

LAPORAN KERJA PRAKTEK
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ADMINISTRATOR
PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Yudi Istianto

NIM : 13651066

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

2016

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

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Yudi Istianto

NIM : 13651066

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

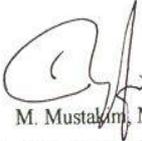
2016

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK
SISTEM INFORMASI MANAJEMEN ADMINISTRATOR PRAMUKA
KWARTIR RANTING NGAGLIK

Yang di persiapkan dan disusun oleh :
Nama : Yudi Istianto
NIM : 13651066
Telah diseminarkan pada : Senin, 16 Mei 2016

TIM SIDANG KERJA PRAKTEK :

Ketua Sidang


M. Mustakim, M.T.

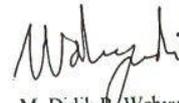
NIP. 19790331 200501 1 004

Penguji I

Penguji II



Dr. Shofwatul 'Uyun, M.Kom.
NIP. 19820511 200604 2 002



M. Didik R. Wahyudi, M.T.
NIP. 19760812 200901 1 015

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi


M. Mustakim, M.Kom.
NIP. 19790331 200501 1 003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan hasil Kerja Praktek ini.

Laporan ini berisikan hasil dari seluruh kegiatan yang di lakukan selama penulis melakukan perencanaan laporan kerja Praktek Walaupun hasil yang didapat masih terasa kurang tetapi banyak pelajaran yang berharga selama penulis melakukan kerja praktek.

Dalam kesempatan ini, penulis menyampaikan banyak terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu terutama kepada Bapak Mustakim, M.T, selaku dosen pembimbing, terima kasih juga kepada rekan-rekan yang tidak bisa disebutkan satu-persatu atas segala bantuannya.

Semoga tulisan ini dapat bermanfaat khususnya bagi penulis umumnya bagi pembaca. Penulis menerima kritik dan saran yang membangun untuk lebih mengembangkan keahlian dan kemampuan penulis. Terima kasih.

Yogyakarta, 13 Mei 2016

Penulis

DAFTAR ISI

COVER	i
HALAMAN JUDUL	ii
PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR ISTILAH	1
BAB I PENDAHULUAN	2
1.1 Latar Belakang	2
1.2 Rumusan Kerja Praktek	3
1.3 Batasan Kerja Praktek	3
1.4 Tujuan Kerja Praktek	3
1.5 Manfaat Kerja Praktek	3
BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK	4
2.1 Gambaran Umum Instansi	4
2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek	8
BAB III LAPORAN KEGIATAN	9
3.1 Hasil	9
3.2 Pembahasan	18
BAB IV PENUTUP	28
4.1 Kesimpulan	28
4.2 Rekomendasi	28
LAMPIRAN	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 SDLC	7
Gambar 3.2 Diagram Konteks (DFD Level 0).....	10
Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses Keseluruhan.....	11
Gambar 3.41 DFD Level 2 Proses Data Anggota.....	12
Gambar 3.42 DFD Level 2 Proses Data Gudep.....	12
Gambar 3.43 DFD Level 2 Proses Data Anggota Organisasi.....	13
Gambar 3.44 DFD Level 2 Proses Data Jabatan Organisasi	13
Gambar 3.45 DFD Level 2 Proses Data Proker Organisasi.....	14
Gambar 3.5 ERD.....	16
Gambar 3.6 Halaman Utama Website.....	19
Gambar 3.61 Halaman Login	20
Gambar 3.62 Halaman Dashboard.....	21
Gambar 3.63 Halaman Anggota	22
Gambar 3.64 Halaman Gudep	23
Gambar 3.65 Halaman Anggota Organisasi	24
Gambar 3.66 Halaman Jabatan Organisasi.....	25

Gambar 3.67 Halaman Proker Organisasi	26
Gambar 3.68 Halaman History Proker Organisasi.....	27
Gambar 3.69 Halaman Ubah Password.....	27

DAFTAR TABEL

Tabel 3.60 Desain Tabel User	16
Tabel 3.61 Desain Tabel Log User	16
Tabel 3.62 Desain Tabel Tingkat.....	16
Tabel 3.63 Desain Tabel Kwartir	16
Tabel 3.64 Desain Tabel Anggota	17
Tabel 3.65 Desain Tabel Organisasi	17
Tabel 3.66 Desain Tabel Gudep	17
Tabel 3.67 Desain Tabel Proker Organisasi	18
Tabel 3.68 Desain Tabel Jabatan Organisasi	18
Tabel 3.69 Desain Tabel Anggota Organisasi	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, 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 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 ada aplikasi digital yang mampu mempermudah pendataan 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. 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 ADMINISTRATOR PRAMUKA KWARTIR RANTING NGAGLIK”.

1.2 Rumusan Kerja Praktek

1. Bagaimana pembuatan aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah pendataan mengenai pramuka pada lingkup ranting kecamatan ngaglik ?
2. Bagaimana pembuatan aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah perencanaan pengadaan kegiatan kepramukaan dalam lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik ?
3. Bagaimana pembuatan aplikasi berbasis web yang mampu mempermudah dalam penyampaian informasi pramuka dalam lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik ?

1.3 Batasan Kerja Praktek

1. Sistem ini tidak membahas mengenai data internal dalam tiap organisasi instansi kwartir ranting kecamatan ngaglik.
2. Sistem ini tidak membahas mengenai data internal dalam tiap gudup kwartir ranting kecamatan ngaglik.

1.4 Tujuan Kerja Praktek

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

- a. Diharapkan dengan aplikasi yang dibuat, maka pendataan mengenai pramuka dalam lingkup kwartir ranting ngaglik menjadi lebih mudah.
- b. Diharapkan dengan aplikasi yang dibuat, maka dalam perencanaan pengadaan kegiatan kepramukaan di lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik menjadi lebih mudah dan valid.
- c. Diharapkan dengan aplikasi yang dibuat, maka dalam penyampain informasi pramuka di lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik menjadi lebih mudah.

1.5 Manfaat Kerja Praktek

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

BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK

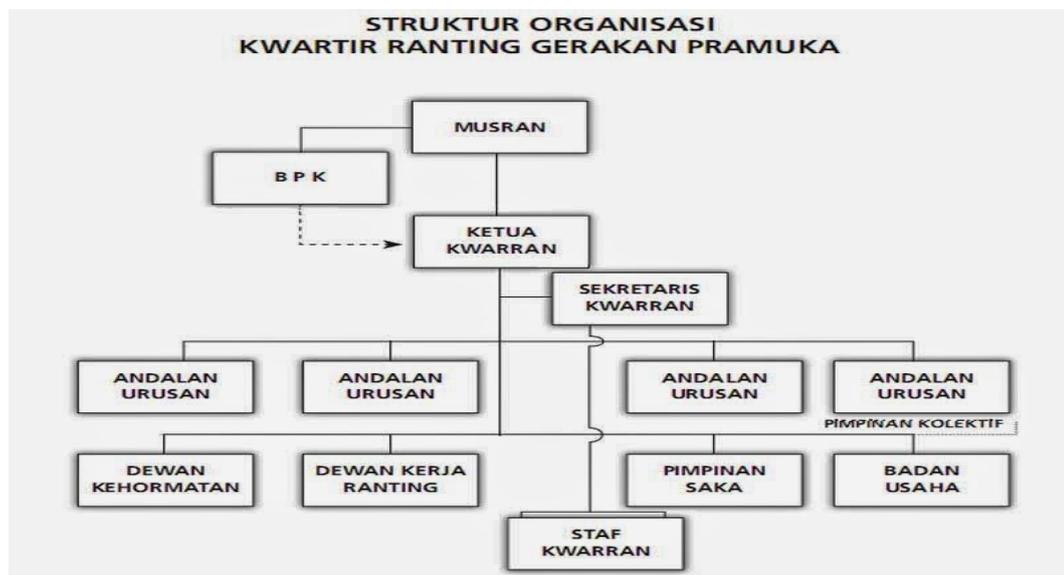
2.1 Gambaran Umum Instansi

a. Kwaran

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



b. 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



c. Saka Bhayangkara

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. Dalam pelatihan Saka Bhayangkara, umumnya Gerakan Pramuka bekerjasama dengan pihak Kepolisian Republik Indonesia dan terkadang memperbantukan pihak Dinas Pemadam Kebakaran.

Susunan Stuktur Organisasi Saka Bhayangkara :



2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek

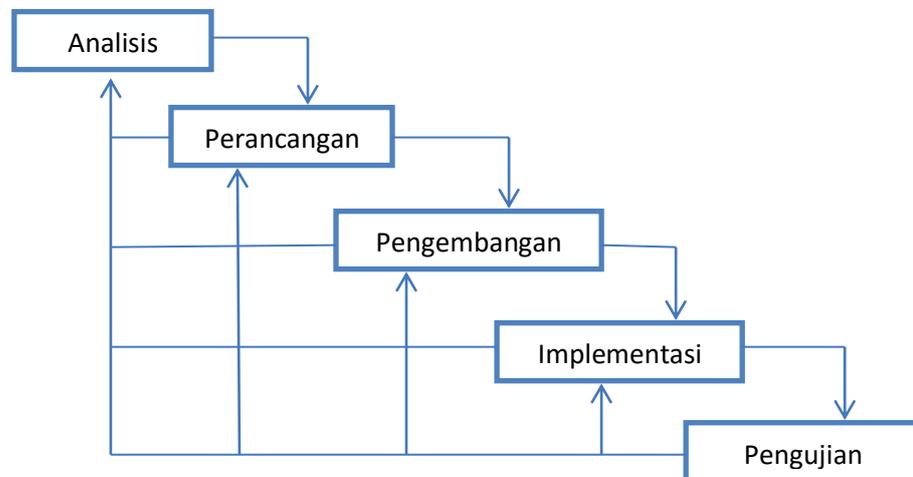
Fitur berdasarkan Pembagian Hak Akses

1. Administrator, bertugas :
 - Mengelola Data Anggota
 - Mengelola Data Gudep
 - Mengelola Data Proker Organisasi
 - Mengelola Data Jabatan Organisasi
 - Mengelola Data Anggota 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 manajemen administrator 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*

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 manajemen administrator 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.

2. 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.

Analisis kebutuhan

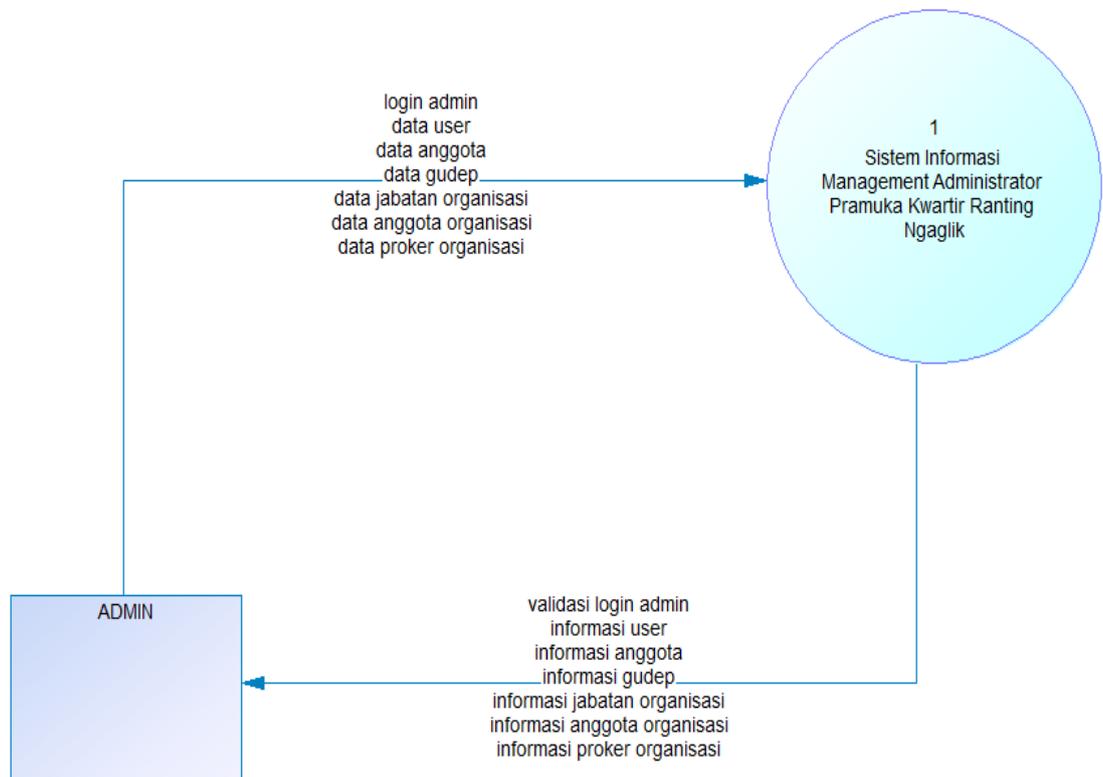
Proses pengolahan informasi di instansi pramuka kwartir ranting ngaglik saat ini masih bersifat manual sehingga kurang bisa berjalan dengan efisien. Oleh karena itu dibutuhkan sistem informasi yang mampu mengelola data dan informasi kepramukaan di instansi pramuka kwartir ranting ngaglik. Petugas pun 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.

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, tersruktur dan jelas (Azzolini 2013).

DFD Level 0 Diagram Konteks

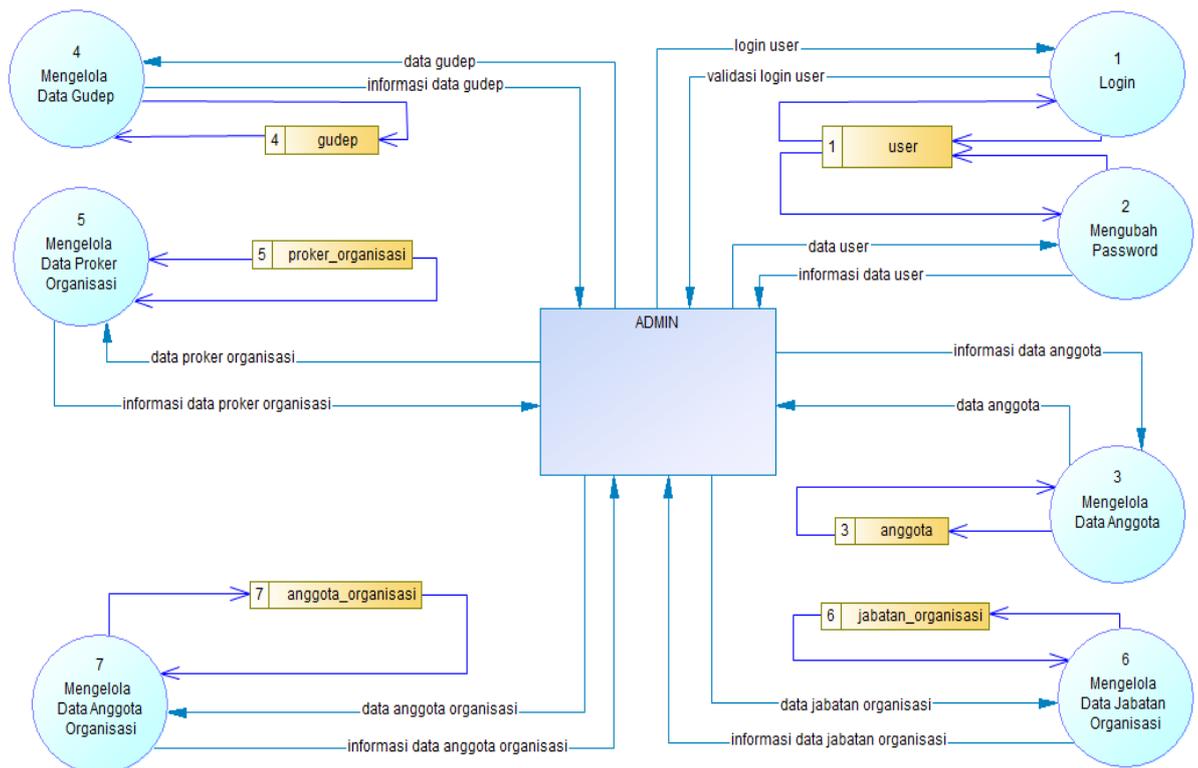
Dalam diagram konteks ini menggambarkan tentang keseluruhan sistem informasi manajemen administrator pramuka kwartir ranting ngaglik. Gambar di bawah ini menunjukkan Diagram Konteks dari sistem informasi manajemen administrator pramuka kwartir ranting ngaglik. DFD level 0 Diagram konteks merupakan diagram yang menggambarkan proses dari data flow 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)

DFD Level 1

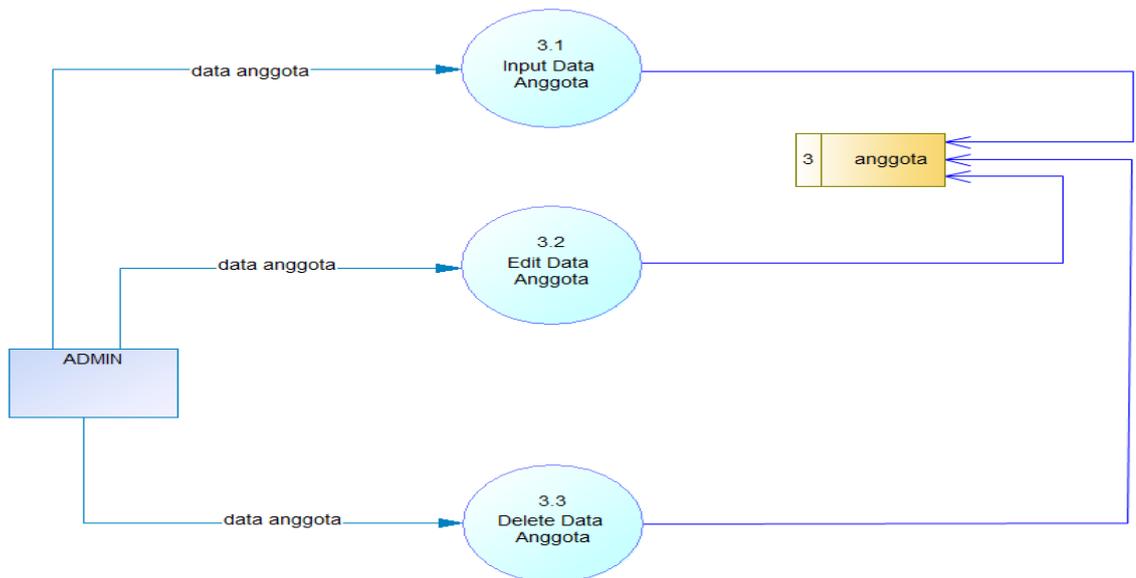
DFD level 1 ini merupakan penjabaran dari DFD level 0. Dalam DFD level satu ini dijabarkan mengenai proses sistem informasi manajemen administrator pramuka kwartir ranting ngaglik oleh user dalam hal mangolah data. Seperti yang ditunjukkan dalam gambar di bawah ini :



Gambar 3.3 DFD Level 1 Proses Keseluruhan

Data flow diagram level 2 Proses Mengelola Data Anggota

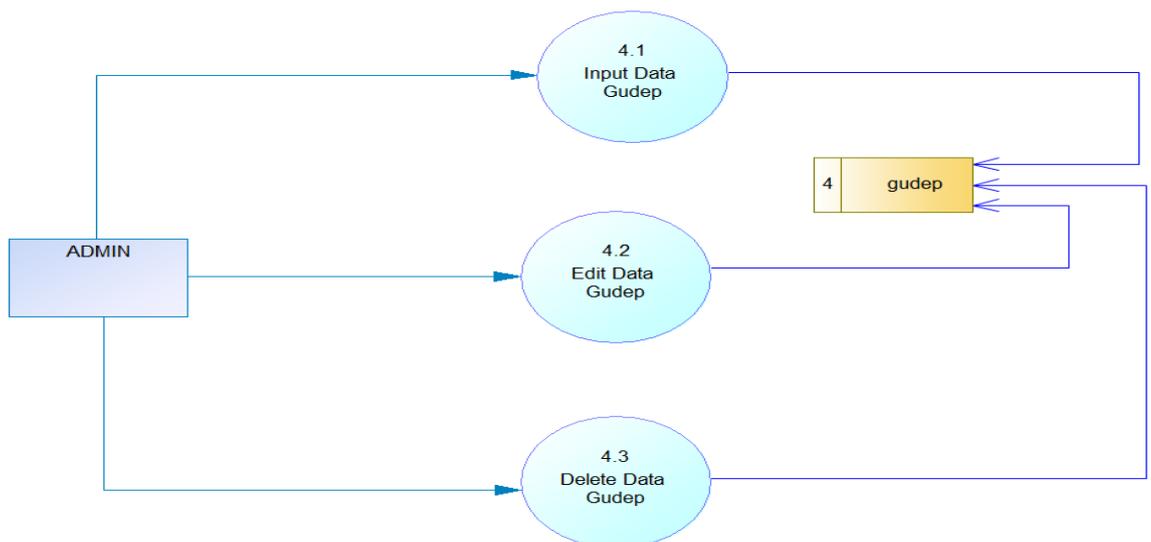
Data flow diagram pada proses ini menjelaskan skema ketika mengelola Proker. Terdapat tiga proses yang dapat dipilih, yakni : input data anggota, edit data anggota, dan delete anggota.



Gambar 3.41 DFD Level 2 Proses Data Anggota

Data flow diagram level 2 Proses Mengelola Data Gudep

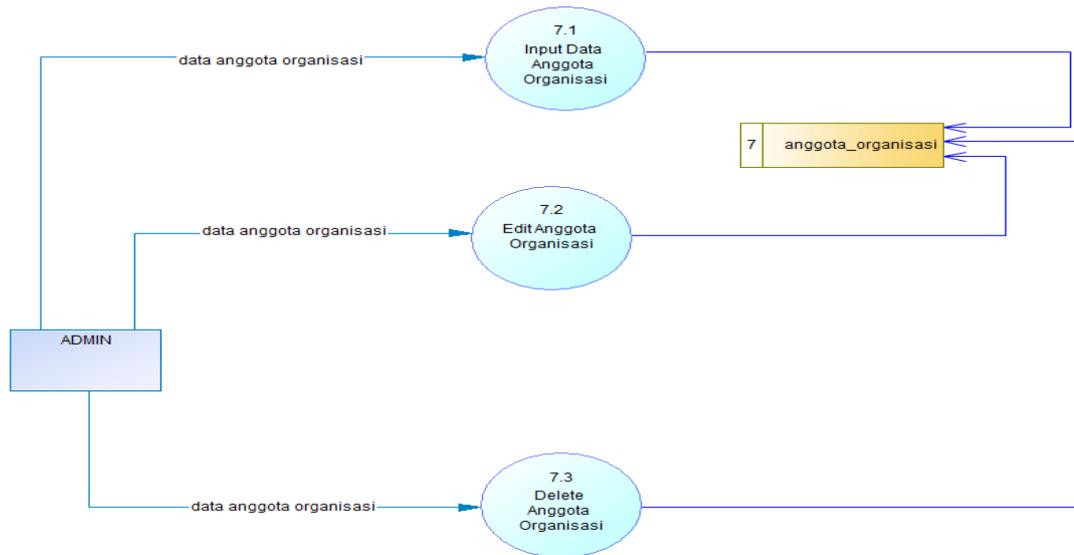
Data Flow Diagram pada proses ini menjelaskan skema proses ketika mengelola data gudep. Terdapat empat proses yang dapat dipilih, yakni : input data gudep, edit data gudep, dan delete data gudep.



Gambar 3.42 DFD Level 2 Proses Data Gudep

Data flow diagram level 2 Proses Data Anggota Organisasi

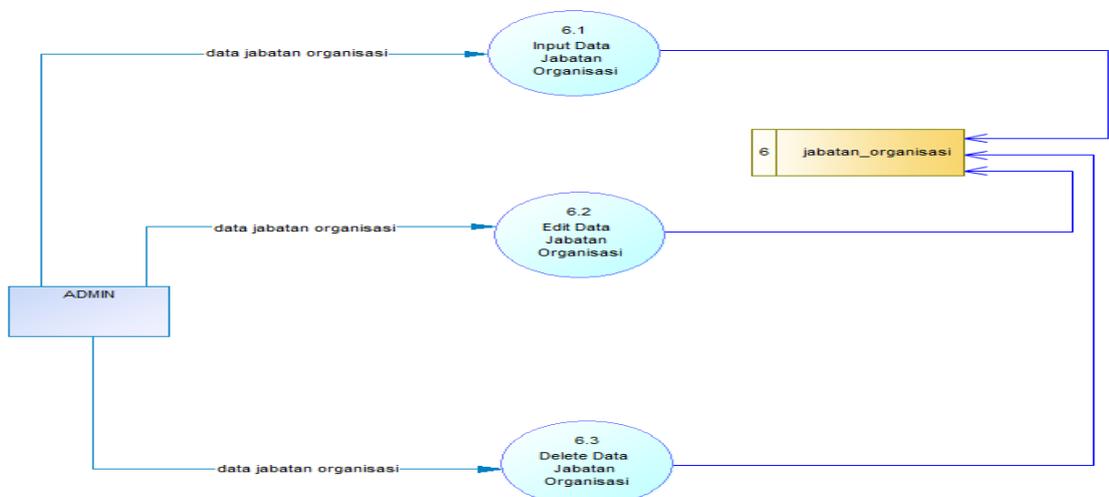
Data flow diagram pada proses ini menjelaskan skema ketika mengelola Anggota Organisasi. Terdapat tiga proses yang dapat dipilih, yakni : input data anggota organisasi, edit data anggota organisasi, dan delete data anggota organisasi.



Gambar 3.43 DFD Level 2 Proses Data Anggota Organisasi

Data flow diagram level 2 Proses Mengelola Data Jabatan Organisasi

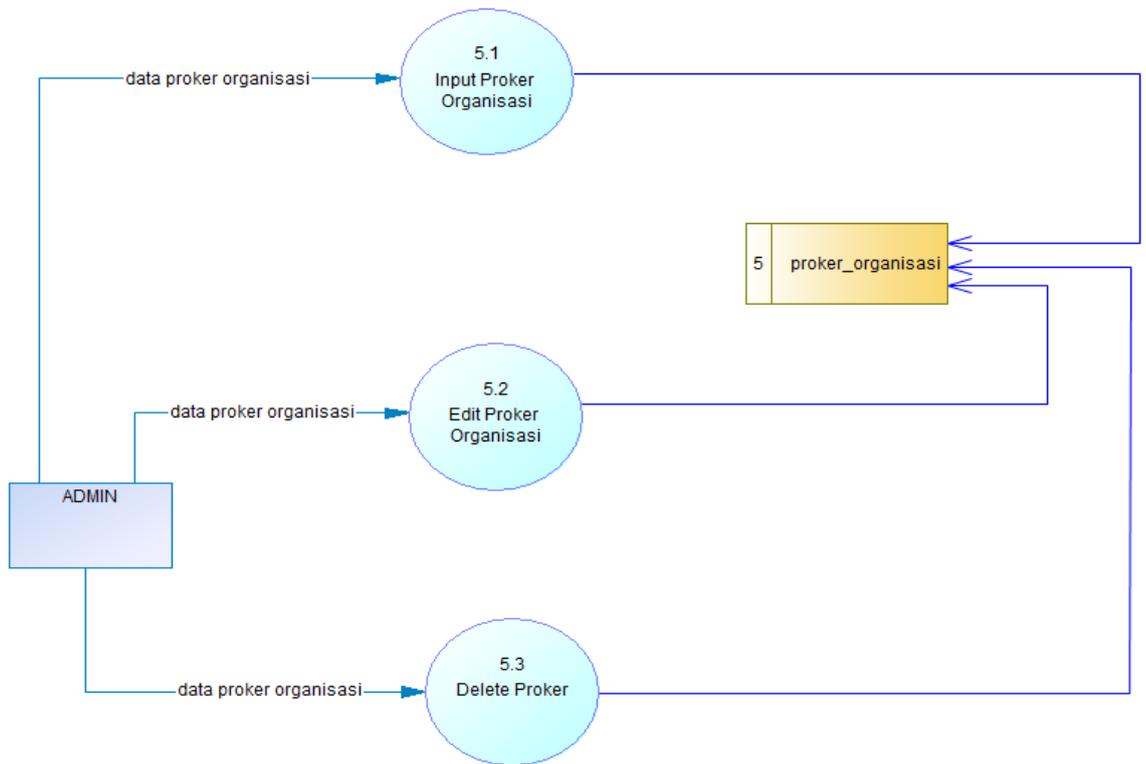
Data flow diagram pada proses ini menjelaskan skema ketika mengelola Proker. Terdapat tiga proses yang dapat dipilih, yakni : input data jabatan organisasi, edit data jabatan organisasi, dan delete data jabatan organisasi.



Gambar 3.44 DFD Level 2 Proses Data Jabatan Organisasi

Data flow diagram level 2 Proses Mengelola Data Proker Organisasi

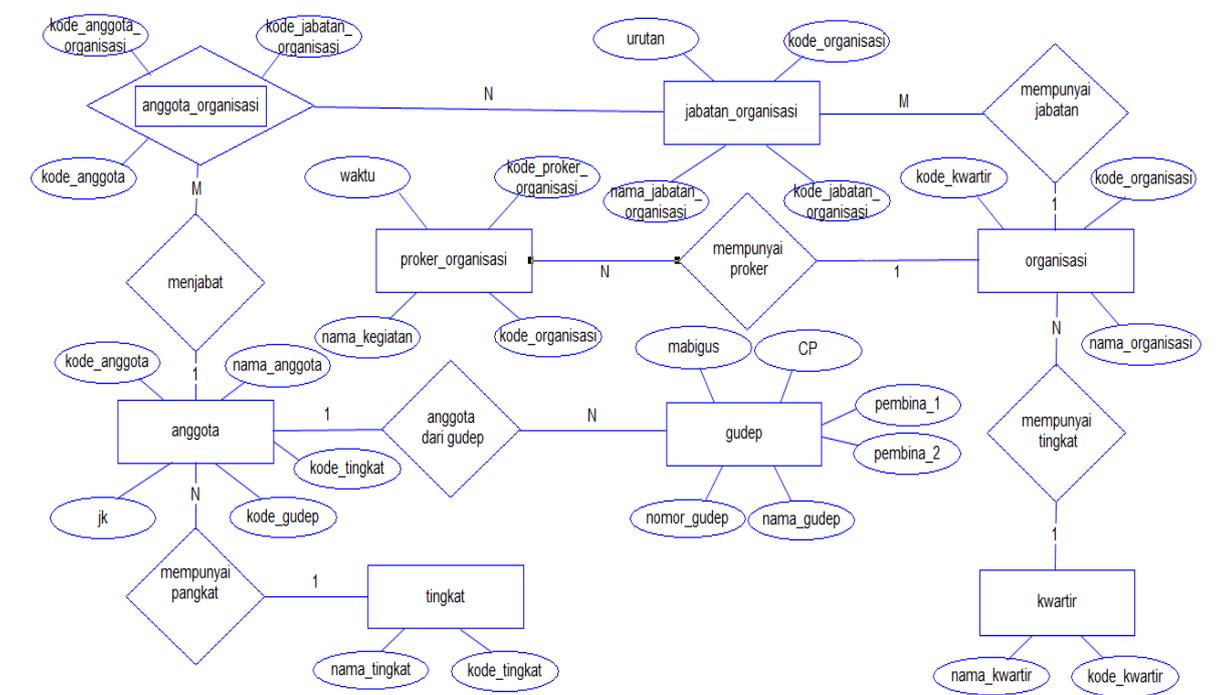
Data flow diagram pada proses ini menjelaskan skema ketika mengelola Proker. Terdapat tiga proses yang dapat dipilih, yakni : input data proker organisasi, edit data proker organisasi, dan delete data proker organisasi.



Gambar 3.45 DFD Level 2 Proses Data Proker Organisasi

Entity relationship diagram (ERD)

ERD (*Entity Relationship Diagram*) adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan penyimpanan (dalam DFD). Karena itu, ERD berbeda dengan DFD (DFD memodelkan fungsi sistem), atau dengan STD (*State Transition Diagram*, yaitu memodelkan sistem dari segi ketergantungan terhadap waktu). ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan dalam data, karena hal ini relatif kompleks. (Pohan & Bahri, 1997). Berikut ini adalah gambar ERD Sistem informasi manajemen administrator pramuka kwartir ranting ngaglik.



Gambar 3.5 ERD

Desain Tabel Database

Tabel user

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
username	Username Pengguna	Varchar (25)		Primary Key
password	Password Pengguna	Varchar (25)		
nama	Nama Pengguna	Varchar (25)		
level	Level User	Integer(11)		

Tabel 3.60 Desain Tabel User

Tabel log_user

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
id	ID	Integer(11)	AI	Primary Key
username	Username Pengguna	Varchar (25)		Foreign Key
last_login	Waktu Login	TimeStamp		

Tabel 3.61 Desain Tabel Log User

Tabel tingkat

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_tingkat	Kode Tingkatan	Integer(11)	AI	Primary Key
nama_tingkat	Tingkatan	Varchar (25)		
waktu	Waktu Login	TimeStamp		

Tabel 3.62 Desain Tabel Tingkat

Tabel kwartir

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_kwartir	Kode Kwartir	Integer(11)	AI	Primary Key
nama_kwartir	Nama Kwartir	Varchar(25)		

Tabel 3.63 Desain Tabel Kwartir

Tabel anggota

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_anggota	Kode Anggota	Integer (11)		Primary Key
nama_anggota	Nama Anggota	Varchar (25)		
jk	Jenis kelamin	Varchar(25)		
nomor_gudep	Nomor gudep anggota	Integer(11)		Foreign Key
kode_tingkat	Tingkatan Anggota	Integer(11)		Foreign Key

Tabel 3.64 Desain Tabel Anggota

Tabel Organisasi

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_organisasi	Kode Organisasi	Integer (11)		Primary Key
nama_organisasi	Nama Organisasi	Varchar (25)		
kode_kwartir	Kode Kwartir	Integer(11)		Foreign Key

Tabel 3.65 Desain Tabel Organisasi

Tabel Gudep

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
nomor_gudep	Nomor Gudep	Big Integer (20)		Primary Key
nama_gudep	Nama Gudep	Varchar (25)		
mabigus	Kepala Gudep	Varchar (25)		
CP	Nomor Telp Gudep	Varchar (12)		Unique
pembina_1	Pembina 1 Gudep	Varchar(25)		
pembina_2	Pembina 2 Gudep	Varchar(25)		

Tabel 3.66 Desain Tabel Gudep

Tabel Proker Organisasi

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_proker_organisasi	Kode Proker Organisasi	Integer(11)		Primary Key
nama_kegiatan	Nama Keegiatannya	Varchar100 (11)		
waktu	Waktu Kegiatan	Date		
kode_organisasi	Kode Organisasi	Integer(11)		Foreign Key

Tabel 3.67 Desain Tabel Proker Organisasi

Tabel Jabatan Organisasi

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_jabatan_organisasi	Kode Jabatan Organisasi	Int (11)		Primary Key
nama_jabatan_organisasi	Nama Jabatan Organisasi	Varchar (50)		
kode_organisasi	Kode Organisasi	Varchar (25)		Foreign Key

Tabel 3.68 Desain Tabel Jabatan Organisasi

Tabel Anggota Organisasi

Id Field	Desikripsi	Tipe & Length	Default	Keterangan
kode_anggota_organisasi	Kode Anggota Pembina	Integer (11)		Primary Key
kode_jabatan_organisasi	Kode Jabatan Organisasi	Integer (50)		Foreign Key
kode_anggota	Kode Anggota	Integer(11)		Foreign Key

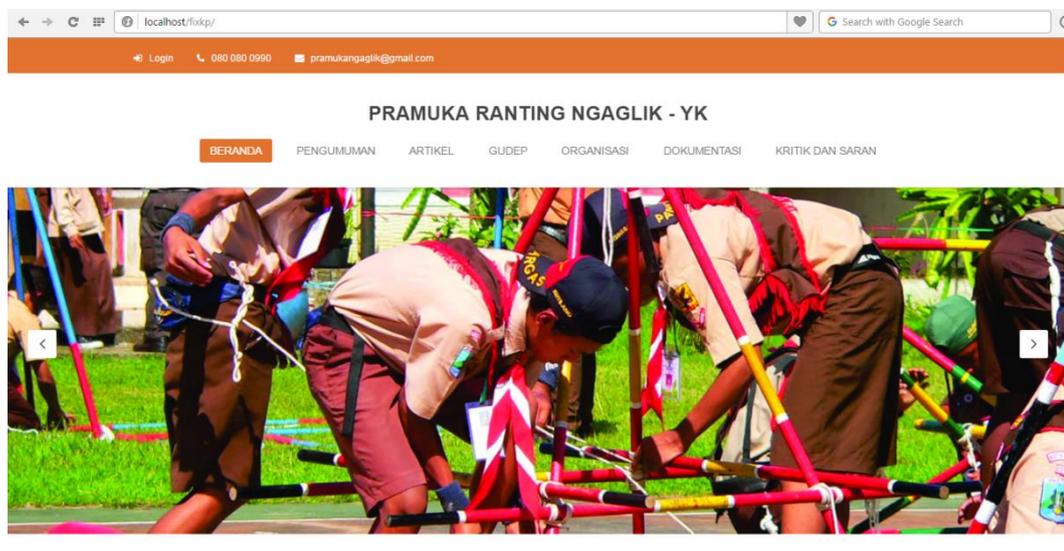
Tabel 3.69 Desain Tabel Anggota Organisasi

3.2 Pembahasan

Pada sub bab ini membahas mengenai hasil kerja praktek mengenai halaman interface Sistem informasi manajemen administrator pramuka kwartir ranting ngaglik.

Halaman Utama Website

Halaman ini adalah halaman utama aplikasi muncul ketika pertama kali dijalankan sebelum user melakukan proses login.

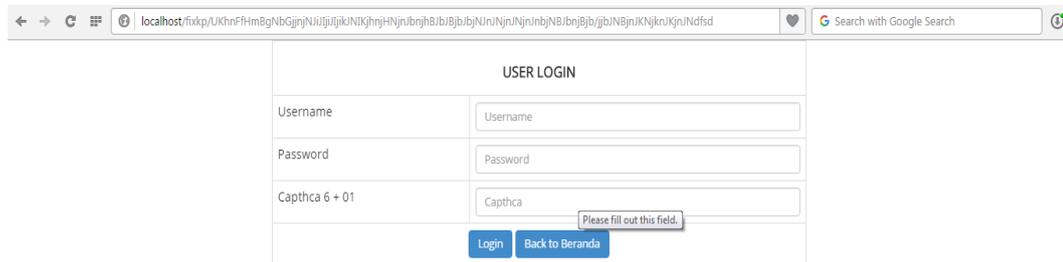


Gambar 3.6 Halaman Utama Website

Halaman ini terdiri dari :

Beranda, Pengumuman, Artikel, Gudep, Organisasi, Dokumentasi, Kritik dan Saran

Halaman Login

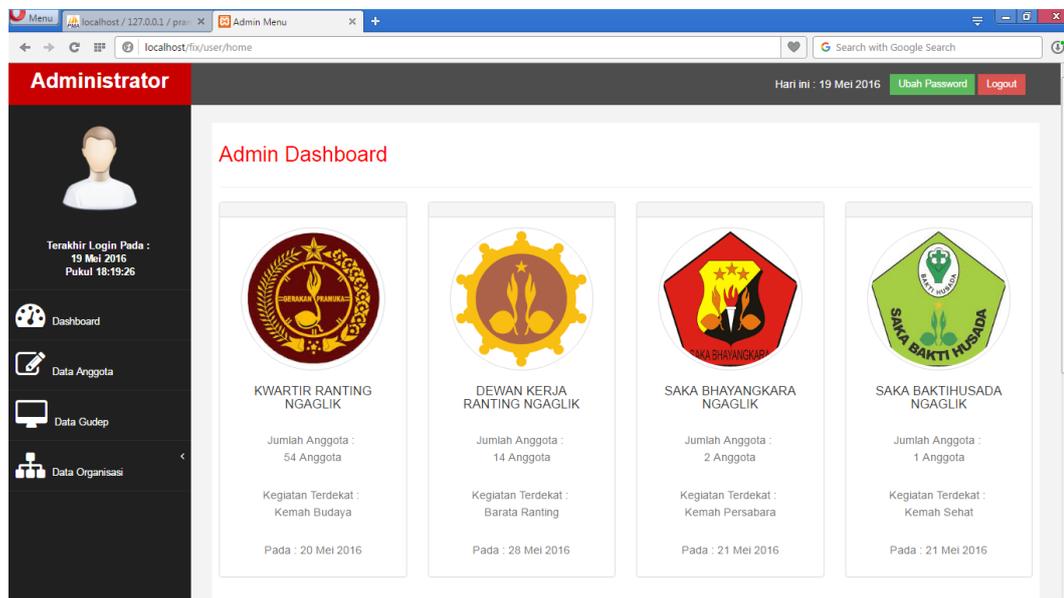


The image shows a web browser window with a search bar and a 'USER LOGIN' form. The browser's address bar contains a long, random string of characters. The form has three input fields: 'Username', 'Password', and 'Captcha 6 + 01'. Below the fields are two buttons: 'Login' and 'Back to Beranda'. A tooltip message 'Please fill out this field.' is visible over the Captcha field.

Gambar 3.61 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.

Halaman Home / Dashboard



Gambar 3.62 Halaman Home / Dashboard

Button yang terdapat pada menu ini antara lain :

	Untuk menambah data
	Untuk mengedit data
	Untuk menghapus yang dipilih

Halaman Anggota

The screenshot shows a web application interface for managing members. The main content area is titled "Anggota Pramuka Ranting Ngaglik". It features a table with the following columns: No, Kode Anggota, Nama Anggota, Jenis Kelamin, Tingkatan, and Asal Gudep. Each row in the table has "Edit" and "Hapus" (Delete) buttons. A "Tambah" (Add) button is located above the table. The page also includes a sidebar menu on the left with options like Dashboard, Data Anggota, Data Gudep, and Data Organisasi. The top navigation bar shows the user is an Administrator and includes a search bar and user management links.

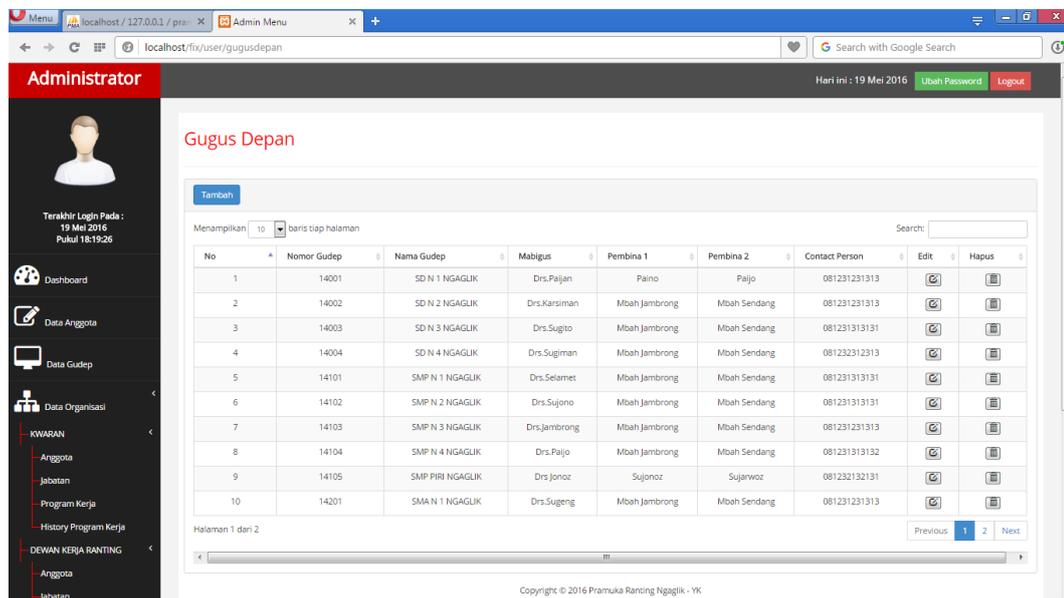
No	Kode Anggota	Nama Anggota	Jenis Kelamin	Tingkatan	Asal Gudep	Edit	Hapus
51	55	Arissa Firdaus	Perempuan	Penegak	SMA N 2 NGAGLIK		
54	58	Isna	Perempuan	Penegak	SMK BINA HARAPAN		
61	79	Apriliani Eka Prasetyani	Perempuan	Penegak	SMA N 1 NGAGLIK		
62	80	Rosalia Heriati	Perempuan	Penegak	SMA N 1 NGAGLIK		
53	57	Eka Putra Wahyu Nugraha	Laki - Laki	Penegak	Lain-lain		
55	59	Alfiansyah Deto Rahmana P	Laki - Laki	Penegak	SMA N 2 NGAGLIK		
58	62	Panca Ari Wibawa	Laki - Laki	Penegak	SMK PIRI NGAGLIK		
60	64	Dwi Wicaksana	Laki - Laki	Penegak	SMK PIRI NGAGLIK		
50	54	Nur Istiqomah	Perempuan	Pandega	Lain-lain		
56	60	Irma	Perempuan	Pandega	Lain-lain		

Gambar 3.63 Halaman Anggota

Button yang terdapat pada menu ini antara lain :

	Untuk menambah data
	Untuk mengedit data
	Untuk menghapus data yang dipilih

Halaman Gudep



Gambar 3.64 Halaman Gudep

Button yang terdapat pada menu ini antara lain :

	Untuk menambah data
	Untuk mengedit data
	Untuk menghapus yang dipilih

Halaman Anggota Organisasi

The screenshot shows a web application interface for managing organization members. The user is logged in as an Administrator. The main content area is titled 'Anggota Organisasi' and contains a table with the following data:

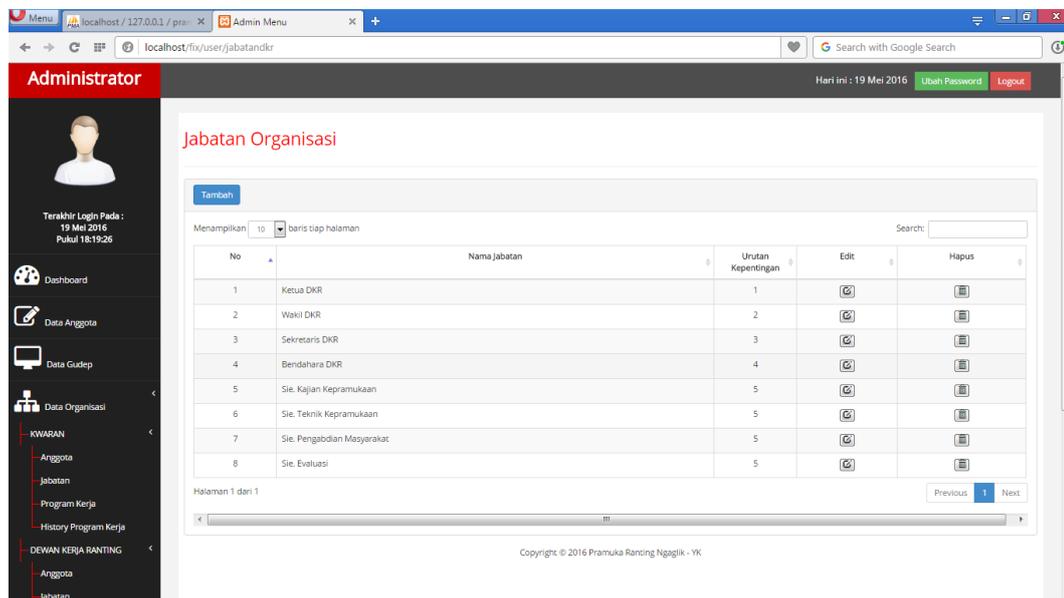
Nama Jabatan	Nama Anggota	Aksi
Ketua DKR	Anindya Purba Kusuma	[Edit] [Delete]
Wakil DKR	Nur Istiqomah	[Edit] [Delete]
Sekretaris DKR	Anisa Firdaus	[Edit] [Delete]
Bendahara DKR	Yudi Istianto	[Edit] [Delete]
Sie. Evaluasi	Ayu	[Edit] [Delete]
Sie. Evaluasi	Rosalia Herlani	[Edit] [Delete]
Sie. Evaluasi	Panca Ari Wibawa	[Edit] [Delete]
Sie. Kajian Kepramukaan	Isna	[Edit] [Delete]
Sie. Kajian Kepramukaan	Eka Putra Wahyu Niagraha	[Edit] [Delete]
Sie. Pengabdian Masyarakat	Aprilliani Eka Prasetyani	[Edit] [Delete]
Sie. Pengabdian Masyarakat	Muhammad Rifky Ardi Wiratama	[Edit] [Delete]
Sie. Pengabdian Masyarakat	Dwi Wicaksana	[Edit] [Delete]
Sie. Teknik Kepramukaan	Alfiansyah Deto Rahmana P	[Edit] [Delete]
Sie. Teknik Kepramukaan	Irma	[Edit] [Delete]

Gambar 3.65 Halaman Anggota Organisasi

Button yang terdapat pada menu ini antara lain :

	Untuk menambah data
	Untuk mengedit data
	Untuk menghapus data yang dipilih

Halaman Stuktur Jabatan Organisasi

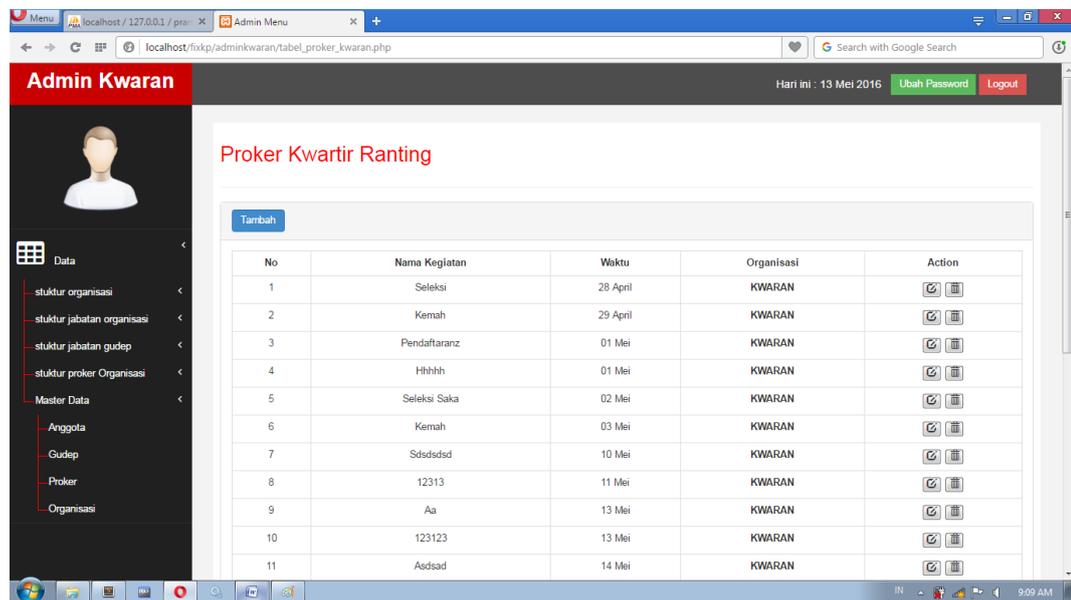


Gambar 3.66 Halaman Jabatan Organisasi

Button yang terdapat pada menu ini antara lain :

	Untuk menambah data
	Untuk mengedit data
	Untuk menghapus data yang dipilih

Halaman Proker Organisasi

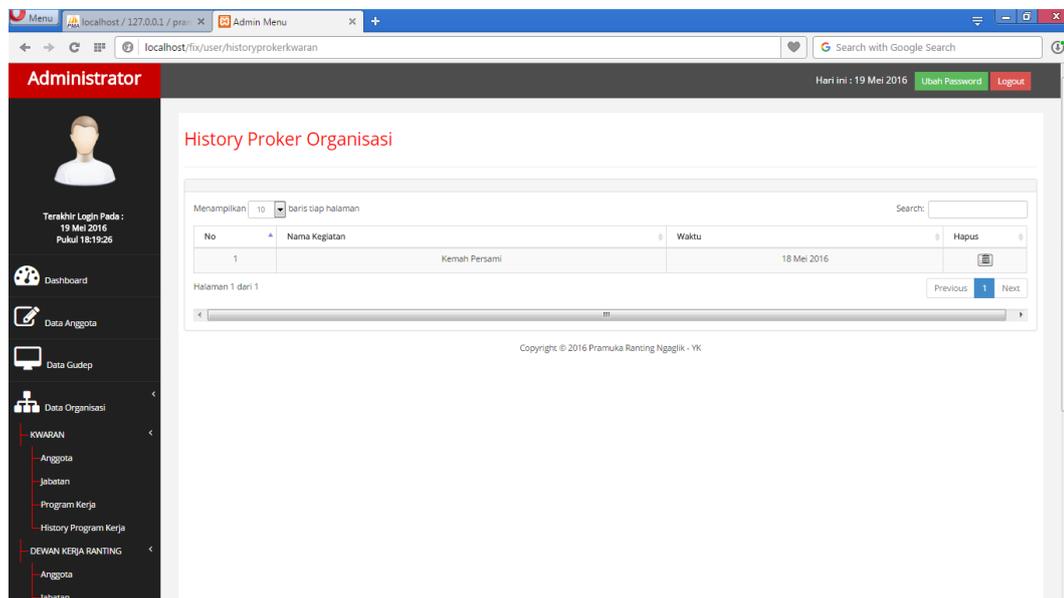


Gambar 3.67 Halaman Proker Organisasi

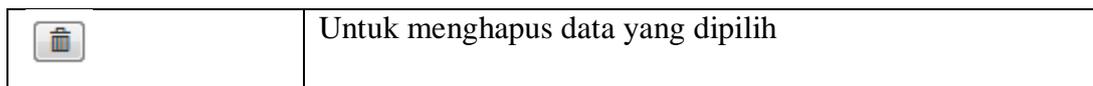
Button yang terdapat pada menu ini antara lain :

	Untuk menambah data
	Untuk mengedit data
	Untuk menghapus data yang dipilih

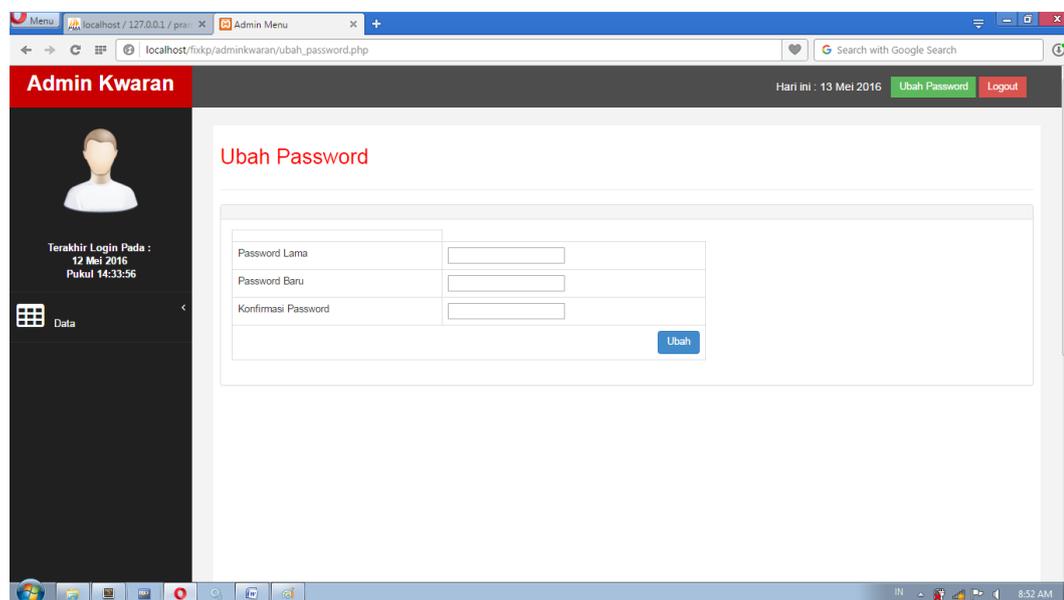
Halaman History Proker Organisasi



Gambar 3.68 Halaman History Proker Organisasi



Halaman Ubah Password



Gambar 3.69 Halaman Ubah Password

Ketika Form yang tersedia diisi sesuai dengan benar selanjutnya klik button "Ubah" maka password user yang login akan terganti sesuai data password baru.

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 aplikasi yang dibuat diharapkan dapat mempermudah dalam pendataan mengenai kepramukaan menjadi lebih mudah dan efisien dalam lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik.
- b. Dengan aplikasi yang dibuat dapat mempermudah dalam perencanaan pengadakan kegiatan kepramukaan dalam lingkup kwartir ranting kecamatan ngaglik menjadi lebih mudah dan valid.
- c. Dengan aplikasi yang dibuat dalam penyampaian informasi kepramukaan di lingkup kwartir ranting 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 untuk melakukan pengelolaan informasi website selalu dikelola dengan baik dan tepat.

Lampiran

a. Source code login.php

```
C:\xampp\htdocs\ifa\masuknyadisimik\login.php - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
koneksi.php logout.php login.php
1 <html>
2 <head></head>
3 <title>Administrator Login</title>
4 <body>
5 <?php include '../css/load_css.php'; ?>
6 <?php
7 $captcha1 = rand(0, 9);
8 $captcha2 = rand(0, 9);
9 $captcha3 = $captcha1.$captcha2;
10 ?>
11 <form method="POST" name="formlogin" action="../jamuuntuklogindalahini/jamu">
12 <table class="table table-bordered" style="width:50%" align="center">
13 <tr align="center">
14 <td colspan="2"><b>USER LOGIN</b></td>
15 </tr>
16 <tr>
17 <td>Username</td>
18 <td><input type="text" class="form-control" placeholder="Username" name="username" onkeyup="validAngka(this)" required/></td>
19 </tr>
20 <tr>
21 <td>Password</td>
22 <td><input type="password" class="form-control" placeholder="Password" name="password" onkeyup="validAngka(this)" required/></td>
23 </tr>
24 <tr>
25 <td>Captcha <?php echo $captcha1; ?> + <?php echo $captcha2; ?></td>
26 <td><input type="text" class="form-control" placeholder="Captcha" name="captcha" onkeyup="validAngka(this)" maxlength="3" required/></td>
27 <input type="hidden" class="form-control" name="captcha3" value="<?php echo $captcha3; ?>" required/>
28 </tr>
29 <tr>
30 <td colspan="2" align="center"><button align="center" type="submit" class="btn btn-primary">Login</button>
31 <button class="btn btn-primary" <a style="color:white" href="../index.php"> Back to Beranda </a></button></td>
32 </tr>
33 </table>
34 </form>
35
36 <script language="javascript">
37 function validAngka(a)
38 {
39     if (!/[qwertyuiopasdfghjklzxcvbnmqwertyuiopasdfghjklzxcvbnm1234567890.]+/.test(a.value))
40     {
41         a.value = a.value.substring(0,a.value.length-1000);
42     }
43 }
44 </script>
45
46
Line 1, Column 1 Tab Size: 4 PHP
```

b. Source code proses_login.php

```
C:\xampp\htdocs\ifa\jamuuntuklogindalahini\proses_login.php - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help
koneksi.php logout.php login.php proses_login.php
1 <?php
2 $SESSION_START();
3 $username = $_POST['username']; //AMBIL DATA DARI FORM LOGIN DAN DI KIRIH LAGI KE DATABASE table "user"
4 $password = md5($_POST['password']);
5 $captcha = $_POST['captcha'];
6 $captcha3 = $_POST['captcha3'];
7 include '../login/beranda/1#&(#.php);
8
9 if ($captcha == $captcha3) {
10     echo "<script>alert('Harap Memasukkan kode captcha dengan benar');location.href='../masuk_admin/login_admin'/</script>";
11 }
12 else {
13     $cekusername = mysql_query("SELECT * FROM user WHERE username='$username'");
14     $cekpassword = mysql_query("SELECT * FROM user WHERE password='$password'");
15     $sql = mysql_query("SELECT * FROM user WHERE username='$username' AND password='$password'");
16
17     $totu = mysql_num_rows($cekusername);
18     $stotp = mysql_num_rows($cekpassword);
19     $stot = mysql_num_rows($sql);
20
21     if ($stotu == 0) {
22         echo "<script>alert('Username Tidak Terkait Akun Manapun');location.href='../masuk_admin/login_admin'/</script>";
23     }
24     elseif ($stotp == 0){
25         echo "<script>alert('Password Anda Salah');location.href='../masuk_admin/login_admin'/</script>";
26     }
27     else {
28         $r = mysql_fetch_array($sql);
29         if ($stot > 0){
30             $SESSION['login'] = $username;
31             $SESSION['level'] = $r['level'];
32
33             if ($r['level'] == '1'){
34                 echo "<script>location.href='../user/home'/</script>";
35             }
36             elseif ($r['kode_organisasi'] == '2'){
37                 echo "<script>location.href='../adminkwaran/index.php'/</script>";
38             }
39         }
40     }
41 }
42 ?>
Line 1, Column 1; Delete Indentation: Setting indentation to tabs Tab Size: 4 PHP
```

c. Source code proses_anggota.php

```
C:\xampp\htdocs\lfi\user\proses_anggota.php - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

proses_anggota.php
1 <?php
2 include "../koneksi.php";
3
4 $kode_anggota = $_POST['kode_anggota'];
5 $nama_anggota = $_POST['nama_anggota'];
6 $jk = $_POST['jk'];
7 $kode_tingkat = $_POST['kode_tingkat'];
8 $nomor_gudep = $_POST['nomor_gudep'];
9
10 if($_GET['page'] == 'tambah') {
11     $insert = $db->prepare("INSERT INTO anggota
12         (kode_anggota, nama_anggota, jk, kode_tingkat, nomor_gudep)
13         VALUES (?, ?, ?, ?, ?)");
14     $insert->bindParam(1, $kode_anggota);
15     $insert->bindParam(2, $nama_anggota);
16     $insert->bindParam(3, $jk);
17     $insert->bindParam(4, $kode_tingkat);
18     $insert->bindParam(5, $nomor_gudep);
19     $insert->execute();
20     if($insert->rowCount() > 0) {
21         echo "sukses";
22     }
23 } else if($_GET['page'] == 'edit') {
24     $edit = $db->prepare("UPDATE anggota SET nama_anggota = ?, kode_tingkat = ?, nomor_gudep = ? WHERE kode_anggota = ?");
25     $edit->execute(array($nama_anggota, $kode_tingkat, $nomor_gudep, $kode_anggota));
26     if($edit->rowCount() > 0) {
27         echo "sukses";
28     }
29 } else if($_GET['page'] == 'hapus') {
30     $del = $db->prepare("DELETE FROM anggota WHERE kode_anggota = :kode_anggota ");
31     $del->bindParam(":kode_anggota", $kode_anggota);
32     $del->execute();
33     if($del->rowCount() > 0) {
34         echo "sukses";
35     }
36 }
37 ?>
```

d. Source code proses_anggota_organisasi.php

```
C:\xampp\htdocs\lfi\user\proses_anggota_organisasi.php - Sublime Text (UNREGISTERED)
File Edit Selection Find View Goto Tools Project Preferences Help

proses_anggota_organisasi.php
1 <?php
2 include "../koneksi.php";
3
4 $kode_anggota_organisasi = $_POST['kode_anggota_organisasi'];
5 $kode_jabatan_organisasi = $_POST['kode_jabatan_organisasi'];
6 $kode_anggota = $_POST['kode_anggota'];
7
8 if($_GET['page'] == 'tambah') {
9     $insert = $db->prepare("INSERT INTO anggota_organisasi
10         (kode_jabatan_organisasi, kode_anggota)
11         VALUES (?, ?)");
12     $insert->bindParam(1, $kode_jabatan_organisasi);
13     $insert->bindParam(2, $kode_anggota);
14     $insert->execute();
15     if($insert->rowCount() > 0) {
16         echo "sukses";
17     }
18 } else if($_GET['page'] == 'edit') {
19     $edit = $db->prepare("UPDATE anggota_organisasi SET kode_anggota = ? WHERE kode_anggota_organisasi = ?");
20     $edit->execute(array($kode_anggota, $kode_anggota_organisasi));
21     if($edit->rowCount() > 0) {
22         echo "sukses";
23     }
24 } else if($_GET['page'] == 'hapus') {
25     $del = $db->prepare("DELETE FROM anggota_organisasi WHERE kode_anggota_organisasi = :kode_anggota_organisasi ");
26     $del->bindParam(":kode_anggota_organisasi", $kode_anggota_organisasi);
27     $del->execute();
28     if($del->rowCount() > 0) {
29         echo "sukses";
30     }
31 }
32 ?>
```