



**RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PEMILIK UMKM
DENGAN METODE FULL STACK BOOTSTRAP LARAVEL BERBASIS
WEBSITE PADA PT. RENJANA ABI YASA**

KERJA PRAKTIK

**Program Studi
S1 Sistem Informasi**

Oleh:

MUHAMMAD NAUFAL PERMANA

18.41010.0243

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PEMILIK UMKM
DENGAN METODE *FULL STACK* BOOTSTRAP LARAVEL BERBASIS
WEBSITE PADA PT. RENJANA ABI YASA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

Nama : MUHAMMAD NAUFAL PERMANA
NIM : 18.41010.0243
Program : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021



UNIVERSITAS
Dinamika

*"Setiap orang yang pergi keluar rumah untuk berjuang demi negaranya, orang
itu harus siap menerima resiko apapun" – Morgan Freeman*



Kupersembahkan karya ini kepada

Ibu, Bapak, Adik,

Sahabat beserta orang-orang yang selalu mendukungku

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS PEMILIK UMKM
DENGAN METODE *FULL STACK BOOTSTRAP* LARAVEL BERBASIS
WEBSITE PADA PT. RENJANA ABI YASA

Laporan Kerja Praktik oleh

Muhammad Naufal Permana

NIM : 18.41010.0243

Telah diperiksa, diuji, dan disetujui

Bogor, 14 Juli 2021

Disetujui :

Pembimbing I

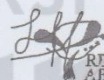


Digitally signed
by Sri Hariani Eko
Wulandari
Date: 2021.07.15
14:27:18 +07'00'

Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT.

NIDN. 0726017801

Penyelia



Digitally signed by
Kurniawan Jatmika
Date: 2021.07.16
16:15:40 +07'00'

Kurniawan Jatmika S.Kom.M.Eng

Kepala Produksi

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Digitally signed by
Anjik Sukmaaji
Date: 2021.07.16
16:15:40 +07'00'

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

NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Muhammad Naufal Permana

NIM : 18410100243

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI KOMUNITAS

PEMILIK UMKM DENGAN METODE *FULL STACK*

BOOTSTRAP LARAVEL BERBASIS *WEBSITE* PADA

PT. RENJANA ABI YASA

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 Royalty 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 kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

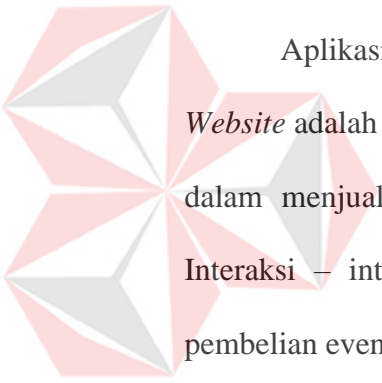
Surabaya, 14 Juli 2021

Muhammad Naufal Permana
NIM. 18410100243

10000
METERAI TEMPEL
324AJX304015193
ana

ABSTRAK

PT. Renjana Abi Yasa merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa meliputi *software house*. Bagian jasa, PT. Renjana Abi Yasa meliputi *research*, dan *software development*. Berdasarkan hasil survey dan wawancara dengan Kepala Produksi, didapatkan informasi bahwa terdapat kerusakan pada sistem aplikasi *website* komunitas pemilik UMKM versi lama sehingga menyebabkan aplikasi tersebut tidak dapat digunakan *user* dalam membeli barang yang dijual pemilik UMKM sehingga menyebabkan penghasilan penjualan pemilik UMKM mengalami penurunan dan apabila sistem aplikasi tidak diperbarui maka akan terjadi kemungkinan perusahaan tersebut mengalami kerugian.



Aplikasi Komunitas Pemilik UMKM Dengan Metode *Full Stack* Berbasis *Website* adalah sebuah aplikasi yang digunakan sebagai wadah komunitas UMKM dalam menjual barang dan mengadakan event seperti webinar dan seminar. Interaksi – interaksi yang terdapat pada aplikasi ini adalah proses transaksi pembelian event, dan menjadi penghubung antara pemilik UMKM dan pembeli

Berdasarkan hasil rancang bangun Aplikasi Komunitas Pemilik UMKM dengan Metode *Full Stack* Berbasis *Website*, dapat membantu pemilik UMKM dalam menjual barang sekaligus dapat membantu pembeli dalam mencari kontak untuk membeli barang yang dijual pemilik UMKM.

Kata Kunci : Aplikasi, Pengembangan UMKM, *Website*, *Full Stack*.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyanyang yang telah memberikan nikmat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik (KP) dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Komunitas Pemilik UMKM Dengan Metode *Full Stack Bootstrap* Laravel Berbasis *Website* Pada PT.Renjana Abi Yasa” dengan lancar tanpa ada hambatan yang berarti.

Penulis menyusun laporan ini berdasarkan hasil Kerja Praktik di PT. Renjana Abi Yasa dengan tujuan agar diterima sebagai syarat kelulusan Mata Kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika.

Selama penyusunan laporan Kerja Praktik ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini diantaranya :

1. Orang tua dan keluarga besar Penulis yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Ibu Sri Hariani Eko Wulandari, S.Kom., M.MT., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran, dan wawasan bagi Penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik.

4. Bapak Kurniawan Jatmika, S.Kom., M.Eng, selaku Kepala Produksi dan penyelia penulis yang telah memberikan izin selama pelaksanaan kerja praktik sekaligus arahan selama pelaksanaan kerja praktik.

Penulis sadar dalam penyelesaian laporan ini banyak kesalahan meski telah disusun dengan maksimal, baik dalam penulisan, tata bahasa ataupun tanda baca. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang dapat membangun penulisan menjadi lebih baik.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi banyak manfaat untuk para pembaca sekalian.

Bogor, 14 Juli 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

| | |
|--|------|
| ABSTRAK | vii |
| KATA PENGANTAR | viii |
| DAFTAR ISI..... | x |
| DAFTAR TABEL | xii |
| DAFTAR GAMBAR | xiii |
| DAFTAR LAMPIRAN..... | xiv |
| BAB I | 1 |
| 1.1 Latar Belakang..... | 1 |
| 1.2 Perumusan Masalah..... | 2 |
| 1.3 Pembatasan Masalah | 2 |
| 1.4 Tujuan..... | 3 |
| 1.5 Manfaat..... | 3 |
| 1.6 Sistematika Penulisan..... | 3 |
| BAB II..... | 5 |
| 2.1 Gambaran Umum PT. Renjana Abi Yasa..... | 5 |
| 2.2 Logo PT. Renjana Abi Yasa | 6 |
| 2.3 Visi dan Misi PT. Renjana Abi Yasa..... | 6 |
| 2.3.1 Visi | 6 |
| 2.3.2 Misi | 6 |
| 2.4 Struktur Organisasi PT. Renjana Abi Yasa | 7 |
| BAB III..... | 9 |
| 3.1 Laravel..... | 9 |
| 3.2 Bootstrap | 9 |
| 3.3 Gestalt Phycology..... | 10 |

| | |
|------------------------------------|----|
| BAB IV | 11 |
| 4.1 <i>Analysis</i> | 11 |
| 4.1.1 Identifikasi Masalah | 12 |
| 4.1.2 Analisis Kebutuhan | 13 |
| BAB V..... | 29 |
| 1.1 Kesimpulan..... | 29 |
| 1.2 Saran | 29 |
| DAFTAR PUSTAKA | 30 |
| LAMPIRAN..... | 31 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 4.1 Tabel Event | 14 |
| Tabel 4.2 Tabel Galeri..... | 15 |
| Tabel 4.3 Tabel Transaksi | 15 |
| Tabel 4.3 Tabel Detail Transaksi | 16 |
| Tabel 4.3 Tabel Detail User | 17 |



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR GAMBAR

| | |
|---|----|
| Gambar 4.1.1 User flow pada halaman login..... | 17 |
| Gambar 4.1.2 User flow pada register | 18 |
| Gambar 4.1.3 User flow pada pemesanan event | 18 |
| Gambar 4.1.4 Halaman Depan | 19 |
| Gambar 4.1.5 Halaman Login | 20 |
| Gambar 4.1.6 Halaman Register | 20 |
| Gambar 4.1.7 Halaman Event | 21 |
| Gambar 4.1.8 Halaman Detail Event | 21 |
| Gambar 4.1.9 Halaman Transaksi Sukses | 22 |
| Gambar 4.1.10 Halaman Utama pada Dashboard | 23 |
| Gambar 4.1.11 Halaman Event pada Dashboard | 24 |
| Gambar 4.1.12 Halaman Tambah Data Event | 24 |
| Gambar 4.1.13 Halaman Ubah Data | 25 |
| Gambar 4.1.14 Halaman Galeri Event pada Dashboard | 26 |
| Gambar 4.1.15 Halaman Tambah Galeri | 27 |
| Gambar 4.1.16 Halaman Edit Gallery | 27 |
| Gambar 4.1.17 Halaman Transaksi Event..... | 28 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Surat Balasan Instansi..... | 30 |
| Lampiran 2 Form KP-5 | 31 |
| Lampiran 3 Form KP-6 | 32 |
| Lampiran 4 Form KP-7 | 34 |
| Lampiran 5 Kartu Bimbingan Kerja Praktik..... | 35 |



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Renjana Abi Yasa merupakan perusahaan yang bergerak dibidang jasa meliputi *software house*. Pada bagian jasa, PT. Renjana Abi Yasa menjual produk IT seperti *software* Garuda Learning System (GLS), dan *software development*. PT. Renjana Abi Yasa terbentuk pada tahun 2016 yang diprakasai oleh Junnando Ericho Sinuraya yang berlokasi di Jl. Jemursari I No 1A, Jemur Wonosari, Kec. Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60237.

Proses bisnis pada website komunitas pemilik UMKM diawali dengan mendaftar akun dan mengisi form bisnis untuk pemilik UMKM apabila ingin memasang produknya di *website* tersebut, selain itu pemiik UMKM diharuskan mengunggah foto produk dan kontak yang bisa dihubungi sebelum melakukan penjualan. Apabila detail produk berhasil diunggah, maka proses pembuatan akun sudah berhasil dilakukan dan pemilik UMKM dapat menjual produknya di *website* tersebut melalui kontak yang dapat dihubungi Jika ingin memesan tiket event, customer diharuskan membuat akun terlebih dahulu sebelum membuat transaksi.

Dari uraian diatas, sistem tersebut dinilai mengalami kerusakan pada sistem pemesanan event sehingga menyulitkan pemilik UMKM dan customer. Dilihat dari sisi perspektif customer, customer tidak dapat menemukan acara event yang berlangsung dan acara event di jauh hari karena kerusakan sistem tersebut, Bagi pemilik UMKM, kerusakan sistem pada *website* dapat menyebabkan pemilik UMKM kesulitan dalam membuat event dan apabila sistem aplikasi tidak

diperbarui maka akan terjadi kemungkinan perusahaan tersebut mengalami kerugian.

Berdasarkan pada latar belakang diatas maka dibutuhkan pembaruan sistem dan sebuah Rancang Bangun Aplikasi Komunitas Pemilik UMKM Dengan Metode *Full Stack* Bootstrap Laravel yang diharapkan mampu meminimalkan sekaligus membantu pemilik UMKM untuk menjual produk sehingga dapat mendatangkan calon customer. Metode *Full Stack* Bootstrap Laravel dipilih karena penulis menguasai bahasa pemrograman frontend maupun backend tersebut sehingga dapat menciptakan website yang *user friendly*, dinamis dan mempermudah pemilik UMKM dalam membuat event, dan mempermudah customer dalam memesan event. Dengan adanya Aplikasi Komunitas Pemilik UMKM Dengan Metode *Full Stack* Bootstrap Laravel diharapkan mampu mengoptimalkan dan membantu customer dalam memesan event yang dinilai dapat meningkatkan *value* pemilik UMKM. Aplikasi ini ditunjang dengan fitur master event, master pengguna, dan transaksi pemesanan event.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam laporan ini adalah bagaimana merancang bangun aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel berbasis *website* pada PT. Renjana Abi Yasa

1.3 Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah di atas, dapat disusun Batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem ini hanya membahas tentang aplikasi komunitas pemilik UMKM beserta transaksi pemesanan event.
2. Aplikasi ini menggunakan metode *full stack bootstrap laravel*
3. Aplikasi yang dibuat berbasis *website*
4. Aplikasi ini ditunjang dengan fitur master event, master pengguna, dan transaksi pemesanan.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini yaitu tercapainya suatu aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack bootstrap laravel* berbasis *website* yang mampu membantu customer dalam memesan event.

1.5 Manfaat

Dari perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Membantu customer dalam melakukan pemesanan event seperti webinar dan seminar.
2. Dengan dibuatnya aplikasi ini, diharapkan dapat membantu PT. Renjana Abi Yasa dalam mengembangkan teknologi yang mampu mempermudah pemilik UMKM.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan pada laporan kerja praktik ini sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang perumusan masalah, batasan masalah, tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan laporan kerja praktik rancang bangun

aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack bootstrap laravel* berbasis *website* pada PT. Renjana
Abi Yasa



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II : GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang gambaran umum, lokasi, visi, misi, tujuan, sarana, prasarana, dan struktur organisasi pada PT. Renjana Abi Yasa.

BAB III : LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan mengenai teori – teori yang melandasi dalam rancang bangun aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack bootstrap laravel* berbasis *website* pada PT. Renjana Abi Yasa.

BAB IV : DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan tentang langkah – langkah pemecahan masalah berdasarkan analisis kebutuhan diantaranya indentifikasi masalah, analisis masalah, rancang sistem baru yang diajukan sebagai alternatif penyelesaian dari permasalahan yang dihadapi serta implementasi sistem yang dilakukan di PT. Renjana Abi Yasa

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan yang menjawab pernyataan dalam perumusan masalah dan beberapa saran yang bermanfaat dalam pengembangan aplikasi di waktu mendatang.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Gambaran Umum PT. Renjana Abi Yasa

PT. Renjana Abi Yasa merupakan perusahaan yang bergerak pada bidang riset dan pengembangan produk. Perusahaan ini didirikan pada tahun 2016 sebagai bentuk kerjasama antara PT. Medixsoft, dengan PT. Sukses Mulia Persada. PT. Renjana Abi Yasa selalu memerhatikan dan berkomitmen untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang bisa dilihat dari kualitas pendidikan dari masyarakat itu sendiri. Dengan komitmen yang kuat inilah mereka hadir untuk menawarkan solusi dan alternatif teknologi untuk mendukung peningkatan mutu pendidikan Indonesia.

PT. Renjana Abi Yasa berlokasi di Jalan Jemursari 1 No. 1A, Jemur Wonosari, Kecamatan Wonocolo, Kota SBY, Jawa Timur 60237. Perusahaan ini berfokus pada pengembangan produk, solusi, dan layanan teknologi pada dunia pendidikan. Produk utama dari PT. Renjana Abi Yasa ialah Garuda Learning System (GLS), yaitu aplikasi sistem pembelajaran berbasis multimedia interaktif untuk Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas (SMA). Dengan sistem GLS, pengalaman belajar mengajar menjadi lebih terstruktur dan menyenangkan karena mengintegrasikan teknologi informasi melalui digital media interaktif yang mengacu pada model pendidikan berbasis kurikulum nasional yang dikembangkan oleh kementrian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, sesuai dengan tujuan akhir menyongsong generasi emas Indonesia

2.2 Logo PT. Renjana Abi Yasa

Gambar 2.1 merupakan logo dari PT. Renjana Abi Yasa



Gambar 2. 1 Logo PT. Renjana Abi Yasa

2.3 Visi dan Misi PT. Renjana Abi Yasa

Dalam perkembangan usahanya, setiap perusahaan harus memiliki visi dan misi yang dijadikan pedoman bagi perusahaan dalam melakukan kegiatan usahanya agar dapat berjalan dengan baik sesuai pedoman yang ada.

2.3.1 Visi

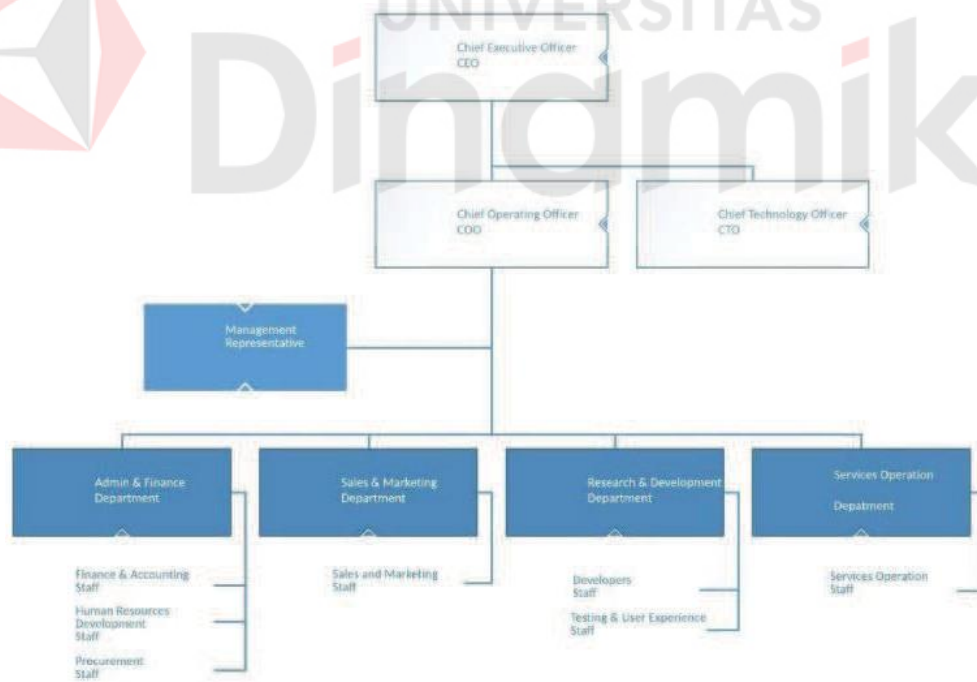
1. Menjadi penyedia produk, solusi, dan layanan teknologi nomor satu di Indonesia.

2.3.2 Misi

1. Mengembangkan produk dan layanan yang berkualitas.
2. Melakukan inovasi tiada henti untuk perbaikan kelanjutan.
3. Memberikan layanan yang terbaik untuk konsumen.
4. Melibatkan ahli dan professional sesuai kepakaran di bidangnya.
5. Memberikan *benefit* dan *value* bagi mitra pelanggan dan seluruh *stakeholder*.

2.4 Struktur Organisasi PT. Renjana Abi Yasa

Untuk mencapai tujuan perusahaan yang telah ditetapkan diperlukan adanya pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota. Oleh karenanya dalam penyempurnaan organisasi CV. Lasbon Technology Indonesia melakukan restrukturisasi organisasi secara bertahap untuk menghasilkan kegiatan organisasi yang fleksibel dan dinamis sehingga mampu menghadapi dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah. Struktur organisasi adalah suatu kerangka atau alur yang mengidentifikasi hubungan antara jabatan-jabatan itu sendiri maupun antara bidang kerja yang satu dengan yang lain, sehingga kedudukan, wewenang dan tanggung jawab masing-masing pihak lebih jelas.



Gambar 2.4 Struktur Organisasi PT. Renjana Abi Yasa

2.4 Deskripsi Pekerjaan

Chief Operational Officer (COO) : bertugas sebagai penentu kebijakan dan cara penerapan operasional dalam perusahaan. Posisi eksekutif ini pun harus memastikan bahwa kegiatan operasional perusahaan dapat terus berjalan lancar di setiap hari.

Chief Technology Officer(CTO) : Posisi CTO juga dapat dikatakan sebagai eksekutif mengenai urusan teknologi di dalam sebuah perusahaan.

Chief Education Consultant(CEC) : Posisi CEC bertugas sebagai penanggung jawab terhadap target penjualan produk yang harus dicapai di dalam sebuah perusahaan.

Senior Systems Analyst : Posisi ini merupakan sistem analis yang sudah berpengalaman dan memberikan arahan kepada bawahannya untuk memastikan sistem berkembang dengan lancar.

Senior Bussiness and Product Analyst : Posisi ini merupakan analis bisnis dan produk yang sudah berpengalaman di sebuah perusahaan. Posisi ini bertanggung jawab terhadap riset dan analisis pasar untuk membantu perusahaan dalam mengembangkan strategi bisnis maupun pemasaran suatu produk.

Production Manager : Posisi ini lebih dikenal dengan Manajer Insinyur Produksi dan harus bertanggung jawab terhadap proses produksi, terlibat dengan penjadwalan produksi, dan memastikan anggaran biaya pengembangan sistem efektif,

Product Specialist and Implementation : Posisi ini bertanggung jawab terhadap implementasi dan penjualan produk ke pasar yang dibutuhkan saat ini.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Laravel

Laravel merupakan salah satu dari framework PHP yang digunakan dalam pembuatan maupun pengembangan aplikasi berbasis web dan bersifat open source. Laravel diluncurkan pada tahun 2011 dan mengalami perkembangan yang pesat sehingga framework ini mendapatkan bintang di github. Framework laravel berfokus pada bagian end-user, yang berarti fokus pada kejelasan dan penampilan, sehingga menghasilkan fungsionalitas aplikasi web yang bekerja sebagaimana mestinya. Keunggulan inilah yang membuat beberapa developer menggunakan framework ini dalam membuat proyek mulai dari skala kecil hingga skala besar perusahaan atas. Laravel mampu mengubah pengembangan website menjadi lebih efisien, sesuai dengan jargonnya “The PHP Framework for Web Artisans”. Tidak berbeda dengan framework pada umumnya, framework ini menggunakan konsep Model-View-Controller (MVC) sehingga proses pembuatan aplikasi web menjadi lebih terstruktur

3.2 Bootstrap

Bootstrap merupakan sebuah library *framework* berbasis CSS yang dibuat khusus untuk pembuatan dan pengembangan *front-end website*. Bootstrap juga merupakan *framework* HTML, CSS, maupun JS karena penggunaannya yang mudah dan sangat cepat. Dengan adanya bootstrap, website menjadi lebih *responsive* karena bootstrap menyesuaikan dengan ukuran monitor perangkat seperti komputer, laptop, tablet, dan *smartphone*. Bootstrap pertama kali diciptakan dan dikembangkan oleh Jacob Thornton dan Mark Otto yang bekerja di Twitter

untuk perangkat kerja yang bisa mendorong untuk lebih konsisten pada setiap alat kerja internal. Pada zamannya, bootstrap masih bernama twitter bootstrap dan dirilis untuk *open project* pada tanggal 19 Agustus 2011. Seiring dengan perkembangan waktu, bootstrap mengalami perkembangan dengan merilis bootstrap versi 2. Pada bootstrap versi 2, terdapat perubahan pada fitur *glyphicons* dan mendukung tampilan *responsive* secara dinamis

3.3 Gestalt Psychology

Gestalt *Theory* adalah teori persepsi visual dan bagaimana otak kita menyatukan kenyataan. Teori ini menjelaskan bagaimana faktor kognisi menjadi cara pemirsa membaca sepotong desain. Dalam bahasa Jerman, "Gestalt" berarti bentuk dan kondisi dari bentuk itu sendiri. Menurut Gestalt Theory, keseluruhan yang terorganisir tidak sama dengan jumlah bagian-bagiannya. Gestalt Theory memiliki elemen seperti *proximity* (kedekatan), *similarity* (kemiripan), *continuity* (kesinambungan), *closure* (ketertutupan), *figure* (bentuk), dan *symmetry* (simetri)

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Kerja praktik dilakukan di PT. Renjana Abi Yasa dalam waktu satu bulan. Selama proses kerja praktik, tugas yang diberikan penyelia disesuaikan dengan topik kerja praktik yang diambil terkait dengan aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel pada PT. Renjana Abi Yasa. Selain itu, dilakukan analisis untuk memahami proses bisnis yang dijalankan PT. Renjana Abi Yasa terkait dengan proses aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel pada PT. Renjana Abi Yasa.

Tahapan yang digunakan untuk melakukan analisis dan perancangan aplikasi penjadwalan proyek dengan metode *earliest due date* berbasis *website* pada PT. Renjana Abi Yasa menggunakan metode yang disesuaikan dengan System Development Life Cycle(SDLC).

4.1 Analysis

Analysis adalah langkah pertama yang dilakukan untuk membangun sebuah aplikasi. Proses dasar yang dilakukan adalah melakukan survei, observasi, dan wawancara pada CV Lasbon Technology Indonesia untuk dapat mengetahui proses bisnis yang ada. Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan aplikasi dimulai dari tahap perencanaan yang membahas mengenai proses pengumpulan informasi berupa data-data hasil dari wawancara, observasi, analisis masalah.

A. Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Kurniawan Jatmika, Bapak Bramantya Viddy dan Ibu Regina Oktaviana sebagai perwakilan dari kantor sahabatUMKM yang dilakukan pada bulan Januari tanggal 1-8 Januari 2021 di PT. Renjana Abi Yasa untuk memperoleh informasi mengenai objek kebutuhan user yang akan menggunakan aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack bootstrap laravel* pada PT. Renjana Abi Yasa

B. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada pada bulan Januari tanggal 1-8 Januari 2021 di PT. Renjana Abi Yasa yang belum memiliki aplikasi komunitas pemilik UMKM, peneliti mengamati lebih jelas mengenai proses bisnisnya, mencatat berbagai kegiatan di lingkungan perusahaan dan sistem yang sedang berjalan. Hasil dari observasi ini adalah alur kerja website yang sebelumnya pernah dikembangkan oleh *developer* lain.

Dari Analisa yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil bahwa kegiatan pencatatan beserta penjadwalan PT. Renjana Abi Yasa menghadapi beberapa permasalahan, seperti proses pemesanan event yang masih tergolong menyulitkan customer dan rusaknya sistem *frontend* dan *backend* website pemilik komunitas UMKM.

4.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, didapatkan masalah yang dihadapi pada aplikasi komunitas pemilik UMKM PT. Renjana Abi Yasa sebagai berikut :

1. Sistem *frontend* dan *backend* masih belum terhubung sehingga data yang berasal dari sistem *backend* tidak muncul melalui tampilan *frontend* yang mengakibatkan website masih belum dinamis
2. Rusaknya sistem *backend* karena pada saat pengembangan pertama kali, *developer* tidak menerapkan metode *clean code* saat melakukan penulisan kode sehingga website tidak bisa dijalankan
3. Alur registrasi yang membutuhkan banyak inputan data sehingga user harus mengisi banyak form yang membutuhkan lebih banyak waktu.

4.1.2 Analisis Kebutuhan

A. Struktur Tabel

Struktur tabel pada aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack bootstrap laravel* pada PT. Renjana Abi Yasa adalah sebagai berikut :

A. Tabel Event

Nama Tabel : event

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data event

Tabel 4.1 Tabel Event

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Size | Constraint |
|-----|------------|-----------------|------|--------------------|
| 1. | id | <i>Integer</i> | 26 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | title | <i>Varchar</i> | 255 | - |
| 3. | slug | <i>Varchar</i> | 255 | - |
| 4. | about | <i>LongText</i> | - | - |
| 5. | time | <i>Date</i> | - | - |
| 6. | venue | <i>Varchar</i> | 255 | - |
| 7. | price | <i>Integer</i> | 11 | - |
| 8. | deleted_at | Timestamp | - | - |
| 9. | created_at | Timestamp | - | - |
| 10. | updated_at | Timestamp | - | - |

B. Tabel Galeri

Nama Tabel : galleries

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data gambar pada event

Tabel 4.2 Tabel Galeri

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Size | Constraint |
|-----|------------|----------------|------|--------------------|
| 1. | id | <i>Integer</i> | 26 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | event_id | <i>Integer</i> | 11 | - |
| 3. | image | <i>Text</i> | - | - |
| 4. | deleted_at | Timestamp | - | - |
| 5. | created_at | Timestamp | - | - |
| 6. | updated_at | Timestamp | - | - |

C. Tabel Transaksi

Nama Tabel : transaction

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data transaksi

Tabel 4.3 Tabel Transaksi

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Size | Constraint |
|-----|--------------------|----------------|------|--------------------|
| 1. | id | <i>Integer</i> | 26 | <i>Primary Key</i> |
| 2. | event_id | <i>Integer</i> | 11 | - |
| 3. | users_id | <i>Integer</i> | 11 | - |
| 4. | transaction_total | <i>Integer</i> | 11 | - |
| 5. | transaction_status | <i>Integer</i> | 11 | - |
| 6. | deleted_at | Timestamp | - | - |
| 7. | created_at | Timestamp | - | - |

| | | | | |
|----|------------|-----------|---|---|
| 8. | updated_at | Timestamp | - | - |
|----|------------|-----------|---|---|

D. Tabel Detail Transaksi

Nama Tabel : transaction_details

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data detail transaksi

Tabel 4.4 Tabel Detail Transaksi

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Size | Constraint |
|-----|----------------|-----------|------|-------------|
| 1. | id | Integer | 26 | Primary Key |
| 2. | transaction_id | Integer | 11 | - |
| 3. | username | Varchar | 255 | - |
| 4. | email | Varchar | 255 | - |
| 5. | domicile | Varchar | 255 | - |
| 6. | deleted_at | Timestamp | - | - |
| 7. | created_at | Timestamp | - | - |
| 8. | updated_at | Timestamp | - | - |

E. Tabel Detail User

Nama Tabel : users

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data users

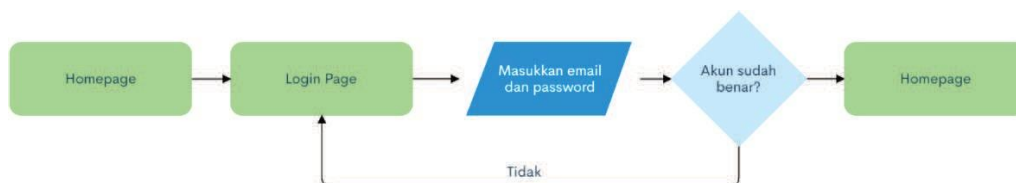
Tabel 4.5 Tabel Detail User

| No. | Nama Kolom | Tipe Data | Size | Constraint |
|-----|------------|-----------|------|-------------|
| 1. | id | Integer | 26 | Primary Key |
| 2. | name | Varchar | 255 | - |
| 3. | username | Varchar | 255 | - |
| 4. | email | Varchar | 255 | - |
| 5. | domicile | Varchar | 255 | - |
| 6. | password | Varchar | 255 | - |
| 7. | role | Varchar | 255 | - |
| 8. | username | Varchar | 255 | - |
| 9. | deleted_at | Timestamp | - | - |
| 10. | created_at | Timestamp | - | - |
| 11. | updated_at | Timestamp | - | - |

B. User Flow

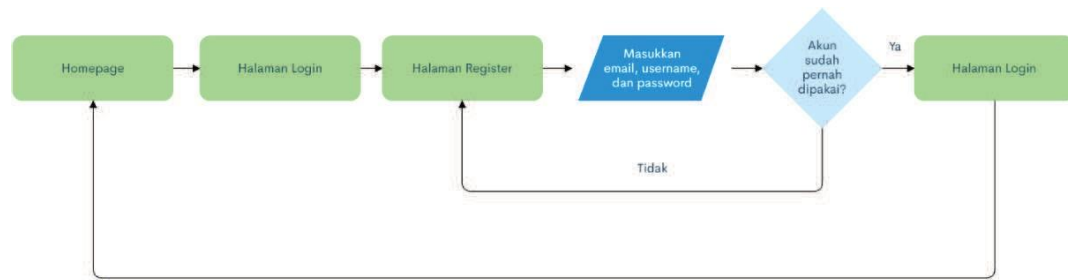
User flow pada aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full*

stack bootstrap laravel pada PT. Renjana Abi Yasa adalah sebagai berikut :



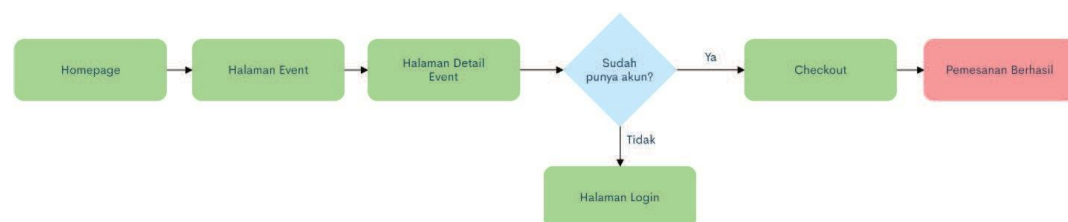
Gambar 4.1.1 User flow pada halaman login

Pada gambar 4.1.1 menggambarkan proses aktivitas login. Gambar tersebut menjelaskan bahwa terdapat validasi email dan password untuk memastikan bahwa user memasukkan data tersebut dengan tepat sebelum diarahkan ke halaman *homepage* kemudian terdapat pembagian *role* sesuai dengan bagian masing-masing



Gambar 4.1.2 User flow pada register

Pada gambar 4.1.2 menggambarkan proses user melakukan registrasi. Sebelum melakukan login, user terlebih dahulu membuat akun yang terdiri dari email, nama, username, dan password. Untuk membuat password akun, user harus membuat password dengan panjang maksimal 8 karakter.



Gambar 4.1.3 User flow pada pemesanan event

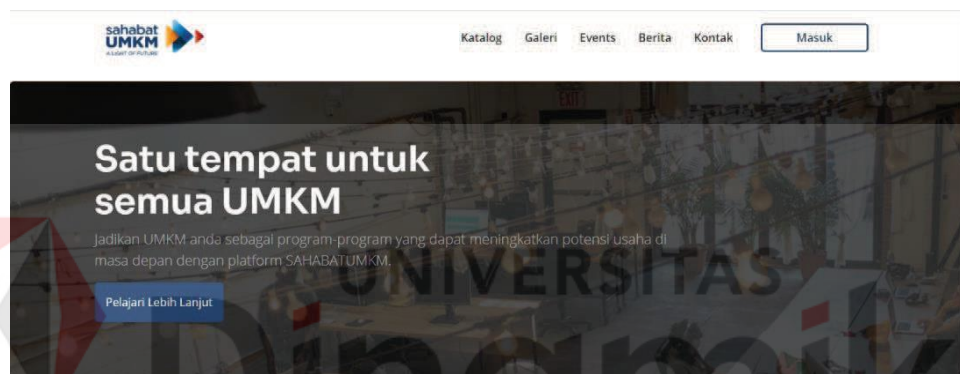
Pada gambar 4.8 digambarkan proses user memesan tiket event. Event ini bisa berupa webinar, seminar, maupun workshop. Ketika user belum mempunyai akun, user diwajibkan untuk melakukan login atau bisa melakukan registrasi akun terlebih dahulu.

C. Desain Aplikasi

Desain aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel pada PT. Renjana Abi Yasa adalah sebagai berikut :

A. Halaman Landing Page

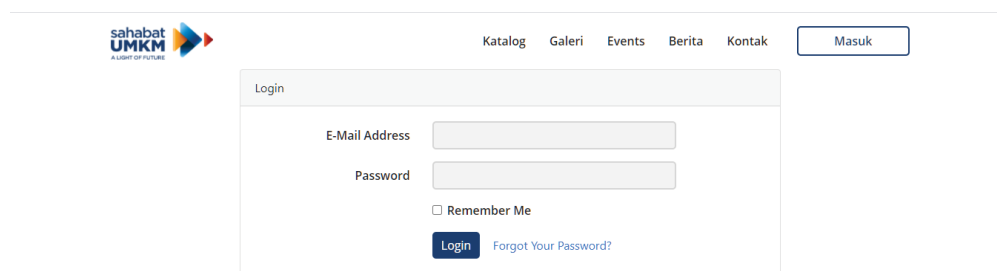
Halaman ini merupakan bagian *homepage* dari aplikasi komunitas pemilik UMKM pada PT. Renjana Abi Yasa



Gambar 4.1.4 Halaman Depan

B. Halaman Login

Halaman ini digunakan oleh user untuk melakukan login dengan akun yang sudah dibuat sebelumnya. Pengguna diharuskan memasukkan username dan password.

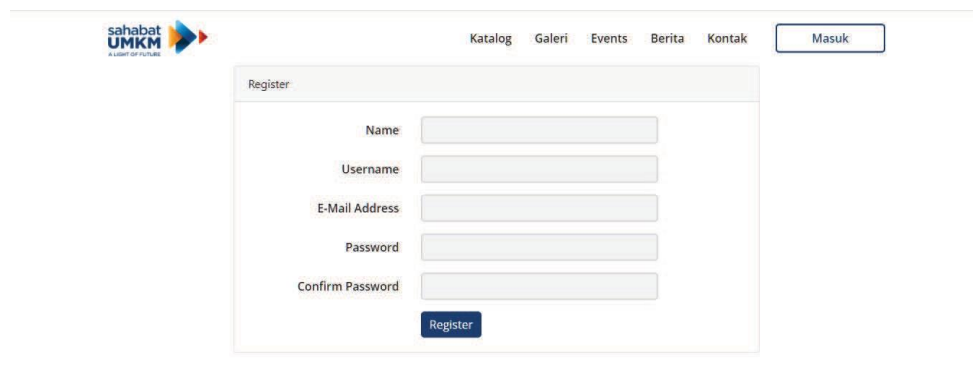


The screenshot shows the 'Login' page of the Sahabat UMKM website. At the top left is the logo 'sahabat UMKM A LIGHT OF FUTURE'. To the right is a navigation menu with links: 'Katalog', 'Galeri', 'Events', 'Berita', 'Kontak', and a 'Masuk' button. The main content area is titled 'Login' and contains two input fields: 'E-Mail Address' and 'Password'. Below these is a checkbox labeled 'Remember Me'. At the bottom of the form are a blue 'Login' button and a link 'Forgot Your Password?'.

Gambar 4.1.5 Halaman Login

C. Halaman Register

Halaman ini digunakan oleh user untuk melakukan register dengan memasukkan data seperti name, username, email, password dan konfirmasi password



The screenshot shows the 'Register' page of the Sahabat UMKM website. It features the same header and navigation menu as the login page. The main content area is titled 'Register' and contains five input fields: 'Name', 'Username', 'E-Mail Address', 'Password', and 'Confirm Password'. At the bottom of the form is a blue 'Register' button.

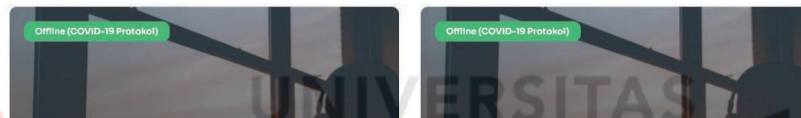
Gambar 4.1.6 Halaman Register

D. Halaman Event

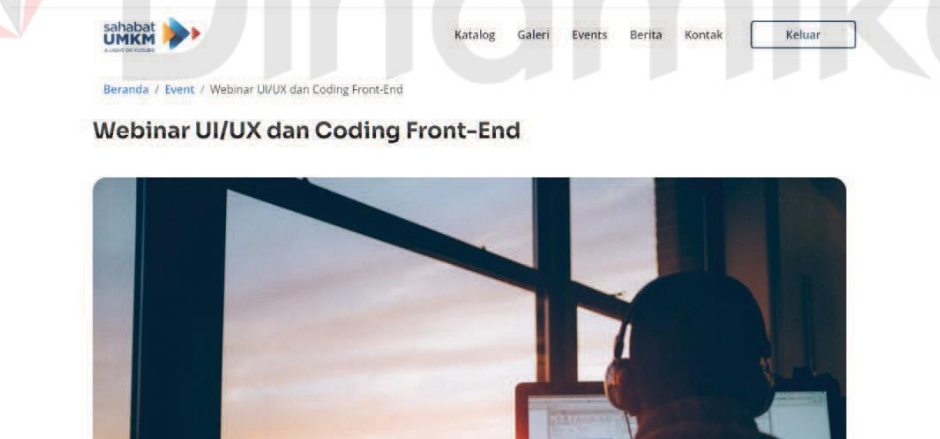
Halaman ini merupakan halaman event. Halaman ini berisi fitur untuk melihat sekaligus memesan event. Dengan adanya fitur pemesanan event pada aplikasi komunitas pemilik UMKM dapat membantu customer dalam memesan event yang dinilai dapat meningkatkan *value* pemilik UMKM.



Event hari ini



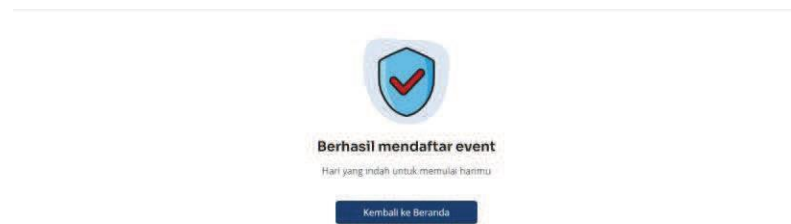
Gambar 4.1.7 Halaman Event



Gambar 4.1.8 Halaman Detail Event

E. Halaman Checkout Sukses

Halaman ini merupakan halaman sukses yang menandakan bahwa proses transaksi pemesanan event sudah selesai dilakukan. Apabila transaksi sudah berhasil maka customer dapat diarahkan kembali menuju halaman utama



Gambar 4.1.9 Halaman Transaksi Sukses



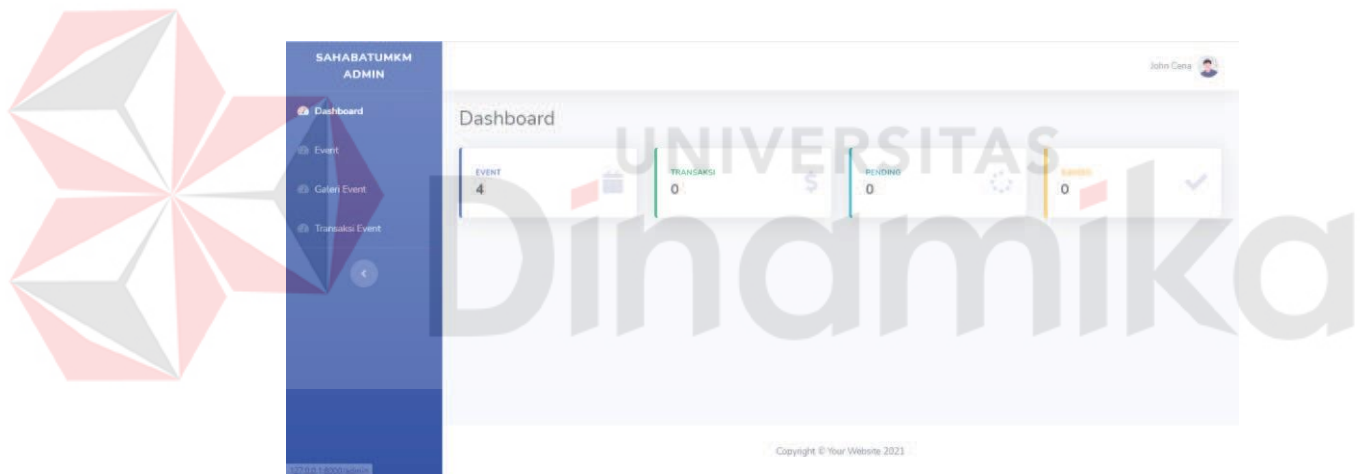
UNIVERSITAS
Dinamika

D. Desain Dashboard Admin

Desain dashboard admin pada aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel pada PT. Renjana Abi Yasa adalah sebagai berikut :

A. Halaman Utama

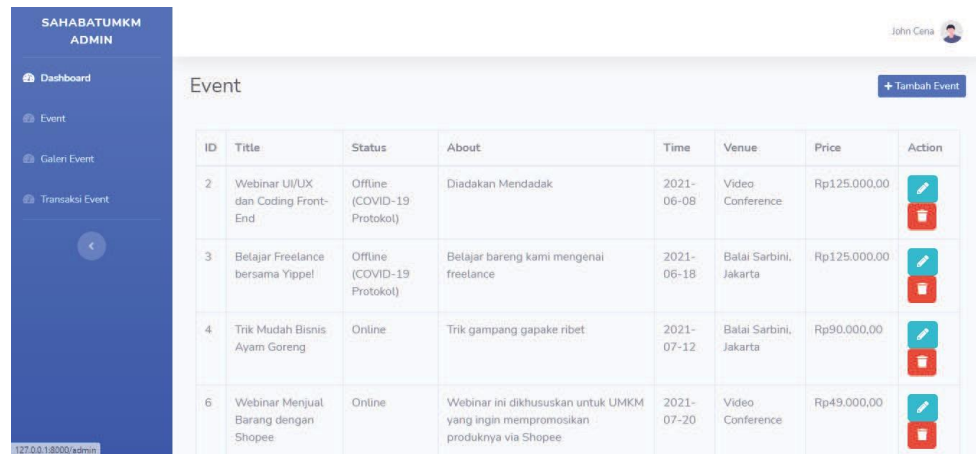
Halaman ini merupakan halaman utama pada dashboard. Halaman ini terdiri dari menu event, galeri event, dan transaksi event. Selain itu halaman ini juga menampilkan statistic berupa jumlah event, transaksi, dan status pemesanan transaksi











Gambar 4.1.10 Halaman Utama pada Dashboard

B. Halaman Event

Halaman ini menampilkan data event yang ditampilkan di halaman *frontend*. Fitur utama pada halaman event adalah sebagai berikut :

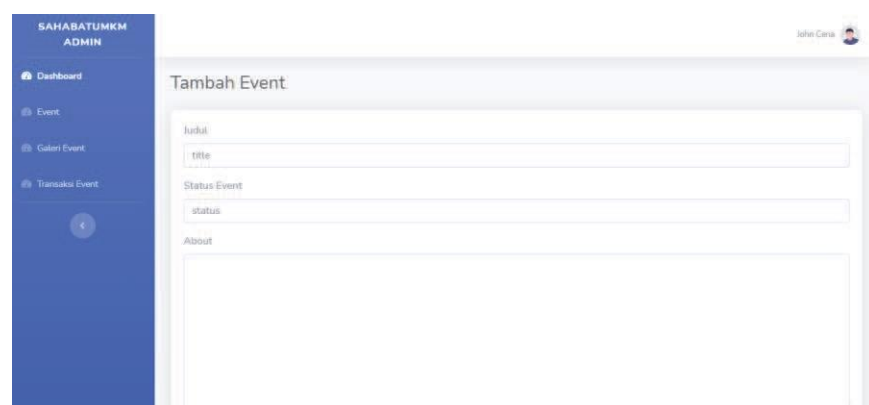


| ID | Title | Status | About | Time | Venue | Price | Action |
|----|--------------------------------------|-----------------------------|--|------------|------------------------|--------------|---|
| 2 | Webinar UI/UX dan Coding Front-End | Offline (COVID-19 Protokol) | Diadakan Mendadak | 2021-06-08 | Video Conference | Rp125.000,00 |   |
| 3 | Belajar Freelance bersama Yippei | Offline (COVID-19 Protokol) | Belajar bareng kami mengenai freelance | 2021-06-18 | Balai Sarbini, Jakarta | Rp125.000,00 |   |
| 4 | Trik Mudah Bisnis Ayam Goreng | Online | Trik gampang gapake ribet | 2021-07-12 | Balai Sarbini, Jakarta | Rp90.000,00 |   |
| 6 | Webinar Menjual Barang dengan Shopee | Online | Webinar ini dikhususkan untuk UMKM yang ingin mempromosikan produknya via Shopee | 2021-07-20 | Video Conference | Rp49.000,00 |   |

Gambar 4.1.11 Halaman Event pada Dashboard

1. Create

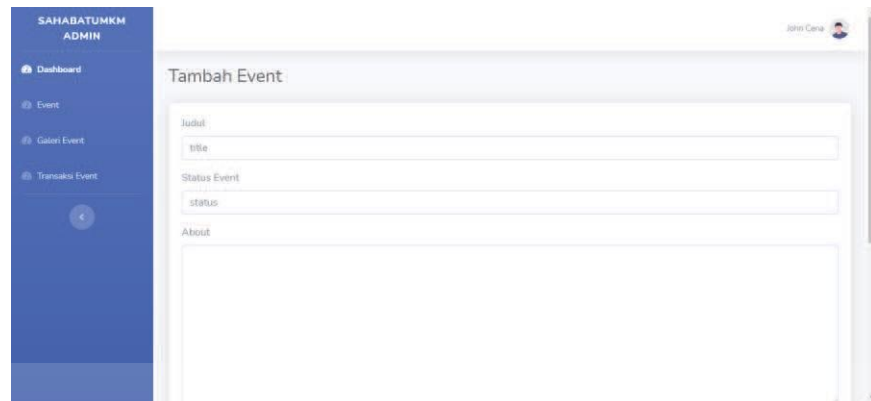
Halaman ini digunakan untuk menambah data event. Setelah menginputkan data event. Maka data tersebut otomatis tampil di halaman *frontend*



Gambar 4.1.12 Halaman Tambah Data Event

2. Update

Halaman ini digunakan untuk mengedit data event. Setelah melakukan perubahan data event. Maka data tersebut otomatis tampil di halaman *frontend*

The screenshot shows a web application interface for 'SAHABATUMKM ADMIN'. On the left is a dark blue sidebar with a menu containing 'Dashboard', 'Event', 'Galeri Event', and 'Transaksi Event'. The main content area is titled 'Tambah Event' and contains a form with three input fields: 'Judul' (with a sub-label 'title'), 'Status Event' (with a sub-label 'status'), and 'About'. The user 'Jahri Cera' is logged in, as indicated in the top right corner.

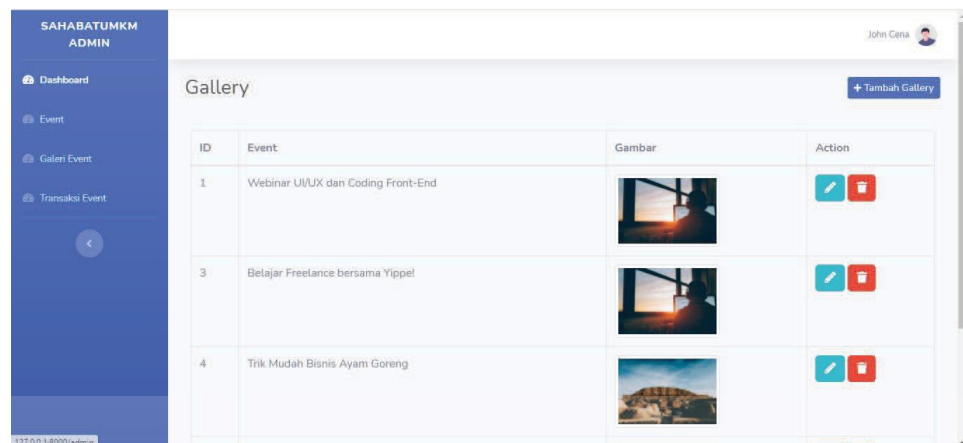
Gambar 4.1.13 Halaman Ubah Data










3. Delete

Halaman ini digunakan untuk menghapus data event.

C. Halaman Galeri Event

Halaman ini menampilkan data galeri event yang ditampilkan di halaman *frontend* bersama dengan data event. Fitur utama pada halaman galeri adalah sebagai berikut :



| ID | Event | Gambar | Action |
|----|------------------------------------|---|---|
| 1 | Webinar UI/UX dan Coding Front-End |  |   |
| 3 | Belajar Freelance bersama Yippel |  |   |
| 4 | Trik Mudah Bisnis Ayam Goreng |  |   |

Gambar 4.1.14 Halaman Galeri Event pada Dashboard

1. Create

Halaman ini digunakan untuk menambah galeri event. Admin diharuskan memilih event yang sebelumnya sudah dibuat di halaman event dan mengunggah gambar. Setelah mengimputkan data galeri event. Maka data tersebut otomatis tampil di halaman *frontend* dengan data event karena memiliki relasi dengan event

Gambar 4.1.15 Halaman Tambah Galeri

2. Update

Halaman ini digunakan untuk mengedit data event. Setelah melakukan perubahan data event. Maka data tersebut otomatis tampil di halaman *frontend*

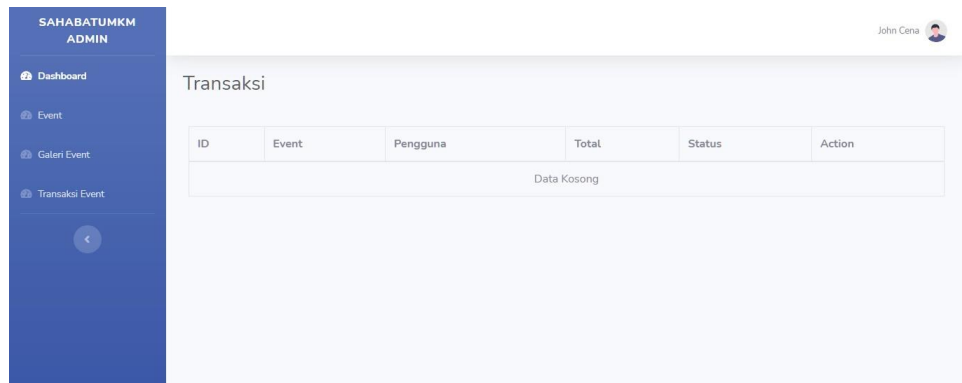
Gambar 4.1.16 Halaman Edit Gallery

3. Delete

Halaman ini digunakan untuk menghapus data event.

D. Halaman Transaksi Event

Halaman ini menampilkan data transaksi event. Data transaksi event akan muncul setelah user melakukan transaksi.



Gambar 4.1.17 Halaman Transaksi Event



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB V

KESIMPULAN

1.1 Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel pada PT. Renjana Abi Yasa, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut.

1. Aplikasi komunitas pemilik UMKM dengan metode *full stack* bootstrap laravel dapat membantu user dalam memesan event. Dengan demikian pemilik UMKM dapat membuat event yang dapat menarik perhatian pengguna..

1.2 Saran

Saran yang diberikan setelah melihat hasil evaluasi dan saran penulis untuk mengembangkan aplikasi lebih lanjut adalah aplikasi penjadwalan proyek dengan metode *full stack* bootstrap laravel berbasis *website* diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa metode dan fitur lainnya yang dapat digunakan untuk membantu mempermudah pemilik UMKM dan memberikan pengalaman pengguna yang lebih *valuable*.

DAFTAR PUSTAKA

- Christian, A., Hesinto, S., & Agustina. (2018). Rancang Bangun Website Sekolah dengan Framework Bootstrap (Studi Kasus SMP Negeri 6 Paramulih). *Jurnal SISFOKOM*.
- Sahrul B, S.Kom.,M.Eng, F., Safi'ie,S.Si, M. A., & O. D. (2016). Implementasi Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *TRANSFORMASI Jurnal Informasi & Pengembangan Iptek*.



UNIVERSITAS
Dinamika