

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN
STATISTIK KABUPATEN BENGKALIS**

**DESAIN UI/UX SISTEM INFORMASI KABAR BERITA
KABUPATEN BENGKALIS**

RIZKI ROMADHAN
6304191172



PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
2023

LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
KABUPATEN BENGKALIS

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

Rizki Romadhan

6304191172

Bengkalis,

Kepala Seksi Aplikasi
Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik
Kabupaten Bengkalis



Andri Irawan, S.T
NIP. 1977112020100111014

Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak

Fajar Ratnawati, M.Cs
NIP. 198312122019032011

Disetujui

Ka. Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



Fajri Profesi Putra, M.Cs
NIP. 198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur peneliti panjatkan doa kepada Allah SWT, karena berkat dan rahmat penulis dapat melaksanakan kerja praktek dan menyelesaikan laporan kerja praktek yang dilaksanakan di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis. Shalawat serta salam semoga tercurahkan kepada Nabi Muhammad SAW. Terima kasih kepada semua pihak-pihak yang terkait dalam pelaksanaan kerja praktek dan menyelesaikan laporan kerja praktek ini antara lain :

1. Kedua orang tua yang telah mensupport dan memberikan do'a restunya di setiap langkah dan tujuan.
2. Bapak Johny Custer,ST.,MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Ibuk Lidya Wati, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek dari Prodi Rekayasa Perangkat Lunak
6. Ibuk Fajar Ratnawati, M.Cs selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
7. Bapak Andri Irawan S.T Sebagai Pembimbing Lapangan Kerja Praktek.
8. Bapak Agus, Ali, Aldi, Boy, Heri, Renaldi, Robby, Samsul, Wibowo serta Ibuk Elvi dan sebagai senior dan rekan kerja di lapangan.

Kesan saya selama melakukan magang di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Kabupaten Bengkalis adalah sangat baiknya karyawan dan saling merangkul sehingga kami menjadi tidak ketinggalan update apa saja yang sedang terjadi di Diskominfo Kabupaten Bengkalis. Kemudian sangat ramahnya semua rekan kerja di Diskominfo Kabupaten Bengkalis kepada kami sebagai mahasiswa magang apalagi dalam urusan kegiatan magang juga sangat membantu kami

ketika kami memiliki masalah atau pun kendala yang berkaitan dengan proses kerja praktek.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat bagi penulis sendiri maupun para pembaca. Penulis juga menerima segala bentuk kritik dan saran yang bersifat membangun, dengan tujuan agar penulis mampu menjadi lebih baik lagi kedepannya. Disini penulis juga meminta maaf kepada seluruh pihak khususnya kepada Pembimbing Magang serta rekan kerja yang ada di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Kabupaten Bengkalis apabila terdapat kesalahan yang disengaja maupun yang tidak disengaja sehingga kurang berkenan dihati, maka penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Bengkalis, 07 Juli 2023



Rizki Romadhan

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	
DAFTAR ISI.....	V
DAFTAR GAMBAR.....	VII
DAFTAR TABEL	VIII
DAFTAR LAMPIRAN.....	IX
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2 Tujuan dan manfaat KP.....	3
1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi	5
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi.....	7
2.2.1 Visi	7
2.2.2 Misi.....	7
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi	7
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi.....	8
2.4.1 Bidang Statistik dan Persandian	8
2.4.2 Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik.....	9
2.4.3 Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik	10
2.4.4 Bidang Sumber Daya Komunikasi dan Informasi.....	10
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP.....	12
3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan	12
3.1.1 Menjadi <i>operator Video Conference</i>	12
3.1.2 Menjadi Kameramen	13
3.1.3 Pengkodingan	14
3.1.4 Instalasi Zoom Meeting.....	15
3.2 Target yang Diharapkan	16
3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan	16

3.3.1 Perangkat Lunak (Software).....	17
3.3.2 Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	17
3.4 Data - data yang diperlukan.....	18
3.5 Dokumen - dokumen atau File-file yang dihasilkan.....	18
3.6 Kendala - kendala yang dihadapi.....	19
3.7 Penyelesaian Masalah.....	19
BAB IV JUDUL/TOPIK LAPORAN	20
4.1 Metodologi	20
4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi.....	20
4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data.....	21
4.1.3 Proses Perancangan	21
4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan	22
4.2 Perancangan dan Implementasi	22
4.2.1 Analisis Data	22
4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi	23
4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi	24
4.2.3 Dampak Implementasi Sistem.....	25
BAB V PENUTUP	27
5.1 Kesimpulan	27
5.2 Saran	27
DAFTAR PUSTAKA	28
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1	Struktur Organisasi	7
Gambar 3. 1	Menjadi Operator Pada Acara Video Conference	13
Gambar 3. 2	Dokumentasi Menjadi Operator	14
Gambar 3. 3	Proses Perancangan Aplikasi.....	15
Gambar 3. 4	Proses Instalasi Zoom Meeting	16
Gambar 3. 5	Website Kabar Berita Kabupaten Bengkalis	18
Gambar 3. 6	List Berita Kabupaten Bengkalis.....	18
Gambar 4. 1	Tahapan Design Thinking	20
Gambar 4. 2	Halaman Dashboard	23
Gambar 4. 3	Halaman Berita	24
Gambar 4. 4	Halaman Dashboard	25
Gambar 4. 5	Halaman Berita	25

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1	Luaran Proyek Kerja Praktek	4
Tabel 4 1	Tahapan Dan Jadwal Pelaksanaan	22

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1	Absensi Harian Kerja Praktek	29
Lampiran 2	Lampiran Penerimaan Mahasiswa Kerja Praktek.....	33
Lampiran 3	Laporan Kerja Praktek.....	34
Lampiran 4	Surat Keterangan Telah Melakukan Kerja Praktek	35
Lampiran 5	Nilai Hasil Kerja Praktek.....	36
Lampiran 6	Lampiran Kerja Harian Di Diskominfo Bengkalis.....	37

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Pemikiran KP

Praktek Kerja Lapangan (PKL) adalah salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu. Tempat PKL adalah perusahaan atau instansi yang bekerjasama dengan sekolah/kampus. Perusahaan maupun tempat magang hanya dapat menerima peserta magang paling banyak 30% dari jumlah karyawan, pada penelitian ini penulis menganalisa dan merancang sistem informasi tempat PKL mulai dari proses pendaftaran, pelaksanaan dan pelaporan dan penilaian PKL, penelitian ini bertujuan mengorganisasi kegiatan PKL secara rapi antara peserta dan perusahaan/intansi tempat magang sehingga semua pihak dapat merasakan manfaat dari kegiatan PKL (Arifin, 2014).

Perkembangan ilmu pengetahuan memungkinkan segala sesuatu menjadi semakin canggih. Hal ini mendorong dunia kerja untuk mendapatkan sumber daya manusia yang memiliki kemampuan yang unggul dengan memenuhi semua kebutuhan yang ada dalam dunia kerja. Kebutuhan untuk mendapatkan sumber daya manusia yang handal juga menjadikan perusahaan menjadi lebih efektif dalam penerimaan tenaga kerja. Hal tersebut merupakan hal yang wajar mengingat bahwa perusahaan harus mendapatkan tenaga kerja yang mempunyai kemampuan untuk membangun perusahaannya. Hal ini memicu mahasiswa harus mempersiapkan dirinya sebaik mungkin dengan meningkatkan Hard Skill dan juga Soft Skill ketika berada di perkuliahan guna menghadapi persaingan yang ada di dalam dunia kerja.

Oleh karena itu untuk memperdayakan sumber daya manusia di Indonesia, Politeknik Negeri Bengkalis sebagai salah satu Perguruan Tinggi Negeri di Provinsi Riau diharapkan mampu menghasilkan lulusan yang berkualitas sehingga mampu bersaing dalam dunia kerja. Untuk memenuhi harapan tersebut maka Politeknik Negeri Bengkalis menciptakan suatu program yang dapat membantu lulusannya menjadi lulusan yang berkualitas yaitu dengan program Kerja Praktek (KP). Dengan mengikuti Kerja Praktek Mahasiswa akan mendapatkan pengalaman tugas langsung ke dalam dunia pekerjaan yang nyata dengan mempraktekkan teori-teori yang sudah dipelajari.

Kerja Praktek adalah suatu proses pembelajaran dengan cara mengenal langsung ruang lingkup dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Setiap Mahasiswa diwajibkan untuk turun langsung ke dunia pekerjaan yang menjadi bidangnya masing- masing dengan begitu setiap Mahasiswa diharapkan bisa menerapkan secara langsung ilmu-ilmu yang telah dipelajari sebelumnya ke dalam dunia kerja. Selain itu dengan Kerja Praktek Mahasiswa bisa menambah pengetahuan, keterampilan, dan pengalamannya dalam bekerja yang nantinya bisa diterapkan didalam dunia pekerjaan yang sesungguhnya. Untuk melakukan Kerja Praktek, mahasiswa harus menyelesaikan perkuliahannya hingga delapan semester dan lulus pada semester tersebut.

Adapun kerja praktek yang dilaksanakan selama 4 bulan di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis adalah membantu menyiapkan segala sesuatu perlengkapan serta menjadi operator pada video conference, memperbaiki jaringan yang mengalami masalah, kemudian menjadi kameramen pada kegiatan video conference. Alasan penulis memilih Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Kabupaten Bengkalis adalah karena Diskominfi ini tidak terlalu jauh dari rumah penulis sehingga bisa menghemat waktu dan biaya. Selain itu karena Diskominfo ini adalah salah satu dari beberapa dinas yang boleh dilaksanakannya magang sesuai dengan program studi yang telah didalami.

Adapun masalah yang terjadi pada sekarang ini adalah kurangnya asupan yang bisa didapat oleh masyarakat kabupaten bengkalis dikarenakan kurang

nyaman dan responsifnya platform yang menyediakan berita seputar apa yang sedang terjadi di Kabupaten Bengkalis. Hal ini membuat masyarakat Kabupaten Bengkalis menjadi kurang minatnya untuk membaca semua berita dan informasi di website kabar berita. Hal ini harus diatasi agar masyarakat Kabupaten Bengkalis menjadi tertarik untuk membaca semua informasi dan berita di website kabar berita. Maka disini penulis melakukan **Desain UI/UX Sistem Informasi Kabar Berita Kabupaten Bengkalis**.

1.2 Tujuan dan manfaat KP

Tujuan dilakukannya dari kegiatan kerja praktik antara lain :

1. Mengetahui dunia pekerjaan yang sesungguhnya dan menyesuaikan diri dalam menghadapi permasalahan
2. Menerapkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapatkan selama masa kuliah kemudian diterapkan di dunia pekerjaan.
3. Melakukan perancangan UI/UX Sistem Informasi Kabar Berita Kabupaten Bengkalis.
4. Sebagai salah satu persyaratan dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

Manfaat yang didapatkan dari kegiatan kerja praktik antara lain:

1. Mendapatkan perbandingan antara teori dan metode di perkuliahan dan kenyataan operasional di dunia kerja.
2. Memberikan usulan dan solusi untuk menangani masalah yang terjadi di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis.
3. Meningkatkan kerja sama antara pihak perusahaan dengan lembaga Pendidikan khususnya Program studi D4 Rekayasa Perangkat Lunak.
4. Mendapat ilmu baru yang sesuai dengan dunia industri.

1.3 Luaran Proyek Kerja Praktek

Berdasarkan kegiatan yang sudah dilakukan selama proses kerja praktek berlangsung selama 4 bulan yang dimulai dari 27 Februari 2023 sampai dengan 01

Februari 2023 maka target luaran yang diharapkan setelah melaksanakan program kerja praktek pada tabel 1. Selain itu juga hasil dari kegiatan ini juga akan digunakan untuk menyusun laporan dari kerja praktek.

Tabel 1. 1 Luaran Proyek Kerja Praktek

No	Kegiatan	Target Luaran yang Diharapkan
1	Perancangan desain ui/ux sistem informasi kabar berita kabupaten bengkalis.	Menciptakan pengalaman pengguna yang baik dan memuaskan saat mengakses berita-berita terkini dan relevan tentang Kabupaten Bengkalis..

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI

2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi

Sejak diberlakukannya Struktur Organisasi Pemerintah Daerah (SOPD) baru di lingkungan Pemerintah Kabupaten Bengkalis terhitung 1 Januari 2017, setidaknya ada 5 SOPD yang hilang. Juga terjadi perubahan nama dinas maupun badan, ada yang dimerjer, ada pula muncul SOPD baru, yang pisah atau berdiri sendiri. Salah satu adalah Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik (Diskominfo). Dulunya urusan komunikasi dan informasi ini berada satu atap dengan Dinas Perhubungan. Namun sesuai amanah Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2016 tentang Perangkat Daerah dan Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2016 tentang Pedoman Nomenklatur Perangkat Daerah Bidang Komunikasi dan Informatika, diperkuat Peraturan Bupati Bengkalis Nomor 51 Tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Eselonering, Tugas, Fungsi dan Uraian Tugas serta Tata Kerja, Diskominfo kini berdiri sendiri dan berkantor di gedung eks Dinas Pasar dan Kebersihan.

Seperti diketahui, Dinas Pasar dan Kebersihan melebur dengan Dinas Perdagangan dan Perindustrian untuk urusan pasar, sedangkan urusan kebersihan bergabung ke Dinas Lingkungan Hidup. Diskominfo memiliki tugas dan tupoksi yang lebih luas cakupannya dibandingkan sebelumnya. Karena selain ditambah urusan statistik, Bagian Pengelolaan Data Elektronik (PDE) yang dulunya berada di Sekretariat Daerah, kini menjadi bagian dari Diskominfo, termasuk urusan publikasi, kerjasama media urusan public relation yang dulunya ditangani Bagian Humas Sekretariat Daerah.

Seiring berjalannya waktu, tahun 2018 terjadi perubahan dalam susunan organisasi Diskominfo, Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) tidak lagi menjadi salah satu tugas dan fungsi Diskominfo, pindah ke Bagian Pengadaan Barang/Jasa Sekretariat Daerah. Perubahan ini didasarkan Peraturan

Bupati Nomor 58 Tahun 2018 tentang Perubahan atas Peraturan Bupati Bengkalis Nomor 51 tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Eselonering, Tugas, Fungsi dan Uraian Tugas serta Tata Kerja. Adapun susunan organisasi Diskominfotik yang baru adalah;

a. Kepala

b. Sekretariat, terdiri dari:

1. Sub Bagian Penyusunan Program
2. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian
3. Sub Bagian Keuangan dan Perlengkapan

c. Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik, terdiri dari:

1. Seksi Pengelolaan Opini dan Aspirasi Publik
2. Seksi Pengelolaan Informasi
3. Seksi Pelayanan Informasi Publik

d. Bidang Sumber Daya Komunikasi dan Informasi, terdiri dari:

1. Seksi Penyediaan Konten Lintas Sektoral dan Pengelolaan Media Komunikasi Publik
2. Seksi Layanan Hubungan Media
3. Seksi Penguatan Kapasitas Sumber Daya Komunikasi Publik dan Penyediaan Akses Informasi

e. Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik, terdiri dari:

1. Seksi Aplikasi
2. Seksi Telematika
3. Seksi Infrastruktur dan Teknologi

f. Bidang Statistik dan Persandian, terdiri dari:

1. Seksi Statistik
2. Seksi Persandian
3. Seksi Pengawasan dan Evaluasi Persandian.

2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi

2.2.1 Visi

Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis memiliki visi yaitu "TERWUJUDNYA KABUPATEN BENGKALIS YANG BERMARWAH, MAJU DAN SEJAHTERA".

2.2.2 Misi

Misi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis:

1. Mewujudkan Pengelolaan Potensi Keuangan Daerah, Sumber Daya Alam dan Sumber Daya Manusia yang Efektif dalam Memajukan Perekonomian.
2. Mewujudkan Reformasi Birokrasi serta Penguatan Nilai-nilai Agama dan Budaya Melayu Menuju Tata Kelola Pemerintahan Yang Baik dan Masyarakat yang Berkarakter.
3. Mewujudkan Penyediaan Infrastruktur yang Berkualitas dan Mengembangkan Potensi Wilayah Perbatasan untuk Kesejahteraan Rakyat.

2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik dapat diuraikan sebagai berikut :

- a. Kepala
- b. Sekretariat, terdiri dari:

1. Sub Bagian Penyusunan Program
 2. Sub Bagian Umum dan Kepegawaian
 3. Sub Bagian Keuangan dan Perlengkapan
- c. Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik, terdiri dari:
1. Seksi Pengelolaan Opini dan Aspirasi Publik
 2. Seksi Pengelolaan Informasi
 3. Seksi Pelayanan Informasi Publik
- d. Bidang Sumber Daya Komunikasi dan Informasi, terdiri dari:
1. Seksi Penyediaan Konten Lintas Sektoral dan Pengelolaan Media Komunikasi Publik
 2. Seksi Layanan Hubungan Media
 3. Seksi Penguatan Kapasitas Sumber Daya Komunikasi Publik dan Penyediaan Akses Informasi
- e. Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik, terdiri dari:
1. Seksi Aplikasi
 2. Seksi Telematika
 3. Seksi Infrastruktur dan Teknologi
- f. Bidang Statistik dan Persandian, terdiri dari:
1. Seksi Statistik
 2. Seksi Persandian
 3. Seksi Pengawasan dan Evaluasi Persandian.

2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi

Pada Diskominfo Bengkalis terdapat 4 bidang utama unit kerja, 4 bidang tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

2.4.1 Bidang Statistik dan Persandian

Bidang Statistik dan Persandian mempunyai tugas melaksanakan pengkoordinasian sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Bidang Statistik dan Persandian dalam menjalankan tugas menyelenggarakan fungsi:

1. Perumusan kebijakan kemandirian informasi;
2. Pelaksanaan inventarisasi kebutuhan kebijakan keamanan informasi;

3. Pelaksanaan koordinasi kegiatan jabatan fungsional Sandiman;
4. Perumusan peraturan teknis pengelolaan sumber daya manusia sandi, perangkat lunak persandian, perangkat keras persandian dan jaringan komunikasi sandi
5. Pengelolaan sumber daya manusia sandi;
6. Pengelolaan perangkat lunak persandian, perangkat keras persandian dan jaringan komunikasi sandi;
7. Pelaksanaan koordinasi kegiatan jabatan fungsional sandiman; dan
8. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2.4.2 Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik

Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik mempunyai tugas melaksanakan pengkoordinasian dibidang Pengelolaan dan pelayanan informasi publik yang meliputi pengelolaan opini dan aspirasi publik, pengelolaan informasi, dan pelayanan informasi publik. Bidang Pengelolaan dan Pelayanan Informasi Publik dalam menjalankan tugas menyelenggarakan fungsi:

1. Penyiapan bahan perumusan kebijakan dibidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di ruang lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah serta pelayanan informasi publik;
2. Penyiapan bahan pelaksanaan kebijakan dibidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di ruang lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah serta pelayanan informasi publik;
3. Penyiapan bahan penyusunan norma, standar, prosedur, dan kriteria penyelenggaraan di bidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di ruang lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah serta pelayanan informasi publik;

4. Penyiapan bahan pemberian bimbingan teknis supervisi dibidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di ruang lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah serta pelayanan informasi publik;
5. Pemantauan, evaluasi, dan pelaporan dibidang pengelolaan opini dan aspirasi publik di ruang lingkup pemerintah daerah, pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah serta pelayanan informasi publik; dan
6. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala sesuai dengan tugasnya.

2.4.3 Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik

Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik mempunyai tugas melaksanakan dan mengkoordinasikan perumusan sistem informasi/aplikasi telematika dan teknologi sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Penulis ditempatkan di bagian PBE ini. Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik dalam menjalankan tugas menyelenggarakan fungsi:

1. Penyusunan program kegiatan, ketatausahaan, evaluasi dan pelaporan pengelolaan sistem informasi/aplikasi dilingkungan Pemerintah Kabupaten Bengkalis;
2. Pengelolaan sistem informasi/aplikasi/telematika dan pembangunan infrastrukturnya;
3. Pelaksanaan pelayanan pelatihan dan dukungan teknis pengoperasian sistem informasi/aplikasi/telematika dan teknologi; dan
4. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh kepala sesuai dengan tugas dan fungsinya.

2.4.4 Bidang Sumber Daya Komunikasi dan Informasi

Bidang Sumber Daya Komunikasi dan Informatika mempunyai tugas melaksanakan pengkoordinasian dibidang sumber daya komunikasi dan informatika, sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Bidang Sumber Daya

Komunikasi dan Informatika dalam menjalankan tugas pokok menyelenggarakan fungsi:

1. Penyiapan bahan perumusan kebijakan dibidang penyediaan kontenitas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas komunikasi publik dan penyediaan akses informasi;
2. Penyiapan bahan pelaksanaan kebijakan dibidang penyediaan kontenitas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas komunikasi publik dan penyediaan akses informasi;
3. Penyiapan bahan penyusunan norma, standar, prosedur dan kriteria penyelenggaraan dibidang penyediaan kontenitas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas komunikasi publik dan penyediaan akses informasi;
4. Penyiapan bahan pemberian bimbingan teknis dan supervisi dibidang penyediaan kontenitas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas komunikasi publik dan penyediaan akses informasi;
5. Pemantauan, evaluasi dan pelaporan dibidang penyediaan kontenitas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik, layanan hubungan media dan penguatan kapasitas komunikasi publik dan penyediaan akses informasi; dan
6. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KP

3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan

Selama melakukan kerja praktek di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis khususnya di bagian Pengelolaan Berbasis Elektronik bersifat fleksibel karena pekerjaan dilakukan sesuai dengan request yang diberikan oleh pembimbing lapangan. Kerja praktek yang diberikan mulai dari tanggal 07 Maret 2023 sampai dengan 07 Juli 2023 di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis. Selama melakukan kerja praktek di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis terdapat beberapa pekerjaan yang diberikan oleh pembimbing lapangan khususnya di bagian PBE.

3.1.1 Menjadi *operator Video Conference*

Melakukan *Video Conference* adalah sebuah kegiatan yang memungkinkan dua atau lebih orang untuk berkomunikasi secara real-time melalui video dan suara, meskipun mereka berada di lokasi yang berbeda. Dalam video conference, peserta dapat melihat dan mendengar satu sama lain melalui layar komputer, smartphone, atau perangkat lainnya yang terhubung ke jaringan internet. Perangkat keras yang digunakan ketika menjadi operator video conference komputer, mikrofon, kamera, speaker, monitor dan koneksi internet yang stabil. Dan untuk perangkat lunak yang digunakan adalah platform video conference yaitu zoom.

Menjadi operator pada video conference yang dilakukan di beberapa tempat dan umumnya dilakukan di Kantor Bupati tepatnya ruangan hangtuah. Menjadi operator pada video conference memiliki beberapa tanggung jawab untuk memastikan berlangsungnya conference dengan lancar. Hal-hal yang harus dipersiapkan sebelum melakukan video conference adalah memastikan semua perangkat lunak dan keras bekerja dengan baik, seperti memeriksa mikrofon,

speaker, kamera, dan juga koneksi internet yang stabil. Kendala yang biasa terjadi yaitu masalah koneksi internet yang tidak stabil sehingga menyebabkan audio dan video menjadi buruk, kemudian suara yang tidak jelas atau bahkan tidak terdengar sama sekali.

Target yang ingin dicapai ketika menjadi operator pada sebuah video conference adalah kualitas video dan audio yang baik sehingga para peserta dapat berinteraksi dengan lancar.



*Gambar 3. 1Menjadi Operator Pada Acara Video Conference
(Sumber : Data Olahan)*

3.1.2 Menjadi Kameramen

Kameramen adalah seorang profesional yang bertanggung jawab untuk mengoperasikan kamera dalam berbagai produksi visual seperti film, televisi, dokumenter, acara langsung, iklan, dan banyak lagi. Tugas utama seorang kameramen adalah untuk merekam gambar atau video dengan menggunakan kamera sesuai dengan visi, artistik atau rencana produksi. Ada beberapa tugas utama yang dilakukan oleh seorang kameramen yaitu merekam gambar dan video, mengatur pencahayaan, pemilihan posisi kamera, mengoperasikan kamera, ketepatan waktu, kerja tim dan perawatan peralatan juga harus diperhatikan. Perangkat keras yang digunakan hanya tripod dan kamera dan untuk perangkat

lunak yang digunakan adalah aplikasi pengambilan gambar (camera control software) dan aplikasi pencatatan suara (audio recording software).

Pada saat melakukan kerja praktek di Diskominfo Bengkalis, saya ditugaskan untuk menjadi operator pada sebuah kegiatan di salah satu hotel bengkalis, pada saat saya menjadi kameramen, pencahayaan yang sangat penting supaya audients yang lain bisa melihat dengan jelas siapa yang sedang berbicara. Kendala yang biasanya saya temukan pada saat menjadi kameramen adalah ketidakstabilan kamera atau getaran tangan saya yang menyebabkan gambar menjadi blur dan untuk mengatasi masalah ini biasanya saya menggunakan tripod. Target yang ingin dicapai dari tugas ini adalah ketepatan dalam menangkap momen penting dan ketepatan dalam menangkap momen penting.



Gambar 3. 2 Dokumentasi Menjadi Operator
(Sumber : Data Olahan)

3.1.3 Pengkodean

Pengkodean melibatkan merancang, mengembangkan, dan menerjemahkan konsep dan ide menjadi kode komputer yang dapat dipahami oleh mesin. Ini melibatkan penggunaan sintaks dan struktur bahasa pemrograman

untuk menciptakan program atau aplikasi. Pengkodean juga dapat mencakup penanganan masalah, pemecahan kesalahan, dan optimalisasi kode untuk memastikan bahwa program berjalan dengan baik. Perangkat lunak yang digunakan adalah visual studio code, xampp serta jaringan internet yang stabil dan perangkat keras yang digunakan adalah laptop.

Didalam pengkodean ada beberapa kendala yang biasanya terjadi yaitu kesalahan pemrograman, kesulitan logika, kurang memahami bahasa pemrograman, dan juga pengujian. Pengujian didalam pengkodean sangat penting dilakukan karena memiliki dampak besar pada kualitas, kehandalan dan keselamatan perangkat lunak yang sedang dikerjakan. Dengan melakukan pengujian, kita bisa mendeteksi bug-bug yang ada pada sistem kita, mengurangi resiko atau kegagalan perangkat lunak, dan memastikan kualitas perangkat lunak yang dibuat. Target yang ingin dicapai dari pengkodean ini adalah terselesaikannya Aplikasi Website Kabar Berita Kabupaten Bengkalis.



*Gambar 3. 3 Proses Perancangan Aplikasi
(Sumber : Data Olahan)*

3.1.4 Instalasi Zoom Meeting

Instalasi Zoom Meeting merujuk pada proses mengunduh, menginstal, dan mengonfigurasi perangkat lunak Zoom pada perangkat Anda untuk memungkinkan Anda mengikuti dan mengadakan pertemuan virtual melalui platform Zoom. Zoom adalah platform konferensi video yang populer yang memungkinkan orang untuk berkomunikasi secara visual dan suara dalam waktu nyata, terlepas dari lokasi geografis masing-masing peserta. Meskipun instalasi zoom meeting, ada beberapa kendala yang terjadi diantaranya kesulitan

mengunduh aplikasi, kesalahan instalasi, persyaratan sistem tidak terpenuhi, masalah mikrofon atau kamera dan masalah perangkat khusus yang mempengaruhi instalasi dan operasi zoom. Target yang ingin dicapai dari instalasi zoom ini adalah untuk memungkinkan pengguna mengadakan pertemuan virtual dengan lancar dan efisien.



Gambar 3. 4 Proses Instalasi Zoom Meeting
(Sumber : Data Olahan)

3.2 Target yang Diharapkan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Dinas Komunikasi Informatika dan, adapun target yang ingin dicapai, diantaranya:

1. Dapat memahami dan menyelesaikan tugas yang diberikan dengan baik dan benar.
2. Dapat memanfaatkan pengetahuan dan skill di bidang Teknik Informatika sebagai peluang usaha dan kerja.
3. Mampu menjadi Operator di sebuah Video Conference.

3.3 Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek yang dilaksnakan di Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis, adapun perangkat keras (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*), yaitu:

3.3.1 Perangkat Lunak (Software)

1. Figma

Menurut (Muhyidin, 2020) Figma adalah editor grafis vektor dan alat prototyping dengan berbasis web serta fitur offline tambahan yang diaktifkan oleh aplikasi desktop untuk Mac OS dan Windows. Sederhananya, Figma adalah desain digital dan alat. Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebut lah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif.

2. PhpMyAdmin

Menurut (Buana, 2014) phpMyAdmin adalah salah satu aplikasi yang digunakan untuk memudahkan dalam melakukan pengelolaan database MySQL. PhpMyAdmin merupakan aplikasi web yang bersifat open source.

3. Web Browser

Menurut (Madcoms, 2016) Web server adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dari komputer klien, yang dikenal dengan nama web browser dan melayani mereka dengan menyediakan repon HTTP berupa konten data.

3.3.2 Perangkat Keras (Hardware)

1. Laptop

a. Spesifikasi Perangkat Keras (**Hardware**)

Processor	: Intel® Core™ i3-2348, 2.30GHz
Memori	: 4096 MB
Hardisk	: 500 GB

b. Spesifikasi Perangkat Lunak (**Software**)

Sistem operasi	: Windows 10 Pro 64-bit
Bahasa pemrograman	: PHP

Text editor	: Visual Studio Code, Ms. Word
Pengolahan gambar	: Figma, Ms. Visio
Server	: Apache (XAMPP)
Database	: MySQL
Browser	: Chrome
Framework	: CodeIgniter

3.4 Data - data yang diperlukan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Bengkulu beberapa data yang di butuhkan yaitu Data Berita di Kabupaten Bengkulu.

3.5 Dokumen - dokumen atau File-file yang dihasilkan

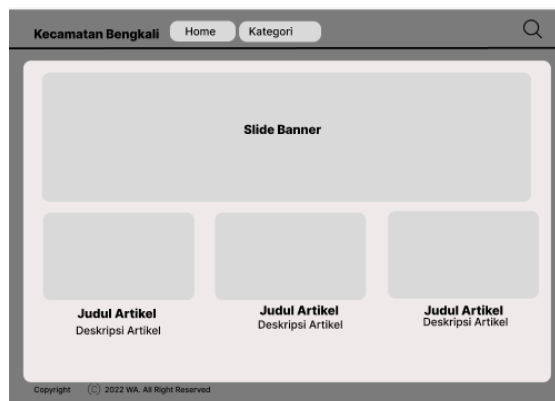
Dalam pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Bengkulu, beberapa dokumen atau file file yang hasilkan yaitu:

1. Website Kabar Berita Kabupaten Bengkulu.



Gambar 3. 5 Website Kabar Berita Kabupaten Bengkulu

2. Menghasilkan sebuah informasi yang dapat dilihat melalui website Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkulu.



Gambar 3. 6 List Berita Kabupaten Bengkulu

3.6 Kendala - kendala yang dihadapi

Adapun kendala yang di hadapi selama melaksanakan Kerja Praktek di Diskominfo Bengkalis yaitu:

1. Kurangnya komunikasi dalam kerja sama tim di Diskomnfo Bengkalis.
2. Terbatasnya fitur aplikasi yang dapat digunakan di karenakan menggunakan lisensi gratis yang tak berbayar.

3.7 Penyelesaian Masalah

Adapun penyelesaian masalah dari kendala yang dihadapi Mahasiswa Kerja Praktek Selama melaksanakan Kerja Praktek di Diskominfo yaitu:

1. Mendesain UI/UX yang akan di gunakan dengan melihat tutorial yang ada di internet.
2. Mengoptimalkan fitur yang bisa di gunakan dengan sebaik mungkin
3. Mencari tambahan asset dan informasi.

BAB IV

JUDUL/TOPIK LAPORAN

4.1 Metodologi

Penulis menentukan metodologi dalam menyelesaikan masalah pembuatan sistem, yang dibutuhkan pengguna berdasarkan masalah yang ada serta alat dan solusi dalam pembuatan sistem ini sebagai berikut:

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi

Design Thinking merupakan metode kolaborasi yang mengumpulkan banyak ide dari disiplin ilmu untuk memperoleh sebuah solusi. Design thinking tidak hanya berfokus pada apa yang dilihat dan dirasakan, namun juga berfokus pada pengalaman pengguna (user). Design thinking digunakan untuk mencari solusi yang paling efektif dan efisien untuk memecahkan suatu masalah yang kompleks. Pemikiran yang diterapkan adalah pemikiran komperensif untuk mendapatkan sebuah solusi. Adapun tahapan-tahapan dalam pembuatan desain web ini yang menggunakan metode Design Thinking, terdiri dari 5 tahapan yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. 1 Tahapan Design Thinking
(Sumber: Fariyanto Feri, 2021)

Langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan design sistem pengarsipan surat adalah sebagai berikut:

1. Empathize

Proses empathize yaitu proses melakukan kegiatan untuk mengetahui kebutuhan pengguna dengan melakukan wawancara dengan beberapa masyarakat Kabupaten Bengkalis dan melakukan observasi kebutuhan pengguna.

2. Define

Define menggambarkan ide atau pandangan user menjadi dasar pembuatan desain sistem yang akan dibuat dari data-data yang sudah dikumpulkan melalui tahap empathize. dan membuat daftar kebutuhan penggunaan.

3. Ideate

Pada tahap ini adalah menghasilkan sebuah ide yang luas berdasarkan data yang dibutuhkan dengan melakukan evaluasi.

4. prototype

Proses prototype mengimplementasikan ide yang sudah didapatkan dari tahapan sebelumnya menjadi sebuah sistem dan produk yang dapat diuji coba. Tahapan ini menghasilkan produk jadi dan scenario penggunaan aplikasi.

5. Test

Proses test merupakan uji coba sistem yang sudah jadi dengan melakukan percobaan ke pengguna.

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Dalam pembuatan sistem, teknik yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan melakukan wawancara langsung dengan masyarakat kabupaten bengkalis untuk mengetahui permasalahan apa yang sedang dialami dan bagaimana menyelesaikan masalah tersebut.

4.1.3 Proses Perancangan

Setelah melakukan pengumpulan data penulis melakukan proses perancangan UI dengan membuat tampilan website. Rancangan UI merupakan tampilan visual dari sebuah produk yang dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Pada bagian ini menjelaskan tentang uraian tahapan dan jadwal pelaksanaan pembuatan sistem yang akan dibangun, adapun uraiannya adalah sebagai berikut:

Tabel 4 ITahapan Dan Jadwal Pelaksanaan

No	Uraian	Bulan Ke															
		1				2				3				4			
1	Empathize	■	■														
2	Define		■	■													
3	Ideate				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
4	Prototype													■	■	■	
5	Tes														■	■	

4.2 Perancangan dan Implementasi

4.2.1 Analisis Data

Analisis data diperlukan untuk mengetahui data apa saja yang digunakan dalam pembuatan desain UI dan UX yang lebih baik, adapun data yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem ini adalah data berita yang akan menjadi konsumsi bagi masyarakat kabupaten bengkalis.

Adapun daftar pertanyaan yang dilakukan pada saat proses wawancara adalah sebagai berikut:

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Permasalahan apa yang sedang terjadi saat ini yang bisa diselesaikan dengan pembuatan sistem?	Pembuatan sistem informasi kabar berita kabupaten bengkalis ini dapat membantu dalam menyelesaikan beberapa permasalahan yang mungkin terjadi pada saat ini, yaitu aksesibilitas informasi, akurasi dan kecepatan berita di kabupaten bengkalis, promosi dan pariwisata dan menanggulangi hoaks serta masih banyak lagi.
2	Kendala apa saja yang di dapatkan pada saat mengakses sistem informasi	Pada saat mengakses sistem informasi kabar berita khususnya

	kabar berita khususnya bagian ui/ux?	bagian ui/ux ada beberapa kendala yang mungkin dihadapi adalah tata letak yang rumit, desain yang tidak responsif, kurangnya akseibilitas, dan warna dan kontras yang buruk.
--	--------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Adapun tahap ini melakukan pembuatan desain user interface pada Sistem Informasi Kabar Berita Kabupaten Bengkalis sebagai berikut:

1. Membuat desain halaman beranda

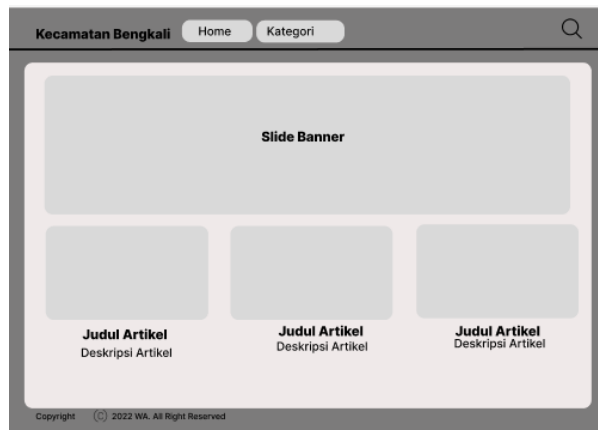
Halaman beranda ini adalah halaman yang bisa dilihat dari sisi pengguna, pada halaman dashboard ini pengguna bisa melihat menu-menu yang bisa diakses oleh pengguna.



Gambar 4. 2 Halaman Dashboard
(Sumber: Data Olahan)

2. Membuat desain halaman berita

Halaman berita ini adalah halaman pengguna bisa mengakses dan melihat informasi apa saja yang sekarang sedang terjadi di Kabupaten Bengkalis. Halaman ini berisikan gambar dari berita, kemudian judul artikel dan juga deskripsi dari berita.



Gambar 4. 3 Halaman Berita
(Sumber: Data Olahan)

4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Implementasi Merupakan tahapan yang dilakukan setelah melakukan analisis dan perancangan antarmuka terhadap sistem yang dibangun, dengan analisis kebutuhan sistem. Implementasi sistem terdiri dari hasil rancangan sistem ke dalam sebuah website yang dapat digunakan pengguna.

Feedback yang diberikan oleh Diskominfo yaitu terkait tampilan dan antarmuka pengguna, terlebih ke bagian navigasi, yang ditanyakan apakah sudah mudah difahami nantinya oleh pengguna atau tidak. Tentunya dengan tampilan yang simpel tapi tidak terlalu kosong, membuat navigasi mudah difahami. Kemudian menyinggung tentang responsivitas apakah website yang dibangun ini ada lag ataupun gangguan selama penggunaan. Website ini tidak mengalami lag atau gangguan selama penggunaan asalkan koneksi internet yang digunakan stabil.

Kemudian dari pihak Diskominfo memberikan saran untuk konten agar dapat memberikan konten yang berkualitas tinggi dan relevan serta terpercaya kepada pembaca. Kemudian desain yang responsif dan navigasi yang intuitif. Untuk tindak lanjut dari website kabar berita ini untuk dapat terus melakukan evaluasi konten yang disajikan di website, diversifikasi format konten yaitu selain artikel teks, konten lain seperti podcast, video atau animasi dapat menjangkau audients.

1. Halaman dashboard

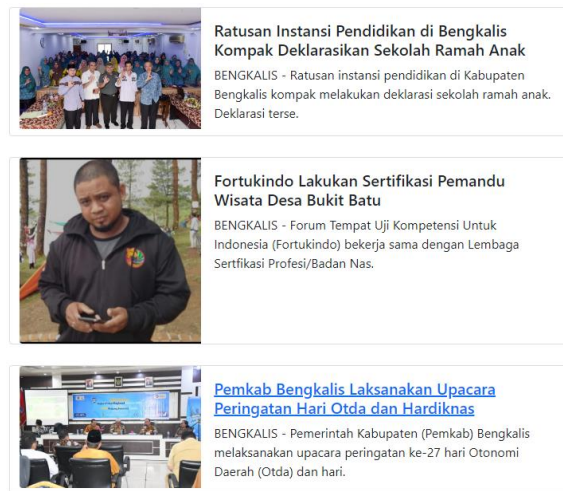
Halaman ini adalah tampilan utama dari sistem yang dibangun.



Gambar 4. 4 Halaman Dashboard
(Sumber: Data Olahan)

2. Halaman berita

Halaman ini adalah halaman dimana masyarakat bisa melihat semua berita yang relevan di Kabupaten Bengkulu.



Gambar 4. 5 Halaman Berita

(Sumber: Data Olahan)

4.2.3 Dampak Implementasi Sistem

Dampak yang dihasilkan ketika sistem diterapkan adalah sebagai berikut :

1. Dampak terhadap diri sendiri/pribadi

Adapun dampak terhadap diri sendiri/pribadi dalam pembuatan desain UI/UX *website* kabar berita bengkalis adalah sebagai berikut :

- a. Menambah wawasan dalam membuat desain UI/UX.
 - b. Dapat mengimplementasikan *website* portal berita.
2. Dampak terhadap masyarakat
- Adapun dampak terhadap masyarakat daerah bengkalis dalam pembuatan *website* kabar berita ini adalah sebagai berikut:
- a. Memudahkan masyarakat dalam mendapatkan update informasi terbaru seputar daerah Bengkulu
 - b. Mempermudah masyarakat dalam mengakses berita seputar Bengkulu melalui handphone, laptop dan sebagainya.
3. Dampak terhadap pemerintah daerah Bengkulu
- Adapun dampak terhadap pemerintah daerah Bengkulu dalam pembuatan *website* kabar berita ini adalah sebagai berikut:
- a. Memudahkan dalam penyampaian berita dan informasi ke seluruh masyarakat Bengkulu.
 - b. Berita yang disampaikan tidak memakan waktu yang lama
 - c. Mengurangi biaya dalam mencetak surat kabar (koran).

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Manfaat dari tugas yang diberikan adalah melatih kemampuan yang telah dipelajari selama perkuliahan, mengetahui apa saja tugas operator dan kameramen dalam menjalankan tugasnya. Manfaat dari tugas yang diberikan kepada mahasiswa adalah untuk mendapatkan pengalaman kerja langsung di perusahaan atau organisasi terkait. Manfaat dari tugas proyek magang yang diberikan sangat beragam dan berdampak positif bagi mahasiswa magang. Mahasiswa magang dapat belajar dan terlibat langsung dalam pekerjaan sehari-hari di dunia nyata. Mereka bisa mendapatkan wawasan dan pengalaman tentang bagaimana proses kerja dilakukan, dan juga bisa memberikan kesempatan kerja kepada mahasiswa magang.

5.2 Saran

Saran untuk pengembangan dari tugas yang telah diberikan adalah semoga kedepannya desain ui/ux ini lebih bisa memanjakan mata *user* agar meningkatkan daya tarik pengguna untuk membaca berita di Website Informasi Kabar Berita Kabupaten Bengkalis. Kemudian saran bagi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Kabupaten Bengkalis adalah untuk memperluas lagi ruangan agar dapat menciptakan kenyamanan tentunya bagi mahasiswa magang dan juga rekan kerja lainnya. Dan juga disarankan agar lebih bisa memberikan pekerjaan kepada mahasiswa yang melakukan kerja praktek agar mahasiswa tersebut benar-benar dapat merasakan pengalaman kerja yang nyata.

DAFTAR PUSTAKA

- Diskominfotik. (2021, 02 18). Website Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis. Retrieved 07 17, 2022, from diskominfotik.bengkaliskab: <https://diskominfotik.bengkaliskab.go.id/>
- Syahnani. (2022). Desain Ui/Ux Sistem Informasi Buku Tamu (Sibuta) Pada Instansi Badan Pusat Statistik Kabupaten Bengkalis.























LAMPIRAN

Lampiran 1 Absensi Harian Kerja Praktek

LAMPIRAN 1. ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK
ABSEN HARIAN

KERJA PRAKTEK

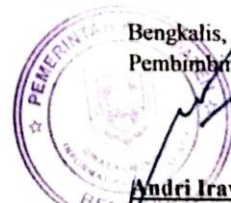
Nama Mahasiswa : Rizki Romadhan
NIM : 6304191172
Tempat Kerja Praktek : Kantor Diskominfotik Bengkulu

No	Hari/Tanggal	Tanda tangan mahasiswa	Paraf Pembimbing
1.	Senin, 27 Februari 2023		
2.	Selasa, 28 Februari 2023		
3.	Rabu, 01 Maret 2023		
4.	Kamis, 02 Maret 2023		
5.	Jum'at, 03 Maret 2023		
6.	Senin, 06 Maret 2023		
7.	Selasa, 07 Maret 2023		
8.	Rabu, 08 Maret 2023		
9.	Kamis, 09 Maret 2023		
10.	Jum'at, 10 Maret 2023		
11.	Senin, 13 Maret 2023		
12.	Selasa, 14 Maret 2023		
13.	Rabu, 15 Maret 2023		
14.	Kamis, 16 Maret 2023		
15.	Jum'at, 17 Maret 2023		
16.	Senin, 20 Maret 2023		
17.	Selasa, 21 Maret 2023		
18.	Rabu, 22 Maret 2023		

19.	Kamis, 23 Maret 2023	2	f
20.	Jum'at, 24 Maret 2023	2	
21.	Senin, 27 Maret 2023	2	
22.	Selasa, 28 Maret 2023	2	
23.	Rabu, 29 Maret 2023	2	
24.	Kamis, 30 Maret 2023	i	
25.	Jum'at, 31 Maret 2023	2	f
26.	Senin, 03 April 2023	2	
27.	Selasa, 04 April 2023	2	
28.	Rabu, 05 April 2023	2	
29.	Kamis, 06 April 2023	1	
30.	Jumat, 07 April 2023	2	
31.	Senin, 10 April 2023	2	f
32.	Selasa, 11 April 2023	2	
33.	Rabu, 12 April 2023	2	
34.	Kamis, 13 April 2023	2	
35.	Jum'at, 14 April 2023	2	
36.	Senin, 17 April 2023	2	
37.	Selasa, 18 April 2023	2	f
38.	Rabu, 19 April 2023	2	
39.	Kamis, 20 April 2023	2	
40.	Jum'at, 21 April 2023	2	
41.	Senin, 24 April 2023	2	
42.	Selasa, 25 April 2023	2	

43.	Rabu, 26 April 2023	2	f
44.	Kamis, 27 April 2023	2	
45.	Jum'at, 28 April 2023	2	
46.	Senin, 01 Mei 2023	2	f
47.	Selasa, 02 Mei 2023	2	
48.	Rabu, 03 Mei 2023	2	
49.	Kamis, 04 Mei 2023	2	
50.	Jumat, 05 Mei 2023	2	
51.	Senin, 08 Mei 2023	2	f
52.	Selasa, 09 Mei 2023	2	
53.	Rabu, 10 Mei 2023	2	
54.	Kamis, 11 Mei 2023	2	
55.	Jumat, 12 Mei 2023	2	
56.	Senin, 15 Mei 2023	2	f
57.	Selasa, 16 Mei 2023	2	
58.	Rabu, 17 Mei 2023	2	
59.	Kamis, 18 Mei 2023	2	
60.	Jumat, 19 Mei 2023	2	
61.	Senin, 22 Mei 2023	2	f
62.	Selasa, 23 Mei 2023	2	
63.	Rabu, 24 Mei 2023	2	
64.	Kamis, 25 Mei 2023	2	
65.	Jumat, 26 Mei 2023	2	
66.	Senin, 29 Mei 2023	2	f
67.	Selasa, 30 Mei 2023	2	
68.	Rabu, 31 Mei 2023	2	


69	Kamis, 01 Mei 2023	~	f
70	Jumat, 02 Mei 2023	~	
71	Senin, 05 Mei 2023	~	
72	Selasa, 06 Mei 2023	~	
73	Rabu, 07 Mei 2023	~	
74	Kamis, 08 Mei 2023	~	
75	Jumat, 09 Mei 2023	~	f
76	Senin, 12 Mei 2023	~	
77	Selasa, 13 Mei 2023	~	
78	Rabu, 14 Mei 2023	~	
79	Kamis, 15 Mei 2023	~	
80	Jumat, 16 Mei 2023	~	
82	Senin, 19 Mei 2023	~	f
82	Selasa, 20 Mei 2023	~	
83	Rabu, 21 Mei 2023	~	
84	Kamis, 22 Mei 2023	~	
85	Jumat, 23 Mei 2023	~	
86	Senin, 26 Mei 2023	~	
87	Selasa, 27 Mei 2023	~	f



Bengkalis, 27 Juni 2023
Pembimbing

Andri Irawan, S.T
Kepala Seksi Aplikasi Diskominfo

Lampiran 2 Lampiran Penerimaan Mahasiswa Kerja Praktek


	PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK Jalan Kartini No. 12 Bengkulu, Kode Pos 28712 E-Mail : diskominfotk@bengkalisab.go.id Website : diskominfotk.bengkalisab.go.id
Bengkalis, 24 Januari 2023	
Nomor : 3.18/KOM.SEK-UK/I/2023/21	Kepada
Sifat : Biasa	Yth. Direktur Politeknik Negeri Bengkulu
Lampiran : -	c.q. Wakil Direktur I
Hal : Penerimaan Mahasiswa Permohonan Kerja Praktek (KP)	di- Bengkalis

Menindaklanjuti Surat Nomor 382/PL31/TU/2023, tanggal 17 Januari 2023, tentang Permohonan Kerja Praktek (KP), merupakan sebuah kehormatan yang tak ternilai bagi Pemerintah Kabupaten Bengkulu, atas kepercayaan dan dipilihnya Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkulu sebagai tempat untuk kegiatan Kerja Praktek (KP) Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak.

Sehubungan itu dapat kami informasikan, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkulu bersedia dan dapat menerima mahasiswa Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak tersebut, untuk Kerja Praktek (KP) yang akan dilaksanakan pada 27 Februari s.d. 1 Juli 2023, adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

No	Nama	Program Studi
1	Rizki Romadhan	Rekayasa Perangkat Lunak
2	Zizi Andrea	Rekayasa Perangkat Lunak


Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih.



KEPALA DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA
DAN STATISTIK KABUPATEN BENGKALIS
HENDRIK DWI YATMOROL, S.Sos., M.I
Pemerintah Kabupaten Bengkulu
NIP. 19712054 199101 1 002

Catatan

- UU ITE Nomor 11 Tahun 2008 Pasal 5 Ayat (1).
"Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah"
- Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR/E,
- Surat ini dapat dibuktikan keasliannya di e-surat bengkalisab.go.id dengan scan QR-Code



Lampiran 3 Laporan Kerja Praktek

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
KABUPATEN BENGKALIS**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

Rizki Romadhan
6304191172

Bengkalis,

Kepala Seksi Aplikasi
Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik
Kabupaten Bengkalis



Apri Irawan, S.T
NIP. 1977112020100111014

Dosen Pembimbing Program Studi
Rekayasa Perangkat Lunak

Fajar Ratnawati, M.Cs
NIP. 198312122019032011

Disetujui
Ka. Prodi Rekayasa Perangkat Lunak

Fajri Profesio Putra, M.Cs
NIP. 198805072015041003

Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Kerja Praktek

Surat Keterangan

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa:

Nama : Rizki Romadhan
Tempat/Tgl. Lahir : Meskom, 27 November 2001
Alamat : Jl. Dusun Tua Prapat Tunggal


Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik. Kabupaten Bengkulu sejak 27 Februari sampai dengan 1 Juli 2023 sebagai tenaga Kerja Praktek (KP).

Selama bekerja di perusahaan kami, yang bersangkutan telah menunjukkan ketekunan dan kesungguhan bekerja dengan baik.

Surat keterangan ini diberikan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Bengkalis, 1 Juli 2023



Andri Irawan, S.T
NIP. 197711202010011014

Lampiran 5 Nilai Hasil Kerja Praktek

**PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK KABUPATEN
BENGKALIS**

Nama : Rizki Romadhan
Nim : 6304191172
Program Studi : D-IV Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Bengkalis


No	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	95
2.	Tanggung Jawab	25%	90
3.	Penyesuaian Diri	10%	90
4.	Hasil Kerja	30%	90
5.	Perilaku Secara Umum	15%	90
Jumlah Rata-rata		100%	91

Keterangan:

Nilai : Kriteria
81-100 : Istimewa
71-80 : Baik Sekali
66-70 : Cukup Sekali
56-60 : Cukup

Catatan:

Bengkalis, 1 Juli 2023



Andri Irawan, S.T
NIP. 197711202010011014

Lampiran 6 Lampiran Kerja Harian Di Diskominfo Bengkalis

