

Pembuatan Backend Website Undangan Pernikahan Online

Di PT. Educa Sisfomedia Indonesia

PRAKTEK KERJA LAPANGAN



Oleh:

Riza Satria Putra (21081010010)

PROGRAM STUDI INFORMATIKA

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL "VETERAN"

JAWA TIMUR

2024

LEMBAR PENGESAHAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN

Judul :PEMBUATAN BACKEND WEBSITE UNDANGAN
PERNIKAHAN ONLINE Di PT. EDUCA SISFOMEDIA
INDONESIA

Oleh : RIZA SATRIA PUTRA

NPM : 21081010010

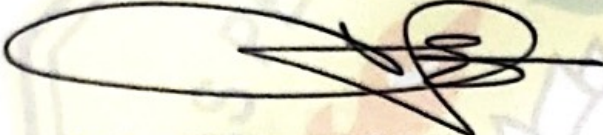
Telah Diseminarkan Dalam Ujian PKL, pada:

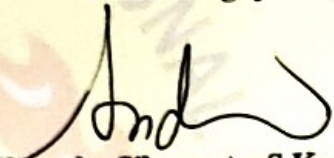
Hari Selasa, Tanggal 9 Juli 2024

Menyetujui

Dosen Pembimbing

Dosen Penguji


Dr. Basuki Rahmat, S.Si. MT.
NIP 19690723 2021211 002

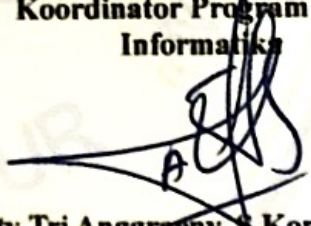

Andreas Nugroho Sihananto, S.Kom., M.Kom
NPT 211199 00 412271

Mengetahui

**Dekan
Fakultas Ilmu Komputer**

**Koordinator Program Studi
Informatika**


Prof. Dr. Ir. Novifina Hendrasarie, M.T.
NIP 19681126 199403 2 001


Fetty Tri Anggraeny, S.Kom., M.Kom
NIP 19820211 2021212 005

Surat Pernyataan

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Riza Satria Putra

NPM : 21081010010

Menyatakan bahwa kegiatan PKL yang saya lakukan memang benar-benar telah saya lakukan di perusahaan/instansi:

Nama Perusahaan/Instansi : PT Educa Sisfomedia Indonesia

Alamat : Jl. Gilingrejo No.10 Salatiga, Jawa Tengah 50743

Valid, dan perusahaan/instansi tempat saya PKL benar adanya dan dapat dibuktikan kebenarannya. Jika saya menyalahi surat pernyataan yang saya buat maka saya siap mendapatkan konsekuensi akademik maupun non-akademik. Berikut surat pernyataan saya buat sebagai syarat laporan PKL di Prodi Informatika, FIK, UPN "Veteran" Jawa Timur.

Hormat Saya



Riza Satria Putra

NPM. 21081010010

Judul : Pembuatan Backend Website Undangan Pernikahan Online Di
PT Educa Sisfomedia Indonesia
Studi Kasus : PT Educa Sisfomedia Indonesia
Penulis : Riza Satria Putra
Pembimbing : Dr. Basuki Rahmat, S.Si. MT.

Abstrak

PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa) yang didirikan pada tahun 2011 merupakan perusahaan yang bergerak di bidang *Education Technology* (teknologi pendidikan) yang melingkupi *Digital Edutainment* (menggabungkan unsur pendidikan dan hiburan dalam satu platform), *R&D Collaboration Platform* (platform kolaborasi riset dan pengembangan proyek), dan *Vocational Training* (pelatihan talenta industri digital).

Kemajuan teknologi dan perangkat mobile telah memungkinkan penggunaan undangan pernikahan digital. Kebutuhan akan alternatif yang lebih praktis dan ramah lingkungan dalam pengiriman undangan pernikahan semakin meningkat. Undangan pernikahan digital tidak hanya mengurangi penggunaan kertas, tetapi juga memungkinkan pengiriman yang cepat dan efisien kepada tamu undangan.

Backend undangan pernikahan digital yang telah dikembangkan sangat efektif serta Serta menawarkan solusi yang lebih ramah lingkungan dibandingkan dengan undangan cetak tradisional, mengurangi penggunaan kertas dan biaya pengiriman. Serta memiliki fitur utama yaitu memiliki pilihan paket dan tema yang berfavarisi.

Kata kunci: *Teknologi, Backend, Undangan*

Abstract

PT Educa Sisfomedia Indonesia (Educa), founded in 2011, is a company operating in the field of Education Technology. Its offerings include Digital Edutainment (combining education and entertainment in a single platform), R&D Collaboration Platform (a platform for research and project development collaboration), and Vocational Training (training digital industry talents).

Advancements in technology and mobile devices have enabled the use of digital wedding invitations. The demand for more practical and environmentally friendly alternatives for sending wedding invitations is increasing. Digital wedding invitations not only reduce paper usage but also allow for quick and efficient delivery to guests.

The backend of the digital wedding invitation system that has been developed is highly effective and offers a more environmentally friendly solution compared to traditional printed invitations. It reduces paper usage and shipping costs. Additionally, it features a variety of package and theme options.

Keywords: *Technology, Backend, Invitations*

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis mengucapkan terima kasih kepada Tuhan Yang Maha Esa, Dzat yang hanya kepada-Nya kita memohon pertolongan. Berkat rahmat dan izin-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir magang studi independen ini dengan baik. Laporan ini disusun sebagai tugas akhir untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam menyelesaikan program studi independen bersertifikat Gamelab Indonesia Web Backend oleh PT. Educa Sisfomedia Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penyusunan laporan ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih kepada:

1. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan RI, selaku penyelenggara program Merdeka Belajar Kampus Merdeka.
2. Prof. Dr. Ir. Akhmad Fauzi, MMT., IPU selaku Rektor Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”.Jawa Timur.
3. Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT. selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”.Jawa Timur.
4. Fetty Tri Anggraeny, S.Kom. M.Kom selaku Ketua Program Studi Informatika Universitas Pembangunan Nasional “Veteran”.Jawa Timur.
5. Dr. Basuki Rahmat, S.Si. MT. selaku dosen pembimbing yang telah mendampingi serta banyak memberikan masukan dan saran-saran sejak awal hingga akhir program.
6. Seluruh Petinggi, Pemateri dan Mentor Program Web Backend PT. Educa Sisfomedia Indonesia (Gamelab Indonesia).

Penulis menyadari atas ketidaksempurnaan penyusunan laporan kegiatan kunjungan industri ini. namun penulis tetap berharap laporan ini akan memberikan

manfaat bagi para pembaca. Demi kemajuan penulis, penulis juga mengharapkan adanya masukan berupa kritik atau saran yang berguna. Terima kasih.

Gresik, 21 Juni 2024

Riza Satria Putra

DAFTAR ISI

ABSTRAK	IV
ABSTRACT	V
KATA PENGANTAR	VI
DAFTAR ISI.....	VIII
DAFTAR GAMBAR	IX
BAB I PENDAHULUAN	1
I.1 LATAR BELAKANG	1
I.2 RUMUSAN MASALAH	2
I.3 BATASAN MASALAH	2
I.4 TUJUAN.....	3
I.5 MANFAAT	5
BAB II ORGANISASI ATAU LINGKUNGAN MITRA MBKM	6
II.1 PROFIL DAN SEJARAH PERUSAHAAN	6
II.1.1 Educa Studio	7
II.1.2 Gamelab Indonesia.....	9
II.1.3 Educa Academy.....	10
II.2 STRUKTUR ORGANISASI	11
II.3 BIDANG USAHA	12
BAB III PELAKSANAAN	14
III.1 WAKTU DAN TEMPAT MBKM	14
III.2 PELAKSANAAN	14
III.2.1 Tinjauan Pustaka	14
III.2.2 Pelaksanaan PKL MSIB.....	21
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
IV.1 HASIL KONFIGURASI DATABASE	42
IV.2 HASIL PROJECT	44
BAB V PENUTUP	55
V.1 KESIMPULAN	55
V.2 SARAN	56
DAFTAR PUSTAKA	57
LAMPIRAN	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. 1 Educa	6
Gambar 2.1. 2 Educa Studio	7
Gambar 2.1. 3 Gamelab	9
Gambar 2.1. 4 Educa Academy	10
Gambar 2.2. 1 Struktur Organisasi	11
Gambar 3.2.1. 1 Javascript	15
Gambar 3.2.1. 2 Express.JS	16
Gambar 3.2.1. 3 Mongo	18
Gambar 3.2.1. 4 Dashboard	26
Gambar 3.2.1. 5 Product	26
Gambar 3.2.1. 6 About Us	26
Gambar 3.2.1. 7 Use Case Diagram	32
Gambar 3.2.1. 8 Activity Diagram	33
Gambar 3.2.1. 9 Proses Pesanan	34
Gambar 3.2.1. 10 Manajemen Pesanan	35
Gambar 3.2.1. 11 Manajemen User	36
Gambar 3.2.1. 12 Wireframe Login	37
Gambar 3.2.1. 13 Wireframe Profile	38
Gambar 3.2.1. 14 Wireframe Form Pesanan	38
Gambar 3.2.1. 15 Wireframe Manajemen Pesanan	39
Gambar 3.2.1. 16 Manajemen Data User	40
Gambar 3.2.1. 17 Wireframe Add User	41
Gambar 4.1. 1 Schema Pesanan	42
Gambar 4.1. 2 Documen Pesanan	42
Gambar 4.1. 3 Schema User	43
Gambar 4.1. 4 Database Mongoo	43
Gambar 4.1. 5 Dokumen User	43
Gambar 4.2. 1 Auth Middleware	44
Gambar 4.2. 2 Auth Controller	45
Gambar 4.2. 3 API Register	46
Gambar 4.2. 4 API Login	46
Gambar 4.2. 5 API Get Profile	47
Gambar 4.2. 6 Clientcontroller	48
Gambar 4.2. 7 API Buat Pesanan	49
Gambar 4.2. 8 API Get Pesananbyclient	49
Gambar 4.2. 9 Admincontroller	50
Gambar 4.2. 10 API Getpesananbyadmin	50
Gambar 4.2. 11 Superadmincontroller	51
Gambar 4.2. 12 API Get Data Admin	52
Gambar 4.2. 13 API Get Data Client	52
Gambar 4.2. 14 API Add Admin	53
Gambar 4.2. 15 Delete Data Admin	54
Gambar 4.2. 16 Delete Data Client	54