



**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI
PELAKSANAAN PELATIHAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. PERWITA MARITIM PERSHADA**

KERJA PRAKTIK



**UNIVERSITAS
Dinamika**

Oleh :

NAILA HIDA KHOLIK

18.41010.0189

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

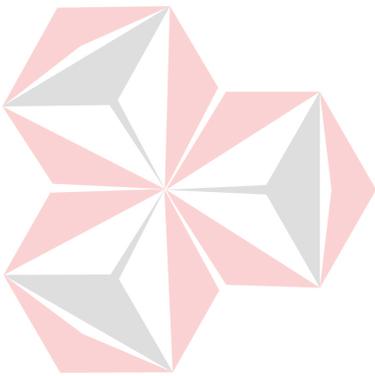
UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI
PELAKSANAAN PELATIHAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. PERWITA MARITIM PERSHADA**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan

Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS

Dinamika

Disusun Oleh :

Nama : Naila Hida Kholik

NIM : 18410100189

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

LEMBAR PENGESAHAN

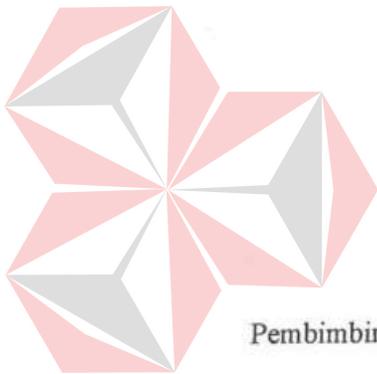
RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI
PELAKSANAAN PELATIHAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN
FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. PERWITA MARITIM PERSHADA

Laporan Kerja Praktik oleh

Naila Hida Kholik

NIM : 18410100189

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

 Digitally signed
by Henry
Bambang S

Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M.
NIDN. 0725055701

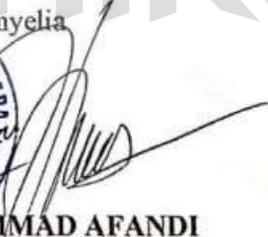
UNIVERSITAS
Sidoarjo, 12 Juli 2021

Dinamika

Disetujui :



Penyelia


MUHAMMAD AFANDI

Mengetahui,

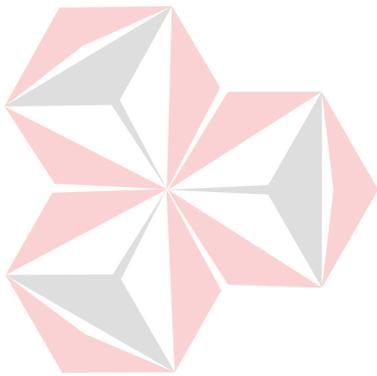
Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

 Digitally signed
by Anjik Sukmaaji
Date: 2021.07.13
10:50:06 +07'00'

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng.
NIDN. 0731057301

Your life, your choice.

- Naila Hida Kholik -

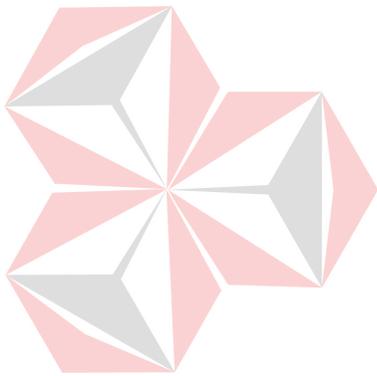


UNIVERSITAS
Dinamika

Kupersembahkan untuk

Keluarga tersayang,

Teman dan Sahabat seperjuangan.



UNIVERSITAS
Dinamika

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Naila Hida Kholik
NIM : 18410100189
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PENGELOLAAN ADMINISTRASI PELAKSANAAN PELATIHAN BERBASIS WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. PERWITA MARITIM PERSHADA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalti Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar keserjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Sidoarjo, 12 Juli 2021

Yang menyatakan

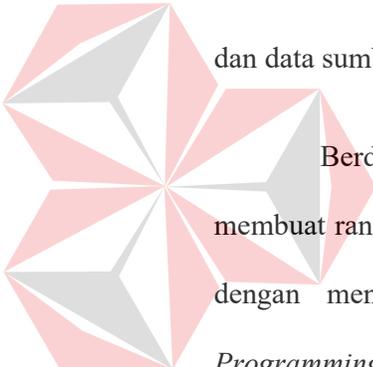


Naila Hida Kholik

NIM: 18410100189

ABSTRAK

PT. Perwita Maritim Pershada merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang maritim berlokasi di Kecamatan Krian Kabupaten Sidoarjo. Untuk saat ini perusahaan hanya mempunyai *website front end* guna memudahkan peserta mencari tahu informasi tentang perusahaan dan program diklat apa saja yang dilaksanakan. Dalam melakukan pengelolaan data administrasi pelaksanaan pelatihan dan data sumber daya manusia, perusahaan masih melakukan secara manual yakni dengan menggunakan data yang disimpan dalam *excel*. Selain itu masih belum ada *website backend* untuk *administrator* mengolah data administrasi pelaksanaan pelatihan dan data sumber daya manusia.



Berdasarkan hal tersebut maka solusi yang dapat diberikan adalah membuat rancang bangun aplikasi administrasi peserta pelatihan berbasis *website* dengan menggunakan *framework* Laravel menggunakan metode *Extreme Programming* (XP) sehingga memudahkan perusahaan dalam mengelola data administrasi pelaksanaan pelatihan dan data sumber daya manusia.

Berdasarkan hasil uji coba yang telah dilakukan bersama kepala bagian pendidikan dan pelatihan maka dapat disimpulkan bahwa aplikasi *website backend* pengelolaan data administrasi pelaksanaan pelatihan dan sumber daya manusia berhasil dapat memudahkan *administrator* PT. Perwita Maritim Pershada untuk mengelola data.

Kata Kunci: *Backend Website, Extreme Programming, dan Pengelolaan Data Administrasi Pelatihan.*

KATA PENGANTAR

Segala puji syukur ke hadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat melaksanakan Kerja Praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan dari Kerja Praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan pelaksanaan Kerja Praktik dan hasil studi yang dilakukan selama kurang lebih 3 (tiga) bulan di PT. Perwita Maritim Pershada. Kerja Praktik ini membahas tentang Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Administrasi Pelaksanaan Pelatihan Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel pada PT. Perwita Maritim Pershada.

Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materil kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Ibu dan Bapak tersayang serta keluarga yang selalu mendoakan, mendukung, dan memberikan semangat di setiap langkah dan aktivitas penulis.
2. Ibu Tri Sagirani, S.Kom., M.MT selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika Universitas Dinamika yang telah membantu dalam proses penempatan dan memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.
3. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan Kerja Praktik.

4. Bapak Ir. Henry Bambang Setyawan, M.M. selaku dosen pembimbing dalam kegiatan Kerja Praktik yang telah membimbing, mendukung, dan memberikan motivasi kepada penulis dalam proses Kerja Praktik.
5. Bapak Muhammad Afandi selaku Kepala Kepala Pendidikan dan Pelatihan yang telah memberikan izin dan kesempatan dalam melakukan Kerja Praktik kepada penulis.
6. Teman-teman dan sahabat tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
7. Pihak-pihak lain yang tidak dapat disebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Allah SWT memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah membantu dan memberikan bimbingan serta nasehat dalam proses Kerja Praktik ini.

Penulis menyadari bahwa Kerja Praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar aplikasi ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi. Semoga laporan Kerja Praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

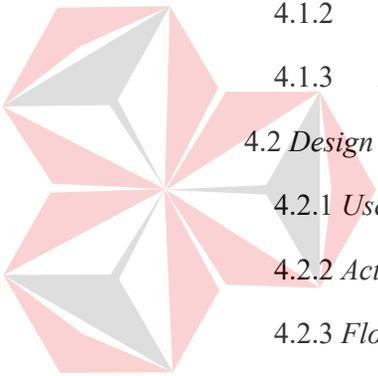
Sidoarjo, 12 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

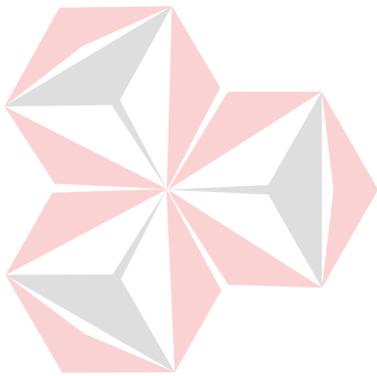
	Halaman
ABSTRAK.....	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	4
1.5 Manfaat.....	4
1.6 Sistematika Penulisan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1 Latar Belakang Perusahaan	6
2.2 Identitas Perusahaan	7
2.3 Visi Perusahaan	8
2.4 Misi Perusahaan	8
2.5 Struktur Organisasi.....	8
2.5.1 Kepala Pendidikan dan Pelatihan.....	9
2.5.2 Kelompok Jabatan Fungsional	10
2.5.3 Sertifikasi	10
2.5.4 Pendaftaran, Administrasi, dan Pemrosesan Data Peserta.....	10

BAB III LANDASAN TEORI.....	11
3.1 Administrasi	11
3.2 Pendidikan dan Pelatihan (Diklat).....	12
3.3 Sumber Daya Manusia (SDM).....	12
3.4 <i>Website</i>	13
3.5 Laravel.....	14
3.6 <i>Extreme Programming (XP)</i>	15
BAB IV DEKSRIPI PEKERJAAN	18
4.1 <i>Planning</i> (Perencanaan)	18
4.1.1 Analisis Sistem.....	19
4.1.2 Analisis Kebutuhan	20
4.1.3 <i>Input Process Output (IPO)</i>	23
4.2 <i>Design</i> (Perancangan)	24
4.2.1 <i>Use Case Diagram</i>	25
4.2.2 <i>Activity Diagram</i>	28
4.2.3 <i>Flow of Event</i>	35
4.2.4 <i>Class Diagram</i>	41
4.3 <i>Coding</i> (Pengembangan Sistem).....	42
4.3.1 Implementasi <i>Database</i>	42
4.3.2 Implementasi Sistem.....	43
BAB V PENUTUP.....	63
5.1 Kesimpulan	63
5.2 Saran.....	63
DAFTAR PUSTAKA	65
LAMPIRAN.....	66



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Alternatif Solusi Permasalahan.....	20
Tabel 4.2 <i>Flow of Event</i> Pengelolaan Data <i>Master</i>	35
Tabel 4.3 <i>Flow of Event</i> Pengelolaan Data Administrasi Peserta.....	36
Tabel 4.4 <i>Flow of Event</i> Pengelolaan Pembayaran Administrasi Peserta.....	38
Tabel 4.5 <i>Flow of Event</i> Pengelolaan Kelas Peserta.....	39
Tabel 4.6 <i>Flow of Event</i> Pengelolaan Jadwal Kelas.....	40
Tabel 4.7 <i>Flow of Event</i> Pengecekan Administrasi Peserta Melalui Grafik.....	41

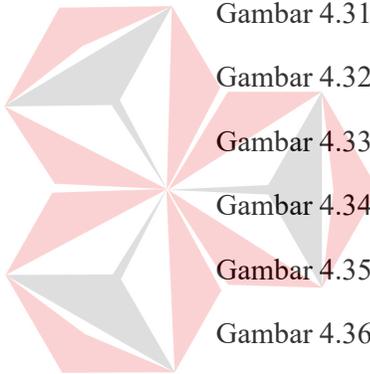


UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

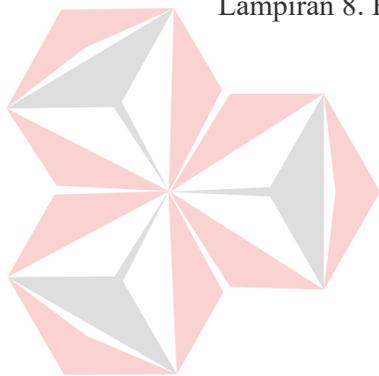
	Halaman
Gambar 2.1 Logo PT. Perwita Maritim Pershada.	6
Gambar 2.2. Peta Lokasi PT. Perwita Maritim Pershada.....	7
Gambar 2.3. Struktur Organisasi PT. Perwita Maritim Pershada.	9
Gambar 4.1 Skema Bagan <i>Extreme Programming</i> (XP).	18
Gambar 4.2 Diagram <i>Input Process Output</i> (IPO).....	24
Gambar 4.3 <i>Use Case Diagram</i>	25
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Data <i>Master</i>	29
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Administrasi Peserta.....	30
Gambar 4.6 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Pembayaran Administrasi.....	31
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Kelas Peserta.	33
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Mengelola Jadwal Kelas.....	34
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Mengecek Grafik Administrasi Peserta.....	35
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i>	42
Gambar 4.11 Implementasi Database.	43
Gambar 4.12 Halaman <i>Login</i>	43
Gambar 4.13 Halaman <i>Dashboard</i>	44
Gambar 4.14 Halaman <i>Master</i> Peserta.....	45
Gambar 4.15 <i>Form</i> Tambah <i>Master</i> Peserta.	45
Gambar 4.16 <i>Form</i> Edit <i>Master</i> Peserta.	46
Gambar 4.17 Halaman <i>Master</i> Pegawai.....	46
Gambar 4.18 <i>Form</i> Tambah <i>Master</i> Pegawai.	47
Gambar 4.19 <i>Form</i> Edit <i>Master</i> Pegawai.	47
Gambar 4.20 Halaman <i>Master</i> Instruktur.	48

Gambar 4.21 <i>Form Tambah Master Instruktur</i>	48
Gambar 4.22 <i>Form Edit Master Instruktur</i>	49
Gambar 4.23 Halaman <i>Master Diklat</i>	50
Gambar 4.24 <i>Form Tambah Master Diklat</i>	50
Gambar 4.25 <i>Form Edit Master Diklat</i>	51
Gambar 4.26 Halaman <i>Master Kelas</i>	51
Gambar 4.27 <i>Form Tambah Master Kelas</i>	52
Gambar 4.28 <i>Form Edit Master Kelas</i>	52
Gambar 4.29 Halaman <i>Master User</i>	53
Gambar 4.30 <i>Form Tambah Master User</i>	53
Gambar 4.31 <i>Form Edit Master User</i>	54
Gambar 4.32 Halaman <i>Administrasi Peserta</i>	54
Gambar 4.33 <i>Form Tambah Administrasi Peserta</i>	55
Gambar 4.34 <i>Form Edit Administrasi Peserta</i>	55
Gambar 4.35 Tombol <i>Delete</i> <i>Administrasi Peserta</i>	56
Gambar 4.36 Halaman <i>Pembayaran Administrasi</i>	57
Gambar 4.37 <i>Form Tambah Pembayaran Administrasi</i>	57
Gambar 4.38 <i>Form Edit Pembayaran Administrasi</i>	58
Gambar 4.39 Halaman <i>Kelas Peserta</i>	58
Gambar 4.40 <i>Form Tambah Kelas Peserta</i>	59
Gambar 4.41 <i>Form Edit Kelas Peserta</i>	59
Gambar 4.42 Tombol <i>Delete</i> <i>Kelas Peserta</i>	60
Gambar 4.43 Halaman <i>Jadwal Kelas</i>	61
Gambar 4.44 <i>Form Tambah Jadwal Kelas</i>	61
Gambar 4.45 <i>Form Edit Jadwal Kelas</i>	62
Gambar 4.46 Tombol <i>Delete</i> <i>Jadwal Kelas</i>	62



DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Form KP-3 Surat Balasan	66
Lampiran 2. Form KP-5 Acuan Kerja.....	67
Lampiran 3. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	68
Lampiran 4. Form KP-5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan	69
Lampiran 5. Form KP-6 Log Harian dan Catatan Perubahan Acuan Kerja.....	70
Lampiran 6. Form KP-7 Kehadiran Kerja Praktik.....	71
Lampiran 7. Kartu Bimbingan Kerja Praktik.....	72
Lampiran 8. Biodata Penulis	73



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Perwita Maritim Pershada merupakan perusahaan yang bergerak di bidang pendidikan dan pelatihan maritim Indonesia sejak tahun 2018. PT. Perwita Maritim Pershada secara langsung berada di bawah naungan Kementerian Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Laut (Hubla) mempunyai kebijakan mutu dengan implementasi sistem yang digunakan adalah Standar Manajemen Mutu ISO 90001:2015. Dengan adanya prinsip dari standarisasi manajemen mutu tersebut, pelayanan yang diberikan adalah pendidikan dan pelatihan pada industri maritim, mematuhi perundangan yang berlaku serta memperhatikan peluang dari risiko organisasi guna menghasilkan lulusan yang kompeten, berdaya saing, professional, dan berintegritas tinggi.

PT. Perwita Maritim Pershada membuka program pendidikan dan pelatihan untuk umum, dengan berbagai jenis nama program pelatihan yang tentunya mempunyai persyaratan masing-masing. Untuk setiap orang yang ingin mendaftarkan dirinya mengikuti program pelatihan, dapat mengakses pada *website* resmi PT. Perwita Maritim Pershada. Pada halaman *website* akan menampilkan informasi program pelatihan, persyaratan serta halaman registrasi untuk menjadi peserta pelatihan. Peserta melakukan registrasi dan akan mendapat *username* dan *password* untuk login pada halaman *website* untuk mengunggah *file* persyaratan dan bukti pembayaran. Kemudian, oleh sistem data administrasi

peserta yang mendaftar akan masuk ke *database* dan akan divalidasi oleh pihak PT. Perwita Maritim Pershada.

Pada implementasinya, data administrasi peserta yang tersimpan dalam *database* masih susah diolah oleh *admin* dan *website backend* yang tidak kompatibel. Tidak hanya itu, untuk urusan administrasi lain seperti data Sumber Daya Manusia (SDM) masih disimpan dalam komputer perusahaan saja, biasanya berupa catatan *file word* atau *excel*, belum ada *website backend* untuk *admin* menyimpan data. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan dengan Kepala Bagian Pendidikan dan Pelatihan cara lama seperti itu dirasa kurang efektif dan banyak kekurangannya. Hal ini mengakibatkan kurang maksimalnya *admin* dalam mengelola data, yang bisa mengakibatkan sering terjadi kesalahan dalam mengelola data administrasi peserta pelatihan maupun SDM.

Berdasarkan permasalahan yang ada dan hasil wawancara yang telah dilakukan maka solusi yang dapat ditawarkan yaitu dengan melakukan rancang bangun aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan dan data SDM pada PT. Perwita Maritim Pershada. Solusi yang dapat ditawarkan berupa aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan yang meliputi adminisitrasi pembayaran, pembagian kelas, penentuan instruktur kelas peserta, dan pembuatan jadwal pelaksanaan pelatihan serta data SDM berbasis *website* dengan menggunakan *framework* Laravel 7.

1.2 Rumusan Masalah

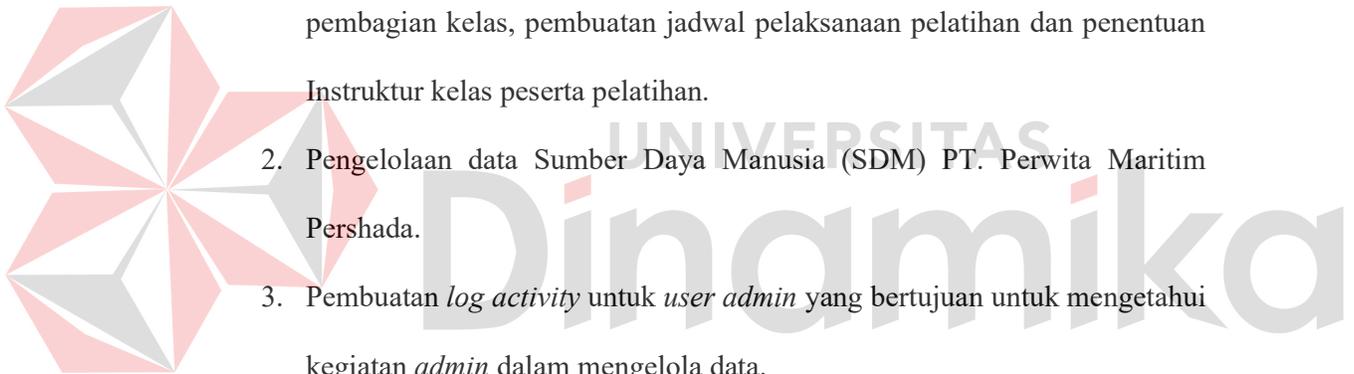
Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka rumusan masalah pada Kerja Praktik adalah bagaimana merancang bangun aplikasi pengelolaan

administrasi pelaksanaan pelatihan meliputi administrasi pembayaran, pembagian kelas, penentuan instruktur kelas peserta dan pembuatan jadwal pelaksanaan pelatihan serta data SDM pada PT. Perwita Maritim Pershada berbasis *website* dengan menggunakan *framework* Laravel 7?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka dalam pelaksanaan Kerja Praktik terdapat beberapa batasan masalah, antara lain:

1. Pengelolaan data yang digunakan dalam pembuatan aplikasi adalah administrasi pelaksanaan pelatihan meliputi pembayaran administrasi, pembagian kelas, pembuatan jadwal pelaksanaan pelatihan dan penentuan Instruktur kelas peserta pelatihan.
2. Pengelolaan data Sumber Daya Manusia (SDM) PT. Perwita Maritim Pershada.
3. Pembuatan *log activity* untuk *user admin* yang bertujuan untuk mengetahui kegiatan *admin* dalam mengelola data.
4. Aplikasi yang dibangun berbasis *website* dan menggunakan *framework* Laravel 7.
5. Aplikasi dapat melakukan *import* dan *export* data berupa data *excel*.
6. Aplikasi tidak membahas tentang *tracking* pembayaran administrasi peserta melalui bank.
7. Aplikasi ini menggunakan metode *Extreme Programming* (XP).



1.4 Tujuan

Berdasarkan uraian dari latar belakang dan rumusan masalah maka tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat rancang bangun aplikasi yang mampu mempermudah proses bisnis yang berhubungan dengan pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan dan data Sumber Daya Manusia (SDM).

1.5 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini antara lain:

1. Mempermudah perusahaan dalam mengelola proses administrasi peserta.
2. Membantu perusahaan dalam mengelola data sumber daya manusia.
3. Membantu penulis untuk menyelesaikan tugas semester 6 pada mata kuliah Kerja Praktik.
4. Membantu penulis dalam mengembangkan potensi dalam hal *software development*.

1.6 Sistematika Penulisan

Guna untuk memudahkan pembaca dan penulis dalam melakukan pemahaman secara menyeluruh terhadap permasalahan yang sedang dibahas, maka terdapat sistematika penulisan yang dibagi ke dalam beberapa bab, antara lain:

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang yang berhubungan dengan PT. Perwita Maritim Pershada, rumusan masalah pada pelaksanaan Kerja Praktik, Batasan masalah pada pelaksanaan Kerja Praktik, tujuan yang

ingin dicapai dalam Kerja Praktik yang dilakukan, manfaat yang didapatkan pada pelaksanaan Kerja Praktik dan sistematika penulisan proposal.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum atau identitas dari PT. Perwita Maritim Pershada, mulai dari visi & misi perusahaan, dan struktur organisasi.

BAB III LANDASAN TEORI

Bab ini berisi pembahasan terkait teori yang dianggap berhubungan dengan Kerja Praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam menyelesaikan masalah.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang uraian Langkah-langkah yang digunakan dalam melakukan rancang bangun aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan dan data Sumber Daya Manusia (SDM).

BAB V PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari hasil pengujian dari rancang bangun aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan dan data Sumber Daya Manusia (SDM) dengan tujuan yang ingin dicapai dan permasalahan serta saran bermanfaat untuk pengembangan aplikasi.



BAB II

GAMBARAN UMUM

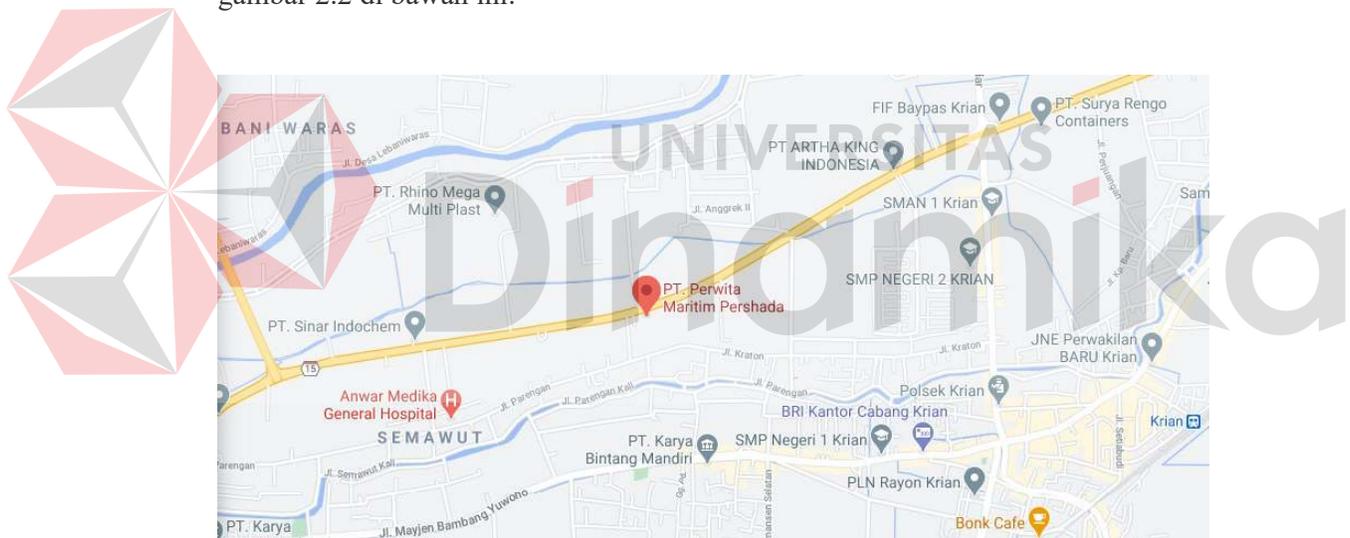
2.1 Latar Belakang Perusahaan

PT. Perwita Maritim Pershada merupakan cabang dari Perwita Nusaraya Group. Perwita Nusaraya Group berdiri pada bulan Agustus 1994 dengan tujuan untuk mengangkat masyarakat Indonesia melalui pelatihan pendidikan dan membantu mereka memperoleh pekerjaan di dunia kerja. Perwita Nusaraya Group mempunyai kantor pusat di Kota Surabaya dan telah mendapat berbagai penghargaan dari Pemerintah. Kemudian, pada tahun 2018 mendirikan PT. Perwita Maritim Pershada, Pusat Pelatihan Maritim berdasarkan *Standards of Training, Certification and Watchkeeping for Seafarers* (STCW) 2010 dan disetujui oleh Direktorat Jenderal Perhubungan Laut Indonesia. PT. Perwita Maritim Pershada hadir dengan tujuan menghasilkan sumber daya manusia yang kompeten dan berdaya saing pada industri maritim.



Gambar 2.1 Logo PT. Perwita Maritim Pershada.

PT. Perwita Maritim Pershada bertekad memberikan pendidikan dan pelatihan yang profesional, berintegritas tinggi pada industri maritim, mematuhi peraturan perundangan yang berlaku, memperhatikan peluang dan risiko organisasi serta senantiasa melakukan perbaikan yang berkesinambungan melalui implementasi Sistem Manajemen Mutu ISO 9001:2015. PT. Perwita Maritim Pershada mempunyai banyak jenis pelatihan, diantaranya *Basic Safety Training* (BST), *Medical First Aid Training* (MFA), *Security Awareness Training* (SAT), dll. PT. Perwita Maritim Pershada dipimpin oleh seorang Direktur Utama, yaitu Bapak Ir. Achmat Winarko. Lokasi PT. Perwita Maritim Pershada ditunjukkan pada gambar 2.2 di bawah ini.



Gambar 2.2. Peta Lokasi PT. Perwita Maritim Pershada.

2.2 Identitas Perusahaan

Nama Instansi : PT. Perwita Maritim Pershada
 Alamat : Jalan Raya By Pass Krian Km. 31 Sidoarjo
 No. Telepon : (031) 8988379
 Website : <https://perwitamaritime.com/>

Email : marine@perwitanusaraya.co.id

2.3 Visi Perusahaan

PT. Perwita Maritim Pershada memiliki visi “Menjadi pusat lembaga pendidikan dan pelatihan bidang maritime di Indonesia yang menghasilkan sumber daya manusia kompeten dan berdaya saing pada industri maritim”.

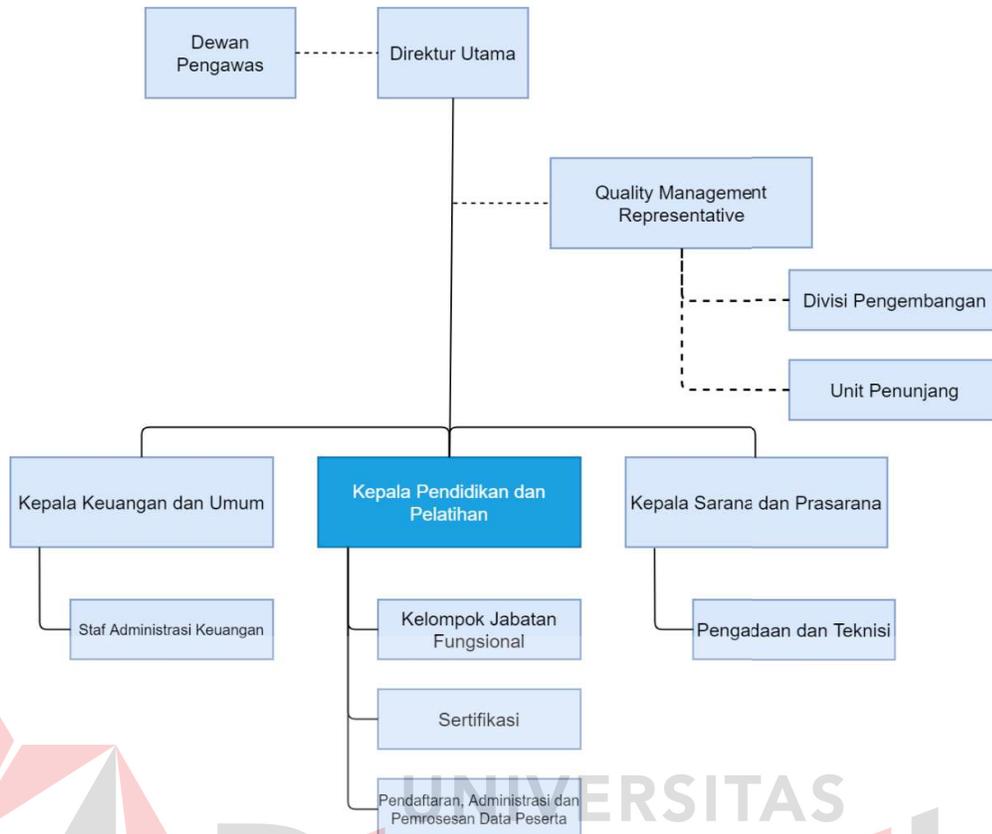
2.4 Misi Perusahaan

Untuk mewujudkan visi yang dituju, PT. Perwita Maritim Pershada memiliki 4 (empat) misi untuk mewujudkan visi tersebut, antara lain:

1. Membangun sistem pendidikan dan pelatihan berbasis teknologi yang relevan dengan industri maritim.
2. Mengembangkan proses pembelajaran efektif yang relevan dengan standar sertifikasi dan kompetensi skala nasional dan internasional.
3. Menyediakan program pelatihan yang dapat mengakomodir kebutuhan dunia maritim.
4. Menjalin mitra dengan industri maritim berskala nasional dan internasional.

2.5 Struktur Organisasi

Dalam melakukan proses pendidikan dan pelatihan maritime Indonesia, PT. Perwita Maritim Pershada memiliki struktural organisasi untuk menjalakkannya. PT. Perwita Maritim Pershada dikepalai oleh Bapak Ir. Achmat Winarko selaku Direktur Utama PT. Perwita Maritim Pershada. Untuk bagan struktur organisasi PT. Perwita Maritim Pershada, dapat dilihat pada Gambar 2.3.



Gambar 2.3. Struktur Organisasi PT. Perwita Maritim Pershada.

Pada Struktur Organisasi tersebut dapat dilihat bahwa PT Perwita Maritim Pershada dipimpin oleh Direktur Utama yaitu Bapak Ir. Achmat Winarko yang membawahi beberapa bagian. Pada Kerja Praktik ini dibawah naungan bagian Kepala Pendidikan dan Pelatihan.

2.5.1 Kepala Pendidikan dan Pelatihan

Bagian kepala Pendidikan dan pelatihan mempunyai tugas melaksanakan diklat peserta pelatihan sesuai dengan standar internasional, sehingga menghasilkan lulusan yang kompeten. Bagian kepala Pendidikan dan pelatihan dipimpin oleh Bapak Muhammad Affandi selaku penyelia penulis dalam Kerja Praktik ini.

Di bawah Kepala Pendidikan dan Pelatihan terdapat 3 (tiga) bagian, yaitu Kelompok Jabatan Fungsional, Sertifikasi dan Pendaftaran, Administrasi dan Pemrosesan Data Peserta.

2.5.2 Kelompok Jabatan Fungsional

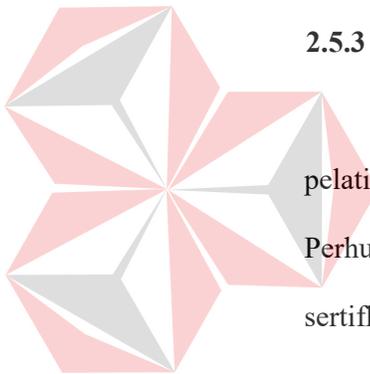
Pada bagian kelompok jabatan fungsional mempunyai tugas untuk melaksanakan tugas khusus sesuai dengan bidang keahlian yang dimilikinya. Misalnya instruktur yang telah bersertifikat dan telah berkiprah dibidangnya mempunyai tugas untuk mengajar peserta pelatihan sesuai dengan jadwal dan kelas yang telah ditentukan.

2.5.3 Sertifikasi

Bagian sertifikasi bertugas untuk mengelola sertifikat peserta pelatihan. Bagian sertifikasi bekerja sama dengan Kementerian Perhubungan Direktorat Jenderal Perhubungan Laut (Hubla). Bagian sertifikasi akan memberikan data-data peserta yang kemudian oleh pihak hubla akan membuat sertifikasi yang telah bertarif nasional dan diakui untuk peserta pelatihan.

2.5.4 Pendaftaran, Administrasi, dan Pemrosesan Data Peserta

Bagian Pendaftaran, Administrasi dan Pemrosesan Data Peserta bertugas untuk mengelola data peserta pendaftaran peserta pelatihan mulai dari data persyaratan, pembayaran administrasi peserta.



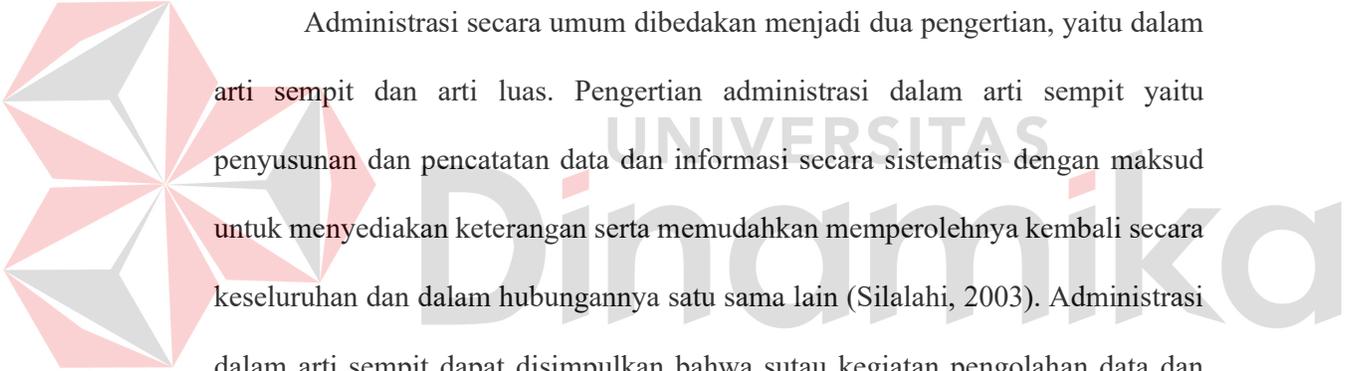
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Administrasi

Administrasi merupakan suatu hal yang sering disangkut pautkan dengan kegiatan catat mencatat. Administrasi berasal dari Bahasa Latin, *ad* yang berarti intensif dan *minister* yang berarti melayani, membantu dan memenuhi. Secara etimologis dapat diartikan sebagai suatu kegiatan untuk melayani hal secara intensif.



Administrasi secara umum dibedakan menjadi dua pengertian, yaitu dalam arti sempit dan arti luas. Pengertian administrasi dalam arti sempit yaitu penyusunan dan pencatatan data dan informasi secara sistematis dengan maksud untuk menyediakan keterangan serta memudahkan memperolehnya kembali secara keseluruhan dan dalam hubungannya satu sama lain (Silalahi, 2003). Administrasi dalam arti sempit dapat disimpulkan bahwa suatu kegiatan pengolahan data dan informasi yang meliputi kegiatan catat-mencatat dalam suatu organisasi.

Pengertian administrasi dalam arti luas adalah proses rangkaian kegiatan terhadap pekerjaan pokok yang dilakukan oleh sekelompok orang secara dinamis dalam kerjasama dengan pola pembagian kerja untuk mencapai sasaran dan tujuan tertentu yang rasional, secara efektif dan efisien (Nawawi, 2009). Dapat disimpulkan bahwa administrasi dalam arti luas adalah proses kerjasama oleh dua orang atau lebih untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya.

3.2 Pendidikan dan Pelatihan (Diklat)

Istilah Pendidikan dan Pelatihan tentu tidak asing lagi, dalam rangka meningkatkan kemampuan dalam bidang tertentu atau bahkan untuk mempelajari suatu bidang tertentu pertama kali diperlukan sebuah pembelajaran, oleh karenanya pendidikan dan pelatihan sangat diperlukan.

Menurut (Siahaan, 2010) pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan Spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, ahlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dalam dirinya. Pendidikan meliputi pengajaran keahlian khusus, dan juga sesuatu yang tidak dapat dilihat tetapi lebih mendalam yaitu pemberian pengetahuan, pertimbangan, dan kebijaksanaan.

Sedangkan pelatihan menurut (Widodo, 2015), pelatihan merupakan serangkaian aktivitas individu dalam meningkatkan keahlian dan pengetahuan secara sistematis sehingga mampu memiliki kinerja yang profesional di bidangnya.

Pelatihan adalah proses pembelajaran yang memungkinkan pegawai melaksanakan pekerjaan yang sekarang sesuai dengan standar.

Dari pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan dan pelatihan merupakan suatu upaya untuk melatih dan meningkatkan keterampilan seseorang sehingga dapat mempunyai keahlian khusus pada bidangnya.

3.3 Sumber Daya Manusia (SDM)

Sumber daya manusia (SDM) merupakan salah satu komponen penting dalam berjalannya sebuah organisasi. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), SDM adalah potensi manusia yang dapat dikembangkan untuk proses

produksi. Pada hakikatnya, SDM berupa manusia yang bekerja dalam sebuah organisasi sebagai penggerak, pemikir dan perencana untuk mencapai tujuan organisasi.

SDM menurut (Sumarsono, 2003) memiliki dua arti yang berbeda, yang pertama adalah SDM merupakan suatu usaha kerja atau jasa yang memang diberikan dengan tujuan dalam melakukan proses produksi. Pengertian SDM yang kedua adalah dimana manusia mampu bekerja menghasilkan sebuah jasa atau barang dari usaha kerjanya tersebut. Dengan kata lain SDM adalah sebuah penggerak dalam organisasi sehingga menghasilkan jasa atau barang dalam mencapai tujuan organisasi.

3.4 *Website*

Website merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (Bekti, 2015).

Website pertama kali dibuat oleh Tim Berners-Lee pada akhir 1980an dan baru resmi *online* pada tahun 1991. Tujuan awal dibuatnya *website* adalah supaya lebih memudahkan para peneliti di tempatnya bekerja. Ketika akan bertukar atau melakukan perubahan informasi (NIAGAHOSTER, 2018).

Website mempunyai tiga macam unsur. Tanpa adanya ketiga unsur ini, *website* tidak akan bisa diakses oleh pengguna di internet. Ketiga unsur tersebut yaitu:

1. *Domain*

Domain merupakan sebuah nama unik yang diberikan pada suatu server, sebuah nama alamat dari *website* agar mudah diingat oleh orang. *Domain* menerjemahkan alamat *Internet Protocol* (IP) yang berupa angka menjadi alamat alphabet yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan nama alamat *website* yang diinginkan untuk menarik perhatian orang dalam mengaksesnya.

2. *Hosting*

Hosting merupakan tempat untuk menyimpan semua *database* (*script*, gambar, video, teks dsb) yang terhubung dalam jaringan untuk membuat suatu *website*. *Hosting* biasanya disediakan oleh pihak ketiga dari pembangunan aplikasi dan *hosting* yang disediakan bersifat prabayar.

3. Konten

Konten merupakan informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik. Dalam hal ini konten merupakan informasi yang diperlukan yang diisi oleh pihak pemilik *website* untuk kemudian dicari oleh orang-orang di dalam *website* yang dibangun.

3.5 **Laravel**

Laravel merupakan *framework* Bahasa pemrograman *Hypertext Preprocessor* (PHP) yang ditujukan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan konsep *Model View Controller* (MVC). Laravel merupakan lisensi *open source* yang berarti bebas digunakan tanpa harus melakukan pembayaran. Berada dibawah lisensi MIT, dimana menggunakan GitHub untuk tempat berbagi hasil *coding* oleh para *Web Developer*.

Beberapa keuntungan dalam menggunakan Laravel adalah:

1. *website* menjadi lebih *scalable* (mudah digunakan).
2. Terdapat *namespace* dan tampilan yang membantu untuk mengorganisasi dan mengatur sumber daya *website*.
3. Proses pengembangan menjadi lebih cepat sehingga menghemat waktu karena Laravel dapat dikombinasikan dengan beberapa komponen dari framework lain untuk mengembangkan *website*.

(Niagahoster, 2019).

Laravel mempunyai dua *tools* andalan, yaitu:

1. *Composer*

Composer merupakan *tool* yang didalamnya terdapat *dependencies* dan kumpulan *library*. Seluruh *dependencies* disimpan menggunakan format *file composer.json* sehingga dapat ditempatkan di dalam folder utama *website*. *Composer* dapat dengan mudah membantu memasang banyak *library* hanya dengan menginstall *library* Google reCAPTCHA dan secara otomatis *library* lain akan terpasang.

2. *Artisan*

Artisan merupakan *command line interface* Laravel untuk memberikan perintah yang membantu untuk membangun *website*. *Artisan* dapat diakses melalui *Command Prompt* (CMD) sehingga dapat membuat model, *controller* maupun perintah yang lain dengan mudah dan cepat.

3.6 *Extreme Programming (XP)*

Menurut (Pressman & Maxim, 2015) *Extreme Programming (XP)* adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang ditujukan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan tanggap terhadap perubahan kebutuhan pelanggan.

Jenis pengembangan perangkat lunak dimaksudkan untuk meningkatkan produktivitas dan memperkenalkan pos pemeriksaan dimana persyaratan pelanggan baru dapat diadopsi.

Extreme Programming menggunakan metode pendekatan berorientasi objek atau biasanya disebut *Object Oriented Program* (OOP) sebagai paradigma pengembangan yang disyaratkan serta terdapat aturan dan praktik dengan empat konteks kerangka kerja, yaitu:

1. Perencanaan (*planning*)

Dalam tahap ini dilakukan sebuah perencanaan kebutuhan awal *user*. Pada tahapan ini digunakan untuk menganalisa kebutuhan dari sistem yang memungkinkan untuk dapat memahami proses bisnis dan dapat digunakan sesuai dengan *user requirement*.

2. Desain (*design*)

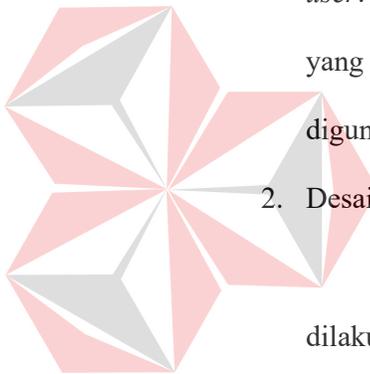
Tahap kedua adalah tahap desain dari sistem. Pada tahap ini dilakukan pembuatan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisa kebutuhan sistem dan kebutuhan pengguna yang telah dilakukan dalam tahap perencanaan kebutuhan awal *user*.

3. Pengkodean (*coding*)

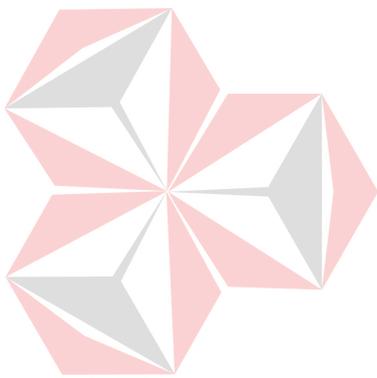
Pada tahap ini mulai melakukan *coding system* sesuai dengan tahapan perencanaan dan desain yang telah dibuat sebelumnya sehingga menghasilkan *prototype* dari program yang dibuat.

4. Pengujian (*testing*)

Pada tahap ini dilakukan pengujian terhadap aplikasi yang telah dibuat. Pengujian dilakukan terhadap pengguna aplikasi atau *end user*



dengan tujuan mendapatkan *feedback* dari pengguna untuk pengembangan aplikasi. Pengujian yang dilakukan pada aplikasi menggunakan metode pengujian *black box*.

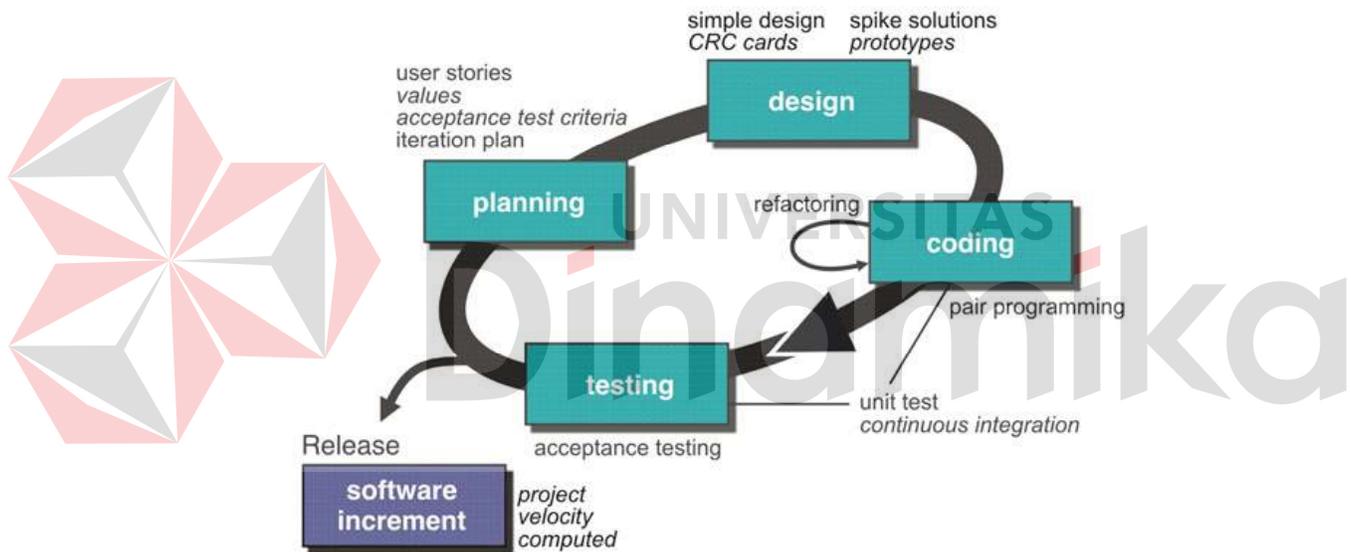


UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Pada pembangunan dan pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan metode pengembangan aplikasi *Extreme Programming*, dengan skema atau tahapan seperti pada gambar Gambar 4.1 di bawah ini.



Gambar 4.1 Skema Bagan *Extreme Programming* (XP).

4.1 Planning (Perencanaan)

Pada tahap awal yakni tahap perencanaan dapat dimulai dengan melakukan observasi terhadap kebutuhan sistem yang memungkinkan pengguna untuk dapat memahami proses bisnis dan mendapat gambaran yang jelas mengenai fitur-fitur yang ada pada aplikasi. Pada tahap ini terdapat 2 (dua)

tahapan utama sebelum melakukan pembangunan sistem, yaitu identifikasi masalah dan analisis kebutuhan sistem.

4.1.1 Analisis Sistem

Dalam pembangunan aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan di PT Perwita Maritim Pershada, tahap awal dalam mengidentifikasi masalah adalah melakukan observasi dan wawancara terhadap ketua bagian Pendidikan dan Pelatihan PT Perwita Maritim Pershada. Berikut data observasi dan wawancara yang dilakukan:

A. Observasi

Observasi dalam Kerja Praktik ini dilakukan dengan cara melihat dan mengamati proses yang ada secara langsung, kemudian mencatat proses bisnis yang ada pada PT. Perwita Maritim Pershada.

B. Wawancara

Kegiatan Kerja Praktik ini dilakukan dengan mewawancarai kepala bagian pendidikan dan pelatihan PT. Perwita Maritim Pershada dan salah satu anggota bagian yang memahami tentang IT untuk memperoleh keterangan dan data-data yang jelas tentang proses administrasi peserta pelatihan pada PT. Perwita Maritim Pershada. Cara ini dilakukan untuk mengetahui informasi administrasi apa saja yang diperlukan, setelah itu perancangan *website* dapat dilakukan.

Dari hasil observasi dan wawancara tersebut menghasilkan permasalahan dan alternatif solusi yang dapat dilihat pada Tabel 4.1.

Tabel 4.1 Alternatif Solusi Permasalahan.

Masalah	Alternatif Solusi
<p>Data administrasi peserta yang tersimpan dalam <i>database</i> masih susah diolah oleh <i>admin</i> dan <i>website backend</i> yang tidak kompatibel. Tidak hanya itu, untuk urusan administrasi lain, seperti data Sumber Daya Manusia (SDM) masih disimpan dalam komputer perusahaan saja, biasanya berupa catatan <i>file</i> word atau excel, belum ada <i>website backend</i> untuk <i>admin</i> menyimpan data.</p>	<p>Rancang bangun aplikasi administrasi peserta pelatihan berbasis <i>website</i> dengan menggunakan <i>framework</i> Laravel.</p>

4.1.2 Analisis Kebutuhan

Tahap perencanaan selanjutnya yakni melakukan analisis kebutuhan aplikasi, kegiatan ini bertujuan untuk mencari informasi terkait hal apa saja yang dapat dilakukan oleh *end user* terhadap aplikasi yang dibangun dan juga untuk membantu *programmer* dalam menentukan pemodelan yang akan dibuat pada tahap selanjutnya. Dalam analisis kebutuhan aplikasi dibagi menjadi 2 (dua) kebutuhan yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan nonfungsional. Pada penelitian ini *end user* dari aplikasi yang dibangun yaitu pegawai pada bagian pendidikan dan pelatihan yang menjadi *administrator*, bagian keuangan, dan direktur utama pada PT Perwita Maritim Pershada.

A. Analisis Kebutuhan Fungsional

1. Bagian Pendidikan dan Pelatihan

- a. Bagian Pendidikan dan Pelatihan dapat *create*, *edit* data *master* peserta, *master* pegawai, master instruktur, *master* diklat.
- b. Bagian Pendidikan dan Pelatihan dapat *create*, *edit*, dan *delete* data *master* kelas dan *master* user.
- c. Bagian Pendidikan dan Pelatihan dapat *create*, *edit*, dan *delete* data administrasi peserta.
- d. Bagian Pendidikan dan Pelatihan dapat *create*, *edit*, *delete* data kelas peserta.
- e. Bagian Pendidikan dan Pelatihan dapat *create*, *edit*, dan *delete* data jadwal kelas.
- f. Bagian Pendidikan dan Pelatihan dapat melakukan *import* dan *export* data excel *master* peserta, *master* pegawai, dan *master* instruktur.

2. Bagian Keuangan

- a. Bagian keuangan dapat melakukan *create* dan edit data pembayaran peserta.

3. Direktur Utama

- a. Direktur Utama dapat melakukan pengecekan grafik administrasi peserta.

B. Analisis Kebutuhan Nonfungsional

Berikut merupakan daftar kebutuhan nonfungsional:

1. Operasional

- a. Sistem memiliki *database* sebagai wadah untuk menyimpan data dan informasi data administrasi peserta dan data SDM.
 - b. Sistem dapat dijalankan dengan mudah dengan presentase *error* (kesalahan) yang minim.
2. Keamanan
- a. Sistem akan memberikan keamanan terhadap *user* dengan adanya manajemen penggunaan berupa *username* dan *password* pada fitur *login*.
 - b. Sistem akan menampilkan *log activity* pengubah terakhir kali pada data.
3. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak atau *software* adalah suatu program yang digunakan untuk mengembangkan dan membangun perangkat lunak.

Adapun perangkat lunak yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Sistem operasi menggunakan Windows 7 (minimal).
2. Aplikasi XAMPP untuk membuat *web server local host*.
3. Bahasa pemrograman yang digunakan yaitu Laravel 7.
4. Basis data yang digunakan yaitu *Structured Query Language Server* (SQL Server).

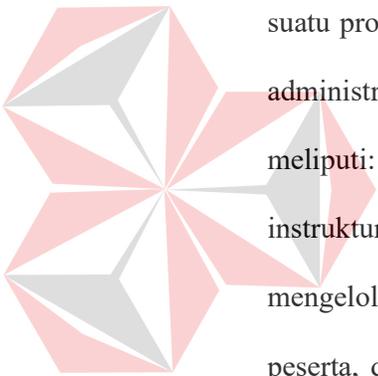
4. Kebutuhan Perangkat Keras

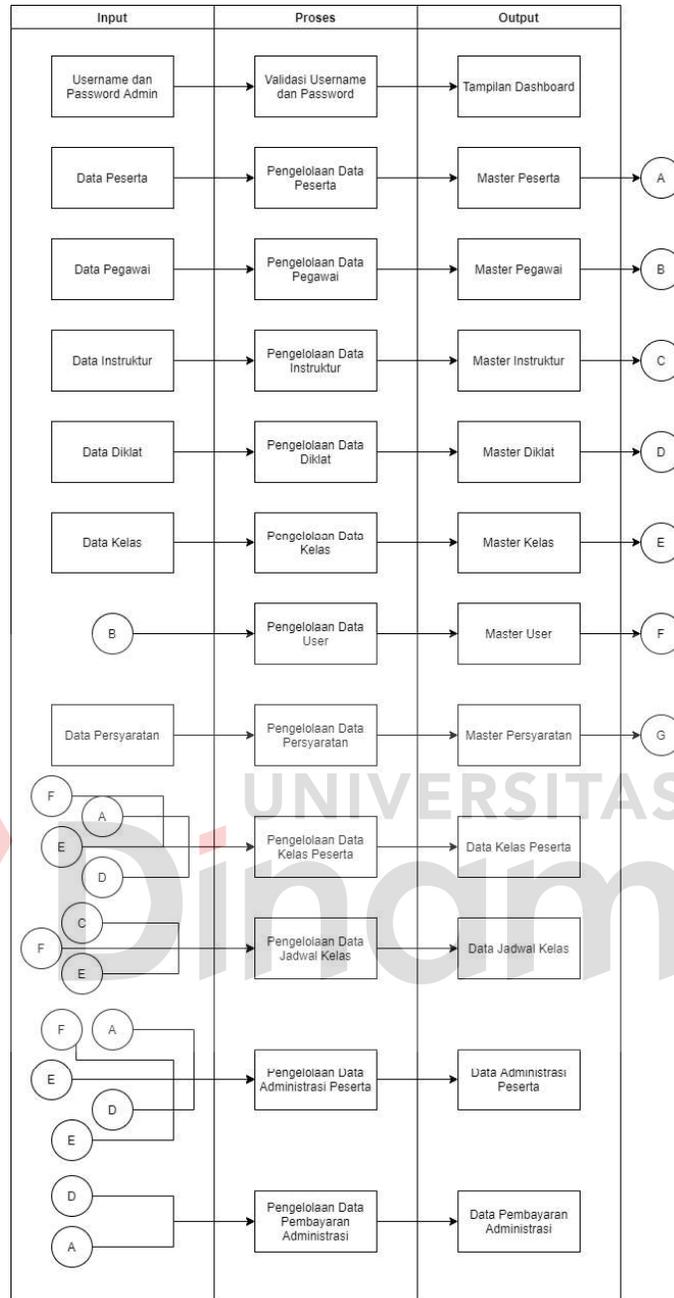
Kebutuhan perangkat keras merupakan komponen peralatan fisik yang membentuk sistem komputer terstruktur, serta perangkat keras lain yang mendukung komputer dalam menjalankan fungsinya. Kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan adalah sebagai berikut:

1. *Processor* kapasitas Core i3 (minimal).
2. Memori RAM 4 GB (minimal).
3. VGA 1 GB (minimal).
4. *Hard Disk* 500 GB (minimal).
5. Monitor resolusi 1024 x 768 (minimal).
6. *Mouse* dan *keyboard*.

4.1.3 *Input Process Output (IPO)*

Diagram *Input Process Output (IPO)* merupakan diagram yang menunjukkan secara garis besar hubungan *input*, *process*, dan *output* dalam suatu program aplikasi. IPO yang terdapat pada aplikasi *website* pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan ini terdapat dua belas proses utama meliputi: *login admin*, mengelola *master* peserta, *master* pegawai, *master* instruktur, *master* diklat, *master* kelas, *master user*, *master* persyaratan, mengelola kelas peserta, mengelola jadwal kelas, mengelola administrasi peserta, dan mengelola pembayaran administrasi. Gambar proses IPO dapat dilihat pada gambar 4.2 di bawah ini.





Gambar 4.2 Diagram *Input Process Output* (IPO).

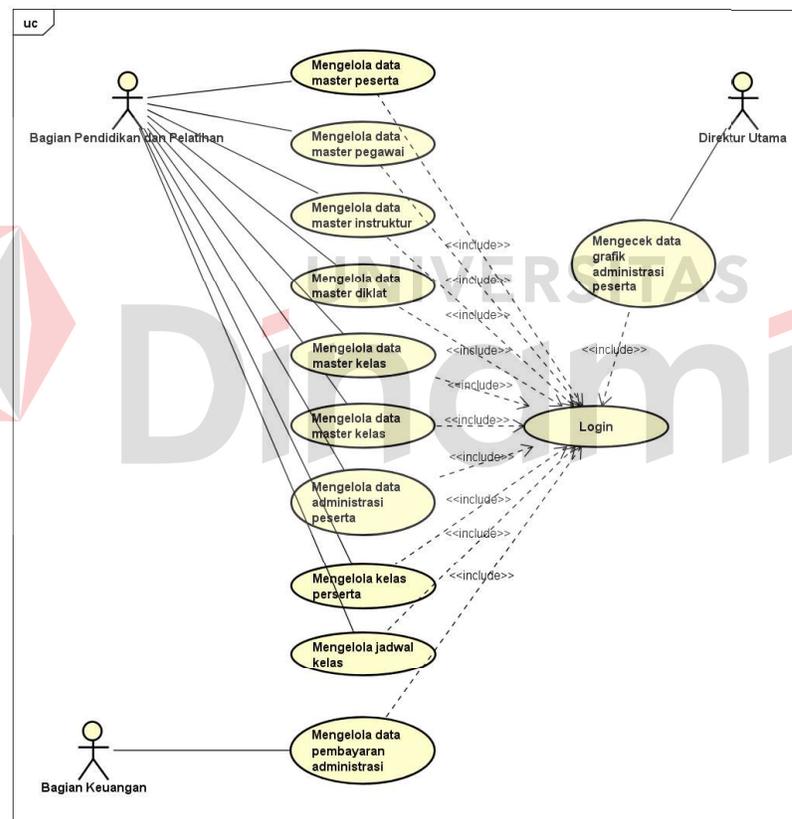
4.2 Design (Perancangan)

Tahap kedua yaitu tahap pemodelan dimana pada tahap ini dilakukan perancangan pemodelan sistem berdasarkan hasil analisis kebutuhan sistem yang telah dilakukan pada tahap perencanaan sebelumnya. Pada pembangunan aplikasi

menggunakan rancangan *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Flow of Event*, dan *Class Diagram*.

4.2.1 Use Case Diagram

Dari hasil analisis yang telah dilakukan, pertama-tama membuat pemodelan *use case diagram*. *Use case diagram* merupakan diagram yang dibuat menggunakan sudut pandang pengguna. Berikut merupakan bagan *use case diagram* seperti pada gambar 4.3 dibawah ini:



Gambar 4.3 *Use Case Diagram*.

Berikut ini merupakan beberapa penjelasan mengenai diagram *usecase* :

1. Pengguna Bagian Pendidikan dan Pelatihan

a. *Master Peserta*

Dalam *master* peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan operasi pengolahan data peserta. Pengguna dapat menambah dan mengedit data *master* peserta yang nantinya proses tersebut tersimpan dalam *database*.

b. *Master* Pegawai

Dalam *master* pegawai pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan operasi pengolahan data pegawai. Pengguna dapat menambah dan mengedit data *master* pegawai yang nantinya proses tersebut tersimpan dalam *database*.

c. *Master* Instruktur

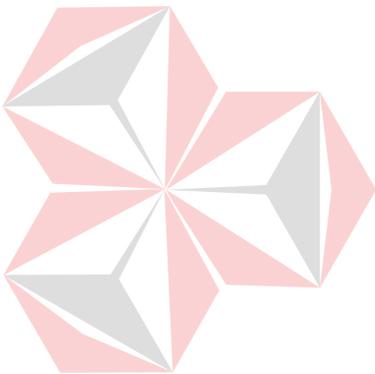
Dalam *master* peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan operasi pengolahan data instruktur. Pengguna dapat menambah dan mengedit data *master* instruktur yang nantinya proses tersebut tersimpan dalam *database*.

d. *Master* Diklat

Dalam *master* peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan operasi pengolahan data diklat. Pengguna dapat menambah dan mengedit data *master* diklat yang nantinya proses tersebut tersimpan dalam *database*.

e. *Master* Kelas

Dalam *master* kelas pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan operasi pengolahan data kelas.



Pengguna dapat menambah dan menghapus data *master* kelas yang nantinya proses tersebut tersimpan dalam *database*.

f. *Master User*

Dalam master user pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk dapat melakukan operasi pengolahan data *user*. Pengguna dapat menambah dan menghapus data *use* yang nantinya proses tersebut tersimpan dalam *database*.

g. Administrasi Peserta

Dalam pengelolaan administrasi peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan pengelolaan data administrasi peserta. Data didapat dari *upload user* peserta pada *front end website*.

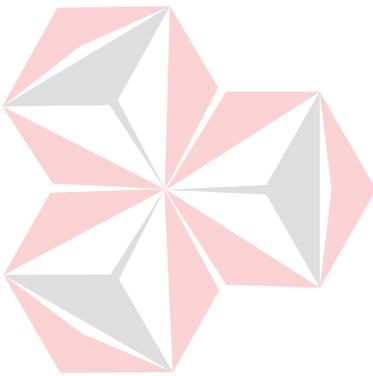
h. Kelas Peserta

Dalam pengelolaan kelas peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan pengelolaan data kelas peserta. Data kelas disesuaikan dengan urutan peserta pendaftaran.

i. Jadwal Peserta

Dalam pengelolaan jadwal peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan pengelolaan jadwal peserta. Data jadwal disesuaikan dengan kelas peserta yang telah penuh dan instruktur yang bertugas menyesuaikan dengan jadwal instruktur yang telah ada.

2. Pengguna Bagian Keuangan



a. Administrasi Pembayaran

Dalam pengelolaan administrasi pembayaran pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu untuk melakukan pengelolaan data pembayaran administrasi peserta. Inputan pembayaran peserta disesuaikan dengan data diklat peserta yang dipilih dan pembayaran dapat dicicil.

3. Pengguna Direktur Utama

a. Data Grafik Administrasi Peserta

Dalam pengecekan grafik administrasi peserta pengguna harus melakukan *login* terlebih dahulu. Grafik merupakan *summary* administrasi peserta didapat dari data yang telah dikelola oleh bagian Pendidikan dan Pelatihan.

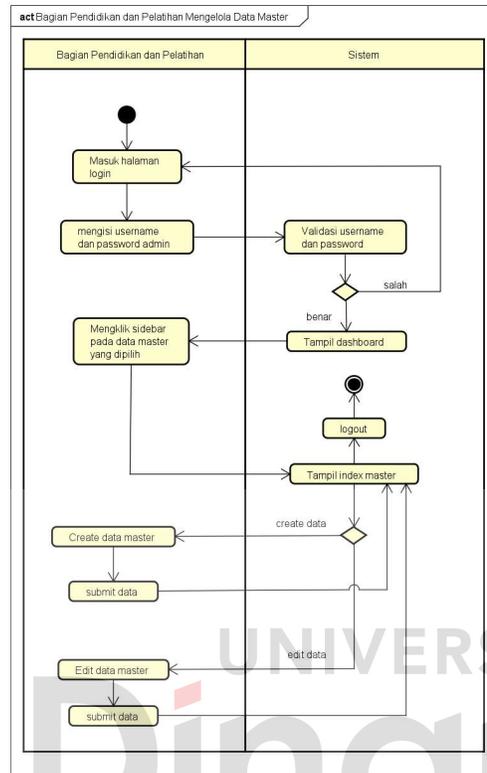
4.2.2 Activity Diagram

Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses agar lebih mudah dipahami.

1. Mengelola Data *Master*

Diagram ini menjelaskan bagaimana proses *login* yang dilakukan pengguna sebelum masuk ke halaman *dashboard*. Langkah pertama masuk ke halaman *login* dan mengisi *username* dan *password*, apabila benar maka akan tampil halaman *dashboard* apabila salah kembali ke halaman *login*. Setelah masuk ke *dashboard* pengguna memilih menu *master* yang dipilih pada *sidebar* untuk kemudian tampil *index master* dan pengguna dapat

create atau edit data *master*. *Activity diagram* mengelola data *master* ditunjukkan pada gambar 4.4 di bawah ini.

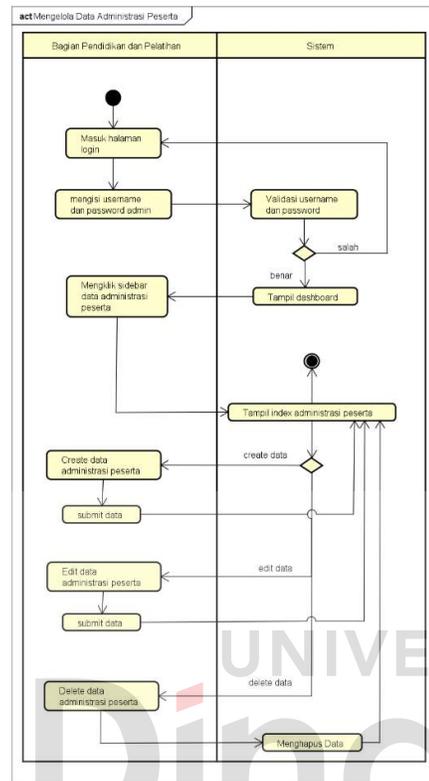


Gambar 4.4 *Activity Diagram* Mengelola Data *Master*.

2. Mengelola Administrasi Peserta

Diagram aktivitas ini menjelaskan bagaimana proses *login* yang dilakukan pengguna sebelum masuk ke halaman *dashboard*. Langkah pertama masuk ke halaman *login* dan mengisi *username* dan *password*, apabila benar maka akan tampil halaman *dashboard* apabila salah kembali ke halaman *login*. Setelah masuk ke *dashboard* pengguna memilih menu administrasi peserta pada *sidebar* untuk kemudian tampil *index* administrasi peserta dan pengguna dapat *create*, edit, dan *delete* data administrasi peserta.

Activity diagram mengelola data administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.5 di bawah ini.

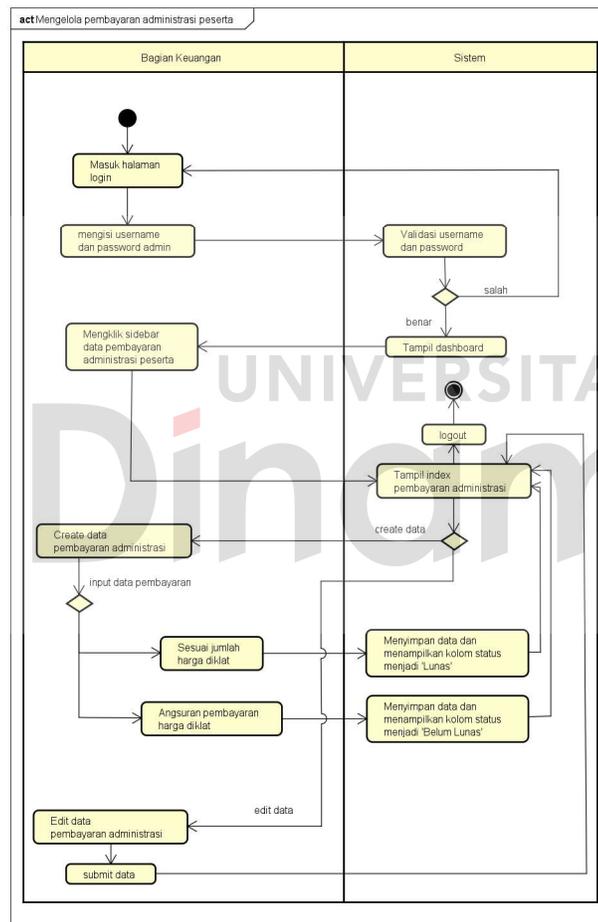


Gambar 4.5 *Activity Diagram* Mengelola Administrasi Peserta.

3. Mengelola Pembayaran Administrasi

Diagram ini menjelaskan bagaimana proses *login* yang dilakukan pengguna sebelum masuk ke halaman *dashboard*. Langkah pertama masuk ke halaman *login* dan mengisi *username* dan *password*, apabila benar maka akan tampil halaman *dashboard* apabila salah kembali ke halaman *login*. Setelah masuk ke *dashboard* pengguna memilih menu pembayaran administrasi pada *sidebar* untuk kemudian tampil *index* pembayaran administrasi dan pengguna dapat *create* atau *edit* data pembayaran administrasi.

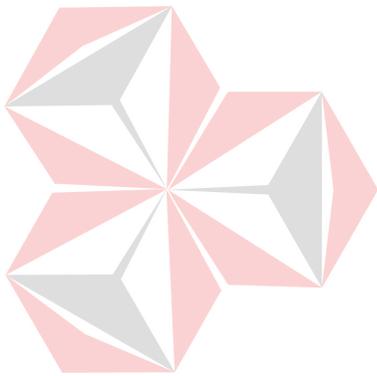
Pada *create* dan *edit* pengguna mengisi data pembayaran apakah pembayarannya diangsur yang dimana sistem akan menampilkan status pembayaran sebagai 'Belum Lunas' atau telah dibayar *full* maka status pembayaran sebagai 'Lunas'. *Activity diagram* mengelola data pembayaran administrasi ditunjukkan pada gambar 4.6 di bawah ini.



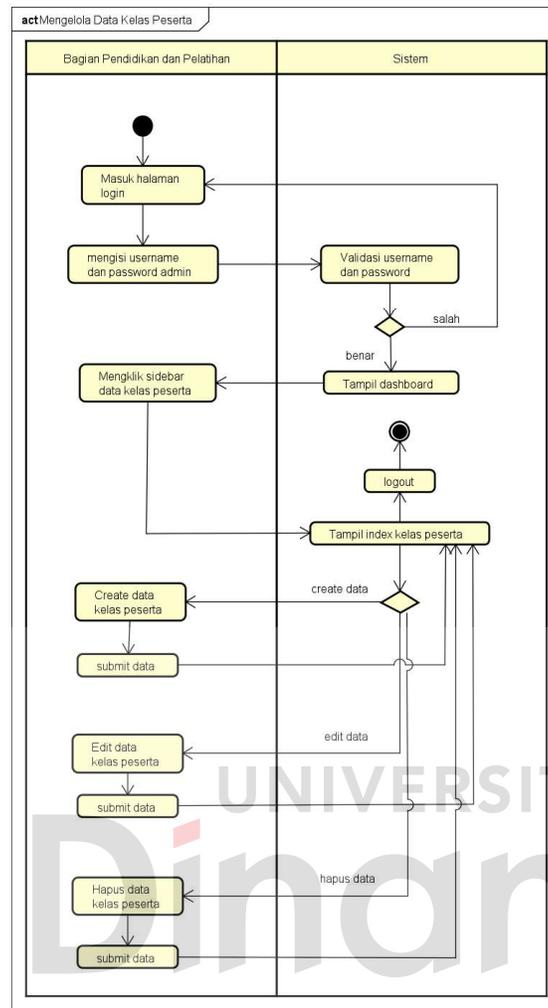
Gambar 4.6 Activity Diagram Mengelola Pembayaran Administrasi.

4. Mengelola Kelas Peserta

Diagram aktivitas ini menjelaskan bagaimana proses *login* yang dilakukan pengguna sebelum masuk ke halaman *dashboard*. Langkah pertama masuk ke halaman *login* dan mengisi *username* dan *password*, apabila benar maka akan tampil halaman *dashboard* apabila salah kembali ke halaman *login*. Setelah masuk ke *dashboard* pengguna memilih menu kelas peserta pada *sidebar* untuk kemudian tampil *index* kelas peserta dan pengguna dapat *create*, *edit*, dan *delete* data kelas peserta. *Activity diagram* mengelola data kelas peserta ditunjukkan pada gambar 4.7 di bawah ini.



UNIVERSITAS
Dinamika

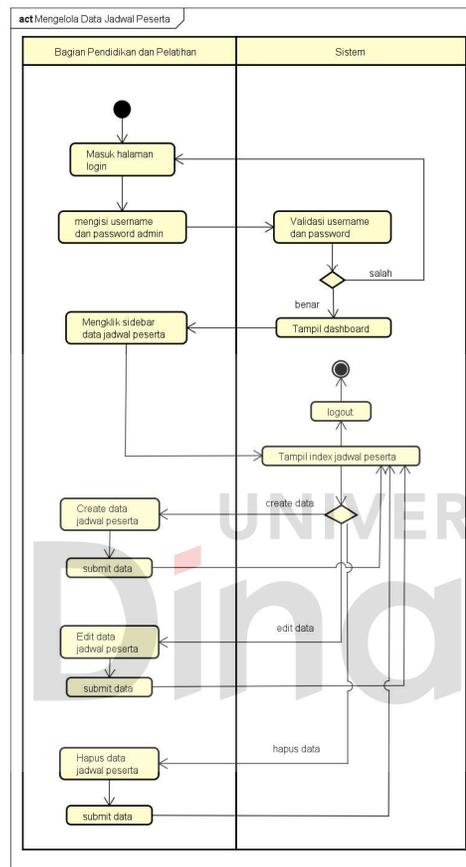


Gambar 4.7 Activity Diagram Mengelola Kelas Peserta.

5. Mengelola Jadwal Kelas

Diagram aktivitas ini menjelaskan bagaimana proses *login* yang dilakukan pengguna sebelum masuk ke halaman *dashboard*. Langkah pertama masuk ke halaman *login* dan mengisi *username* dan *password*, apabila benar maka akan tampil halaman dashboard apabila salah kembali ke halaman *login*. Setelah masuk ke *dashboard* pengguna memilih menu jadwal kelas pada *sidebar*

untuk kemudian tampil *index* jadwal kelas dan pengguna dapat *create*, *edit*, dan *delete* data jadwal kelas. *Activity diagram* mengelola data jadwal kelas ditunjukkan pada gambar 4.8 di bawah ini.

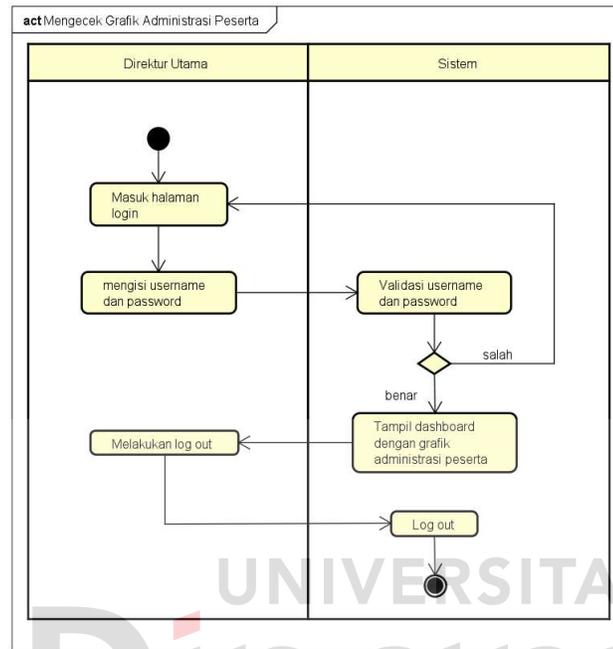


Gambar 4.8 *Activity Diagram* Mengelola Jadwal Kelas.

6. Mengecek Grafik Administrasi Peserta

Diagram aktivitas ini menjelaskan bagaimana proses *login* yang dilakukan pengguna sebelum masuk ke halaman *dashboard*. Langkah pertama masuk ke halaman *login* dan mengisi *username* dan *password*, apabila benar maka akan tampil halaman *dashboard* apabila salah kembali ke halaman *login*. Pada *dashboard* pengguna

dapat memantau perkembangan administrasi peserta melalui grafik yang telah tersedia. *Activity diagram* mengelola data administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.9.



Gambar 4.9 *Activity Diagram* Mengecek Grafik Administrasi Peserta.

4.2.3 *Flow of Event*

1. Pengelolaan Data Master

Fungsi pengelolaan data *master*.

Tabel 4.2 *Flow of Event* Pengelolaan Data *Master*.

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Data <i>Master</i>
Pengguna	Bagian Pendidikan dan Pelatihan
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data <i>master</i> diklat, <i>master</i> instruktur, <i>master</i> kelas, <i>master</i> pegawai, <i>master</i> persyaratan, <i>master</i> peserta, <i>master</i> kelas, dan <i>master</i> user.
Kondisi Awal	Data <i>master</i> diklat, <i>master</i> instruktur, <i>master</i> kelas, <i>master</i> pegawai, <i>master</i> persyaratan, <i>master</i> peserta,

Alur Normal	Aksi User	Respon Sistem
	<i>Menambah Data Master</i>	
	<i>User memilih menu master pada sidebar.</i>	Sistem menampilkan halaman <i>master</i> .
	<i>User memilih master yang dipilih yaitu master diklat, atau master instruktur, atau master kelas, atau master pegawai, atau master persyaratan, atau master peserta, atau master user.</i>	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> master yang dipilih.
	<i>User menginputkan data master ke dalam form tambah data dan menekan tombol submit.</i>	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari <i>form</i> tersebut ke dalam tabel data <i>master</i> . Jika data yang diinputkan sesuai, maka sistem menampilkan data yang telah disimpan pada halaman <i>index master</i> .
	<i>Mengubah Data Master</i>	
	<i>User mencari data master yang akan dirubah.</i>	Sistem menampilkan data yang dipilih ke dalam <i>form</i> edit data <i>master</i> .
	<i>User memasukkan data perubahan dan menekan tombol submit.</i>	Sistem melakukan perubahan data pada <i>master</i> yang dipilih.
Kondisi Akhir	Data <i>master</i> yang telah ditambahkan dan dirubah.	

2. Pengelolaan Administrasi Peserta

Fungsi pengelolaan data administrasi peserta

Tabel 4.3 *Flow of Event* Pengelolaan Data Administrasi Peserta.

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Data Administrasi Peserta
Pengguna	Bagian Pendidikan dan Pelatihan
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data administrasi peserta.

Kondisi Awal	Data <i>master</i> peserta, data <i>master</i> persyaratan, data <i>master</i> diklat, dan data pembayaran administrasi.	
Alur Normal	Aksi User	Respon Sistem
	Menghapus Data Administrasi Peserta	
	<i>User</i> memilih menu administrasi peserta pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> administrasi peserta.
	<i>User</i> mencari data administrasi peserta yang akan dihapus dan menekan tombol <i>delete</i> pada kolom <i>action</i> .	Sistem akan menghapus data dan mengembalikan ke halaman <i>index</i> administrasi peserta.
Alur Alternatif	Menambah Data Administrasi Peserta	
	<i>User</i> memilih menu administrasi peserta pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> administrasi peserta.
	<i>User</i> menginputkan data administrasi peserta ke dalam <i>form</i> tambah data dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari <i>form</i> tersebut ke dalam tabel administrasi peserta. Jika data yang diinputkan sesuai, maka sistem menampilkan data yang telah disimpan pada halaman <i>index</i> administrasi peserta.
	Menghapus Data Administrasi Peserta	
	<i>User</i> memilih menu administrasi peserta pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> administrasi peserta.
	<i>User</i> mencari data administrasi peserta yang akan dihapus dan menekan tombol <i>delete</i> pada kolom <i>action</i> .	Sistem akan menghapus data dan mengembalikan ke halaman <i>index</i> administrasi peserta.
Kondisi Akhir	Data administrasi peserta yang telah ditambahkan dan dihapus.	

3. Pembayaran Administrasi

Fungsi pengelolaan pembayaran administrasi peserta.

Tabel 4.4 *Flow of Event* Pengelolaan Pembayaran Administrasi Peserta.

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Pembayaran Administrasi	
Pengguna	Bagian Keuangan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data pembayaran administrasi peserta.	
Kondisi Awal	Data administrasi peserta dan data diklat.	
Alur Normal	Aksi User	Respon Sistem
	Menambah Data Pembayaran	
	<i>User</i> memilih menu pembayaran pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> pembayaran.
	<i>User</i> menginputkan data pembayaran administrasi peserta ke dalam <i>form</i> tambah data dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari <i>form</i> tersebut ke dalam tabel pembayaran. Jika data sisa pembayaran lebih dari 0, maka status pembayaran “belum lunas” dan jika sama dengan 0 maka statusnya “lunas”.
	Mengubah Data Pembayaran	
	<i>User</i> mencari data pembayaran yang akan dirubah.	Sistem menampilkan data yang dipilih ke dalam <i>form</i> edit data pembayaran.
	<i>User</i> memasukkan data perubahan dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem melakukan pengubahan data pada pembayaran yang dipilih.
Kondisi Akhir	Data pembayaran yang telah ditambahkan dan dirubah.	

4. Pengelolaan Kelas Peserta

Fungsi pengelolaan kelas peserta.

Tabel 4.5 *Flow of Event* Pengelolaan Kelas Peserta.

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Kelas Peserta	
Pengguna	Bagian Pendidikan dan Pelatihan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data kelas peserta.	
Kondisi Awal	Data administrasi peserta, data <i>master</i> kelas, dan data <i>master</i> diklat.	
Alur Normal	Aksi User	Respon Sistem
	Menambah Data Kelas	
	<i>User</i> memilih menu kelas pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> kelas.
	<i>User</i> menginputkan data kelas untuk peserta ke dalam <i>form</i> tambah data dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari <i>form</i> tersebut ke dalam tabel kelas. Jika data yang diinputkan sesuai, maka sistem menampilkan data yang telah disimpan pada halaman <i>index</i> kelas.
	Mengubah Data Kelas	
	<i>User</i> mencari data kelas yang akan dirubah.	Sistem menampilkan data yang dipilih ke dalam <i>form</i> edit data kelas.
	<i>User</i> memasukkan data perubahan dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem melakukan pengubahan data pada data kelas yang dipilih.
	Menghapus Data Kelas	
	<i>User</i> memilih menu kelas pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> kelas.
	<i>User</i> mencari data kelas yang akan dihapus dan menekan tombol <i>delete</i> pada kolom <i>action</i> .	Sistem akan menghapus data dan mengembalikan ke halaman <i>index</i> kelas.
Kondisi Akhir	Data kelas peserta yang telah ditambahkan, dirubah dan dihapus.	

5. Pengelolaan Jadwal Kelas

Fungsi pengelolaan jadwal kelas.

Tabel 4.6 *Flow of Event* Pengelolaan Jadwal Kelas.

Nama Fungsi	Fungsi Pengelolaan Jadwal Kelas	
Pengguna	Bagian Pendidikan dan Pelatihan	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengelola data jadwal kelas.	
Kondisi Awal	Data instruktur dan data <i>master</i> kelas <i>master</i> kelas, dan <i>master user</i>	
Alur Normal	Aksi User	Respon Sistem
	Menambah Data Kelas	
	<i>User</i> memilih menu jadwal pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> jadwal.
	<i>User</i> menginputkan data jadwal kelas ke dalam <i>form</i> tambah data dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem akan melakukan fungsi penambahan data dari <i>form</i> tersebut ke dalam tabel jadwal. Jika data yang diinputkan sesuai, maka sistem menampilkan data yang telah disimpan pada halaman <i>index</i> jadwal.
	Mengubah Data Jadwal	
	<i>User</i> mencari data jadwal yang akan dirubah.	Sistem menampilkan data yang dipilih ke dalam <i>form</i> edit data jadwal.
	<i>User</i> memasukkan data perubahan dan menekan tombol <i>submit</i> .	Sistem melakukan pengubahan data pada data jadwal yang dipilih.
	Menghapus Data Jadwal	
	<i>User</i> memilih menu jadwal pada <i>sidebar</i> .	Sistem menampilkan halaman <i>index</i> jadwal.
	<i>User</i> mencari data jadwal yang akan dihapus dan menekan tombol <i>delete</i> pada kolom <i>action</i> .	Sistem akan menghapus data dan mengembalikan ke halaman <i>index</i> jadwal.
Kondisi Akhir	Data jadwal kelas yang telah ditambahkan, dirubah dan dihapus.	

6. Pengecekan Administrasi Peserta Melalui Grafik

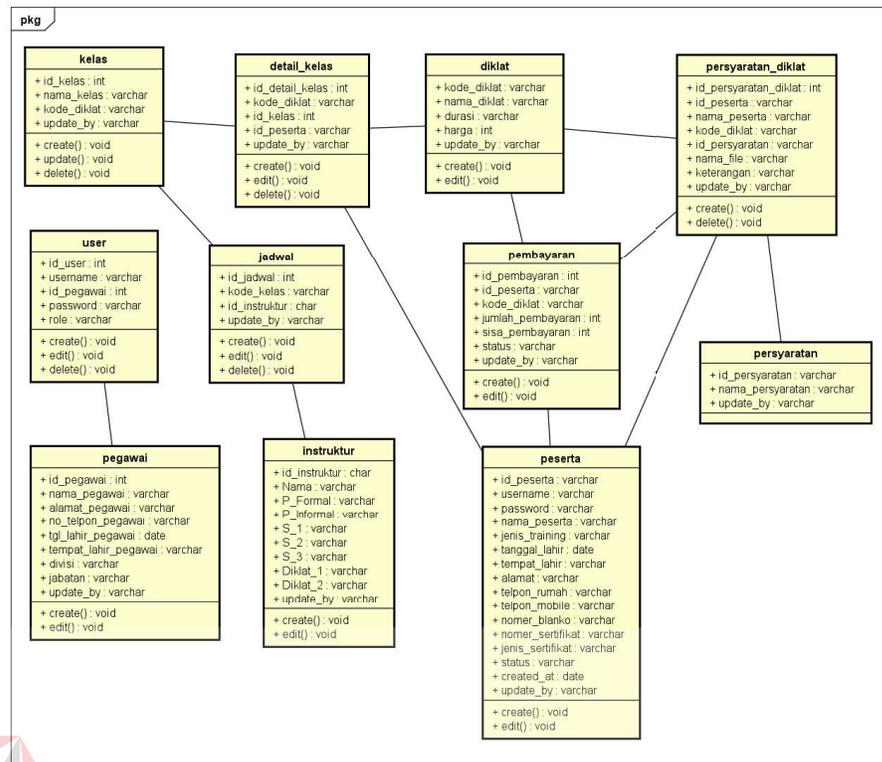
Fungsi pengecekan administrasi peserta melalui grafik.

Tabel 4.7 *Flow of Event* Pengecekan Administrasi Peserta Melalui Grafik.

Nama Fungsi	Fungsi Pengecekan Administrasi Peserta Melalui Grafik	
Pengguna	Direktur Utama	
Deskripsi	Fungsi ini digunakan untuk mengecek administrasi peserta melalui grafik pada <i>dashboard</i> .	
Kondisi Awal	Data administrasi peserta dan data pembayaran administrasi.	
Alur Normal	Aksi User	Respon Sistem
	Tampil Grafik Administrasi Peserta	
	<i>User login pada back end.</i>	Memvalidasi <i>username</i> dan <i>password</i> . Jika benar menampilkan halaman <i>dashboard</i> .
Kondisi Akhir	Data grafik administrasi peserta.	

4.2.4 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menunjukkan rancangan struktur beberapa *class* yang ada pada suatu sistem. *Class diagram* memiliki suatu atribut dan operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas, sedangkan operasi merupakan fungsi-fungsi yang dimiliki suatu kelas. Pada gambar 4.10 merupakan *class diagram* dari aplikasi pengelolaan administrasi peserta pelatihan.



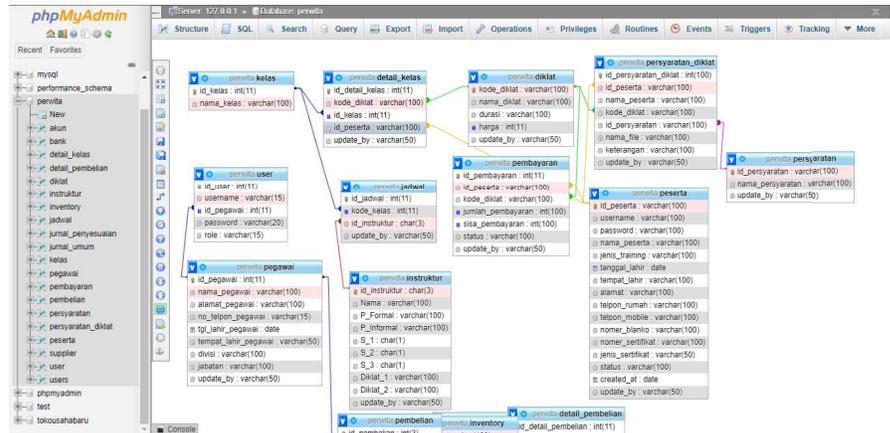
Gambar 4.10 Class Diagram.

4.3 Coding (Pengembangan Sistem)

Pengembangan sistem merupakan sebuah tahapan penerjemahan hasil dan perancangan aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan ke dalam bentuk kode program. Dalam implementasinya menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *database MYSQL* sebagai media untuk penyimpanan data.

4.3.1 Implementasi Database

Desain aplikasi pengelolaan administrasi pelaksanaan pelatihan di implementasikan dengan *database MYSQL* dikarenakan dapat bekerja di beberapa *platform* yang berbeda seperti *linux*, *windows*, dan *MacOS*. Pada gambar 7 merupakan hasil implementasi *database* dengan *MYSQL*. Implementasi *database* ditunjukkan pada gambar 4.11 di bawah ini.

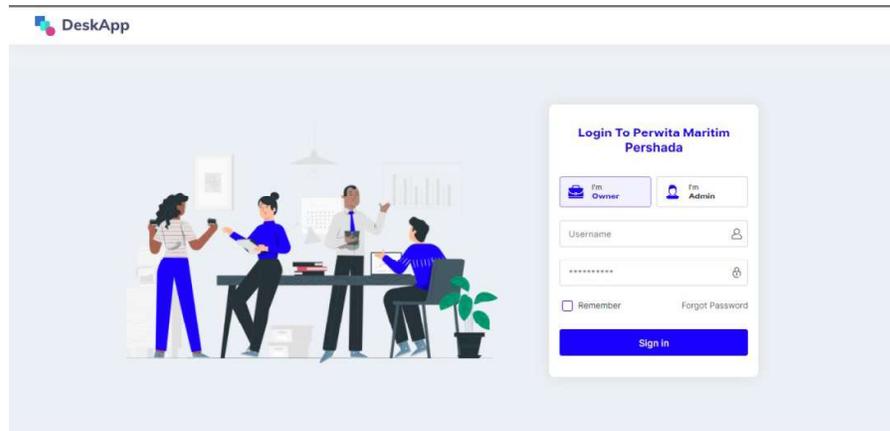


Gambar 4.11 Implementasi Database.

4.3.2 Implementasi Sistem

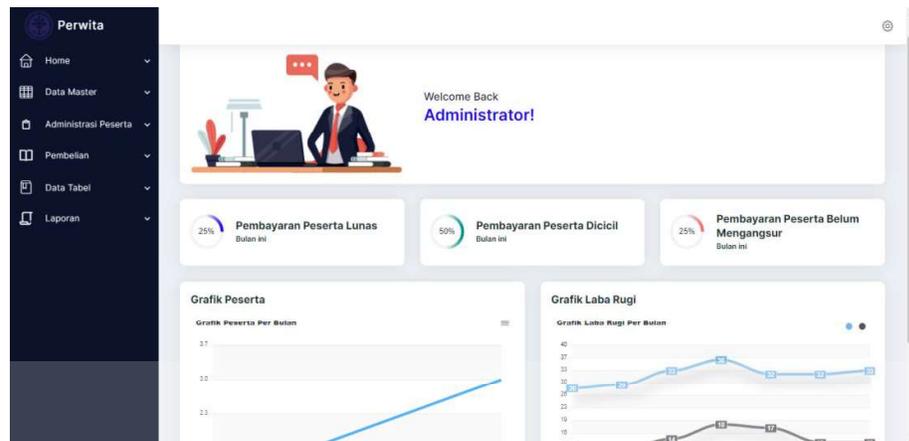
1. Halaman *Login*

Halaman login merupakan halaman awal yang pertama kali dilihat oleh pengguna. Halaman *login* digunakan untuk memasukkan *username* dan *password* pengguna agar dapat masuk ke dalam *dashboard*. Halaman *login* ditunjukkan pada gambar 4.12 dibawah ini.

Gambar 4.12 Halaman *Login*.

2. Halaman *Dashboard*

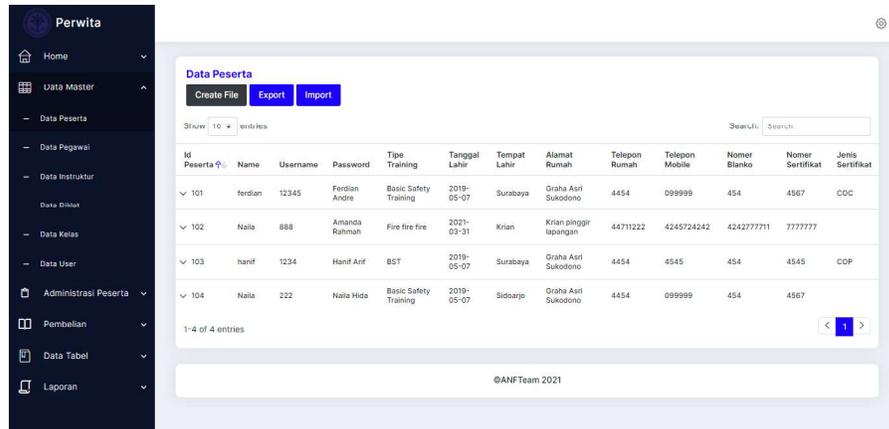
Halaman *dashboard* merupakan halaman yang muncul setelah *login* berhasil dilakukan. Pada halaman *dashboard* menampilkan informasi tentang grafik administrasi peserta dan grafik laba rugi. Halaman *dashboard* ditunjukkan pada gambar 4.13 dibawah ini.



Gambar 4.13 Halaman *Dashboard*.

3. Halaman *Master* Peserta

Halaman *master* peserta merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data peserta. Pada halaman *master* peserta pengguna dapat menambahkan data peserta dan mengedit data peserta. Halaman *master* peserta ditunjukkan pada gambar 4.14 di bawah ini.

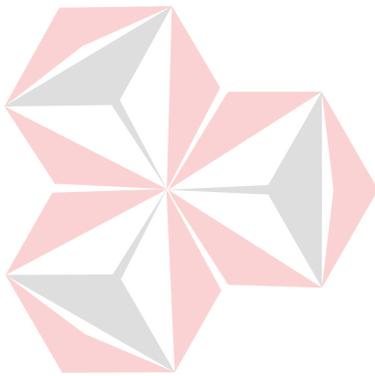
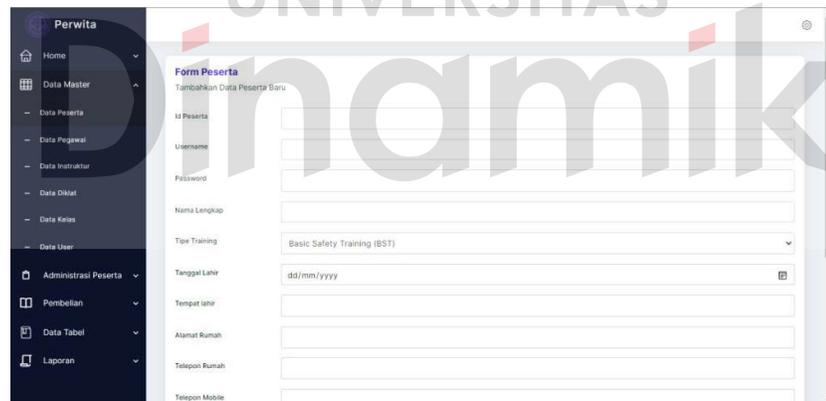


Id Peserta	Name	Username	Password	Tipe Training	Tanggal Lahir	Tempat Lahir	Alamat Rumah	Telepon Rumah	Telepon Mobile	Nomer Blanko	Nomer Sertifikat	Jenis Sertifikat
101	Ferdian	12345	Ferdian Andre	Basic Safety Training	2019-05-07	Surabaya	Graha Asri Sukodono	4454	099999	454	4567	COC
102	Naila	888	Amanda Rahmah	Fire fire fire	2021-03-31	Krian	Krian pinggir lapangan	44711222	4245724242	4242777711	7777777	
103	hanif	1234	Hanif Arif	BST	2019-05-07	Surabaya	Graha Asri Sukodono	4454	4545	454	4545	COP
104	Naila	222	Naila Hida	Basic Safety Training	2019-05-07	Sidoarjo	Graha Asri Sukodono	4454	099999	454	4567	

Gambar 4.14 Halaman *Master Peserta*.

a. *Form Tambah Master Peserta*

Form tambah master peserta merupakan halaman untuk memasukkan data peserta baru. Halaman tambah *master peserta* ditunjukkan pada gambar 4.15 di bawah ini.

Gambar 4.15 *Form Tambah Master Peserta*.

b. *Form Edit Master Peserta*

Form edit master peserta merupakan halaman untuk merubah data peserta. Halaman edit *master peserta* ditunjukkan pada gambar 4.16 di bawah ini.

Gambar 4.16 *Form Edit Master Peserta.*

4. Halaman *Master Pegawai*

Halaman *master pegawai* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data pegawai. Pada halaman *master pegawai* pengguna dapat menambahkan data pegawai dan mengedit data pegawai. Halaman *master pegawai* ditunjukkan pada gambar 4.17 di bawah ini.

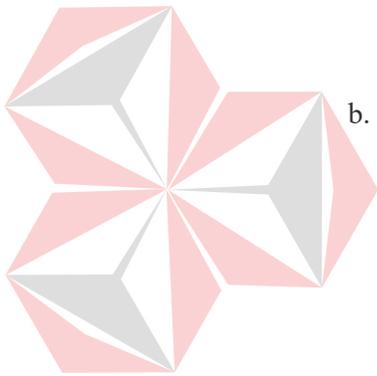
Id Pegawai	Nama Pegawai	Alamat	Nomor Telpn	Tanggal Lahir	Tempat Lahir	Divisi	Jabatan	Log Activity	Action
1	Nalla Hida	Tanjungarsi	0897638290	2021-06-02	Sidoarjo	Pelatihan dan Pendidikan	Kepala Divisi	admin	☰
2	Amanda Rahman	Krian	0893638722	2021-06-03	Surabaya	Pelatihan	Sekretaris	admin	☰

Gambar 4.17 Halaman *Master Pegawai.*

a. *Form Tambah Master Pegawai*

Form tambah *master* pegawai merupakan halaman untuk memasukkan data pegawai baru. Halaman tambah *master* pegawai ditunjukkan pada gambar 4.18 di bawah ini.

Gambar 4.18 *Form* Tambah *Master* Pegawai.



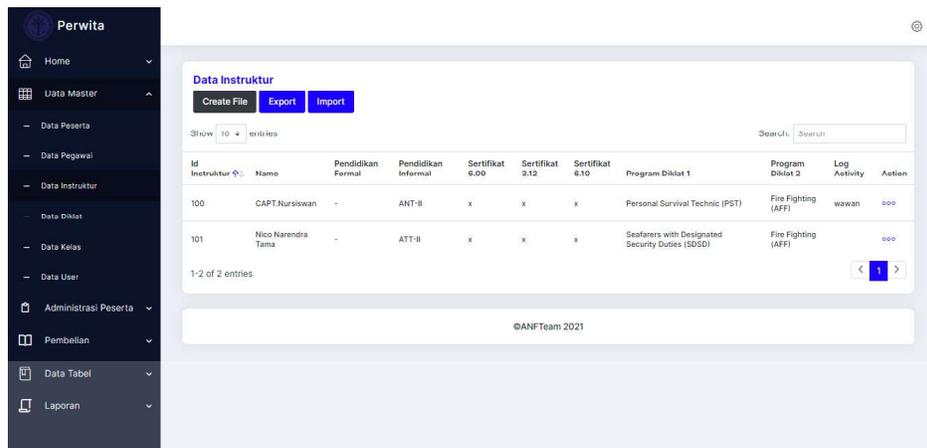
b. *Form* Edit *Master* Pegawai

Form edit *master* pegawai merupakan halaman untuk merubah data pegawai. Halaman edit *master* pegawai ditunjukkan pada gambar 4.19 di bawah ini.

Gambar 4.19 *Form* Edit *Master* Pegawai.

5. Halaman *Master* Instruktur

Halaman *master* instruktur merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data instruktur. Pada halaman *master* instruktur pengguna dapat menambahkan data instruktur dan mengedit data instruktur. Halaman *master* instruktur ditunjukkan pada gambar 4.20 di bawah ini.

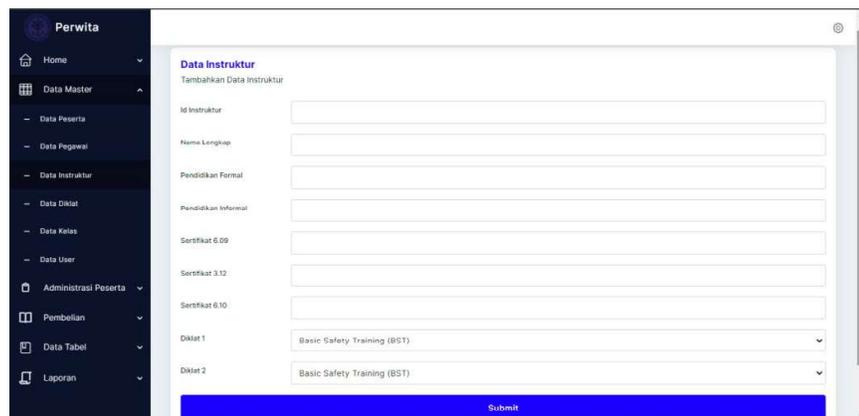


ID Instruktur	Nama	Pendidikan Formal	Pendidikan Informal	Sertifikat 6.00	Sertifikat 3.12	Sertifikat 6.10	Program Diklat 1	Program Diklat 2	Log Activity	Aksi
100	CAPT. Nursiawan	-	ANT-II	x	x	x	Personal Survival Technic (PST)	Fire Fighting (AFF)	wawan	...
101	Nico Narendra Tama	-	ATT-II	x	x	x	Seafarers with Designated Security Duties (SDSD)	Fire Fighting (AFF)		...

Gambar 4.20 Halaman *Master* Instruktur.

a. *Form* Tambah *Master* Instruktur

Form tambah *master* instruktur merupakan halaman untuk memasukkan data instruktur baru. Halaman tambah *master* instruktur ditunjukkan pada gambar 4.21 di bawah ini.



Gambar 4.21 *Form* Tambah *Master* Instruktur.

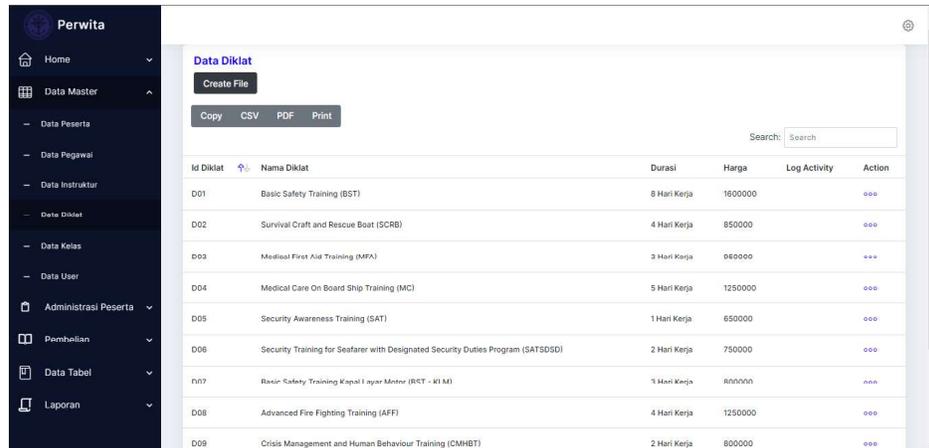
b. *Form Edit Master Instruktur*

Form edit master instruktur merupakan halaman untuk merubah data instruktur. Halaman edit *master* instruktur ditunjukkan pada gambar 4.22 di bawah ini.

Gambar 4.22 *Form Edit Master Instruktur*.

6. Halaman *Master Diklat*

Halaman *master diklat* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data diklat. Pada halaman *master diklat* pengguna dapat menambahkan data diklat dan mengedit data diklat. Halaman *master diklat* ditunjukkan pada gambar 4.23 di bawah ini.



Id Diklat	Nama Diklat	Durasi	Harga	Log Activity	Action
D01	Basic Safety Training (BST)	8 Hari Kerja	1600000		...
D02	Survival Craft and Rescue Boat (SCRB)	4 Hari Kerja	850000		...
D03	Medical First Aid Training (MFA)	3 Hari Kerja	660000		...
D04	Medical Care On Board Ship Training (MC)	5 Hari Kerja	1250000		...
D05	Security Awareness Training (SAT)	1 Hari Kerja	650000		...
D06	Security Training for Seafarer with Designated Security Duties Program (SATSDSD)	2 Hari Kerja	750000		...
D07	Basic Safety Training Kapal Tugan-Motro (BCT - K1 M)	3 Hari Kerja	600000		...
D08	Advanced Fire Fighting Training (AFF)	4 Hari Kerja	1250000		...
D09	Crisis Management and Human Behaviour Training (CMHBT)	2 Hari Kerja	800000		...

Gambar 4.23 Halaman *Master Diklat*.

a. *Form Tambah Master Diklat*

Form tambah *master* diklat merupakan halaman untuk memasukkan data diklat baru. Halaman tambah *master* diklat ditunjukkan pada gambar 4.24 di bawah ini.



Gambar 4.24 *Form Tambah Master Diklat*.

b. *Form Edit Master Diklat*

Form edit *master* diklat merupakan halaman untuk merubah data diklat. Halaman edit *master* diklat ditunjukkan pada gambar 4.25 di bawah ini.

Gambar 4.25 *Form Edit Master Diklat.*

7. Halaman *Master Kelas*

Halaman *master kelas* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data kelas. Pada halaman *master kelas* pengguna dapat menambahkan data kelas dan mengedit data kelas. Halaman *master kelas* ditunjukkan pada gambar 4.26 di bawah ini.

Id Kelas	Nama Kelas	Log Activity	Action
901	BST 01	admin	see
902	BST 02	admin	see

Gambar 4.26 Halaman *Master Kelas.*

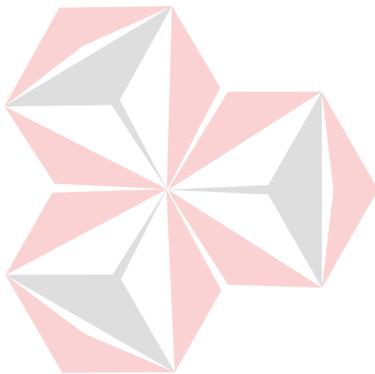
a. *Form Tambah Master Kelas*

Form tambah master kelas merupakan halaman untuk memasukkan data kelas baru. Halaman *tambah master kelas* ditunjukkan pada gambar 4.27 di bawah ini.

Gambar 4.27 *Form Tambah Master Kelas.*

b. *Form Edit Master Kelas*

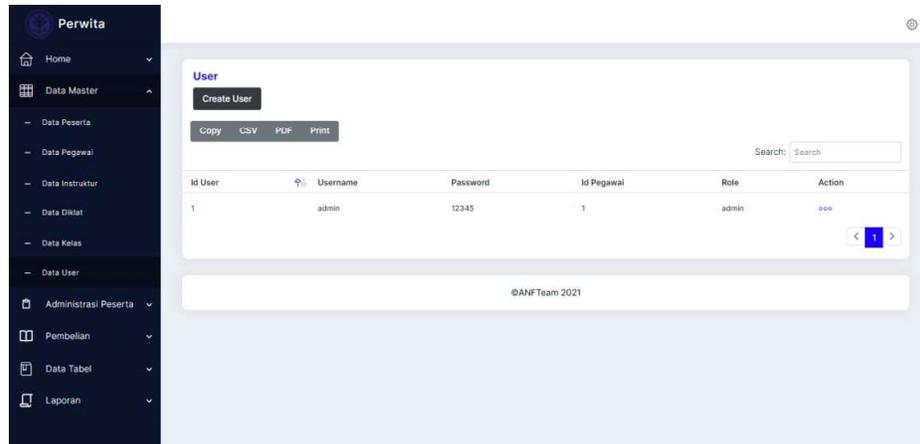
Form edit master kelas merupakan halaman untuk merubah data kelas. Halaman edit *master* kelas ditunjukkan pada gambar 4.28 di bawah ini.



Gambar 4.28 *Form Edit Master Kelas.*

8. Halaman *Master User*

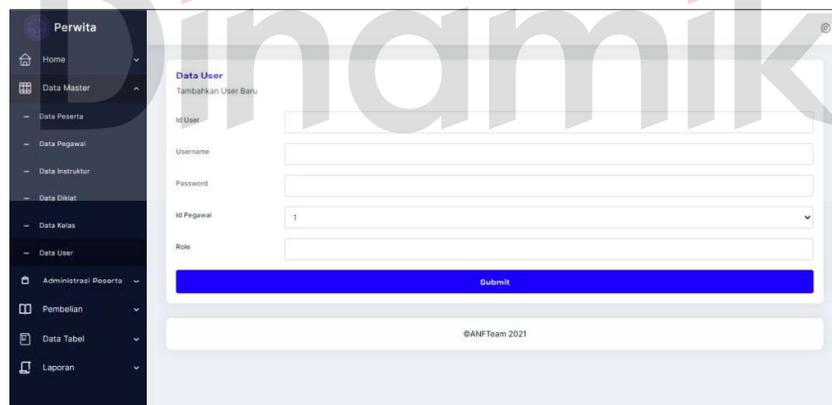
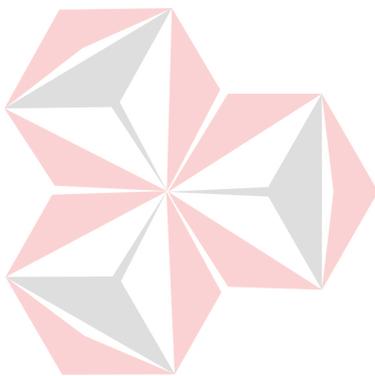
Halaman *master user* merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data *user*. Pada halaman *master user* pengguna dapat menambahkan data *user* dan mengedit data *user*. Halaman *master user* ditunjukkan pada gambar 4.29 di bawah ini.



Gambar 4.29 Halaman *Master User*.

a. *Form Tambah Master User*

Form tambah master user merupakan halaman untuk memasukkan data *user* baru. Halaman tambah *master user* ditunjukkan pada gambar 4.30 di bawah ini.



Gambar 4.30 Form Tambah *Master User*.

b. *Form Edit Master User*

Form edit master user merupakan halaman untuk merubah data *user*. Halaman edit *master user* ditunjukkan pada gambar 4.31 di bawah ini.

Gambar 4.31 *Form Edit Master User.*

9. Halaman Administrasi Peserta

Halaman administrasi peserta merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola data administrasi peserta. Pada halaman administrasi peserta data didapat dari peserta pelatihan yang mengunggah dokumen pada *website frontend*. Pengguna juga dapat menambahkan data administrasi peserta dan menghapus data administrasi peserta. Halaman administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.32 di bawah ini.

Id Persyaratan Diklat	Id Peserta	Nama Peserta	Nama Diklat	Nama Persyaratan	Nama File	Keterangan	Update By	Action
908	102	Amanda Rahmah	Basic Safety Training (BST)	Foto Foto	Untitled Diagram.png	Baik	admin	...
909	101	Ferdian Andre	Security Awareness Training (SAT)	Foto Foto	Screenshot_1.png	Bagus	admin	...

Gambar 4.32 Halaman Administrasi Peserta.

a. *Form* Tambah Administrasi Peserta

Form tambah administrasi peserta merupakan halaman untuk memasukkan data administrasi peserta baru. Halaman tambah administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.33 di bawah ini.

Gambar 4.33 *Form* Tambah Administrasi Peserta.

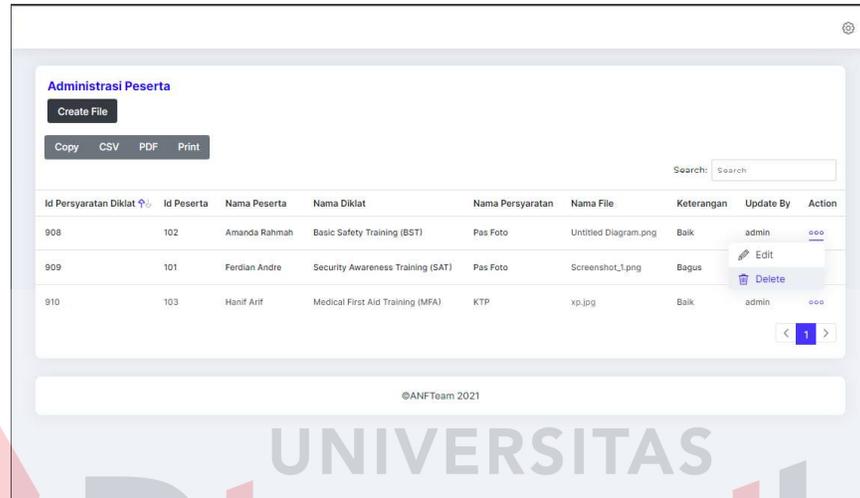
b. *Form* Edit Administrasi Peserta

Form edit administrasi peserta merupakan halaman untuk mengubah data administrasi peserta. Halaman edit administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.34 di bawah ini.

Gambar 4.34 *Form* Edit Administrasi Peserta.

c. Tombol *Delete* Administrasi Peserta

Tombol *delete* administrasi peserta merupakan halaman untuk menghapus data administrasi peserta. Halaman *delete* administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.35 di bawah ini



Gambar 4.35 Tombol *Delete* Administrasi Peserta.

10. Halaman Pembayaran Administrasi

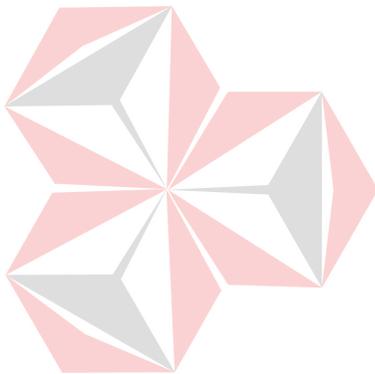
Halaman pembayaran administrasi merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola pembayaran administrasi peserta. Pengguna dapat menginputkan nominal sesuai yang telah dibayar oleh peserta pelatihan, apabila data pembayaran sesuai dengan harga diklat maka sistem akan membuat status menjadi 'Lunas' dan apabila belum sesuai maka statusnya 'Belum Lunas'. Pada halaman ini pengguna dapat menambahkan data pembayaran administrasi dan mengedit data pembayaran administrasi. Halaman pembayaran administrasi ditunjukkan pada gambar 4.36 di bawah ini.

Id Pembayaran	Nama Peserta	Nama Diklat	Jumlah Pembayaran	Sisa Pembayaran	Status	Created at	Update By	Action
13	Ferdian Andre	Security Awareness Training (SAT)	800000	150000	Lunas	2021-07-01	admin	...
14	Ferdian Andre	Security Awareness Training (SAT)	300000	-350000	Belum Lunas	2021-07-04	admin	...
22	Ferdian Andre	Security Awareness Training (SAT)	0	-650000	Belum Lunas	2004-07-21	admin	...
23	Hanif Arif	Medical First Aid Training (MFA)	950000	0	Lunas	2005-07-21	admin	...

Gambar 4.36 Halaman Pembayaran Administrasi.

a. *Form* Tambah Pembayaran Administrasi

Form tambah pembayaran administrasi peserta merupakan halaman untuk memasukkan data pembayaran administrasi peserta baru. Halaman tambah pembayaran administrasi peserta ditunjukkan pada gambar 4.37 di bawah ini.



Gambar 4.37 *Form* Tambah Pembayaran Administrasi.

b. *Form* Edit Pembayaran Administrasi

Form edit pembayaran administrasi merupakan halaman untuk merubah data pembayaran administrasi. Halaman edit

pembayaran administrasi ditunjukkan pada gambar 4.38 di bawah ini.

Gambar 4.38 *Form* Edit Pembayaran Administrasi.

11. Halaman Kelas Peserta

Halaman kelas peserta merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola pembuatan kelas peserta. Pada halaman ini pengguna dapat menambahkan data kelas peserta, mengedit data kelas peserta, dan menghapus data kelas peserta. Halaman kelas peserta ditunjukkan pada gambar 4.39 di bawah ini.

Kode Kelas	Nama Diklat	Id Kelas	Nama Kelas	Nama Peserta	Update by	Action
127	Basic Safety Training (BST)	901	BST 01	Amanda Rahmah	admin	...
128	Basic Safety Training (BST)	901	BST 01	Amanda Rahmah	admin	...

Gambar 4.39 Halaman Kelas Peserta.

a. *Form* Tambah Kelas Peserta

Form tambah kelas peserta merupakan halaman untuk memasukkan data kelas peserta baru. Halaman tambah kelas peserta ditunjukkan pada gambar 4.40 di bawah ini.

Gambar 4.40 *Form* Tambah Kelas Peserta.

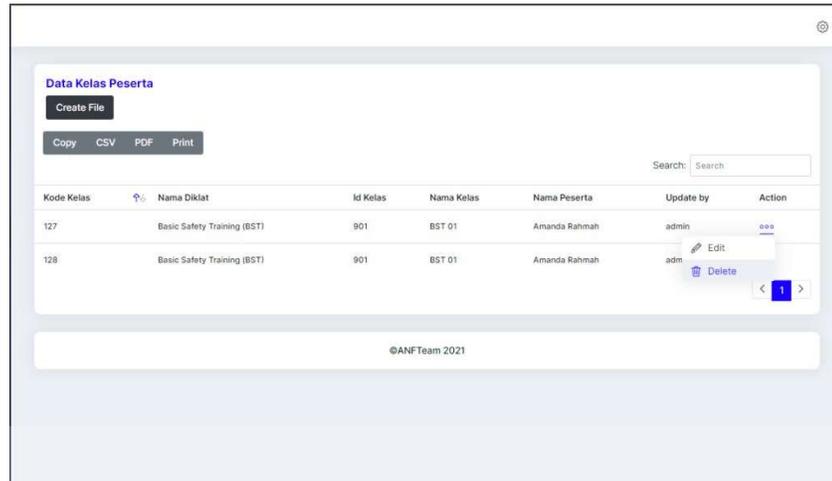
b. *Form* Edit Kelas Peserta

Form edit kelas peserta merupakan halaman untuk merubah data kelas peserta. Halaman edit kelas peserta ditunjukkan pada gambar 4.41 di bawah ini.

Gambar 4.41 *Form* Edit Kelas Peserta.

c. Tombol *Delete* Kelas Peserta

Tombol *delete* kelas peserta merupakan halaman untuk menghapus data kelas peserta. Halaman *delete* kelas peserta ditunjukkan pada gambar 4.42 di bawah ini.



Gambar 4.42 Tombol *Delete* Kelas Peserta.

12. Halaman Jadwal Kelas

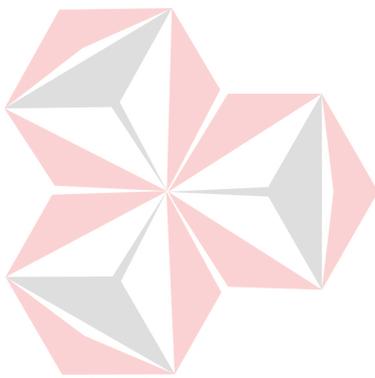
Halaman jadwal kelas merupakan halaman yang berfungsi untuk mengelola pembuatan jadwal kelas peserta dengan menyesuaikan kelas dan instruktur yang ada. Pada halaman ini pengguna dapat menambahkan data jadwal kelas, mengedit data jadwal kelas, dan menghapus jadwal kelas. Halaman jadwal kelas ditunjukkan pada gambar 4.43 di bawah ini.

Id Jadwal	Id Kelas	Nama Kelas	Id Instruktur	Nama Instruktur	Log Activity	Action
2	901	BST 01	101	Nico Narendra Tama	admin	edit/delete

Gambar 4.43 Halaman Jadwal Kelas.

a. *Form* Tambah Jadwal Kelas

Form tambah jadwal kelas merupakan halaman untuk memasukkan data jadwal kelas baru. Halaman tambah jadwal kelas ditunjukkan pada gambar 4.44 di bawah ini.



Gambar 4.44 *Form* Tambah Jadwal Kelas.

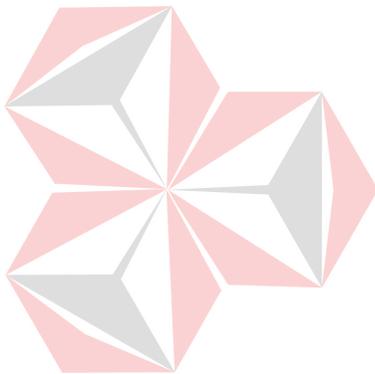
b. *Form* Edit Jadwal Kelas

Form edit jadwal kelas merupakan halaman untuk merubah data jadwal kelas. Halaman edit jadwal kelas ditunjukkan pada gambar 4.45 di bawah ini.

Gambar 4.45 *Form* Edit Jadwal Kelas.

c. Tombol *Delete* Jadwal Kelas

Tombol *delete* jadwal kelas merupakan halaman untuk menghapus data jadwal kelas. Halaman *delete* jadwal kelas ditunjukkan pada gambar 4.46 di bawah ini.



Id Jadwal	Id Kelas	Nama Kelas	Id Instruktur	Nama Instruktur	Log Activity	Action
2	901	BST 01	101	Nico Narendra Tama	admin	Edit Delete

Gambar 4.46 Tombol *Delete* Jadwal Kelas.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Administrasi Pelaksanaan Pelatihan Berbasis *Website* Menggunakan Framework Laravel Pada PT. Perwita Maritim Pershada ini dapat disimpulkan bahwa:

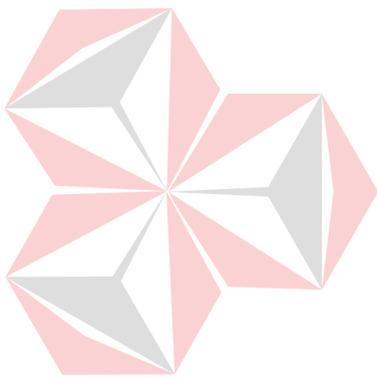
- a. Aplikasi ini dapat menampilkan informasi data peserta, data pegawai, data instruktur, data diklat, data kelas, data *user*, data administrasi peserta, dan data pembayaran administrasi.
- b. Aplikasi ini mampu melakukan pengelolaan data master dan data transaksi, seperti data peserta, data pegawai, data instruktur, data diklat, data kelas, data *user*, data administrasi peserta, dan data pembayaran administrasi.
- c. Aplikasi ini dapat melakukan *export* dan *import* data berupa data *excel*.
- d. Aplikasi ini dapat menampilkan grafik jumlah administrasi pelatihan peserta per bulan dan pembayaran administrasi peserta pelatihan per bulan.

5.2 Saran

Aplikasi yang telah dikembangkan tentunya tidak terlepas dari kekurangan dan kelemahan, oleh karena itu untuk perbaikan pengembangan sistem selanjutnya, peneliti menyarankan beberapa hal yaitu:

- a. Menambahkan fitur lupa *password* untuk admin.
- b. Perlu adanya perbaikan pada tampilan *create* data dengan sistem multi *submit* agar apabila memasukkan data yang banyak dapat banyak *submit* data sekaligus sehingga lebih efektif dan efisien.

- c. Perlu adanya pengembangan lebih lanjut seperti sistem tracking pembayaran peserta melalui bank agar dapat mempermudah dalam mengelola pembayaran administrasi peserta.



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR PUSTAKA

- Bekti, H. B. (2015). *Mahir Membuat Website dengan Adobe Dreamweaver CS6, CSS dan JQuery*. Yogyakarta: Andi.
- Nawawi, I. (2009). *Perilaku Administrasi, Kajian Paradigma, Konsep, Teori dan Pengantar Praktik*. Surabaya: ITS Press.
- NIAGAHOSTER. (2018, January 22). Retrieved from Apa itu Website? Simak Pengertian, Jenis & Manfaatnya!: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>
- Niagahoster. (2019). Retrieved from Laravel Framework: Pengertian, Keunggulan & Tips untuk Pemula: <https://www.niagahoster.co.id/blog/laravel-adalah/?amp>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering: A Practitioner's Approach*. Boston: McGraw-Hill Education.
- Siahaan, D. F. (2010). *Pengaruh Pendidikan dan Pelatihan (DIKLAT) dan Disiplin Kerja Terhadap Profesionalisme Tenaga Medis pada Puskesmas Hamparan Deli Serdang*. Skripsi: Unimed.
- Silalahi, U. (2003). *Studi Tentang Ilmu Administrasi*. Bandung: Sinar Baru Aglesindo.
- Sumarsono, S. (2003). *Ekonomi Manajemen Sumber Daya Manusia dan Ketenagakerjaan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Widodo, S. E. (2015). *Manajemen Pengembangan Sumber Daya Manusia*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

