

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Q-TRANS Travel merupakan sebuah perusahaan dalam bidang transportasi yang sedang berkembang. Q-TRANS beralamat di Jl. Mondolika No.861, Muja-Muju , Umbulharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55165. Sarana dan prasarana yang dimiliki ialah 2 mobil Luxio, kantor agen yang terdapat di 4 kota dan jadwal operasi yang dapat di cukup padat.

Q-TRANS Travel melayani berbagai macam jasa yaitu travel, dan antar barang atau paket barang, dengan berbagai macam jenis paket barang elektronik, barang pecah belah dan lain-lain. Dengan Kendaraan roda 4 Luxio yang berkapasitas 7 seat + sopir akan sangat menunjang dalam kenyamanan penumpang dan pengendara.

Q-TRANS Travel melayani pengiriman dan travel di kota area Yogyakarta dan Jawa Tengah yaitu di kota Jogja, Klaten, Solo , Purwodadi, Pati dan Juwana. Jadwal keberangkatan travel pagi antara lain dr kota Juwana - Jogja 07.00 – 14.00 WIB begitu pula sebaliknya, dan jika keberangkatan malam berangkat jam 15.00 – 22.00 WIB.

Dalam pemasaran Q-TRANS Travel masih menggunakan metode iklan berupa brosur yang membutuhkan biaya cukup besar dan tidak maksimal sehingga travel belum mencapai target seat. Proses pemesanan masih secara manual dengan cara menghubungi agen melalui telepon ataupun datang ke tempat agen.

Untuk mencapai target seat dan untuk mengikuti perkembangan pasar maka pihak agen ingin mempunyai website yang dapat digunakan untuk mempermudah pencarian atau mengenalkan customer pada profil website Q-TRANS, yang berupa jadwal keberangkatan, daftar harga, nomor tiap-tiap agen di banyak kota, dan pemesanan Online.

Oleh karena itu, Kerja Praktek ini bertujuan untuk merancang website yang dapat memudahkan pihak agen untuk memperkenalkan atau mengiklankan jasa mereka. Diharapkan dengan adanya website ini dapat memudahkan pihak

agen dalam megiklankan jasa mereka, sehingga dengan adanya website agen ini dapat meningkatkan penjualan jasa mereka.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas telah teridentifikasi masalah-masalah pada Q-TRANS agar bisa lebih berkembang ke depannya. Adapun masalah-masalah yang timbul dapat disimpulkan berbagai macam masalah yang di temukan, antara lain :

1. Pembelian atau pemesanan tiket oleh konsumen Q-TRANS secara manual dan tidak efisien .
2. Tidak tercapainya target seat yang ditentukan.
3. Pemasaran masih menggunakan brosur ataupun pamflet.
4. Konsumen tidak mengetahui contact Q-TRANS dan agennya di tiap kota.
5. Q-TRANS Travel tidak memiliki media pemasaran berbasis Online.

## **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka untuk mengatasinya yaitu dengan sebuah website untuk media informasi dan promosi. Adapun batasan-batasan ruang lingkup dari informasi yang disampaikan pada website tersebut adalah :

1. Manfaat dan efisiensi waktu yang akan terjadi dengan digunakanya system pemesanan berbasis website.
2. Tidak membahas keamanan sistem.

## **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang dijelaskan di atas, maka dapat diketahui pokok permasalahan dari penelitian ini adalah : Bagaimana mengembangkan sebuah website sebagai media informasi dan promosi untuk Q – TRANS.

## **E. Tujuan KP**

Mengembangkan sebuah website sebagai sistem informasi dan promosi untuk Q-TRANS.

## **F. Manfaat KP**

Manfaat bagi agen :

1. Menyediakan Website untuk Q-TRANS sebagai sarana publikasi informasi agen yang *up to date*.
2. Mendokumentasikan data profile, daftar harga, dan berita yang berhubungan dengan kegiatan tranvel Q-TRANS.
3. Sebagai wadah informasi agen, customer, dan masyarakat umum.

Manfaat bagi Penulis :

1. Menambah pengalaman penulis dalam memecahkan suatu permasalahan yang berhubungan dengan suatu sistem.
2. Menerapkan ilmu teori yang didapatkan saat kuliah dan mengimplementasikan ke dalam program nyata saat kerja praktek.

## **BAB II**

### **GAMBARAN INSTANSI**

#### **A. Umum**

Q-TRANS ialah agen travel yang melayani tujuan Jogja, Klaten, Solo, Purwodaid dan Pati. Q-Trans iberdiri sejak tanggal 20 maret 2012, dengan pendiri yaitu Bp. Muhammad Abdul Nasir di Juwana. Visi dan misi Q - TRANS yaitu menjadi agent travel yang dapat dipercaya dan mampu memberikan pelayanan yang memuaskan kepada setiap penumpang maupun calon penumpang.

Kantor pusat Q-TRANS berada di kota Juwana, dan cabang terbesar berada di kota Jogja yang beralamatkan di Jl. Mondoliko No.861, Muja-Muju ,Umbulharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55165. Q–TRANS mempunyai 4 agen, dan setiap agen memiliki kantor oprasi untuk melakukan pembayaran yang berada di kota berbeda yaitu Juwana, Pati, Purwodadi, Klaten dan Jogja.

Adapun jasa yang disediakan oleh Q - TRANS antara lain adalah travel antar jemput penumpang dan barang, dengan area operasi Juwana, Pati, Purwodadi, Solo dan Jogja, untuk biayanya yaitu Rp. 100.000,00 untuk antar jemput penumpang jauh ataupun dekat, dan untuk pengiriman barang berkisar antara Rp.20.000,00 sampai Rp. 100.000,00.

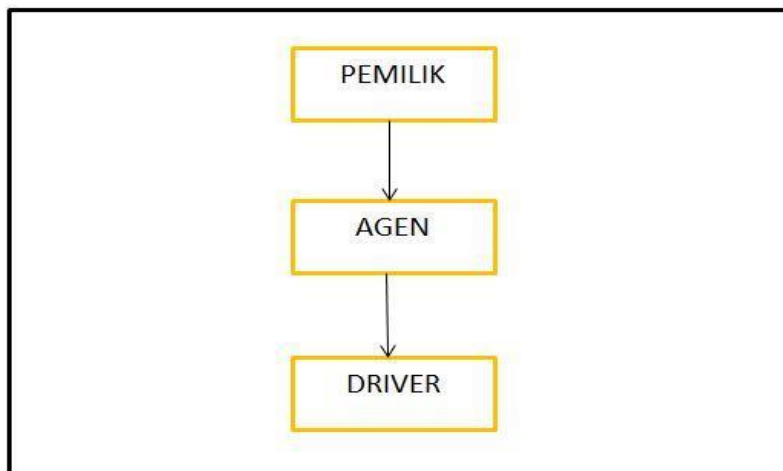
Kontak instansi bisa dihubungi melalui telepon pada nomer 085-103-819-234 (Jogja ) / 081-227098-234 (Kantor Pusat Juwana).



*Gambar 2.1 Kantor Pusat Pati*

## **B. Struktur Organisasi**

Berikut ini adalah gambar struktur organisasi dari Q - TRANS:



*Gambar 2.2 Struktur Organisasi*

Keterangan gambar :

1. Pemilik satu yaitu Bp. Muhammad Abdul Nasir.
2. Agen di tiap kota 4 orang.
3. Driver berpengalaman 2 orang.

### **C. Sumber Daya Manusia dan Sumber Daya Fisik lainnya**

Sumber daya manusia yang ada pada Q - TRANS memiliki kompetensi dalam bidang tertentu dan telah melalui tahap percobaan selama satu bulan masa kerja, dalam merekrut pegawai Q - TRANS memberi standar pada pegawainya dengan memiliki pengalaman kerja atau menyetir mobil selama 5 tahun atau 2 tahun dengan jam terbang padat, bisa juga langsung lolos jika mempunyai sim B / B 2 . Q - TRANS memiliki 1 orang Pemilik, 2 orang Supir, 4 orang bagian agen di kota tertentu.

Sumber daya fisik lainnya Q - TRANS memiliki 4 buah gedung yang dijadikan sebagai tempat agen Q - TRANS tersebut dan memiliki 2 buah mobil.

### **D. Proses Bisnis Saat Ini**

Adapun proses bisnis yang dilakukan oleh Q - TRANS ialah :

1. Antar jemput penumpang di area operasi Q – TRANS.
2. Antar jemput paket barang di area operasi Q – TRANS.

## BAB III

### METODOLOGI KERJA PRAKTEK

#### A. Lokasi Kerja Praktek, Alamat, Kontak Pembimbing Kerja Praktek

Lokasi kerja praktek bertempat di Q - TRANS yang beralamatkan di Jl. Mondoliko No.861, Muja-Muju ,Umbulharjo, Daerah Istimewa Yogyakarta 55165. Kontak pembimbing KP adalah Didik Kristiawan CP/WA: 085640003794.

#### B. Metode Pengambilan Data Kerja Praktek

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan dua cara, yaitu penelitian lapangan (*field research*), dan riset internet (*internet reseach*). Pengumpulan data primer dilakukan dengan cara:

##### 1. Penelitian Lapangan (*field research*)

Penelitian Lapangan (*field research*) yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara mengadakan peninjauan langsung pada instansi/perusahaan yang menjadi objek penelitian. Untuk mendapatkan data primer yaitu dengan cara:

##### a. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara berdialog dengan orang yang sedang diamati. Dalam proses perolehan data digunakan salah satu jenis metode wawancara yaitu wawancara terstruktur. Wawancara terstruktur adalah wawancara yang dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan yang telah disiapkan sebelumnya kepada orang yang sedang diamati. Dalam hal ini metode yang dilakukan ialah mewawancarai salah seorang karyawan bagian agen pada Q - TRANS yaitu Didik Kristiawan.

##### b. Metode Observasi

Metode observasi adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung yang meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Dalam hal ini, solusi terbaik ialah dengan mengamati kegiatan para

karyawan yang terkait dalam proses pelayanan konsumen pada Q - TRANS yang dilaksanakan selama masa Kerja Praktek.

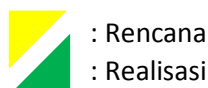
### C. Rancangan Jadwal Kegiatan

Tabel 1.1 Jadwal Kegiatan KP

#### Rencana dan Realisasi Kegiatan Kerja Praktek

No.	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan												Realisasi	
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Ya/Tidak	%
1.	Melakukan observasi													Ya	100 %
2.	Melakukan analisis													Ya	100 %
3.	Implementasi													Ya	100 %
4.	Pengujian Sistem													Ya	80 %
5.	Penulisan Laporan													Ya	100 %

keterangan:



### D. Rancangan pembuatan website

Ada beberapa langkah perancangan pembuatan website yaitu :

1. Menentukan tujuan pembuatan website

Tujuan pembuatan website adalah sebagai media presentasi dan pemasaran.

2. Menentukan isi website

Berisi tentang manfaat yang akan diperoleh pengunjung, dengan tujuan pengunjung dapat mengetahui informasi secara jelas dari website tersebut.



### 3. Menentukan struktur website

Struktur disesuaikan dengan isi dari website, dengan memiliki struktur yang terorganisasi dengan baik, website akan memberikan kemudahan dalam navigasi, editing, dan pemeliharaan website tersebut.

### 4. Desain website

Faktor keindahan desain tampilan dari suatu website merupakan salah satu faktor yang paling penting dalam menentukan keberhasilan suatu website. Suatu situs yang baik memiliki satu kesatuan desain bisa dikatakan memiliki kesamaan tema dalam halaman-halaman webnya. Kesamaan desain yang biasanya dipertahankan antara lain kesamaan jenis font yang digunakan, warna, tombol navigasi (menu), letak menu dan sebagainya. Hal ini diperlukan agar desain dari website yang akan dibangun tidak terkesan sekedarnya, dan untuk pembuatan desain web Q - TRANS menggunakan template yang sudah disediakan oleh frame work Bootstrap lalu mengubah tata fitur dan yang pasti mengubah semua isi sesuai dengan studi kasus kerja praktek yang dikerjakan.

## **E. Rancangan Sistem**

Perancangan sistem ini bertujuan untuk menentukan rancangan *website* Q - TRANS. Perancangan sistem dimulai dengan perancangan Flowchart. Perancangan dan desain website dilakukan mulai dari merancang tampilan home page awal, detail halaman website (home, wisata, kegiatan travel, contact).

### 1. Flowchart Admin

Flowchart admin pada website Q - TRANS tersebut ditunjukkan pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Flowchart Admin

## 2. Perancangan Database

Perancangan database dari aplikasi berbasis website ini menggunakan DBMS (*Database Managing System*) MySQL. Database aplikasi periklanan berbasis website ini terdiri dari table pendaftar dan penumpang.

### 2.1 Tabel Penumpang

Tabel Penumpang untuk menyimpan data calon penumpang ataupun penumpang yang mendaftar, yang ditunjukkan pada tabel 2.1.

**Tabel 2.1 Tabel Penumpang**

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
noTlp	varchar	20	Primary Key
nama	Varchar	30	

## 2.2 Tabel Tiket

Tabel Tiket untuk menyimpan data tiket yang terdaftar, yang ditunjukkan pada tabel 2.2.

**Tabel 2.2 Tabel Tiket**

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
idTkt	Int	3	Primary Key
jnsTkt	Varchar	10	
harga	Int	9	

## 2.3 Tabel Transaksi

Tabel Transaksi berfungsi menyimpan setiap data transaksi yang dilakukan, yang ditunjukkan pada tabel 2.3.

**Tabel 2.3 tabel Transaksi**

Nama Field	Tipe Data	Ukuran Field	Keterangan
IdTrans	Int	3	Primary Key
ktAwal	Varchar	10	
ktTjn	Varchar	10	
jmlTkt	Int	2	
tglPesan	Date	10	
tglBrgkt	Date	10	
jmlByr	Int	9	
noTlp	Int	20	Foreign Key
idTkt	Int	3	Foreign Key
Status	varchar	10	

## BAB IV

### HASIL PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

#### A. Deskripsi Sistem yang dibangun

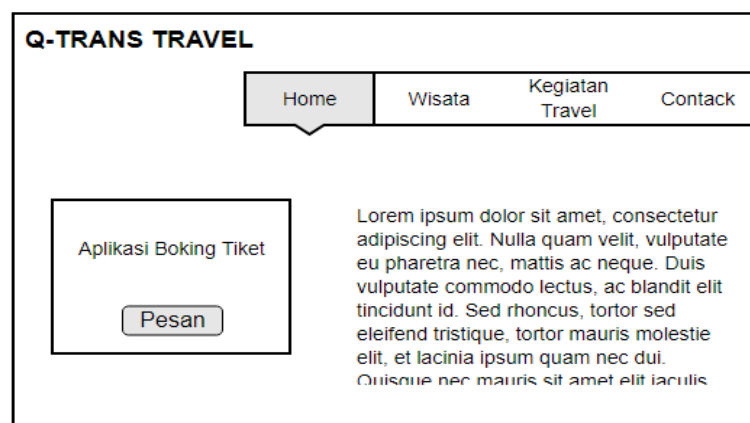
Sistem Q-TRANS Travel ini dibangun dalam bentuk tampilan website yang dijalankan didalam browser dan membutuhkan perangkat keras berupa Smartphone, Laptop atau PC (Personal Computer) agar dapat dijalankan dengan baik. Sistem yang dijalankan juga membutuhkan komponen back-end agar data yang dimasukan dapat diolah dan tersip dengan baik didalam basis data atau database.

Suatu sistem juga perlu ditampilkan dengan baik supaya pengguna atau juga bisa disebut dengan *end-user* dapat mudah memahami apa yang harus dilakukan saat dia sedang menggunakan sistem tersebut. Pada aplikasi system pemesanan Q-TRANS TRAVEL ini digunakan sebuah *framework* CSS yang disebut dengan *Bootstrap* yang dikenal memiliki User Interface menarik dan banyak digunakan oleh website di dunia. Kerangka utama dari website ini adalah HTML atau *Hyper Text Markup Language*, inti dari suatu tampilan website tetaplh HTML.

#### B. Pembahasan Sistem yang dibangun

##### 1. Tahap Analisis Rancangan atau *Wireframe*

###### a. Rancangan Tampilan Halaman Utama

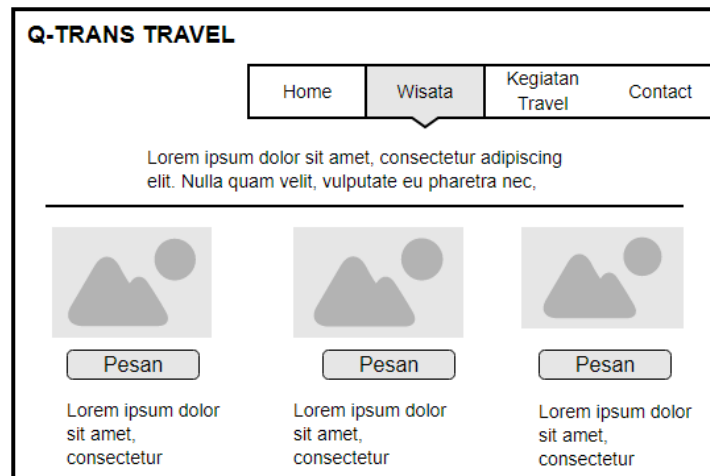


Gambar 4.1 Wireframe Halaman Utaman

Tampilan halaman utama atau biasa juga disebut home atau *landing page* ini adalah halaman utama yang akan digunakan untuk meng akses beberapa

menu yang nantinya digunakan pihak calon penumpang Travel dalam memilih perjalanan travel destinasi kota maupun pemaketan barang. Di halaman utama ini terdapat 4 menu yang dapat di akses oleh user yaitu menu Home, Wisata, Kegiatan Travel, Contact dan juga aplikasi Pemesana tiket Travel.

b. Rancangan Tampilan Halaman Wisata

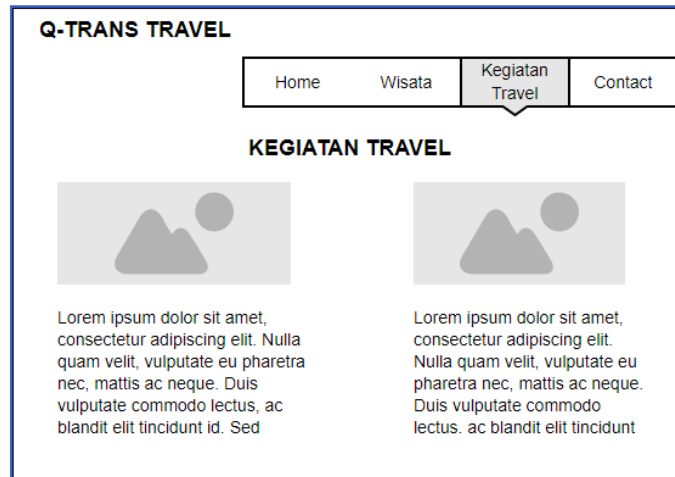


*Gambar 4.2 Wireframe Halaman Wisata*

Halaman Wisata ini digunakan untuk media promosi dari Agen Travel untuk mengiklankan jasanya dalam paket Travel Wisata dalam area kota yang telah dipilih agar memberikan kesan menarik serta memudahkan pelanggan untuk memilih destinasi wisata yang diinginkan.

Pada halaman ini terdapat gambar/foto slide tujuan wisata yang dimiliki paket wisata tersebut serta memberikan sedikit gambaran atau informasi dari destinasi wisata yang terdapat didalam gambar, dengan menekan tombol pesan maka pelanggan akan dialihkan ke halaman konfirmasi pemesanan dan diminta meninputkan no contact yang bisa dihubungi agen untuk melakukan pembayaran paket wisata.

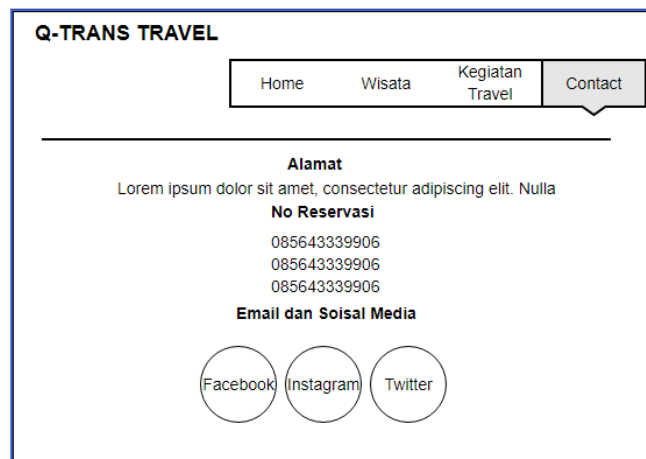
c. Rancangan Tampilan Halaman Kegiatan Travel



*Gambar 4.3 Wireframe Halaman Kegiatan travel*

Halaman Kegiatan Travel ini digunakan untuk memberikan informasi kepada pelanggan dalam kegiatan travel sehari-hari misalkan Pengiriman barang, pemaketan barang, Pengantaran penumpang, dan kegiatan travel lainnya sehingga calon pelanggan tertarik dengan pelayanan jasa yang diberikan oleh Q-TRANS TRAVEL. Halaman Kegiatan Travel berisikan foto-foto kegiatan dan juga keterangan dan informasi dari foto tersebut.

d. Rancangan Tampilan Halaman Contact



*Gambar 4.4 Wireframe Halaman Contact*

Halaman Contact berisi alamat agen dari Q-TRANS TRAVEL dan juga no contact yang bisa dihubungi untuk melakukan reservasi ataupun complain, serta terdapat alamat dari email Agen Travel dan media social dari Q-TRANS TRAVEL. Pada menu media sosial dibuat icon yang apabila ditekan akan memindahkan halaman ke akun media social tersebut.

e. Rancangan Tampilan Halaman Aplikasi Booking Tiket dan Paket Barang

**Q-TRANS TRAVEL**

Booking Tiket    Paket Barang

Masukan Nama

Masukkan No Hp

**Dari :**  
Kota Asal ▼

**Tujuan :**  
Kota Tujuan ▼

**Tanggal :**  
Hari/Tanggal

**Jumlah :**  
Jumlah Tiket ▼

Pesan

Gambar 4.5 Wireframe Aplikasi booking Tiket

**Q-TRANS TRAVEL**

Booking Tiket    Paket Barang

Masukan Nama

Masukkan No Hp

**Dari :**  
Kota Asal ▼

**Tujuan :**  
Kota Tujuan ▼

**Tanggal :**  
Hari/Tanggal

**Berat kira-kira :**  
Berat Barang / Kg ▼

Pesan

Gambar 4.6 Wireframe Halaman paket Barang

Halaman Booking Tiket dan Paket Barang berisi aplikasi pemesanan berbasis web yang didesain untuk calon pelanggan dalam melakukan reservasi online sehingga memudahkan pelanggan dalam pemesanan tiket maupun pengiriman barang, item yang terdapat disini adalah *drop-down* menu kota asal, kota tujuan, jumlah tiket, dan berat barang, dan untuk hari/tanggal keberangkatan diberikan *text-box* dan juga *list-date* agar mudah untuk dipilih. Setelah mengisikan pilihan dan menekan tombol “Pesan” akan muncul *pop-up* yang berisi jumlah harga yang harus dibayar dari tiket atau barang yang di paketkan dan juga *text-*

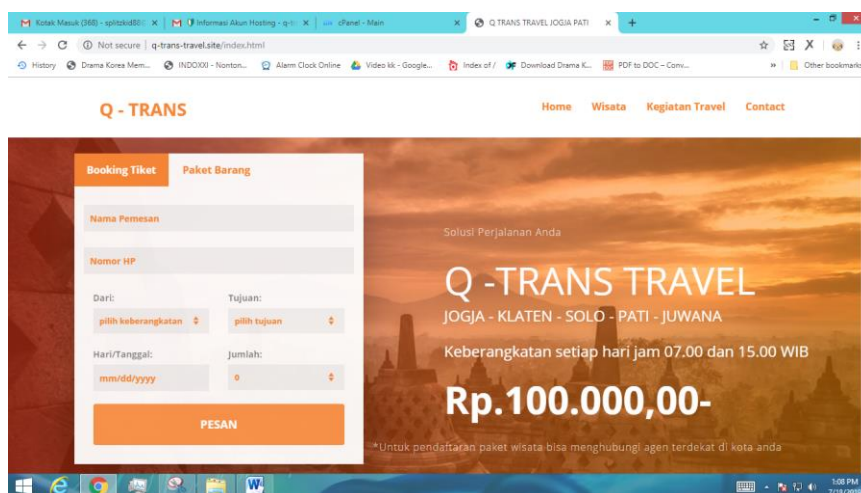
box yang dimana pelanggan diminta memasukan nama dan juga no telepon yang bisa di hubungi untuk melakukan pembayaran.

## 2. Hasil Implementasi

Pada bagian ini, rancangan atau *wireframe* diatas sudah dituangkan dalam bentuk nyata atau dapat juga disebut sudah memiliki GUI (Graphic User Interface) yang baik sehingga user akan mudah menggunakannya. Semua halaman menu di website Q-TRANS TRAVEL ini memiliki kesamaan bentuk desain dari penempatan posisi *header*, penempatan judul disetiap halaman, warna *header*, warna *button* dan posisi letak *button* kembali ke halaman menu utama.

Untuk warna sendiri penulis memilih warna yang nyaman untuk dilihat dan bukan warna kontras. Didalam dunia desain UI warna tersebut dapat dicari pada Google material design. Warna ini memiliki karakteristik *soft color* sehingga tidak terlalu kontras saat mata melihat warna tersebut. Untuk warna header disetiap halaman, digunakan warna putih hexa #FFFFFF dengan linear-gradient color warna kedua yaitu warna orange dan hijau tua dengan hexa #FF6347, #228b22 . Sedangkan untuk tombol atau button menggunakan warna *primary color* bawaan dari *Framework CSS Bootstrap*, agar pengguna tetap mudah dalam melihat isi konten utama disetiap halaman sehingga dalam proses penggunaanya tetap *eye catching* dan tidak membuat mata cepat lelah.

### a. Tampilan Halaman Utama

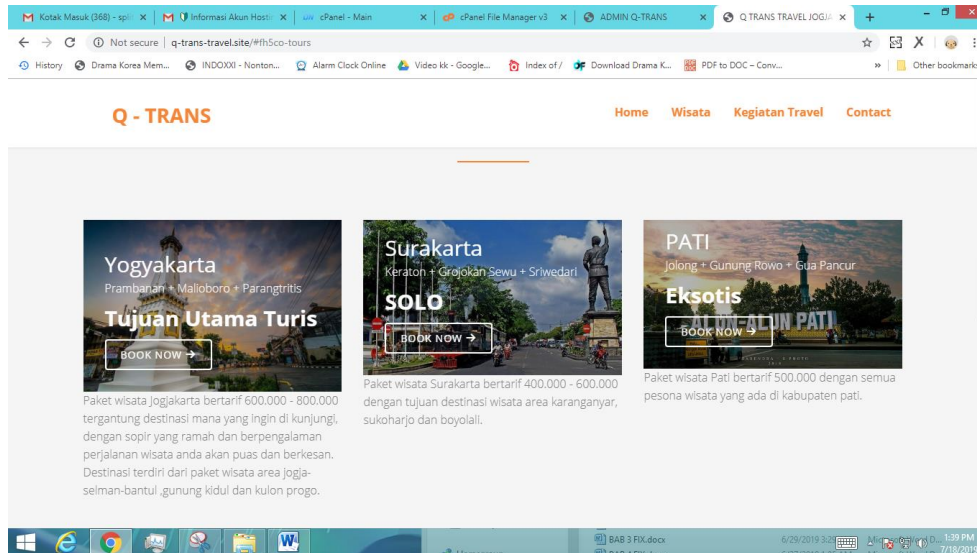


Gambar 4.7 Tampilan GUI Halaman Utama



Tampilan Halaman Utam ini berisi home profil serta informasi tentang travel seperti jadwal keberangkatan dan fasilitas yang dimiliki travel, serta terdapat panel pesan tiket dan paket barang.

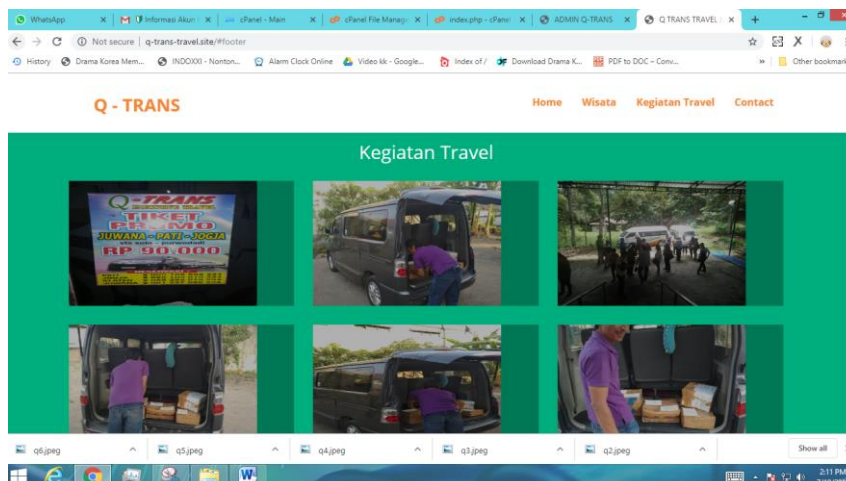
### b. Tampilan Halaman Wisata



Gambar 4.8 Tampilan GUI Halaman Wisata

Pada tampilan halaman wisata terdapat beberapa gambar tentang destinasi wisata yang ditawarkan oleh perjalanan wisata Q-TRANS Travel beserta rincian harga dan objek wisata tersebut.

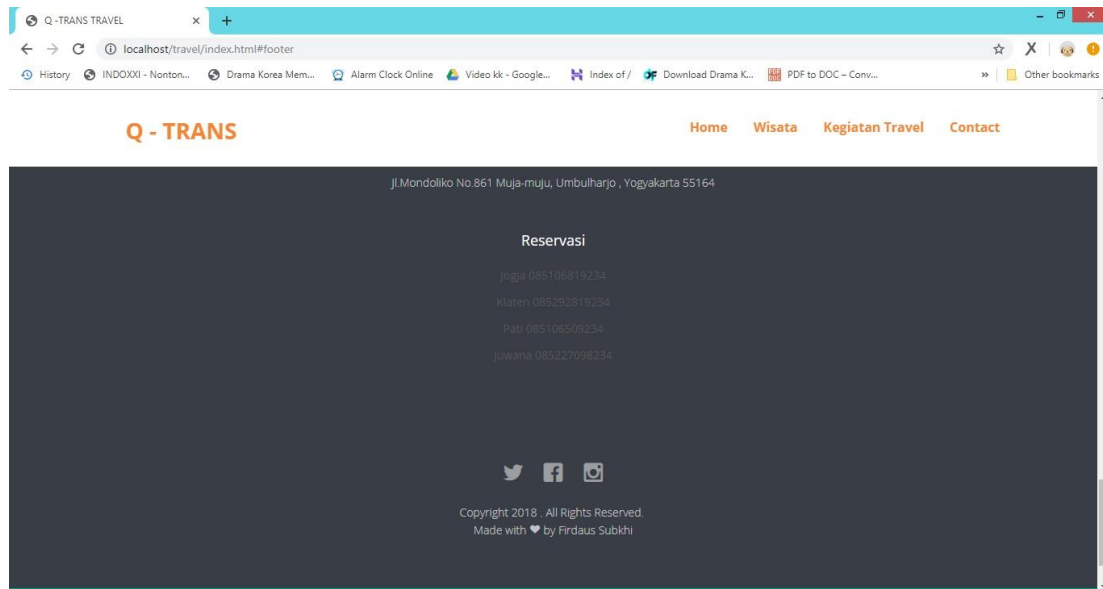
### c. Tampilan Kegiatan Travel



Gambar 4.9 Tampilan GUI Halaman Kegiatan Travel

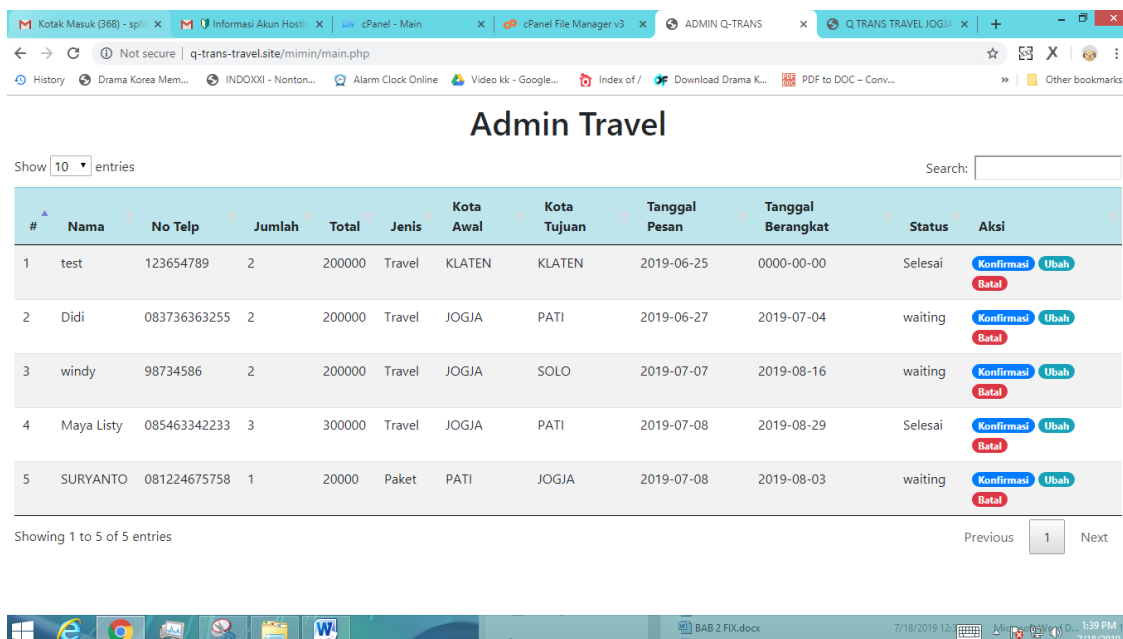
Pada Tampilan Halaman Kegiatan Travel terdapat foto-foto kegiatan travel tempat agen travel dan juga fasilitas yang dimiliki oleh Q-TRANS travel.

d. Tampilan Halaman Contact



Gambar 4.10 Tampilan GUI Halaman Contact

Pada Tampilan Halaman Contact terdapat no telepon yang bisa di hubungi di agen-agen pada tiap kotaserta akun media social yang dimiliki oleh Q –TRANS Travel.



Gambar 4.11 Tampilan GUI Halaman Admin

Pada Halaman admin terdapat rincian pemesan tiket travel dan tiket paket barang yang berisi no id tiket, nama, no telepon, jumlah tiket yang diipesan, Jenis tiket yang dipesan, kota keberangkatan, kota tujuan, tanggal pemesanan tiket, tanggal keberangkatan, status pembayaran dan juga aksi dari tombol pilihan apakah ingin di hapus transaksinya, di konfirmasi pembayarannya ataupun diedit data transaksinya.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Dengan mempertimbangkan dari hasil rumusan masalah yang sudah diuraikan diatas, ada beberapa kesimpulan yang dapat dijawab dan dapat digunakan sebagai point masukan yang dapat di-*update* kedepannya.

1. Perancangan tampilan antarmuka atau *user interface* harus melalui beberapa tahapan-tahapan yang bisa dikatakan cukup kompleks.
2. Tampilan antarmuka yang baik harus mengikuti kaidah atau aturan yang sesuai dengan bidang Interaksi Manusia dan Komputer.
3. Tujuan akhir perancangan antarmuka (*goals*) merupakan hal yang wajib diuraikan karena akan menentukan hasil dari suatu tahapan.
4. Pentingnya suatu bentuk (*shapes*) dan warna (*colors*) dalam membuat tampilan antarmuka.

#### **B. Saran**

Dalam merancang tampilan antarmuka (*user interface*) terkadang memiliki hasil yang berkaitan dengan bentuk dan kesesuaian tampilan yang disukai oleh perancang / pengembang / pemilik aplikasi seperti bentuk, warna, ukuran dan lainnya. Maka dari itu kerja sama yang baik antar tim maupun dengan *client* harus tetap terjaga dan mengedepankan komunikasi bukan *individualisme*.

## DAFTAR PUSTAKA

- Nielsen, Jakob (2000). *Designing Web Usability: The Practice of Simplicity*. New Riders Publishing.
- Preece, Jenny (1994). *Human-Computer Interaction*. England: Addison Wesley.
- Santosa, Insap (1997). *Interaksi Manusia dan Komputer; Teori dan Praktek*. Yogyakarta: ANDI OFFSET.
- Yatini Indra (2007). *Interaksi Manusia dan Komputer*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

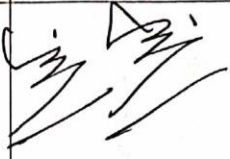







**LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 18.../..15**  
**(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)**



Nim : 160018035  
 Nama Mahasiswa : Firdaus Subkhi  
 Judul Kerja Praktek : Q-TRANS TRAVEL  
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.C.S  
 Pembimbing Lapangan : Didik Kristawan

Petunjuk Pengisian Log Book

1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing KP
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 7 minggu

**Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)**

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1.	→ Survey → pengumpulan data	14/03/19	2 jam	→ Mendapatkan tempat → Mengumpulkan data			
2.	→ Perancangan website	28/03/19	4 jam	→ Meminta persetujuan Client	Fix		
3.	Perseoran BAB I	01/03/19	6 jam	selesai	Revisi		
4.	Perseoran BAB II	04/03/19	6 jam	selesai	Revisi		

5	Pengerjaan BAB III	05/04/18 <del>05/04/18</del>	4 jam	selesai	finish	
6	Revisi BAB I & II	05/04/18 <del>05/04/18</del>	2 jam	selesai	finish	

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

.....

Yogyakarta, 27 April ..... 2019

Mahasiswa

Dosen Pengampu Kelas KP





(..... Firdaus Subhan .....)

**LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA**  
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 18.../19.**  
 (WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1600018035  
 Nama Mahasiswa : Firdaus Subhri  
 Judul Kerja Praktek : Q-TRANS TRAVEL  
 Dosen Pembimbing : Taufiq Ismail, S.T., M.Cs  
 Pembimbing Lapangan : Didik Kristiawan


Petunjuk Pengisian Log Book

6. Log book di isi per minggu
7. Log book ditulis tangan
8. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
9. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
10. Jumlah bimbingan minimal 5 minggu

**Logbook Minggu 8 sd 12 (setelah UTS)**

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1	Pengerjaan Bab 4 website	02-5-19	4 jam	Bab 4 selesai			
2	Pengerjaan <del>program</del> website	03-5-19 06-5-19	4 jam	Tampilan Awal-Ahir website			
3	Pengerjaan Aplikasi Pembelian	08-5-19	5 jam	Aplikasi pemesanan Tiket	Pop-up tidak sesuai (Error)		
4	Pengsetan program			Revisi			
5	Pengujian ulang program						



	Rata-rata Bimbingan terakumulasi untuk ujian	28/6/19	Mayu ujian			
--	--	---------	------------	--	--	---

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP

Yogyakarta, 29 Juni 2019

Mahasiswa

  
 (Rully Awas  
 1604018035)

  
 (Firdaus Subhan  
 1604018035)