

**PEMBUATAN APLIKASI TRACKING SISTEM BERBASIS
WEBSITE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER3**

PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Diajukan untuk memenuhi sebagai persyaratan dalam memperoleh

Gelar

Sarjana Komputer Program Studi Teknik Informatika



Oleh :

NAUFAL ADLI NADHIF

NPM 1534010125

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2022

LEMBAR PENGESAHAN

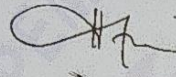
LEMBAR PENGESAHAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul : PEMBUATAN APLIKASI TRACKING SISTEM BERBASIS WEBSITE
MENGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER 3
Oleh : NAUFAL ADLI NADHIF
NPM : 1534010125

Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada :
Hari Kamis, Tanggal 21 Juli 2022
Menyetujui

Dosen Pembimbing

Pembimbing Lapangan



Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom
NPT. 202199 31 213198

Muhammad Hamzah Fikri S.Kom

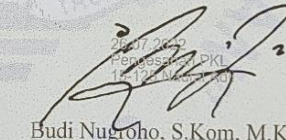
Mengetahui

Dekan
Fakultas Ilmu Komputer

Koordinator Program Studi
Teknik Informatika



Dr. Ir. Ni Ketut Sari, M1
NIP. 19650731 199203 2 001



Budi Nugroho, S.Kom, M.Kom
NIPPPK. 19800907 20212111 0005

SURAT KETERANGAN SELESAI

PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Rusly Kurnia

Jabatan : Direktur CV. INDECORATION ART

Nama Instansi : CV. INDECORATION ART

Alamat : Ruko Delta Niaga Utara No. 1, Waru, Sidoarjo

Dengan ini menyatakan bahwa :

No	Nama	NPM	Fakultas	Jurusan
1	Naufal	1534010125	Ilmu	Informatika
	Adli Nadhif		Komputer	

Bahwa yang bersangkutan tersebut adalah mahasiswa dari Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah menempuh Praktek Kerja Lapangan pada bulan Mei 2022 hingga Juni 2022

Surabaya, 10 Juni 2022

Direktur CV. INDECORATION ART



Muhammad Rusly Kurnia
Pimpinan

Judul : **Pembuatan Aplikasi Tracking Sistem Berbasis Website
Menggunakan Framework Codeigniter 3**

Penulis : Naufal Adli Nadhif

Pembimbing : Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom.

ABSTRAK

Di era serba digitalisasi pada saat ini menuntut setiap individu perusahaan untuk mengikuti perkembangan teknologi yang sesuai agar dapat diimplementasikan ke dalam sistem perusahaan. Adanya teknologi ini memberikan banyak manfaat yang relatif besar kepada perusahaan mulai dari meningkatkan efektifitas kinerja pegawai, pemrosesan yang cepat, pengaksesan yang mudah kapanpun dimanapun, tingkat keamanan yang tinggi, efisien dalam pengolahan data, dan masih banyak lagi keuntungan yang diperoleh perusahaan yang menerapkan teknologi. Salah satu contoh teknologi saat ini adalah sistem informasi, yaitu suatu sistem yang mempunyai kemampuan untuk mengumpulkan informasi dari semua sumber dan menggunakan berbagai media untuk menampilkan informasi yang lebih kompleks.

CV. Indecoration Art merupakan perusahaan yang bergerak di bidang jasa pelayananan dekorasi bangunan termasuk rumah, apartemen, kafe, hingga tempat usaha. Pembuatan aplikasi tracking berbasis website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP (Personal Home Page) dengan basis data MySQL, Bootstrap, dan framework Codeigniter 3. Aplikasi tracking berbasis website ini bertujuan untuk mempermudah customer untuk melakukan pelacakan barang yang sedang diproses. Pengguna yang terlibat di dalamnya antara lain adalah Customer yang bisa menggunakan aplikasi tracking ini, dan petugas yang bisa mengakses halaman admin. Perancangan dimulai dari pembuatan alur kerja program, class diagram, dan membuat rancangan user interface, hingga pembuatan halaman interface dan halaman admin agar memudahkan pengguna untuk mengakses aplikasi ini. Hasil dari praktek kerja lapangan ini berupa user interface halaman tracking untuk customer, dan halaman admin yang dapat digunakan oleh petugas.

Keywords : *tracking berbasis website, Codeigniter 3, user interface.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis ucapkan kepada ALLAH SWT yang telah memberikan rahmatNya berupa kesehatan dan kesempatan kepada penulis sehingga penulis mampu menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Laporan Praktek Kerja Lapangan ini berjudul Pembuatan Aplikasi Tracking Sistem Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 pada CV. INDECORATION ART Menggunakan PHP dan MySQL. Praktek Kerja Lapangan ini telah penulis laksanakan dengan baik di CV. INDECORATION ART, yang berlokasi di Ruko Delta Niaga Utara No.1 Sidoarjo. Praktek Kerja Lapangan ini merupakan tugas yang harus diselesaikan oleh Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika program S1 di Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur .

Penulis menyadari bahwa tidak ada sesuatu yang sempurna di dunia ini, sehingga saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan penulisan dikemudian hari sangat penulis harapkan. Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi yang membutuhkan.

Surabaya, 15 Juni 2022

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas rahmat-Nya telah diberikan kemudahan sehingga dapat menyelesaikan program dan laporan Praktek Kerja Lapangan dengan judul Pembuatan Aplikasi Tracking Sistem Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter 3. Ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah membantu melancarkan hingga terselesaikanlah program dan laporan Praktek Kerja Lapangan, diantaranya:

1. Kedua Orang Tua dan Keluarga yang telah memberikan dukungan moril dan juga materi dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan.
2. Bapak Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, M.MT selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
3. Ibu Dr. Ir. Ni Ketut Sari, M.T selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
4. Bapak Budi Nugroho S.Kom, M.Kom selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
5. Ibu Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom, selaku Dosen Pembimbing Praktek Kerja Lapangan yang telah meluangkan banyak waktu dan dan memberikan saran serta membimbing penulis dari awal hingga laporan Praktek Kerja Lapangan dapat terselesaikan.
6. Bapak Muhammad Hamzah Fikri, S.Kom, selaku Pembimbing Praktek Kerja Lapangan yang telah diberikan kesempatan untuk belajar dan

membimbing penulis dari awal hingga laporan Praktek Kerja Lapangan selesai.

7. Ibu Afina Lina Nurlaili, S.Kom, M.Kom, selaku PIA Praktek Kerja Lapangan Program Studi Teknik Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
8. Segenap Dosen dan Karyawan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah membimbing dan melayani administrasi selama ini serta memberikan kemudahan dalam setiap kegiatan akademik.
9. Irfansyah Rizal selaku rekan jurusan yang membantu dalam pembuatan dan penyelesaian aplikasi.
10. Rekan-rekan jurusan Teknik Informatika yang telah membantu selama masa studi.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada semua pihak yang telah ataupun belum disebutkan untuk memberikan bantuan, bimbingan ataupun nasehat yang bermanfaat bagi penulis. Penulis juga menyadari bahwa masih banyak kekurangan pada penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun akan penulis terima dengan senang hati dan penulis berharap semoga Laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat memberikan manfaat dalam perkembangan ilmu pengetahuan khususnya dalam bidang ilmu komputer.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
SURAT KETERANGAN SELESAI	iii
PRAKTEK KERJA LAPANGAN.....	iii
ABSTRAK.....	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH.....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Tujuan.....	3
1.4 Manfaat.....	4
BAB II.....	6
GAMBARAN UMUM	6
2.1 Gambaran Umum	6
2.2 Struktur Organisasi.....	6

BAB III	7
PELAKSANAAN DAN PEMBAHASAN	7
3.1 Pelaksanaan PKL.....	7
3.2 Tempat dan Waktu Praktek Kerja Lapangan	7
3.2.1 Jadwal Kegiatan Praktek Kerja Lapangan.....	7
3.2.2 Diagram Alur Praktek Kerja Lapangan	9
3.3 Pembahasan	12
3.3.1 Tinjauan Pustaka	12
3.3.2 Pembahasan Pembuatan Program.....	27
3.3.3 Pembahasan Program	54
BAB IV	76
PENUTUP.....	76
4.1 Kesimpulan.....	76
4.2 Saran.....	76

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3. 1 Diagram Alur Praktek Kerja Lapangan.....	10
Gambar 3. 2 CDM (<i>Conseptual Data Model</i>)	20
Gambar 3. 3 Physical Data Model (PDM).....	22
Gambar 3. 4 Rancangan interface halaman tracking untuk customer.....	23
Gambar 3. 5 Rancangan Interface halaman login	23
Gambar 3. 6 Rancangan Interface halaman dashboard.....	24
Gambar 3. 7 Rancangan Interface Halaman Admin, bagian Order	24
Gambar 3. 8 Rancangan Interface Data Master, sub-bagian Item	25
Gambar 3. 9 Rancangan Interface Data Master, sub-bagian Pegawai	26
Gambar 3. 10 Rancangan Interface Data Master, sub-bagian Treatment	26
Gambar 3. 11 Definisi Use Case.....	29
Gambar 3. 12 Use case halaman admin dan pegawai	30
Gambar 3. 13 Activity Diagram Tracking Page	31
Gambar 3. 14 Activity Diagram Login	32
Gambar 3. 15 Activity diagram input order, fungsi add	33
Gambar 3. 16 Activity Diagram Input Order, fungsi update	34
Gambar 3. 17 Activity Diagram Input Order, fungsi delete	35
Gambar 3. 18 Activity Diagram bagian pegawai fungsi add.....	36
Gambar 3. 19 Activity Diagram bagian pegawai fungsi update	37
Gambar 3. 20 Activity Diagram bagian pegawai fungsi delete	38
Gambar 3. 21 Activity diagram item, fungsi add order	39

Gambar 3. 22 Activity diagram item, fungsi add update	40
Gambar 3. 23 Activity Diagram bagian item fungsi delete	41
Gambar 3. 24 Activity Diagram bagian treatment fungsi add	42
Gambar 3. 25 Activity Diagram bagian treatment fungsi update	43
Gambar 3. 26 Activity Diagram bagian treatment fungsi delete	44
Gambar 3. 27 Class diagram CI_Controller.....	45
Gambar 3. 28 Class diagram CI_Model.....	46
Gambar 3. 29 Sequence diagram pegawai	48
Gambar 3. 30 Sequence Diagram input order.....	49
Gambar 3. 31 Sequence diagram Item.....	50
Gambar 3. 32 Sequence diagram Treatment.....	51
Gambar 3. 33 Simbol dan keterangan dari flowchart	52
Gambar 3. 34 Flowchart Halaman Admin	53
Gambar 3. 35 Flowchart Halaman Tracking.....	54
Gambar 3. 36 Desain user interface tracking page	55
Gambar 3. 37 desain interface ketika berhasil melakukan tracking	55
Gambar 3. 38 Desain interface halaman login.....	56
Gambar 3. 39 Halaman Admin Bagian Input Order	59
Gambar 3. 40 Halaman View Invoice.....	60
Gambar 3. 41 Halaman Admin Bagian Input Order, Fungsi Edit.....	62
Gambar 3. 42 Menu Input Order, Fungsi Hapus.....	63
Gambar 3. 43 Menu Data Master, sub-menu pegawai, fungsi add.....	64
Gambar 3. 44 Menu lihat pegawai	64
Gambar 3. 45 Menu Data Master, sub-menu pegawai, Fungsi Edit	66

Gambar 3. 46 Halaman Admin Bagian pegawai, Fungsi Hapus	67
Gambar 3. 47 Menu Data Master, sub menu Item, fungsi add	68
Gambar 3. 48 Menu Data Master, Sub-menu Item, fungsi view	69
Gambar 3. 49 Menu Data Master, sub-menu Item, fungsi Edit	70
Gambar 3. 50 Menu Data Master, sub-menu Item, Fungsi delete	71
Gambar 3. 51 Menu Data Master, sub-menu treatment, fungsi add	72
Gambar 3. 52 Desain interface halaman treatment	73
Gambar 3. 53 Menu Data Master, sub-menu treatment, fungsi view	73
Gambar 3. 54 Menu Data Master Sub Menu Treatment, Fungsi Edit	74
Gambar 3. 55 Bagian Input Order, Fungsi Hapus.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Jadwal Kegiatan PKL	8
Tabel 3. 1 Penjelasan Halaman Interface.....	56
Tabel 3. 2 penjelasan halaman login.....	57
Tabel 3. 3 penjelasan input order, fungsi add item	58
Tabel 3. 4 penjelasan input order, fungsi add item	59
Tabel 3. 5 penjelasan tombol pada halaman input order fungsi add.....	60
Tabel 3. 6 penjelasan tombol pada fungsi edit.....	61
Tabel 3. 7 penjelasan tombol pada halaman pegawai fungsi delete	63
Tabel 3. 8 penjelasan tombol pada halaman pegawai, fungsi add item	64
Tabel 3. 9 penjelasan tombol pada halaman pegawai fungsi view	65
Tabel 3. 10 penjelasan pada tombol edit, pada halaman input order	66
Tabel 3. 11 Penjelasan tombol delete pada halaman input order.....	67
Tabel 3. 12 Penjelasan tombol pada halaman item fungsi add.	68
Tabel 3. 13 penjelasan tombol pada fungsi edit pada halaman input order ...	70
Tabel 3. 14 Penjelasan tombol pada halaman item, fungsi delete	71
Tabel 3. 15 penjelasan Data Master, sub-menu treatment, fungsi add	72
Tabel 3. 16 Penjelasan tombol pada halaman treatment, fungsi edit.....	74
Tabel 3. 17 Penjelasan tombol pada halaman treatment, fungsi delete	75