

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
PRAKERIN SISWA PADA SMK N 1 BENAI**

SKRIPSI



Oleh:

NPM	: 230210035
NAMA	: GUSNI TAMRIN
JENJANG STUDI	: STRATA SATU (S1)
PROGRAM STUDI	: TEKNIK INFORMATIKA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2025**

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI
PRAKERIN SISWA PADA SMK N 1 BENAI**

SKRIPSI

**DIAJUKAN SEBAGAI SALAH SATU SYARAT
UNTUK MENYUSUN SKRIPSI PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**



Oleh:

NPM	: 230210035
NAMA	: GUSNI TAMRIN
JENJANG STUDI	: STRATA SATU (S1)
PROGRAM STUDI	: TEKNIK INFORMATIKA

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS ISLAM KUANTAN SINGINGI
2025**

PERSETUJUAN SKRIPSI

NPM : 230210035
Nama : Gusni Tamrin
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Administrasi
Prakerin Siswa Pada SMK N 1 Benai

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,



HELPI NOPRIANDI, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1022069203

Tanggal 15 Agustus 2025

Pembimbing II



JASRI, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1001019001

Tanggal 15 Agustus 2025

Mengetahui,

Ketua prodi teknik informatika



JASRI, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1001019001

Tanggal 15 Agustus 2025

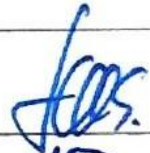
TANDA TANGAN PENGESAHAN

NPM : 230210035
Nama : Gusni Tamrin
Jenjang Studi : Strata Satu (S1)
Program Studi : Teknik Informatika
Judul Skripsi : Perancangan Sistem Informasi Administrasi
Prakerin Siswa Pada SMK N 1 Benai

Dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Islam Kuantan
Singingi

Pada Tanggal : 01 September 2025

Dewan Penguji

No.	Nama	Jabatan	Tanda Tangan
1.	Agus Candra, ST., M.Si	Ketua	
2.	Helpi Nopriandi, S.Kom., M.Kom	Pembimbing I	
3.	Jasri, S.Kom., M.Kom	Pembimbing II	
4.	Elgamar, Ph.D	Penguji I	
5.	Nofri Wandu Al-Hafiz, S.Kom., M.Kom	Penguji II	

Mengetahui,

Dekan,
Fakultas Teknik

AGUS CANDRA, ST., M.Si
NIDN. 1020088701

Ketua,
Prodi Teknik Informatika

JASRI, S.Kom., M.Kom
NIDN. 1001019001

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI PRAKERIN SISWA PADA SMK N 1 BENAI

ABSTRAK

SMK N 1 Benai dalam pelaksanaan prakerin masih didukung dengan pengolahan data administrasi secara manual, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti kesulitan dalam pengolahan data siswa yang sedang mengikuti Prakerin dan dimana siswa yang akan ditugaskan untuk pelaksanaan Prakerin. Proses pelaporan data yang memakan waktu karena harus dilakukan secara manual terhadap siswa, guru maupun pihak perusahaan. Sehingga penulis menganggap ini diperlukan sistem yang dapat menampung data dan melakukan pengolahan data Prakerin sehingga data-data yang ada, akan lebih mudah untuk diolah dan dilakukan pelaporan terhadap pimpinan. Selain itu, adanya permintaan dari pihak sekolah dan perusahaan untuk memiliki akses lebih mudah terhadap informasi terkait kegiatan Prakerin menjadi suatu kebutuhan mendesak. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, diharapkan adanya sistem informasi administrasi Prakerin berbasis komputerisasi yang dapat mengelola seluruh proses administrasi Prakerin secara lebih efisien, transparan, dan terintegrasi. Sistem komputerisasi yang dihasilkan ini akan memberikan kemudahan dalam pengolahan data siswa yang sedang mengikuti prakerin. Memberikan hasil pelaporan data yang efektif dalam penggunaan waktu karena data yang dihasilkan sudah terintegrasi langsung kedalam laporan data terhadap siswa, guru dan pihak perusahaan. Dengan sistem yang terkomputerisasi ini akan memberikan hak akses terhadap pihak sekolah dan perusahaan dalam akses informasi terkait kegiatan prakerin.

Kata Kunci : Prakerin, Administrasi, Kegiatan

DESIGN OF STUDENT WORK EXPERIENCE ADMINISTRATION INFORMATION SYSTEM AT SMK N 1 BENAI

ABSTRACT

SMK N 1 Benai in the implementation of internship is still supported by manual administrative data processing, thus causing various obstacles such as difficulties in processing student data who are participating in internship and where students will be assigned to implement internship. The data reporting process is time-consuming because it must be done manually for students, teachers and companies. Therefore, the author considers this necessary system that can accommodate data and process internship data so that existing data will be easier to process and report to leaders. In addition, there is a request from schools and companies to have easier access to information related to internship activities is an urgent need. Along with the development of information technology, it is hoped that there will be a computerized Prakerin administration information system that can manage the entire Prakerin administration process more efficiently, transparently, and integrated. This resulting computerized system will provide convenience in processing student data who are participating in internship. Providing effective data reporting results in the use of time because the resulting data is already integrated directly into data reports for students, teachers and companies. With this computerized system will provide access rights to schools and companies in accessing information related to internship activities.

Keywords: Internship, Administration, Activities

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL.....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERNYATAAN	v
ABSTRAK.....	vi
ABSTRACK.....	vii
RIWAYAT HIDUP.....	viii
KATA PENGANTAR.....	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah.	3
1.3 Rumusan Permasalahan.....	3
1.4 Tujuan Masalah.....	3
1.5 Manfaat Penelitian	4
1.6 Ruang Lingkup Penelitian	4
1.7 Sistematika Penulisan.....	5
BAB II LANDASAN TEORI.....	6
2.1 Landasan Teori.....	6
2.1.1 Defenisi Administrasi.....	6
2.1.2 Defenisi Prakerin.....	6
2.1.3 Pengertian Sistem.....	7
2.1.4 Pengertian Informasi	9
2.1.5 Pengertian Sistem Informasi	10
2.1.6 Pengertian Website.....	11
2.1.7 Pengertian PHP	12
2.1.8 Pengertian HTML	13
2.1.9 Pengertian Database	13
2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem.....	14
2.2.1 Unified Modelling Language (UML).....	14
2.2 Penelitian Terdahulu	20
BAB III METODE PENELITIAN	24
3.1 Sejarah Berdiri SMK Negeri 1 Benai.....	24

3.2 Struktur Organisasi.....	26
3.3 Kerangka Penelitian	27
3.4 Metode Penelitian.....	28
3.5 Teknik Mengumpulkan Data	29
 BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	31
6.1 Kesimpulan	31
6.2 Saran.....	31
 DAFTAR PUSTAKA.....	33

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi yang semakin berkembang dan mengalami kemajuan pesat membawa dampak positif dalam berbagai bidang kehidupan, salah satunya adalah di bidang pendidikan. Berbagai kemudahan dalam bidang pendidikan telah kita rasakan dengan adanya kemajuan teknologi saat ini. Salah satu bentuk kemajuan teknologi yang membawa dampak positif dalam bidang pendidikan adalah pemanfaatan aplikasi berbasis website. Aplikasi berbasis website menghadirkan manfaat yang sangat banyak dalam menunjang berbagai aktivitas dalam kegiatan pendidikan. Beberapa pemanfaatan aplikasi website dalam bidang pendidikan yang bisa kita rasakan diantaranya website sistem informasi akademik maupun administrasi sekolah, website sistem pembelajaran, dan masih banyak lainnya [1].

Praktek Kerja Industri (Prakerin) merupakan suatu kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan pada dunia Industri dalam upaya pendekatan atau untuk meningkatkan mutu para murid SMK [2]. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 18 menjelaskan bahwa Pendidikan Kejuruan adalah pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK sebagai salah satu lembaga penyiapan tenaga kerja, dituntut mampu menghasilkan tenaga kerja yang terampil sesuai dengan harapan dunia kerja. Salah satu tujuan pendidikan SMK menurut Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Permendiknas) Nomor 22 Tahun 2006, Pendidikan SMK bertujuan untuk

meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan peserta didik untuk hidup mandiri dan berperan serta dalam pendidikan lanjutan sesuai dengan program kejuruannya [3].

SMK N 1 Benai dalam pelaksanaan prakerin masih didukung dengan pengolahan data administrasi secara manual, sehingga menimbulkan berbagai kendala seperti kesulitan dalam pengolahan data siswa yang sedang mengikuti Prakerin dan dimana siswa yang akan ditugaskan untuk pelaksanaan Prakerin. Proses pelaporan data yang memakan waktu karena harus dilakukan secara manual terhadap siswa, guru maupun pihak perusahaan. Sehingga penulis menganggap ini diperlukan sistem yang dapat menampung data dan melakukan pengolahan data Prakerin sehingga data-data yang ada, akan lebih mudah untuk diolah dan dilakukan pelaporan terhadap pimpinan. Selain itu, adanya permintaan dari pihak sekolah dan perusahaan untuk memiliki akses lebih mudah terhadap informasi terkait kegiatan Prakerin menjadi suatu kebutuhan mendesak. Seiring dengan berkembangnya teknologi informasi, diharapkan adanya sistem informasi administrasi Prakerin berbasis komputerisasi yang dapat mengelola seluruh proses administrasi Prakerin secara lebih efisien, transparan, dan terintegrasi.

Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi, informasi terkait Prakerin dapat diakses secara *real-time* oleh semua pihak yang berkepentingan, seperti siswa, guru pembimbing, perusahaan, dan pihak sekolah. Hal ini akan memungkinkan pemantauan yang lebih baik terhadap perkembangan siswa selama menjalani Prakerin, mengurangi kesalahan dalam administrasi, serta mempercepat proses pembuatan laporan dan evaluasi.

Berdasarkan keterangan masalah yang ada diatas maka penulis sangat tertarik untuk melakukan penelitian dengan mengangkat sebuah judul yaitu “Perancangan

Sistem Informasi Administrasi Prakerin Siswa Pada SMK N 1 Benai” agar dalam pengolahan data administrasi prakerin bisa dilakukan dengan baik.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis mengemukakan identifikasi masalah sebagai berikut.

1. Dengan proses pengolahan data secara manual maka menyebabkan kendala yaitu kesulitan dalam pengolahan data siswa yang sedang mengikuti Prakerin.
2. Pelaporan data yang menghabiskan banyak waktu karena dilakukan secara manual terhadap siswa, guru dan pihak perusahaan.
3. Adanya permintaan dari pihak sekolah dan perusahaan untuk memiliki akses lebih mudah terhadap informasi terkait kegiatan Prakerin.

1.3 Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang dikemukakan penulis dari latar belakang masalah diatas adalah “Bagaimana melakukan perancangan sistem informasi administrasi Prakerin Siswa Pada SMK N 1 Benai ?” supaya lebih mudah dalam pengolahan data administrasi Prakerin terhadap siswa, guru dan perusahaan yang melakukan kerja sama.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yang dikemukakan oleh penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menghasilkan sistem informasi administrasi Prakerin secara komputerisasi untuk memudahkan dalam pengolahan data siswa yang sedang mengikuti Prakerin.
2. Menghasilkan sistem yang dapat mencetak laporan data terhadap siswa, guru dan perusahaan tanpa menghabiskan banyak waktu.
3. Menghasilkan sistem yang dapat diakses dengan mudah terhadap informasi yang berhubungan dengan kegiatan Prakerin.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian yang dikemukakan oleh penulis pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Memudahkan kinerja bagian administrasi SMK N 1 Benai dalam melakukan pengolahan data yang berhubungan dengan Prakerin
2. Memudahkan siswa dan perusahaan untuk mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pelaksanaan Prakerin.
3. Memberikan pengalaman terhadap penulis dalam melakukan proses pengolahan data administrasi Prakerin secara komputerisasi yang lebih efektif untuk digunakan.

1.6 Ruang Lingkup Masalah

Ruang lingkup masalah yang ada pada penelitian ini berguna untuk memberikan batasan masalah yang dibahas. Ruang lingkup masalah adalah sebagai berikut.

1. Sistem yang akan dibangun hanya akan membahas tentang pengolahan data administrasi Prakerin yang ada di SMK N 1 Benai.

2. Sistem ini dibangun hanya untuk memudahkan siswa, guru dan pihak perusahaan dalam mendapatkan informasi tentang Prakerin.
3. Pembangunan sistem ini direncanakan dibangun berbasis website dengan database mysql agar lebih fleksibel dalam akses sistem.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan digunakan sebagai acuan penulisan yang ada pada setiap bab penelitian. Sehingga dengan adanya sistematika penulisan ini maka setiap bab yang ada pada penelitian bisa disesuaikan dengan baik. Adapun sistematika penulisan yang akan digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab pertama ini diuraikan mengenai pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian, ruang lingkup penelitian serta sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab kedua ini akan dibahas mengenai teori-teori yang akan digunakan untuk mendukung materi pada penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Dalam bab ketiga ini akan menguraikan tentang diagram alur penelitian, waktu dan tempat penelitian dan juga sejarah berdirinya, struktur organisasi, uraian tugas dan tanggung jawab

BAB IV JADWAL PENELITIAN

Dalam bab keempat ini akan dibahas tentang jadwal pelaksanaan penelitian yang akan dilaksanakan sehingga diselesaikan sesuai dengan jadwal ini

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Landasan Teori

Landasan teori yang digunakan penulis pada penelitian ini sebagai penunjang isi dari penelitian ini, sehingga dengan adanya teori penunjang maka penelitian ini akan lebih berkualitas. Berikut adalah landasan teori yang penulis gunakan pada penelitian ini.

2.1.1 Defenisi Administrasi

Administrasi adalah kegiatan ketatausahaan yang terdiri dari berbagai kegiatan seperti pembukuan, baik perhitungan, pencatatan, atau yang lainnya dengan tujuan untuk menyediakan informasi yang dibutuhkan. Sedangkan dalam arti sempit, menurutnya administrasi merupakan kegiatan catat-mencatat, atau pembukuan, surat menyurat atau lainnya yang berkaitan dengan ketatausahaan. Disimpulkan administrasi adalah suatu kegiatan yang melibatkan aturan mencakup pekerjaan sistematis dan terarah [4].

2.1.2 Defenisi Prakerin

Prakerin (Praktek Kerja Industri) adalah kegiatan terjun ke dunia industri sesuai bidangnya bertujuan untuk sebuah pengalaman agar lulusan SMK siap kerja [5]. Praktek Kerja Industri (Prakerin) menurut T. I. Solihati et al merupakan suatu kegiatan pendidikan dan pembelajaran yang dilakukan pada dunia Industri dalam upaya pendekatan atau untuk meningkatkan mutu para murid SMK [2].

Praktek Kerja Industri merupakan upaya menyediakan pengalaman belajar yang dilakukan pendidikan kejuruan, yang ditujukan untuk mengembangkan diri dan potensi siswa. Hal ini merupakan prinsip pendidikan kejuruan belajar sambil mengerjakan atau *learning by doing* pada kurikulum yang berorientasi pada dunia kerja. sedangkan kesiapan kerja adalah keseluruhan kondisi individu yang meliputi kematangan fisik, mental dan pengalaman serta adanya kemauan dan kemampuan untuk melaksanakan suatu pekerjaan atau kegiatan [6].

2.1.3 Pengertian Sistem

Sistem adalah tatanan yang terdiri dari beberapa komponen fungsional (termasuk unit fungsional dan tugas tertentu) yang saling berhubungan dan bersama-sama ditujukan untuk melakukan proses tertentu [7].

Sistem merupakan kumpulan komponen fisik dan non fisik yang saling berhubungan dan bekerja sama dengan harmonis untuk dapat mencapai tujuan tertentu[5].

Karakteristik sistem yang memiliki beberapa komponen yang mendukung sistem, antara lain [8]:

a. Komponen Sistem (*System Components*)

Suatu sistem tidak mungkin ada dalam lingkungan yang kosong, tetapi suatu sistem ada dan memiliki fungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya. Suatu sistem juga terdiri dari beberapa bagian yang saling berinteraksi satu sama lain dan melakukan kerja sama dalam membentuk satu kesatuan. Jika sebuah sistem merupakan salah satu dari bagian dari sistem lain yang lebih besar, maka

sebuah sistem tersebut akan disebut dengan subsistem, sedangkan sistem lain yang lebih besar tersebut merupakan lingkungannya.

b. Batasan Sistem (*System Boundary*).

Batas dari suatu sistem adalah pemisah atau pembatas antara sistem tersebut dengan sistem lain atau dengan lingkungan luarnya.

c. Lingkungan (*Environment*).

Lingkungan adalah apapun di luar batas dari sebuah sistem yang dapat mempengaruhi operasi dari sistem tersebut, baik pengaruh yang merugikan ataupun yang menguntungkan. Pengaruh yang merugikan ini tentunya harus ditahan dan dikendalikan sehingga tidak mengganggu keberlangsungan sistem. Sedangkan lingkungan yang menguntungkan harus dijaga agar dapat mendukung keberlangsungan operasi dari sistem tersebut.

d. Penghubung antar Komponen (*Interface*).

Penghubung antar komponen adalah medium antara satu subsistem dengan subsistem yang lainnya. Interface inilah yang akan menjadi medium yang digunakan input (masukan) hingga output (keluaran). Dengan subsistem yang lain membentuk satu kesatuan.

e. Masukan (*Input*).

Masukan atau data input adalah data yang dimasukkan ke dalam suatu sistem. Masukan tersebut dapat berupa masukan perawatan (*maintenance input*), yaitu bahan yang dimasukkan agar sistem tersebut dapat beroperasi dan masukkan sinyal (*signal input*), yang merupakan masukan yang diproses untuk mendapatkan keluaran.

f. Pengolahan (*processing*).

Pengolahan (*processing*) adalah bagian dari suatu sistem yang melakukan perubahan dari input untuk menjadi output yang sesuai dengan tujuan dari sistem.

g. Tujuan (*Goal*) dan Sasaran (*Objective*).

Sebuah sistem pasti mempunyai sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*). Jika suatu sistem tidak mempunyai tujuan, maka operasi dari sistem tersebut tidak akan ada gunanya. Tujuan inilah yang mengarahkan kemana suatu sistem tersebut berjalan. Tanpa adanya tujuan yang mengarahkan sistem, maka suatu sistem menjadi tidak terarah dan tidak terkendali.

h. Keluaran (*Output*).

Keluaran atau output adalah hasil dari pemrosesan suatu sistem. Output dapat berupa informasi untuk selanjutnya digunakan sebagai masukan pada sistem lain atau hanya sebagai keluaran akhir.

i. Mekanisme Pengendalian dan Umpan Balik

Mekanisme pengendalian (*control mechanism*) diwujudkan dengan menggunakan umpan balik (*feedback*), yang mencuplik keluaran. Umpan balik ini digunakan untuk mengendalikan baik masukan maupun proses. Tujuannya adalah untuk mengatur agar sistem berjalan sesuai dengan tujuan

2.1.4 Pengertian Informasi

Informasi merupakan hasil pengolahan data menjadi suatu bentuk yang penting bagi penerimanya dan digunakan sebagai dasar pengambilan keputusan yang dialami secara langsung maupun tidak langsung sebagai akibat pada saat pengumpulan data [7].

Informasi adalah sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan diolah sedemikian rupa sehingga menghasilkan sesuatu yang bisa dipahami dan memberikan manfaat bagi penerimanya. Data dan fakta adalah “bahan baku” informasi, tetapi tidak semuanya bisa diolah menjadi informasi. Istilah “informasi” berasal dari bahasa Perancis kuno, “*informacion*,” yang mengambil dari bahasa Latin, *informare* yang artinya “aktivitas dalam pengetahuan yang dikomunikasikan” [8].

Informasi memiliki ciri ciri yang menunjukkan bahwa itu adalah informasi, berikut adalah ciri ciri dari informasi :

1. Benar atau salah, dalam hal ini informasi berhubungan dengan kebenaran atau kesalahan terhadap kenyataan. Informasi memiliki dua golongan yaitu golongan informasi benar dan golongan informasi salah.
2. Baru, informasi harus benar-benar baru bagi si penerima belum pernah didengar oleh penerima.
3. Tambahan, informasi dapat memperbarui atau memberikan perubahan terhadap informasi yang telah ada.
4. Korektif, informasi dapat digunakan untuk melakukan koreksi terhadap informasi sebelumnya yang salah atau kurang benar.
5. Penegas, informasi dapat mempertegas informasi yang telah ada sehingga keyakinan terhadap informasi semakin meningkat.

2.1.5 Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil sebuah keputusan dan untuk menjalankan operasional perusahaan. Sistem tersebut merupakan kombinasi dari pengguna, teknologi informasi

dan prosedur-prosedur terorganisir yang dirancang untuk memberikan solusi terkait masalah administrasi tertentu [9].

Sistem informasi merupakan cara-cara yang diorganisasi untuk mengumpulkan, memasukkan, memproses dan menyimpan data agar organisasi dapat menghasilkan informasi dan mencapai tujuan [5].

2.1.6 Pengertian Website

Website adalah salah satu koleksi dokumen HTML milik pribadi atau perusahaan yang berisi informasi dan berada dalam Web Server (computer yang berfungsi untuk menyimpan informasi dan mengelola jaringan komputer) dan dapat diakses oleh seluruh pemakai internet. website juga dapat diartikan sebagai kumpulan dari halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain dan berada didalam World Wide Web (WWW). Website biasa berisi data, baik data text, gambar, suara dan lainnya yang dapat diakses secara online [10].

Website merupakan sebutan untuk sekumpulan halaman *web* di dalam jaringan internet. Halaman *web* tersebut ditulis dalam format HTML. Protokol yang digunakan dalam jaringan internet adalah HTTP. *Website* bersifat statis dan ada yang bersifat dinamis. *Website* yang statis berisi informasi *website* yang tetap seperti *website company profile*. Sedangkan *website* yang bersifat dinamis berisi informasi yang interaktif berasal dari dua arah yaitu pemilik dan pengguna *website* seperti *Friendster*, *Multiply* dan lain-lain [11].

World Wide Web atau WWW atau juga dikenal dengan WEB adalah salah satu layanan yang didapat oleh pemakai computer yang terhubung ke internet. Web ini menyediakan informasi bagi pemakai computer yang terhubung ke internet dari

sekedar informasi “sampah” atau informasi yang tidak berguna sama sekali sampai informasi yang serius, dari informasi yang gratisan sampai informasi yang komersial.

Website sendiri dibagi menjadi 2 jenis yaitu website dinamis dan website statis. Website dinamis biasanya memiliki konten yang berubah-ubah sesuai preferensi para pengunjung website. Sedangkan website statis menampilkan konten yang sama.

2.1.7 Pengertian *Hypertext Preprocessor* (PHP)

PHP adalah singkatan dari *hypertext Preprocessor* yang merupakan bahasa pemrograman yang berjalan disisi server. Bahasa pemrograman PHP pertama kali diperkenalkan oleh Rasmus Lerdorf sebagai aplikasi opensource. Kemudian para pengembang mulai mengembangkan Bahasa pemrograman ini hingga tahun 1997 lebih dari 500.000 website didunia menggunakan PHP pada sistem yang digunakan baik untuk koneksi ke basisdata, menampilkan konten yang dinamis dan banyak hal lainnya [11].

Salah satu kelebihan PHP adalah kemudahannya untuk berintegrasi dengan *database*. PHP dapat mendukung beberapa *database* secara langsung tanpa menginstal konektor seperti halnya bahasa pemrograman Java. Dengan demikian PHP sangat Fleksibel berhubungan dengan berbagai *database*. Dari beberapa *database*, paling banyak disandingkan dengan PHP adalah MySQL. Untuk menghubungkan PHP dengan *database*, hanya perlu mengetahui nama *database* dan lokasinya, serta *username* dan *password* untuk menuju ke *database* tersebut.

2.1.8 Pengertian HTML

HTML singkatan dari *Hypertext Markup Language*. HTML lebih merujuk ke Bahasa mark up yang diperuntukkan untuk menentukan format atau style dari teks yang ditandai. Dokumen HTML merupakan dasar dari semua konten yang muncul di *World Wide Web (WWW)*, terdiri dari dua bagian penting: konten informasi dan satu set instruksi yang memberi tahu komputer Anda cara menampilkan konten tersebut. Setiap dokumen HTML harus mengandung minimal empat elemen [11]:

<html> ... </html>

<head> ... </head>

<title> ... </title>

<body> ... </body>

Elemen-elemen yang menentukan bagian penting dari dokumen HTML yaitu dokumen itu sendiri, bagian judul, bagian judul, dan badan. Keempat elemen harus disertakan meskipun tidak menyertakan konten apa pun. Setiap HTML elemen ditentukan oleh satu atau dua tag, biasanya tag awal dan tag akhir. Tag selalu diapit oleh kurung sudut: <...>. Tag akhir dimulai dengan garis miring (/).

2.1.9 Pengertian Database

Pangkalan data (di sebut basis data bahasa inggris database) adalah kumpulan data yang terorganisir, yang umum ya di simpan dan di akses secara elektronik dari suatu sistem komputer. Pada saat pangkalan data menjadi semakin kompleks, maka maka pangkalan data di kembangkan menggunakan teknik perancangan dan pemodelan secara formal. perangkat lunak yang dapat di gunakan

untuk mengelola basis data disebut sistem manajemen basis data (*database management sistem*) atau di singkat DBMS [12].

2.2 Alat Bantu Perancangan Sistem

Alat bantu perancangan sistem yang digunakan penulis dalam perancangan sistem informasi administrasi prakerin siswa pada SMK N 1 Benai yang ada pada penelitian ini adalah sebagai berikut.

2.2.1 *Unified Modelling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa visualisasi atau gambar standar industri untuk mengembangkan dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak [7].

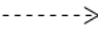
Uml memiliki beberapa alat bantu perancangan sistem seperti *usecase diagram*, *activity diagram*, *sequence diagram* dan *class diagram*, Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan sebagai berikut.

1. *Use Case Diagram*

Use case diagram mempunyai arti “use case atau diagram use case adalah model perilaku sistem informasi yang dibuat”. Diagram use case adalah model sistem tingkat tinggi yang mencakup aktor dan use case [13].

Berikut ini adalah simbol-simbol diagram use case, seperti yang terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.1 Simbol Use-Case Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri(<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (sinergi).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

2. Activity Diagram

Activity diagram sebagai proses pemodelan yang diterapkan pada suatu sistem untuk menggambarkan aktivitas yang sedang berlangsung di dalam sistem. Aktivitas program dijelaskan menggunakan diagram activity, yang tidak memerlukan pertimbangan pengkodean atau desain visual [13].

Berikut adalah simbol-simbol *activity diagram*, seperti terlihat pada tabel berikut ini.

Tabel 2.2 Simbol Activity Diagram

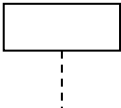
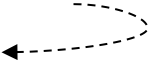
No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah sebuah diagram yang menampilkan hasil interaksi yang terjadi dari respon antara objek -objek yang saling mengirimkan pesan. Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek berupa pesan (*message*) yang digambarkan terhadap waktu. Sequence diagram terdiri dari dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Fungsi lainnya dari Sequence Diagram ialah memfokuskan identifikasi metode didalam sistem. *Sequence Diagram* digunakan untuk menjelaskan dan memodelkan *use case* [14].

Berikut adalah simbol-simbol sequence diagram, seperti terlihat pada tabel sebagai berikut :

Tabel 2.3 Simbol Sequence Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Object Lifeline</i>	Menyatakan kehidupan suatu objek
2		<i>Actor</i>	Orang atau divisi yang terlibat dalam suatu sistem
3		<i>Message</i>	Manyatakan arah tujuan antara <i>object Lifeline</i>
4		<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali dalam 1 <i>object lifeline</i>
5		<i>Message (return)</i>	Menyatakan arah kembali antara <i>object lifeline</i>
6		<i>Activication</i>	Menyatakan objek dalam keadaan aktif dan beriteraksi

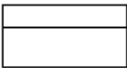
4. *Class Diagram*

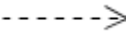
Class diagram ialah menjelaskan secara garis besar mengenai kelas-kelas perancangan sistem dari sudut pandang struktur sistem yang dapat memperjelas

fungsi-fungsinya. Atribut dan operasi merupakan bagian dari Class Diagram yang dapat memberi gambaran hubungan antara perancangan dan perangkat lunaknya sehingga sesuai dengan pembuatan programnya [14].

Berikut adalah simbol-simbol *class diagram*, seperti terlihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

No	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2		<i>Nary Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
3		<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.
4		<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor
5		<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.

6		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempegaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
7		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya

2.3 Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu yang memiliki pembahasan hampir sama dengan penelitian yang sedang penulis lakukan yaitu dengan judul “perancangan sistem informasi administrasi prakerin siswa pada SMK N 1 Benai”. Untuk lebih jelasnya penulis merangkum penelitian terdahulu yang ada pada tabel sebagai berikut.

Tabel 2.5 Penelitian terdahulu

No	Nama Penulis	Judul	Hasil
1.	A. Imran, D. Vitalocca dan R. A. Rahmah (2022)	Pengembangan Sistem Informasi Pelaksanaan Prakerin Berbasis Web SMK Negeri 2 Kota Parepare.	Menghasilkan sistem informasi pelaksanaan prakerin yang menggunakan model pengembangan waterfall yang dapat diakses oleh admin, guru, dan siswa [15].

2.	M. N. Afriyandi,	Sistem	Informasi	Sistem	informasi	PKL
	T. Mary dan H.	Praktek	Kerja	berbasis	website	pada SMK
	Kurniawan	Lapangan	Berbasis	Negeri 1	Kerinci	dibangun
	(2024).	Website	di SMK	dengan	menggunakan	
		Negeri 1 Kerinci.		kerangka kerja	codeigniter3.	
				Berdasarkan	hasil pengujian	
				Alpha (black box dan white	box testing)	dapat ditarik
				kesimpulan bahwa semua hasil		
				pengujian	menunjukkan	
				bahwa alur kerja sistem		
				termasuk dalam kategori valid		
				sehingga pengujian Alpha		
				dinyatakan	berhasil.	
				Selanjutnya dari hasil beta		
				testing pada validasi tenaga		
				ahli diperoleh hasil baik		
				dengan nilai rata-rata 83,3%		
				dan nilai rata-rata hasil		
				kuesioner pengguna adalah		
				90,4% tergolong kategori		
				sangat baik. Saran dari		
				penelitian ini adalah agar		

penelitian selanjutnya dapat melakukan pembaharuan terhadap interface dan sistem, karena dengan berjalannya waktu akan diperlukan penambahan beberapa fitur baru yang akan semakin membantu mempermudah kegiatan para pengguna [16].

3. N. Hidayanti, R. Sistem Informasi Dengan bertambahnya Fatullah dan N. Praktek Kerja Industri pendaftaran pendaftaran Huda (2022) Berbasis Web Di siswa-siswi peserta Praktek Smkn 1 Cikande. Kerja Industri dalam mengambil penempatan masih kurang untuk siswa-siswi mengetahui batas kouta dan informasi dalam industri, maka diperlukanlah sistem informasi praktek kerja industri. Susahnya waktu yang dilakukan dalam bimbingan, terkadang pembimbingpun sulit untuk menentukan waktu
-

yang sesuai bagi para siswa-siswi melakukan bimbingan ataupun memberikan materi yang akan di sampaikan untuk siswa-siswi saat melaksanakan praktek kerja industri [6].

BAB III

METODE PENELITIAN

Metode penelitian akan membahas tentang sejarah berdirinya tempat penelitian, struktur organisasi, kerangka penelitian, metode penelitian dan teknik pengumpulan data sehingga penelitian ini dapat diselesaikan dengan baik.

3.1 Sejarah Berdiri SMK Negeri 1 Benai

SMK Negeri 1 Benai berdiri pada mulanya yaitu tahun 2000, yang dilatar belakangi oleh beberapa hal, dimana pada saat itu jumlah lulusan SMP di kecamatan Benai begitu besar sehingga tidak tertampung di SMA (Sekolah Menengah Atas) yang ada di Kecamatan Benai, dan mengingat begitu banyaknya jumlah anak yang putus sekolah karena tidak memiliki biaya untuk melanjutkan sekolah yang lebih tinggi, disebabkan rendahnya perekonomian masyarakat khususnya di kecamatan Benai untuk menyekolahkan anaknya keluar dari kecamatan Benai.

Selain hal tersebut diatas adanya peluang yang diberikan kepada Yayasan Pendidikan Islam Muttaqin dengan menyerahkan gedung Sekolah Dasar (SD) Negeri 003 Benai Kecil untuk di dimanfaatkan sebagai tempat belajar, yang mana SD Negeri 003 tersebut pindah ke gedung yang baru tepatnya di Benai Kecil dan banyaknya tenaga pengajar yang ada di kecamatan Benai yang bersedia menyumbangkan tenaganya untuk mengajar dengan segala keterbatasan yang dimiliki.

Didirikan SMK ini dengan tujuan untuk mempersiapkan peserta didik yang siap bersaing dalam dunia kerja, yang mana di kecamatan Benai terdapat beberapa perusahaan besar yang selama ini di dominasi oleh tenaga kerja dari luar dan juga

untuk membantu meringankan masyarakat dalam membiayakan anaknya untuk sekolah.

Melihat keadaan tersebut sehingga Yayasan Pendidikan Islam Muttaqin (YPIM) membuat kesepakatan untuk mendirikan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dengan Nama Sekolah Menengah Kejuruan Yayasan Pendidikan Islam Muttaqin (SMK YPIM) yang diketuai oleh Bapak Drs. H. Samad Thaha, M.Ba, Sekretaris Bapak Jomaris dan Bendahara Bapak Zainal Abidin.

Setelah dibentuknya kesepakatan maka pada tahun 2000 SMK YPIM resmi dibentuk maka ditunjuklah Bapak Nurfa'i sebagai Kepala Sekolah dengan jumlah siswa 103 orang. Beliau hanya memimpin selama 1 tahun karena ketidak-sanggupannya menjalankan tugas dengan baik sebab beliau berdomisili di Pekanbaru maka beliau menyerahkan jabatannya.

Pada tahun 2001/2002 pimpinan SMK YPIM Benai dilanjutkan oleh Bapak Drs. Ramli Syarif, dengan jumlah siswanya 149 Orang, beliau juga hanya memimpin selama 1 tahun karena beliau sudah tua dan sering sakit-sakitan tidak sanggup lagi menjalankan tugasnya dengan baik. Maka beliau menyerahkan jabatannya.

Kemudian pada tahun 2002/2003 SMK YPIM dipimpin oleh Bapak Drs Arman Yulis, MM sampai dengan Desember 2011, kemudian dilanjutkan oleh Bapak Afrizon Said, S.Pd, S.Sos, M.Si sampai dengan Desember 2013, sekarang dipimpin oleh Bapak Kusnadi, S.Pd dari Desember 2013 sampai dengan sekarang didasarkan SK Bupati Kuantan Singingi. Dengan jumlah siswa 671 orang, kelas X 228 orang kelas I, kelas XI 202 orang dan kelas XII 241 orang.

SMK YPIM Benai diresmikan menjadi SMKN 1 Benai Tahun 2005 tepatnya tanggal 14 Agustus 2005 yang diresmikan langsung oleh Bapak Bupati Kuantan

Singingi yang pada saat itu dijabat oleh Bapak Drs. H. Asrul Ja'far bersamaan dengan diresmikannya gedung SMKN 1 Benai yang baru yaitu di Jalan Juhum Isma'il no.2 Pasar Benai. Di SMK N 1 Benai ada 3 Program Keahlian/Jurusan, yaitu : Akuntansi, Teknik Komputer Jaringan dan Pemasaran. Untuk jurusan Pemasaran baru dibuka Tahun Pelajaran 2013 / 2014.

Disini Penulis akan menjelaskan tinjauan umum pada SMK Negeri 1 Benai, yaitu tentang sejarah singkat, struktur organisasi serta wewenang, deskripsi pekerjaan, jadwal kerja, dan lingkup pekerjaan.

3.2 Struktur Organisasi

struktur organisasi merupakan langkah awal dalam memulai pelaksanaan kegiatan organisasi, dengan kata lain penyusunan struktur organisasi adalah langkah terencana dalam suatu perusahaan untuk melaksanakan fungsi perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengawasan [17].

Struktur organisasi menjelaskan bagaimana tugas kerja akan dibagi, dikelompokkan dan dikoordinasikan secara formal. Struktur organisasi menunjukkan kerangka dan susunan perwujudan pola tetap hubungan diantara fungsi, bagian atau posisi maupun orang-orang yang menunjukkan tugas, wewenang dan tanggung jawab yang berbeda-beda dalam suatu organisasi. Kerangka kerja organisasi tersebut disebut sebagai desain organisasi (*organizational design*) dan bentuk spesifik dari kerangka kerja organisasi dinamakan dengan struktur organisasi (*organizational structure*).

Struktur organisasi yang ada pada SMK Negeri 1 Benai dalam menjalankan tugas kerja adalah sebagai berikut.

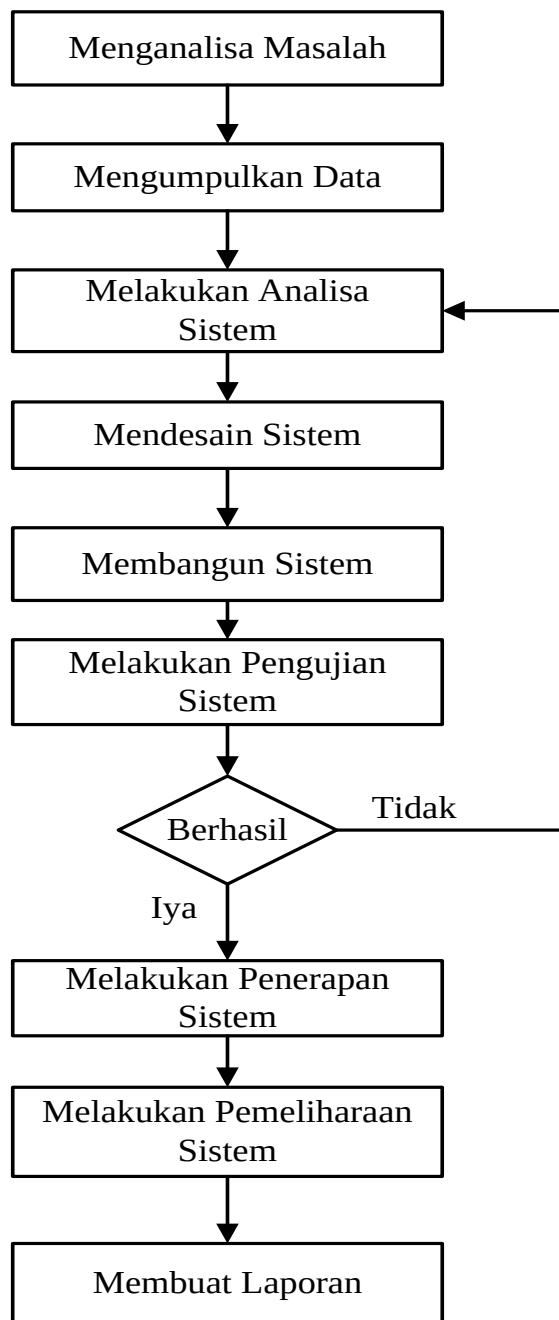


Gambar 3.1 Struktur Organisasi

3.3 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian ialah alur berpikir dengan menerapkan berbagai model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah dalam topik penelitian dengan susunan yang sistematis.

Kerangka penelitian ini adalah hal yang cukup penting dalam melakukan pembuatan penelitian sehingga penelitian ini bisa diselesaikan dengan baik. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kerangka penelitian yang penulis gunakan pada penelitian ini sebagai berikut.



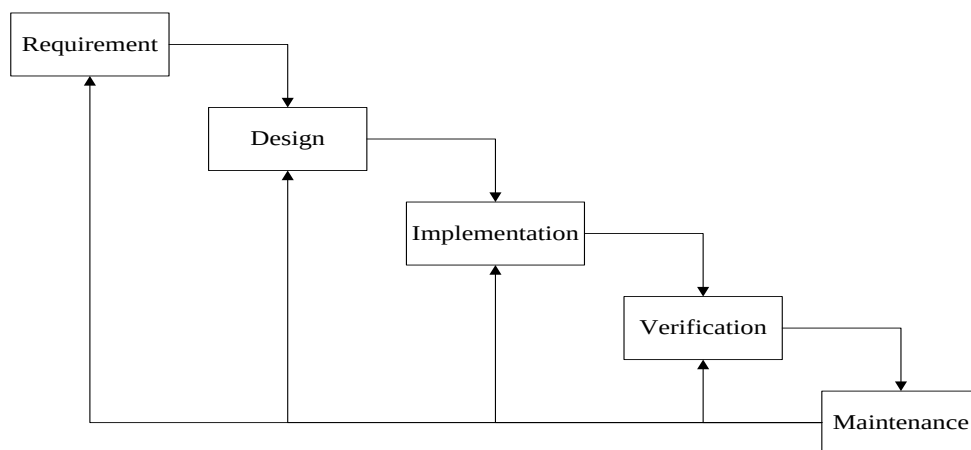
Gambar 3.2 Kerangka Penelitian

3.4 Metode Penelitian

Pengembangan perangkat lunak yang digunakan pada penelitian ini dengan menggunakan model Waterfall. Model *System Development Life Cycle* (SDLC)

Waterfall digunakan karena keuntungannya, yaitu kualitas sistem informasi yang dihasilkan akan baik. Ini dikarenakan oleh pelaksanaannya secara bertahap, sehingga tidak berfokus pada suatu tahapan. Selain itu, bila kebutuhan sistem informasi dapat didefinisikan dengan baik maka pembangunan system informasi akan berjalan lancar. Model Waterfall melakukan pendekatan pengembangan perangkat lunak yang sistem informasiatis dan sekuensial dimulai pada tingkat kemajuan sistem informasi sampai analisis, desain, kode, pengujian, dan pemeliharaan [6]. Sebagaimana ditunjukkan pada gambar.

Tahap-tahapan dari metode waterfall dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 3.3 Metode Waterfall

3.5 Teknik Mengumpulkan Data

Teknik pengumpulan data pada ini merupakan langkah penting dalam menyusun laporan penulisan skripsi. Teknik pengumpulan data pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Metode Wawancara (*Interview*)

Untuk melengkapi data-data yang diperlukan dalam penelitian ini maka dilakukan wawancara terhadap Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Benai dan Pegawai yang membidangi tentang pelaksanaan administrasi Prakerin.

2. Metode Pengamatan Langsung (*Observation*)

Observasi adalah metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dan mendapatkan hal-hal yang diperlukan untuk proses penelitian dengan cara mendatangi objek penelitian secara langsung ke SMK Negeri 1 Benai.

3. Studi Pustaka (Penelitian Pustaka)

Penulis melakukan penelitian keperpustakaan dengan tujuan agar memperoleh data dan informasi dari beberapa sumber-sumber *literature* seperti buku, majalah, *internet*, hasil seminar, artikel, jurnal, dan lainnya yang digunakan untuk teori yang ada dipenelitian ini.

BAB IV

PENUTUP

6.1 Kesimpulan

Setelah selesai tahap analisis dan perancangan sistem informasi administrasi prakerin siswa pada SMK N 1 Benai. Maka penulis memberikan beberapa kesimpulan sebagai hasil akhir dari penelitian ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada kesimpulan sebagai berikut.

1. Sistem komputerisasi yang dihasilkan ini akan memberikan kemudahan dalam pengolahan data siswa yang sedang mengikuti prakerin.
2. Memberikan hasil pelaporan data yang efektif dalam penggunaan waktu karena data yang dihasilkan sudah terintegrasi langsung kedalam laporan data terhadap siswa, guru dan pihak perusahaan.
3. Dengan sistem yang terkomputerisasi ini akan memberikan hak akses terhadap pihak sekolah dan perusahaan dalam akses informasi terkait kegiatan prakerin.

6.2 Saran

Berdasarkan hasil evaluasi terhadap sistem informasi administrasi prakerin siswa pada SMK N 1 Benai, maka penulis mengemukakan beberapa saran dalam pengembangan dan penggunaan sistem sebagai berikut.

1. Penerapan sistem yang terkomputerisasi ini diperlukan perangkat komputer yang sesuai dengan kebutuhan sistem sehingga sistem dapat berfungsi dengan maksimal.

2. Penelitian ini hanya membahas tentang prakerin sehingga data yang akan diolah hanya terbatas pada data administrasi prakerin tersebut.
3. Penulis sadar penelitian ini masih jauh dari kata sempurna maka untuk kedepannya bisa dikembangkan lagi sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan penggunaan data kedepannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] S. Adli, “Rancang Bangun Sistem Informasi Kegiatan Praktek Kerja Industri (Prakerin) Siswa Smk,” 2025.
- [2] T. I. Solihati, R. Fatullah, and R. Gunawan, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA INDUSTRI (PRAKERIN) PADA SMK NEGERI 1 KOTA SERANG,” 2022.
- [3] A. Anggraini Samudra and R. Novita, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL) BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 1 BUNGO,” 2023.
- [4] A. Darmawan and T. Informatika, “Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI SISWA PADA SEKOLAH DASAR AL MASNUNIYAH,” vol. 5, no. 2, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.634.
- [5] M. Baiduri and E. Susilawati, “J A M I K A Perancangan Sistem Informasi Praktek Kerja Industri di SMK Bakti Nusantara 666 Cileunyi”, doi: 10.34010/jamika.v9i2.
- [6] N. Hidayanti *et al.*, “SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA INDUSTRI BERBASIS WEB DI SMKN 1 CIKANDE,” *Jurnal Innovation And Future Technology P-ISSN*, vol. 4, no. 1, pp. 2656–1719, 2022.
- [7] A. A. S. R. N. Pitriyana, “PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PRAKTIK KERJA LAPANGAN (PKL) BERBASIS WEB DI SMK NEGERI 1 BUNGO,” 2023.
- [8] J. Pendidikan and D. Konseling, “Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem),” 2023.
- [9] M. Satria, P. Utama, D. S. Rusdianto, and F. Amalia, “Rancang Bangun Sistem Informasi Praktik Kerja Lapangan berbasis Web (Studi Kasus: Program Studi Teknik Informatika Universitas Brawijaya),” 2022. [Online]. Available: <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- [10] V. Miftahuljannah and A. Suharso, “PENGIMPLEMENTASIAN BERBAGAI WEB BERDASARKAN KEBUTUHAN PENGGUNA DENGAN MENGGUNAKAN METODE SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW,” *INFOTECH journal*, vol. 9, no. 2, pp. 401–405, Aug. 2023, doi: 10.31949/infotech.v9i2.6341.

- [11] M. Orisa, A. Faisol, and M. I. Ashari, "PERANCANGAN WEBSITE COMPANY PROFILE MENGGUNAKAN DESIGN SCIENCE RESEARCH METHODOLOGY (DSRM)," 2023.
- [12] R. Sihotang *et al.*, "Hal. 28-36 Roida Sihotang 1 , Haris Saputro 2 , Satria Novari 3 Jurnal Teknik Informatika Mahakarya," 2021.
- [13] S. Samsudin and M. F. Alyuda, "Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran PKL Berbasis Web Pada Kantor Regional VI Badan Kepegawaian Negara Medan," *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi dan Teknik Informatika (JISTI)*, vol. 7, no. 2, pp. 195–205, Oct. 2024, doi: 10.57093/jisti.v7i2.224.
- [14] J. Sutrisno and V. Karnadi, "APLIKASI PENDUKUNG PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS MENGGUNAKAN MEDIA LAGU BERBASIS ANDROID," *JURNAL COMASIE*, vol. 04, no. 06, 2021.
- [15] A. Imran, D. Vitalocca, and R. A. Rahmah, "Pengembangan Sistem Informasi Pelaksanaan Prakerin Berbasis Web SMK Negeri 2 Kota Parepare," *Jurnal MediaTIK : Jurnal Media Pendidikan Teknik Informatika dan Komputer*, vol. 63, no. 3, 2022.
- [16] M. N. Afriyandi, T. Mary, and H. Kurniawan, "SISTEM INFORMASI PRAKTEK KERJA LAPANGAN BERBASIS WEBSITE DI SMK NEGERI 1 KERINCI," 2024.
- [17] N. Ary Juru Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Buleleng, "Analisis Struktur Organisasi Terhadap Kinerja Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Buleleng," vol. 4, no. 2, 2020.



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 BENAI
ISO 9001 : 2008



Alamat : Jl. Juhum Ismail No. 02 Pasar Benai Telp/Fax (0760) 561739 Kode Pos 29566

SURAT KETERANGAN

Nomor : 124 / SMKN 1 / XII / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Benai, dengan ini menerangkan:

Nama : GUSNI TAMRIN
NIM : 230210035
Program Studi : Teknik Informatika
Fakultas : Teknik

Bahwa nama tersebut diatas benar telah melakukan penelitian dan pengambilan data-data untuk keperluan penulisan Laporan Tugas Akhir Strata 1 (S1) Program Studi Teknik Informatika dengan judul " *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI prakerin siswa pada SMK N 1 BENAI di SMKN 1 Benai* Kecamatan Benai Kabupaten Kuantan Singingi, pada bulan September s.d November 2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Benai
Pada Tanggal : 25 November 2024
Kepala Sekolah



[Signature]
KUSNADI, S.Pd
NIP. 19701010 200701 1 005

Surat balasan riset



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 BENAI
ISO 9001 : 2008



Alamat : Jl. Juhum Ismail No. 02 Pasar Benai Telp/Fax (0760) 561739 Kode Pos 29566

SURAT KETERANGAN

Nomor : 123 / SMKN 1 / VIII / 2024

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 1 Benai, dengan ini menerangkan:

Nama : GUSNI TAMRIN
NIM : 230210035
Program Studi : Teknik Informatika

Dengan ini memberi izin untuk melaksanakan pra riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan Kerja Praktek Lapangan di SMK Negeri 1 Benai yang pelaksanaanya bulan September s.d November Tahun 2024.

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dikeluarkan di : Benai
Pada Tanggal : 06 September 2024
Kepala



KUSNADI, S.Pd
NIP. 19701010 200701 1 005



Dokumentasi penelitian

