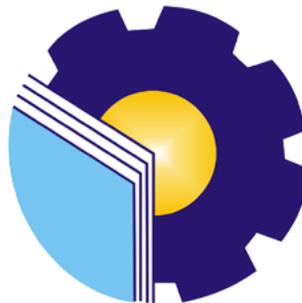


LAPORAN KERJA PRAKTEK
KANTOR DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN
STATISTIK KABUPATEN BENGKALIS
APLIKASI PARIWISATA BENGKALIS BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA BAGIAN
ADMIN

MIRA FAUZIA
6304171044



PROGRAM STUDI REKAYASA PERANGKAT LUNAK
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS-RIAU
2021

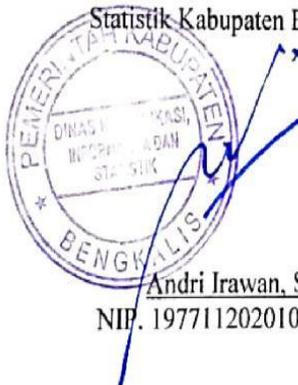
LAPORAN KERJA PRAKTEK
APLIKASI PARIWISATA BENGKALIS BERBASIS WEBSITE
MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA BAGIAN ADMIN

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktek

MIRA FAUZIA
6304171044

Bengkalis, 30 April 2021

Kepala Seksi Aplikasi Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Kabupaten Bengkalis	Dosen Pembimbing Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat Lunak
---	--



Andri Irawan, S.T
NIP. 197711202010011014



Depandi Enda, M.Kom
NIP.199005222019031010

Disahkan Oleh
Ketua Program Studi D-IV Rekayasa Perangkat Lunak



Rezki Kurniati, M.Kom
NIP.198306162018032001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia-Nya sehingga penulis mampu menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini.

Laporan kerja praktek ini berjudul Aplikasi Pariwisata Bengkulu Berbasis Website Framework Laravel Pada Bagian Admin. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan Kerja Praktek bagi para Mahasiswa dari Politeknik Negeri Bengkulu. Kerja praktek ini telah penulis laksanakan di Kantor Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistika Kabupaten Bengkulu, yang beralamat di Jl. Kartini, Bengkulu Kota, Kecamatan Bengkulu, Kabupaten Bengkulu, Riau 28712.

Pada kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih banyak kepada kedua orang tua yang telah membantu penulis berupa financial serta doa yang diberikan dari awal hingga selesainya laporan ini. Selanjutnya tidak lupa penulis ucapkan terima kasih terhadap pihak-pihak yang membantu penulis dalam mendukung menyelesaikan laporan kerja praktek ini antara lain:

1. Bapak Johny Custer, S.T, MT selaku Direktur Politeknik Negeri Bengkulu.
2. Bapak Armada, M.T selaku Wakil Direktur I Bagian Akademik Politeknik Negeri Bengkulu.
3. Bapak Guswandi, M.T selaku Wakil Direktur II Bidang Keuangan Bagian Umum dan Kepegawaian Politeknik Negeri Bengkulu.
4. Bapak Akmal Indra, M.T selaku Wakil Direktur III Bidang Kemahasiswaan Politeknik Negeri Bengkulu.
5. Bapak Danuri, M.Cs selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika
6. Ibu Rezeki Kurniati, M.Kom Ketua Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkulu.
7. Bapak Depandi Enda, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek dan selaku Koordinator Kerja Praktek Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkulu.

8. Seluruh Dosen Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak yang telah memberikan dukungan selama melaksanakan Kerja Praktek.
9. Bapak Drs. Johansyah Syafri selaku Kepala Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik.
10. Bapak Zulkifli, ST selaku Kepala Bidang PBE Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik.
11. Bapak Andri Irawan, ST selaku Kepala Seksi Infrastruktur dan Teknologi serta Pembimbing Lapangan Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik.
12. Seluruh karyawan yang telah memberikan pelajaran dan bimbingan dalam menyelesaikan projek Kerja Praktek di Kantor Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik Kabupaten Bengkalis.
13. Keluarga dan teman-teman Politeknik Negeri Bengkalis khususnya Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak semester VIII (Delapan) dalam memberikan dukungan dan motivasinya dalam menyusun kerja praktek.

Penulis menyadari atas ketidaksempurnaan penyusunan laporan kerja praktek ini, namun penulis tetap berharap laporan ini akan memberikan manfaat bagi para pembaca. Penulis menerima segala bentuk kritik dan saran yang sifatnya membangun bagi penulis. Apabila terdapat kesalahan yang di sengaja maupun tidak di sengaja penulis meminta maaf yang sebesar-besarnya.

Bengkalis, 30 April 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN COVER.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
1. Pendahuluan	1
1.1. Latar Belakang Pemikiran KP.....	1
1.2. Ruang Lingkup	2
1.3. Tujuan dan Manfaat	2
1.4. Luaran Proyek Kerja Praktek	2
2. Gambaran Umum Perusahaan	3
2.1. Profil dan Sejarah Singkat Diskominfo Kabupaten Bengkulu	3
2.2. Visi Dan Misi Diskominfo Kabupaten Bengkulu	4
2.2.1. Visi Kabupaten Bengkulu 2016-2021	4
2.2.2. Misi Kabupaten Bengkulu 2016-2021	4
2.3. Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Bengkulu	4
2.4. Ruang Lingkup Diskominfo Kabupaten Bengkulu	5
3. Metodologi	7
3.1. Prosedur Pembuatan Sistem	7
3.1.1. Analisis	7
3.1.2. Desain	7
3.1.3. Pembuatan kode program atau implementasi program.....	8
3.1.4. Pengujian.....	8
3.1.5. Pemeliharaan	8
3.2. Metodologi Pengumpulan Data	8
3.3. Proses Perancangan.....	9
3.3.1. Analisis sistem yang sedang berjalan	9
3.3.2. Rancangan sistem yang diusulkan.....	9
3.4. Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan.....	9
4. Perancangan dan implementasi.....	10
4.1. Analisa Data.....	10
4.2. Rancangan Sistem	10
4.2.1. Rancangan UI	10
4.2.2. Usecase	13
4.2.3. Struktur Tabel	14
4.3. Implementasi	15
4.3.1. Hasil Database	15
4.3.2. Hasil	17
4.4. Dampak Implementasi Sistem.....	22
4.5. Kendala Implementasi	22
5. Penutup.....	23
5.1. Kesimpulan	23

5.2. Saran	23
DAFTAR PUSTAKA	24
LAMPIRAN	24



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan	9
Tabel 4.1 Tabel Users	14
Tabel 4.2 Tabel Wisata	14
Tabel 4.3 Tabel Komentar.....	14



DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1	Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Bengkalis	4
Gambar 3.1	Tahapan Waterfall.....	7
Gambar 4.1	Desain Login	10
Gambar 4.2	Desain Register.....	11
Gambar 4.3	Desain Beranda.....	11
Gambar 4.4	Desain Input Data	12
Gambar 4.5	Desain Edit Data	12
Gambar 4.6	Desain Kritik dan Saran	13
Gambar 4.7	Usecase.....	13
Gambar 4.8	Tampilan Login	17
Gambar 4.9	Registrasi.....	18
Gambar 4.10	Tampilan Beranda.....	18
Gambar 4.11	Input Data.....	19
Gambar 4.12	Data Wisata Alam.....	19
Gambar 4.13	Data Wisata Budaya.....	20
Gambar 4.14	Data Wisata Kuliner.....	20
Gambar 4.15	Wisata Penginapan.....	21
Gambar 4.16	Kritik dan Saran.....	21
Gambar 4.17	Edit Data.....	22



1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Pemikiran KP

Kerja Praktek (KP) merupakan serangkaian kegiatan yang meliputi pemahaman teori dan konsep ilmu pengetahuan yang diaplikasikan 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 di dapat dari bangku perkuliahan belum tentu sama dengan praktek kerja di lapangan. 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 yang luas mencakup beberapa aktivitas di luar pengembangan perangkat lunak biasa. Bidang ini mencakup berbagai aplikasi untuk pengembangan dan desain hingga pendekatan sistematis, sehingga membutuhkan pengalaman kerja di bidang teknologi maupun desain. Setiap mahasiswa yang mengambil program studi Rekayasa Perangkat Lunak ini melaksanakan kerja praktek guna meningkatkan pengetahuan dibidang teknologi, pemrograman dan desain sehingga menghasilkan lulusan yang berkualitas dan memiliki pengalaman kerja. Kerja praktek yang dilaksanakan di kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik (Diskominfo) Kabupaten Bengkalis merupakan salah satu tempat pelaksanaan kerja praktek sesuai dengan bidang studi Rekayasa Perangkat Lunak. Kerja praktek dilaksanakan selama 4 bulan, terhitung sejak tanggal 04 Januari 2021 hingga 30 April 2021. Adapun jam kerja praktek di perusahaan tersebut sesuai jam kerja, aktif selama 5 hari dalam satu minggu yaitu mulai hari senin pukul 08.00 – 16.00 WIB sedangkan hari kamis dan jumat pukul 08.00-16.30 WIB.

Tugas yang meliputi bidang informasi, statistik, pengelolaan data elektronik, urusan publikasi dan kerjasama media urusan *public relation*. Diskominfo Kabupaten Bengkalis juga memberikan kesempatan untuk siswa

dan mahasiswa Kerja Praktek (KP), guna meningkatkan mutu dan wawasan yang dimiliki. Disamping itu selain melaksanakan Kerja Praktek (KP) pada instansi, Diskominfo Kabupaten Bengkalis juga memberikan tugas sesuai dengan profesi bidang studi yang digeluti siswa dan mahasiswa yang melaksanakan kerja praktek.

Dalam pelaksanaan kerja praktek di Kantor Diskominfo Kabupaten Bengkalis penulis mendapatkan tugas membangun sebuah pembuatan aplikasi pariwisata Bengkalis berbasis *website* menggunakan *framework laravel* pada bagian admin. rancangan *website* ini yang di buat khusus untuk admin yang mengelola *website*, yang digunakan untuk mengelola data pariwisata Kabupaten Bengkalis. Alasan penulis dalam memilih topik ini adalah dikarenakan rancangan sistem ini dapat dengan mempermudah admin dalam mengelola data yaitu yaitu menambah, meng-update, menyimpan, dan menghapus.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam pembuatan laporan ini yaitu mengelola data wisata penginapan, budaya, kuliner, alam, kritik dan saran.

1.3. Tujuan dan Manfaat

Tujuan dari pembuatan laporan ini adalah membuat *website* pariwisata Bengkalis dan menghasilkan *website* yang dapat mengolah data pariwisata Bengkalis yaitu menambah, meng-update, menyimpan, dan menghapus dengan mudah dan efektif.

Adapun manfaat dari pembuatan aplikasi ini adalah:

1. Memudahkan admin melakukan pengolahan data pariwisata yang ada di Bengkalis.
2. Pengolahan data pariwisata Bengkalis menjadi lebih mudah dengan adanya web ini.

1.4. Luaran Proyek Kerja Praktek

Produk yang dihasilkan adalah sebuah aplikasi pariwisata Bengkalis berbasis *website* menggunakan *framework laravel* pada bagian admin.

2. Gambaran Umum Perusahaan

2.1. Profil dan Sejarah Singkat Diskominfo Kabupaten Bengkalis

Sejak diberlakukan Struktur Organisasi Pemerintah Daerah (SOPD) baru di lingkungan Pemerintahan Kabupaten Bengkalis terhitung 1 Januari 2017, setidaknya ada 5 SOPD yang hilang. Perubahan nama dinas maupun badan ada yang dimerjer dan muncul SOPD baru yang berdiri sendiri.

Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik (Diskominfo), sebelumnya urusan komunikasi dan informasi ini berada satu atap dengan Dinas Perhubungan. Namun sesuai amanah Peraturan Pemerintahan 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.

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. Selain ditambah urusan statistik, Bagian Pengelolaan Data Elektronik (PDE) yang sebelumnya berada di Seketariat Daerah, menjadi bagian dari Diskominfo, termasuk urusan publikasi, kerjasama media urusan *public relation* yang ditangani Bagian Humas Seketariat Daerah.

Pada tahun 2018 terjadi perubahan dalam susunan organisasi Diskominfo, Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE) tidak lagi menjadi salah satu tugas dan fungsi Diskominfo. Perubahan ini didasarkan Peraturan

Bupati Nomor 58 Tahun 2018 tentang perubahan atas Peraturan Bupati Bengkalis nomor 52 tahun 2016 tentang Kedudukan, Susunan Organisasi, Eselonering, Tugas, Fungsi dan Uraian Tugas Serta Tata Kerja.

2.2. Visi Dan Misi Diskominfo Kabupaten Bengkulu

2.2.1. Visi Kabupaten Bengkulu 2016-2021

“Terwujudnya Kabupaten Bengkulu Sebagai Model Negeri Maju dan Makmur di Indonesia”.

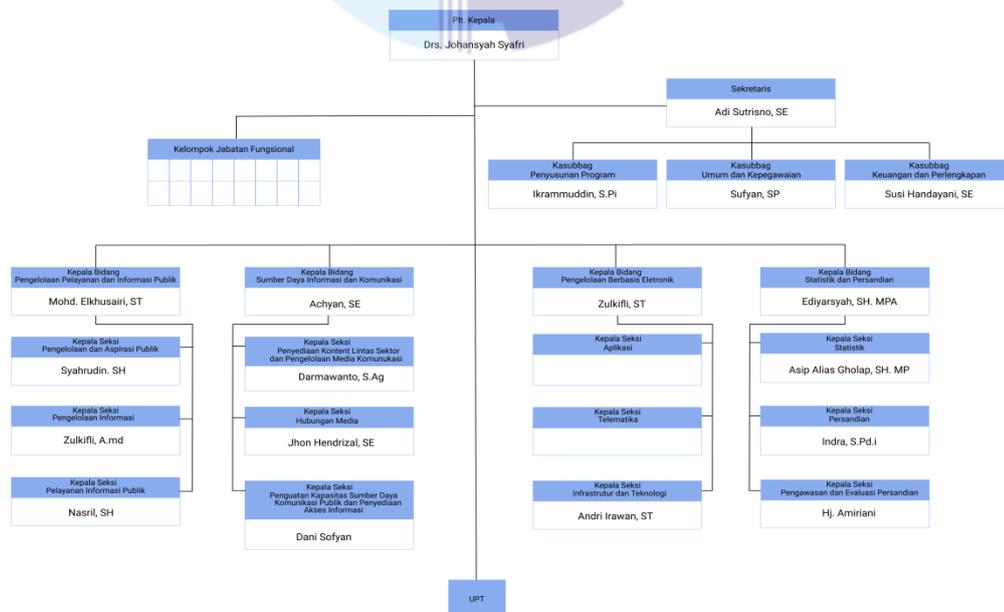
2.2.2. Misi Kabupaten Bengkulu 2016-2021

Adapun Misi Kabupaten Bengkulu 2016-2021 yaitu:

- Terwujudnya pemerintahan yang berwibawa, transparan dan bertanggungjawab serta dapat melaksanakan kepemimpinan dengan bijak, berani dan ikhlas
- Terwujudnya pengelolaan seluruh potensi daerah dan sumber daya manusia untuk kemakmuran rakyat; dan
- Terwujudnya penyediaan infrastruktur yang berkualitas untuk kesejahteraan rakyat.

2.3. Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Bengkulu

Struktur organisasi pada Diskominfo Kabupaten Bengkulu disusun sesuai dengan ketentuan-ketentuan dengan fungsi, kewajiban dan tanggung jawab dari masing-masing bagian pada setiap bidang. Struktur Organisasi pada Dinas kominfo Kabupaten Bengkulu yang dapat di lihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 1.1 Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Bengkulu

(Sumber:Data Olahan)

2.4. Ruang Lingkup Diskominfo Kabupaten Bengkalis

Diskominfo Kabupaten Bengkalis merupakan instansi yang bergerak dibidang komunikasi, statistik dan informatika. Terdapat salah satu Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik (PBE) yang mencakup pelayanan publik berupa pengadaan layanan elektronik. Pada bidang PBE juga melayani pembuatan aplikasi dinas, sekolah maupun organisasi lainnya. Adapun produk-produk yang sudah dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi Zonasi Sekolah berbasis web

Penerapan sistem zonasi sekolah mengharuskan calon peserta didik untuk menempuh pendidikan di sekolah yang memiliki radius terdekat dari domisili nya. Melalui aplikasi zonasi sekolah diperuntukkan kepada masyarakat Kabupaten Bengkalis untuk mendapatkan informasi dan melakukan pendaftaran secara *onlinem* melalui aplikasi zonasi sekolah berbasis web sesuai dengan *zona* atau radius daerah yang telah ditentukan. Aplikasi ini dapat diakses melalui <https://www.zonasi.bengkaliskab.go.id>

2. Aplikasi Informasi Bahan Pokok dan Bahan Penting (Bapokting) berbasis web dan *android*.

Aplikasi ini merupakan aplikasi yang menyediakan layanan informasi bagi pengguna khususnya masyarakat Kabupaten Bengkalis. Aplikasi ini dibangun untuk memudahkan masyarakat untuk mendapatkan informasi terkait harga barang pokok dan kebutuhan lainnya sesuai dengan kenaikan harga maupun penurunan harga. Aplikasi ini dapat diakses melalui bapokting.bengkaliskab.go.id dan versi android bisa diunduh melalui link berikut ini,

<https://play.google.com/store/apps/details?id=id.cloudcode.alikasihargabarang>

3. Webgis

Merupakan aplikasi pemetaan digital yang memanfaatkan jaringan internet sebagai media komunikasi yang berfungsi untuk menyediakan informasi dalam bentuk teks maupun peta. Pada aplikasi ini menyediakan peta wisata, SKPD, Transportasi, Penginapan, *Free Wifi*, Kuliner, UMKM,

RS&Puskesmas, Sekolah, SPBU dan CCTV. Aplikasi ini dapat di akses melalui link <https://bengkaliskab.go.id/webgis>

4. Kim

Merupakan website resmi Kelompok Informasi Masyarakat Kabupaten Bengkalis. Website ini berupa layanan dengan menyediakan informasi publik, baik melalui website, media lain seperti e-mail dan faksimili, maupun secara langsung. Website ini menyediakan informasi Berita Terkini, Data KIM, dan Wisata. Website ini dapat di akses melalui link <https://www.bengkaliskab.go.id/kim>

5. Website Bengkalis

Website Bengkalis ini berupa pasilitas pelayanan publik yang diadakan oleh bidang PBE untuk mempermudah masyarakat mendapatkan informasi berita, pengumuman, maupun kegiatan-kegiatan yang dilaksanakan pemerintahan kabupaten Bengkalis. Website ini dapat diakses melalui <https://www.bengkaliskab.go.id>

6. *Eoffice*

Merupakan suatu sistem aplikasi tata kelola keuangan berbasis elektronik. Aplikasi ini untuk membantu dalam bentuk pembuatan laporan keuangan di kantor Dinas Komunikasi Informasi dan statistik Kabupaten Bengkalis

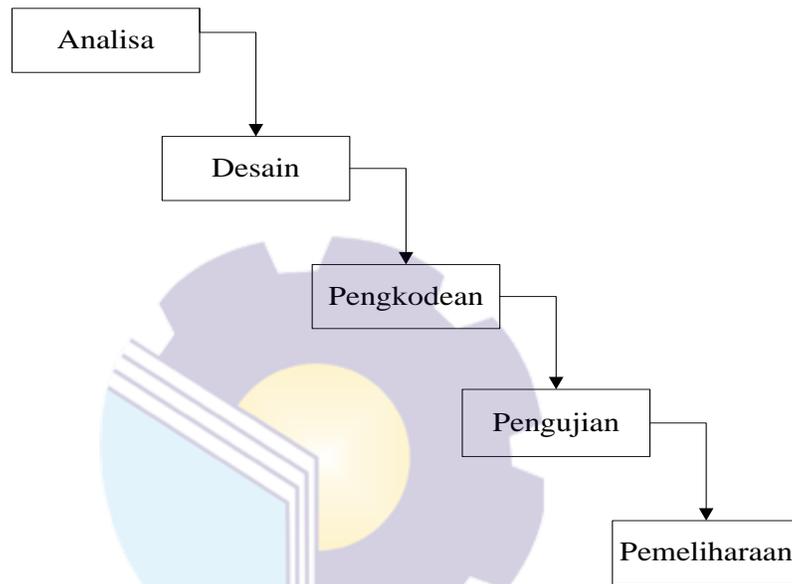
7. Cctv Penyebrangan Bengkalis - Sungai Selari

Media informasi antrian kendaraan beroda empat dan kendaraan bermotor yang ada di pelabuhan Roro Bengkalis dan Pelabuhan Roro Pakning. Cctv ini dapat di akses melalui <https://cctv.bengkaliskab.go.id>

3. Metodologi

3.1. Prosedur Pembuatan Sistem

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode Waterfall. Proses pengembangan waterfall model terdiri dari analisis, desain, pembuatan kode program, dan pengujian (Hamdani dan Suharnawi, 2018).



Gambar 3.1 Tahapan Waterfall
(Sumber: Data olahan)

3.1.1. Analisis

Analisis adalah tahap awal yang berguna untuk menyusun gambaran perangkat lunak atau sistem yang akan dirancang dalam pengembangan atau pembuatan sebuah perangkat lunak. Sebuah perangkat lunak dinilai baik jika sesuai dengan kebutuhan pengguna, oleh karena itu salah satu keberhasilan perancangan perangkat tergantung hasil pada tahap analisis.

3.1.2. Desain

Pada tahap ini dilakukan perancangan struktur dari sistem atau perangkat lunak yang akan dibangun atau dikembangkan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk melihat gambaran dari perangkat lunak mulai dari tampilan dan proses bisnis di

dalamnya. Selain itu, pada tahap ini juga dilakukan spesifikasi hardware yang dibutuhkan untuk merancang perangkat lunak atau sistem.

3.1.3. Pembuatan kode program atau implementasi program

Desain yang telah dirancang kemudian diterapkan ke dalam program perangkat lunak. Tahap pembuatan kode program merupakan tahapan implementasi dari bahasa pemrograman ke dalam sebuah perangkat lunak yang akan dirancang berdasarkan pada tahap desain. Coding dilakukan berdasarkan tampilan dan kebutuhan sistem yang telah dibahas pada tahap desain.

3.1.4. Pengujian

Pengujian dilakukan untuk mengetahui kesesuaian hasil output dari sistem dengan kebutuhan yang telah dirancang pada tahap analisis. Pengujian dilakukan untuk meminimalisir adanya bug atau kesalahan pada perangkat lunak atau sistem yang telah dibangun serta memastikan perangkat lunak yang telah dibangun sesuai dengan kebutuhan dan keinginan pengguna.

3.1.5. Pemeliharaan

Tidak menutup kemungkinan sebuah sistem mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke pengguna. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan di dalam program yang tidak muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian dilakukan, atau sistem diharuskan beradaptasi dengan lingkungan baru. Pada tahapan ini, dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari menganalisis spesifikasi kebutuhan sistem yang sudah ada, tidak membuat sistem yang baru.

3.2. Metodologi Pengumpulan Data

Pada pembuatan aplikasi ini menggunakan metode pengumpulan data observasi. Metode observasi merupakan suatu cara pengumpulan data dengan pengamatan secara langsung maupun pengamatan secara tidak langsung terhadap obyek yang sedang diteliti. Penulis meneliti dan mengumpulkan data dengan cara terjun langsung kelapangan, juga dapat menggunakan sumber-sumber non-manusia

seperti dokumen dan catatan yang tersedia. Penulis melakukan observasi langsung di Kantor Dinas Komunikasi, Informasi dan Statistik Kabupaten Bengkalis, dari hasil wawancara maka didapat beberapa data yaitu:

1. Data yang diperlukan dalam pembuatan website pariwisata Bengkalis, yaitu data wisata kuliner, penginapan, budaya dan wisata alam. Data di dapat dari kantor Dinas Komunikasi, Informatikadan Statistika Kabupaten Bengkalis.
2. Data yang diperlukan dalam pembuatan laporan kerja harian berupa informasi prosedur pelaksanaan kerja, jam kerja target perharinya.

3.3. Proses Perancangan

3.3.1. Analisis sistem yang sedang berjalan

Sistem yang sedang berjalan saat ini pengguna dan admin mengunjungi *website* resmi kabupaten Bengkalis, dan memilih menu pariwisata untuk mendapatkan informasi wisata khusus bengkalis.

3.3.2. Rancangan sistem yang diusulkan

Sistem yang akan dibangun admin langsung membuka *website* pariwisata Bengkalis, kemudian admin melakukan *login* dan setelah *login* admin langsung dapat melakukan pengelolaan data yaitu data wisata alam, kuliner, penginapan dan budaya.

3.4. Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

No	Kegiatan	Bulan			
		1	2	3	4
1.	Analisis				
2.	Desain				
3.	Pembuatan code program				
4.	Pengujian				
5.	Pemeliharaan				
6.	Penyusunan laporan				

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan

4. Perancangan dan implementasi

4.1. Analisa Data

Data yang digunakan untuk penunjang dalam melakukan tugas kerja praktek diantaranya adalah sebagai berikut:

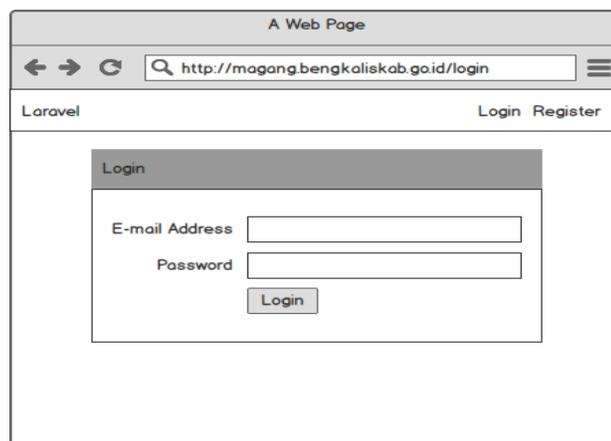
1. Data yang diperlukan dalam pembuatan website pariwisata Bengkalis, yaitu data wisata kuliner, penginapan, budaya dan wisata alam. Data di dapat dari kantor Dinas Komunikasi, Informatikadan Statistika Kabupaten Bengkalis.
2. Data yang diperlukan dalam pembuatan laporan kerja harian berupa informasi prosedur pelaksanaan kerja, jam kerja target perharinya.

4.2. Rancangan Sistem

4.2.1. Rancangan UI

Rancangan UI merupakan tampilan visual dari sebuah produk yang. Dimana tampilan UI bisa berupa warna, bentuk serta tulisan yang didesain dengan semenarik mungkin di sini penulis merancang tampilan *login*, register, beranda, input data, edit data dan tampilan data kritik dan saran.

4.2.1.1. Login

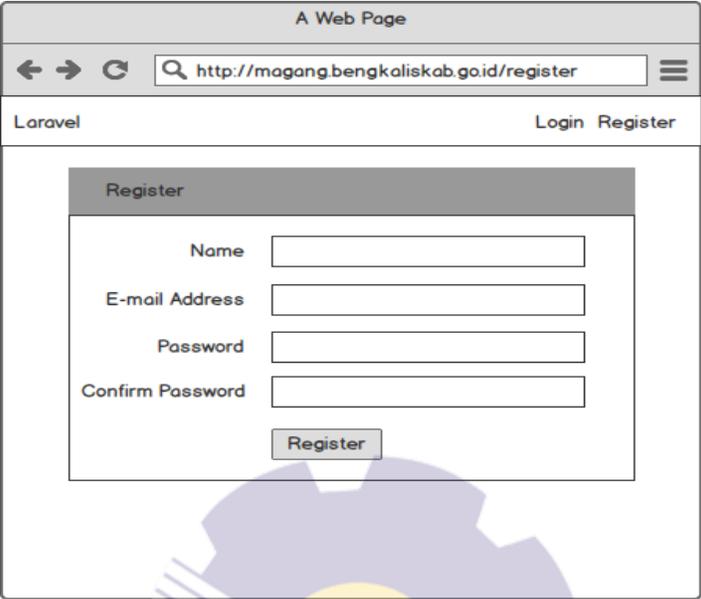


The image shows a web browser window with the address bar containing 'http://magang.bengkaliskab.go.id/login'. The page content includes a navigation menu with 'Laravel' and 'Login Register'. The main content area features a 'Login' form with two input fields: 'E-mail Address' and 'Password', and a 'Login' button below them.

Gambar 4.1 Desain Login

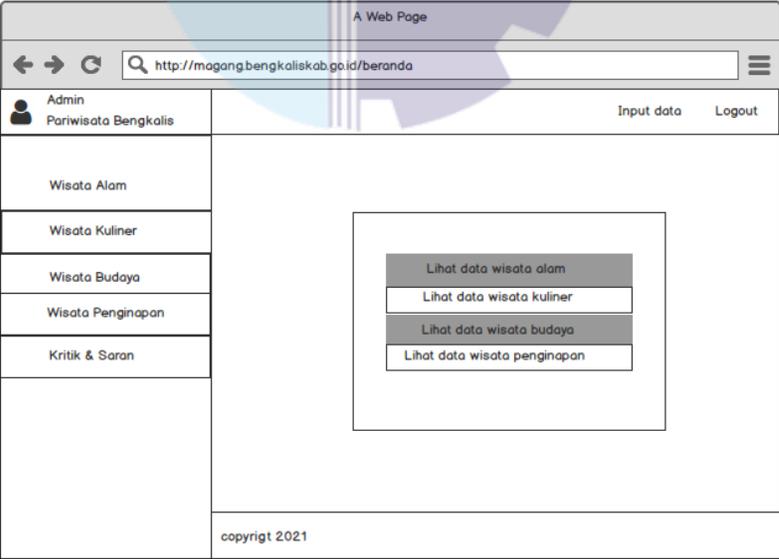
(Sumber: Data olahan)

4.2.1.2. Register



Gambar 4.2 Desain Register
(Sumber: Data olahan)

4.2.1.3. Beranda



Gambar 4.3 Desain Beranda
(Sumber: Data olahan)

4.2.1.4. Input data

A Web Page

Admin
Pariwisata Bengkalis

Input data Logout

Wisata Alam

Wisata Kuliner

Wisata Budaya

Wisata Penginapan

Kritik & Saran

Nama wisata

Alamat

Telp

Kode pos

Keterangan

Kategori: Wisata alam

Gambar: choose file No file choosen

Simpan

copyrigt 2021

Gambar 4.4 Desain Input Data
(Sumber: Data olahan)

4.2.1.5. Edit data

A Web Page

Admin
Pariwisata Bengkalis

Input data Logout

Wisata Alam

Wisata Kuliner

Wisata Budaya

Wisata Penginapan

Kritik & Saran

Nama wisata: Pantai selat baru

Alamat: Desa selat baru

Telp

Kode pos: 28711

Keterangan: Pantai ini indah sekali

Kategori: Wisata alam

Gambar: pantai.jpg choose file

Simpan perubahan

copyrigt 2021

Gambar 4.5 Desain Edit Data
(Sumber: Data olahan)

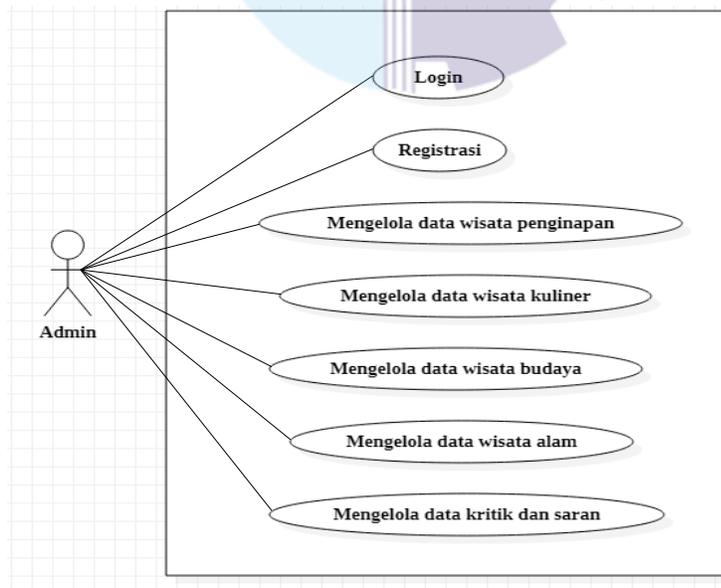
4.2.1.5. Data kritik dan saran

Email	Kritik & saran	Ops
caca@gmail.com	warna nya gelap	Hapus

Gambar 4.6 Desain Kritik dan Saran
(Sumber: Data olahan)

4.2.2. Usecase

Usecase diagram adalah suatu urutan interaksi yang saling berkaitan antara sistem dan aktor. Berdasarkan *usecase* admin bisa melakukan login, registrasi, mengelola data wisata penginapan, data kuliner, data budaya dan mengelola data wisata alam.



Gambar 4.7 Usecase
(Sumber: Data olahan)

4.2.3. Struktur Tabel

4.2.3.1. Tabel users

Field	Type	Lenght
Id	Int, Primary Key, Auto increment	10
Name	Varchar	255
Email	Varchar	255
email_verified_at	Timestamp	-
Password	Varchar	255
remember_token	Varchar	100
create_at	Timestamp	-
update_at	Timestamp	-

Tabel 4.1 Tabel Users

4.2.3.2. Tabel Wisata

Field	Type	Lenght
Id	Int, Primary Key, Auto increment	10
Alamat	Varchar	255
Kategori	Enum	Kuliner, budaya, alam, penginapan
Keterangan	Varchar	255
Gambar	Varchar	255
kode_pos	Int	50
Telp	Int	50

Tabel 4.2 Tabel Wisata

4.2.3.3. Tabel Komentar

Field	Type	Lenght
Id	Int, Primary Key, Auto increment	10
Email	Varchar	255
Isi	Varchar	255

Tabel 4.3 Tabel Komentar

4.3. Implementasi

Hasil implementasi pada Dinas Komunikasi Informasi dan Statistik yaitu berupa database dan *website* yang dapat digunakan mengelola data wisata penginapan, data kuliner, data budaya dan mengelola data wisata alam.

4.3.1. Hasil Database

1. Tabel User

Structur									
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
1	id	int(5)		UNSIGNED	Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
2	name	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
3	email	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
4	email_verified_at	timestamp			Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
5	username	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
6	password	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
7	remember_token	varchar(100)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
8	photo	varchar(100)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	admin.png			Ubah Hapus Lainnya
9	level	enum('operator', 'admin')	utf8mb4_unicode_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
10	lastlogin	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	0000-00-00 00:00:00			Ubah Hapus Lainnya
11	block	enum('Y', 'N')	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
12	last_login_ip	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
13	created_at	timestamp			Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
14	updated_at	timestamp			Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
15	nohp	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
16	alamat	varchar(50)	utf8mb4_unicode_ci		Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya

Data							
	id	name	email	email_verified_at	username	password	remember_token
Ubah Salin Hapus	35	khaira lima	khaira@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$g7mZoYH1k2NYZ/UHBoMCXO2uN1HubjqUTnY9U12K4J...	NULL
Ubah Salin Hapus	36	ima	ima@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$ZyRpeXk1EHGaQUV.I3J4aeLIP/CIAr9G3oPYT3GwXRc...	eKC1B68MSK84KrGEmAfDc...
Ubah Salin Hapus	37	abb	abb@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$BMmJNsCn.cHjD0i7F6MOxd.gcVjKBJR/U9NEbnXOe...	NULL
Ubah Salin Hapus	38	qwe	qwe@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$JteurQMkmsTZCCaKq/WjqekQRpkitnyzAMNXV20RYw...	NULL
Ubah Salin Hapus	39	coba	coba@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$SOukjbaupZyqZlqDlFu2etB6NSUp3M7n9QjObcVaUB...	NULL
Ubah Salin Hapus	41	admin	admin@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$INZQW2H6s77qw/HUEV/Raze3XDKKDXM1oBtQ.zcfeSrx...	NULL
Ubah Salin Hapus	42	aku	aku@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$T4Cs1vqNJYLDnBzIgc6auCL3rqpAcMIWwvSQvJF8v...	NULL
Ubah Salin Hapus	43	admin	admin12@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$7iOEEJChJxLlIU21AYUkZqw07k.w2bXGnDOKno3...	NULL
Ubah Salin Hapus	44	mimin	admin101@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$JAKLyV0Ao0i73hYrsNjYetv5AZMkDZE7HbCCLa.lbe...	NULL
Ubah Salin Hapus	45	admin wisata	adminwisata@gmail.com	NULL	NULL	\$2y\$10\$McumyapiulhOoc9RcKo4DOD8yz520z.43RXJ0DoBcww...	NULL

2. Tabel Wisata

Structur									
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id	int(10)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	
<input type="checkbox"/>	2	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	0			
<input type="checkbox"/>	3	alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Ya	0			
<input type="checkbox"/>	4	kategori	enum('alam', 'budaya', 'penginapan', 'kuliner')	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	5	pos	varchar(10)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	6	telp	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	7	file	varchar(255)	latin1_swedish_ci	Ya	0			
<input type="checkbox"/>	8	gmaps	text	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	9	created_at	timestamp		Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	10	updated_at	timestamp		Ya	NULL			
<input type="checkbox"/>	11	keterangan	text	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			

Data											
		id	nama	alamat	kategori	pos	telp	file	gmaps		
<input type="checkbox"/>				124	Taman Air Harationica	Jl. Bumi Hijau, Air Jamban, Kota Duri	alam	NULL	NULL	1611884612_TamanAirHarationica(alam).jpg	https://www.google.com/maps/embed?pb=11m181m1211m...
<input type="checkbox"/>				122	Taman Laut Prapat Tunggal Bengkalis	Jl. prapat Tunggal	alam	28731	NULL	1611884201_TamanLautPrapatTunggal(alam).jpg	https://www.google.com/maps/embed?pb=11m181m1211m...
<input type="checkbox"/>				123	Telaga Suri Perdana 2	Sei Pakning, Kecamatan Bukit Batu 2	alam	28761	NULL	1611884392_TelagaSuriPedana(alam).jpg	https://www.google.com/maps/embed?pb=11m181m1211m...
<input type="checkbox"/>				117	Lapangan Pasir Andam Dewi Bengkalis	Jl. Jend. Sudirman No.123, Bengkalis Kota	alam	28712	NULL	1611826028_LapanganPasir(alam).jpg	https://www.google.com/maps/embed?pb=11m181m1211m...
<input type="checkbox"/>				118	Pantai Desa Sepahat we	Sepahat, Bukit Batu, Bengkalis	alam	28762	NULL	1611826169_PantaiDesaSepahat(alam).jpg	https://www.google.com/maps/embed?pb=11m181m1211m...
<input type="checkbox"/>				119	Pantai Jangkang	Jangkang, Bengkalis	alam	28763	NULL	1611826269_PantaiJangkang(alam).jpg	<iframe src="https://www.google.com/maps/embed?pb=...

3. Tabel Komentar

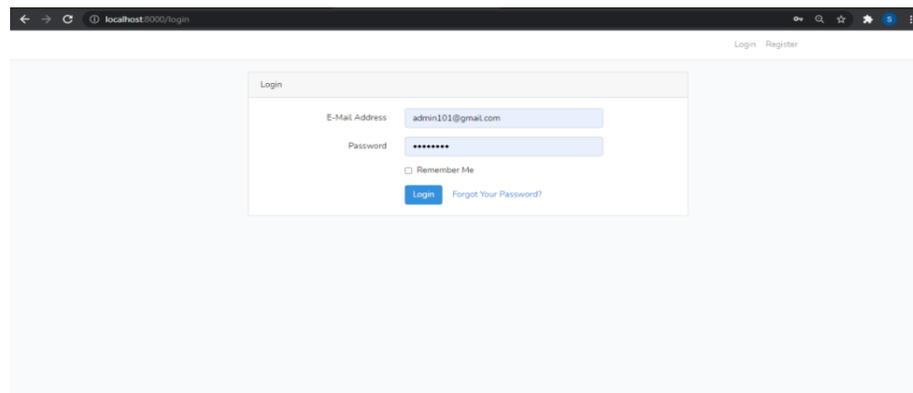
Structur									
#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id	int(11)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	email	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	isi	varchar(255)	latin1_swedish_ci	Ya	NULL			Ubah Hapus Lainnya

Data						
	id	email	isi			
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	1	khaira@gmail.com	mantap
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	3	Sultansial@gmail.com	Mantap mantap
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	16	khairai453@gmail.com	sangat mantap kak kak, lanjutkanlah kerja kalian t...
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	7	septianiii010@gmail.com	boleh lah
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	15	iim@gmail.com	assalamualaikum kak
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	10	sueb@gmail.com	Kalian berdua suebbbbbbbbb sangat sangat sueb, bu...
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	11	sueb@gmail.com	kalian masih perlu banyak belajar
<input type="checkbox"/>	Ubah	Salin	Hapus	17	khaira@gmail.com	mantap

4.3.2. Hasil

1. Login

Langkah awal untuk masuk ke dalam website ialah login, dengan memasukan username dan password.

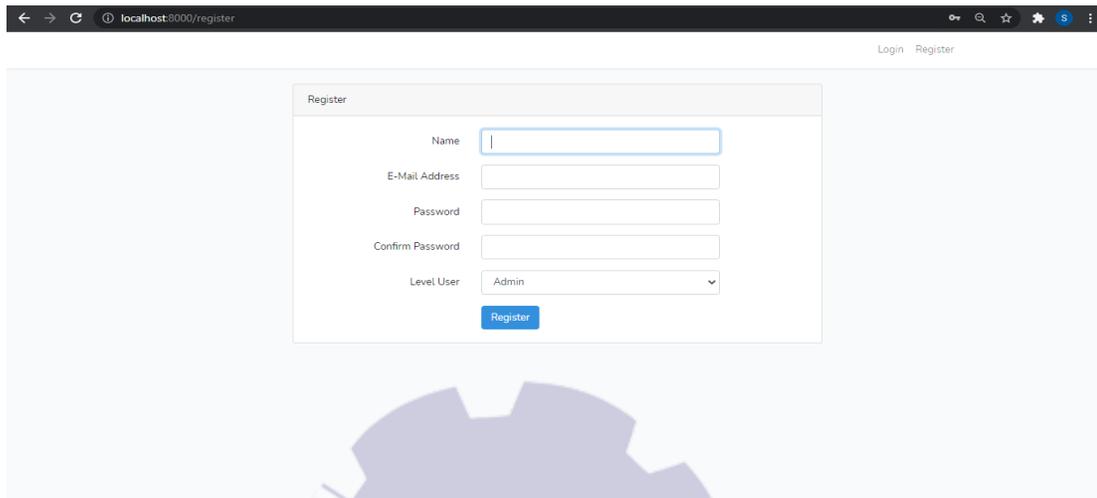


Gambar 4.8 Tampilan Login

(Sumber: Data olahan)

2. Registrasi

Sebelum punya akun untuk login maka melakukan registrasi terlebih dahulu, dengan cara klik menu registrasi lalu mengisi form registrasi.

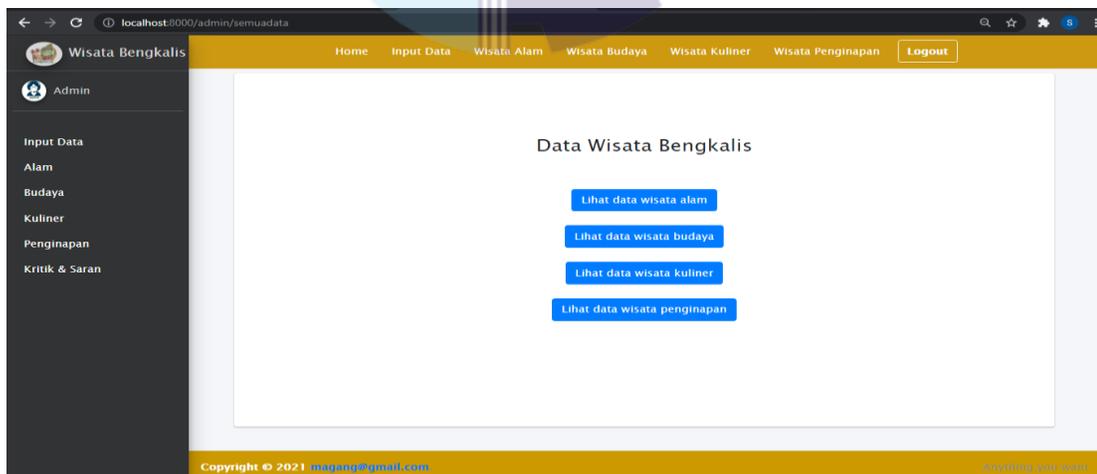


The screenshot shows a web browser window with the address bar displaying 'localhost:3000/register'. The page title is 'Login Register'. The main content area features a registration form with the following fields: 'Name' (text input), 'E-Mail Address' (text input), 'Password' (text input), 'Confirm Password' (text input), and 'Level User' (dropdown menu set to 'Admin'). A blue 'Register' button is positioned below the form.

Gambar 4.9 Registrasi
(Sumber: Data olahan)

3. Beranda

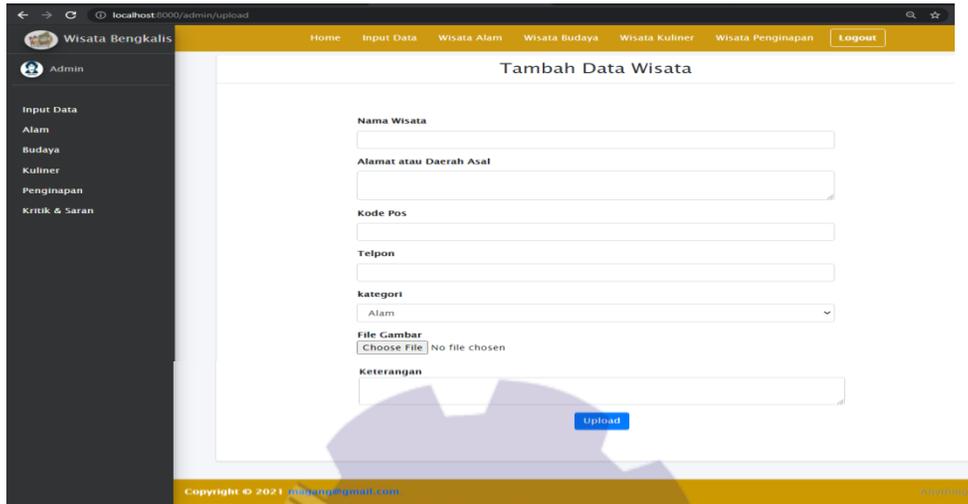
Beranda merupakan halaman awal website pariwisata Bengkalis bagian admin yang memiliki menu wisata alam, kuliner, budaya dan penginapan.



Gambar 4.10 Tampilan Beranda
(Sumber:Data Olahan)

4. Input data

Pada form input data ini menginputkan 4 kategori wisata yaitu kuliner, penginapan, budaya dan wisata alam.

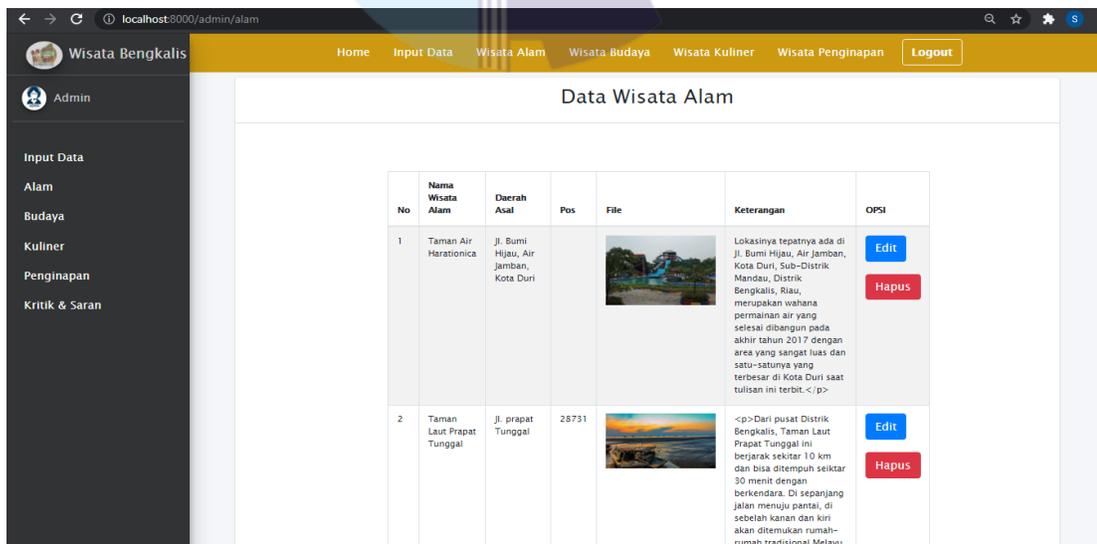


The screenshot shows a web browser window with the URL localhost:8000/admin/upload. The page title is 'Tambah Data Wisata'. The form contains the following fields: 'Nama Wisata' (text input), 'Alamat atau Daerah Asal' (text input), 'Kode Pos' (text input), 'Telpon' (text input), 'kategori' (dropdown menu with 'Alam' selected), 'File Gambar' (Choose File button, No file chosen), and 'Keterangan' (text area). An 'Upload' button is located at the bottom right of the form. The footer shows 'Copyright © 2021 adimang@gmail.com'.

Gambar 4.11 Tampilan Input Data
(Sumber: Data Olahan)

5. Data wisata alam

Tampilan ini merupakan tampilan hasil dari data yang telah diinput, pada tampilan ini menampilkan wisata alam.



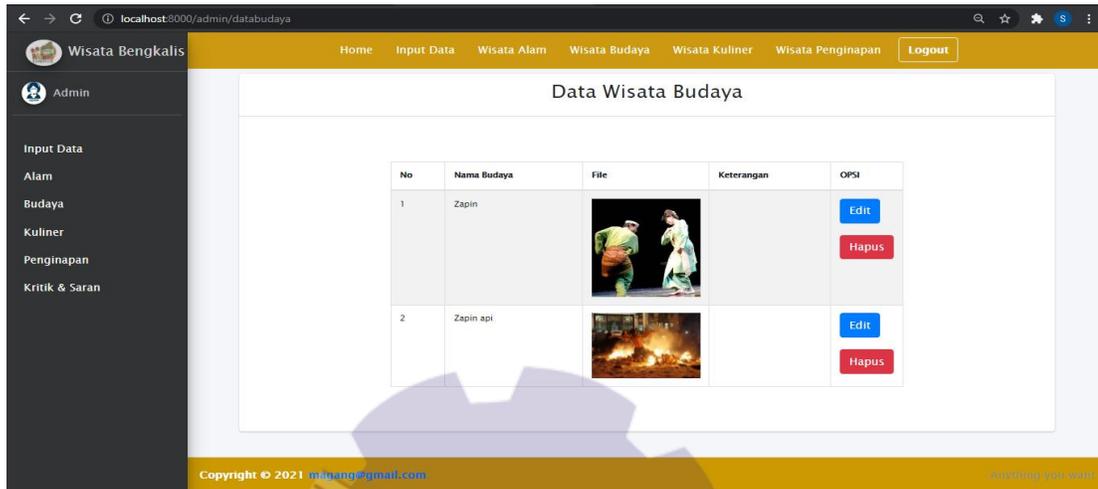
The screenshot shows a web browser window with the URL localhost:8000/admin/alam. The page title is 'Data Wisata Alam'. It displays a table with the following data:

No	Nama Wisata Alam	Daerah Asal	Pos	File	Keterangan	OPSI
1	Taman Air Harationica	Jl. Bumi Hijau, Air Jamban, Kota Duri, Sub-Distrik Mandau, Distrik Bengkulu, Riau			Lokasinya tepatnya ada di Jl. Bumi Hijau, Air Jamban, Kota Duri, Sub-Distrik Mandau, Distrik Bengkulu, Riau merupakan wahana permainan air yang selesai dibangun pada akhir tahun 2017 dengan area yang sangat luas dan satu-satunya yang terbesar di Kota Duri saat tulisan ini terbit. </p>	Edit Hapus
2	Taman Laut Prapat Tunggal	Jl. prapat Tunggal	28731		<p>Dari pusat Distrik Bengkulu, Taman Laut Prapat Tunggal ini berjarak sekitar 10 km dan bisa ditempuh sekitar 30 menit dengan berkendara. Di sepanjang jalan menuju pantai, di sebelah kanan dan kiri akan ditemukan rumah-rumah tradisional Melayu	Edit Hapus

Gambar 4.12 Data Wisata Alam
(Sumber: Data olahan)

6. Data wisata budaya

Tampilan ini merupakan tampilan hasil dari data yang telah diinput, pada tampilan ini menampilkan wisata alam.

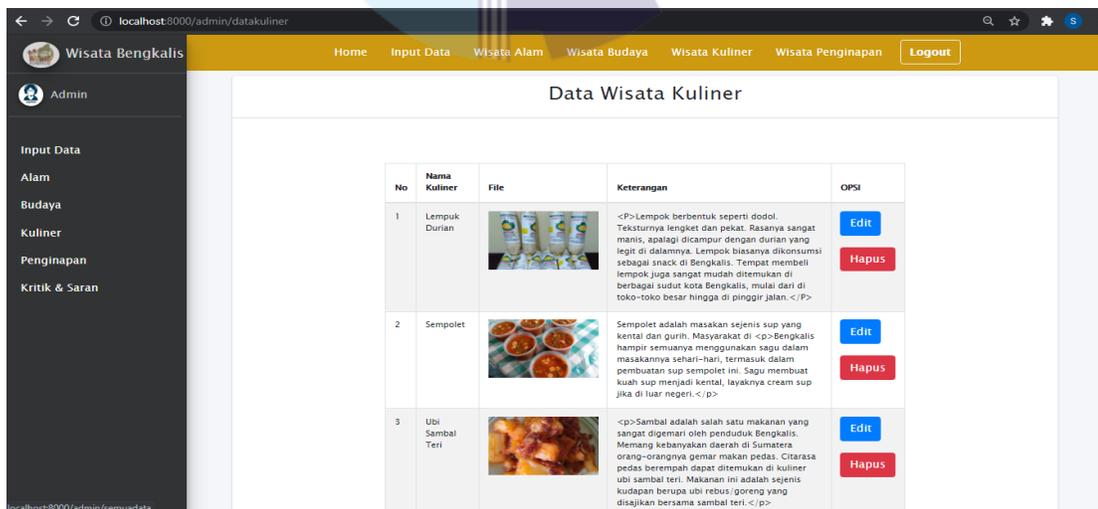


Gambar 4.13 Data Wisata Budaya

(Sumber: Data olahan)

7. Data wisata kuliner

Tampilan ini merupakan tampilan hasil dari data yang telah diinput, pada tampilan ini menampilkan wisata kuliner.



Gambar 4.14 Data wisata kuliner

(Sumber: Data olahan)

8. Data wisata penginapan

Tampilan ini merupakan tampilan hasil dari data yang telah diinput, pada tampilan ini menampilkan wisata alam.

No	Nama Budaya	Alamat	Pos	Telpn	File	OPSI
1	Hotel Panorama	Jl. Jenderal Ahmad Yani	28712	(0756) 21346		Edit Hapus
2	Pantai Marina Hotel	Jl. Syahbandar	28712	(0756) 23789		Edit Hapus
3	Hotel Horison	Jl. Hasanudin	28712	082170760410		Edit Hapus
4	Hotel Mahendra	Jl. Hos Cokrominoto	28712	08126895196		Edit

Gambar 4.15 Wisata Penginapan
(Sumber: Data olahan)

8. Data kritik dan saran

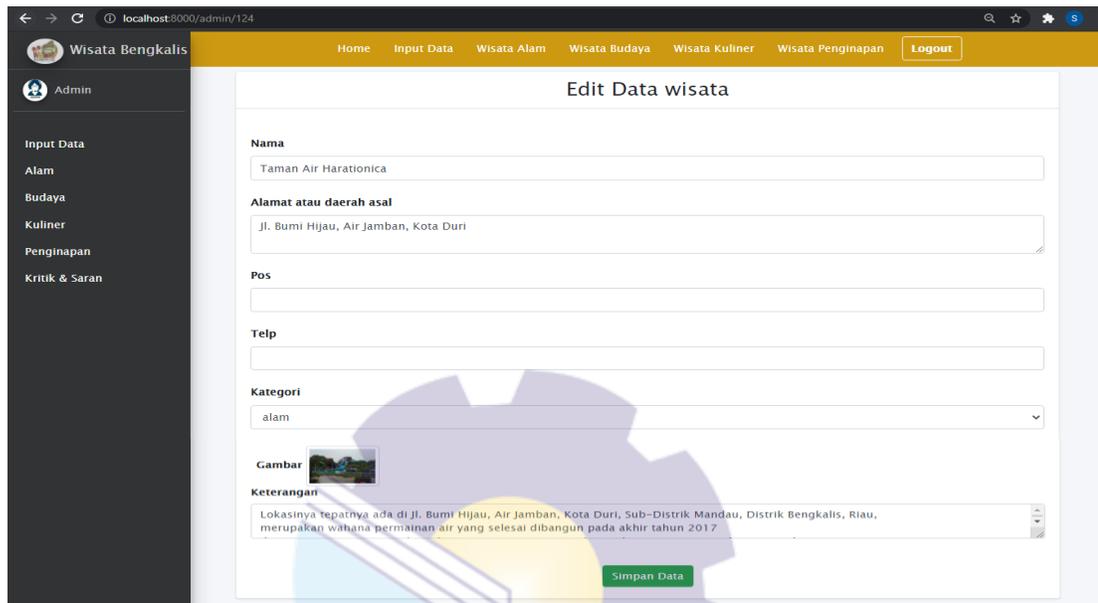
Admin bisa melihat kritik dan saran, dan bisa menghapus kritik dan saran.

No	Email	Isi	OPSI
1	khaira@gmail.com	mantap	Hapus
2	Sultansia@gmail.com	Mantap mantap	Hapus
3	khairai453@gmail.com	sangat mantap kak kak, lanjutkanlah kerja kalian tu	Hapus
4	septianiii010@gmail.com	boleh lah	Hapus
5	iim@gmail.com	assalamuataikum kak	Hapus
6	sueb@gmail.com	Kalian berdua suebbbbb sangat sangat sueb, buset dah	Hapus

Gambar 4.16 Kritik dan Saran
(Sumber: Data olahan)

9. Edit data

Apabila admin melakukan kesalahan di saat input data maka admin bisa melakukan edit.



The screenshot shows a web browser window with the URL localhost:8000/admin/124. The page title is 'Wisata Bengkalis' and the user is logged in as 'Admin'. The navigation menu includes Home, Input Data, Wisata Alam, Wisata Budaya, Wisata Kuliner, Wisata Penginapan, and Logout. The main content area is titled 'Edit Data wisata' and contains a form with the following fields:

- Nama:** Taman Air Harationica
- Alamat atau daerah asal:** Jl. Bumi Hijau, Air Jamban, Kota Duri
- Pos:** (empty)
- Telp:** (empty)
- Kategori:** alam
- Gambar:** (image placeholder)
- Keterangan:** Lokasinya tepatnya ada di Jl. Bumi Hijau, Air Jamban, Kota Duri, Sub-Distrik Mandau, Distrik Bengkalis, Riau, merupakan wahana permainan air yang selesai dibangun pada akhir tahun 2017

A green 'Simpan Data' button is located at the bottom right of the form.

Gambar 4.17 Edit Data
(Sumber: Data olahan)

4.4. Dampak Implementasi Sistem

Dengan adanya aplikasi *website* pariwisata Bengkalis memudahkan admin melakukan pengolahan data pariwisata yang ada di Bengkalis, pengolahan data pariwisata Bengkalis menjadi lebih mudah dengan adanya web ini dan menambah pengetahuan pengalaman penulis dalam pembuatan *website*.

4.5. Kendala Implementasi

Kendala yang dihadapi pada saat kegiatan kerja praktek antara lain:

1. Kurangnya wawasan dalam menganalisis project akhir yang akan dikerjakan sehingga kesulitan ketika merancang alur project.
2. Kurangnya wawasan mengenai analisis sistem database yang dibutuhkan dalam project.

5. Penutup

5.1. Kesimpulan

Dari hasil Kerja Praktek di Kantor Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis penulis dapat mengambil kesimpulan yaitu sebagai berikut.

1. Selama melaksanakan kerja praktek penulis mendapatkan ilmu yang lebih melalui proyek yang dikerjakan, tugas-tugas yang diberikan sehingga menambah wawasan dan pengetahuan terhadap dunia kerja.
2. Menambah pengetahuan mengenai framework Laravel, serta bagaimana membangun sistem database standar untuk website pemerintahan.
3. Menambah pengalaman kerja serta mendapatkan ilmu bagaimana menjaga kedisiplinan diri dan melakukan pekerjaan sesuai dengan tanggungjawab yang diberikan.
4. Mendapatkan kesempatan untuk menerapkan ilmu yang didapat selama dibangku perkuliahan.
5. Menambah pengalaman dalam dunia kerja.

5.2. Saran

Adapun saran terkait pelaksanaan Kerja Praktek di Kantor Diskominfo Kabupaten Bengkalis untuk selanjutnya sangat di rekomendasikan bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis yang khususnya Program Studi Rekayasa Perangkat dskill yang dimiliki dibidangnya.

DAFTAR PUSTAKA

Andriansyah, D. (2018). Penerapan Model Waterfall Pada Sistem Informasi Layanan Jasa Laundry Berbasis Web. *Indonesian Journal on Software Engineering*.

Hamdani, W., & Suharnawi. (2018). Pengembangan Sistem Informasi Pariwisata Kabupaten Tegal Berbasis Website. *Journal of Information System*.



Lampiran 1 Surat Penerimaan Kerja Pratek



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA
DAN STATISTIK

Jalan Kartini No. 12 Bengkulu. Kode Pos 28751

E-mail : Diskominfotik@bengkalisab.go.id Website : diskominfotik.bengkalisab.go.id

Bengkalis, 17 November 2020

Kepada

Nomor : 3.18/SEK.UK/2020/21
Sifat : Biasa
Lampiran : -
Hal : Penerimaan Siswa
Kerja Praktek

Yth. Wakil Direktur I
Politeknik Negeri Bengkulu
di-
Bengkalis

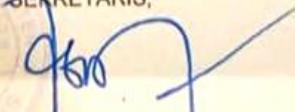
Menindaklanjuti Surat Nomor 3192/PL31/AK/2020, tanggal 27 Oktober 2020, tentang Permohonan Kerja Praktek (KP), merupakan sebuah kehormatan yang tak ternilai bagi Pemerintah Kabupaten Bengkulu, atas kepercayaan dan dipilihnya Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkulu sebagai tempat untuk kegiatan KP Jurusan D4 Rekayasa Perangkat Lunak.

Sehubungan itu dapat kami informasikan, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkulu bersedia dan dapat menerima dua siswa, Jurusan D4 Rekayasa Perangkat Lunak tersebut, untuk kerja praktek yang akan dilaksanakan pada Januari s.d. April 2021, adapun nama mahasiswa sebagai berikut :

No	Nama	Nim	Program Studi
1	Nur Salissa	6304171092	Rekayasa Perangkat Lunak
2	Mira Fauzia	6304171044	Rekayasa Perangkat Lunak
3	Septiani	6304171076	Rekayasa Perangkat Lunak
4	Khaira Ilma	6304171051	Rekayasa Perangkat Lunak

Demikian disampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan terima kasih:

a.n. KEPALA DINAS KOMUNIKASI,
INFORMATIKA DAN STATISTIK
KABUPATEN BENGKALIS
SEKRETARIS,


ADISUTRISNO, SE
Penata Tk. I
NIP. 19751218 201001 1 002

Tembusan:
- Bupati Bengkulu di Bengkulu (sebagai laporan)

Lampiran 2 Surat Keterangan Kerja Praktek



PEMERINTAH KABUPATEN BENGKALIS
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA
DAN STATISTIK

Jalan Kartini No. 12 Bengkulu. Kode Pos 28751

E-mail : Diskominfotik@bengkalisab.go.id Website : diskominfotik.bengkalisab.go.id

SURAT KETERANGAN

3.18/SEK-UK/2021/112

Yang bertanda tangan dibawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Mira Fauzia
Tempat/Tgl. Lahir : Bengkulu / 27 Desember 1999
Alamat : Jl. Awang Mahmuda, Kuala Alam, Bengkulu

Telah melakukan Kerja Praktek pada perusahaan kami, Kantor Dinas Komunikasi Informatika dan Statistika Kabupaten Bengkulu, sejak tanggal 04 Januari 2021 sampai dengan 30 April 2021 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, 03 Mei 2021



SUFYAN, SP

Kasubag Umum dan Kepegawain

Lampiran 3 Kegiatan Harian Kerja Praktek

**KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK
KANTOR DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK
KABUPATEN BENGKALIS**

Nama Mahasiswa : Mira Fauzia
 NIM : 6304171044
 Program Studi : D-IV Rekayasa Perangkat Lunak

NO	DATE	TIME	DESCRIPTION	RESULT	REMARKS
1.	Senin 04 Januari 2021	09.00	Perkenalan, diberikan tugas membuat projek Aplikasi pariwisata Bengkulu Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel pada bagian Admin	100	Andri Irawan, ST
2.	Selasa 05 Januari 2021	08.00	Menginstall aplikasi HeidiSQL	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
3.	Rabu 06 Januari 2021	10.00	Menginstall aplikasi Atom	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
4.	Kamis 07 Januari 2021	08.00	Merancang dan membuat database untuk website pariwisata Bengkulu	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
5.	Jumat 08 Januari 2021	09.00	Merancang Use Case	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
6.	Senin 11 Januari 2021	10.00	Merancang tampilan website menggunakan mockup	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
7.	Selasa 12 Januari 2021	09.00	Membuat coding beranda website	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
8.	Rabu 13 Januari 2021	08.00	Fotocopy dan memperbaiki tampilan beranda	100	Andri Irawan, ST
9.	Kamis 14 Januari 2021	10.00	Membuat controller input data	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
10.	Jumat 15 Januari 2021	08.00	Membuat koding tampilan input data	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
11.	Senin 18 Januari 2021	09.00	Memperbaiki error pada form input data	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
12.	Selasa 19 Januari 2021	08.15	Membuat model wisata	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
13.	Rabu 20 Januari 2021	09.30	Memperbaiki error pada form input data, data tidak masuk ke database	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
14.	Kamis 21 Januari 2021		Menambah coding di web.php		Muhammad Nurul Hudin, A.Md

15.	Jumat 22 Januari 2021	10.00	Fotocopy dan memperbaiki error pada website	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
16.	Senin 25 Januari 2021	08.00	Membuat coding menampilkan data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
17.	Selasa 26 Januari 2021	09.00	Memperbaiki error pada coding menampilkan data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
18.	Rabu 27 Januari 2021	10.00	Membuat coding controller menampilkan data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
19.	Kamis 28 Januari 2021	09.00	Memperbaiki error pada coding controller menampilkan data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
20.	Jumat 29 Januari 2021	10.00	Memperbaiki coding menampilkan data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
21.	Senin 01 Februari 2021	08.00	Memperbaiki coding untuk menampilkan gambar pada data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
22.	Selasa 02 Februari 2021	09.30	Memperbaiki coding untuk menampilkan gambar pada data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
23.	Rabu 03 Februari 2021	08.00	Fotocopy dan mengecek apakah website sudah tidak error	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
24.	Kamis 04 Februari 2021	10.15	Menambah coding di web.php	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
25.	Jumat 05 Februari 2021	09.15	Membuat coding untuk edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
26.	Senin 08 Februari 2021	08.00	Membuat coding untuk edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
27.	Selasa 09 Februari 2021	08.00	Menambah controller untuk edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
28.	Rabu 10 Februari 2021	09.00	Memperbaiki coding edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
29.	Kamis 11 Februari 2021	08.15	Memperbaiki coding edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
30.	Jumat 12 Februari 2021	08.00	Memperbaiki coding edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
31.	Senin 15 Februari 2021	09.00	Memperbaiki error pada coding controller untuk edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
32.	Selasa 16 Februari 2021	08.30	Memperbaiki error pada coding controller untuk edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
33.	Rabu 17 Februari 2021	10.00	Memperbaiki coding edit data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
34.	Kamis 18 Februari 2021	10.20	Menambah coding di web.php	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md

35.	Jumat 19 Febuari 2021	08.00	Membuat coding untuk hapus data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
36.	Senin 22 Febuari 2021	08.00	Menambah controller untuk hapus data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
37.	Selasa 23 Febuari 2021	08.00	Memperbaiki css	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
38.	Rabu 24 Febuari 2021	09.00	Memperbaiki css	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
39.	Kamis 25 Febuari 2021	10.00	Memperbaiki controller untuk hapus data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
40.	Jumat 26 Febuari 2021	10.15	Menambah controller untuk hapus data wisata alam	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
41.	Senin 01 Maret 2021	08.00	Menambah coding di web.php	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
42.	Selasa 02 Maret 2021	09.00	Fotocopy dan mengecek website	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
43.	Rabu 03 Maret 2021	08.15	Membuat coding controller menampilkan data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
44.	Kamis 04 Maret 2021	08.15	Memperbaiki error pada coding menampilkan data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
45.	Jumat 05 Maret 2021	09.00	Membuat coding menampilkan data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
46.	Senin 08 Maret 2021	09.15	Memperbaiki error pada coding controller menampilkan data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
47.	Selasa 09 Maret 2021	08.00	Memperbaiki coding menampilkan data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
48.	Rabu 10 Maret 2021	08.00	Memperbaiki coding menampilkan data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
49.	Kamis 11 Maret 2021	08.15	Memperbaiki coding untuk menampilkan gambar pada data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
50.	Jumat 12 Maret 2021	09.30	Mengecek website	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
51.	Senin 15 Maret 2021	09.00	Menambah coding di web.php	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
52.	Selasa 16 Maret 2021	08.00	Membuat coding untuk edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
53.	Rabu 17 Maret 2021	10.00	Membuat coding untuk edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
54.	Kamis 18 Maret 2021	08.00	Menambah controller untuk edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
55.	Jumat 19 Maret 2021	08.00	Memperbaiki coding edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md

56.	Senin 22 Maret 2021	08.00	Memperbaiki coding edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
57.	Selasa 23 Maret 2021	08.15	Memperbaiki error pada coding controller untuk edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
58.	Rabu 24 Maret 2021	08.00	Memperbaiki coding edit data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
59.	Kamis 25 Maret 2021	08.00	Menambah coding di web.php	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
60.	Jumat 26 Maret 2021	08.30	Membuat coding untuk hapus data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
61.	Senin 29 Maret 2021	09.00	Menambah controller untuk hapus data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
62.	Selasa 30 Maret 2021	10.20	Menambah controller untuk hapus data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
63.	Rabu 31 Maret 2021	08.00	Memperbaiki controller untuk hapus data wisata kuliner	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
64.	Kamis 01 April 2021	08.00	Mempelajari website desa	100	Andri Irawan, ST
65.	Jumat 02 April 2021	08.00	Belajar mengisi kontent pada website desa	100	Andri Irawan, ST
66.	Senin 05 April 2021	09.00	Belajar mengisi kontent pada website desa	100	Andri Irawan, ST
67.	Selasa 06 April 2021	10.00	Belajar mengisi kontent pada website desa	100	Andri Irawan, ST
68.	Rabu 07 April 2021	10.15	Membuat laporan KP	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
69.	Kamis 08 April 2021	08.00	Izin		
70.	Jumat 09 April 2021	08.00	Menambah coding di web.php dan membuat coding menampilkan data wisata penginapan	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
71.	Senin 12 April 2021	09.00	Menambah coding untuk controller menampilkan data wisata penginapan	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
72.	Selasa 13 April 2021	10.00	Izin		
73.	Rabu 14 April 2021	09.15	Izin		
74.	Kamis 15 April 2021	08.30	Izin		
75.	Jumat 16 April 2021	08.00	Izin		
76.	Senin 19 April 2021	08.15	Menambah coding di web.php	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
77.	Selasa 20 April 2021	08.15	Menambah coding untuk controller hapus dan edit data wisata penginapan dan membuat coding menampilkan data wisata budaya	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md

78.	Rabu 21 April 2021	09.15	Membuat coding edit dan hapus data penginapan dan menambah coding untuk controller menampilkan edit data wisata budaya	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
79.	Kamis 22 April 2021	10.00	Izin		
80.	Jumat 23 April 2021	09.15	Menambah coding untuk controller hapus data wisata penginapan dan menambah coding untuk controller menampilkan data wisata budaya	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
81.	Senin 26 April 2021	08.30	Membuat coding edit dan hapus data budaya	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
82.	Selasa 27 April 2021	08.00	Memperbaiki error pada coding untuk menampilkan edit data wisata penginapan	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
83.	Rabu 28 April 2021	08.00	Membuat laporan kerja praktek	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
84.	Kamis 29 April 2021	08.00	Membuat laporan kerja praktek	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
85.	Jumat 30 April 2021	08.00	Membuat laporan kerja praktek	100	Muhammad Nurul Hudin, A.Md
86.	Senin 03 Mei 2021	09.00	Perpisahan pelaksanaan magang	100	

Bengkalis, 03 Mei 2021



Andri Irawan, ST
Kepala Seksi Aplikasi

Lampiran 4 Absen Harian Kerja Praktek

**ABSEN HARIAN
KERJA PRAKTEK**

Nama Mahasiswa : Mira Fauzia
 NIM : 6304171044
 Tempat Kerja Praktek : Kantor Diskominfotik Bengkulu

NO	HARI/TANGGAL	TANDA TANGAN MAHASISWA	PARAF PEMBIMBING
1	Senin/ 04 januari 2021		
2	Selasa/ 05 januari 2021		
3	Rabu/ 06 januari 2021		
4	Kamis/ 07 januari 2021		
5	Jumat/ 08 januari 2021		
6	Senin/ 11 januari 2021		
7	Selasa/ 12 januari 2021		
8	Rabu/ 13 januari 2021		
9	Kamis/ 14 januari 2021		
10	Jumat/ 15 januari 2021		
11	Senin/ 18 januari 2021		
12	Selasa/ 19 januari 2021		
13	Rabu/ 20 januari 2021		
14	Kamis/ 21 januari 2021		
15	Jumat/ 22 januari 2021		
16	Senin/ 25 januari 2021		
17	Selasa/ 26 januari 2021		
18	Rabu/ 27 januari 2021		
19	Kamis/ 28 januari 2021		
20	Jumat/ 29 januari 2021		
21	Senin/ 01 Februari 2021		
22	Selasa/ 02 Februari 2021		
23	Rabu/ 03 Februari 2021		

24	Kamis/ 04 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
25	Jumat/ 05 Februari 2021	<i>fa</i>	
26	Senin/ 08 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
27	Selasa/ 09 Februari 2021	<i>fa</i>	
28	Rabu/ 10 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
29	Kamis/ 11 Februari 2021	<i>fa</i>	
30	Jumat/ 12 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
31	Senin/ 15 Februari 2021	<i>fa</i>	
32	Selasa/ 16 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
33	Rabu/ 17 Februari 2021	<i>fa</i>	
34	Kamis/ 18 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
35	Jumat/ 19 Februari 2021	<i>fa</i>	
36	Senin/ 22 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
37	Selasa/ 23 Februari 2021	<i>fa</i>	
38	Rabu/ 24 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
39	Kamis/ 25 Februari 2021	<i>fa</i>	
40	Jumat/ 26 Februari 2021	<i>fa</i>	✓
41	Senin/ 01 Maret 2021	<i>fa</i>	
42	Selasa/ 02 Maret 2021	<i>fa</i>	✓
43	Rabu/ 03 Maret 2021	<i>fa</i>	
44	Kamis/ 04 Maret 2021	<i>fa</i>	✓
45	Jumat/ 05 Maret 2021	<i>fa</i>	
46	Senin/ 08 Maret 2021	<i>fa</i>	✓
47	Selasa/ 09 Maret 2021	<i>fa</i>	
48	Rabu/ 10 Maret 2021	<i>fa</i>	✓
49	Kamis/ 11 Maret 2021	<i>fa</i>	
50	Jumat/ 12 Maret 2021	<i>fa</i>	✓
51	Senin/ 15 Maret 2021	<i>fa</i>	
52	Selasa/ 16 Maret 2021	<i>fa</i>	✓
53	Rabu/ 17 Maret 2021	<i>fa</i>	

54	Kamis/ 18 Maret 2021	<i>fb</i>		✓
55	Jumat/ 19 Maret 2021		<i>fb</i>	
56	Senin/ 22 Maret 2021	<i>fb</i>		✓
57	Selasa/ 23 Maret 2021		<i>fb</i>	
58	Rabu/ 24 Maret 2021	<i>fb</i>		✓
59	Kamis/ 25 Maret 2021		<i>fb</i>	
60	Jumat/ 26 Maret 2021	<i>fb</i>		✓
61	Senin/ 29 Maret 2021		<i>fb</i>	
62	Selasa/ 30 Maret 2021	<i>fb</i>		✓
63	Rabu/ 31 Maret 2021		<i>fb</i>	
64	Kamis/ 01 April 2021	<i>fb</i>		✓
65	Jumat/ 02 April 2021		<i>fb</i>	
66	Senin/ 05 April 2021	<i>fb</i>		✓
67	Selasa/ 06 April 2021		<i>fb</i>	
68	Rabu/ 07 April 2021	<i>fb</i>		✓
69	Kamis/ 08 April 2021	Izin		
70	Jumat/ 09 April 2021		<i>fb</i>	✓
71	Senin/ 12 April 2021	<i>fb</i>		
72	Selasa/ 13 April 2021	Izin		✓
73	Rabu/ 14 April 2021	Izin		
74	Kamis/ 15 April 2021	Izin		✓
75	Jumat/ 16 April 2021	Izin		
76	Senin/ 19 April 2021		<i>fb</i>	✓
77	Selasa/ 20 April 2021	<i>fb</i>		
78	Rabu/ 21 April 2021		<i>fb</i>	✓
79	Kamis/ 22 April 2021	Izin		
80	Jumat/ 23 April 2021	<i>fb</i>		✓
81	Senin/ 26 April 2021		<i>fb</i>	
82	Selasa/ 27 April 2021	<i>fb</i>		✓
83	Rabu/ 28 April 2021		<i>fb</i>	

84	Kamis/ 29 April 2021	/\$	/
85	Jumat/ 30 April 2021	/\$	

Mengetahui,
Pembimbing Perusahaan/Instansi



Andri Irawan, ST
NIP. 197711202010011014

Lampiran 5 Sertifikat Kerja Praktek



Lampiran 6 Lembar Penilaian Kerja Praktek

**PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK
DINAS KOMUNIKASI INFORMASI DAN STATISTIK**

Nama : Mira Fauzia

NIM : 6304171044

Program Studi : D4 Rekayasa Perangkat Lunak

Pofiteknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	93
2.	Tanggung Jawab	25%	90
3.	Penyesuaian Diri	10%	90
4.	Hasil Kerja	30%	90
5.	Perilaku secara umum	15%	95
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	458

Keterangan :

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

Catatan :

Perbaikan membuat program.

Bengkalis, 03 Mei 2021



Lampiran 7 Foto Kegiatan Kerja Praktek



Foto : Perpisahan pelaksanaan magang bersama Bapak Sekretaris dan Kasubag Umum dan Kepegawaian Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kabupaten Bengkalis



Foto : Perpisahan pelaksanaan magang bersama Bidang Pengelolaan Berbasis Elektronik



Foto : Proses pembuatan website



Foto : Diskusi proses pembuatan website