

LAPORAN KERJA PRAKTEK
KERJA PRAKTEK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
DI CV.ADHI JASA INFORMATIKA
(PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN SEKOLAH
DASAR UKUWAH ISLAMIYAH)

Diajukan sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar sarjana Teknik Informatika



Disusun oleh :

Nama : Helmi Bahar Alim

NIM : 12651075

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

2014

PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTEK

**KERJA PRAKTEK PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI
DI CV. ADHI JASA INFORMATIKA
(PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI KEUANGAN SEKOLAH
DASAR UKUWAH ISLAMIYAH)**

Disusun oleh :

Nama : Helmi Bahar Alim

NIM : 12651075

Telah diseminarkan pada tanggal: 29 Mei 2015

Pembimbing,



M. MUSTAKIM, M.T.

NIP.19791118 200501 1 003

Penguji,



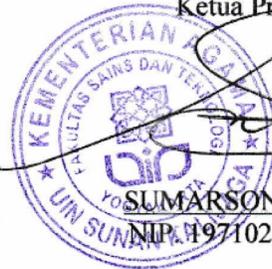
M. Didik R. Wahyudi, S.T., MT

NIP. 19760812 200901 1 015

Mengetahui,

a.n. Dekan

Ketua Program Studi



SUMARSONO, S.T., M.KOM

NIP. 19710209 200501 1 003

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirohim Assalaamu'alaikum Wr. Wb.

Alhamdulillah penulis panjatkan segala puji dan syukur kehadirat Allah SWT, karena hanya dengan rahmat dan karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini. Laporan kerja praktek ini disusun sebagai persyaratan penyelesaian mata kuliah Kerja Praktek Fakultas Teknik Sains dan Teknologi Jurusan Teknik Informatika UIN Sunan Kalijaga.

Pada penulisan laporan kerja praktek ini, penulis menyadari betul banyak kekurangannya, namun terlepas dari itu semua penulis telah dibantu baik secara moril maupun materil untuk itu penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Orang tua serta adik tercinta, yang telah memberikan doa, semangat, dukungan, dan motivasi selama melakukan studi.
2. Bapak Sumarsono, S.T., M.KOM. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika.
3. Bapak M. Mustakim, M.T. selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
4. Ibu Dian Maretha, S.T, M.KOM. selaku direktur CV. Adhi Jasa Informatika.
5. Mas Mabror S.T. selaku Pembimbing Lapangan Kerja Praktek.
6. Para karyawan CV. Adhijasa Informatika yang bersedia menjadi teman diskusi dalam menjalankan kerja praktik.
7. Teman-teman Teknik Informatika Mandiri 2012 atas motivasi dan dukungan selama ini.

8. Anggia P.W yang selalu memberi dukungan semangat dalam penyusunan laporan ini.
9. R A K Noer Bintang satu-satunya sahabat serta teman satu kelompok Kerja Praktek yang telah berjuang untuk menyelesaikan Kerja Praktek ini bersama-sama.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu yang terlibat dalam penyusunan Laporan Kerja Praktek ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan kerja praktek dan penyusunan laporan ini masih belum sempurna. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga penyusunan laporan ini bermanfaat bagi semua pihak.

Yogyakarta, Mei 2015

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Kerja Praktek	2
1.3 Batasan Kerja Praktek.....	2
1.4 Tujuan Kerja Praktek	3
1.5 Manfaat Kerja Praktek	3
BAB II TEMPAT KERJA PRAKTEK.....	4
2.1 Gambaran Umum Instansi	4
2.1.1 Sejarah Perusahaan.....	4
2.1.2 Visi	5
2.1.3 Misi.....	5
2.1.4 Lingkup Usahan	6
BAB III LAPORAN KEGIATAN	14
3.1 Penugasan.....	14

3.2	Penyelesaian.....	16
3.2.1	Analisis.....	16
3.2.1.1	Kebutuhan Fungsional.....	16
3.2.1.2	Kebutuhan Non-Fungsional.....	18
3.2.2	Desain.....	18
3.2.2.1	Desain Sistem.....	18
3.2.2.2	Desain Perancangan UML.....	20
3.2.2.2.1	Use Case Diagram.....	20
3.2.2.2.2	Mengidentifikasi Obyek.....	28
3.2.2.2.3	State Diagram.....	30
3.2.2.2.4	Sequence Diagram.....	31
3.2.2.2.5	Activity Diagram.....	33
3.2.2.3	Desain Interface.....	34
3.2.2.4	Class Diagram.....	39
3.3	Pembahasan.....	40
BAB IV PENUTUP.....		53
4.1	Kesimpulan.....	53
4.2	Rekomendasi.....	54
LAMPIRAN		

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1 Aplikasi sistem informasi Akademik dan administrasi Sekolah	15
Gambar 3.2 Arsitektur desain sistem SIMSE SD	19
Gambar 3.3 Use Case Diagram	20
Gambar 3.4 Use Case input master data	21
Gambar 3.5 Use Case Mendata Tagihan	22
Gambar 3.6 Use Case Melihat Laporan	23
Gambar 3.7 Use Case Melihat Laporan Periode	24
Gambar 3.8 Use Case Melihat Laporan Pembayaran	25
Gambar 3.9 Use Case Transaksi Keuangan	27
Gambar 3.10 State Diagram	30
Gambar 3.11 Sequence diagram	31
Gambar 3.12 Sequence diagram master data	31
Gambar 3.13 Sequence diagram data tagihan	32
Gambar 3.14 Activity diagram bendahara	33
Gambar 3.15 Activity diagram kasir	33
Gambar 3.16 Desain user interface halaman menu utama	34
Gambar 3.17 Desain user interface form login	34
Gambar 3.18 Desain user interface form pendataan komponen tagihan	35
Gambar 3.19 Desain user interface form pendataan group tagihan	35
Gambar 3.20 Desain user interface form jalur masuk PSB	36
Gambar 3.21 Desain user interface form pendataan harga formulir	36
Gambar 3.22 Desain user interface form pendataan tagihan sumbangan masuk ..	37

Gambar 3.23 Desain user interface form pendataan sumbangan tahunan	37
Gambar 3.24 Desain user interface form pendataan tagihan SPP	38
Gambar 3.25 Desain user interface form pendataantagihan bulanan	38
Gambar 3.26 Class diagram	39
Gambar 3.27 Halaman menu utama	40
Gambar 3.28 Halaman form login	40
Gambar 3.29 Halaman form pendataan group tagihan	41
Gambar 3.30 Halaman form pendataan komponen tagihan	42
Gambar 3.31 Halaman form pendataan jalur PSB	43
Gambar 3.32 Halaman form pendataan harga formulir pendaftaran	44
Gambar 3.33 Halaman form pendataan sumbangan siswa baru	45
Gambar 3.34 Halaman form pembuatan data tagihan sumbangan tahunan	45
Gambar 3.35 Halaman form pendataan tagihan SPP	46
Gambar 3.36 Halaman form pendataan tagihan non SPP	47
Gambar 3.37 Halaman form kasir	48
Gambar 3.38 Halaman form pembelian formulir	48
Gambar 3.39 Halaman form pembayaran sumbangan	49
Gambar 3.40 Halaman form pembayaran sumbangan pertahun	50
Gambar 3.41 Halaman form pembayaran SPP	51
Gambar 3.35 Halaman form pembayaran non SPP	52

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 : Objek entity dari use case.....	28
Tabel 3.2 : Objek boundary dari use case.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sesuai dengan buku pedoman Kerja Praktek Teknik informatika di sebutkan bahwa Fakultas Sains dan Teknologi UIN Sunan Kalijaga, adalah bagian utama yang tak terpisahkan dari proses transformasi IAIN ke UIN, dalam menyelenggarakan proses pendidikan pada beberapa program studi yang ada, Fakultas Sains dan Teknologi akan berusaha sebaik mungkin untuk melaksanakan sesuai standar mutu pendidikan yang berlaku.

Salah satu program yang harus dilaksanakan adalah penyelenggaraan Kerja Praktek untuk Program Studi Teknik Informatika. Hal ini bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa agar dapat menerapkan ilmu yang telah dipelajarinya sehingga akan memahami dunia kerja, yang pada akhirnya membentuk mahasiswa yang mempunyai integritas tinggi dibidangnya baik pada tataran pengetahuan dan teori maupun prakteknya.

Diperlukan adanya instansi yang dapat digunakan sebagai tempat untuk melakukan serangkaian kegiatan untuk menerapkan ilmu dan teori yang diperoleh diperkuliahan agar mahasiswa mendapatkan gambaran yang komprehensif pada bidang teknologi informatika. Dalam perkuliahan hanya dipelajari tentang teori yang ada dalam buku dan beberapa pengalaman dari dosen pengampu, akan lain jika mahasiswa secara langsung terlibat dalam setiap tahapan yang dilakukan dan penyelesaian tiap permasalahan yang terjadi

pada suatu instansi yang dalam kesehariannya tidak hanya mempelajari tetapi menggunakan juga menerapkan bahkan telah mengembangkan ilmu tersebut.

1.2 Rumusan Kerja Praktek

Dalam pembuatan Sistem Informasi sering kita kenal dengan istilah SDLC (system development live cycle) yaitu tahapan yang ada dalam proses pembuatan sistem informasi, adapun tahapanya yaitu; analisi, desain, coding, dan implementasi. Dengan demikian kami ingin mengetahui lebih jauh mengenai hal tersebut dengan merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan-tahapan dalam membuat sistem informasi dalam dunia industri ?.
2. Bagaimana pengerjaan pada masing masing tahap pembuatanya?.

1.3 Batasan Kerja Praktek

Kerja Praktek (KP) dilaksanakan di sebuah instansi tertentu dan mendapatkan tugas (proyek) khusus sesuai dengan bidang informatika. Tugas yang diberikan oleh perusahaan berupa terlibat dalam keseharian institusi dengan diberikan tugas (proyek) tertentu yang dapat diselesaikan selama masa kerja praktek, waktu yang diperlukan untuk melakukan kerja praktek selama satu bulan. Penentuan jenis tugas (proyek) diharapkan dapat saling menguntungkan antara mahasiswa maupun institusi.

1.4 Tujuan Kerja Praktek

Adapun tujuan diadakanya kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Mempraktekkan teori yang telah di pelajari di lingkungan kampus.
2. Memberikan kesempatan mahasiswa untuk menerapkan ilmu dengan dijiwai visi dan misi program studi.
3. Membantu mahasiswa memahami dunia kerja sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajarinya.
4. Membentuk mahasiwa yang trampil dan mampu bekerjasama.
5. Membangun jaringan kerja dengan pihak pengguna lulusan teknik informatika UIN Sunan Kalijaga.
6. Sebagai wahana memperoleh umpan balik untuk peningkatan kualitas penyelenggaraan pendidikan sesuai kebutuhan dunia kerja.

1.5 Manfaat Kerja Praktek

Dari pelaksanaan kerja praktek ini, diharapkan membawa manfaat diantaranya:

1. Menambah pengetahuan dan pemahaman bagi penulis mengenai tahapan pembuatan sistem informasi.
2. Dapat membandingkan antara ilmu yang diperoleh di kampus dengan praktek yang ada di dunia kerja.

BAB II

TEMPAT KERJA PRAKTEK

2.1 Gambaran Umum Instansi

2.1.1 Sejarah Perusahaan

CV. Adhi Jasa Informatika adalah komunitas kerja yang bergerak dalam bidang teknologi informasi (IT). Usaha ini dirintis sejak awal tahun 2000 dari sekumpulan mahasiswa Teknik Informatika yang tekun dan intensif melakukan eksplorasi sains dan teknologi dalam bidang pengembangan software dan hardware dalam mewujudkan kinerja perusahaan yang berbasis IT dengan konsep otomasi kerja dan integritas jaringan kinerja perusahaan.

Dalam perjalanannya, hasil yang didapat selama eksplorasi berjalan, mendapat respons positif dari masyarakat dengan antusias mereka memesan beberapa produk IT untuk perusahaan, toko, swalayan, apotik hingga Sistem Informasi Akademik (perguruan tinggi) dan Perpustakaan. Setelah hampir 2 tahun berjalan dengan kondisi try and try tak terasa, predikat mahasiswa satu demi satu personil mulai meningkat menjadi sarjana-sarjana yang memiliki dedikasi, pengetahuan dan pengalaman selama eksplorasi dan pengerjaan proyek-proyek lepas.

Didukung kepercayaan masyarakat pada usaha ini dan pentingnya IT dalam persaingan bisnis dan usaha mendatang, kelompok ini mulai serius menjadikan kumpulan lepas tersebut menjadi sebuah badan usaha, tepatnya

pada tanggal 1 Agustus 2002 dengan nama CV. Adhi Jasa Informatika. Dengan pembentukan ini, proyek demi proyek bukan lagi ajang eksplorasi, tapi lebih profesional sebagaimana layaknya perusahaan.

Untuk memperkuat dasar hukum dan posisi perusahaan, CV. Adhi Jasa Informatika mendaftarkan diri sebagai badan usaha resmi dan berhasil bersamaan diterbitkannya SIUP Nomor : 503/354/276/PK/I/2003. Dengan struktur dan tim work yang sebagian besar sarjana informatika yang siap baik dalam keilmuan dan pengalaman pengerjaan proyek-proyek di luar komunitas selama ini, CV. Adhi Jasa Informatika bertekad mewujudkan seluruh usaha pengembangan IT di segala bidang baik pendidikan, pemerintahan, industri, kesehatan dengan berbasis Jaringan LAN/Wan maupun internet.

2.1.2 Visi

Menjadi pusat daya cipta dan pengembangan teknologi informasi untuk mewujudkan masyarakat IT yang berkualitas tinggi serta mempunyai daya saing kompetitif dalam merespons dinamika kompetisi global.

2.1.3 Misi

Sosialisasi pentingnya IT dalam membangun perusahaan melalui pengembangan produk-produk IT untuk institusi bisnis, pendidikan, kesehatan, pemerintahan dan lain-lain.

Memberikan pelayanan bagi terwujudnya sebuah sistem terotomasi bagi perusahaan baik dalam bidang pelayanan, dokumentasi, publikasi dan apapun yang berkenaan dengan otomasi manajemen perusahaan.

Menjembatani interaksi antara masyarakat, insitusi pelayanan, pasar, pemerintah, dalam mewujudkan masyarakat dan dunia pendidikan dalam mewujudkan masyarakat IT.

2.1.4 Lingkup Usahan

1. Pengembangan Perangkat Lunak

Perancangan, pemeliharaan dan pengembangan perangkat lunak yang dibangun meliputi bidang keuangan dan administrasi, sistem kepegawaian, inventory, Sistem Informasi Akademik, Sistem Informasi perpustakaan, sistem informasi manajemen berbasis client-server , kesehatan, dan Sistem Informasi Geografis

2. Sistem Jaringan

Perencanaan, perancangan dan peganalisaan sistem jaringan yang terpadu, implementasi solusi-solusi bidang jaringan seperti Lan/Wan, intranet dan Internet yang berkaitan dengan integrasi komputer dan telekomuikasi. Penyediaan produk dan aplikasi pendukung lingkungan sistem jaringan.

3. Aplikasi Internet

Perencanaan, perancangan dan pengembangan aplikasi bisnis berbasis Web sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Penyediaan jasa-jasa internet yang komunikatif, interaktif dan dinamis serta terjaga sekuritasnya.

4. Web dan Desain Grafis

Penyediaan jasa desain web, desain katalog produk, desain papan nama, desain logo, desain iklan (advertising) untuk media cetak dan televisi, desain kartu nama, desain cover CD dan lain-lain.

5. Multimedia Design

Pembuatan sistem layanan informasi, profil perusahaan (company profile), sarana presentasi serta demo produk yang disajikan secara interaktif. Layanan produk ini dikemas dalam bentuk CD dengan format file yang didukung oleh hardware yang mudah didapat di pasaran. Pelayanan jasa ini juga meliputi CD-ROM burning, multimedia kiosk, brosur digital, CD Encyclopedia, CD Katalog, CD promosi, CD Back up dan data storage.

6. IT Consultan

Memberikan jasa konsultasi mengenai penerapan teknologi informasi dan memberikan layanan perencanaan dan perancangan sistem yang ideal.

7. Bussiness and Management Consultan

Memberikan jasa konsultasi mengenai management, bussiness and Process improvement, bussiness process reengineering dan organizational strategic development mulai dari inbound process, supporting process meliputi konsultasi pengembangan HRD management, financial dan Accounting sampai dengan pengembangan proses outbound

logistiknya. Spesialisasi yang sekarang ditekuni adalah konsultasi pengembangan organisasi pemerintahan menuju struktur pengelolaan berbasis BLU (Badan Layanan Umum) .

2.1.5 Core Team Development

No	Nama	Keahlian	Pendidikan
1.	M. Mustakim	Sistem Analis	S2 ITB
2.	M. Mabror	Database Administrator	Kandidat S2
3.	Kholdid Haryono	Senior Programmer	S2
4.	Dian Maretha	Senior Programmer	S2
5.	Galih Waskito	Web Programmer	S1
6.	Shidqul Ahdi	Programmer	S1
7.	Saifulloh	Programmer	S1

2.1.6 Pengalaman Perusahaan

1. Pemerintahan

No	Instansi	Pekerjaan	Tahun
1	BPKD Kab. Pacitan	SIM Keuda Permen 13 tahun 2006	2006
2	Biro Keuangan Prov. Jawa Tengah	Sistem Akuntansi Daerah Permen 13 tahun 2006	2007
3	Biro Keuangan Prov. Jawa Tengah	Sistem RKA SKPD (Penganggaran)	2007
4	BKD Surakarta	Sistem Kepegawaian Daerah	2007
5	DPU Kab. Wonogiri	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
6	BKD Surakarta	Sistem E-Arsip Kepegawaian & BAPERJAKAT	2008

7	Biro Keuangan Prov. Jawa Tengah	Pengembangan Sistem Akuntansi Daerah Permen 59	2008
8	Dinas Pendidikan Prov. Jawa Tengah	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
9	RSJ Surakarta	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
10	RSJ Klaten	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
11	DPU Kab. Sukoharjo	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
12	RSUD Kab. Sukoharjo	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
13	Dinas Kesehatan Kab. Sukoharjo	Sistem Akuntansi Daerah Permen 59 tahun 2007	2008
14	Dinas Kesehatan Kab. Wonosobo	Sistem Informasi Manajemen Barang Daerah	2009
15	Dinas Pekerjaan Umum Kab.Wonogiri	Sistem Informasi Manajemen Barang Daerah	2009
16	KIMTARU	Sistem Akuntansi Daerah	2010
17	RSUP SOERADJI TIRTONEGORO	Aplikasi Briging E-SPT	2010
18	Official Website	www.magelangkota.go.id	2010
19	Official Website	www.acehprov.go.id	2010
20	Dinas Pendidikan Kab.Wonogiri	Sistem Akuntansi Daerah	2011
21	Dinas Pendidikan Kab.Mappi	Sistem Akuntansi Daerah	2011
22	Dinas Pendidikan Kab.Wonogiri	Sistem Penatausahaan	2012
23	RSUP.Soeradjitirtonegoro	Sistem Briging Pajak	2012

2. Kampus.

No	Instansi	Pekerjaan	Tahun
1	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Sistem Informasi Akademik	2006
2	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	Portal Akademik	2007
3	Fakultas MIPA UNY Yogyakarta	Sistem Informasi LAB	2007
4	UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta	<i>Technical Patner</i> pengembangan Sistem Akuntansi BLU	2007
5	Fakultas Peternakan UGM	Sistem E-Pustaka	2007
6	STTA (Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto)	Sistem Informasi Akademik	2008
7	Akademi Teknik Warga Surakarta	Sistem Informasi Akademik	2011
8	Universitas Nahdlatul Ulama Solo	Sistem Informasi Akademik	2011

3. Sekolah

No	Instansi	Pekerjaan	Tahun
1	SD N 1 Riau	Sistem Keuangan sekolah	2004
2	SMK Yasiha Purwodadi	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2004
3	SMK Bina Negara Purwodadi	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2004
4	SMA Yasiha Purwodadi	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2004
5	SMP N 1 Jatinom Klaten	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2008
6	SMP N 1 RSBI Prambanan Klaten	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2009
7	SMP N 1 RSBI Bantul DIY	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2010
8	SMK N 2 SBI Karanganyar	SIMSE (Sistem Informasi Manajemen Sekolah)	2010
9	Yayasan Al Irsyad Cilacap	SIM Perpustakaan	2010
10	Akademi Teknologi Warga	SIM Akademik dan Keuangan	2011
11	Uneversitas Nahdlatul Ulama	SIM Akademik dan Keuangan	2011

4. Perusahaan Swasta

No	Instansi	Pekerjaan	Tahun
1	Restoran OSHIN Yogyakarta	Sistem Informasi Restoran	2002

2	PRIMA LISING Motor Surakarta	Sistem Informasi Kredit dan Lising	2002
3	Distributor Chiken Nugget	Sistem Informasi Inventory	2002
4	Safari Dharma Raya temanggung	sistem Informasi Tiketing	2002
5	Beberapa Swalayan Di Jogja	Sistem Informasi Penjualan	2002
6	BPR ARTHA SETIA Temanggung	SIM BPR	2009
7	KSP Mega Artha	SIM KSP	2010
8	KSP Anugrah Mandiri	SIM KSP	2011
9	Toko Online	www.souvenirnukah.com	2011
10	KOPERASI PKPRI GROBOGAN	SIM SIMPAN PINJAM	2011

5. Kontak

Alamat kantor :

ADHI JASA INFORMATIKA

Jl. Raya Purwomartani No. 16 A Broomonilan Purwomartani Sleman DIY

55571 Telp. (0274) 682-0441

2.2 Ruang Lingkup Kerja Praktek.

Dalam rangka melaksanakan Kerja Praktek ini, penulis memilih CV. Adhijasa Informatika sebagai tempat kerja praktek. CV. Adhi Jasa Informatika mempunyai banyak proyek pembuatan sistem informasi yang sedang dikerjakan, diantaranya sistem informasi administrasi dan manajemen sekolah, sistem informasi akuntansi, sistem informasi keuangan daerah dll.

Diantara beberapa proyek yang terdapat di CV. Adhi Jasa Informatika, ada proyek yang memiliki kompleksitas cukup tinggi dan membutuhkan intergrasi antar aplikasi yakni sistem informasi administrasi dan management sekolah (SIMSE), dalam SIMSE terdapat beberapa aplikasi diantaranya; aplikasi administrasi sekolah, aplikasi keuangan /banking sekolah, aplikasi penerimaan siswa baru, aplikasi akademik.

Untuk saat ini proyek SIMSE di CV. Adhi Jasa Informatika ini dicustomsize untuk Sekolah Dasar Ukuwah Islamiyah, dan masih dalam proses pengembangan, penulis ikut serta dalam tim aplikasi keuangan / banking sekolah. Yang mana proyek ini adalah CSR dari CV. Adhi Jasa Informatika untuk Sekolah Dasar Ukuwah Islamiyah.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1 Penugasan

Pelaksanaan kerja praktek yang dilaksanakan di CV. Adhi Jasa Informatika ini dimulai setelah mendapatkan tugas (proyek) dari pihak perusahaan. Proyek tersebut adalah pembuatan Sistem Informasi Administrasi dan Akademik sekolah Dasar Ukuwah Islamiyah (SIMSE SD). Sebelumnya proyek ini adalah salah satu bentuk dari Tanggung Jawab Sosial Perusahaan (CSR) dari CV. Adhi Jasa Informatika.

Kegiatan ini merupakan salah satu bentuk tanggung jawab dari CV. Adhi Jasa Informatika terhadap masyarakat sekitar perusahaan, dalam hal ini memberikan bantuan berupa sistem informasi administrasi dan akademik sekolah (SIMSE SD). Dalam sistem ini terdapat berbagai macam aplikasi yang saling berintegrasi.

Sistem ini dirancang untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan sekolah SD Ukuwah Islamiyah, mulai dari sistem penerimaan siswa baru sampai dengan pendataan siswa lulus sekolah. Sistem informasi manajemen sekolah dasar (SIMSE SD) terbagi atas empat modul besar yaitu :

1. Modul Penerimaan Siswa Baru (PSB)

Modul ini digunakan sebagai aplikasi penerimaan siswa baru jika sekolah tersebut belum bergabung dengan sistem Real Time Online (RTO).

2. Modul Administrasi Sekolah

Modul ini digunakan untuk mendata semua kebijakan sekolah, berupa tarif, pendataan Kepegawaian, Pendataan akun penerimaan, akun Pengeluaran dan pendataan master data sekolah.

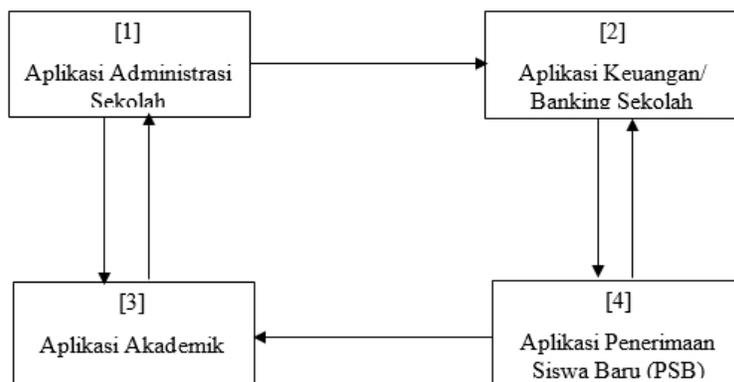
3. Modul Banking (Keuangan)

Modul ini digunakan sebagai aplikasi layanan, yang berupa anjungan KASIR, Aplikasi Kasir ini akan menerima/mencatat semua transaksi keuangan baik berupa penerimaan SPP atau penerimaan Siswa Lainnya dan juga aplikasi BENDAHARA yaitu aplikasi yang akan membantu Bendahara dalam Pembukuan akuntansinya.

4. Modul Akademik

Modul ini digunakan untuk mengelola manajemen akademik mulai dari pencatatan siswa diterima, pendataan kelas, pendataan paralel kelas, pendataan wali kelas, pendataan mata pelajaran, pendataan, pembuatan raport, pendataan presensi, pendataan nilai siswa, pendataan kenaikan kelas, pendataan nilai ujian akhir, pembuatan raport, pendataan prestasi dan pendataan data kesiswaan.

Keempat modul tersebut saling terintegrasi satu sama lain.



Gambar 3.0.1 Aplikasi sistem informasi Akademik dan administrasi Sekolah

Karena kompleksitas program tersebut sangat tidak memungkinkan jika dikerjakan sekaligus. Karena keterbatasannya itu maka pengembangannya dilakukan secara bertahap dan dilakukan oleh banyak orang. Pada proyek kali ini penulis fokus pada Aplikasi Banking (Keuangan), sesuai dengan tugas yang diberikan oleh pihak CV. Adhi Jasa Informatika.

3.2 Penyelesaian

Untuk menyelesaikan tugas yang diberikan oleh perusahaan tempat kerja praktek, penulis akan menyusun fase dalam pengembangan sistem informasi yang biasa dikenal dengan istilah SDLC (*Systems Development Life Cycle*). Berikut adalah fase dalam pengembangan sistem informasi yang telah ditugaskan.

3.2.1 Analisis

Yakni memahami dengan sebenar-benarnya kebutuhan dari sistem baru dan mengembangkan sebuah sistem yang mawadahi kebutuhan tersebut. Penentuan kebutuhan sistem merupakan langkah yang penting dalam tahapan SDLC. Analisis kebutuhan sistem terbagi menjadi kebutuhan Fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

3.2.1.1 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional dalam pengembangan sistem informasi keuangan sekolah dasar ukuwah islamiyah.

1. Bendahara dapat melakukan Login.
2. Bendahara dapat melakukan Logout.

3. Bendahara dapat keluar dari sistem.
4. Bendahara dapat mengimput master data grup tagihan.
5. Bendahara dapat mengimput master data komponen tagihan.
6. Bendahara dapat mengimput master data jalur penerimaan siswa baru.
7. Bendahara dapat mengimput data harga formulir pendaftaran
8. Bendahara dapat mendata tagihan sumbangan masuk persiswa.
9. Bendahara dapat mendata tagihan sumbangan persiswa pertahun ajaran.
10. Bendahara dapat mendata tagihan SPP persiswa.
11. Bendahara dapat mendata tagihan selain PP.
12. Kasir dapat mendata transaksi pembayaran / banking.
13. Bendahara dapat melihat laporan harian.
14. Bendahara dapat melihat laporan periode antara.
15. Bendahara dapat melihat laporan periode akademik.
16. Bendahara dapat melihat laporan data sumbangan masuk.
17. Bendahara dapat melihat laporan pembayaran sumbangan masuk.
18. Bendahara dapat melihat laporan data sumbangan siswa pertahun.
19. Bendahara dapat melihat laporan pembayaran sumbangan siswa per tahun.
20. Bendahara dapat melihat laporan data tagihan SPP.
21. Bendahara dapat melihat laporan pembayaran SPP.
22. Bendahara dapat melihat laporan data tagihan non-SPP.
23. Bendahara dapat melihat laporan pembayaran non-SPP.

24. Bendahara dapat melihat history pembayaran per siswa.

25. Bendahara dapat melihat tagihan per siswa.

3.2.1.2 Kebutuhan Non-Fungsional

Adapun kebutuhan non-fungsional dalam pengembangan sistem informasi keuangan sekolah dasar ukuwah islamiyah sebagai berikut:

1. Menggunakan Sistem Operasi Ubuntu sebagai Server.
2. Database menggunakan PostgreSQL.
3. Sistem Operasi pada desktop menggunakan Windows NT.

3.2.2 Desain

3.2.2.1 Desain Sistem

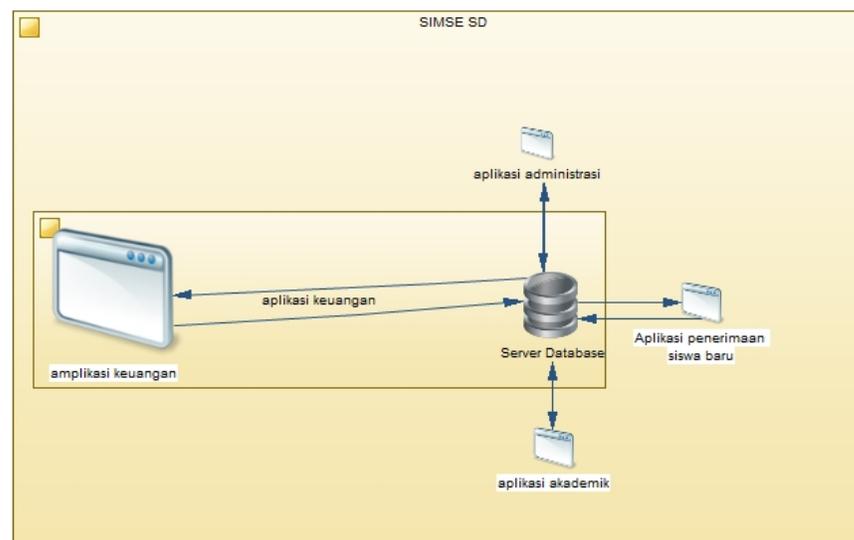
Sistem informasi ini dibangun dengan menggunakan Delphi dengan database PostgreSQL yang ditanam dalam Server lokal dengan operating sistem Ubuntu Server, Pertimbangannya adalah agar database dapat digunakan secara bersama oleh pengguna sehingga menghasilkan data yang lebih akurat dan lebih terupdate.

Dalam arsitektur desain sistem ini, sistem dibagi menjadi dua layer, yaitu:

1. Layer Aplikasi, yaitu layer yang memberikan user interface kepada pengguna yaitu merupakan aplikasi dalam format .exe. Layer ini berinteraksi secara langsung terhadap petugas bagian keuangan. Layer ini dibangun dengan Delphi versi 6.0.

2. Layer Database, yaitu layer yang terdapat Server database yang menggunakan PostgreSQL 9.1.

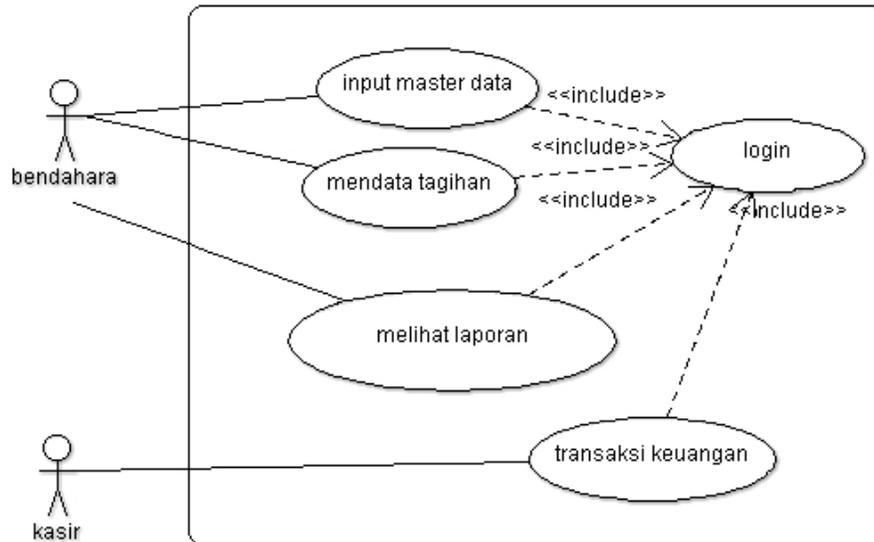
Sedangkan yang menjembatani dengan database menggunakan ODBC bawaan OS Windows pada komputer petugas. ODBC meneruskan dan menerima request dari Aplikasi. Request akan diteruskan ke database.



Gambar 3.0.2 Arsitektur desain sistem SIMSE SD

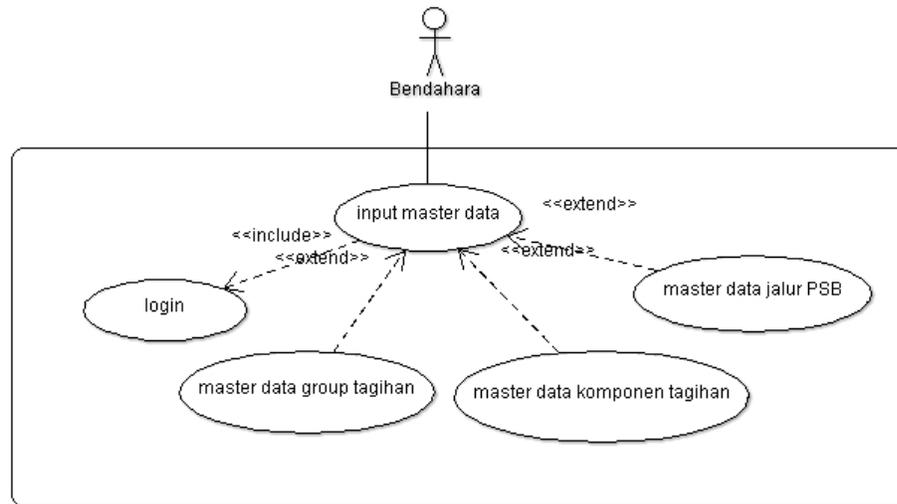
3.2.2.2 Desain Perancangan UML

3.2.2.2.1 Use Case Diagram



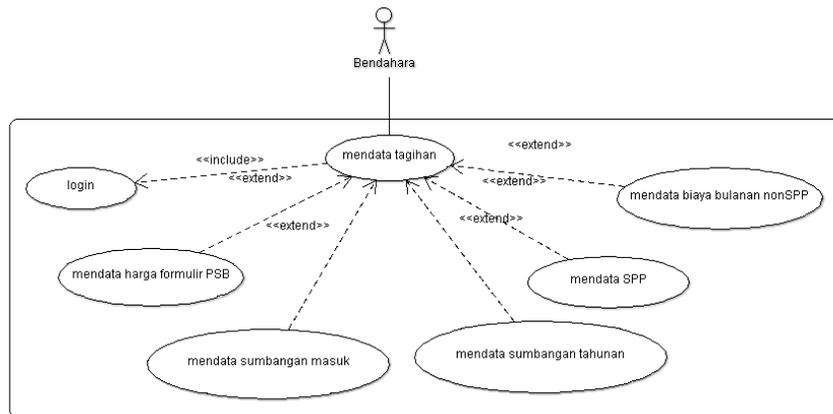
Gambar 3.3 Use Case Diagram

Login	Bendahara dan Kasir harus melakukan login saat masuk ke sistem.
Input Master Data	Bendahara dapat melakukan input berbagai master data yang diperlukan.
Mendata Tagihan	Bendahara dapat mengimputkan data besara tagihan dari masing masing siswa.
Melihat Laporan	Bendahara dapat melihat laporan pembayaran.
Transaksi Keuangan	Kasir melakukan pendataan transaksi / pembayaran.



Gambar 3.0.4 Use Case input master data

- Input Master Data** Bendahara dapat melakukan input berbagai master data yang diperlukan.
- Login** Bendahara harus melakukan login sebelum masuk ke sistem.
- Input Master Data Group Tagihan** Memungkinkan bagi bendahara untuk melakukan input master data group tagihan.
- Input Master Data Komponen Tagihan** Memungkinkan bagi bendahara untuk melakukan input master data komponen tagihan.
- Input Master Data Jalur PSB** Bendahara dapat melakukan input master data group.

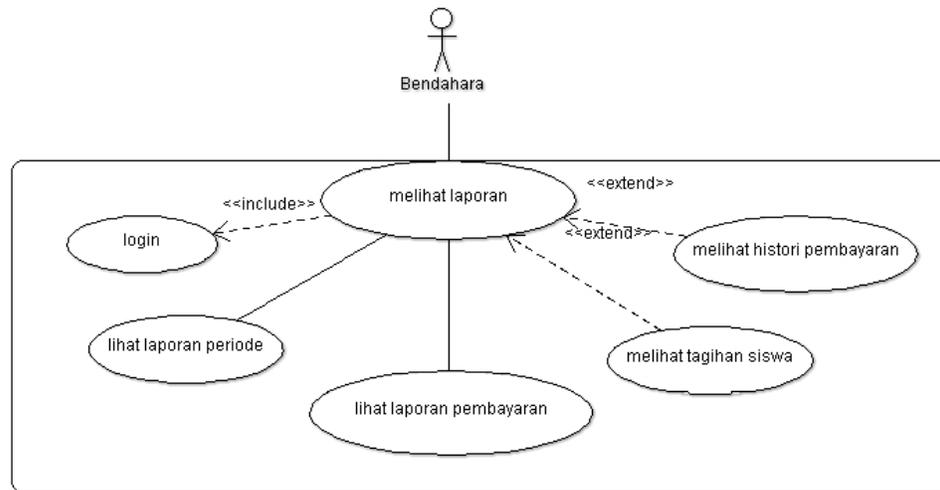


Gambar 3.0.5 Use Case Mendata Tagihan

- Mendata Tagihan** Bendahara dapat menginputkan data besara tagihan dari masing masing siswa.
- Login** Bendahara harus melakukan login sebelum mengakses data tagihan.
- Mendata Harga Formulir PSB** Bendahara dapat menginputkan harga formulir pendaftaran PSB.
- Mendata Sumbangan Masuk** Bendahara dapat mendata besar biaya sumbangan uang masuk siswa baru.
- Mendata Sumbangan Tahunan** Bendahara dapat mendata besar biaya sumbangan tahunan persiswa.
- Mendata SPP** Bendahara dapat mendata biaya SPP masing-masing siswa.

Mendata nonSPP

Bendahara dapat mendata biaya nonSPP masing-masing siswa.



Gambar 3.0.6 Use Case Melihat Laporan

Melihat Laporan

Bendahara dapat melihat laporan pembayaran.

Login

Bendahara harus melakukan login sebelum mengakses data tagihan.

Lihat Laporan Periode

bendahara dapat memilih periode laporan berdasarkan jenjang waktu.

Lihat Laporan Pembayaran

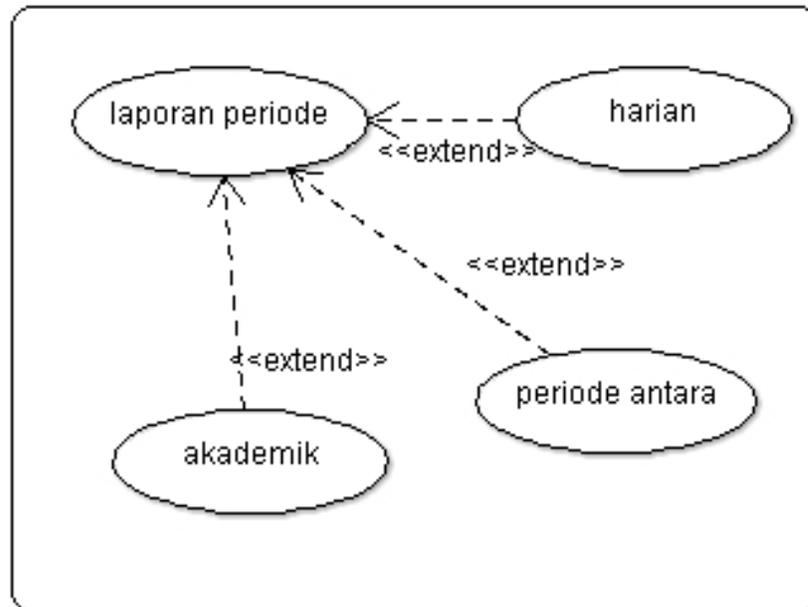
Bendahara dapat melihat semua jenis laporan pembayaran berdasarkan item tagihan.

Melihat Tagihan Siswa

Bendahara dapat melihat semua tagihan siswa.

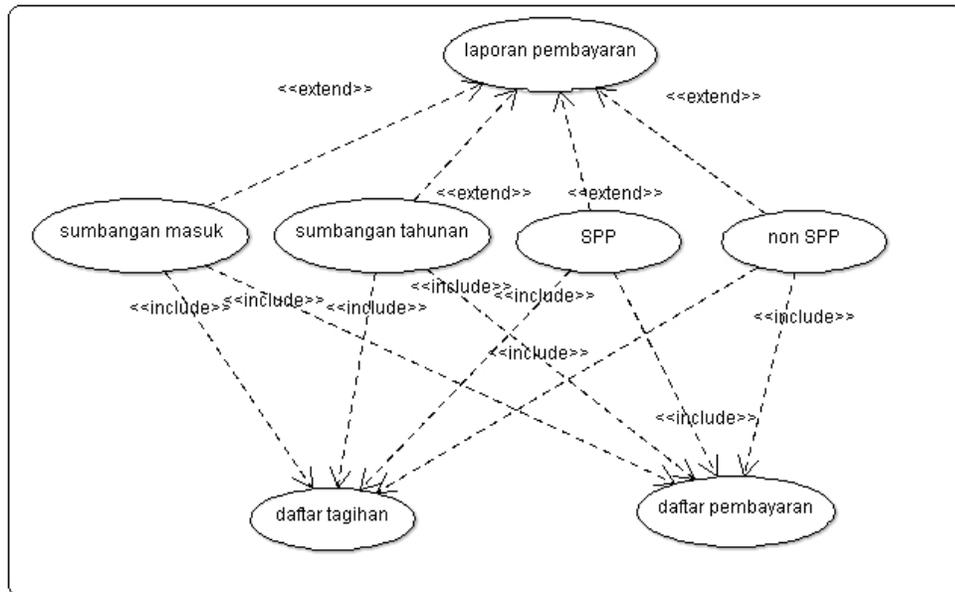
Melihat History Pembayaran

Bendahara dapat melihat riwayat pembayaran siswa.



Gambar 3.0.7 Use Case Melihat Laporan Periode

Lihat Laporan Periode	Bendahara dapat memilih periode laporan berdasarkan jenjang waktu.
Harian	Bendahara dapat melihat laporan dalam periode harian.
Periode Antara	Bendahara dapat melihat laporan dalam periode yang diinginkanya.
Akademik	Bendahara dapat melihat laporan pembayaran dalam masa satu tahun ajaran.



Gambar 3.0.8 Use Case Melihat Laporan Pembayaran

Lihat Laporan Pembayaran Bendahara dapat melihat semua jenis laporan pembayaran berdasarkan item tagihan.

Sumbangan Masuk Bendahara dapat melihat laporan tentang sumbangan masuk siswa, termasuk di dalamnya daftar tagihan sumbangan masuk maupun daftar pembayaran sumbangan masuk.

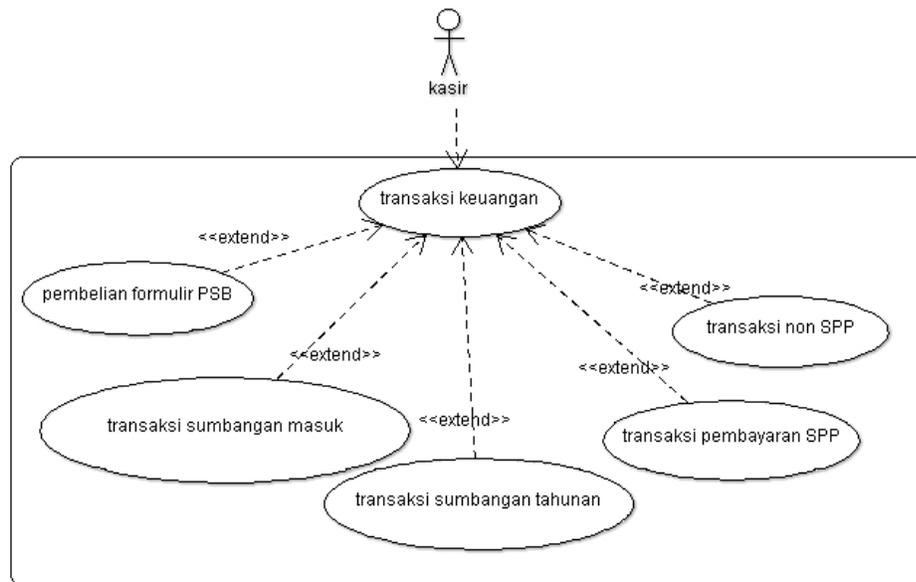
Sumbangan Tahunan Bendahara dapat melihat laporan tentang sumbangan tahunan siswa, termasuk di dalamnya daftar tagihan sumbangan tahunan maupun daftar pembayaran sumbangan tahunan.

SPP

Bendahara dapat melihat laporan tentang SPP siswa, termasuk di dalamnya daftar tagihan SPP maupun daftar pembayaran SPP.

nonSPP

Bendahara dapat melihat laporan tentang pembayaran nonSPP siswa, termasuk di dalamnya daftar tagihan nonSPP maupun daftar pembayaran nonSPP.



Gambar 3.0.9 Use Case Transaksi Keuangan

Transaksi Keuangan Kasir melakukan pendataan transaksi / pembayaran.

Pembelian Formulir PSB Kasir melakukan pendataan transaksi pembelian formulir PSB.

Transaksi Sumbangan Masuk Kasir melakukan pendataan pembayaran sumbangan masuk .

Transaksi Sumbangan Tahunan. Kasir melakukan pendataan pembayaran sumbangan tahunan.

Transaksi pembayaran SPP Kasir melakukan pendataan pembayaran spp.

Transaksi Pembayaran nonSPP Kasir melakukan pendataan pembayaran non SPP

3.2.2.2.2 Mengidentifikasi Obyek

Tabel 3.1 : Obyek entity dari use case

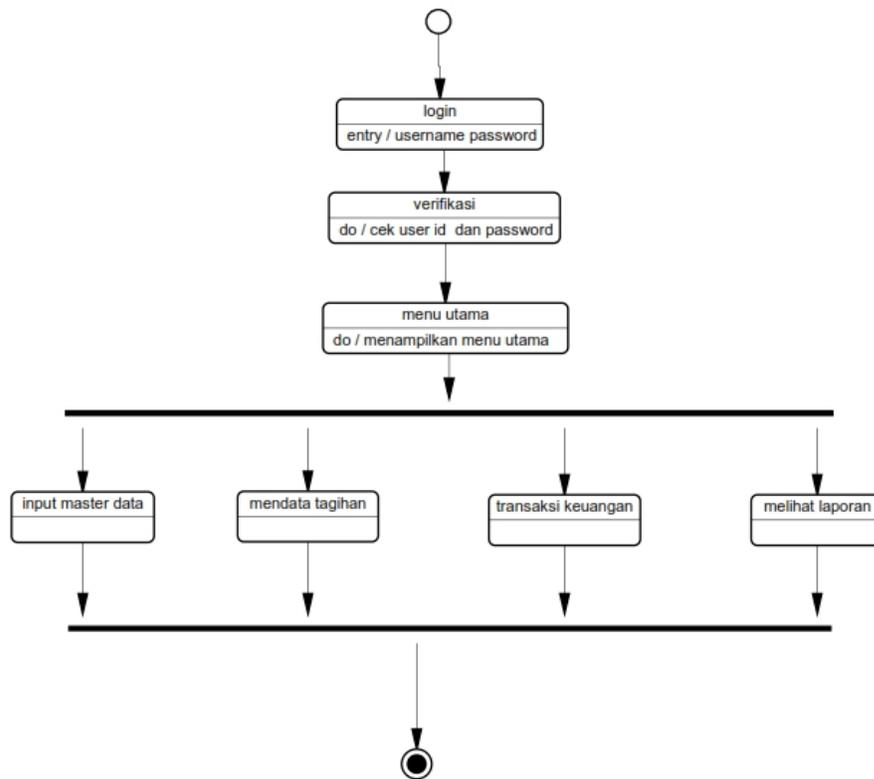
Bendahara	Petugas yang mengurus seluruh aktivitas keuangan
Kasir	Petugas yang hanya menerima dan mencatat pembayaran.
Database lokal	Tempat penyimpana seluruh transaksi sementara di komputer.
Database Server	Tempat penyimpanan setelah transaksi selese dilakukan.

Tabel 3.2 : Obyek boundary dari use case

Form Login	Form yang digunakan untuk masuk ke sistem, terdapat kolom isian username dan password yang harus diisi.
Form Pendataan Group Tagihan	Form yang digunakan untuk mendata group tagihan.

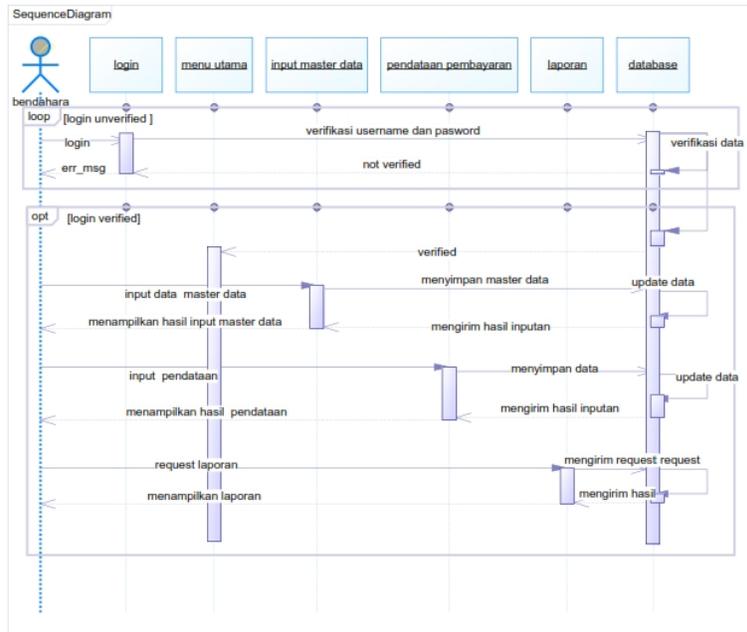
Form Pendataan Komponen Tagihan	Form yang di gunakan untuk mendata komponen tagihan.
Form Master Data Jalur PSB	Form ini digunakan untuk mengisi master data jalur PSB.
Form Pendataan Harga Formulir PSB	Form ini digunakan untuk mendata harga formulir PSB.
Form Pendataan Sumbangan Masuk	Form ini di gunakan untuk mendata besarnya sumbangan masuk.
Form Pendataan Sumbangan Tahunan	Form ini digunakan untuk mendata besarnya sumbangan tahunan.
Form Pendataan SPP	Form yang digunakan untuk mendata besaran SPP.
Form Pendataan non SPP	Form yang digunakan untuk mendata besaran biaya non SPP.
Form Transaksi / Banking	Form ini digunakan oleh kasir /bank untuk mendata siapa yang telah melakukan pembayaran.
Menu laporan	Pilihan jenis laporan yang akan di tampilkan

3.2.2.2.3 State Diagram

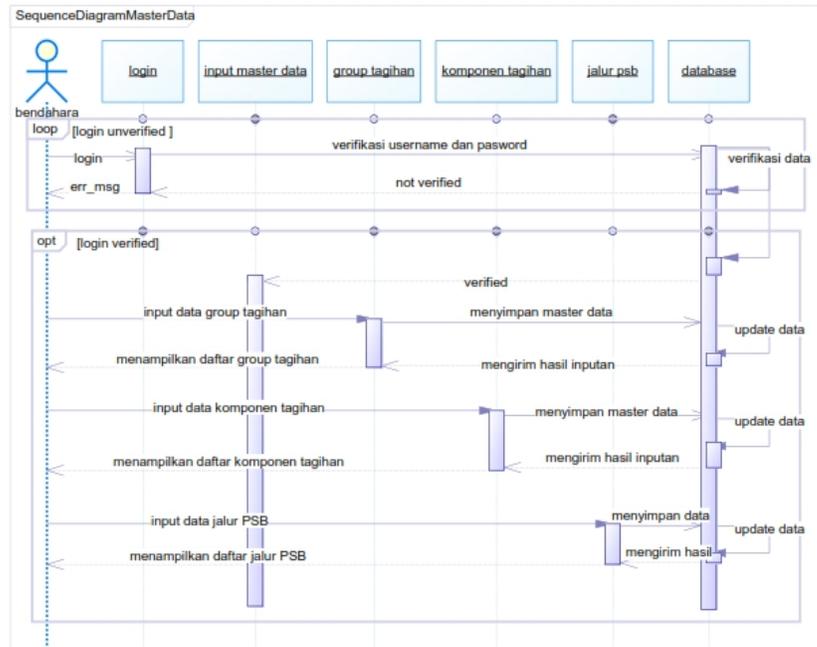


Gambar 3.0.10 State Diagram

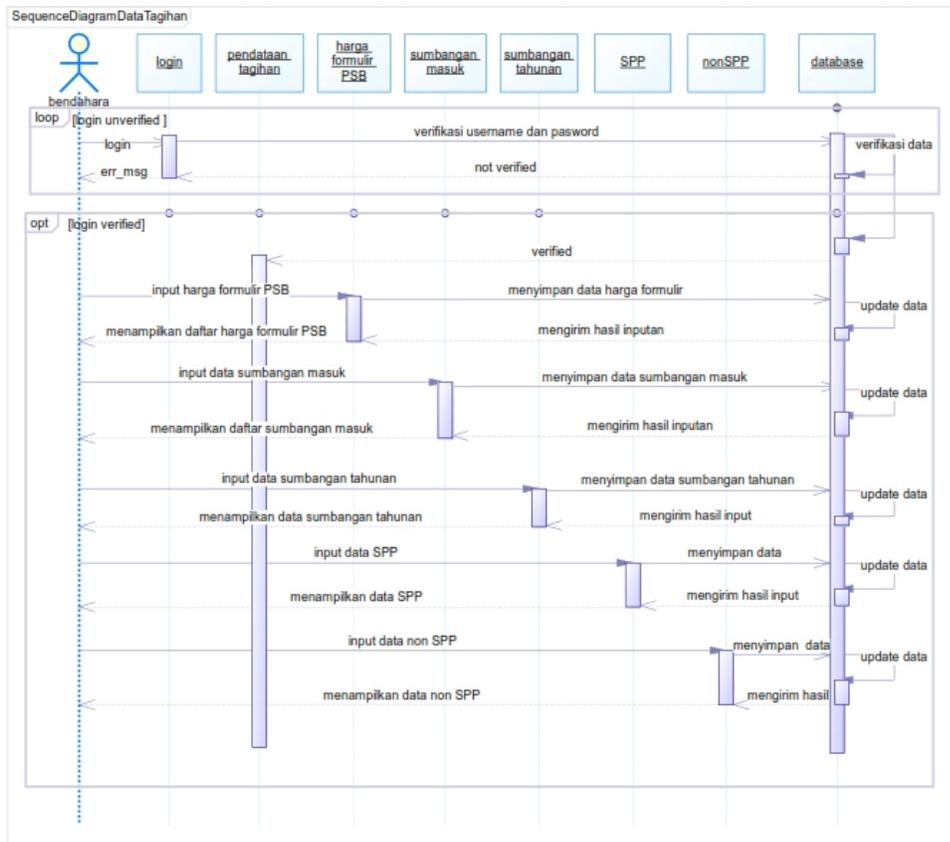
3.2.2.4 Sequence Diagram



Gambar 3.0.11 Sequence diagram

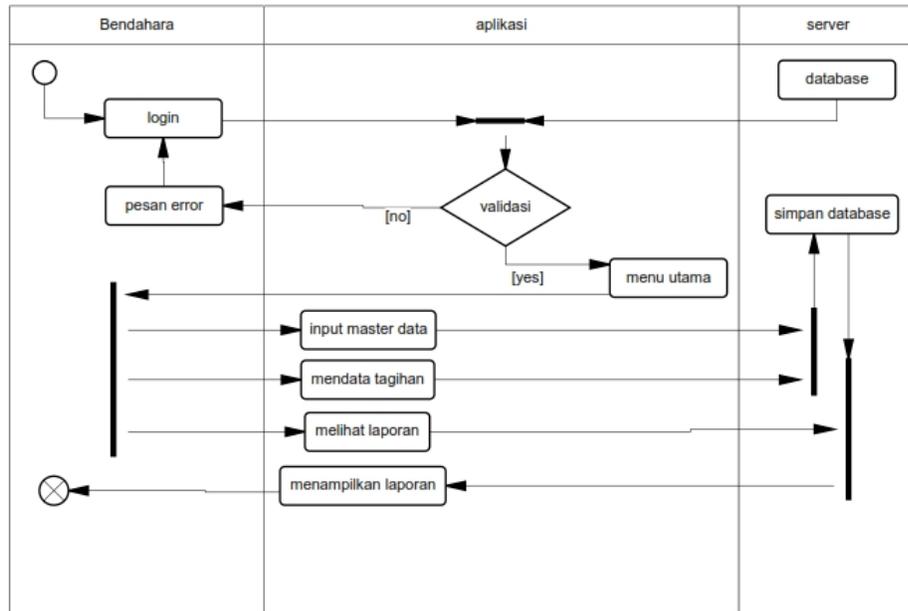


Gambar 3.0.12 Sequence diagram master data

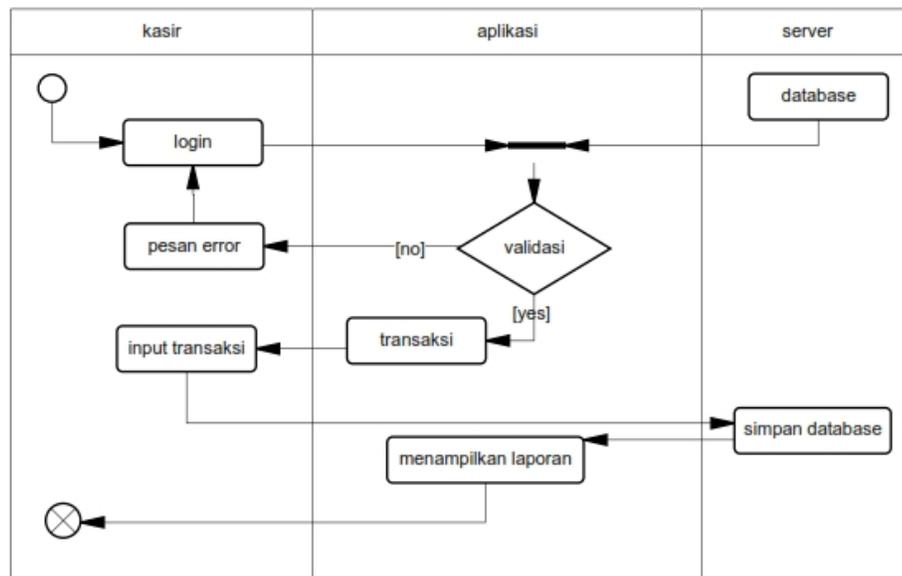


Gambar 3.0.13 Sequence diagram data tagihan

3.2.2.2.5 Activity Diagram



Gambar 3.0.14 Activity diagram bendahara



Gambar 3.0.15 Activity diagram kasir

3.2.2.3 Desain Interface

Halaman Menu Utama

The screenshot shows a web interface for 'System Keuangan SD Ukuwah Islamiyah'. At the top, the title 'System Keuangan SD Ukuwah Islamiyah' is centered. Below the title is a horizontal menu bar with four items: 'System', 'Master Data', 'Data Tarif Dan Tagihan', and 'laporan'. The main content area is currently empty. At the bottom center, the word 'Copyright' is displayed.

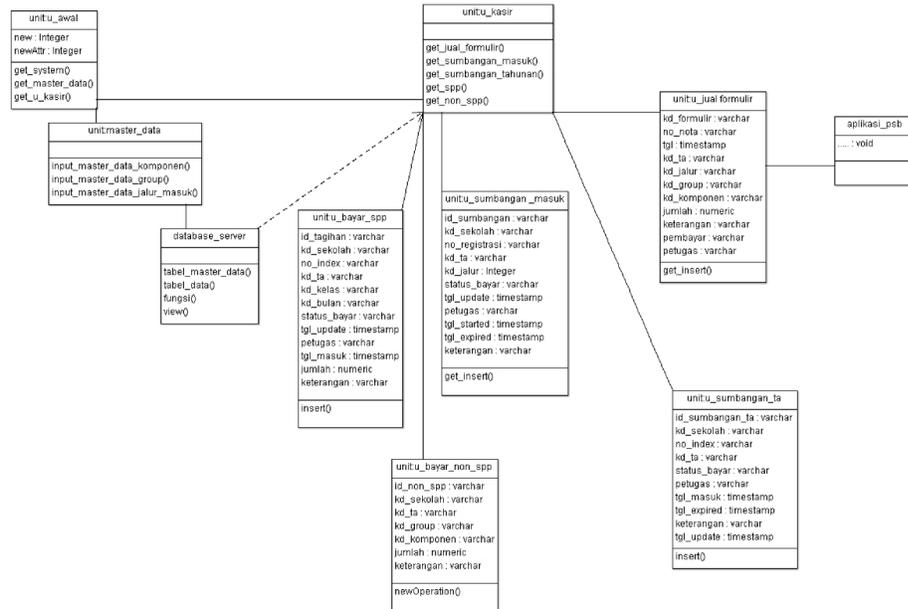
Gambar 3.0.16 Desain user interface halaman menu utama

Desain Form Login

The screenshot shows a login form titled 'Login User'. It contains two input fields: 'ID User' and 'Password'. To the right of the 'Password' field is a link labeled 'Lupa Password'. Below the input fields are two buttons: 'Login' and 'Batal'.

Gambar 3.0.17 Desain user interface form login

3.2.2.4 Class Diagram



Gambar 3.0.26 Class diagram

3.3 Pembahasan

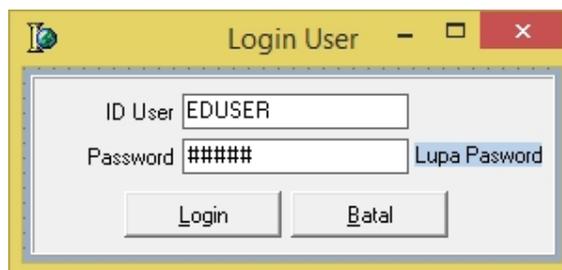
Sesuai dengan desain yang telah dibuat sistem ini di buat sesuai dengan rancangan / desain tersebut.

3.3.1 Menu Utama



Gambar 3.0.27 Halaman menu utama

3.3.2 Form Login



Gambar 3.0.28 Halaman form login

3.3.3 Form Pendataan Group Tagihan



The screenshot shows a software window titled "Pendataan Group Tagihan". The window contains a form with three input fields: "Kode Group Penerimaan", "Nama Group Penerimaan", and "Keterangan". Below the input fields are three buttons: "Simpan", "Batal", and "Keluar". At the bottom of the window is a table with three columns: "Kd. Group", "Nama Group Tagihan", and "Keterangan". The table is currently empty.

Kd. Group	Nama Group Tagihan	Keterangan
-----------	--------------------	------------

Gambar 3.0.29 Halaman form pendataan group tagihan

3.3.4 Form Pendataan Komponen Tagihan

The screenshot shows a software window titled "Pendataan Komponen Tagihan". The window contains a form with the following fields:

- Nama Group Tagihan: Dropdown menu
- Kode Tagihan: Text input field
- Nama Tagihan: Text input field
- Nama Satuan: Text input field
- Keterangan: Text input field
- Status: Dropdown menu

Below the form are three buttons: **Simpan**, **Batal**, and **Keluar**.

At the bottom of the window is a table with the following structure:

Kode	Nama Komponen Penerimaan	Keterangan

Gambar 3.0.30 Halaman form pendataan komponen tagihan

3.3.5 Form Pendataan Jalur PSB



The screenshot shows a software window titled "Pendataan Jalur Masuk PSB". The window contains a form with the following fields and controls:

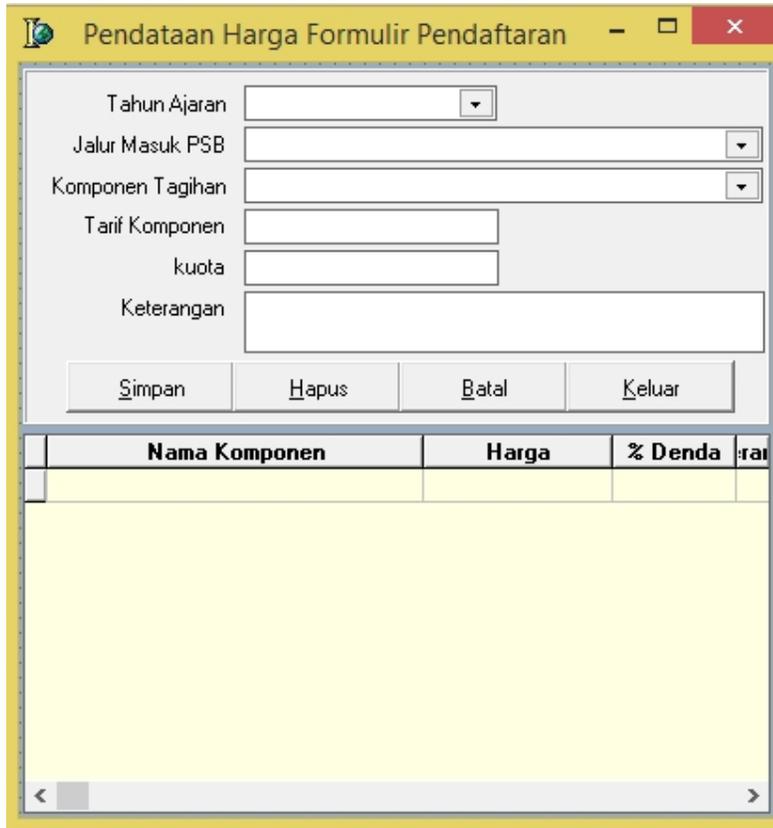
- Kode Jalur PSB**: A text input field.
- Nama Jalur PSB**: A text input field.
- Keterangan**: A text input field.
- Status**: A dropdown menu.
- Buttons**: Three buttons labeled "Simpan", "Batal", and "Keluar".

Below the form is a table with the following structure:

Kode	Nama Komponen Penerimaan	Keterangan

Gambar 3.0.31 Halaman form pendataan jalur PSB

3.3.6 Form Pendataan Harga Formulir Pendaftaran



The screenshot shows a software window titled "Pendataan Harga Formulir Pendaftaran". The window contains a form with the following fields:

- Tahun Ajaran: A dropdown menu.
- Jalur Masuk PSB: A dropdown menu.
- Komponen Tagihan: A dropdown menu.
- Tarif Komponen: A text input field.
- kuota: A text input field.
- Keterangan: A large text area.

Below the form are four buttons: **S**impan, **H**apus, **B**atal, and **K**eluar.

Below the buttons is a table with the following columns: **Nama Komponen**, **Harga**, **% Denda**, and **ra**. The table is currently empty.

Gambar 3.0.32 Halaman form pendataan harga formulir pendaftaran

3.3.7 Form Sumbangan Siswa Baru

Gambar 3.0.33 Halaman form pendataan sumbangan siswa baru

3.3.8 Form Pembuatan Data Tagihan Sumbangan Tahunan

Gambar 3.0.34 Halaman form pembuatan data tagihan sumbangan tahunan

3.3.9 Form Pembuatan Data Tagihan SPP

Pembuatan Data Tagihan SPP

Daftar Tagihan SPP

Tahun Akademik Semester

Nama Siswa

Nama Sekolah

Kelas

NIS

NIM	Nama Mahasiswa	SMT	Tot. Tagihan

Besaran Tarif Tagihan SPP

Komponen Tagihan

Tarif Tagihan

Mulai Bayar 14-12-2008 13.24 Akhir Bayar 14-12-2008 13.24

NIM	Nama	Qty	Tot. Tagihan

Gambar 3.0.35 Halaman form pendataan tagihan SPP

3.3.10 Form Pembuatan Data Tagihan non SPP

Pembuatan Data Tagihan nonSPP

Daftar Tagihan nonSPP				Besaran Tarif Tagihan nonSPP				
Tahun Akademik	<input type="text"/>	Semester	<input type="text"/>	Komponen Tagihan	<input type="text"/>			
Nama Siswa	<input type="text"/>			Tarif Tagihan	<input type="text"/>			
Nama Sekolah	<input type="text"/>			Mulai Bayar	<input type="text"/>	13.24	Akhir Bayar	<input type="text"/>
Kelas	<input type="text"/>							
NIS	<input type="text"/>							
NIM	Nama Mahasiswa	SMT	Tot. Tagihan	NIM	Nama	Qty	Tot. Tagihan	

Gambar 3.0.36 Halaman form pendataan tagihan non SPP

3.3.11 Form Kasir

Gambar 3.0.37 Halaman form kasir

3.3.12 Form pembelian formulir

Jalur Masuk	Harga	keterangan

Gambar 3.0.38 Halaman form pembelian formulir

3.3.13 Form Pembayaran Sumbangan

Pendataan Pembayaran Herregistrasi Siswa Baru

Tahun Akademik Tanggal 25 May 2008
Semester

Nomor Pendaftaran EDNAMA
Nama Calon Siswa EDNAMA
Program Studi
Angkatan

Besar Sumbangan Jumlah Angsuran Kali
Total Terbayar Cacah Membayar Kali
Sisa Sumbangan
Angsuran Ke

Tagihan Sumbangan **Edit1** Tagihan SPP **Edit1**
Total Tagihan Harus Dibayar **Edit1**

Jumlah Pembayaran **Edit1** Sisa Pembayaran **Edit1**
Keterangan

Komponen Biaya SPP Tetap	@ Harga	Qty	Total Biaya	tgl_update	ra
< >					
Komponen Biaya Sumbangan	Total Biaya	X Angsur	Total Tagihan		
< >					

Gambar 3.0.39 Halaman form pembayaran sumbangan

3.3.14 Form Pembayaran sumbangan per tahun

Pendataan Pembayaran Sumbangan Pertahun

Tahun Akademik Tanggal 25 May 2008
 Semester

Nomor Pendaftaran EDNAMA
 Nama Calon Siswa EDNAMA
 Program Studi
 Angkatan

Besar Sumbangan Jumlah Angsuran Kali
 Total Terbayar Cacah Membayar Kali
 Sisa Sumbangan
 Angsuran Ke

Tagihan Sumbangan **Edit1** Tagihan SPP **Edit1**
 Total Tagihan Harus Dibayar **Edit1**

Jumlah Pembayaran **Edit1** Sisa Pembayaran **Edit1**
 Keterangan

Komponen Biaya SPP Tetap	@ Harga	Qty	Total Biaya	tgl_update	ra
< >					
Komponen Biaya Sumbangan	Total Biaya	X Angsur	Total Tagihan		
< >					

Gambar 3.0.40 Halaman form pembayaran sumbangan pertahun

3.3.15 Form Pembayaran SPP

Pendataan Pembayaran SPP

Tahun Akademik Tanggal 25 May 2008
 Semester

NIS EDNAMA Carj[F3]
 Nama siswa EDNAMA
 Program Studi

Jumlah Tagihan **edasli**
 Jumlah Denda **Edit1**
 Jumlah Harus Dibayar **Edit1**
 Jumlah Pembayaran **Edit1**
 Sisa Pembayaran **Edit1**
 Keterangan

Data Kekurangan Pembayaran Sumbangan

Angsuran Ke edangsuran
 Jumlah Tagihan **Edit1**
Tunda Pembayaran Sumbangan

Data Detail Tagihan Mahasiswa

TA	SMT	@ Satuan	qty	Jum. Tagihan	Jum. Denda	Total Tagihan	Status Bayar	Deadline

Gambar 3.0.41 Halaman form pembayaran SPP

3.3.16 Form Pembayaran Non SPP

Pendataan Pembayaran nonSPP

Tahun Akademik Tanggal
 Semester

NIS Cari(F3)
 Nama siswa
 Program Studi

Jumlah Tagihan
 Jumlah Denda
 Jumlah Harus Dibayar
 Jumlah Pembayaran
 Sisa Pembayaran
 Keterangan

Data Kekurangan Pembayaran Sumbangan

Angsuran Ke
 Jumlah Tagihan

Data Detail Tagihan Mahasiswa

TA	SMT	@ Satuan	qty	Jum. Tagihan	Jum. Denda	Total Tagihan	Status Bayar	Deadline

Gambar 3.0.42 Halaman form pembayaran non SPP

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Setelah melakukan kerja praktek selama 1 bulan di CV. Adhi Jasa Informatika, maka dapat disimpulkan telah banyak masukan pengetahuan baru yang penulis dapatkan dalam dunia kerja terutama pada industri pembuatan software.

Meskipun masih banyak lagi yang belum diketahui oleh penulis, bagaimanapun juga kegiatan kerja praktek telah banyak mengubah paradigma penulis tentang bidang minat yang dipelajari di dalam perkuliahan. Terutama dalam pengembangan sistem informasi.

Selama melakukan kerja praktek di CV. Adhi Jasa Informatika, secara tidak langsung penulis dituntut untuk:

1. Disiplin yang sangat dibutuhkan dalam pengerjaan proyek sehingga proyek dapat berjalan tepat waktu.
2. Kerja sama dalam pengerjaan proyek yang ada. Karena sebuah proyek tidak akan dapat diselesaikan tanpa adanya team yang kompak, dan bertanggung jawab.
3. Mengingat, membaca, memahami teori yang telah diajarkan di bangku perkuliahan. Serta mempraktikannya dalam pengembangan sistem informasi.

4.2 Rekomendasi

Ada beberapa rekomendasi dari penulis ditunjukkan untuk pihak CV.

Adhi Jasa Informatika yaitu:

1. Memberi tugas kepada praktekan secara jelas.
2. Lakukan kontrol yang lebih intensive terhadap progress.
3. Menegur jika ada kekeliruan yang dilakukan oleh praktekan.

LAMPIRAN