

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
PROVINSI RIAU**

**RANCANG BANGUN APLIKASI SIMOMA (SISTEM
MONITORING MAGANG)**

**AKNI PUTRA
6304191198**



**PROGRAM STUDI SARJANA TERAPAN REKAYASA
PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS-RIAU
2023**

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
PROVINSI RIAU**

Jl.Diponegoro Nomor 24 A,Kec. Pekanbaru Kota, Kota Pekanbaru,
Riau 28127

27 Februari 2023-01 Juli 2023

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan kerja praktker



Akni Putra
NIM.6304191198

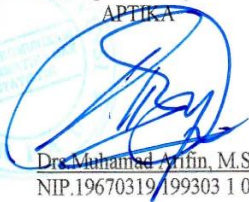
Pekanbaru, 27 Juli 2023

Dosen Pembimbing
Rekayasa Perangkat Lunak



Depandi Endang, M.Kom
NIP. 199005222019031010

a.n. Kepala Bidang
APTIKA



Drs. Muhammad Arifin, M.Si
NIP.19670319199303 1 002

Disetujui/Disyahkan
Ka.Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



Fajri Profesio Putra, M.Cs
NIP. 198805072015041003

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil Alamin. Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini. Sehingga dalam kesempatan ini, tak lupa juga ucapan terima kasih kepada kedua orang tua yang telah banyak memberikan dorongan berupa financial serta semangat yang diberikan dari awal hingga selesainya laporan ini. Selanjutnya tidak lupa pula ucapan terima kasih kepada pihak-pihak yang mendukung dalam penyelesaian laporan kerja praktek ini antara lain:

1. Kedua Orang Tua yang telah mensupport dan memberikan doa 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. Ibu Lidyawati, M.Kom selaku Koordinator Kerja Praktek dari Prodi Rekayasa Perangkat Lunak.
6. Bapak Depandi Enda, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
7. Bapak Hendra KL Iase, S.T sebagai pembimbing lapangan Kerja Praktek.
8. Bang Dedy, Fatta, Bagas sebagai senior dan rekan kerja di lapangan.

Bengkalis, Agustus 2023



Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek	1
1.3. Luaran Proyek Kerja Praktek	2
BAB II GAMBAR UMUM PERUSAHAAN	3
2.1. Sejarah Singkat Perusahaan	3
2.2. Visi dan Misi Perusahaan	5
2.2.1. Visi	5
2.2.2. Misi	5
2.3. Struktur Organisasi Perusahaan	6
2.3.1. Kepala Bidang Informatika Komunikasi Publik	7
2.4. Ruang Lingkup Perusahaan.....	7
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK	8
3.1. Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek.....	8
3.1.1. Pembuatan website Simoma (Sistem Informasi Monitoring Magang).....	8
3.1.2. Pembuatan Website Pergub (Peraturan Gubernur).....	8
3.2. Perangkat Yang Digunakan	8
3.2.1. Google Chrome	8
3.2.2. Laptop	8
3.3. Kendala Saat Pelaksanaan Kerja Praktek.....	9
3.4. Target Yang Diharapkan.....	9
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI.....	10
4.1. Metodologi	10
4.1.1. Prosedur Pembuatan Sistem.....	10

4.1.2	Metodologi Pengumpulan Data.....	10
4.1.3	Proses perancangan	11
4.1.4	Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan.....	11
4.2.	Perancangan dan Implementasi.....	12
4.2.1	Analisa data.....	12
4.2.2	Rancangan Sistem/Alat/Solusi	12
4.2.3	Implementasi Sistem/Alat/Solusi	15
4.2.4	Pengujian dan implementasi Sistem.....	24
4.2.5	Dampak Implementasi Sistem/Alat/solusi	29
4.2.6	Kendala dan Solusi.....	29
BAB V KESIMPULAN.....		30
5.1.	Kesimpulan	30
5.2.	Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA.....		31
DAFTAR LAMPIRAN		32

DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 Metode Waterfall.....	10
Gambar 4. 2 Usecase Diagram.....	13
Gambar 4. 3 Halaman Login.....	13
Gambar 4. 4 Halaman Dashboard.....	14
Gambar 4. 5 Halaman Absensi.....	14
Gambar 4. 6 Halaman login	15
Gambar 4. 7 Halaman Homepage	16
Gambar 4. 8 Halaman Presentasi masuk.....	18
Gambar 4. 9 Halaman Presentasi Keluar	20
Gambar 4. 10 Halaman Detail.....	22

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan	12
Tabel 4. 2 Tabel Pengujian	25

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kerja Praktek (KP) merupakan program pelatihan dan pendidikan mahasiswa untuk mengaplikasikan teori/konsep ilmu pengetahuan yang dipelajari ke dalam pekerjaan sesuai dengan profesi bidang studi. KP dapat menambah wacana, pengetahuan dan skill mahasiswa, serta mampu menyelesaikan persoalan-persoalan ilmu pengetahuan sesuai dengan teori yang mereka peroleh di bangku kuliah. KP dilaksanakan agar mahasiswa dapat memahami dan menerapkan secara baik tentang bidang ilmu yang dipelajari. Selain itu, agar mahasiswa dapat mengetahui profesi serta atmosfer pekerjaan sesuai dengan program studinya.

1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah :

- a. Mengaplikasikan teori/konsep ilmu rekayasa perangkat lunak yang telah dipelajari dari dunia industri.
- b. Mengkaji teori/konsep rekayasa perangkat lunak yang dipelajari dengan kenyataan di dunia industri.
- c. Menguji pengetahuan keterampilan dan perilaku dalam bekerja.
- d. Membangun relasi yang dapat menjadi jembatan menuju kesuksesan.

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktek ini adalah:

- a. Memperoleh pengalaman praktis sesuai dengan pengetahuan dan keterampilan rekayasa perangkat lunak.
- b. Memperoleh kesempatan untuk dapat menganalisis masalah yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan yang diterapkan dalam pekerjaan.
- c. Menumbuhkan sikap disiplin, bertanggung jawab, serta etika yang baik dalam bekerja.

1.3. Luaran Proyek Kerja Praktek

Produk yang dihasilkan adalah sebuah website monitoring mahasiswa magang menggunakan Framework Laravel. Aplikasi ini memberi solusi kepada pembimbing lapangan selama memantau jam kerja untuk anak magang.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau yang dibentuk berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Riau yang pembentukannya mengalami tahapan perubahan nomenklatur sebagai berikut:

1. Tahun 1997 telah dibentuk Kantor Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau berdasarkan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 7 Tahun 1997 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kantor Pengolahan Data Elektronik Daerah Pemerintah Provinsi Daerah Tingkat I Riau.
2. Dalam rangka pelaksanaan Undang-Undang Nomor 22 Tahun 1999 dan Peraturan Pemerintah Nomor 25 Tahun 2000, pada Tahun 2001 telah dibentuk:
 - a. Badan Pengolahan Data Elektronik (BPDE) Provinsi Riau yang ditetapkan melalui Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 23 Tahun 2001 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Pengolahan Data Elektronik.
 - b. Badan Informasi, Komunikasi dan Kesatuan Bangsa Provinsi Riau melalui Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 27 Tahun 2001 tentang Pembentukan, Susunan Organisasi dan Tata Kerja Badan Informasi, Komunikasi dan Kesatuan Bangsa.
3. Pada Tahun 2008, kedua lembaga tersebut di atas (BPDE dan Badan Infokom Kesbang) mengalami peleburan, menjadi Dinas Komunikasi Informatika dan Pengolahan Data Elektronik Provinsi Riau sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 9 Tahun 2008 tentang Organisasi dan Tata Kerja Dinas Daerah Provinsi Riau.
4. Tahun 2014, sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 2 Tahun 2014 tentang Organisasi Dinas Daerah Provinsi Riau, Diskominfo

dan PDE Provinsi Riau berubah menjadi Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Riau, sedangkan untuk Unit Pelaksana Teknis pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Riau dibentuk berdasarkan Peraturan Gubernur Riau No. 10 Tahun 2014 tentang Organisasi Unit Pelaksana Teknis Pada Dinas dan Lembaga Teknis Daerah di Lingkungan Pemerintah Provinsi Riau.

5. Tahun 2016, dalam rangka melaksanakan Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2014 tentang Pemerintahan Daerah dibentuk Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau sebagai Organisasi Perangkat Daerah Baru sesuai dengan Peraturan Daerah Provinsi Riau Nomor 4 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Provinsi Riau.
6. Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik mempunyai tugas membantu Gubernur melaksanakan Urusan Pemerintahan yang menjadi kewenangan Daerah dan Tugas Pembantuan yang ditugaskan kepada Daerah. Dalam melaksanakan tugas tersebut, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik menyelenggarakan fungsi:
 1. Perumusan kebijakan pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, Bidang Persandian.
 2. Pelaksanaan kebijakan pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, Bidang Persandian.
 3. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, dan Bidang Persandian.
 4. Pelaksanaan administrasi pada Sekretariat, Bidang Informasi dan Komunikasi Publik, Bidang Pengelolaan dan Infrastruktur e-

Government, Bidang Layanan e-Government, Bidang Statistik, dan Bidang Persandian.

5. Pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh Gubernur terkait dengan tugas dan fungsinya.

2.2. Visi dan Misi Perusahaan

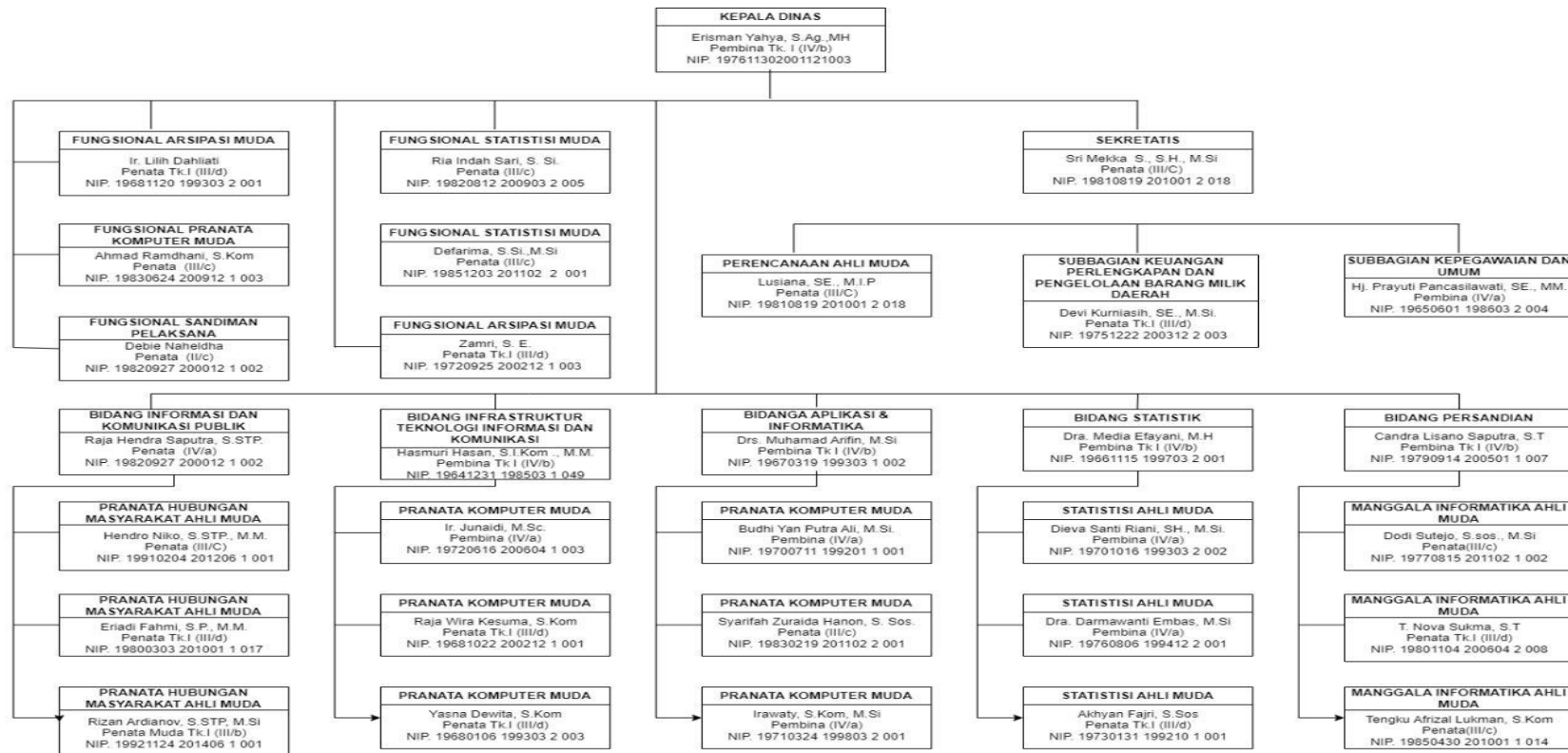
2.2.1. Visi

Terwujudnya Layanan Komunikasi, Informatika dan Statistik yang handal dan berdaya saing.

2.2.2. Misi

Mewujudkan manajemen penyelenggaraan pemerintahan yang baik(goodgovernance), efektif dan efisien, professional, transparan dan akuntabel.

2.3. Struktur Organisasi Perusahaan



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Diskominfo

2.3.1. Kepala Bidang Informatika Komunikasi Publik

Kepala bidang komunikasi dan informasi publik mempunyai tugas melakukan koordinasi, fasilitas dan evaluasi pada seksi komunikasi informasi, seksi diseminasi informasi, seksi multimedia dan dokumentasi. Untuk melaksanakan tugas kepala bidang menyelenggarakan fungsi.

1. Penyusunan program kerja dan rencana operasional pada bidang informasi dan komunikasi publik.
2. Penyelenggaraan koordinasi, fasilitasi dan memeriksa hasil pelaksanaan tugas di lingkungan bidang informasi dan komunikasi publik. Penyelenggaraan pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas sesuai dengan tugas yang telah di laksanakan kepada kepala dinas komunikasi, informatika dan statistik.
3. Pelaksanaan tugas kedinasan lain yang di berikan pimpinan sesuai tugas dan fungsinya. Bidang informasi dan komunikasi publik terdiri dari:
 - a. Kepala Seksi Komunikasi Informasi.
 - b. Kepala Seksi Diseminasi Informasi.
 - c. Kepala Seksi Multimedia dan Dokumentasi.

2.4. Ruang Lingkup Perusahaan

Waktu pelaksanaan Kerja Praktek (KP) dilaksanakan selama 4 Bulan terhitung dari tanggal 27 Februari 2023 sampai 01 juli 2023. Kerja Praktek di laksanakan di Dinas Komunikasi Informatika dan statistik (Diskominfo) Provinsi Riau yang beralamat di jalan Gajah mada NO 24 A, pekanbaru kota,kota pekanbaru, riau.Jam operasional Diskominfo Provinsi Riau dari senin-rabu yaitu pukul 07:30-16:00 sedangkan hari kamis-jumat yaitu pukul 07:30-16:30. Selama kerja praktek kegiatan yang di kerjakan random.

BAB III

BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1. Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek

Selama kerja praktek di Dinas komunikasi informatika dan statistik (Diskominfotik) provinsi riau bidang pekerjaan bersifat flaxible karena pekerjaan dilakukan sesuai arahan dari pembimbing lapangan. Selama melaksanakan kerja praktek terdapat beberapa pekerjaan yang di berikan oleh pihak kantor:

3.1.1. Pembuatan website Simoma (Sistem Informasi Monitoring Magang)

Dalam kegiatan ini, saya bertugas membuat website Simoma (sistem informasi monitoring magang). Dalam pembuatan sistem ini ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu menanyakan seperti apa sistem yang akan di buat, mencari referensi untuk sistem dan membuat alur kerja sistem.

3.1.2. Pembuatan Website Pergub (Peraturan Gubernur)

Dalam kegiatan ini saya bartugas membuat website Pergub (Peraturan gubernur), proyek ini dikasi langsung dengan pembimbing lapangan.

3.2. Perangkat Yang Digunakan

3.2.1. Google Chrome

Chrome adalah sebuah peramban web (web browser) yang dikembangkan oleh perusahaan teknologi Google. Peramban web merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk menjelajahi dan mengakses berbagai hal di internet, seperti situs web, konten multimedia, aplikasi web, dan layanan online lainnya.

3.2.2. Laptop

Laptop merupakan perangkat keras yang digunakan untuk membuat proyek dan laporan Kerja Praktek dan penunjang lain selama melaksanakan kegiatan di tempat kerja praktek.

3.3. Kendala Saat Pelaksanaan Kerja Praktek

Kendala yang dialami saat melaksanakan Kerja Praktek yaitu kurangnya kemampuan untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan dari tempat kerja, sehingga membutuhkan waktu untuk memahami proyek yang diberikan.

3.4. Target Yang Diharapkan

Adapun target yang diharapkan selama pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Provinsi Riau adalah:

1. Memahami system kerja di kantor Diskominfo Provinsi Riau.
2. Menyelesaikan aplikasi yang dikerjakan

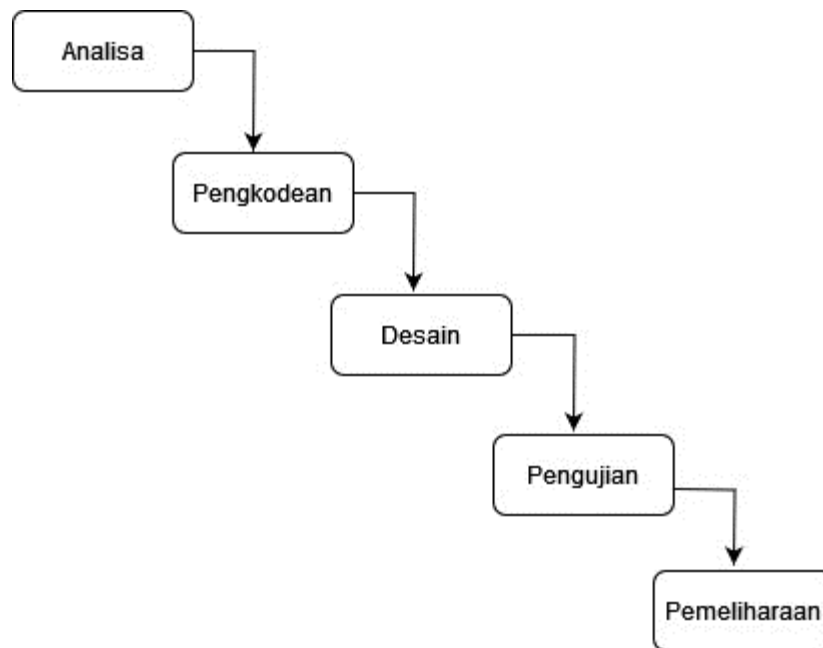
BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1. Metodologi

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem

Metode yang digunakan untuk merancang aplikasi adalah metode pengembangan perangkat lunak SDLC yaitu metode *waterfall*. Model Waterfall menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sequensial atau berturut dimulai dari analisis kebutuhan software, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung.



Gambar 4. 1 Metode Waterfall
(sumber: Dokumen Pribadi)

4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang di lakukan selama pembuatan system saat pelaksanaan kerja praktek yaitu wawancara, wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan mengaju pertanyaan kepada pihak yang bertanggung jawab yaitu mentor lapangan selama melakukan kerja praktek.

4.1.3 Proses perancangan

Sistem yang diusulkan merupakan aplikasi SIMOMA (Sistem Informasi Monitoring Magang) yang dapat digunakan untuk mempermudah pembimbing lapangan Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Provinsi Riau untuk melihat jam kerja anak magang. Aplikasi ini bisa melihat jam masuk, jam keluar dan jumlah jam kerja.

4.1.4 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

4.1.4.1 Tahap yang dilakukan

Berikut ini adalah tahapan-tahapan sistem sistem dan jadwal pelaksanaan dalam pembuatan Aplikasi SIMOMA (Sistem Informasi Monitoring Magang) menggunakan metode Waterfall sebagai berikut:

1. Analisa kebutuhan perangkat lunak
Pada tahapan ini penulis melakukan pengumpulan data untuk pengumpulan data yang akan digunakan pada database nantinya.
2. Pada tahap desain ini penulis menggambarkan hasil dari analisa kebutuhan dengan menggambarkan sistem kedalam prototype rancangan sistem yang akan di bangun.
3. Pembuatan kode program
Pada tahapan ini, desain yang sudah dibuat akan dituangkan kedalam program perangkat lunak.
4. Pengujian
Setelah melakukan tahapan pengkodean, maka selanjutnya tahapan yang akan dilakukan adalah pengujian sistem yang telah dibuat.
5. Pemeliharaan
Tahapan maintenance merupakan tahapan terakhir dari metode Waterfall. Pada tahapan ini memungkinkan adanya perubahan yang dilakukan Ketika ada bagian yang menurut pengguna yang belum selesai.

4.1.4.2 Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal perancangan projek ini adalah dalam 3 bulan terakhir kerja praktek. Bisa dilihat pada table berikut.

Tabel 4. 1 Tabel Jadwal Pelaksanaan

No	Uraian kegiatan	bulan											
		April				Mei				juni			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Menganalisis Kebutuhan	■	■										
2	Merancang Sistem		■	■	■								
3	Membangun Sistem					■	■	■	■	■	■		
4	Pengujian Sistem											■	■
5	Perbaikan											■	■
6	Laporan	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■

4.2. Perancangan dan Implementasi

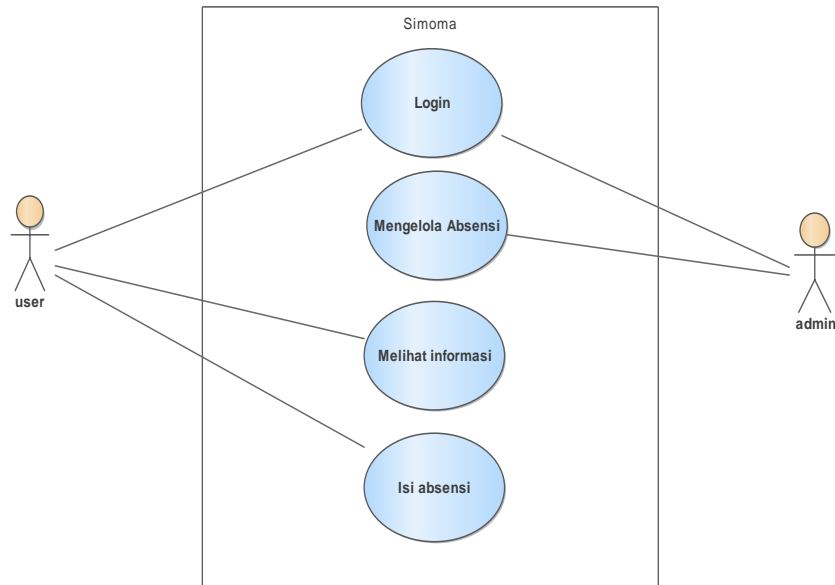
4.2.1 Analisa data

Analisa kebutuhan perangkat lunak ialah untuk mengetahui kebutuhan apa aja yang diperlukan dalam membangun aplikasi.

4.2.2 Rancangan Sistem/Alat/Solusi

Perancangan sistem merupakan proses perancangan aplikasi yang menggambarkan rancangan aplikasi yang dibangun sebelum melakukan pengkodean.

4.2.2.1 Use case diagram



Gambar 4. 2 Usecase Diagram

Use case diagram menggambarkan aktifitasn yang dapat dilakukan oleh pengguna di dalam sistem, aktor dalam sistem ini terbagi menjadi dua yaitu admin dan user.

4.2.2.2 Rancangan UI

Tahapan ini adalah untuk menggambarkan U/I yang akan dibangun dalam bentuk rancangan sesuai dengan hasil analisa pada tahap perencanaan kebutuhan.

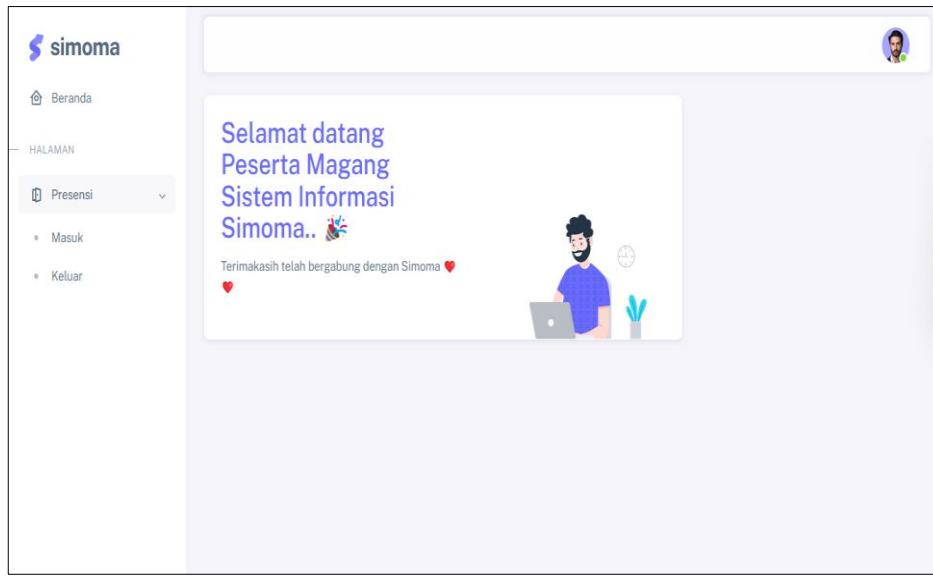
a. Tampilan login

The screenshot shows a login page for 'simoma'. At the top is the 'simoma' logo. Below it is a greeting 'Haii.. 🙌' followed by the text 'Silahkan lakukan login untuk memulai penggunaan..'. There are two input fields: 'EMAIL' with the placeholder 'Enter your email..' and 'PASSWORD' with the placeholder 'Enter your password..' and an eye icon. Below the fields is a blue 'Login' button and a link 'Kembali ke halaman utama?'.

Gambar 4. 3 Halaman Login

Tampilan ini berupa halaman login, untuk login ke website simoma. User atau admin harus menginput username dan password kemudian mengklik tombol login agar bisa masuk ke sistem.

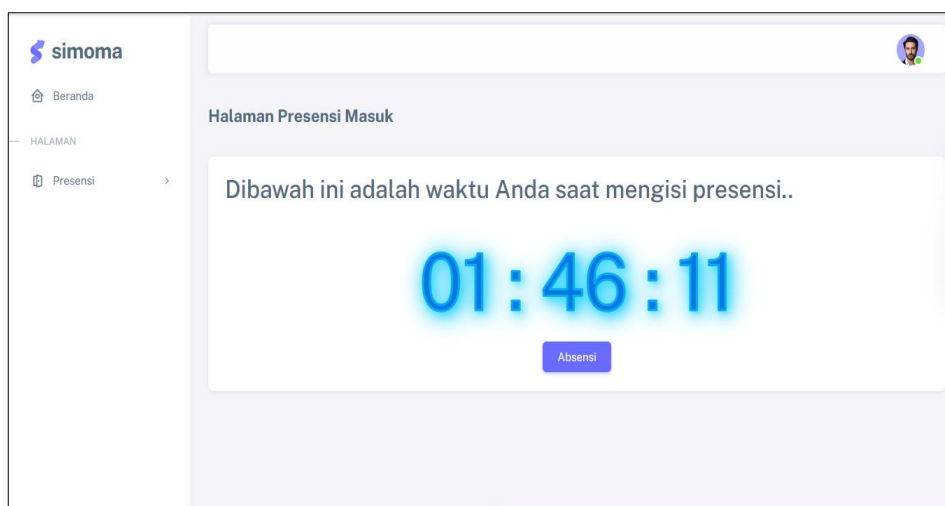
b. Halaman dashboard



Gambar 4. 4 Halaman Dashboard

Setelah masuk halaman dashboard user bisa mengklik menu “presensi” untuk melakukan absen.

c. Halaman absensi



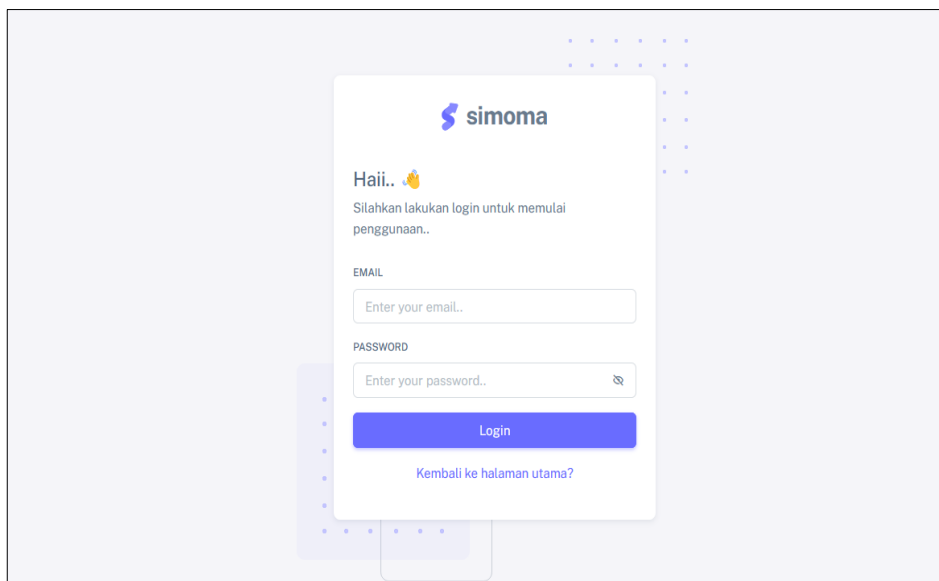
Gambar 4. 5 Halaman Absensi

Pada halaman presensi, user bisa mengklik tombol absensi untuk memulai jam masuk magang.

4.2.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Implementasi sistem merupakan proses mebuatan Aplikasi Simoma dari tahap design yang kemudian dilanjutkan dengan tahapan coding menggunakan bahasa pemrograman *php* dan *database* yang digunakan yaitu MySQL. Adapun hasil dari implementasi Aplikasi Simoma berbasis Website ini adalah sebagai berikut:

1. Halaman Login



Gambar 4. 6 Halaman login

Halaman login ini adalah halaman untuk melakukan akses masuk ke sistem. Halaman ini mendeteksi setiap user yang masuk.

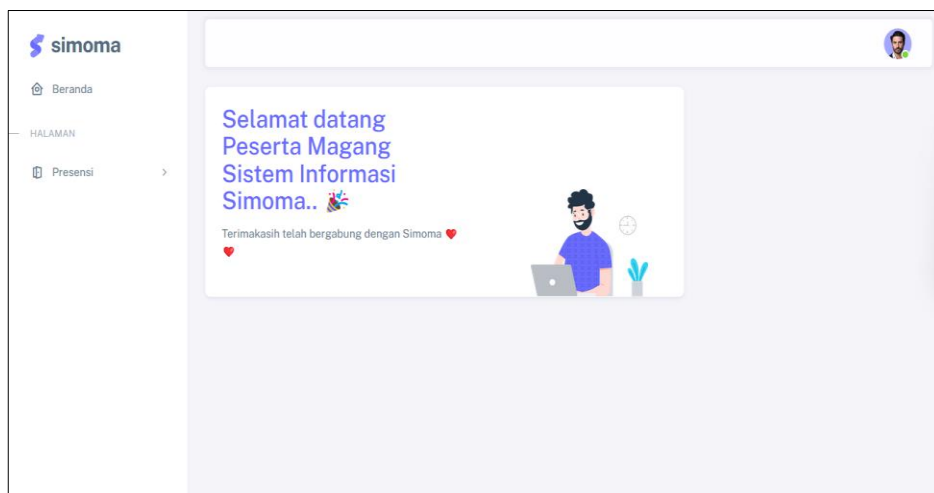
```
class LoginController extends Controller
{
    public function halamanlogin(){
        return view('login.login-aplikasi');
    }

    public function postlogin(Request $request){
        if(Auth::attempt($request->only('email','password'))){
            return redirect('/home');
        }
        return redirect('/');
    }
}
```

```
}

public function logout(){
    Auth::logout();
    return redirect ('login');
}
}
```

2. Halaman dashboard



Gambar 4. 7 Halaman Homepage

Halaman ini biasanya disebut *Homepage* adalah halaman pertama di website setelah melakukan login user.

```
<html
  lang="en"
  class="light-style layout-menu-fixed"
  dir="ltr"
  data-theme="theme-default"
  data-assets-path="../assets/"
  data-template="vertical-menu-template-free"
>
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta
    name="viewport"
    content="width=device-width, initial-scale=1.0, user-
scalable=no, minimum-scale=1.0, maximum-scale=1.0"
  />

  <title>Halaman User</title>
  @include('Template.head')
```

```

</head>

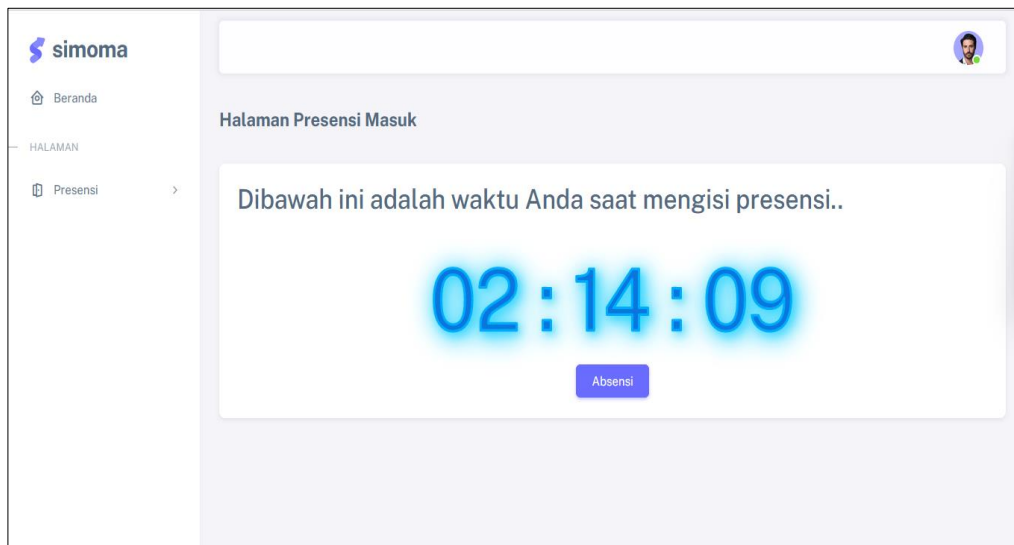
<body>
  <!-- Layout wrapper -->
  <div class="layout-wrapper layout-content-navbar">
    <!-- Layout wrapper -->
    <div class="layout-wrapper layout-content-navbar">
      @include('template.navbar')
      @include('template.sidebar')

      <!-- Content wrapper -->
    <div class="content-wrapper">
      <!-- Content -->

      <div class="container-xxl flex-grow-1 container-p-y">
        <div class="row">
          <div class="col-lg-8 mb-4 order-0">
            <div class="card">
              <div class="d-flex align-items-end row">
                <div class="col-sm-7">
                  <div class="card-body">
                    <h2 class="card-title text-primary">Selamat
datang {{ auth()->user()->name }}.. 🙌 </h2>
                    <p class="mb-4">
                      Terimakasih telah bergabung dengan Simoma
                    </p>
                    </div>
                  </div>
                </div>
                <div class="col-sm-5 text-center text-sm-left">
                  <div class="card-body pb-0 px-0 px-md-4">
                    
                  </div>
                </div>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

```


3. Halaman Presensi masuk



Gambar 4. 8 Halaman Presentasi masuk

Halaman ini adalah halam peserta magang untuk melakukan absensi jam masuk.

```
public function store(Request $request)
{
    $timezone = 'Asia/Jakarta';
    $date = new DateTime('now', new DateTimeZone($timezone));
    $tanggal = $date->format('Y-m-d');
    $localtime = $date->format('H:i:s');

    $presensi = Presensi::where([
        ['user_id', '=', auth()->user()->id],
        ['tgl', '=', $tanggal],
    ]->first();
    if ($presensi){
        dd("sudah ada");
    }else{
        Presensi::create([
            'user_id' => auth()->user()->id,
            'tgl' => $tanggal,
            'jammasuk' => $localtime,
        ]);
    }

    return redirect('presensi-masuk');
}

public function halamanrekap()
{
    return view('presensi.halaman-rekap-peserta-magang');
}
```

```

public function tampildatakeseluruhan($tglawal, $tglakhir)
{
    $presensi = Presensi::with('user')-
>whereBetween('tgl',[$tglawal, $tglakhir])->orderBy('tgl','asc')-
>get();
    return view('presensi.rekap-peserta-
magang',compact('presensi'));
}
public function presensipulang(){
    $timezone = 'Asia/Makassar';
    $date = new DateTime('now', new DateTimeZone($timezone));
    $tanggal = $date->format('Y-m-d');
    $localtime = $date->format('H:i:s');

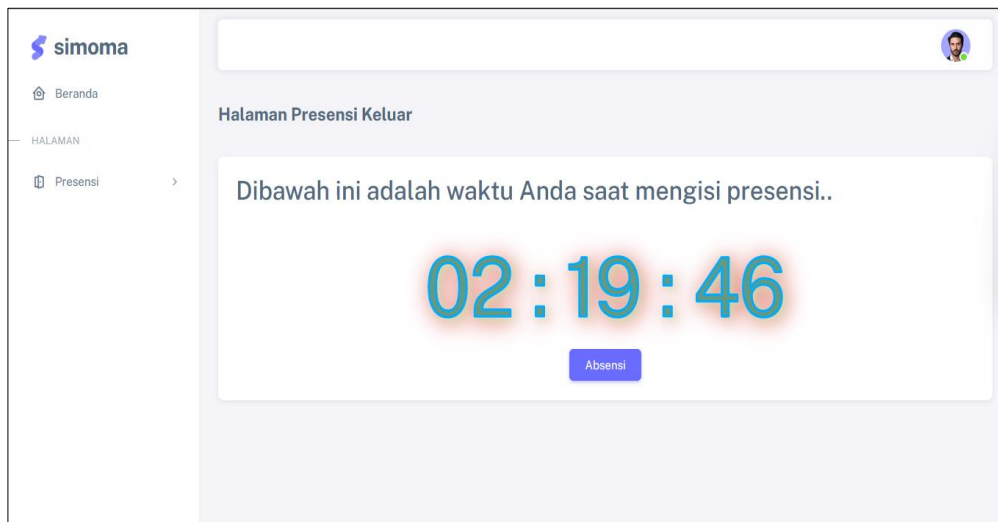
    $presensi = Presensi::where([
        ['user_id', '=', auth()->user()->id],
        ['tgl', '=', $tanggal],
    ]->first();

    $dt=[
        'jamkeluar' => $localtime,
        'jamkerja' => date('H:i:s', strtotime($localtime) -
strtotime($presensi->jammasuk))
    ];

    if ($presensi->jamkeluar == ""){
        $presensi->update($dt);
        return redirect('presensi-keluar');
    }else{
        dd("sudah ada");
    }
}
}

```

4. Halaman Presensi keluar



Gambar 4. 9 Halaman Presentasi Keluar

Halaman ini adalah halaman peserta magang untuk melakukan absensi jam keluar.

```
<html
  lang="en"
  class="light-style layout-menu-fixed"
  dir="ltr"
  data-theme="theme-default"
  data-assets-path="../assets/"
  data-template="vertical-menu-template-free"
>
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta
    name="viewport"
    content="width=device-width, initial-scale=1.0, user-
scalable=no, minimum-scale=1.0, maximum-scale=1.0"
  />

  <title>Halaman User</title>
  @include('Template.head')
  <script src="{ asset('js/jam.js') }" ></script>

  <style>
    #watch {
      color: rgb(252, 150, 65);
      position: absolute;
      z-index: 1;
      height: 40px;
      width: 700px;
      overflow: show;
      margin: auto;
    }
  </style>
</html>
```

```

        top: 0;
        left: 0;
        bottom: 0;
        right: 0;
        font-size: 10vw;
        -webkit-text-stroke: 3px rgb(210, 65, 36);
        text-shadow: 4px 4px 10px rgba(210, 65, 36, 0.4),
                    4px 4px 20px rgba(210, 45, 26, 0.4),
                    4px 4px 30px rgba(210, 25, 16, 0.4),
                    4px 4px 40px rgba(210, 15, 06, 0.4);
    }
</style>

</head>

<body onload="realtimeClock()">
  <!-- Layout wrapper -->
  <div class="layout-wrapper layout-content-navbar">
    @include('template.navbar')
    @include('template.sidebar')

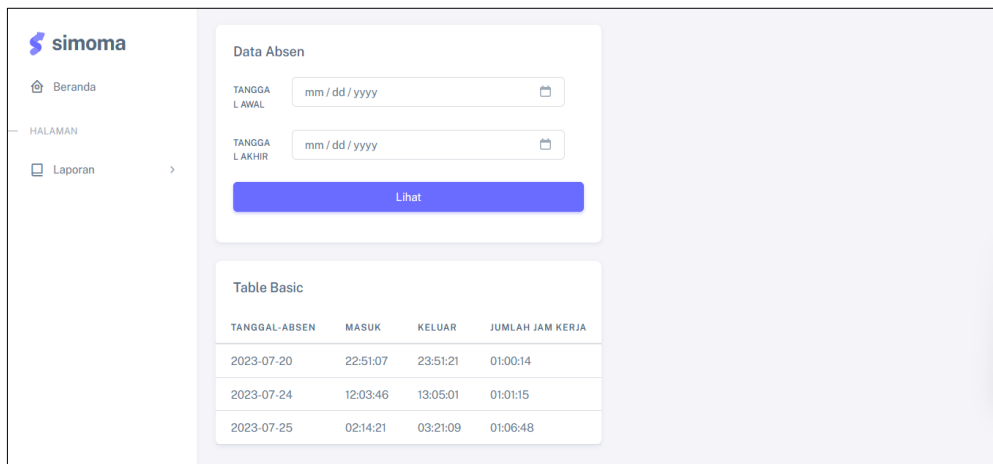
    <!-- Content wrapper -->
    <div class="content-wrapper">
      <!-- Content -->

      <div class="container-xxl flex-grow-1 container-p-y">
        <h4 class="fw-bold py-3 mb-4"><span class="text-
muted fw-light"></span> Halaman Presensi Keluar</h4>

        <!-- Basic Layout -->
        <div class="row">
          <div class="col-xl">
            <div class="card mb-4">
              <div class="card-header d-flex justify-
content-between align-items-center">
                <h2 class="mb-0"> Dibawah ini adalah waktu
Anda
                saat mengisi presensi..
              </h2>
            </div>
            <div class="card-body">
              <form action="{{ route('ubah-presensi') }}"
method="post">

```

5. Halaman detail Absensi



Gambar 4. 10 Halaman Detail

Halaman ini adalah halaman mentor untuk melihat jam masuk dan jam keluar mahasiswa magang.

```
<head>
  <meta charset="utf-8" />
  <meta
    name="viewport"
    content="width=device-width, initial-scale=1.0, user-
scalable=no, minimum-scale=1.0, maximum-scale=1.0"
  />
  <title>Halaman User</title>
  @include('Template.head')
</head>

<body>
  <!-- Layout wrapper -->
  <div class="layout-wrapper layout-content-navbar">
    @include('template.navbar')
    @include('template.sidebar')

  <!-- Content wrapper -->
  <div class="content-wrapper">
    <!-- Content -->

    <div class="container-xxl flex-grow-1 container-p-y">
      <h4 class="fw-bold py-3 mb-4"><span class="text-muted fw-
light"></span> Rekap Presensi Anak Magang</h4>

      <div class="col-xl-6">
        <!-- HTML5 Inputs -->
        <div class="card mb-4">
          <h5 class="card-header">Data Absen</h5>
          <div class="card-body">
```

```

        <div class="mb-3 row">
        <div class="mb-3 row">
            <label for="html5-date-input" class="col-md-2 col-
form-label">Tanggal Awal</label>
            <div class="col-md-10">
                <input class="form-control" type="date"
name="tglawal" id="tglawal" />
            </div>
        </div>

        <div class="mb-3 row">
            <label for="html5-date-input" class="col-md-2 col-
form-label">Tanggal Akhir</label>
            <div class="col-md-10">
                <input class="form-control" type="date"
name="tglakhir" id="tglakhir" />
            </div>
        </div>

        <div class="form-group">
            <a href="" onclick="this.href='/filter-data/'+
document.getElementById('tglawal').value +
 '/' + document.getElementById('tglakhir').value "
class="btn btn-primary col-md-12">
                Lihat <i class="fas fa-print"></i>
            </a>
        </div>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>

<div class="card">
    <h5 class="card-header">Table Basic</h5>
    <div class="table-responsive text-nowrap">
        <table class="table">
            <table class="table">
                <thead>
                    <tr>
                        <th>Peserta-magang</th>
                        <th>Tanggal-absen</th>
                        <th>Masuk</th>
                        <th>Keluar</th>
                        <th>Jumlah jam kerja</th>
                    </tr>
                </thead>
                @foreach ($presensi as $item)
                <tr>
                    <td><i class="fab fa-angular fa-
lg text-danger me-3"></i> <strong>{{ $item->user->name
}}</strong></td>
                    <td>{{ $item->tgl }}</td>
                    <td>{{ $item->jammasuk }}</td>

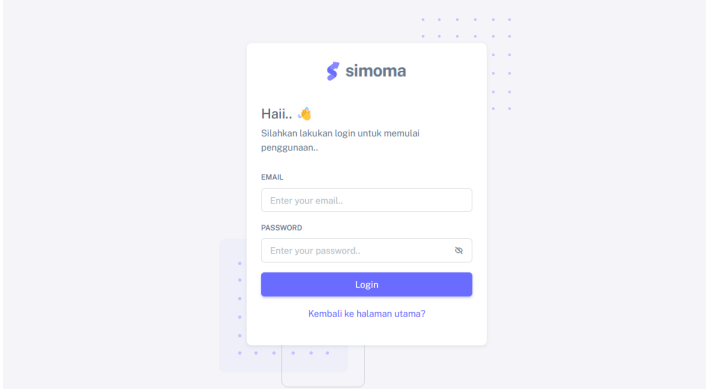
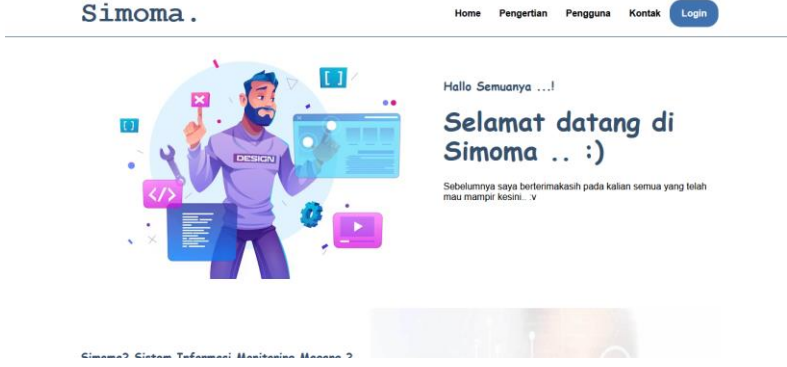
```

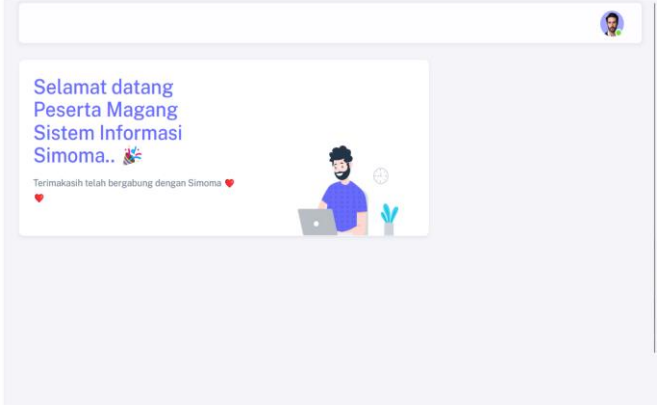

```
<td>{{ $item->jamkeluar }}</td>
<td>{{ $item->jamkerja }}</td>
</tr>
@endforeach
</table>
```


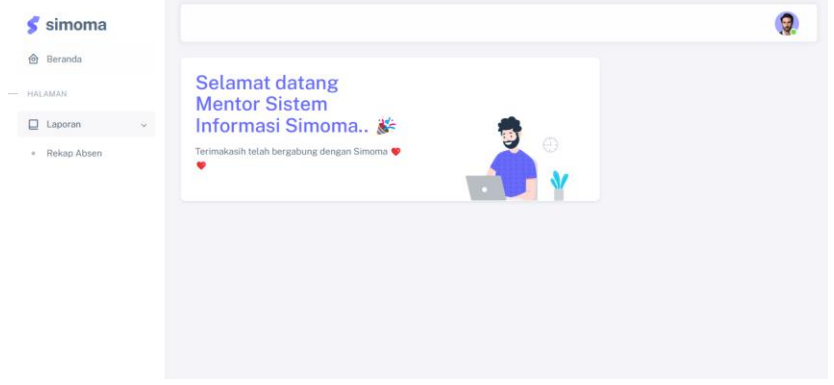
4.2.4 Pengujian dan implementasi Sistem

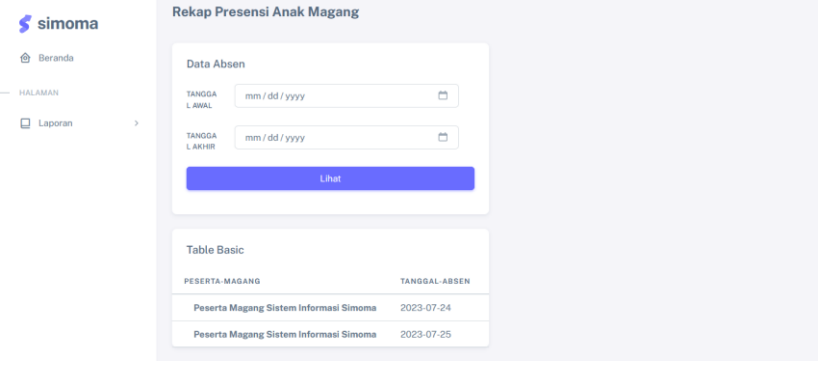
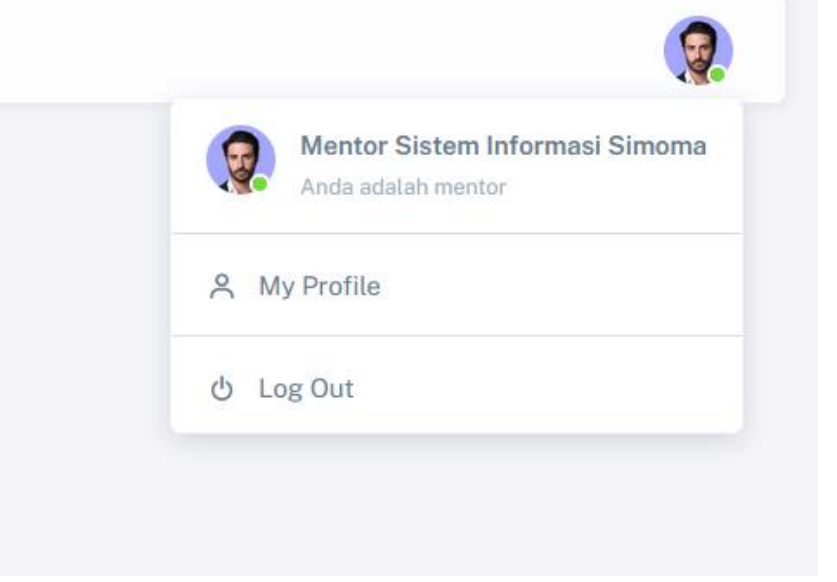
tahapan ini dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang sudah dibangun sesuai dengan fungsionalitas saat perancangan sistem. Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan black box testing, yang merupakan metode pengujian yang berfokus pada pemeriksaan fungsional yang sudah di rancang pada aplikasi.

Tabel 4. 2 Tabel Pengujian

Scenario Pengujian	Kasus pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Hasil Pada Sistem
Login	Masukan semua inputan login sesuai deta, kemudian klik login	Login berhasil	sesuai	
Login	Masukan inputan kosong, lalu klik login	Login gagal	sesuai	

<p>Halaman beranda</p>	<p>Halaman ini tampil setelah melakukan login dengan benar</p>	<p>Login berhasil</p>	<p>sesuai</p>	
<p>Halaman absensi</p>	<p>Tampilan melakukan absensi masuk</p>	<p>Absensi berhasil</p>	<p>sesuai</p>	

<p>Halaman absensi</p>	<p>Tampilan absensi keluar</p>	<p>Absensi berhasil</p>	<p>sesuai</p>	
<p>Halam beranda</p>	<p>Halaman beranda pada admin</p>	<p>Login berhasil</p>	<p>sesuai</p>	

Halaman rekab absen	Halaman rekab absen untuk admin	Berhasil	Sesui	
Laman log out	Halaman log out untuk user dan admin	Berhasil	Sesui	

4.2.5 Dampak Implementasi Sistem/Alat/solusi

Kerja praktek ini telah dilakukan dengan baik di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau selama lebih kurang bulan terhitung sejak tanggal 27 Februari 2023 sampai dengan 02 juli 2023. Adapun dampak dari implementasi terhadap Perusahaan yaitu aplikasi Simoma ini sangat membantu mentor magang untuk melihat kehadiran atau jam kerja masuk dan keluar siswa magang dikantor Diskominfo.

4.2.6 Kendala dan Solusi

Luaran Kerja Praktek yang dilakukan di Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau yaitu membuat sistem Monitoring Magang yang nantinya digunakan untuk melihat kehadiran atau jam kerja masuk dan keluar siswa magang. Namun ada beberapa kendala saat pembuatan sistem, yaitu:

1. Kendala dalam melakukan pembuatan aplikasi yaitu harus memahami Bahasa pemrograman yang sesuai dengan pembuatan projek dan terjadi error yang berulang sehingga perlu pemahaman, ketelitian dalam pembuatan aplikasi ini.
2. Tenggang waktu pembuatan projek KP bersamaan dengan Skripsi, Sehingga sulit bagi penulis untuk membagi waktu, apalagi pelaksanaan Kerja Praktek jauh dari kampus Politeknik Negeri Bengkalis sehingga penulis harus belajar mandiri.

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Kesimpulan dari pelaksanaan Kerja Praktek di Diskominfo Provinsi Riau yakni mendapatkan pengalaman kerja, keterampilan dan pengetahuan yang tidak diketahui sebelumnya. Selain itu juga mendapatkan perbandingan antara teori dan praktik di perkuliahan dan kenyataan oprasional di dunia kerja.

5.2. Saran

Adapun saran terkait pelaksanaan kerja praktik di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau, untuk mahasiswa yang mau kerja praktek di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau saya rekomendasi karena pekerjaan sesuai untuk mahasiswa program Studi Rekayasa Perangkat Lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Akbar, F., Setiaji, S., Ishak, R., Saputra, D., & Masruri, B. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Karang Taruna Menggunakan Metode Waterfall. *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 8(1).
- YULIANTO, Hery Dwi; FIRDAUS, R. B. Perancangan Sistem Informasi Monitoring Magang. *IJIS-Indonesian Journal On Information System*, 2021, 6.2: 130-136.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Balasan Diterima Magang

No.	NAMA	NIM	PROGAM STUDI
1.	Jeki Saputra	6304191196	Relaya Perangkat Lunak
2.	Akni Putra	6304191198	Relaya Perangkat Lunak

PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK
Jalan Diponegoro Nomor 24 A, Pekanbaru, Kode Pos : 28156
Telepon : (0781) 45505, Faximile : (0781) 45505
e-mail : diskominfotik@riau.go.id
Website : <http://diskominfotik.riau.go.id>, riau.go.id, mediacenter.riau.go.id

Pekanbaru, 13 Februari 2023

Kepada
Yth. Kepala Direktur Politeknik Negeri
Bengkalis

Di -
Bengkalis

Nomor : 423/Diskominfotik-Sekre/14
Sifat : Penting
Lampiran : -
Hal : Penempatan Kerja Praktik/Magang/Riset

Menindaklanjuti Surat dari Politeknik Negeri Bengkalis Nomor: 389/PL-31/TU/2023 tanggal 17 Januari 2023, bersama ini pada prinsipnya Mahasiswa/i sebagai berikut :

Diterima untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan terhitung 27 Februari s.d 01 Juli 2023 di Bidang Aplikasi dan Informatika Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Provinsi Riau.

Demikian disampaikan, atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA
DAN STATISTIK PROVINSI RIAU
KASUBBAG. KEPEGAWAIAN DAN UMUM

Hj. PRAYUTI PANCASILAWATI,SE,MM
Pembina (IV/a)
NIP. 19650601 198603 2 004

Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Kerja Praktek

SURAT KETERANGAN

Nomor :

Yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Akni Putra

Tempat/Tgl Lahir : Batu Panjang, 28 Juli 2001

Alamat : Jl. Inpres Kel. Pergam Bengkalis

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Provinsi Riau sejak tanggal 27 Februari sampai dengan 01 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 di berikan untuk di gunakan sebagaimana mestinya.

Demikian agar yang berkepentingan maklum.

Pekanbaru, 27 Juli 2023

a.n. Kepala Bidang

APTIKA



Drs. Muhamad Arifin, M.Si
Pembina Tk I (IV/b)
NIP.19670319 199303 1 002

Lampiran 3 Lembar Penilaian Kerja Praktek

**PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK
PROVINSI RIAU**

Nama : Akni Putra
NIM : 6304191198
Program Studi : D4-Rekayasa Perangkat Lunak
Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	80
2.	Tanggung Jawab	25%	90
3.	Penyesuaian Diri	10%	93
4.	Hasil Kerja	30%	88
5.	Perilaku Secara Umum	15%	85
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	89

Keterangan :

Nilai : Kriteria
81 – 100 : Istimewa
71 – 80 : Baik Sekali
66 – 70 : Baik
61 – 65 : Cukup Baik
56 – 60 : Cukup

Catatan :

Pekanbaru, 27 Juli 2023



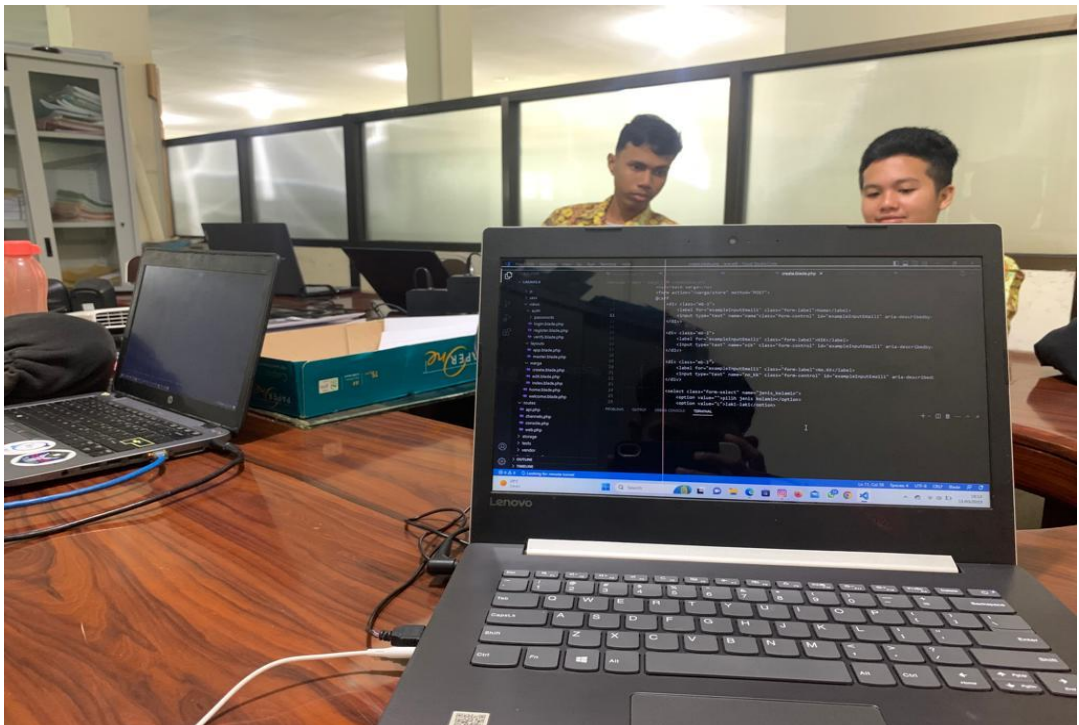
Hendra K.R. Lase, ST
NIP.19890209 202012 1 002

Lampiran 4 Dokumentasi Kegiatan

3. Rapat Bersama orang kantor diskominfo



4. Foto Proses Pembuatan *Website*



5. Foto Monitoring Dosen Pembimbing Politeknik Negeri Bengkalis

