BAB III

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Jadwal kegiatan Kerja Praktek

Penulis melakukan Kerja Praktek di Badan pendidikan dan Pelatihan Daerah (BANDIKLATDA) berada di jalan Windu No.26 Bandung

Jadwal Kerja Praktek disesuaikan dengan kegiatan di kampus. Waktu pelaksanaan Kerja Praktek dilakukan selama satu bulan yaitu terhitung mulai tanggal 9 Agustus 2004 sampai 3 September 2004. Adapun jadwal Kerja Praktek adalah sebagai berikut :

Jadwal Kerja Praktek pada BANDIKLATDA

NO	Kegiatan	Bulan Agustus-September							
		Minggu I		Minggu II		Minggu III		Minggu IV	
		Senin	Jumat	Senin	Jumat	Senin	Jumat	Senin	Jumat
1	Mengumpulkan informasi (bahan) dari BANDIKLATDA	√	√						
2	Merancang program			√					
3	Mengaplikasikan program				√	√			
4	Memodifikasi program						√	√	
5	Kesimpulan (hasil program)								√

Tabel 3.1 Jadwal Kerja Praktek

3.2 Cara/Teknik Kerja Praktek

Cara pelaksanaan Kerja Praktek adalah dengan datang langsung ke perusahaan sesuai dengan jam kerja yang telah ditetapkan dan mulai mengikuti bimbingan kegiatan pada hari itu seperti yang diberitahukan pembimbing Kerja Praktek yaitu dengan mengamati cara kerja pegawai-pegawai perusahaan dalam melaksanakan tugasnya masing-masing.

3.3 Data Kerja Praktek

Penyusun ditempatkan di Bidang Perencanaan dan ditugaskan dibagian Perencanaan kediklatan kegiatan dengan membantu para pegawai Bandiklatda yang memerlukan, seperti komputer yang bermasalah, membantu dalam input data, dll. Dikarenakan dibidang perencanaan, dalam melakukan input data masih manual. Oleh karena itu saya ditugaskan untuk membuat web site tentang anggaran dengan ketentuan-ketentuan yang telah dirumuskan oleh penyusun dan pegawai di Bidang Perencanaan.

Pembuatan web site ini, penyusun mengerjakannya di Bagian perencanaan kegiatan kediklatan dan dibimbing oleh salah satu staf pegawai (Drs Jarot Hidayat).

3.3.1 Lingkup Pekerjaan

Langkah awal yang dikerjakan pada saat ingin membuat website tersebut adalah pengumpulan data apa saja yang akan dimasukkan dalam perancangan web site, langkah yang kedua mendesain tampilan web

semenarik mungkin agar terlihat tidak terlalu mencolok dan sesederhana mungkin.

Langkah yang yang ketiga adalah membuat program dari web site itu sendiri dengan menggunakan Dreamweaver MX sebagai development tools, dan menggunakan bahasa pemrograman MySQL dan PHP. Dalam pembuatan program ini merupakan aplikasi dari mata kuliah yang telah diberikan dari Universitas Komputer Indonesia (UNIKOM) di semester V tingkat 3 dengan nama mata kuliah E-commerce.

3.3.2 Hasil Kerja Praktek

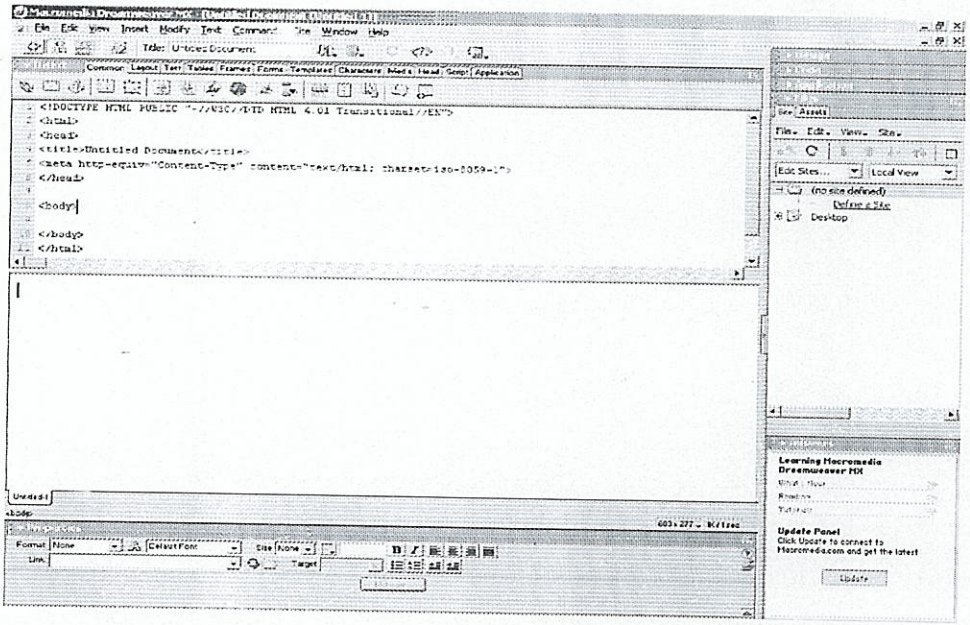
Pembuatan web site pada Bandiklatda, terdapat batasan-batasan yang mungkin masih jauh dari sempurna bagi seorang programmer. Masalah pada batasan pada program yang penulis buat penggunaan database yang memakai bahasa pemrograman MySQL dan PHP masih sangat minimal sekali, yaitu aplikasinya hanya pada menu Buku Tamu dan menu anggaran, Selain itu yang menjadi batasan lain adalah web site hanya menampilkan informasi secara umum saja dari Bandiklatda (untuk lebih jelas lihat beberapa tampilan program pada daftar gambar dan suorce code dari web site tersebut pada lampirannya).

3.3.3 Sekilas Dreamweaver MX

Dreamweaver telah menjadi lingkungan pembangunan web terapan didalam industri, melebihi lainnya. Banyak yang berpendapat bahwa dreamweaver adalah editor WYSIWYG yang sederhana yang tidak terlalu berguna selain untuk membuat halaman web. Intinya adalah editor

WYSIWYG kurang lengkap jika tidak menghasilkan aplikasi web yang kaya dan luar biasa yang berisi flash, JavaScript, CSS, Server-slide, includes, dan sebagainya. Dreamweaver menghilangkan stigma dengan menangkap pengembang didalam lingkungan yang kaya, intuitif dan kaya akan fitur.

Untuk menjalankan aplikasi Macromedia Dreamwaver MX, klik **Start > Program > Macromedia > Macromedia Dreamwaver MX.**



Gambar 3.2 Tampilan Utama Macromedia Dreamwaver MX

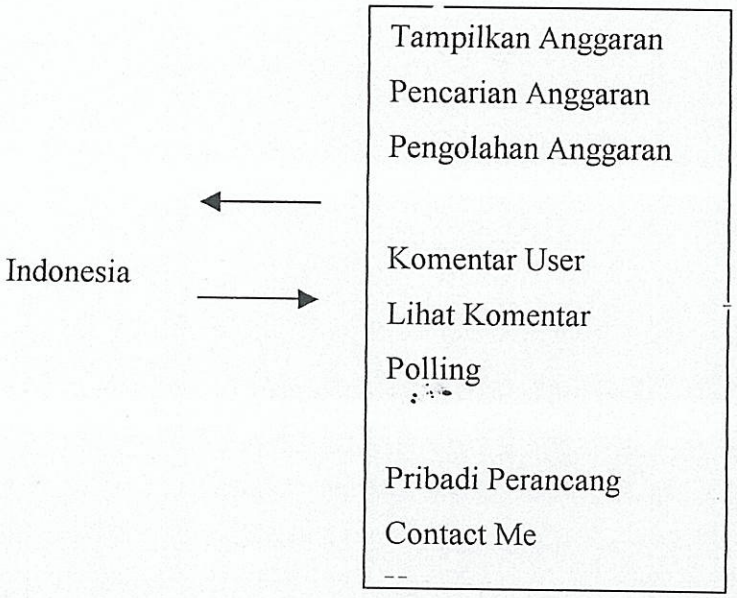
Dreamweaver adalah editor WYSIWYG. Dengan pengertian ini, anda dapt membuka dreamweaver, mulai mengetik, meyimpan dokumen kedalam file HTML dan melihatnya didalam sebuah browser. Kegunaan Dreamweaver antara lain menciptakan halaman web, dapat mengelola image, bekerja dengan beberapa frame dan form, juga dapat menambahkan behavior. Kebanyakan orang menggunakan dreamwaver karena mempunyai keunggulan dari software aplikasi web yang lain yaitu dimana

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

pengguna bisa membuat halaman web yang dinamis dan interaktif. Versi yang digunakan dalam pembuatan web yaitu Dreamwaver MX, karena versi ini sudah support untuk jenis bahasa pemrograman web seperti PHP, ASP, JavaScript dan yang lainnya.

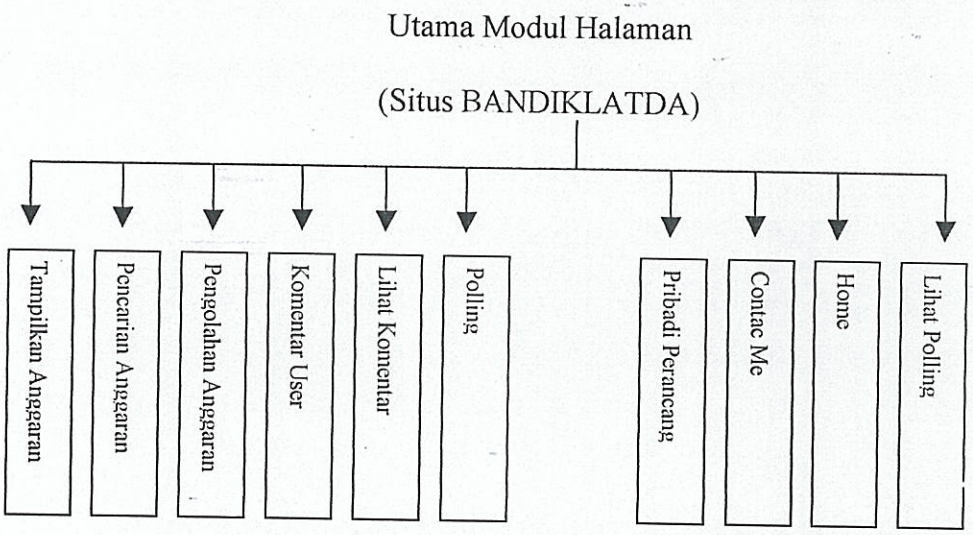
3.3.4 Perancangan Struktur Website BANDIKLATDA

Perancangan struktur website, secara umum berupa page pertama yang menyajikan informasi berupa informasi dalam bahasa Indonesia. Perancangan struktur page merupakan level kedua setelah page utama dan mempunyai struktur me-link ke page berikutnya yang selevel yaitu : tampilkan anggaran, pencarian anggaran, pengolahan anggaran, komentar user, lihat komentar, polling, home, pribadi perancang, contact me. Untuk lebih jelas lihat tabel berikut :



Tabel 3.3 Struktur Web site Bandiklatda

Perancangan suatu website diperlukan perancangan menu dan modul. Berikut rancangan struktur menu dan modul dari prototype yang akan di buat. Struktur modul disesuaikan dengan struktur menu yang menjadi acuan untuk membuat modul dari website Badan Pendidikan Dan Pelatihan Daerah (BANDIKLATDA).



Gambar 3.4 Perancangan Struktur Menu Dan Modul

3.3.5 Perancangan Antar Muka (Interface)

Untuk menyajikan informasi dalam bentuk web serta memudahkan interaksi antara user/pemakai dengan program komputer, diperlukan adanya interface yang menjadikan manusia dan alat elektronik sehingga terjadi timbal balik antara keduanya. Perancangan antar muka tersusun dari beberapa bentuk dan struktur page yang terorganisir (webpages) dan hubungan perpindahan antara page (hyperlink).

1. **Perancangan Halaman (Page)**

Perancangan page adalah pembagian informasi yang disajikan ke dalam beberapa page yang saling terorganisir. Level teratas dari suatu organisasi situs web disebut homepage atau master. Level selanjutnya yang lebih rendah terdiri dari page-page yang saling berhubungan disebut web. Perancangan situs Badan Pendidikan Dan Pelatihan Daerah mengenai anggaran ini menggunakan hierarki dikarenakan yang disampaikan terdiri dari beberapa page utama yang dibagi menjadi beberapa page lebih detail dan akhirnya informasi yang disampaikan habis.

2. **Perancangan Hubungan Antar Page (Hyperlink)**

Perancangan hubungan perpindahan antar page untuk pembuatan situs dimaksudkan untuk mempercepat perpindahan antar page. Perancangan hubungan perpindahan antar page untuk menampilkan banyak link yang masuk dan keluar dari tiap page yang telah dibuat.

3. **Desain Situs Dan Hyperlink**

Situs web Badan Pendidikan Dan Pelatihan Daerah ini dirancang memuat informasi secara garis besar. Pada tahap ini dirancang hubungan antara situs web dengan page utama atau komponen-komponen hyperlinknya. Situs web dapat memanggil page utama atau komponen hyperlink berupa garis atau teks atau

UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN UNIKOM

juga potongan gambar-gambar yang dibuat dalam bentuk tabel-tabel terpisah.

Informasi yang disediakan situs Badan Pendidikan Dan Pelatihan Daerah, user harus mengklik file hyperlink yang disediakan sesuai dengan kebutuhan user. Adapun informasi yang disediakan meliputi : pribadi perancang, contact me, home, lihat poling. Dan disediakan juga suatu pemrosesan data anggaran, seperti tampilkan anggaran, pencarian anggaran, pengolahan anggaran, komentar user, lihat komentar, poling berdasarkan kriteria tertentu.

3.3.6 Kebutuhan Pengoperasian Program

Pada pembuatan tugas ini implementasi program didasarkan pada :

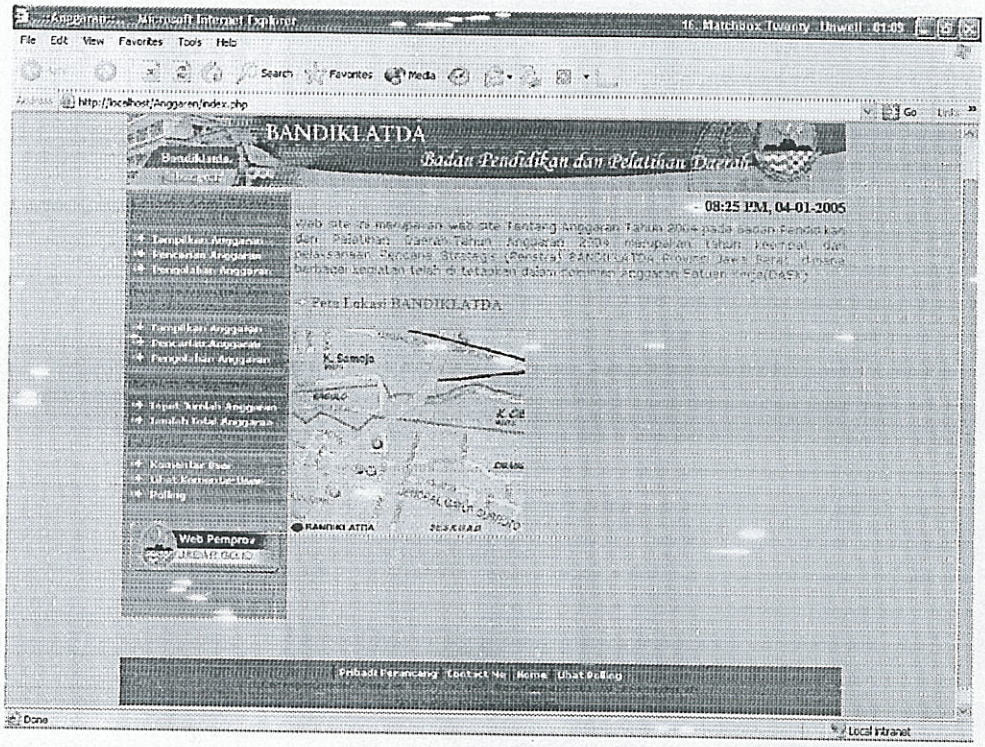
1. Perangkat keras yang digunakan (*hardware*)
   - Pentium III 733 MHz
   - Hardisk 40 GB
   - RAM 120 MB
   - VGA 8 MB
2. Perangkat lunak yang digunakan (*software*)
   - Macromedia Dreamwaver MX
   - Apache Web Server dan PHP

3.3.7 Pengoperasian Program

Untuk memulai menjalankan aplikasi web, yang pertama harus dilakukan adalah jalankan terlebih dahulu web server apache, kemudian

buka Internet Explorer, lalu ketikkan pada tab address : http://localhost/anggaran/index.php , maka akan muncul menu utama dari halaman web bandiklatda.

Menu utama merupakan menu pemanggil dari menu-menu yang lainnya tetapi untuk memudahkannya sistem menu tersebut di *include* untuk setiap *link*. Menu ini bersifat *single document interface*, ini dikondisikan agar pemanggilan terhadap menu-menu lainnya dilakukan secara silih berganti dan tidak bisa diaktifkan semuanya. Informasi yang disajikan dalam page utama adalah sebagai berikut:

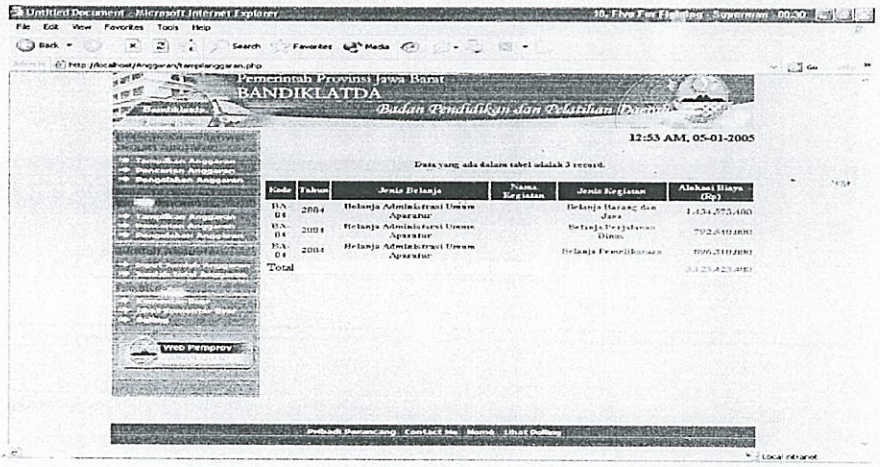


Gambar 3.5 Perancangan Situs Web Dan Hyperlink

3.3.8 Tampilan Hasil Rancangan Aplikasi Web

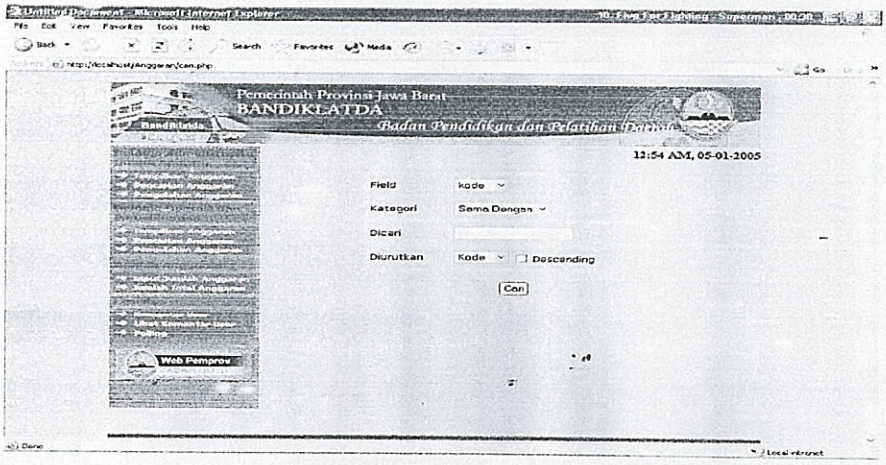
Berikut hasil rancangan database lirik lagu berbasis web dinamis :

1. **Tampilan Anggaran** : Terdapat kode anggaran, tahun, jenis belanja, nama kegiatan, jenis kegiatan, alokasi biaya dan total alokasi biaya dari seluruh anggaran yang dimasukkan.



Gambar 3.6 Tampilan Anggaran

2. **Pencarian Anggaran** : Menggunakan ragam dialog berbasis pengisian borang (form), berfungsi untuk melakukan pencarian anggaran berdasarkan kriteria-kriteria tertentu.

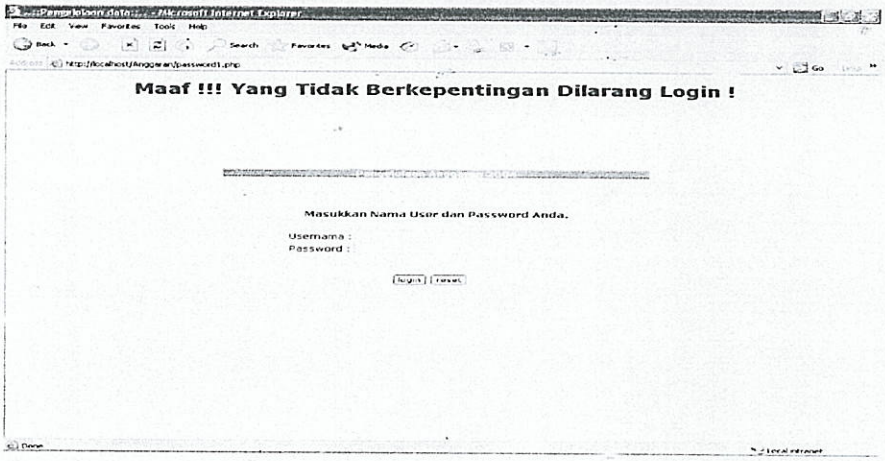


Gambar 3.7 Pencarian Anggaran

3. **Pengolahan Anggaran** : Tampilan untuk pengisian password ini menggunakan dialog berbasis pengisian borang, form ini

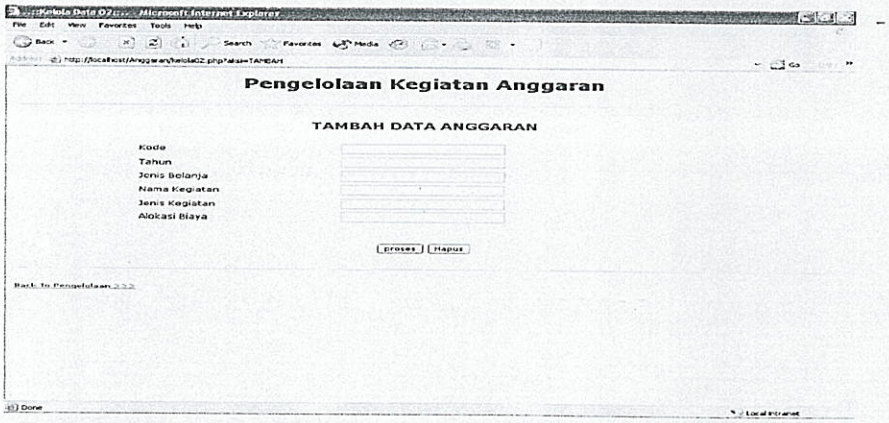
UNIT PELAKSANA TEKNIS PERPUSTAKAAN Unsyiah

dikhususkan untuk admin, untuk pengolahan data seperti pertambahan, pengeditan dan penghapusan data anggaran. Ini merupakan kelebihan dari web ini, karena dengan password tidak sembarangan user yang bisa login, kecuali admin atau yang membuat website tersebut.



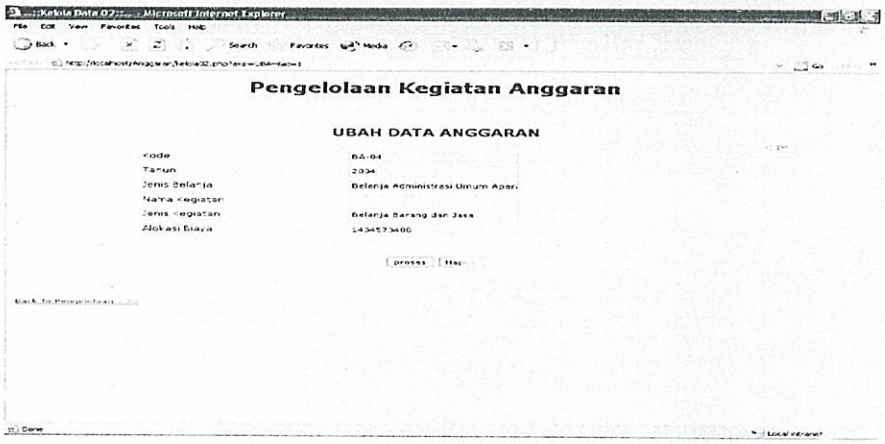
Gambar 3.8 Pengolahan Anggaran

4. **Tambah Data Anggaran :** Menggunakan ragam dialog berbasis pengisian borang (form), berfungsi untuk menambah anggaran. Masukan kode anggaran, tahun, jenis belanja, nama kegiatan, jenis kegiatan, alokasi biaya.



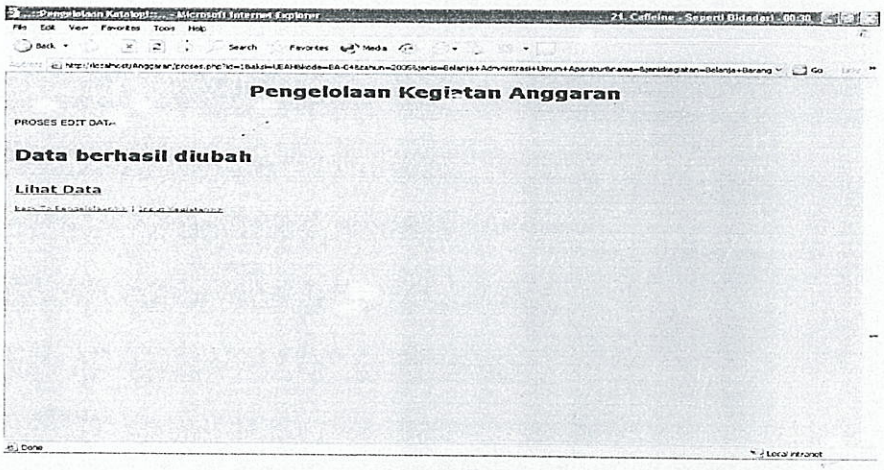
Gambar 3.9 Tambah Data Anggaran

5. **Ubah Data Anggaran** : Menggunakan ragam dialog berbasis pengisian borang (form), berfungsi untuk mengubah anggaran jika data yang dimasukkan ada kesalahan atau terjadi kekeliruan dalam pengisian.



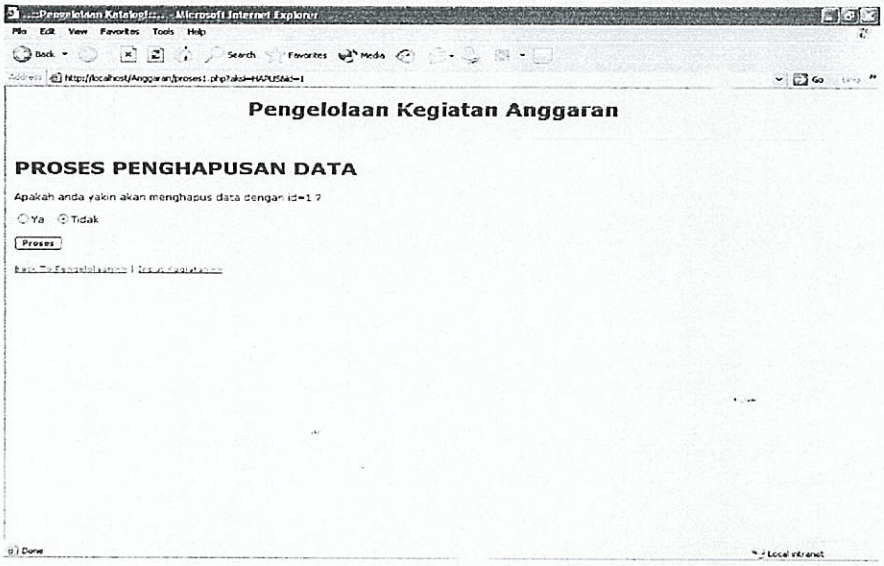
Gambar 3.10 Ubah Data Anggaran

6. **Tampilan Setelah Data Berhasil Di Ubah.**



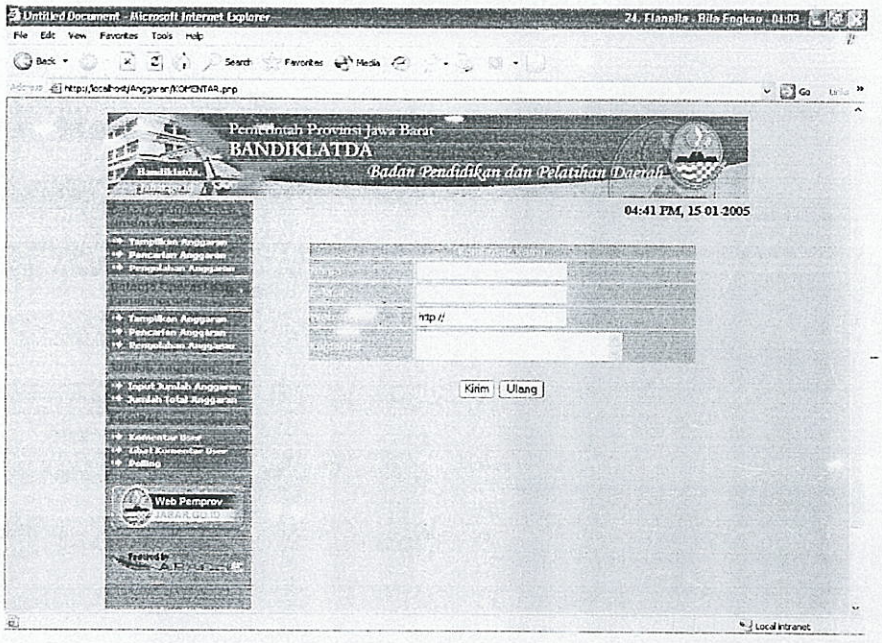
Gambar 3.11 Proses Ubah Data

7. **Hapus Data Anggaran** : Sebuah tampilan untuk menghapus sebuah anggaran. Dalam tampilan itu, Apakah data akan dihapus ya atau tidak. Jika ya tekan tombol proses.



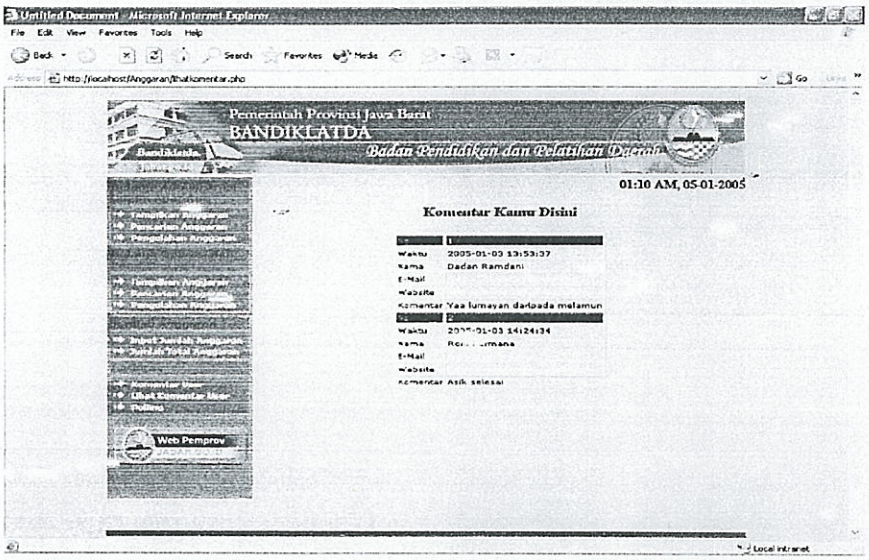
Gambar 3.12 Hapus Anggaran

8. **Tampilan Buku Tamu** : Tampilan untuk pengisian buku tamu ini menggunakan dialog berbasis pengisian borang (form), pengunjung di suruh mengisi nama, e-mail, alamat dan juga komentar.



Gambar 3.13 Buku Tamu

9. **Tampilan Daftar Buku Tamu** : Dalam tampilan ini terdapat daftar orang yang telah melakukan pengisian pada buku tamu, berdasarkan waktu user melakukan pengisian.



Gambar 3.14 Daftar Buku Tamu