

LAPORAN KERJA PRAKTEK

**DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN KABUPATEN
BENGKALIS**

**RANCANG BANGUN APLIKASI LAPORAN PEMBAYARAN
RETRIBUSI PASAR TERUBUK**



INDAH WAHYUNI
6304201286

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA

PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

2024

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN KERJA PRAKTEK
DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN KABUPATEN
BENGKALIS

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan kerja praktek

INDAH WAHYUNI
6304201268

Bengkalis, 28 Agustus 2024

Pembimbing Magang
Dinas Perdagangan Dan Perindustrian
Kabupaten Bengkalis



Evi Herdawati, SH
NIP.197903221998032001

Dosen Pembimbing Program
Studi Rekayasa Perangkat Lunak



Depandi Enda, M.Kom
NIP.199005222019031010

Disetujui
Ka.Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



Fajri Profesio Putra, M.Cs
NIP.198805072015041003

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah swt berkat rahmat, hidayah dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Dalam laporan ini akan membahas mengenai Kerja Praktek (KP) yang dilakukan dikantor Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis.

Penulis menyadari dalam penyusunan laporan ini tidak akan selesai tanpa bantuan dari berbagai pihak. Karna itu pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T. selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom. Selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs. Selaku Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Depandi Enda, M. Kom selaku dosen pembimbing Laporan Kerja Praktek saya.
5. Bapak dan ibu dosen jurusan teknik informatika yang telah berbagi ilmu.
6. Keluarga, dan teman-teman serta seluruh pihak yang telah mendukung dan membantu yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

Penulis merasa bersyukur karena telah diterima melakukan Kerja Praktek di Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis, karena adanya pelaksanaan Kerja Praktek ini penulis mendapat kesempatan untuk meningkatkan keterampilan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diajarkan dibangku kuliah dalam dunia pekerjaan secara nyata dan menanamkan prilaku yang baik dalam pekerjaan.

Penulis mengucapkan permohonan maaf kepada semua pihak yang terlibat jika terdapat kesalahan dan kesilapan selama proses Kerja Praktek berlangsung, baik kesalahan yang disengaja maupun tidak disengaja, baik bersifat rohani maupun

jasmani. Penulis juga menyadari laporan ini tidak luput dari berbagai kesalahan dan kekurangan. Penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan dan perbaikannya sehingga akhirnya laporan Kerja Praktek ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca.

Bengkalis, 28 Agustus 2024



Indah Wahyuni

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR GAMBAR.....	viii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup	1
1.3 Tujuan dan Manfaat KP.....	2
1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN KABUPATEN BENGKALIS	3
2.1 Profil Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Bengkulu	3
2.2 Visi dan Misi.....	3
2.1.1 Visi.....	3
2.1.2. Misi	4
2.3 Struktur Organisasi.....	4
2.3.1 Tugas Kepala Dinas	4
2.3.2 Tugas Sektetaris	5
2.3.3 Tugas Kasubag Penyusunan Program Umum	5
2.3.4 Tugas Kasubag Keuangan dan Perlengkapan.....	5
2.3.5 Tugas Bidang Pasar	6
2.3.6 Tugas Pengawas Perdagangan	6

2.3.7	Tugas Kepala bidang Pengembangan Industri.....	6
2.3.8	Tugas Penyuluh Perindustrian	7
2.3.9	Tugas Penyuluh Perindustrian dan Perdagangan.....	7
2.3.10	Tugas Kepala Bidang Pengembangan Perdagangan.....	7
2.3.11	Tugas pengawas Kemetrolagian	8
2.3.12	Tugas Analis Perdagangan.....	8
2.4	Ruang Lingkup	9
BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK		10
3.1	Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek.....	10
3.1.1	Pembuatan Aplikasi Laporan Pembayaran Retribusi.....	10
3.1.2	Rekap jumlah uang retribusi	10
3.1.2	Merekap Jumlah karcis	11
3.2	Perangkat yang digunakan	11
3.2.1	Google Chrome.....	11
3.2.2	Visual Studio Code	11
3.3.3	Xampp.....	12
3.3.4	Website.....	12
3.3.5	Mysql	12
3.3	Target Yang Diharapkan	13
BAB IV PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI		14
4.1	Prosedur penelitian.....	14
4.1.1	Prosedur Pembuatan Sistem.....	14
4.2	Design (Perancangan).....	15
4.3	Implementation.....	24
4.4	Testing (Pengujian).....	32

BAB V PENUTUP	36
5.1 Kesimpulan	36
5.2 Saran.....	36
DAFTAR PUSTAKA	37

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	4
Gambar 3. 1 Pendataan pasar	10
Gambar 3. 2 Surat Izin	11
Gambar 4. 1 Metode Waterfall.....	14
Gambar 4. 2 Sistem yang sedang berjalan	15
Gambar 4. 3 Sistem yang diusulkan.....	16
Gambar 4. 4 usecase.....	17
Gambar 4. 5 Halaman Login	18
Gambar 4. 6 Halaman Retribusi.....	19
Gambar 4. 7 Halaman Cetak laporan	20
Gambar 4. 8 Er Diagram	21
Gambar 4. 9 Halaman Login	22
Gambar 4. 10 Halaman Login	23
Gambar 4. 11 Halaman Retribusi.....	23
Gambar 4. 12 Halaman Laporan Perbulan	24
Gambar 5. 1 Halaman Login	25
Gambar 5. 2 Halaman Home.....	27
Gambar 5. 3 Halaman Retribusi.....	28
Gambar 5. 4 Halaman Cetak Laporan.....	30
Gambar 5. 5 Halaman Laporan Perbulan	31

DAFTAR TABEL

Tabel 5. 1 Pengujian Halaman Home	32
Tabel 5. 2 Pengujian Halaman Retribusi.....	33
Tabel 5. 3 Pengujian halaman laporan Perbulan	34

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 : Form Kegiatan harian Magang.....	38
LAMPIRAN 2 : Form Penilaian Magang	39
LAMPIRAN 3 : Surat Balasan Magang.....	40
LAMPIRAN 4 : Sertifikat Magang.....	41

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kerja Praktek (KP) merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori dan konsep ilmu pengetahuan yang di aplikasikan dalam pekerjaan sesuai profesi bidang studi. Kerja Praktek dilaksanakan guna menambah wawasan, pengetahuan dan skill mahasiswa. Untuk dapat terjun langsung ke dunia kerja setelah kuliah, maka setiap mahasiswa harus memiliki pengalaman. Pada dasarnya ilmu teori yang didapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan praktek kerja dilapangan. Kerja praktek merupakan wadah bagi mahasiswa untuk berinteraksi secara langsung dengan dunia industri maupun instansi untuk menyelaraskan antara ilmu teori dan praktek.

Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak merupakan salah satu dari program studi yang ada di Politeknik Negeri Bengkalis. Program studi Rekayasa Perangkat Lunak bergerak di bidang studi mencakup beberapa aktivitas diluar pengembangan perangkat lunak biasa. Bidang ini mencakup berbagai aplikasi untuk pengembangan dan desain hingga pendekatan sistematis, sehingga membutuhkan pengalaman kerja dibidang teknologi maupun desain. Setiap mahasiswa yang mengambil program studi Rekayasa Perangkat Lunak ini melaksanakan Kerja Praktek guna meningkatkan pengetahuan di bidang teknologi, program dan desain sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki pengalaman kerja.

1.2 Ruang Lingkup

Tujuan yang diperoleh dari Kerja Praktek adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan pengalaman baru dan suasana kerja yang sebenarnya sehingga dapat membangun etos kerja yang baik.

2. Sebagai salah satu syarat dalam menyelesaikan pendidikan Sarjana Terapan Perangkat Lunak di Politeknik Negeri Bengkalis.

1.3 Tujuan dan Manfaat KP

Adapun manfaat yang diperoleh dari Kerja Praktek (KP) adalah sebagai berikut :

1. Menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari kampus ke tempat kerja praktek secara nyata.
2. Meningkatkan kerja sama antara pihak perkantoran dengan lembaga pendidikan khususnya Program Studi D4-Rekayasa Perangkat Lunak.
3. Memperoleh kesempatan dalam menganalisis masalah yang ada.

1.4 Luaran Proyek Kerja Praktek

Produk yang dihasilkan adalah sebuah website Lelaporan Pembayaran Retribusi Pasar Terubuk di Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis menggunakan *Framework Laravel*.

BAB II

GAMBARAN UMUM DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN KABUPATEN BENGKALIS

2.1 Profil dan Sejarah Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis

Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis beralamat di Jalan Pertanian Berdiri pada tanggal 11 Juli 2008, yang diresmikan oleh Bupati Bengkalis H.Syamsurizal. Sesuai dengan Undang-undang Nomor 57 tahun 2005 tentang Dinas Perindustrian dan Perdagangan bahwa pembentukan susunan organisasi di Dinas Perindustrian dan Perdagangan ditetapkan dengan Peraturan Daerah. Berkaitan dengan itu maka dengan persetujuan Dewan Perwakilan Rakyat Daerah Kabupaten Bengkalis ditetapkan Peraturan Daerah Kabupaten Bengkalis Nomor 31 Tahun 2009 tentang pembentukan Organisasi dan Tata Kerja Dinas Perindustrian dan Perdagangan Kabupaten Bengkalis.

Sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Bengkalis Nomor 7 Tahun 2019 tentang perubahan atas Peraturan Daerah Kabupaten Bengkalis Nomor 3 Tahun 2016 tentang pembentukan dan susunan Perangkat Daerah Kabupaten Bengkalis saat itu Dinas Perindustrian dan Perdagangan berubah nama menjadi Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis yang memiliki 3 (tiga) Bidang yaitu Bidang Pengembangan Perdagangan, Bidang Pengembangan Industri, dan Bidang Pengelola Pasar.

2.2 Visi dan Misi

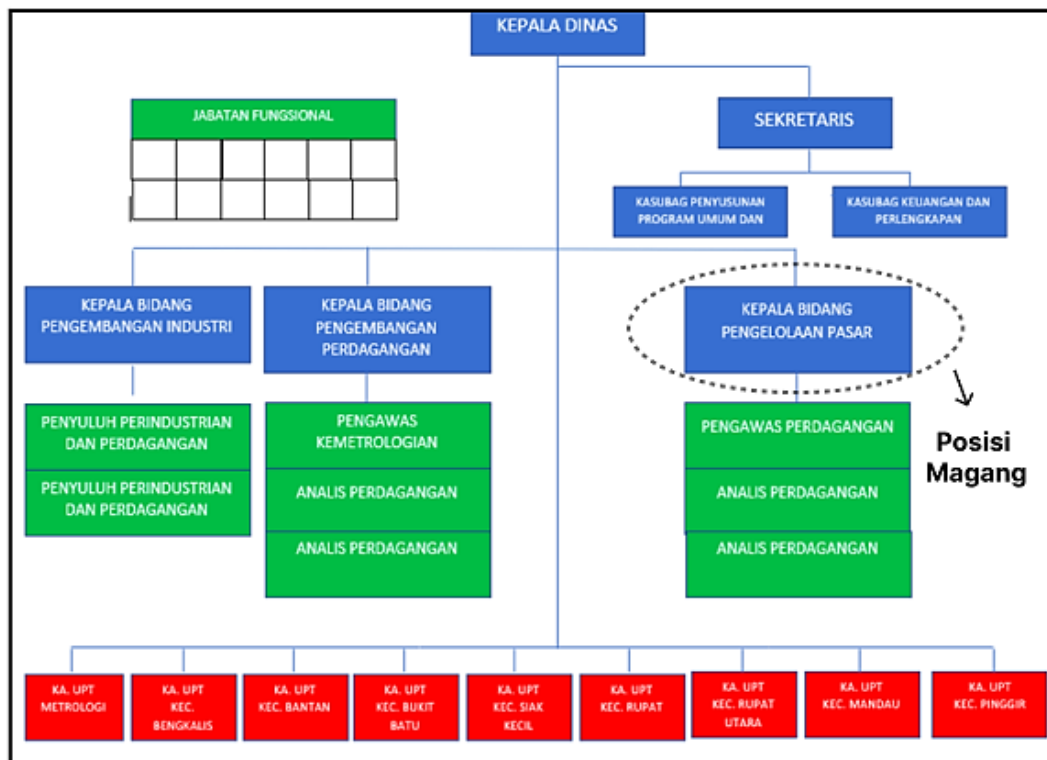
2.2.1 Visi

“Terwujudnya sektor industri dan perdagangan sebagai penggerak utama ekonomi Kabupaten Bengkalis” Pada Tahun 2035.

2.2.2. Misi

- i. Mewujudkan industri dan perdagangan sebagai salah satu dinamisor pertumbuhan ekonomi Kabupaten Bengkalis.
- ii. Mewujudkan industri kecil dan menengah yang tangguh berbasis ekonomi kerakyatan.
- iii. Meningkatkan kelancaran distribusi, penggunaan produk dalam Negeri, perlindungan konsumen dan pengamanan perdagangan.
- iv. Mewujudkan pelayanan prima dan good governance.

2.3 Struktur Organisasi



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi

2.3.1 Tugas Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Bupati, melaksanakan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan daerah dan tugas pembantuan dibidang Perdagangan dan Perindustrian.

Kepala Dinas dalam pelaksanaan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyelenggarakan fungsi:

- a. Perumusan dan penetapan kebijakan teknis dibidang perdagangan dan perindustrian.
- b. Pelaksanaan koordinasi dan pembinaan bawahannya dalam rangka pelaksanaan tugas dan pencapaian tujuan organisasi.
- c. Pengkoordinasian dan pengendalian pelaksanaan tugas Dinas.
- d. Pelaksanaan pembinaan terhadap Unut Pelaksana Teknis (UPT) Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Bupati.

2.3.2 Tugas Sektetaris

Sekretariat mempunyai tugas melakukan memberikan pelayanan teknis dan administrasi kepada seluruh unit organisasi dilingkukngan Dinas Perdagangan dan Perindustrian.

2.3.3 Tugas Kasubag Penyusunan Program Umum

- a. Merencanakan program
Mengkoordinasikan dan menyusun rencana program kerja jangka pendek, menengah dan panjang.
- b. Penyusunan anggaran
Membantu dalam menyusun anggaran yang dibutuhkan untuk menjalankan program-program tersebut

2.3.4 Tugas Kasubag Keuangan dan Perlengkapan

- a. Pengelolaan Keuangan
Mengelola dan mengawasi seluruh kegiatan keuangan di unit kerja, termasuk penyusunan anggaran, pembukuan, pencatatan transaksi, serta pengeluaran dan penerimaan dana.
- b. Penyusunan anggaran
Membantu dalam proses penyusunan anggaran tahunan untuk memastikan alokasi dana yang tepat dan evesien.

2.3.5 Tugas Bidang Pasar

Bidang Pengelolaan Pasar mempunyai tugas memimpin, merencanakan, penyusunan, melaksanakan, mengkoordinir, mengevaluasi, dan mengendalikan tugas-tugas dibidang pengelolaan pasar.

Penulis diberi tugas dibidang pasar untuk membantu bagian Retribusi dalam merekap data Karcis, dan rekap data Uang Retribusi

Bidang Pengeloaan Pasar dalam menjalankan tugas dan kewajiban sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menyelenggarakan fungsi:

- a. Penyusunan rencana pengelolaan pasar.
- b. Penyiapan area lahan untuk pembangunan pasar atau pelebaran pasar.
- c. Pembinaan tata ruang pasar dan pembangunan pasar.
- d. Pembinaan ketertiban pasar.
- e. Pelaksanaan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala. Susunan Bidang Pengelolaan pasar.

2.3.6 Tugas Pengawas Perdagangan

- a. Memastikan bahwa kegiatan perdagangan, baik barang maupun jasa, dilakukan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.
- b. Melakukan inspeksi terhadap tempat tempat usaha untuk memeriksa kepatuhan terhadap standar perdagangan, termasuk keamanan produk.

2.3.7 Tugas Kepala bidang Pengembangan Industri

Tugas Kepala Bidang Pengembangan Industri di Kabupaten Bengkalis mencakup beberapa tanggung jawab utama, yang umumnya melibatkan Pengembangan dan Pengelolaan sektor Industri di wilayah tersebut. Merencanakan dan mengembangkan strategi serta program untuk mendorong pertumbuhan Industri di Kabupaten. Ini melibatkan identifikasi potensi Industri, perencanaan proyek, dan penetapan prioritas.

2.3.8 Tugas Penyuluh Perindustrian

Tugas seorang Penyuluh Perindustrian mencakup berbagai aktivitas yang bertujuan untuk meningkatkan pemahaman dan keterampilan pelaku Industri serta mendorong perkembangan sektor Industri

a. **Penyuluhan dan Pendidikan**

Memberikan informasi dan edukasi kepada pelaku usaha mengenai kebijakan Industri, teknologi terbaru, manajemen bisnis, serta peluang dan tantangan di sektor Industri.

b. **Konsultasi dan Pendampingan**

Menyediakan layanan konsultasi dan pendampingan kepada Industri kecil dan menengah (IKM) dalam hal perencanaan usaha, pengembangan produk, serta pemecahan masalah yang dihadapi.

2.3.9 Tugas Penyuluh Perindustrian dan Perdagangan

a. **Penyuluhan**

Memberikan informasi kepada pelaku usaha mengenai kebijakan Industri dan perdagangan, teknologi terbaru, serta strategi pemasaran dan manajemen bisnis.

b. **Konsultasi dan Pendampingan**

Menyediakan layanan konsultasi untuk membantu pelaku usaha dalam mengatasi berbagai tantangan yang terkait dengan pengembangan produk, pemasaran, dan manajemen usaha.

2.3.10 Tugas Kepala Bidang Pengembangan Perdagangan

Kepala Bidang Pengembangan Perdagangan memiliki tanggung jawab utama dalam merencanakan, melaksanakan, dan mengawasi kegiatan yang berkaitan dengan pengembangan perdagangan di suatu Daerah.

a. **Perencanaan dan Strategi**

Menyusun rencana dan strategi untuk pengembangan sektor perdagangan, termasuk identifikasi potensi pasar, peluang bisnis, dan pengembangan program perdagangan yang efektif.

b. **Koordinasi dan Kolaborasi**

Berkoordinasi dengan berbagai pihak terkait, termasuk pemerintah daerah, pelaku usaha, asosiasi perdagangan, dan lembaga lain untuk mendukung pelaksanaan kebijakan perdagangan dan program pengembangan.

2.3.11 Tugas pengawas Kemetrolgian

Pengawas Kemetrolgian memiliki tanggung jawab utama dalam memastikan bahwa alat ukur dan sistem pengukuran berfungsi dengan baik dan sesuai dengan standar yang berlaku. Berikut adalah beberapa tugas utama yang biasanya diemban oleh Pengawas Kemetrolgian.

a. **Pengawasan dan Pemeriksaan**

Melakukan pemeriksaan dan pengawasan terhadap alat ukur dan sistem pengukuran di berbagai sektor, seperti industri, perdagangan, dan layanan publik, untuk memastikan akurasi dan kepatuhan terhadap standar yang ditetapkan.

b. **Kalibrasi dan Verifikasi**

Mengawasi dan melaksanakan proses kalibrasi dan verifikasi alat ukur untuk memastikan bahwa alat-alat tersebut memberikan hasil pengukuran yang akurat dan konsisten.

2.3.12 Tugas Analisis Perdagangan

a. **Mengumpulkan data perdagangan dari berbagai sumber termasuk data ekspor-impor.**

b. **Mengelola dan menganalisis data untuk menghasilkan informasi yang relevan dan akurat.**

2.4 Ruang Lingkup

Waktu Pelaksanaan kerja praktek (KP) dilaksanakan selama 4 bulan terhitung dari tanggal 29 april 2024 sampai 16 agustus 2024. Kerja Praktek dilakukan di Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis yang beralamat di jalan pertanian, Kabupaten Kengkalis. Jam oprasional dinas perdagangan dan perindustrian Kabupaten Kengkalis dari senin-rabu yaitu 07:30-16:00 sedangkan hari jum'at yaitu pukul 17:30-16:30.

BAB III

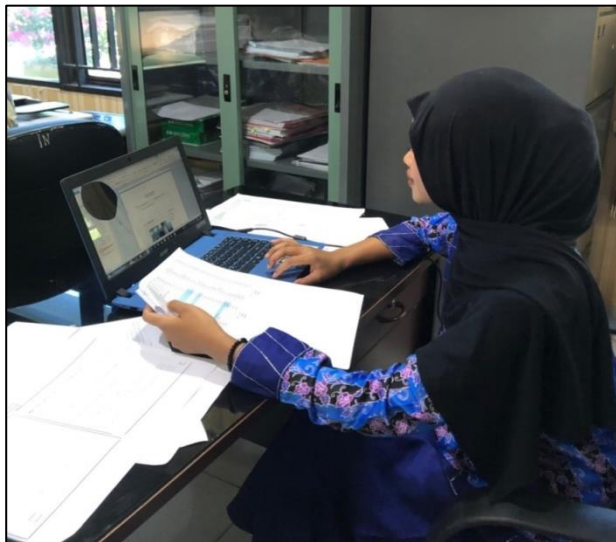
BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Bidang Pekerjaan Selama Kerja Praktek

3.1.1 Pembuatan Aplikasi Laporan Pembayaran Retribusi

Dalam kegiatan ini, penulis bertugas membuat aplikasi laporan pembayaran retribusi, dalam pembuatan sistem ini ada beberapa tahap yang dilakukan yaitu menanyakan seperti apa sistem yang akan dibuat, mencari referensi untuk sistem dan membuat alur kerja sistem, penulis membuat website Aplikasi Laporan Pembayaran Retribusi yang mencakup beberapa fitur seperti halaman *login* admin, halaman laporan pembayaran, laporan pembayar perbulan, halaman cetak laporan.

3.1.2 Rekap jumlah uang retribusi



Gambar 3. 1 Pendataan pasar

Merekap jumlah retribusi yang masuk pada pada tahun 2024, yang dimulai dari bulan maret, april, mei, dan juni. Retribusi yang direkap mulai dari fasilitas meja sayur, meja ikan, gorsir, dan kios ayam.

3.1.3 Merekap Jumlah karcis



Gambar 3. 2 Surat Izin

Merekap jumlah Karcis yang masuk pada pada tahun 2024, yang dimulai dari bulan maret, april, mei, dan juni. Karcis yang direkap mulai dari fasilitas meja sayur, meja ikan, gorsir, dan kios ayam.

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 diinternet, seperti situs web, konten multimedia, aplikasi web, dan layanan online lainnya.

3.2.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code merupakan sebuah perangkat lunak yang digunakan untuk menulis Source Code. Editor ini digunakan untuk membuat project yang dikerjakan pada saat kerja praktek.

3.3.3 Xampp

Xampp berfungsi sebagai server lokal untuk mengampu berbagai jenis data website yang sedang dalam proses pengembangan. Dalam prakteknya, Xampp bisa digunakan untuk menguji kinerja fitur ataupun menampilkan konten yang ada didalam website kepada orang lain tanpa harus terkoneksi dengan internet, atau istilahnya website offline. Xampp bekerja secara offline layaknya web hosting biasa namun tidak bisa diakses oleh banyak orang. Maka dari itu, Xampp biasanya banyak digunakan oleh para mahasiswa maupun pelajar untuk melihat hasil desain website sebelum akhirnya dibuat online menggunakan web hosting yang biasa dijual dipasaran, menurut (Setyawan, 2019).

3.3.4 Website

Website adalah keseluruhan halaman-halaman web yang terdapat dalam sebuah *domain* yang mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. Hubungan antara satu halaman web dengan halaman web yang lainnya disebut dengan *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext*.

3.3.5 Mysql

Mysql adalah sebuah database relasional gratis dan open source yang mula-mula tersedia di Unix/Linux namun sekarang tersedia juga pada sistem operasi Windows. Mysql mulai populer sejak pertengahan 1990-an pada saat web dan aplikasi web mulai populer. Saat itu, selain Mysql, tidak ada lagi alternatif database lain yang cepat, stabil, dan memiliki fitur-fitur yang cukup untuk bisa dijadikan database pendukung aplikasi. Hingga saat ini Mysql terus bertahan menjadi database open source yang paling populer sehingga dapat mengalahkan PostgreSQL, interbase/firebird, dan lain sebagainya. Mysql mudah diinstal, mudah dipakai dan dapat dikoneksikan dari berbagai bahasa pemrograman (Novia, 2020).

3.3 Target Yang Diharapkan

Adapun target yang diharapkan selama pelaksanaan kerja praktek di Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Kengkalis adalah:

- a. Memahami sistem kerja di kantor dinas perdagangan dan perindustrian Kabupaten Kengkalis
- b. Mendapatkan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana konsep-konsep teori diterapkan dalam lingkungan kerja nyata.
- c. Bagaimana tanggung jawab dalam setiap tugas yang telah diberikan, dan disiplin terhadap waktu.
- d. Merancang aplikasi yang dibutuhkan pihak dinas perdagangan dan perindustrian Kabupaten Kengkalis.

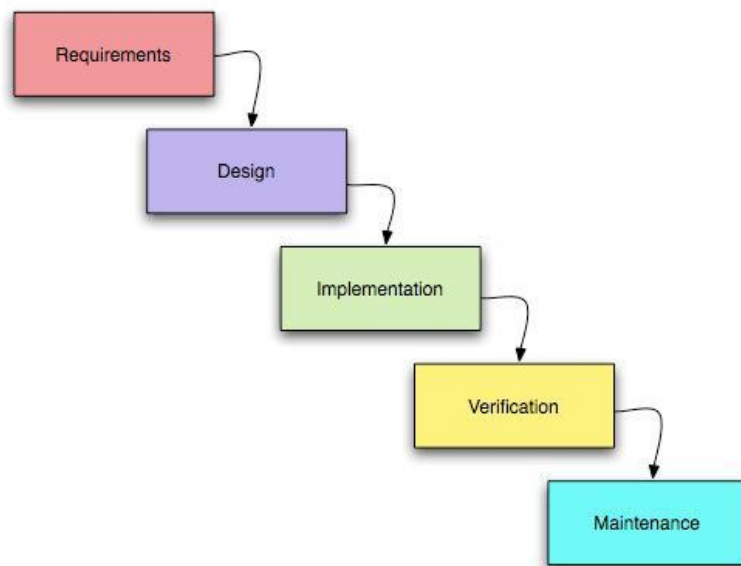
BAB IV

PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

4.1 Prosedur penelitian

4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem

Sebelum membuat aplikasi ini, peneliti melakukan perencanaan untuk membuat aplikasi dengan melakukan pengumpulan data dengan cara survei.



Gambar 4. 1 Metode Waterfall

1. Kebutuhan Sistem

Tahapan analisis kebutuhan fungsional adalah analisis fungsi-fungsi yang dibutuhkan di dalam sistem. Fungsi yang dibutuhkan pada aplikasi Laporan Retribusi adalah sebagai berikut.

- a. Admin bisa melakukan login
 - b. Admin input Retribusi
 - c. Admin bisa tambah retribusi
 - d. Admin bisa cetak retribusi
2. Kebutuhan non fungsional

Kebutuhan non-fungsional adalah gambaran sistem ketika digunakan atau di jalankan. Terdapat kebutuhan non fungsional pada aplikasi laporan retribusi adalah sebagai berikut.

- a. Sistem memiliki tampilan antarmuka yang mudah di pahami oleh pengguna.
- b. Sistem harus memberikan respons yang cepat dan kinerja yang baik, termasuk waktu muat yang cepat, navigasi yang lancar.

4.2 Perancangan (Design)

Pada tahap perancangan setelah selesai mengumpulkan data yang di butuhkan, selanjutnya peneliti melakukan rancangan sistem aplikasi dan perancangan tampilan antar muka sistem dengan menerapkan fitur dan fungsi yang telah ditentukan, berikut adalah perancangan yang sedang berjalan dan perancangan yang di usulkan.

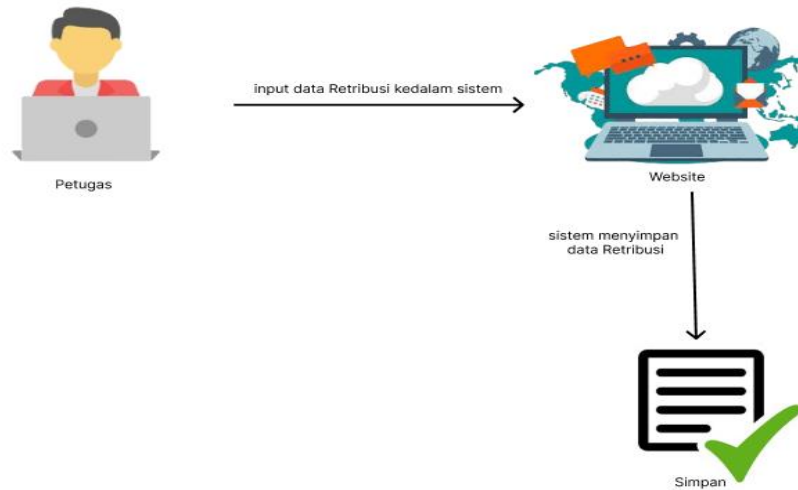
- a) Sistem yang sedang berjalan



Gambar 4. 2 Sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini petugas masih mencatat secara manual untuk Laporan Retribusi.

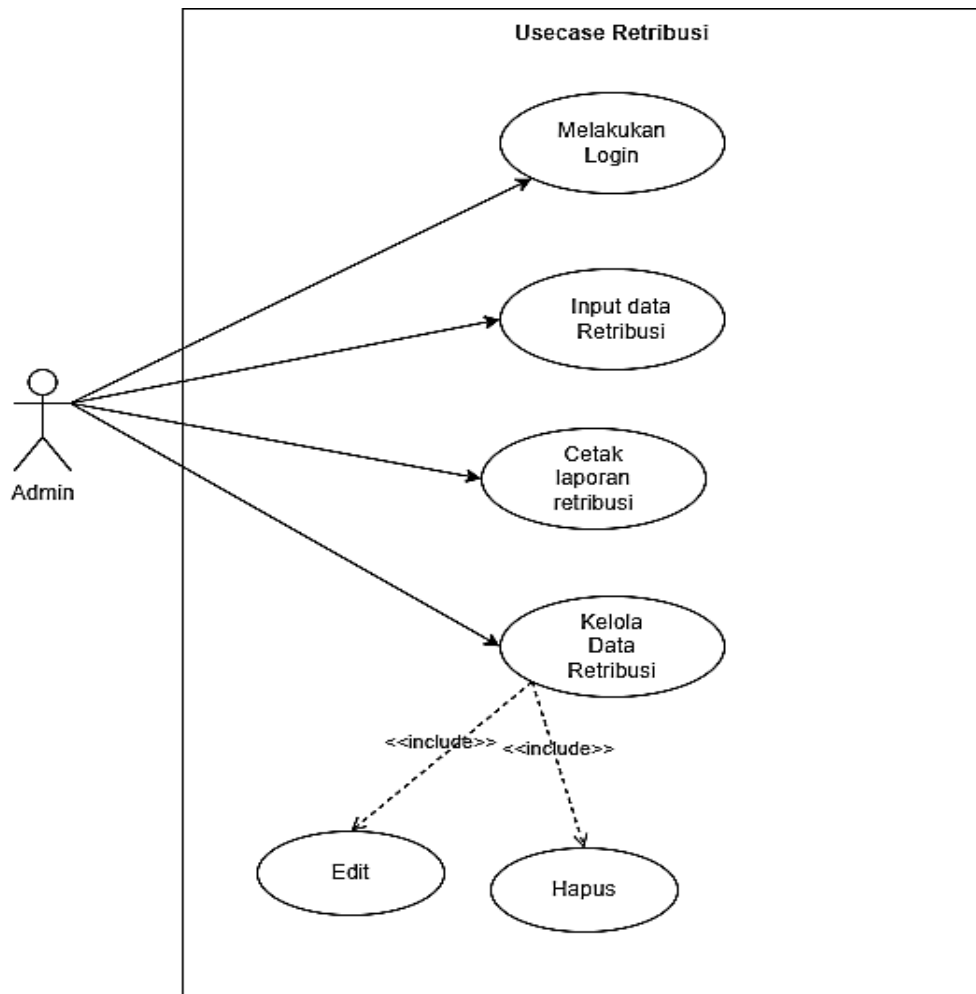
b) Sistem yang diusulkan



Gambar 4. 3 Sistem yang diusulkan

Gambar di atas merupakan gambaran sistem yang akan di usulkan pada penelitian ini. Sistem yang akan dibuat yaitu, sistem yang bisa menyimpan dan input data Retribusi di pasar terubuk Kabupaten Bengkalis menggunakan sebuah komputer. Sistem pada aplikasi ini, admin bisa menginput data Retripusi, admin bisa mencetak data Retribusi, dan admin bisa rekap Laporan Perbulan.

c. Usecase Diagram

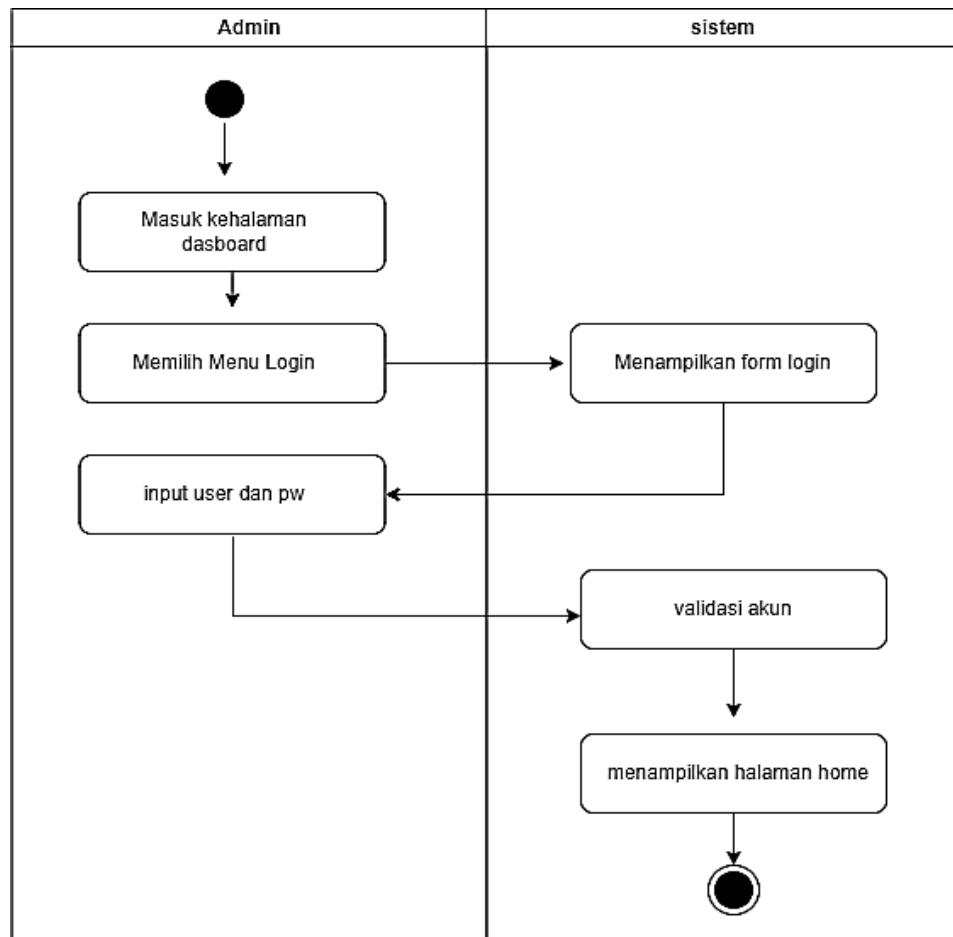


Gambar 4. 4 Usecase Diagram Aplikasi Laporan Retribusi

Pada gambar menjelaskan bahwa admin dapat melakukan login ke sistem ,admin bisa input data Retribusi, admin bisa cetak Laporan Retribusi, admin bisa kelola data Retribusi, admin bisa edit dan hapus data Retribusi.

d. Aktivity Diagram

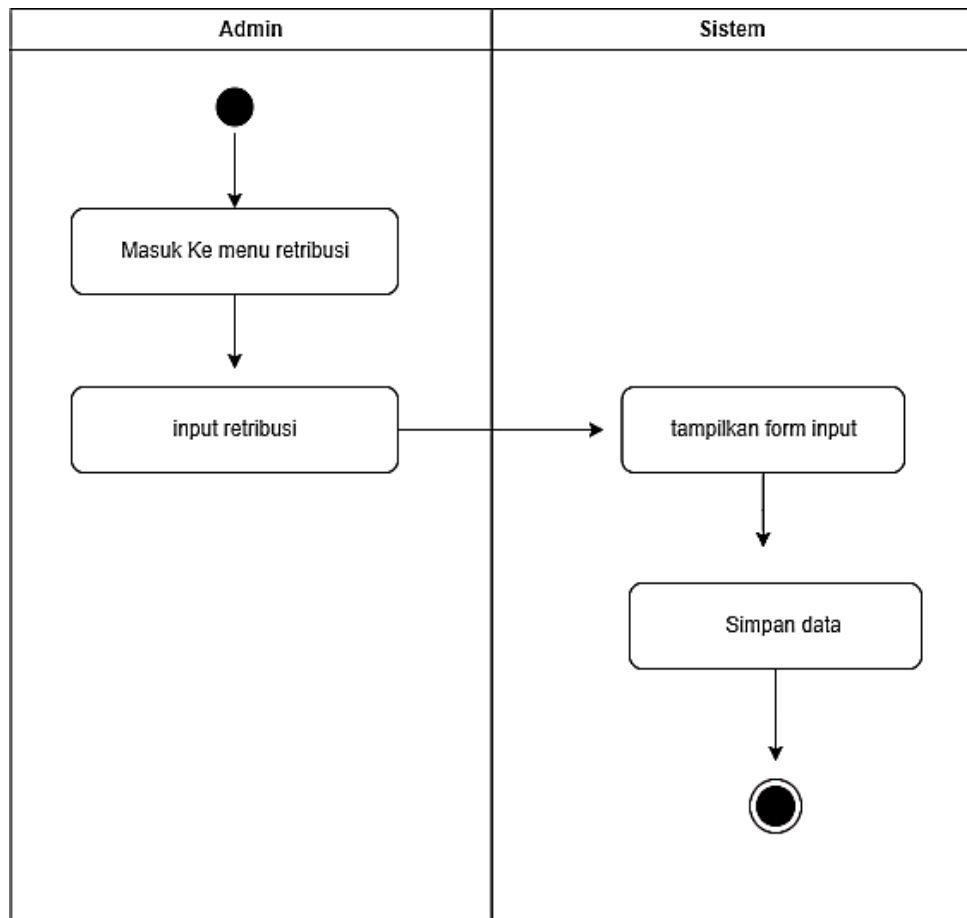
1. *Activity Diagram* Halaman Login



Gambar 4. 5 Halaman Login

Pada *Activity Diagram Login*, admin mengakses aplikasi kemudian sistem menampilkan halaman login, selanjutnya admin memasukkan username dan password yang sudah terdaftar, kemudian sistem mengecek apakah data yang diinput sudah benar, jika benar sistem akan menampilkan halaman Login.

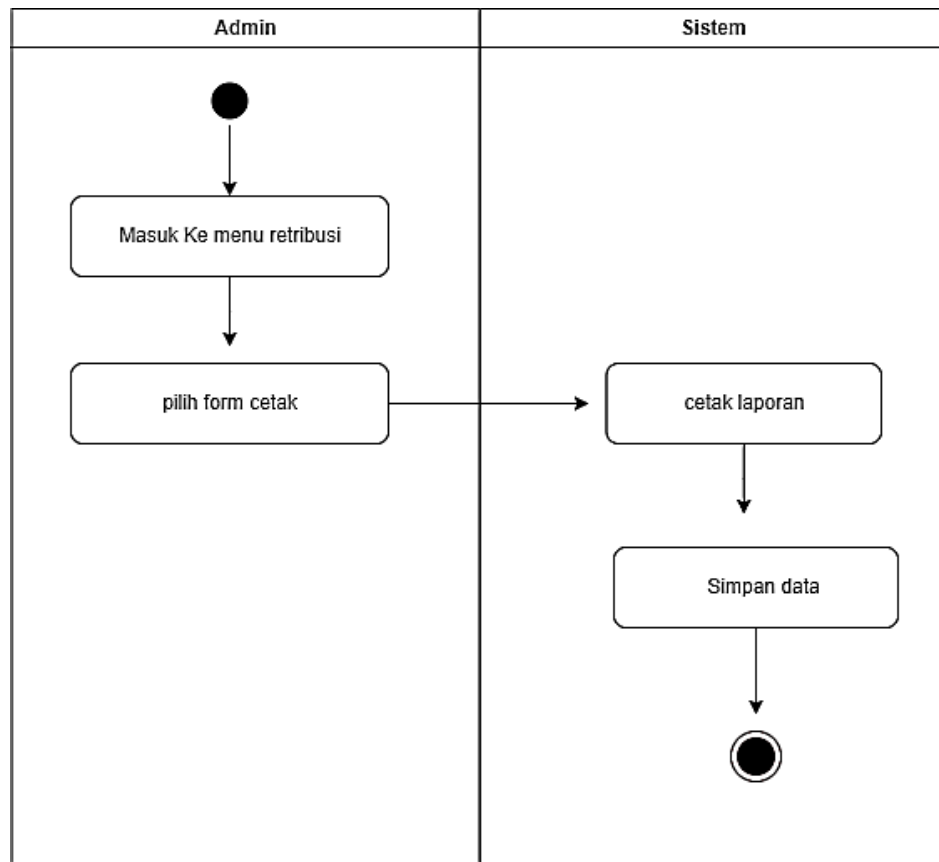
2. Activity Diagram Halaman Retribusi



Gambar 4. 6 Halaman Retribusi

Pada *Activity Diagram Retribusi*, setelah login berhasil, sistem akan menampilkan halaman home yang berisi berbagai pilihan menu. Selanjutnya, admin akan memilih menu Retribusi untuk mengakses fungsi-fungsi terkait. Setelah menu Retribusi dipilih, sistem akan menampilkan halaman yang berisi daftar Retribusi yang ada, serta opsi untuk menambahkan, mengedit, atau menghapus data Retribusi, admin kemudian dapat melanjutkan dengan memilih tindakan yang diinginkan, seperti memasukkan data Retribusi baru atau mengelola Retribusi yang sudah ada.

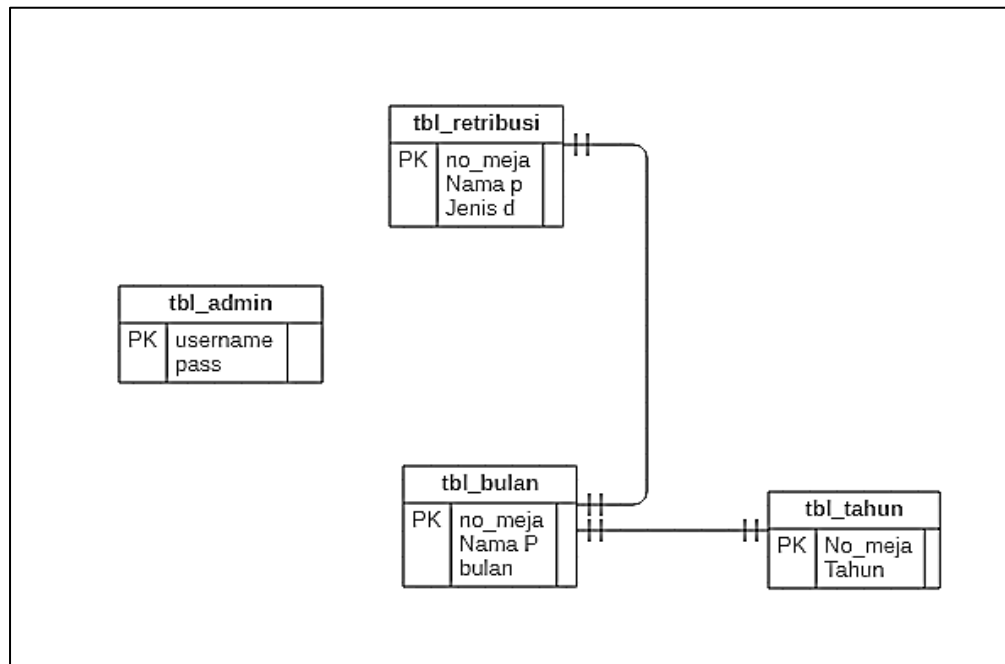
3. *Activity Diagram* Halaman Cetak Laporan



Gambar 4. 7 Halaman Cetak Laporan

Pada *Activity Diagram* Cetak Laporan, setelah laporan berhasil diinput, admin dapat melanjutkan dengan memilih opsi untuk mencetak laporan. Sistem akan menampilkan tampilan pratinjau laporan sebelum mencetak, memungkinkan admin untuk memeriksa detail laporan yang telah diinput. Jika sudah sesuai admin bisa langsung mencetak laporan melalui sistem. Proses ini memastikan bahwa laporan yang dihasilkan sesuai dengan kebutuhan dan dapat didistribusikan atau disimpan untuk keperluan dokumentasi.

e. Er Diagram



Gambar 4. 8 Er Diagram

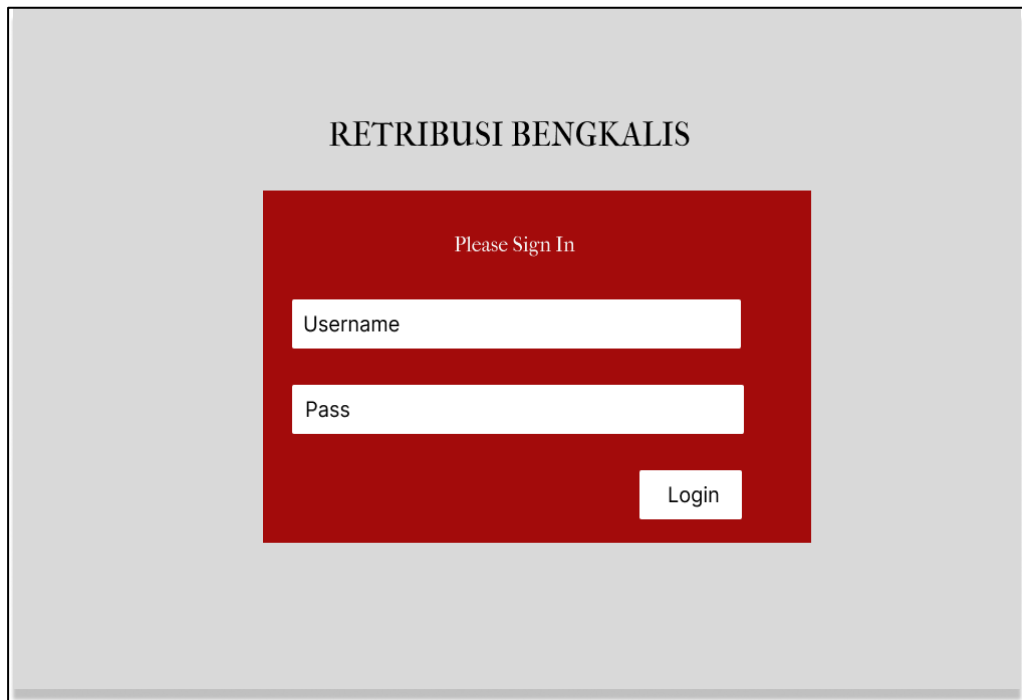
ER Diagram digunakan untuk menunjukkan hubungan antara entitas dengan database dan objek-objek (himpunan entitas) apa saja yang ingin dilibatkan dalam sebuah data dan bagaimana hubungan yang terjadi antara objek-objek, adapun perencanaan sistem ERD Sebagai berikut.

f. Tampilan antar muka

Pada tahap ini peneliti akan membuat desain menggunakan *prototype* aplikasi. Peneliti akan menggunakan Figma sebagai alat untuk membuat *prototype* aplikasi, yang akan menggambarkan tampilan antarmuka yang direncanakan.

Berikut adalah contoh tampilan antarmuka dalam *prototype* aplikasi yang dibuat menggunakan *Figma*

1. Halaman Login



RETRIBUSI BENGKALIS

Please Sign In

Username

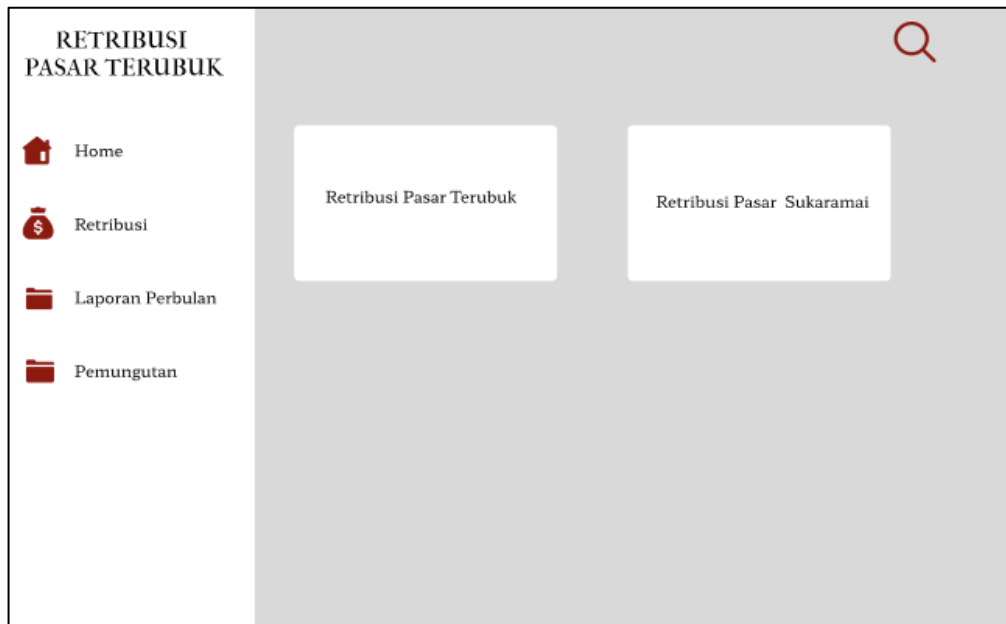
Pass

Login

Gambar 4. 9 Halaman Login

Gambar 4.9 merupakan halaman login, pada halaman ini akan ditampilkan saat admin pertama kali membuka website. Pada halaman ini admin diminta untuk memasukkan username dan password, setelah mengisi kedua informasi tersebut, admin dapat mengklik tombol "Login" untuk melanjutkan ke halaman selanjutnya.

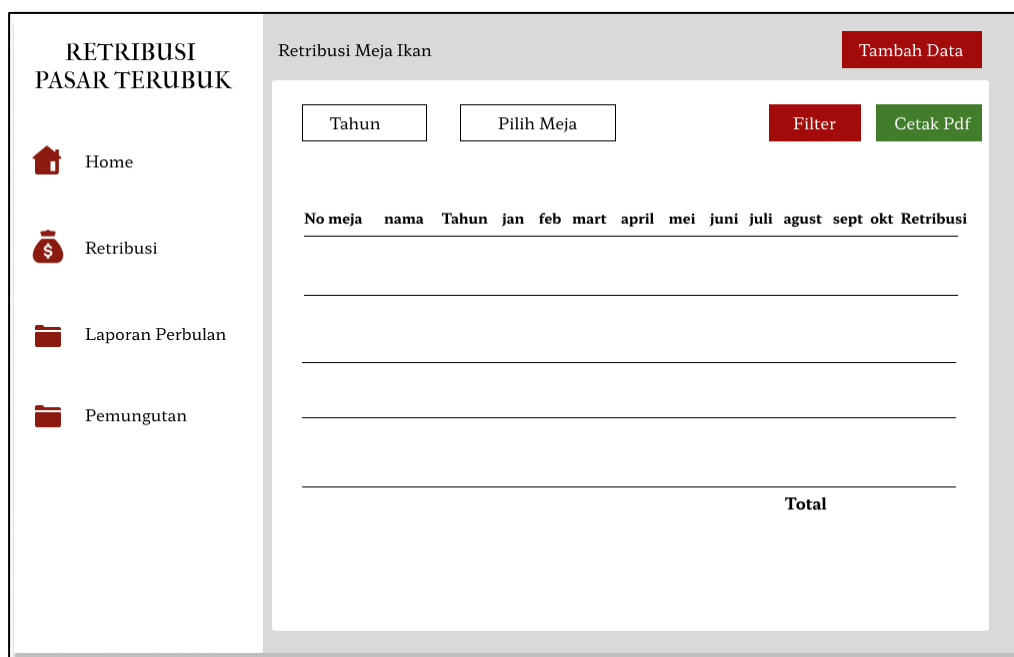
2. Halaman Home



Gambar 4. 10 Halaman Home

Gambar 4.10 merupakan tampilan Halaman Home. Halaman ini berfungsi sebagai halaman utama yang akan muncul setelah login.

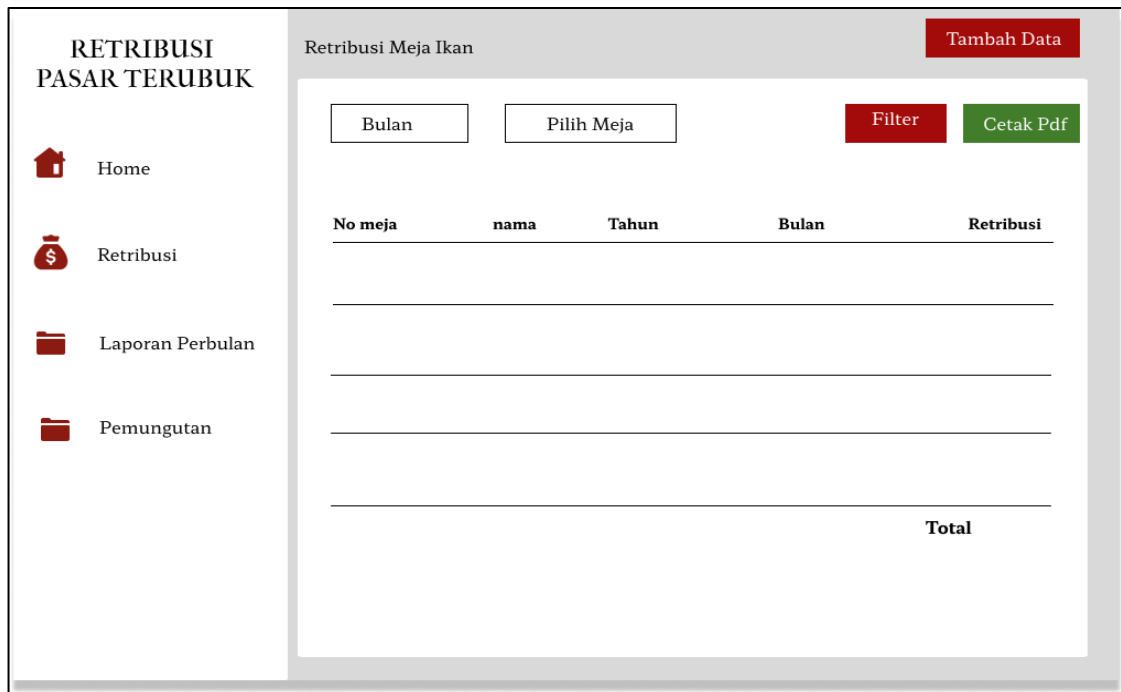
3. Halaman Retribusi



Gambar 4. 11 Halaman Retribusi

Gambar 4.11 merupakan tampilan Halaman Retribusi, halaman ini berfungsi untuk menampilkan Retribusi ,di halaman ini admin bisa input data Retribusi,admin bisa cetak laporan Retribusi dan admin biasa edit dan hapus data Retribusi.

4. Halaman Laporan Perbulan



Gambar 4. 12 Halaman Laporan Perbulan

4.3 Implementation

Pada bagian ini akan berisi hasil dari tampilan website yang sudah di selesaikan sesuai dengan desain yang sudah dibuat sebelumnya Berikut ini merupakan tampilan antarmuka yang telah diimplementasikan, sebagai berikut :

1. Halaman Login



The image shows a login form titled "RETRIBUSI BENGKALIS" centered on a light green background. The form itself has a dark red header with the text "Please Sign In". Below the header are two input fields: "Email Address" with the value "retribusi@gmail.com" and "Password" with masked characters "*****". There is a checkbox labeled "Remember Me" which is currently unchecked, and a "Sign In" button to its right. At the bottom of the form, there is a link that says "+ Create Account Forgot Your Password?".

Gambar 5. 1 Halaman Logi

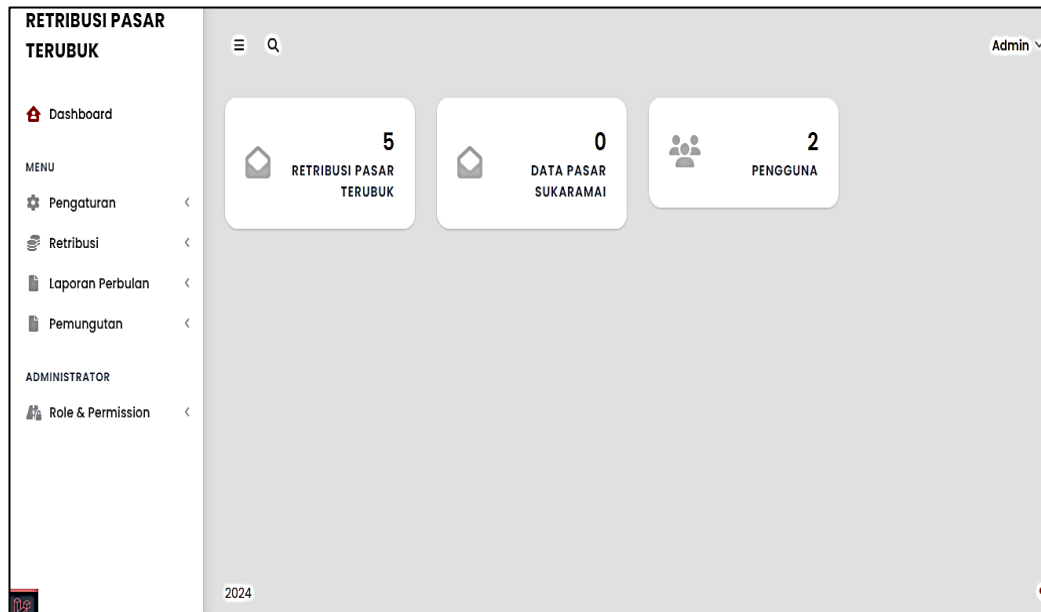
Pada halaman ini, admin pertama kali membuka website dan akan langsung menampilkan halaman login , admin diharuskan menginput username dan password untuk mengarahkan ke halaman home.

Source Code

```
<div class="block block-themed block-rounded block-fx-shadow">
  <div class="block-header">
    <h3 class="block-title">Please Sign In</h3>
  </div>
  <div class="block-content">
    <div class="form-floating mb-4">
      <input type="text" class="form-control" id="email"
name="email" placeholder="Enter your username">
      <label class="form-label" for="email">Email
Address</label>
    </div>
    <div class="form-floating mb-4">
      <input type="password" class="form-control"
id="password" name="password" placeholder="Enter your password">
      <label class="form-label"
for="password">Password</label>
    </div>
    <div class="row">
      <div class="col-sm-6 d-sm-flex align-items-center
push">
        <div class="form-check">
          <input class="form-check-input"
type="checkbox" value="" id="remember" name="remember" {{
old('remember') ? 'checked' : '' }}>
          <label class="form-check-label"
for="remember">Remember Me</label>
        </div>
      </div>
      <div class="col-sm-6 text-sm-end push">
        <button type="submit" class="btn btn-lg btn-
warning fw-medium">
          Sign In
        </button>
      </div>
    </div>
    <div class="block-content block-content-full bg-body-light
text-center d-flex justify-content-between">
      <a class="fs-sm fw-medium link-fx text-muted me-2 mb-1
d-inline-block" href="{{ route('register') }}">
        <i class="fa fa-plus opacity-50 me-1"></i> Create
Account
      </a>
      <a class="fs-sm fw-medium link-fx text-muted me-2 mb-1
d-inline-block" href="{{ route('password.request') }}">
        Forgot Your Password?
      </a>
    </div>
  </div>
</div>
```

Kode ini menampilkan Halaman Login, dihalaman login admin bisa melakukan login dengan menginput Username dan Password.

4. Halaman Home



Gambar 5. 2 Halaman Home

Gambar 5.2 merupakan tampilan halaman Home. Halaman ini berfungsi sebagai halaman utama yang akan muncul setelah Login.

Source Code

```
<div class="col-6 col-xl-3">
  <a class="block block-rounded block-link-shadow
text-end" href="#">
    <div class="block-content block-content-full
d-sm-flex justify-content-between align-items-center">
      <div class="d-none d-sm-block">
        <i class="fa fa-envelope-open fa-2x
opacity-25"></i>
      </div>
      <div>
        <div class="fs-3 fw-semibold">5</div>
        <div class="fs-sm fw-semibold text-
uppercase text-muted">Retribusi Pasar Terubuk</div>
      <div class="col-6 col-xl-3">
        <a class="block block-rounded block-link-shadow
text-end" href="#">
          <div class="block-content block-content-full d-
sm-flex justify-content-between align-items-center">
            <div class="d-none d-sm-block">
              <i class="fa fa-envelope-open fa-2x
opacity-25"></i>
            </div>
            <div>
```

```

        <div class="fs-sm fw-semibold text-
uppercase text-muted">Data Pasar Sukaramai </div>
    </div>
    <div class="col-6 col-xl-3">
        <a class="block block-rounded block-link-shadow
text-end" href="#">
            <div class="block-content block-content-full d-
sm-flex justify-content-between align-items-center">
                <div class="d-none d-sm-block">
                    <i class="fa fa-users fa-2x opacity-
25"></i>
                </div>
                <div>
                    <div class="fs-3 fw-semibold">{{ $user
}}</div>
                    <div class="fs-sm fw-semibold text-
uppercase text-muted">Pengguna</div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>

```

Kode ini menampilkan halaman home ,di halaman ini terdapat fitur jumlah Fasilitas Pasar.

5. Halaman Retribusi

NO MEJA	NAMA	TAHUN	JAN	FEB	MAR	APR	MEI	JUN	JUL	AGU	SEP	OKT	NOV	DES	RETRIBUSI	ACTION
MIB01	HENDI/APO	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000								300.000	
MIB02	SANTI	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000	
MIB03	ADENG (SATU MEJA)	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000	
MIB04	KASIM/RIYAN	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000	
MIB05	TINA	2024	60.000	60.000											120.000	
MIB06	EMI	2024	60.000	60.000											120.000	
MIB07	SANI	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000							360.000	
MIB08	NURIANAHBRT	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000							360.000	
MIB09	HARMULIS	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000	

Gambar 5. 3 Halaman Retribusi

Gambar 5.3 merupakan tampilan halaman Retribusi, halaman ini berfungsi untuk menampilkan Retribusi, di halaman ini admin bisa input data Retribusi, admin bisa cetak laporan Retribusi dan admin biasa edit, hapus data Retribusi.

Source Code

```
<div class="block">
  <div class="block-header block-header-default">
    <h3 class="block-title">Data Retribusi Meja Ikan</h3>
    <a href="{{ route('kasjejaikan.create') }}" class="btn btn-
primary btn-sm">Tambah Data</a>
  </div>
  <div class="block-content">
    <form action="{{ route('kasjejaikan.index') }}"
method="GET" class="mb-4">
      <div class="row align-items-end">
        <div class="col-md-7">
          <div class="row">
            <div class="col-md-6 mb-3 mb-md-0">
              <label for="year" class="form-
label">Pilih Tahun</label>
              <select name="year" id="year"
class="form-control form-control-sm">
                <option value="">Semua
Tahun</option>
                <option value="{{ $year }}"{{
$selectedYear == $year ? ' selected' : '' }}>{{ $year }}</option>
              </select>
            </div>
            <div class="col-md-6">
              <label for="meja" class="form-
label">Pilih Meja</label>
              <select name="meja" id="meja"
class="form-control form-control-sm">
                <option value="">Semua
Meja</option>
                <option value="{{ $meja->meja
 }}"{{ $selectedMeja == $meja->meja ? ' selected' : '' }}>{{ $meja-
>meja }}</option>
              <div class="col-md-5 text-md-end mt-3 mt-md-0">
                <button type="submit" class="btn btn-primary
btn-sm">Filter</button>
                <button type="button" id="print-btn" class="btn
btn-success btn-sm">Cetak PDF</button>
              </div>
            </div>
          </div>
        </div>
      </div>
    </form>
  </div>
</div>
```

Kode ini menampilkan tampilan Halaman Retribusi, di halaman ini terdapat fitur Pilih tahun, fitur pilih meja, fitur cetak Pdf, fitur tambah data .

6. Halaman Cetak Laporan

Laporan Retribusi Meja Ikan																
No	No Meja	Nama	Tahun	Jan	Feb	Mart	April	Mei	Juni	Juli	Agst	Sept	Okt	Nov	Des	Retribusi
1	MIB01	HENDIAPO	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000								300.000
2	MIB02	SANTI	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000
3	MIB03	ADENG (SATU MEJA)	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000
4	MIB04	KASIM/RIYAN	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000
5	MIB05	TINA	2024	60.000	60.000											120.000
6	MIB06	EMI	2024	60.000	60.000											120.000
7	MIB07	SANI	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000							360.000
8	MIB08	NURIAH/BRT	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000							360.000
9	MIB09	HARMULIS	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000
10	MIB10	SYUKRI A	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000
11	MIB11	YARMAHUATIK	2024	60.000	60.000	60.000	60.000	60.000								300.000
12	MIB12	AMAT/SELAMAT	2024	60.000	60.000	60.000	60.000									240.000
13	MIB13	AMAT/JUMIAH	2024	60.000												60.000
14	MIB14	SARYANTO/ANTO	2024													0
15	MIB15	SARYANTO/ANTO	2024													0

Gambar 5. 4 Halaman Cetak Laporan

Gambar 5.4 merupakan Halaman Cetak Laporan, admin bisa melakukan cetak laporan data Retribusi untuk semua meja.

Source Code

```
<div class="header">
  <h2>Laporan Bulanan Retribusi Meja sayur</h2>
  <p>Tahun: {{ $year ? $year : 'Semua Tahun' }}</p>
  <p>Meja: {{ $meja ? $meja : 'Semua Meja' }}</p>
  <p>Bulan: {{ ucfirst($bulan) }}</p>
</div>

<table class="table">
  <thead>
    <tr>
      <th>No</th>
      <th>Meja</th>
      <th>No Meja</th>
      <th>Nama</th>
      <th>Tahun</th>
      <th>{{ ucfirst($bulan) }}</th> <!--
    </tr>
  </thead>
  <tbody>
    @foreach($data as $item)
      <tr>
        <td>{{ $loop->iteration }}</td>
        <td>{{ $item->meja }}</td>
        <td>{{ $item->no_meja }}</td>
```



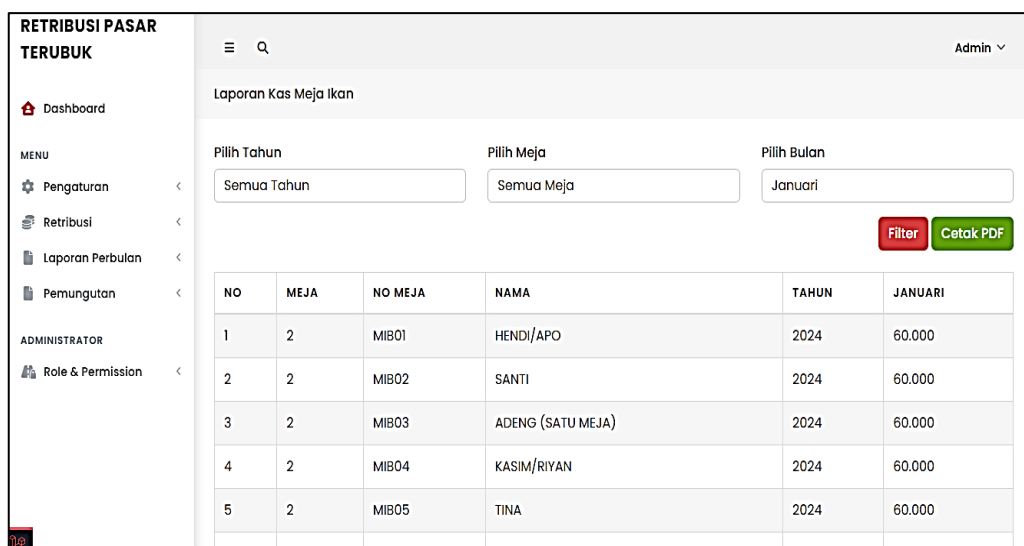
```

        <td>{{ $item->nama }}</td>
        <td>{{ $item->tahun }}</td>
        <td>{{ $item->{$bulan}
    }}</td>
    </tr>
    <th colspan="5" class="text-end">Total
Retribusi</th>
    <th>
    </th>
    </tr>
</tfoot>
</table>

```

Kode ini menampilkan tampilan Laporan Retribusi, di tampilan ini terdapat fitur cetak Laporan Retribusi.

7. Halaman Laporan Perbulan



Gambar 5.5 Halaman Laporan Perbulan

Gambar 5.5 merupakan tampilan Halaman Laporan Perbulan, halaman ini berfungsi untuk menampilkan Retribusi untuk setiap bulan, di halaman ini admin bisa cetak laporan Retribusi perbulan.

Source Code

```

<div class="block">
    <div class="block-header block-header-default">
        <h3 class="block-title">Laporan Kas Meja Ikan</h3>
    </div>
    <div class="block-content">
        <form action="{ route('laporankasmejaikan.index') }"

```

```

method="GET" class="mb-4">
    <div class="row">
        <div class="col-md-4">
            <label for="year" class="form-label">Pilih
Tahun</label>
            <select name="year" id="year" class="form-
control">
                <option value="">Semua Tahun</option>
                <option value="{{ $year }}"{{
$selectedYear == $year ? ' selected' : '' }}>{{ $year }}</option>
            </select>
        </div>
        <div class="col-md-4">
            <label for="meja" class="form-label">Pilih
Meja</label>
            <select name="meja" id="meja" class="form-
control">
                <option value="">Semua Meja</option>
                <option value="{{ $meja->meja }}"{{
$selectedMeja == $meja->meja ? ' selected' : ''

```

Kode ini menampilkan Tampilan Halaman Retribusi perbulan di halaman ini terdapat fitur pilih tahun, fitur pilih meja, fitur cetak Pdf, dan pilih bulan.

4.4 Testing (Pengujian)

4.1.1 Pengujian Fitur Aplikasi

Tahap pengujian sistem dilakukan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan fungsionalitas saat perancangan sistem. Pengujian dilakukan dengan metode black box testing, yaitu metode pengujian yang berfokus pada pemeriksaan fungsional yang sudah dirancang pada aplikasi.

Tabel 4. 1 Pengujian Halaman Home

Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Mengisi form login dengan <i>email</i> dan <i>password</i> yang benar lalu menekan tombol <i>login</i>	sistem melakukan login dan menampilkan halaman <i>Home</i>	sistem melakukan login dan menampilkan halaman <i>Home</i>	Berhasil

Mengisi form login dengan <i>email</i> yang benar dan <i>password</i> yang salah lalu mengklik tombol <i>login</i>	Sistem memberikan informasi pesan <i>password salah!</i>	Sistem memberikan informasi pesan <i>password salah!</i>	Berhasil
Mengisi form login dengan <i>email</i> yang salah dan <i>password</i> yang salah lalu klik <i>login</i>	Sistem akan menampilkan pesan <i>username atau password salah</i>	Sistem akan menampilkan pesan <i>username atau password salah</i>	Berhasil

Tabel 4. 2 Pengujian Halaman Retribusi

Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Admin Mengklik menu retribusi	Sistem menampilkan halaman Retribusi	Sistem menampilkan halaman Retribusi	Berhasil
Admin mengklik tambah data	Sistem menampilkan tambah data	Sistem menampilkan tambah data	Berhasil
Mengklik tombol edit	Sistem menampilkan form edit retribusi	Sistem menampilkan form edit retribusi	berhasil
Mengklik tombol hapus	Sistem menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?"	Sistem menampilkan pesan "Apakah anda yakin ingin menghapus data ini?"	berhasil
Mengklik cetak pdf	Sistem menampilkan cetak pdf	Sistem menampilkan cetak pdf	berhasil

Tabel 4. 3 Pengujian halaman laporan Perbulan

Aksi	Hasil yang diharapkan	Hasil Pengujian	Kesimpulan
Admin Mengklik menu Laporan perbulan	Sistem menampilkan halaman laporan perbulan	Sistem menampilkan halaman laporan perbulan	Berhasil
Admin mengklik pilih bulan	Sistem menampilkan bulan ynag di pilih	Sistem menampilkan bulan ynag di pilih	Berhasil
Mengklik tombol hapus	Sistem menampilkan pesan”Apakah anda yakin ingin menghapus data ini ?”	Sistem menampilkan pesan”Apakah anda yakin ingin menghapus data ini ?”	berhasil
Mengklik cetak pdf	Sistem menampilkan cetak pdf	Sistem menampilkan cetak pdf	berhasil

4.1.2 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Adapun jadwal pelaksanaan yang dilakukan selama pembuatan Laporan Retribusi dipasar Terubuk dapat dilihat dari tabel 4.1 Tahapan dalam jadwal penelitian dilakukan sesuai dengan metode pengembangan yang digunakan yaitu Metode *Waterfall*.

Tabel 4. 1 Jadwal Kegiatan

Uraian	Bulan															
	April	Mei				Juni				Juli				Agustus		
	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3
<i>Requerment</i>	■	■	■	■												
<i>Design</i>			■	■	■	■	■									
<i>Implementation</i>				■	■	■	■	■	■	■	■					
<i>Verification</i>											■	■	■	■	■	■

Tahapan *Requerment* di mulai pada bulan April minggu pertama sampai minggu ke empat, tahapan *Design* di mulai dari minggu kedua sampai minggu ke tujuh, tahapan *Implementation* dimulai dari minggu keempat sampai minggu kesebelas, tahapan *Verification* dimulai dari minggu kesebelas sampai minggu keenam belas.

4.1.3 Dampak Implementasi Sistem

Dampak dari sistem yang ditimbulkan yaitu aplikasi Laporan Pembayaran Retribusi di Pasar Terubuk, yang dimana Aplikasi ini nantinya terdapat fitur Laporan Retribusi, petugas bisa mencetak Laporan, petugas bisa melihat Laporan perbulan dan Laporan pertahun.

Adapun dampak Implementasi bagi diri sendiri yaitu Mendapatkan Pengetahuan baru, cara menyelesaikan permasalahan yang ada mulai dari tahap pengumpulan kebutuhan, perencanaan, pembangunan sistem, hingga ketahap akhir sistem, dan dapat menambah wawasan dan mempelajari serta mengimplementasikan ke dalam bahasa *PHP* dengan *Framework Laravel*.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Kesimpulan untuk “Rancang Bangun aplikasi Laporan Retribusi Pasar Terubuk Bengkalis” antara lain yaitu:

1. Penulis Berhasil Membangun sebuah Aplikasi yang dirancang untuk Laporan Pembayaran Retribusi di pasar terubuk Kabupaten Bengkalis.
2. Aplikasi Laporan Retribusi ini hanya memiliki 1 admin.
3. Aplikasi Laporan pembayaran Retribusi menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dengan *Framework Laravel*.

5.2 Saran

Aplikasi yang telah dibuat ini masih kurang dari sempurna, penulis menyarankan website ini dapat dikembangkan lagi dengan Menambahkan semua Pasar di Kabupaten Bengkalis.


DAFTAR PUSTAKA

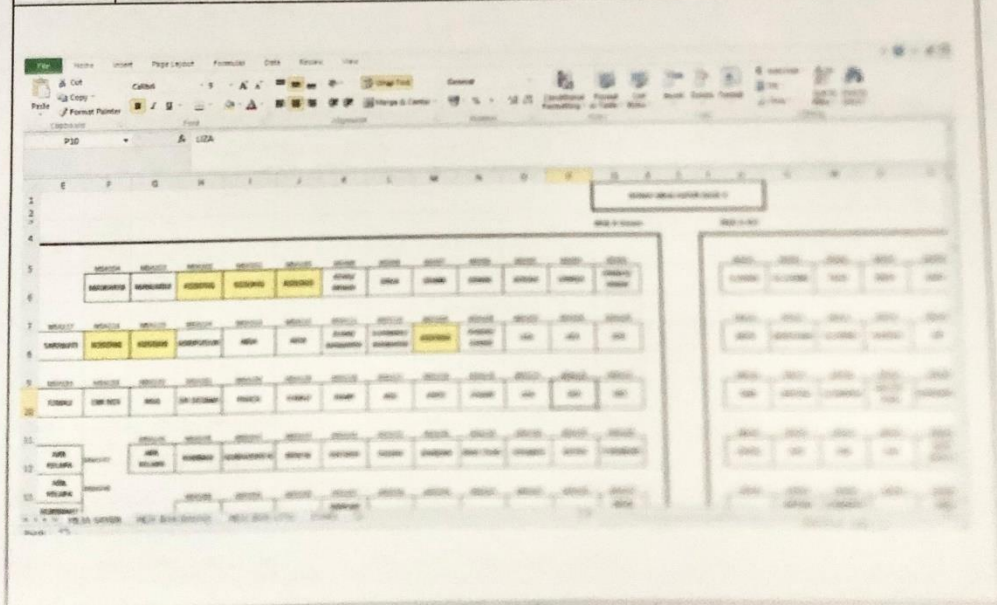
- Anhar, (2010), *Panduan Menguasai PHP & MYSQL Secara Otodidak*. Mediakita, <https://www.google.co.id/books/edition>, diakses pada 15 juni 2023.
- Anwar, K. (2018). *Peran Pengadilan Dalam Arbitrase Syariah*, <https://www.google.co.id/books/edition>, diakses pada 15 juni 2023.
- Werdiningsih, I, Novitasari, R.C.D., & Haq, Z.D. (2022). *Pengolahan Data mining dengan Pemograman Matlab*, Airlangga University Press, Surabaya. Online, <https://www.google.co.id/books/edition>, diakses 15 juni 2023.
- Wiendhyra, T, Harani, H.N , & H.R. (2020). *Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Menggunakan Menggunakan Metode Multi Attribute Utility Theory*, Kreatif Industry Nusantara, [https://www.google.co.id/ books](https://www.google.co.id/books), diakses pada 15 juni 2023.
- Yuhafizar, H.R & Mooduto. (2009). *Cara Mudah Membangun Website Interatif Menggunakan Content Management System Joomla Edisi Revisi*, Elex Media Komputindo, <https://www.google.co.id/books/edition/CMM>, diakses 15 juni 2023.

LAMPIRAN 1 : Kegiatan Harian

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / ,Minggu : Senin –jumat /Minggu Ketiga
 Tanggal : 13-17 Mei

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
2	Pembuatan denah di pasar terubuk meja sayur Blok A	Evi Herdawati, SH	
3	Pembuatan denah di pasar terubuk meja sayur Blok B		
4	Pembuatan denah di pasar terubuk Gorsir		



KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK

Hari / Minggu
Tanggal

: Senin – jumat / Minggu Kedua
: 06-10 Mei


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Rapat Membahas tentang penomoran meja	Evi Herdawati, SH	J
2	Membuat nomor meja pada meja sayur blok A		
3	Membuat nomor meja pada meja sayur blok B		
	Membuat nomor meja pada Gorsir		

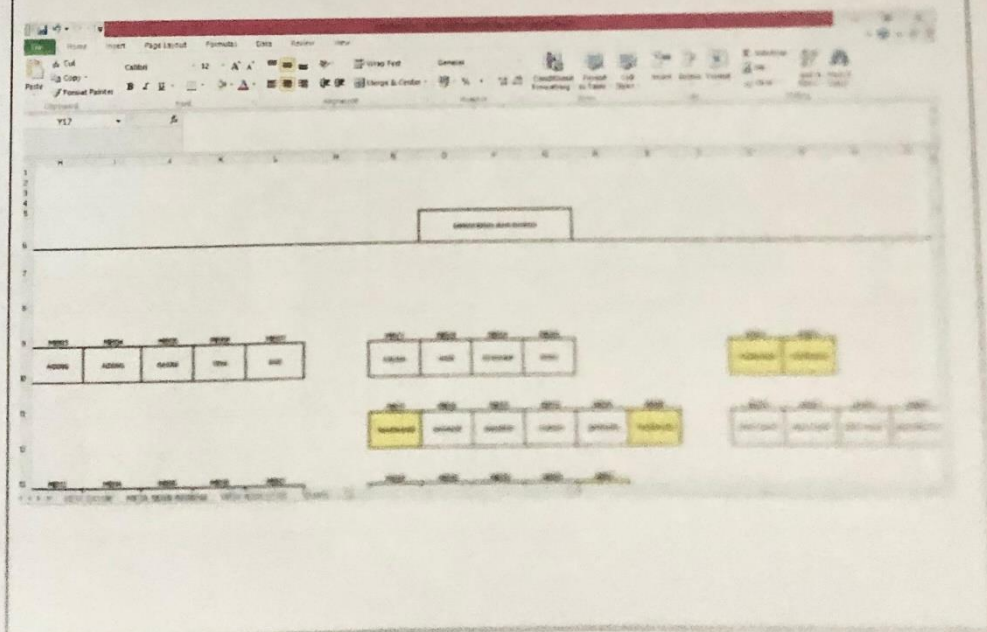
The screenshot shows an Excel spreadsheet with the following data:

No. Meja	Nama Pelanggan	Status Pelanggan
MS001	Mawati Ayu	Siapa Saja
MS002	Mawati Ayu	Siapa Saja
MS003	Luhung	Siapa Saja
MS004	Tina	Siapa Saja
MS005	Kantia	Siapa Saja
MS006	Kantia	Siapa Saja
MS007		Siapa Saja
MS008	Susi	Siapa Saja
MS009	Jelly	Siapa Saja
MS010	Triandah Sari	Siapa Saja
MS011	Rennawan	Siapa Saja
MS012	Yusufi	Siapa Saja
MS013	Yusufi Sari	Siapa Saja
MS014	Tania	Siapa Saja
MS015	Amor	Siapa Saja
MS016	Rennawan	Siapa Saja

KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK

Hari / Minggu : Senin – jumat / Minggu Keempat
 Tanggal : 20-24 Mei


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Memberi nomor meja pada meja ikan bawah	Evi Herdawati, SH	
2	Pembuatan denah di pasar terbuk meja ikan atas		
3	Pembuatan denah di pasar terbuk kios ayam		
4	Pembuatan denah di pasar terbuk loss		



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / ,Minggu
Tanggal

: Senin –jumat /Minggu Kelima
: 27-31 Mei

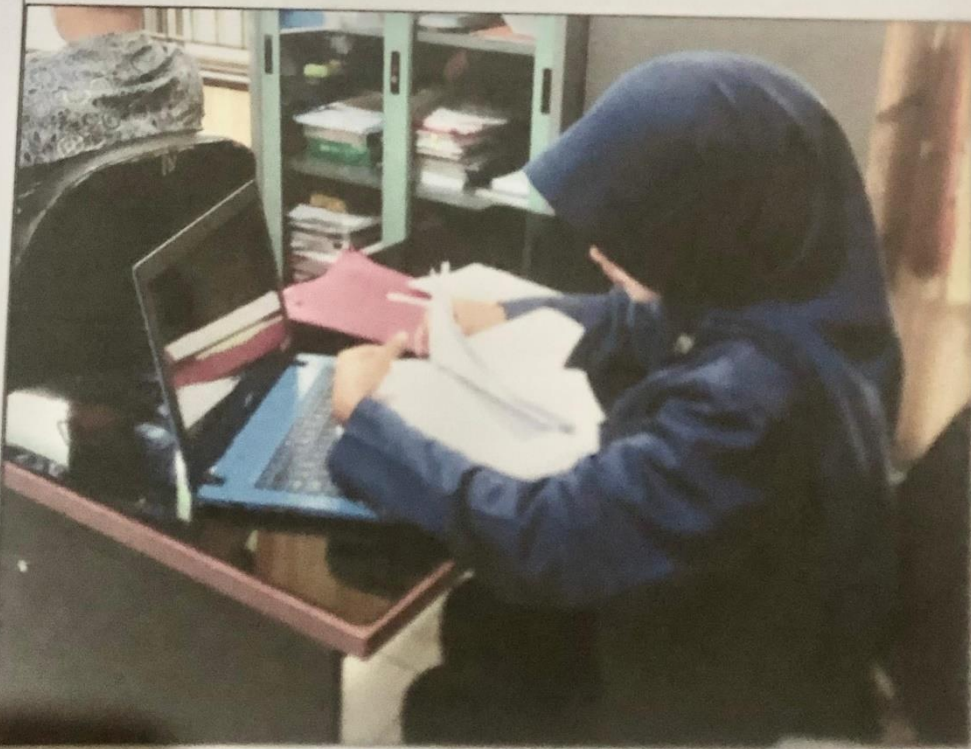
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pendataan Pedagang Pasar terubuk	Evi Herdawati, SH	
2	Rekap data pedagang pasar terubuk meja ikan bawah		
3	Rekap data pedagang pasar terubuk meja ikan atas		



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / ,Minggu : Senin -jumat /Minggu Kedelapan
Tanggal : 18-21 Juni

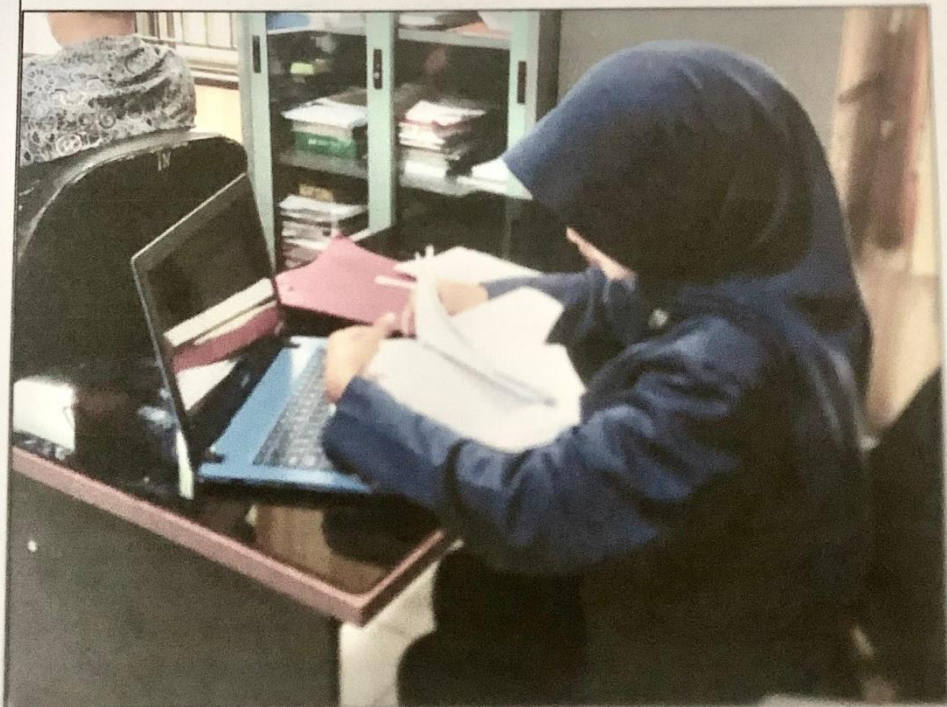
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Rekap karcis masuk di meja sayur	Evi Herdawati, SH	f
2	Rekap karcis masuk di meja ikan		
3	Rekap karcis masuk di kios ayam		
4	Rekap karcis masuk di Gorsir		



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / ,Minggu : Senin – jumat /Minggu Kesepuluh
Tanggal : 01- 05 Juli

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Rekap karcis masuk di meja sayur	Evi Herdawati, SH	f
2	Rekap karcis masuk di meja ikan		
3	Rekap karcis masuk di kios ayam		
4	Rekap karcis masuk di Gorsir		



KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK

Hari / ,Minggu : Senin –jumat /Minggu Kesembilan
 Tanggal : 24-28 Juni

NO	URAIAN KEGIATAN
1	Melanjutkan Membuat halaman Retribusi
2	Menambah fitur cetak data
3	Menambah fitur tahun

RETRIBUSI PASAR TERBUK
SEARCH

- Dashboard
- Perizinan
- Retribusi**
- Layanan/Retribusi
- Persewaan
- Keuangan/Keperluan
- Kelembagaan

Data Retribusi Meja Nyan

Kategori	Mata Uang	Tahun												Total	Aksi	
		2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029			
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]
Meja Nyan	Rp	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500	7000	50000	[Edit]

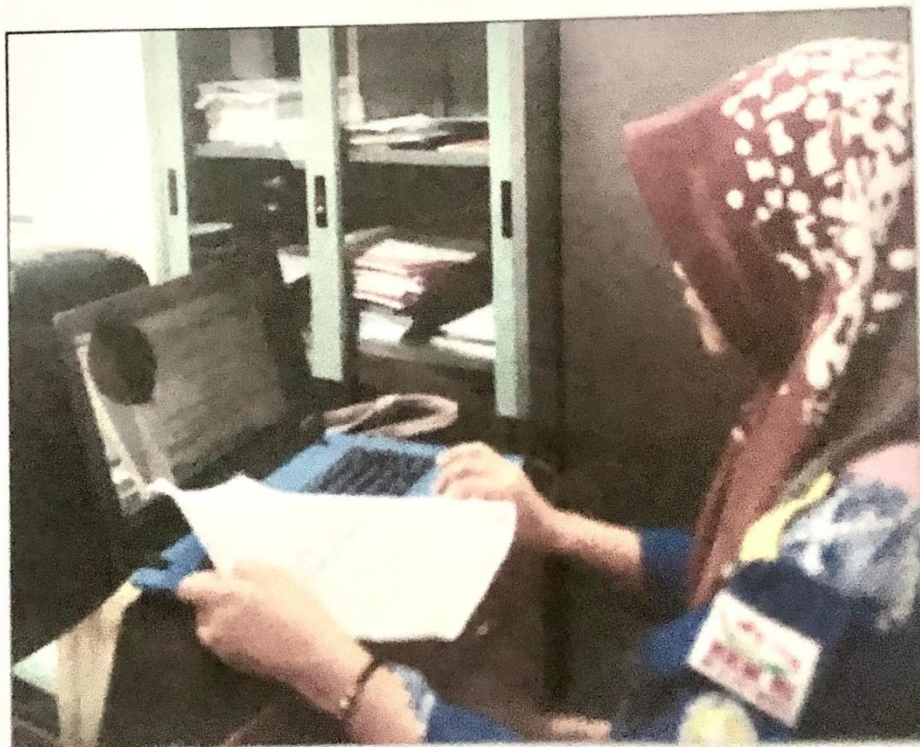
Laporan Retribusi Meja Nyan

No	Uraian	Tahun	2018	2019	2020	2021	2022	2023	2024	2025	2026	2027	2028	2029
1	Meja Nyan	2018	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
2	Meja Nyan	2019	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
3	Meja Nyan	2020	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
4	Meja Nyan	2021	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
5	Meja Nyan	2022	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
6	Meja Nyan	2023	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
7	Meja Nyan	2024	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
8	Meja Nyan	2025	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
9	Meja Nyan	2026	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
10	Meja Nyan	2027	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
11	Meja Nyan	2028	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500
12	Meja Nyan	2029	1000	1500	2000	2500	3000	3500	4000	4500	5000	5500	6000	6500

**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**


Hari / ,Minggu : Senin –jumat /Minggu Kesebelas
Tanggal : 01- 05 Juli

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Rekap Jumlah retribusi yang masuk di bulan meret	Evi Herdawati, SH	Evi
2	Rekap Jumlah retribusi yang masuk di bulan April		
3	Rekap Jumlah retribusi yang masuk di bulan Mei		
4	Rekap Jumlah retribusi yang masuk di bulan juni		



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**


Hari / ,Minggu : Senin –jumat /Minggu Keduabelas
Tanggal : 17- 19 Juli

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pendataan pasar mandau raya	Evi Herdawati, SH	



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / Minggu : Senin – jumat / Minggu Keduabelas
Tanggal : 15- 16 Juli

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pemberian Nomor kosong pada kios Pedagang	Evi Herdawati, SH	



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / Minggu : Senin - jumat / Minggu Ketigabelas
Tanggal : 05 juli - 09 Agustus

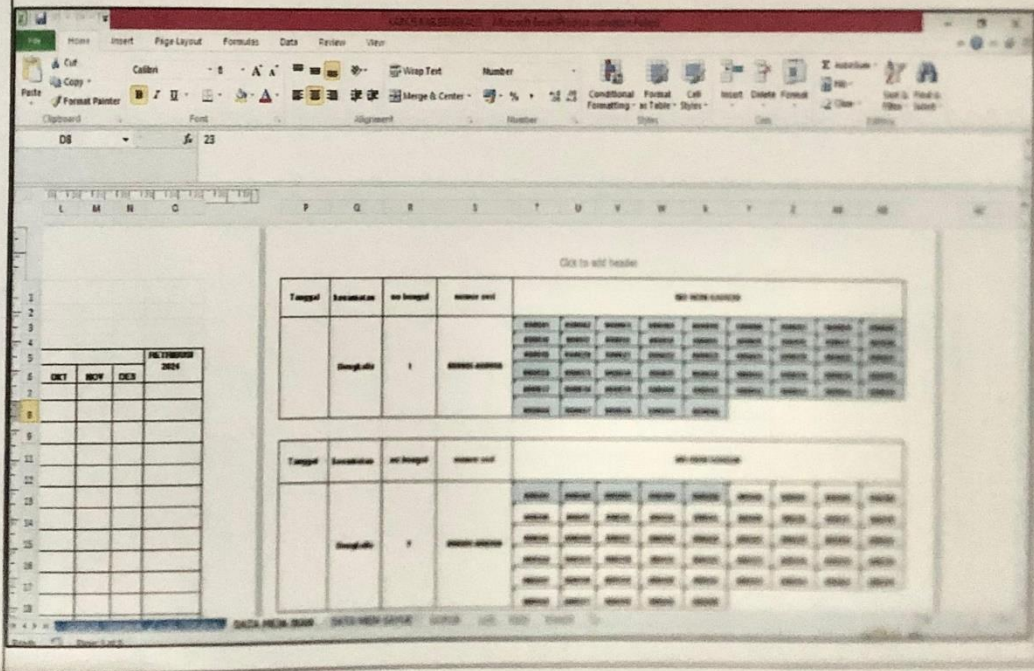
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Melanjutkan Pembuatan website	Evi Herdawati, SH	E
2	Persiapan presentasi		



KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK

Hari / Minggu : Senin – jumat / Minggu Ketigabelas
 Tanggal : 22- 26 Juli


NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Rekap karcis masuk di meja sayur	Evi Herdawati, SH	↓
2	Rekap karcis masuk di meja ikan		
3	Rekap karcis masuk di kios ayam		
4	Rekap karcis masuk di Gorsir		

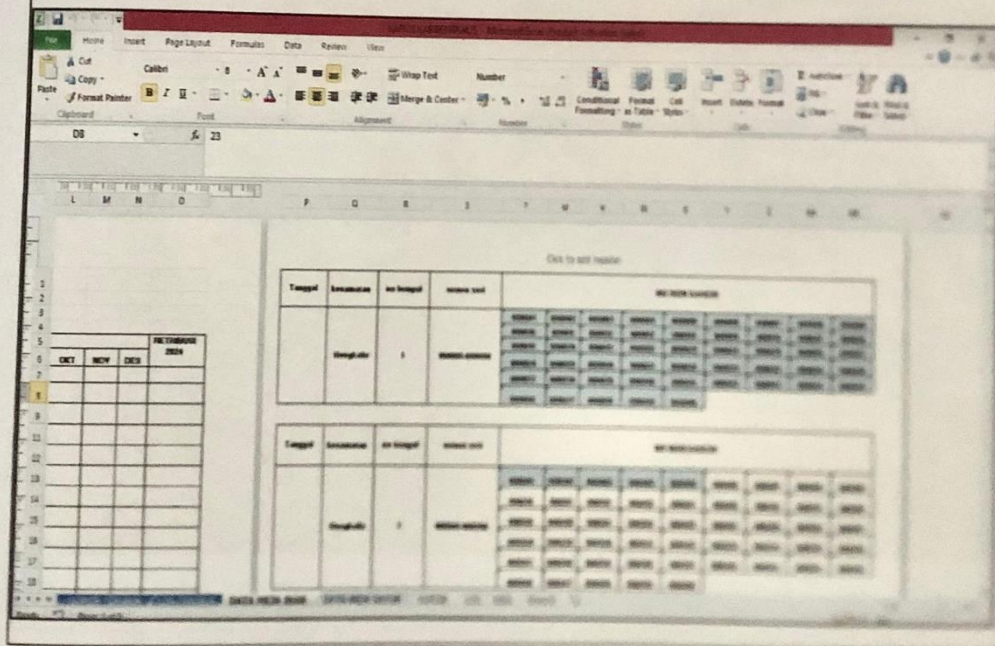


KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK

Hari / Minggu
Tanggal


: Senin - jumat / Minggu Ketigabelas
: 29 juli - 02 Agustus

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Rekap karcis masuk di meja sayur	Evi Herdawati, SH	
2	Rekap karcis masuk di meja ikan		
3	Rekap karcis masuk di kios ayam		
4	Rekap karcis masuk di Gorsir		



**KEGIATAN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Hari / ,Minggu : Senin –jumat /Minggu Keenam
Tanggal : 03-07 Juni

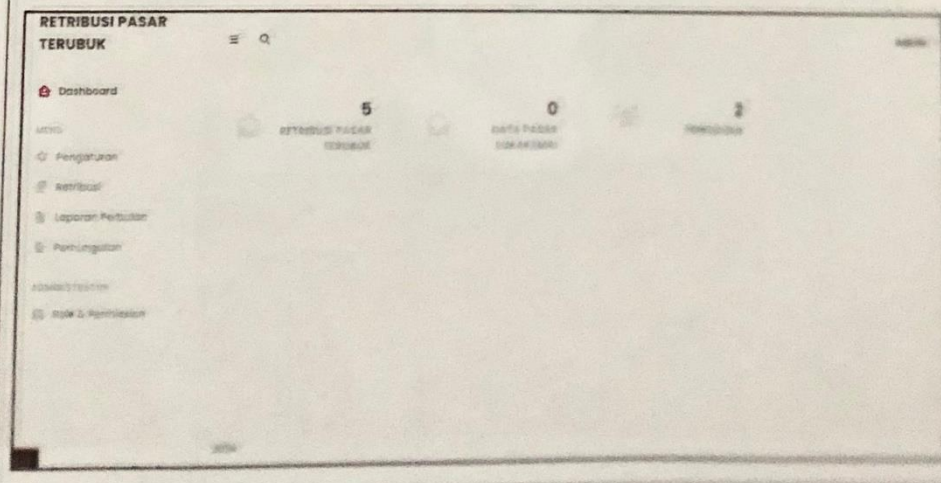
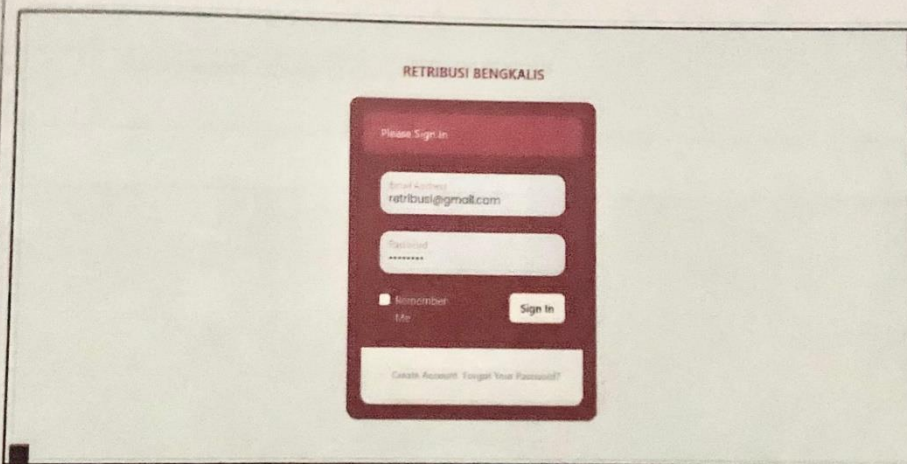
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pemberian Nomor Meja pada meja sayur A	Evi Herdawati, SH	
2	Pemberian Nomor Meja pada meja sayur B		



KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK

Hari / Minggu : Senin - Jumat / Minggu Ketujuh
Tanggal : 10-14 Juni

NO	URAIAN KEGIATAN
1	Membuat tampilan halaman login
2	Membuat tampilan Halaman Home
3	Membuat tampilan halaman Retreibusi





Pengawas Magang

Jerri Aprianto, SH
NIP. 197804041999031005


Pembimbing Magang

Evi Herdawati, SH
NIP. 197903221998032001

Kepala Bidang Pasar
Dinas Perdagangan Dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis

Hendry Dohar Farlindungan Togatorun, ST
NIP. 197402072005011005

LAMPIRAN 2 : Surat Balasan Magang

**PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS**
DINAS PERDAGANGAN DAN PERINDUSTRIAN
Jalan Pertanian No. Website : www.disdagperin.bengkaliskab.go.id
Email : disdagperinbengkaliskab@gmail.com
BENGKALIS 28712

Bengkalis, 29 April 2024

Nomor : 800/disdagperin-set/IV/2024/138
Sifat : -
Lampiran : -
Hal : Tanggapan Atas Permohonan Kerja Praktik (KP)

Yth. Direktur Politeknik Negeri Bengkalis

Di
Bengkalis

Menindaklanjuti surat dari Direktur Politeknik Negeri Bengkalis Nomor : 1302/PL31/TU/2024 Perihal Permohonan Kerja Praktik (KP) dengan nama-nama mahasiswa sebagai berikut :


NO.	NAMA	NIM	ASAL
1.	INDAH WAHYUNI	6304201268	SARJANA TERAPAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK
2.	NIA PUTRI AGUSTINA	6304201286	SARJANA TERAPAN REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Pada dasarnya mahasiswa tersebut dapat diterima untuk melaksanakan Kerja Praktik (KP) Terhitung sejak tanggal 29 April s/d 16 Agustus 2024. Pada Dinas Perdagangan dan Perindustrian Kabupaten Bengkalis.

Selanjutnya agar Saudara dapat mengirimkan mahasiswa dimaksud pada daftar nama di atas untuk diproses sebagaimana mestinya.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

KEPALA DINAS PERDAGANGAN
DAN PERINDUSTRIAN
KABUPATEN BENGKALIS,


ZULPAN, ST
Pembina Tk. I
NIP 19730402 200312 1 002

LAMPIRAN 3 : Sertifikat Magang

