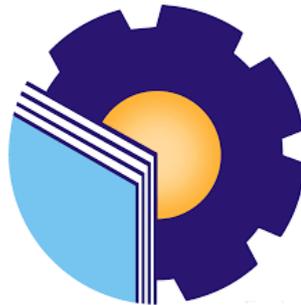


**LAPORAN KERJA PRAKTIK  
DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
KABUPATEN NATUNA**

**Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman  
Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna**

**IKHWANUL SOHIB PUTRA**

**6304211349**



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

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**  
**DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**  
**KABUPATEN NATUNA**

**Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman  
Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna**

Ditulis sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Kerja Praktik

**IKHWANUL SOHIB PUTRA**  
**6304211349**

Bengkalis, 26 Juni 2025

Kepala Bidang E-Government  
Diskominfo Kabupaten Natuna



**Erisnan Saputra, SP**  
**NIP. 197803022002121011**

Dosen Pembimbing Program Studi  
Rekayasa Perangkat Lunak



**Desi Wahana, M.Li**  
**NIP. 198812012022032002**

Disetujui  
Ka. Prodi Rekayasa Perangkat Lunak



**Fajri Profesio Putra, M.Cs**  
**NIP. 198805072015041003**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini yang berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga". Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan Kerja Praktek bagi mahasiswa Politeknik Negeri Bengkalis. Kerja praktek ini dilaksanakan di Dinas Komunikasi dan Informatika (Diskominfo) Kabupaten Natuna, berlokasi di Jalan Batu Sisir, Bukit Arai Gedung B Pulau Senoa Lt II, Kabupaten Natuna, Kepulauan Riau 29777.

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua atas doa dan dukungannya, serta kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan laporan ini.

1. Bapak Johny Custer, S.T.,MT sebagai Direktur Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Armada, S.T.,MT sebagai Wakil Direktur I Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Kasmawi, M.Kom sebagai Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Fajri Profesio Putra, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Sarjana Terapan Rekayasa Perangkat Lunak Politeknik Negeri Bengkalis.
5. Bapak Muhammad Asep Subandri, M.kom selaku dosen pembimbing kerja praktek.
6. Bapak/Ibu Dosen Program Studi Rekayasa Perangkat Lunak, yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kebersamaan yang berarti selama proses penulisan skripsi ini.
7. Bapak Trisnan Saputra, SP selaku Kabid E-Government Dinas Komunikasi dan Informatik Kabupaten Natuna sekaligus pembimbing lapangan.

Penulis menyadari bahwa laporan kerja praktek ini masih jauh dari kesempurnaan. Namun, penulis berharap laporan ini dapat bermanfaat bagi para pembaca. Penulis juga terbuka terhadap segala kritik dan saran yang membangun. Jika terdapat kesalahan, baik yang disengaja maupun tidak, penulis menyampaikan permohonan maaf yang sebesar-besarnya.

Bengkalis, 14 Juli 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Ikhwanul Sohib Putra', written in a cursive style.

Ikhwanul Sohib Putra

## DAFTAR ISI

<b>LAPORAN KERJA PRAKTIK.....</b>	<b>i</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>ii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>iii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Tujuan dan Manfaat .....	3
1.3 Hasil Proyek Kerja Praktik.....	3
<b>BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN .....</b>	<b>4</b>
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi .....	4
2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi .....	6
2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi .....	6
2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi .....	7
<b>BAB III BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTIK.....</b>	<b>8</b>
3.1 Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna.....	8
3.2 Pembuatan Video Profil E-Government.....	10
3.3 Pembuatan Website Pengajuan Kartu Kuning (AK-1).....	11
3.4 Website Informasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE).....	13
3.5 Website Lowongan Kerja Kabupaten Natuna .....	14
3.6 Pembuatan Sertifikat Sosialisasi SPBE .....	16
<b>BAB IV HASIL IMPLEMENTASI.....</b>	<b>17</b>
4.1 Metodologi .....	17
4.2 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan.....	20
4.3 Perancangan dan Implementasi .....	20

<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>38</b>
5.1 Kesimpulan .....	38
5.2 Saran.....	39
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>40</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>41</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	6
Gambar 3.1 Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Fasilitas Olahraga .....	9
Gambar 3.2 Pembuatan Video Profil E-Government .....	10
Gambar 3.3 Rancang Bangun Sistem Kartu Kuning .....	11
Gambar 3.4 Rancang Bangun Sistem Informasi SPBE .....	13
Gambar 3.5 Halaman Web Lowker Natuna.....	15
Gambar 3.6 Pembuatan Sertifikat Sosialisai .....	16
Gambar 4.1 Metode Rapid Application Development.....	17
Gambar 4.2 Usecase.....	23
Gambar 4.3 Rancangan Desain Halaman Beranda .....	24
Gambar 4.4 Rancangan Desain Halaman Jadwal Lapangan.....	24
Gambar 4.5 Rancangan Desain Halaman Booking.....	24
Gambar 4.6 Rancangan Desain Halaman Dashboard Admin .....	25
Gambar 4.7 Rancangan Desain Halaman Daftar sarana .....	25
Gambar 4.8 Rancangan Desain Halaman Tambah Sarana.....	26
Gambar 4.9 Rancangan Desain Halaman Daftar Permintaan Booking .....	26
Gambar 4.10 Rancangan Desain Halaman Daftar Booking Masyarakat.....	27
Gambar 4.11 Halaman Beranda Masyarakat .....	28
Gambar 4.12 Halaman Jadwal Lapangan.....	29
Gambar 4.13 Halaman Booking.....	30
Gambar 4.14 Halaman Dashboard Admin.....	30
Gambar 4.15 Halaman Daftar Sarana .....	31
Gambar 4.16 Halaman Tambah Sarana .....	31
Gambar 4.17 Halaman Daftar Booking .....	32
Gambar 4.18 Halaman Daftar Booking Sisi Masyarakat.....	32

## DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Hasil Wawancara .....	19
Tabel 4.2 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan .....	20
Tabel 4.3 Data yang Digunakan.....	21
Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional .....	21
Tabel 4.5 Kebutuhan Non-Fungsional .....	22
Tabel 4.6 Peran.....	22
Tabel 4.7 Pengujian Blackbox Testing .....	34

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1 Surat balasan penerimaan magang dari Diskominfo Siak .....	41
Lampiran 2 Surat pernyataan penyelesaian magang oleh Diskominfo Siak .....	42
Lampiran 3 Absen Februari .....	43
Lampiran 4 Absen Maret .....	44
Lampiran 5 Absen April .....	45
Lampiran 6 Absen Mei .....	46
Lampiran 7 Absen Juni .....	47
Lampiran 8 Form Penilaian Kerja Praktik .....	48
Lampiran 9 Lembar Penilaian Evaluasi KP .....	49
Lampiran 10 Lembar Kegiatan 1 .....	50
Lampiran 11 Lembar Kegiatan 2 .....	51
Lampiran 12 Lembar Kegiatan 3 .....	52
Lampiran 13 Lembar Kegiatan 4 .....	53
Lampiran 14 Lembar Kegiatan 5 .....	54
Lampiran 15 Lembar Kegiatan 6 .....	55
Lampiran 16 Lembar Kegiatan 7 .....	56
Lampiran 17 Lembar Kegiatan 8 .....	57
Lampiran 18 Lembar Kegiatan 9 .....	58
Lampiran 19 Lembar Kegiatan 10 .....	59
Lampiran 20 Lembar Kegiatan 11 .....	60
Lampiran 21 Lembar Kegiatan 12 .....	61
Lampiran 22 Lembar Kegiatan 13 .....	62

Lampiran 23 Lembar Kegiatan 14 .....	63
Lampiran 24 Lembar Kegiatan 15 .....	64
Lampiran 25 Lembar Kegiatan 16 .....	65
Lampiran 26 Lembar Kegiatan 17 .....	66

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna merupakan instansi pemerintah yang berada di bawah naungan Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia. Diskominfo Kabupaten Natuna memiliki tugas dalam menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika serta dipercaya sebagai pengelola teknologi informasi dan komunikasi di wilayah Kabupaten Natuna. Lembaga ini menjadi pusat informasi yang mendukung kebutuhan komunikasi data pemerintah daerah maupun masyarakat umum.

Pemerintah Kabupaten Natuna telah menginstruksikan kepada seluruh organisasi perangkat daerah untuk mengembangkan website dan sistem informasi guna mendukung pelayanan publik berbasis digital. Pengembangan tersebut dilaksanakan oleh tim programmer dari Diskominfo Kabupaten Natuna yang bertanggung jawab dalam membangun, mengelola, dan memelihara sistem berbasis teknologi informasi.

Dalam konteks kerja praktik ini, penulis mendapatkan kesempatan untuk terlibat dalam proses rancang bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna. Sistem ini dikembangkan sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan dalam pengelolaan data peminjaman fasilitas olahraga yang sebelumnya masih dilakukan secara manual. Melalui sistem ini, proses pencatatan peminjaman, pengembalian, serta pengelolaan jadwal penggunaan fasilitas dapat dilakukan secara lebih efisien, transparan, dan terstruktur.

Dengan sistem informasi berbasis web ini, data peminjaman dan penggunaan fasilitas olahraga dapat tersimpan secara digital dalam database, sehingga mengurangi risiko kehilangan data serta memudahkan proses pencarian dan rekapitulasi informasi. Hal ini mendukung efisiensi kerja dan pelayanan yang lebih optimal bagi instansi maupun masyarakat pengguna fasilitas olahraga.

Selain memberikan manfaat praktis bagi instansi, kerja praktik ini juga menjadi sarana bagi penulis untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam konteks dunia kerja yang nyata. Penulis memperoleh pengalaman langsung dalam proses pengembangan sistem informasi, mulai dari analisis kebutuhan, perancangan, hingga implementasi.

Sistem ini dikembangkan menggunakan bahasa pemrograman PHP tanpa framework dengan dukungan database MySQL. Untuk perancangan antarmuka pengguna, penulis memanfaatkan aplikasi Figma, sedangkan metode pengembangan yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD). Dengan pendekatan fullstack, penulis terlibat dalam keseluruhan proses pengembangan aplikasi web, baik dari sisi antarmuka pengguna (client-side) maupun sisi logika dan penyimpanan data (server-side), sehingga memberikan pemahaman menyeluruh mengenai siklus pengembangan sistem informasi.

## **1.2 Tujuan dan Manfaat**

Adapun tujuan dan manfaat dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah:

- a. Dengan menggunakan sistem informasi peminjaman fasilitas olahraga berbasis *web*, proses pengolahan data peminjaman dapat dilakukan secara terstruktur dan terdokumentasi dengan baik, sehingga meminimalisir risiko kesalahan pencatatan maupun kehilangan data.
- b. Memudahkan petugas administrasi dalam mencatat, memantau, dan mengelola jadwal penggunaan fasilitas olahraga, termasuk riwayat peminjaman dan pengembalian secara digital.

- c. Mendukung proses pengarsipan data, sehingga dapat digunakan untuk keperluan pelaporan.
- d. Meningkatkan efisiensi waktu dan efektivitas kerja dalam pengelolaan fasilitas olahraga melalui sistem yang terotomatisasi dan mudah diakses oleh pengguna maupun administrator.

### **1.3 Hasil Proyek Kerja Praktik**

Berdasarkan hasil pengerjaan sistem yang telah disusun, target dari pelaksanaan kerja praktik ini adalah rancang bangun website pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna. Sistem tersebut mencakup perancangan fitur Pengajuan Peminjaman dan konfirmasi peminjaman . Aplikasi ini dibangun menggunakan php tanpa menggunakan framework.

## **BAB II**

### **GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

#### **2.1 Sejarah Singkat Perusahaan/Instansi**

Sesuai dengan Peraturan Daerah Kabupaten Natuna Nomor 3 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Natuna, Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan daerah di bidang komunikasi dan informatika. Diskominfo Kabupaten Natuna bertugas melaksanakan kewenangan daerah berdasarkan asas otonomi dan tugas pembantuan di bidang komunikasi, informatika, serta pengembangan dan pengelolaan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK). Dinas Komunikasi dan Informatika berperan sebagai pusat informasi pemerintah daerah dan jembatan komunikasi antara pemerintah dengan masyarakat.

Secara structural Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna menjalankan kebijakan dan strategi komunikasi publik di daerah, serta memastikan layanan informasi berjalan efektif, transparan, dan partisipatif. Dalam pelaksanaannya. Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna mengacu pada kebijakan nasional yang ditetapkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kemenkominfo RI).

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara, Kementerian Komunikasi dan Informatika merupakan perangkat pemerintah pusat yang bertanggung jawab dalam urusan informasi dan komunikasi. Cikal bakal lembaga ini berasal dari Departemen Penerangan (Deppen) yang dibentuk pasca kemerdekaan dan berfungsi sebagai juru bicara pemerintah. Pada tahun 1971, demi meningkatkan efisiensi media massa dan komunikasi pemerintah, dibentuklah berbagai lembaga koordinasi seperti Badan Koordinasi Kehumasan Pemerintah dan

Badan Koordinasi Penerangan. Di tingkat daerah, hadir jawatan penerangan provinsi, kantor penerangan kabupaten, dan juru penerang kecamatan.

Seiring bergulirnya era reformasi dan diterapkannya Undang-undang Nomor 22 Tahun 1999 tentang Pemerintahan Daerah, struktur lembaga komunikasi pemerintah mengalami reposisi agar lebih responsif terhadap kebutuhan daerah. Perangkat komunikasi dan informasi daerah, termasuk di Kabupaten Natuna, mulai diarahkan untuk bersifat lebih otonom dan inovatif dalam pelayanan publik.

Pada Tahun 2006, Kementerian Kominfo memperkenalkan pola pengelolaan keuangan Badan Layanan Umum (BLU) melalui Keputusan Menteri Keuangan Nomor: 41006/KMK.05/2006, yang menetapkan pembentukan Balai Telekomunikasi dan Informatika Perdesaan (BTIP). Lembaga ini kemudian bertransformasi menjadi BP3TI (Balai Penyedia dan Pengelola Pembiayaan Telekomunikasi dan Informatika) pada Tahun 2010, dan berganti nama menjadi BAKTI pada Agustus 2017. BAKTI memiliki peran penting dalam pemerataan akses TIK, termasuk pembangunan infrastruktur internet di daerah terluar seperti Kabupaten Natuna melalui proyek seperti Palapa Ring Barat.

Dengan mengemban visi untuk memperkuat keterbukaan informasi publik dan mempercepat transformasi digital daerah, Diskominfo Kabupaten Natuna terus berinovasi, termasuk dalam pengembangan sistem informasi layanan publik berbasis web. Melalui sinergi pusat dan daerah, serta pemanfaatan kemajuan teknologi). Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna siap menjadi motor penggerak komunikasi publik yang adaptif dan berorientasi pada pelayanan masyarakat.

## **2.2 Visi Dan Misi Perusahaan/Instansi**

### **2.2.1 Visi**

“Terwujudnya Kabupaten Natuna yang Makmur, Berdaya Saing dan Berbudaya”

### 2.2.2 Misi

1. Percepatan Peningkatan Pertumbuhan Ekonomi Berbasis Maritim, Berwawasan Lingkungan dan Keunggulan Wilayah untuk peningkatan kesejahteraan Masyarakat.
2. Melaksanakan Tata Kelola Pemerintahan yang Bersih, Terbuka, dan Berorientasi Pelayanan.
3. Mewujudkan Kualitas Sumber Daya Capital/Manusia yang Berkualitas, Sehat, dan Berdaya Saing dengan Berbasis Iman dan Taqwa.
4. Menyebutkan dan Melestarikan Budaya Melayu dan Nasional Dalam Mendukung Pembangunan Berkelanjutan.
5. Mempercepat Konektivitas Antar Pulau dan Pembangunan Infrastruktur Kawasan.

### 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan/Instansi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

### 2.4 Ruang Lingkup Perusahaan/Instansi

Instansi tempat pelaksanaan kerja praktek adalah Dinas Komunikasi dan Informatika (DISKOMINFO) Kabupaten Natuna, yang memiliki tugas utama di bidang komunikasi, informatika, persandian, serta statistik. Dinas ini dipimpin oleh Kepala Dinas, yang bertanggung jawab langsung kepada Bupati melalui Sekretaris Daerah. Selama pelaksanaan kerja praktek, kegiatan yang diikuti mencakup mulai dari tahap perencanaan hingga pelaksanaan tugas-tugas teknis yang ada di lingkungan Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna.

Berdasarkan Gambar 2.1, terlihat struktur organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna, yang terdiri dari Kepala Dinas di posisi tertinggi. Di bawah Kepala Dinas terdapat Sekretaris dan dua Kepala Bidang. Sekretaris membawahi beberapa subbagian

## **BAB III**

### **BIDANG PEKERJAAN SELAMA KERJA PRAKTEK**

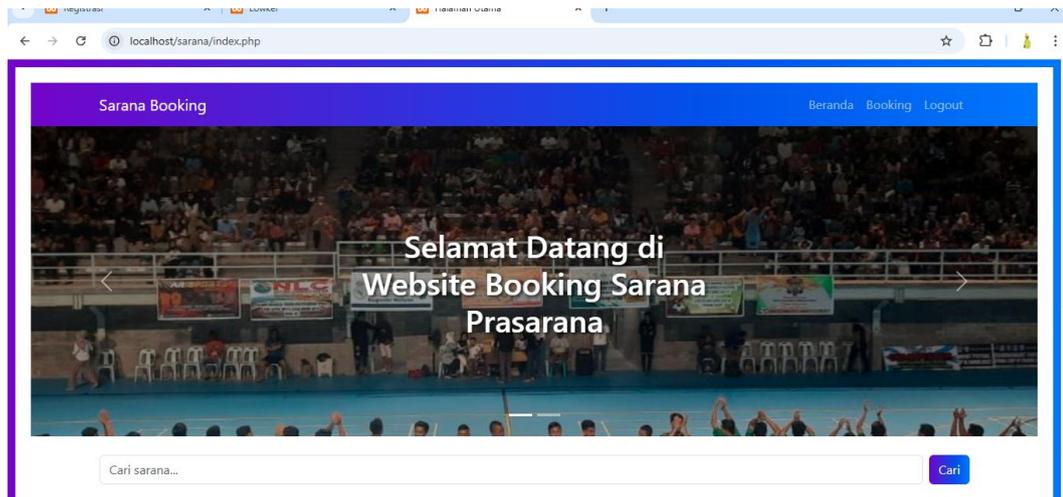
#### **3.1. Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna.**

##### **3.1.1. Spesifikasi Tugas Yang Dilaksanakan**

Salah satu tugas utama selama pelaksanaan kerja praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna adalah pengembangan Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna. Sistem ini dirancang khusus untuk membantu pengelolaan data peminjaman berbagai fasilitas olahraga yang dimiliki oleh pemerintah daerah secara digital dan terstruktur.

Sistem ini bertujuan untuk menggantikan proses pencatatan manual yang sebelumnya masih dilakukan menggunakan dokumen fisik maupun spreadsheet yang tersebar. Melalui sistem ini, pengelolaan data fasilitas olahraga, jadwal peminjaman, riwayat penggunaan, hingga ketersediaan fasilitas dapat dilakukan secara lebih efisien, akurat, transparan, dan terdokumentasi dengan baik.

Dengan diterapkannya sistem informasi berbasis web ini, pihak pengelola dapat melakukan pemantauan dan manajemen fasilitas secara real-time, serta memberikan kemudahan bagi masyarakat atau instansi peminjam dalam mengajukan permohonan dan mengetahui status ketersediaan fasilitas olahraga yang diinginkan.



Gambar 3.1 Rancang Bangun Sistem Informasi dan Manajemen Fasilitas Olahraga

### 3.1.2. Target yang Diharapkan

Adapun target yang diharapkan dalam pengembangan Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna antara lain adalah:

- 1) Mampu mencatat seluruh data fasilitas olahraga yang tersedia, lengkap dengan informasi lokasi, jenis fasilitas, dan status ketersediaannya.
- 2) Menyediakan fitur pengaturan jadwal peminjaman untuk menghindari benturan waktu serta mempermudah proses reservasi oleh pengguna.

### 3.1.3. Perangkat yang Digunakan

Adapun untuk pengembangan sistem ini memerlukan beberapa peralatan baik hardware maupun software sebagai berikut:

1. Perangkat keras
  - a. Laptop : Lenovo Thinkpad Core i5
  - b. Memori : 8GB
  - c. *Smartphone* : Infinix HOT 10 Play
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. Sistem Operasi : Windows 11
  - b. Bahasa pemrograman : PHP
  - c. Text editor : *Visual Studio Code*

- d. *Server* : *Apache (XAMPP)*
- e. *Framework* : -
- f. *Design* : *Figma*
- g. *Browser* : *Mozilla, Firefox dan Chrome*
- h. *Database* : *MySql*

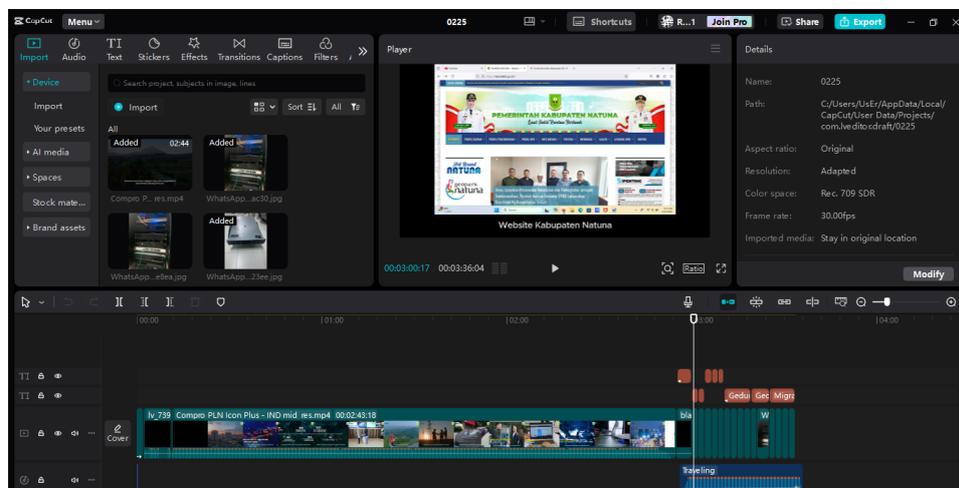
3. Data yang digunakan

- a. Data pengguna
- b. Data Fasilitas Olahraga

**3.1.4. Kendala yang Dihadapi**

1. Penanganan Bentrok Jadwal Peminjaman: Salah satu kendala utama yang dihadapi adalah penanganan bentrok jadwal peminjaman fasilitas olahraga, terutama ketika dua atau lebih pengguna mengajukan permohonan pada waktu yang bersamaan. Hal ini memerlukan logika validasi yang tepat agar sistem dapat secara otomatis menolak atau memberi peringatan terhadap permintaan yang berbenturan dengan jadwal yang sudah disetujui sebelumnya.

**3.2. Pembuatan Video Profil E-Government**



Gambar 3.2 Pembuatan Video Profil E-Government

### 3.2.1 Spesifikasi Tugas Yang Dilaksanakan

Proyek tambahan yang dikerjakan selama pelaksanaan kerja praktek di Diskominfo Kabupaten Natuna Tugas ini melibatkan pengeditan video profil Diskominfo Kabupaten Natuna yang bertujuan untuk memperkenalkan peran, fungsi, program kerja, dan pencapaian E-Government kepada masyarakat luas.

### 3.2.2 Target yang Diharapkan

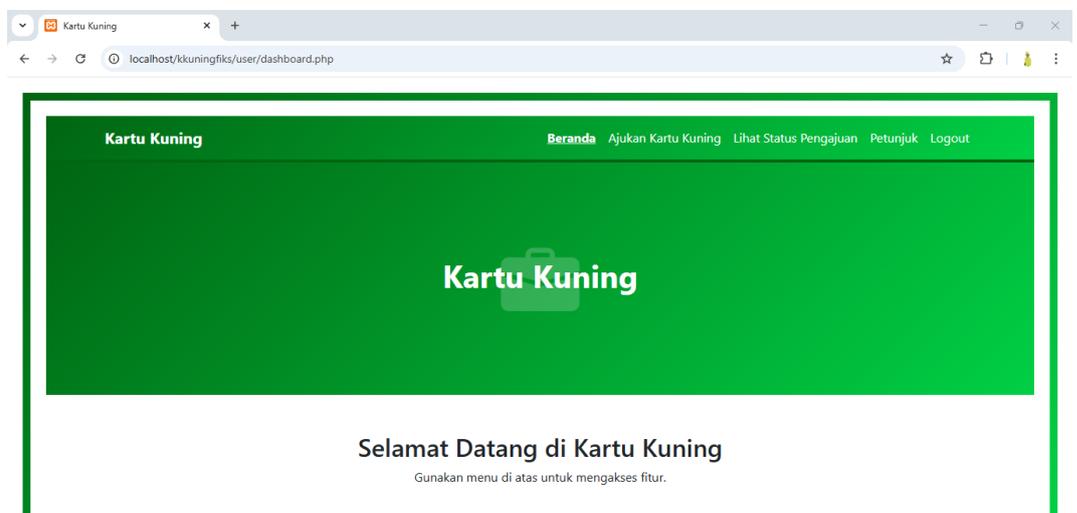
Adapun target yang diharapkan dalam membuat video ini diantaranya adalah:

1. Menyampaikan informasi mengenai tugas dan fungsi E-Government Diskominfo secara ringkas dan menarik.
2. Memberikan gambaran visual kegiatan dan layanan yang disediakan Diskominfo.

### 3.2.3 Kendala yang Dihadapi

1. Keterbatasan stok *footage* atau dokumentasi kegiatan yang masih minim.

## 3.3. Pembuatan Webiste Pengajuan Kartu Kuning (AK-1)



Gambar 3.3 Rancang Bangun Sistem Kartu Kuning

### 3.3.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan

Dalam kegiatan kerja praktek, juga melakukan Pembuatan website pengajuan kartu kuning ini bertujuan untuk mempermudah proses pengajuan Kartu Kuning (AK-1) bagi para pencari kerja. Website memungkinkan pengguna melakukan pendaftaran, pengunggahan dokumen, dan pencetakan e-Kartu secara daring.

### 3.3.2 Target yang Diharapkan

1. Menyediakan formulir pengajuan AK-1 secara online dengan upload dokumen.
2. Menyediakan sistem verifikasi dan approval oleh admin Disnakertrans.

### 3.3.3 Perangkat yang Digunakan

Adapun untuk pengembangan sistem ini memerlukan beberapa peralatan baik hardware maupun software sebagai berikut:

1. Perangkat keras
  - a. Laptop : Lenovo Thinkpad Core i5
  - b. Memori : 8GB
  - c. *Smartphone* : Infinix HOT 10 Play
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. Sistem Operasi : Windows 11
  - b. Bahasa pemrograman : PHP
  - c. Text editor : *Visual Studio Code*
  - d. *Server* : *Apache (XAMPP)*
  - e. *Framework* : -
  - f. *Design* : *Figma*
  - g. *Browser* : *Mozilla, Firefox* dan *Chrome*
  - h. *Database* : *MySql*

### 3. Data yang digunakan

#### a. Data Pekerja

### 3.3.3 Kendala yang dihadapi

1. Validasi format dan ukuran dokumen unggahan oleh pengguna.

## 3.4. Website Informasi Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik (SPBE)

### 3.4.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan

Website ini dikembangkan untuk menjadi pusat informasi dan dokumentasi SPBE di Kabupaten Natuna, berisi regulasi, indeks penilaian, kegiatan, hingga kebijakan transformasi digital pemerintahan daerah.



Gambar 3.4 Rancang Bangun Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik

### 3.4.2 Target yang Diharapkan

1. Menyediakan akses terbuka terhadap informasi dan kebijakan SPBE.

### 3.4.3 Perangkat yang Digunakan

Adapun untuk pengembangan sistem ini memerlukan beberapa peralatan baik hardware maupun software sebagai berikut:

1. Perangkat keras
  - a. Laptop : Lenovo Thinkpad Core i5
  - b. Memori : 8GB
  - c. *Smartphone* : Infinix HOT 10 Play
2. Perangkat Lunak (*Software*)
  - a. Sistem Operasi : Windows 11
  - b. Bahasa pemrograman : PHP
  - c. Text editor : *Wordpress*
  - d. *Server* : *Apache (XAMPP)*
  - e. *Framework* : -
  - f. *Design* : *Figma*
  - g. *Browser* : *Mozilla, Firefox dan Chrome*
  - h. *Database* : *MySql*
3. Data yang digunakan
  - a. Dokumen Kebijakan
  - b. Dokumen SPBE

#### **3.4.4 Kendala yang Dihadapi**

1. Pengumpulan dokumen dan data SPBE.
2. Penyesuaian desain antarmuka agar tetap informatif namun ringan diakses.

### **3.5 Website Lowongan Kerja Kabupaten Natuna**

#### **3.5.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan**

Situs ini dikembangkan sebagai portal informasi lowongan kerja dari sektor publik dan swasta di wilayah Kabupaten Natuna, untuk mempermudah pencari kerja dalam mengakses informasi dan melakukan lamaran secara daring.

Gambar 3.5 Halaman Web Lowker Natuna

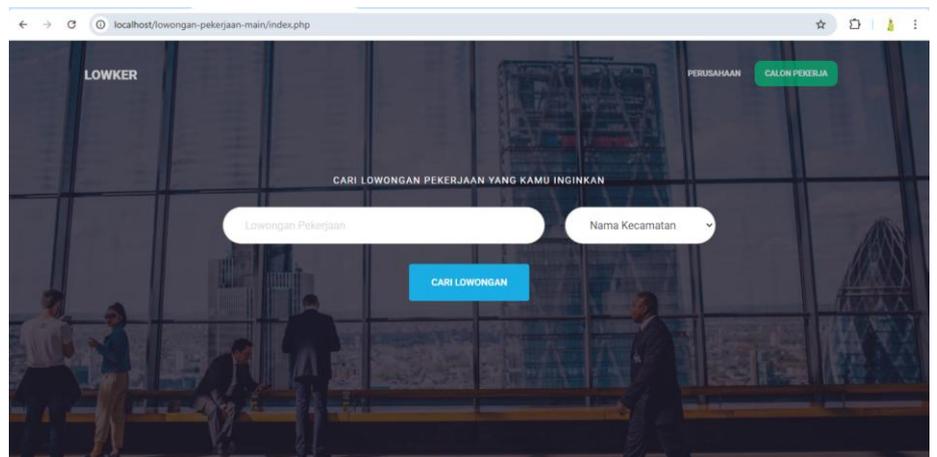
### 3.5.2 Target yang Diharapkan

1. Menampilkan daftar lowongan kerja terkini dari berbagai sumber terpercaya.
2. Menyediakan fitur pencarian, filter kategori, dan sistem unggah lamaran.
3. Menjadi jembatan antara pencari kerja dan penyedia lapangan kerja di Natuna.

### 3.5.3 Perangkat yang Digunakan

Adapun untuk pengembangan sistem ini memerlukan beberapa peralatan baik hardware maupun software sebagai berikut:

1. Perangkat keras
  - a. Laptop



: Lenovo Thinkpad Core i5

- b. Memori : 8GB
  - c. *Smartphone* : Infinix HOT 10 Play
2. Perangkat Lunak (*Software*)
    - a. Sistem Operasi : Windows 11
    - b. Bahasa pemrograman : PHP
    - c. Text editor : *Visual Studio Code*
    - d. *Server* : *Apache (XAMPP)*
    - e. *Framework* : -
    - f. *Design* : *Figma*
    - g. *Browser* : *Mozilla, Firefox dan Chrome*
    - h. *Database* : *MySql*

3. Data yang digunakan
  - a. Data Pekerja
  - b. Data Perusahaan

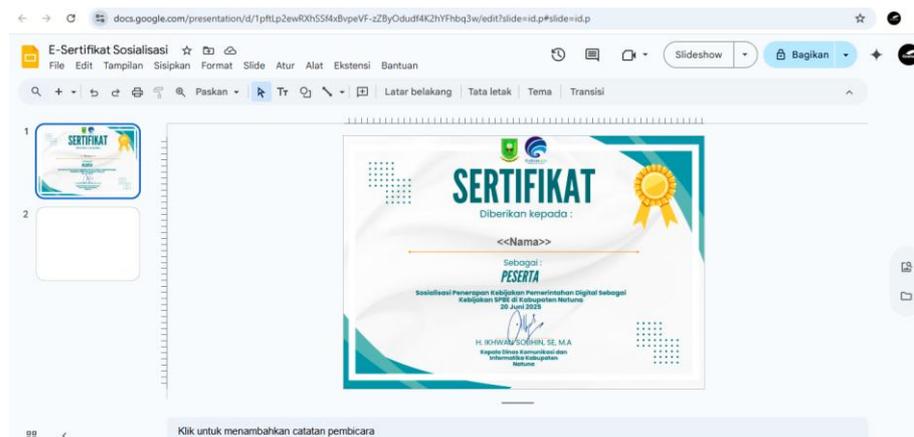
### 3.5.4 Kendala yang Dihadapi

1. Kurangnya update data lowongan dari instansi atau perusahaan.
2. Masalah format input deskripsi pekerjaan oleh admin yang bervariasi.

## 3.6 Pembuatan Sertifikat Sosialisasi SPBE

### 3.6.1 Spesifikasi Tugas yang Dilaksanakan

Penulis bertanggung jawab dalam desain dan otomatisasi pembuatan sertifikat sosialisasi SPBE, yang diberikan kepada peserta kegiatan pelatihan atau seminar SPBE. Sertifikat ini dicetak atau dikirim dalam format digital.



Gambar 3.6 Halaman Pembuatan Sertifikat Sosialisasi

### 3.6.2 Target yang Diharapkan

1. Menyediakan template sertifikat resmi yang sesuai identitas Diskominfo.
2. Menghasilkan sertifikat digital secara otomatis dalam format PDF.

### 3.6.3 Kendala yang Dihadapi

1. Kendala menghasilkan sertifikat secara otomatis dan langsung terkirim ke email peserta.

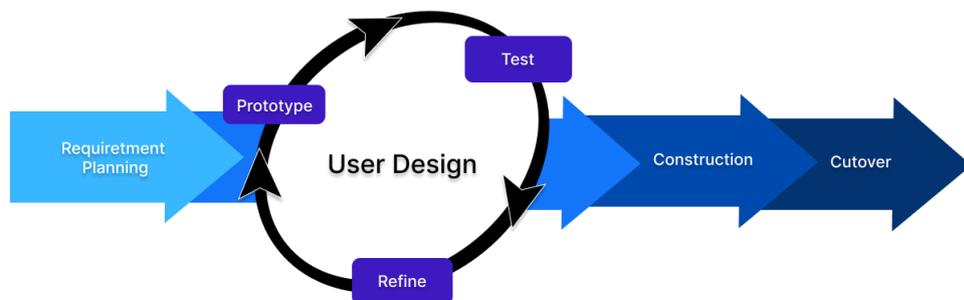
## BAB IV

### HASIL IMPLEMENTASI

#### 4.1. Metodologi

##### 4.1.1 Prosedur Pembuatan Sistem/Alat/Solusi

Pada Rancang Bangun Sistem informasi dan manajemen peminjaman fasilitas Kabupaten Natuna di Diskominfo Kabupaten Natuna, diterapkan metode Rapid Application Development (RAD) sebagai pendekatan pengembangan perangkat lunak. Metode RAD terdiri dari empat tahapan utama, yaitu Perencanaan Kebutuhan, Desain Pengguna, Konstruksi, dan Pengujian. Ilustrasi tahapan metode RAD dapat dilihat pada gambar berikut.



Gambar 4.1 Metode Rapid Application Development

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam proyek Kerja Praktek ini adalah metode *Rapid Application Development* (RAD). Metode RAD memungkinkan sistem dibuat dengan lebih cepat dan fleksibel. Metode ini menekankan pada pembuatan prototipe yang dapat diuji dan diperbaiki secara langsung berdasarkan masukan dari pengguna. Dengan pendekatan ini, pengembangan sistem tidak perlu menunggu hingga selesai sepenuhnya untuk dilakukan evaluasi, melainkan bisa dikembangkan dan disempurnakan secara bertahap. Tahapan dalam RAD yang diterapkan dalam pengembangan sistem ini meliputi:

1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap awal ini, pengembang sistem melakukan diskusi dengan kepala bidang e-government kabupaten natuna trisnan saputra, untuk mengidentifikasi kebutuhan dari sistem yang akan dibangun. Tujuannya adalah memahami alur sistem yang akan dibangun, fitur apa yang dibutuhkan, serta siapa saja yang akan menggunakan sistem.

2. Desain Sistem

Setelah kebutuhan terkumpul, dilakukan desain awal. Pengembang mulai merancang tampilan dan alur sistem, melalui gambar rancangan. Pengguna juga ikut terlibat memberi masukan agar sistem sesuai harapan mereka.

3. Pengembangan Sistem

Setelah prototipe final disetujui, tahap selanjutnya adalah pengembangan sistem yang sebenarnya. Pada tahap ini dilakukan coding atau programming berdasarkan prototipe yang telah disempurnakan.

4. Implementasi

Setelah disempurnakan, sistem diluncurkan dan mulai digunakan secara resmi oleh instansi. Sistem mulai menggantikan cara kerja manual sebelumnya.

#### **4.1.2 Metodologi Pengumpulan Data**

Dalam kegiatan Kerja Praktek ini, metode pengumpulan data dilakukan melalui wawancara langsung dengan kepala bidang e-

government Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna, yaitu Trisnan Saputra, SP. Berikut hasil dari wawancara yang telah dilakukan:

Tabel 4.1 Hasil Wawancara

Pertanyaan	Jawaban Narasumber
Bagaimana sistem saat ini?	Saat ini belum ada sistem yang memungkinkan masyarakat melihat langsung lapangan yang dikelola pemerintah dan peminjaman fasilitas tersebut tanpa harus datang ke dinas
Apa saja yang bisa dilakukan sistem?	Masyarakat bisa mengajukan peminjaman dengan melihat jadwal dan melakukan pengajuan dengan mengisi nama, memilih jadwal dan memberikan identitas atau surat izin
Lalu bagaimana dengan pencatatannya	Pencatatan langsung dari data yang sudah diajukan kami langsung bisa menerima dan menolaknya nanti
Selain itu apa lagi yang diharapkan dari sistem ini	Untuk harapan lainnya sistem ini bisa memblokir secara langsung bagi masyarakat yang mengajukan peminjaman di jadwal yang sudah kami setuju atau terima

#### 4.1.3 Proses Perancangan

Hasil dari proses perancangan ini nantinya akan dilampirkan pada tahapan desain yang ada pada poin 4.2.2 sebagai bentuk nyata dari rancangan yang telah disusun. Tahap proses perancangan ini dilakukan setelah kebutuhan sistem berhasil dikumpulkan, dengan tujuan untuk memastikan bahwa sistem yang akan dikembangkan memiliki struktur yang jelas dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Perancangan dilakukan dengan pendekatan visual dan diagram agar lebih mudah dipahami oleh semua pihak yang terlibat. Adapun langkah-langkah dalam proses perancangan meliputi:

1. Perancangan Diagram *Use Case*

Diagram ini menggambarkan aktor (pengguna) dan aktivitas yang dapat dilakukan dalam sistem. Use case digunakan untuk mengidentifikasi fitur-fitur utama dalam sistem.

2. Perancangan Tampilan Antar Muka Sistem (*UI Design*)

Perancangan tampilan antarmuka dilakukan menggunakan aplikasi Figma. Proses ini dilakukan untuk menyesuaikan kebutuhan pengguna berdasarkan hasil diskusi sebelumnya

## 4.2 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

Tabel 4.2 Tahapan dan Jadwal Pelaksanaan

No	Tahapan	Jadwal Pelaksanaan			
		April			
		1	2	3	4
1.	Perencanaan kebutuhan				
2.	Perancangan Sistem				
3.	Pengembangan Sistem				
4.	Testing				

Proses pengembangan sistem informasi dan manajemen peminjaman fasilitas olahraga Kabupaten Natuna dimulai pada minggu ketujuh bulan april, tepatnya tanggal 8 april. Pengerjaan sistem berlangsung hingga awal bulan Mei. Sementara itu, sisa waktu magang hingga bulan Juni dimanfaatkan untuk mengembangkan Sistem Pendaftaran Magang dan Riset.

## 4.3 Perancangan dan Implementasi

### 4.3.1 Analisis Data

Analisis data dilakukan untuk merancang komponen data yang akan digunakan dalam sistem, berdasarkan kebutuhan pengguna yang diperoleh melalui diskusi dengan pihak instansi. Proses ini bertujuan untuk mengidentifikasi setiap field atau kolom data yang diperlukan pada sistem, sehingga sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna. Data-data tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3 Data Yang Digunakan

Jenis Data	Field atau Elemen Data
Data Fasilitas olahraga	Nama Lapangan
	Lokasi
	Gambar
	Deskripsi lapangan
Data Booking	Nama pembooking
	Jadwal
	KTP/Surat Izin

### 4.3.2 Rancangan Sistem

Pada bagian ini akan dijelaskan hasil dari tahapan-tahapan yang telah dilakukan dalam proses pengembangan sistem menggunakan metode RAD. Setiap tahapan menghasilkan luaran yang menunjukkan kemajuan dalam pembangunan sistem, mulai dari identifikasi kebutuhan hingga sistem siap diimplementasikan.

#### 1. Perencanaan Kebutuhan

Pada tahap ini dilakukan pengumpulan informasi untuk mengetahui kebutuhan sistem. Proses dilakukan melalui wawancara dengan Kepala Bidang E-Government Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna. Kebutuhan sistem dikelompokkan menjadi dua jenis:

Tabel 4.4 Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan Fungsional	
Admin	Admin harus login terlebih dahulu sebelum masuk ke dalam sistem.
	Admin dapat mengelola data lapangan dengan menambah, mengedit, dan menghapus data pengguna.
	Admin dapat mengelola data daftar booking menyetujui menolak dan menghapus daftar booking
Masyarakat	Masyarakat bisa melakukan booking lapangan melalui web untuk lapangan olahraga mana pun yang dikelola pemerintah
	Masyarakat tidak bisa booking jika lapangan yang di booking orang lain sudah disetujui oleh admin
	Masyarakat bisa melihat status pengajuannya
	Masyarakat juga bisa melihat jadwal lapangan yang sudah di booking juga

Tabel 4.5 Kebutuhan Non-Fungsional

No	Kebutuhan Non-Fungsional	
1	Keamanan	Sistem harus memiliki login agar hanya pengguna yang berwenang dapat mengakses data.
2	Kemudahan Penggunaan	Tampilan sistem harus sederhana dan mudah dipahami oleh pengguna.
3	Kompatibilitas	Sistem harus dapat diakses melalui berbagai browser dan perangkat (PC, tablet, smartphone).

## 2. Desain Sistem

Desain sistem pada bagian ini merupakan hasil lanjutan dan penjabaran dari tahapan proses perancangan yang telah dijelaskan pada poin 4.1.3. Desain ini dibuat untuk memberikan gambaran struktur dan alur kerja sistem yang akan dibangun, serta sebagai acuan dalam proses pengembangan sistem agar sesuai dengan kebutuhan pengguna.

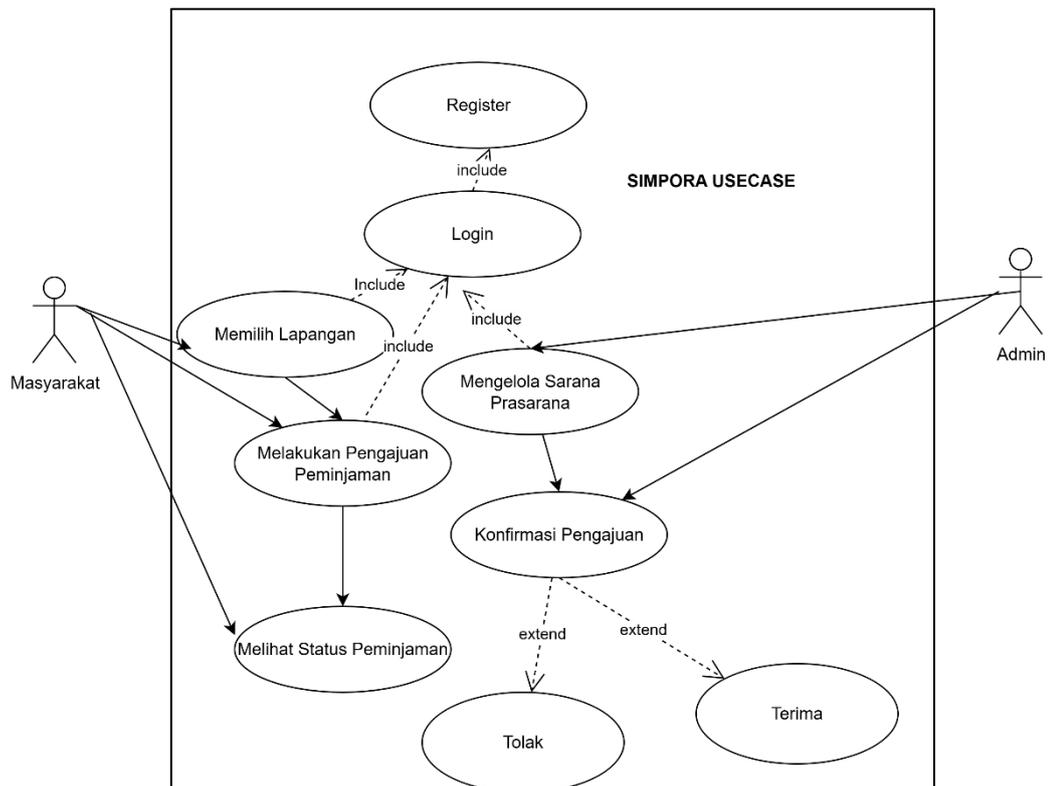
### 1). Use Case

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak terkait, ditetapkan bahwa sistem akan melibatkan dua aktor, masing-masing dengan peran dan tanggung jawab yang berbeda sebagaimana ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 4.6 Peran

Aktor	Deskripsi Peran
Admin	Mengelola data lapangan dan booking
Masyarakat	Melakukan Booking Lapangan

Untuk menggambarkan hubungan antara masing-masing aktor dengan fungsionalitas sistem yang mereka akses, disusunlah diagram use case berikut. Diagram ini memberikan gambaran visual interaksi antara pengguna dan sistem, serta fitur-fitur utama yang dapat dijalankan oleh tiap aktor.

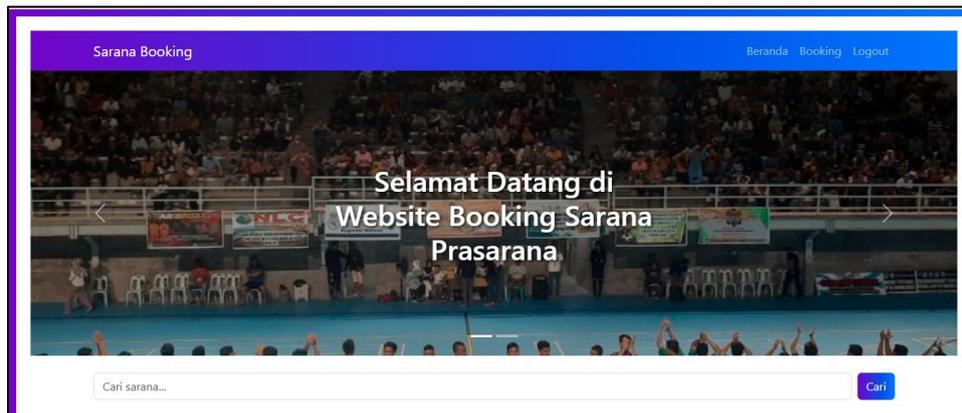


Gambar 4.2 Usecase

## 2). Rancangan Antar Muka

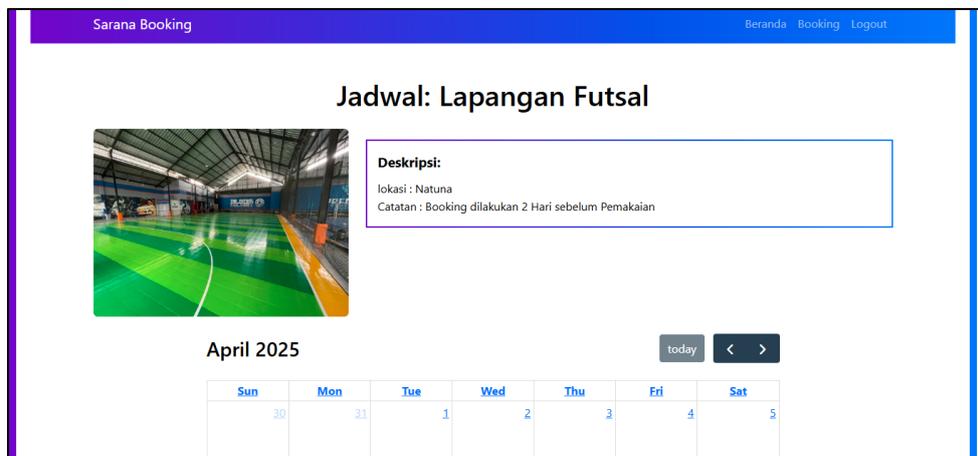
Pada tahap desain sistem, antarmuka untuk kedua aktor (Masyarakat dan Admin), perbedaan hanya terletak pada fitur dan hak akses sesuai peran masing-masing aktor, sebagaimana telah dijelaskan pada bagian use case. Berikut ini ditampilkan contoh desain layar untuk aktor Masyarakat :

a). Halaman Beranda



Gambar 4. 3 Rancangan Desain Halaman Beranda

b). Halaman Jadwal Lapangan



Gambar 4. 4 Rancangan Desain Halaman Jadwal Lapangan

c). Rancangan Desain Halaman Booking

Form Booking Umum/Anak-anak: lapangan basket

Tanggal:

Jam Mulai:

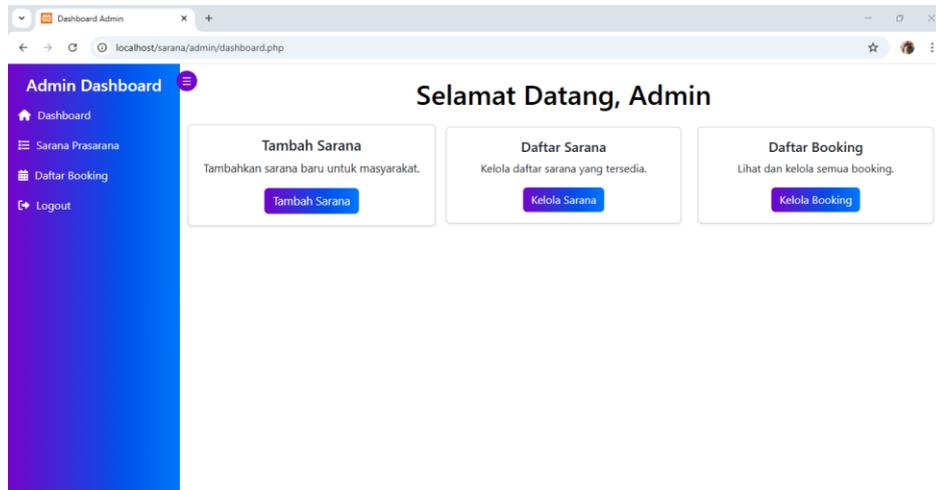
Jam Selesai:

Upload KTP/Surat Izin:

Booking

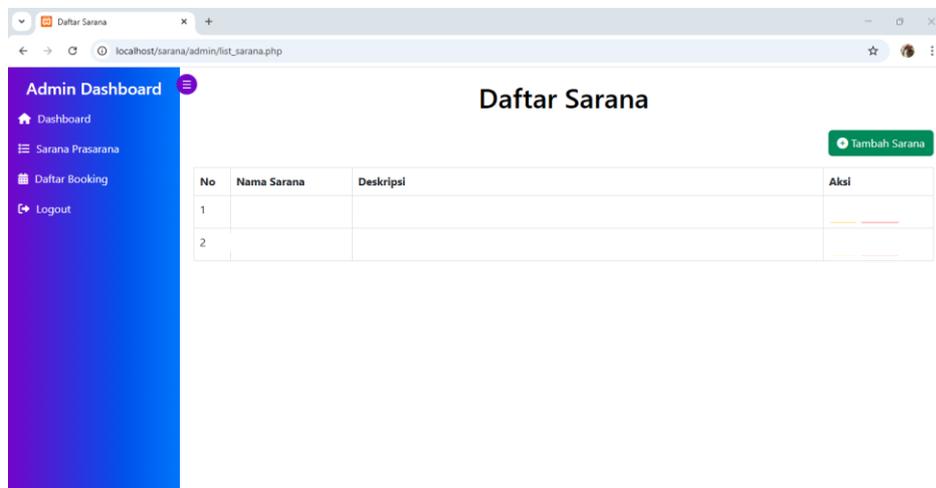
Gambar 4. 5 Rancangan Desain Halaman Booking

d). Rancangan Desain Halaman Dashboard Admin



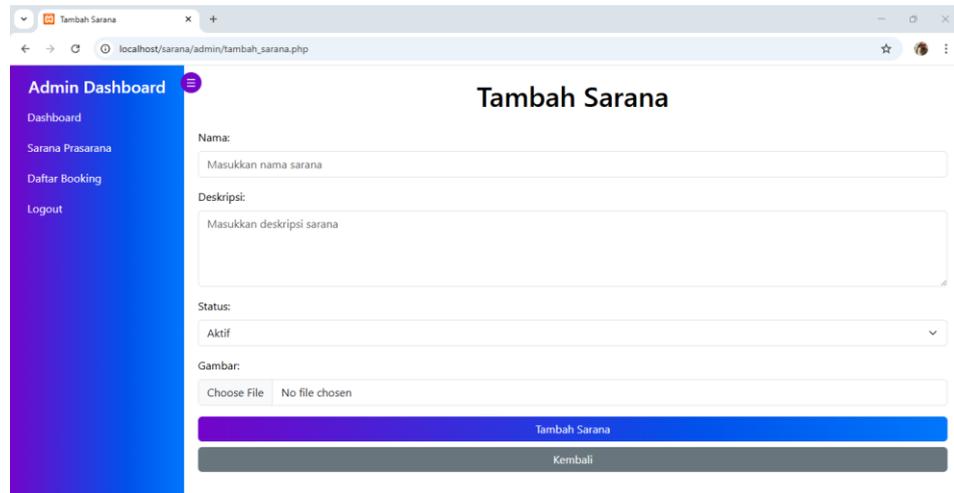
Gambar 4. 6 Rancangan Desain Halaman Dashboard Admin

e). Rancangan Desain Halaman Daftar Sarana



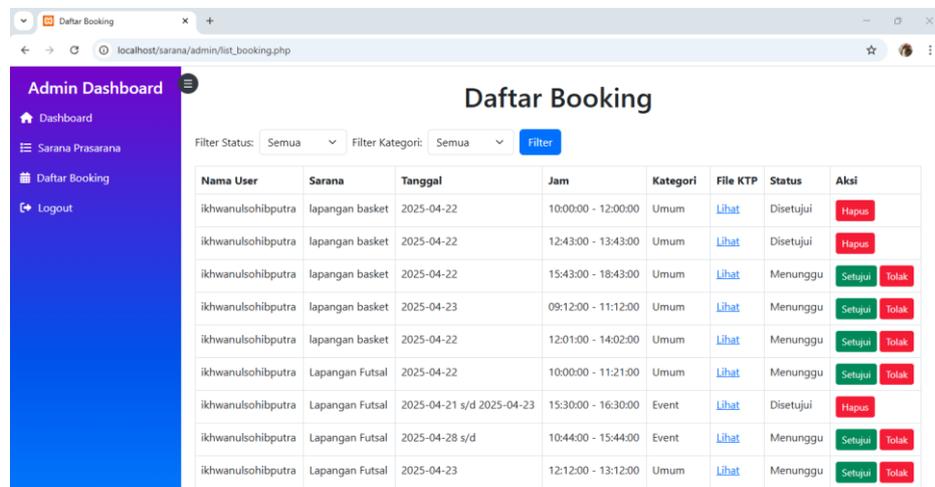
Gambar 4. 7 Rancangan Desain Halaman Daftar Sarana

f). Rancangan Desain Halaman Tambah Sarana



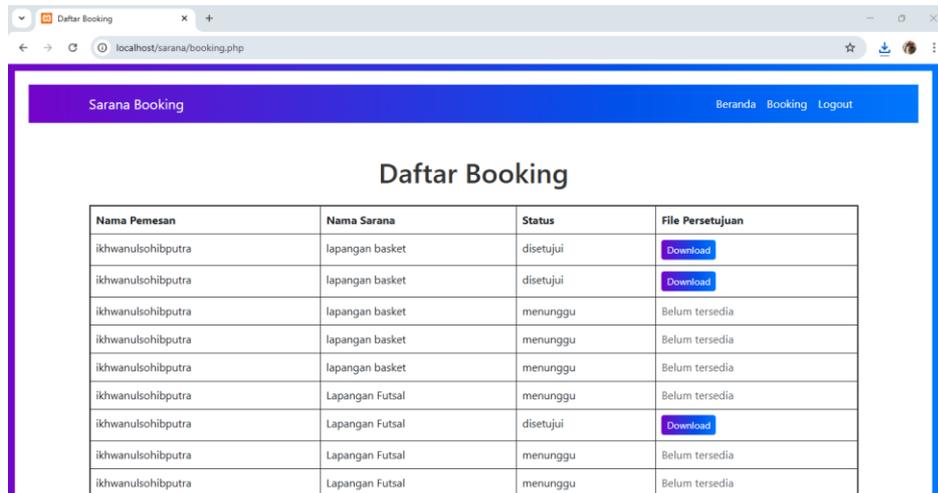
Gambar 4. 8 Rancangan Desain Halaman Tambah Sarana

g). Rancangan Desain Halaman Daftar Permintaan Booking



Gambar 4. 9 Rancangan Desain Halaman Daftar Permintaan Booking

h). Rancangan Desain Halaman Daftar Booking Masyarakat



Gambar 4. 10 Rancangan Desain Halaman Daftar Booking Masyarakat

3. Pengembangan Sistem

Pengembangan ini menggunakan PHP Tanpa Framework dan database MySQL sebagai media penyimpanan data. Hasil dari proses pengembangan sistem akan dipaparkan pada subbab 4.2.3.

4. Implementasi

Setelah pengembangan sistem selesai dilakukan, sistem disiapkan untuk digunakan dalam lingkungan kerja. Tahap ini mencakup proses awal implementasi dan pengenalan sistem kepada pengguna. Sebelum digunakan oleh pengguna dilakukan uji fungsionalitas sistem, hasilnya akan dibahas pada subbab 4.2.3.

**4.3.3 Implementasi Sistem/Alat/Solusi**

Setelah proses perancangan dan pengembangan sistem selesai, langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem ke dalam lingkungan kerja di Dinas Kepemudaan dan Olahraga. Implementasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa sistem dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta mengidentifikasi jika ada kendala atau kekurangan yang muncul selama penggunaan.

Adapun bentuk implementasi sistem yang ditampilkan pada subbab ini dibagi ke dalam tiga bagian utama, yaitu:

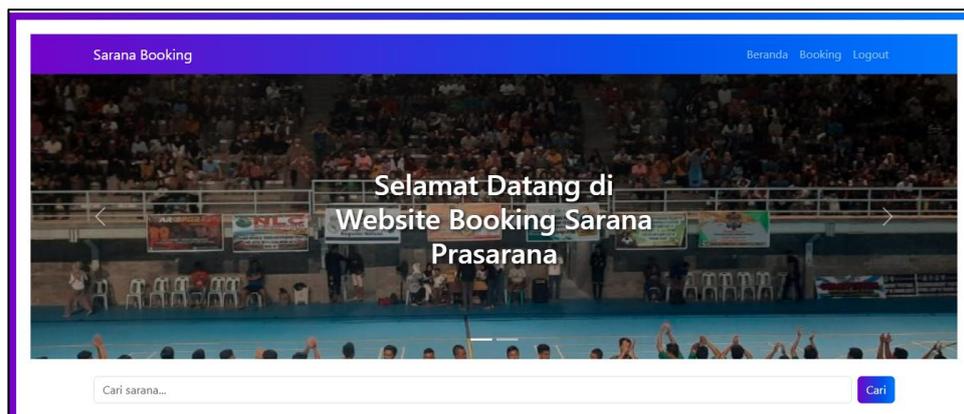
1. Tampilan hasil akhir sistem yang dikembangkan.
2. Tanggapan pengguna terhadap sistem yang telah diimplementasikan.
3. Pengujian sistem menggunakan metode Black Box.

Penjelasan lebih rinci mengenai masing-masing bagian dijabarkan sebagai berikut:

1. Hasil Tampilan Sistem

Berikut merupakan tampilan antarmuka (user interface) dari sistem pengelolaan data konsumsi dan hasil rapat yang telah dikembangkan. Sistem ini dibangun menggunakan PHP tanpa Framework dan MySQL sebagai basis data.

- 1). Halaman Beranda User

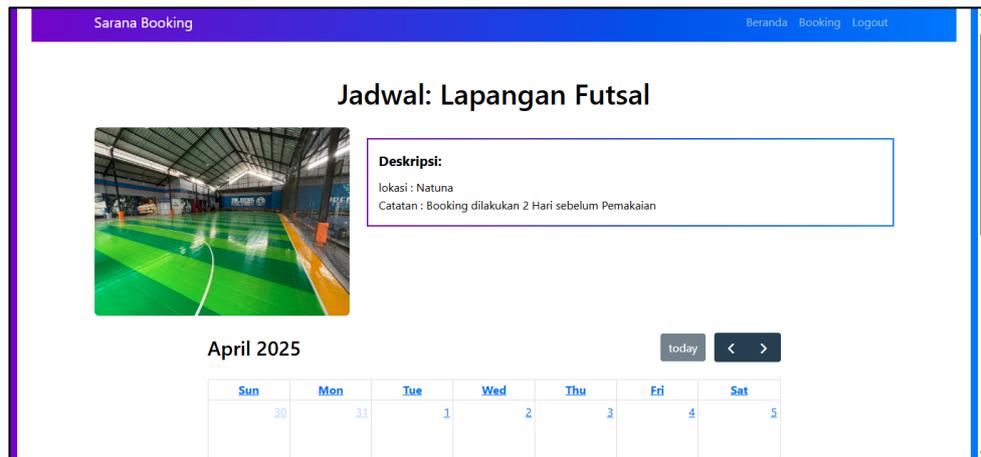


Gambar 4. 11 Halaman Beranda Masyarakat

Halaman Beranda menampilkan daftar lapangan yang tersedia dan bisa dicari dan melihat fasilitas lapangan yang dikelola oleh pemerintah

- 2). Halaman Jadwal Lapangan Futsal

Halaman ini menampilkan jadwal lapangan futsal yang memungkinkan masyarakat melihat jadwal lapangan yang tersedia di hari itu berdasarkan hari yang ingin masyarakat pilih.



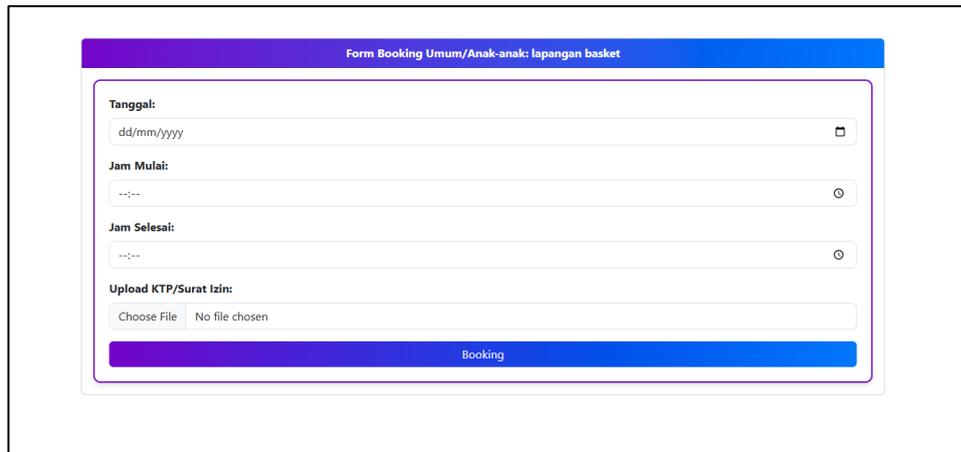
Gambar 4. 11 Halaman Jadwal Lapangan

```

<div class="container mt-5">
  <h1 class="text-center mb-4">Jadwal: <?=
htmlspecialchars($sarana['nama']) ?></h1>
  <div class="row mb-4">
    <div class="col-md-4">
      "
      </div>
    <div class="col-md-8">
      <div class="description-container">
        <div class="description-title">Deskripsi:</div>
        <div class="description-text"><?=
nl2br(htmlspecialchars($sarana['deskripsi'])) ?></div>
      </div>
    </div>
  </div>
  <div id="calendar"></div>
  <div id="booking-details" class="mt-4" style="display: none;">
    <h4 class="text-center">Detail Booking</h4>
    <ul class="list-group" id="details-list"></ul>
  </div>

```

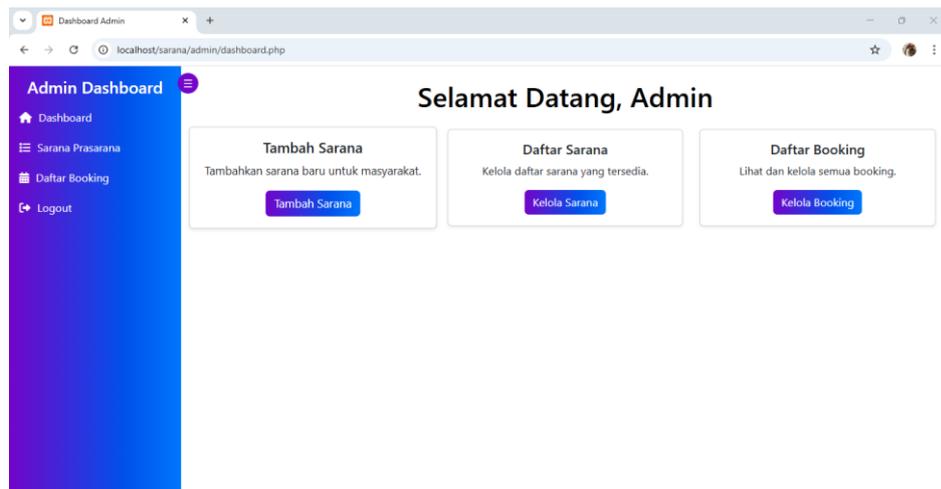
### 3). Halaman Booking



Gambar 4. 12 Halaman Booking

Halaman booking menampilkan tanggal booking, jam mulai, jam selesai, dan upload KTP/Surat izin untuk menggunakan lapangan, yang mana data ini yang bakal menjadi jaminan dan yang bakal didapat oleh admin Dinas Kepemudaan dan Olahraga.

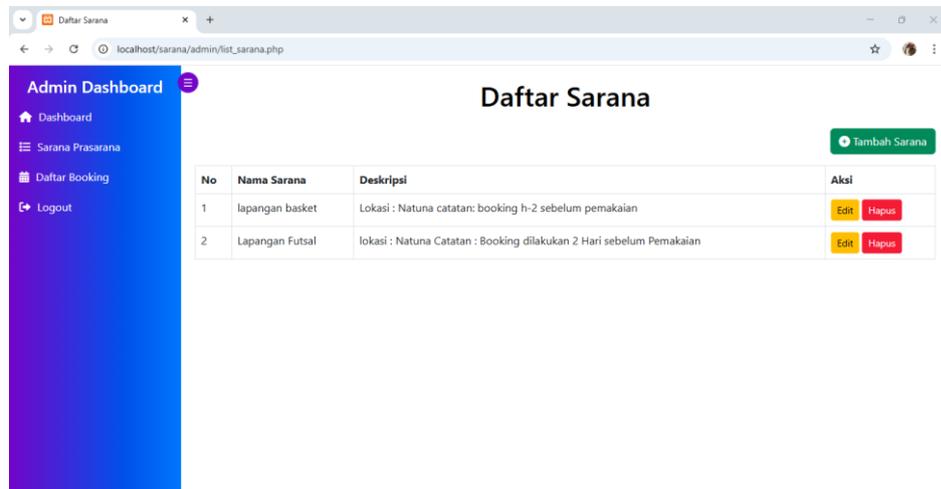
### 4). Halaman Dashboard Admin



Gambar 4. 13 Halaman Dashboard Admin

Pada halaman ini, admin memiliki akses penuh untuk mengelola sarana yang dikelola oleh pemerintah itu sendiri.

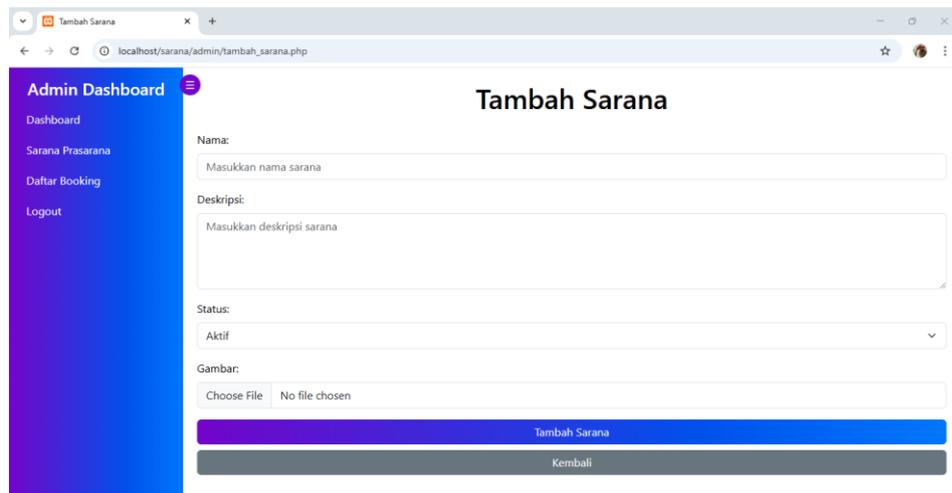
## 5). Halaman Daftar Sarana



Gambar 4. 14 Halaman Daftar Sarana

Halaman ini digunakan oleh admin untuk menambah, mengedit, dan menghapus sarana prasarana yang tersedia dan dikelola oleh pemerintah.

## 6). Halaman Tambah Sarana



Gambar 4. 15 Halaman Tambah Sarana

Halaman tambah sarana digunakan untuk admin untuk menambah sarana prasana yang dikelola oleh pemerintah.

7). Halaman Daftar Booking

Nama User	Sarana	Tanggal	Jam	Kategori	File KTP	Status	Aksi
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	2025-04-22	10:00:00 - 12:00:00	Umum	Lihat	Disetujui	Hapus
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	2025-04-22	12:43:00 - 13:43:00	Umum	Lihat	Disetujui	Hapus
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	2025-04-22	15:43:00 - 18:43:00	Umum	Lihat	Menunggu	Setujui Tolak
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	2025-04-23	09:12:00 - 11:12:00	Umum	Lihat	Menunggu	Setujui Tolak
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	2025-04-22	12:01:00 - 14:02:00	Umum	Lihat	Menunggu	Setujui Tolak
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	2025-04-22	10:00:00 - 11:21:00	Umum	Lihat	Menunggu	Setujui Tolak
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	2025-04-21 s/d 2025-04-23	15:30:00 - 16:30:00	Event	Lihat	Disetujui	Hapus
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	2025-04-28 s/d	10:44:00 - 15:44:00	Event	Lihat	Menunggu	Setujui Tolak
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	2025-04-23	12:12:00 - 13:12:00	Umum	Lihat	Menunggu	Setujui Tolak

Gambar 4. 16 Halaman Daftar Booking

Halaman daftar permintaan booking ini berisi daftar booking yang diajukan oleh masyarakat berdasarkan sarana yang dipilih dan admin akan menolak dan menyetujui booking tersebut berdasarkan jadwal lapangan yang tersedia dan surat menyurat yang dibagikan oleh pengaju booking.

8). Halaman Daftar Booking Sisi Masyarakat

Nama Pemesan	Nama Sarana	Status	File Persetujuan
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	disetujui	Download
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	disetujui	Download
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	menunggu	Belum tersedia
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	menunggu	Belum tersedia
ikhwanulsohibputra	lapangan basket	menunggu	Belum tersedia
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	menunggu	Belum tersedia
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	disetujui	Download
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	menunggu	Belum tersedia
ikhwanulsohibputra	Lapangan Futsal	menunggu	Belum tersedia

Gambar 4. 17 Halaman Daftar Booking Sisi Masyarakat

## 2. Tanggapan Pengguna Terhadap Sistem

Setelah sistem diuji dan ditampilkan bersama Dinas Kepemudaan dan Olahraga, tidak ditemukan komentar atau keluhan dari pengguna mengenai fitur atau tampilan sistem. Hal ini terjadi karena selama proses pengembangan, pengembang secara aktif berkomunikasi dengan pengguna dan secara berkala menunjukkan hasil pengembangan. Umpan balik dan revisi telah ditindaklanjuti secara langsung pada setiap tahapan tersebut, sehingga sistem yang diimplementasikan sudah menyesuaikan dengan kebutuhan pengguna sejak awal.

### 3. Hasil Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode Black Box untuk memastikan bahwa fungsi-fungsi utama dalam sistem berjalan sesuai dengan spesifikasi. Berikut merupakan hasil pengujian fitur-fitur utama:

Tabel 4.7 Pengujian Blackbox Testing

No	Halaman	Aksi	Skenario	Hasil yang Diharapkan	Hasil Aktual	Status
1.	Halaman Login	Login Pengguna	Masukkan username dan password valid, lalu klik Login	Pengguna akan masuk ke halaman dashboard sesuai role masing-masing pengguna.	Pengguna berhasil masuk ke halaman dashboard sesuai dengan role masing-masing pengguna.	Sesuai
			Masukkan username dan password tidak valid, lalu klik Login	Akan muncul pesan kesalahan dan gagal masuk ke halaman dashboard.	Berhasil muncul pesan kesalahan dan gagal masuk ke halaman sesuai dengan role pengguna.	Sesuai
Halaman Admin						
2.	Halaman Kelola Sarana	Tambah Data Sarana	Isi form baru dan klik Simpan	Sistem akan menyimpan data sarana dan menampilkan pesan sukses	Sistem berhasil menyimpan data sarana dan menampilkan pesan sukses	Sesuai
		Edit Data Pengguna	Pilih data sarana, ubah salah satu field lalu klik Simpan	Sistem akan memperbarui data sarana dan menampilkan pesan sukses	Sistem berhasil memperbarui data sarana dan menampilkan pesan sukses	Sesuai

		Hapus Data Sara	Pilih data sarana lalu klik Hapus	Sistem akan menghapus data sarana dan menampilkan pesan sukses	Sistem berhasil menghapus data sarana dan menampilkan pesan sukses	Sesuai
3.	Halaman Daftar Pengajuan Booking	Setujui Booking	Menekan Tombol Setujui	Sistem akan menampilkan halaman perizinan dan admin mengupload file izin	Sistem berhasil menampilkan halaman perizinan dan admin mengupload file izin	Sesuai
		Tolak Booking	Menekan Tombol Tolak	Sistem akan menampilkan halaman alasan penolakan booking	Sistem berhasil menampilkan alasan penolakan booking	Sesuai
4.	Booking Sarana	Melakukan pengajuan booking	Isi data pengajuan	Sistem akan menyimpan data menampilkan pesan sukses	Sistem berhasil menyimpan data menampilkan pesan sukses	Sesuai
		Melakukan pengujian booking di jadwal yang sudah dibooking	Isi data pengajuan	Sistem akan menampilkan pesan jadwal sudah dibooking silahkan pilih waktu lain	Sistem berhasil menampilkan pesan jadwal sudah dibooking silahkan pilih waktu lain	Sesuai

#### 4.3.4 Dampak Implementasi Sistem/Alat/Solusi

Implementasi sistem pengajuan booking sarana prasarana di Dinas Kepemudaan dan Olahraga memberikan beberapa dampak positif, baik bagi instansi tempat magang, pribadi penulis, maupun institusi pendidikan. Adapun dampak tersebut adalah sebagai berikut:

1. Dampak terhadap Instansi (Dispora Kabupaten Natuna)

Dengan diterapkannya sistem ini, proses pengelolaan dan pengajuan booking atau peminjaman sarana prasarana menjadi lebih efisien dan terstruktur. Tidak perlu mencatat lapangan secara manual, karena data dapat langsung diinput, disimpan, dan ditampilkan secara otomatis melalui sistem. Selain itu, sistem ini juga memudahkan proses persetujuan dan penolakan sarana, sehingga mempercepat proses kerja dan meminimalkan risiko kehilangan data.

2. Dampak terhadap Penulis

Melalui pelaksanaan kerja praktik ini, penulis memperoleh pengalaman langsung dalam mengembangkan sistem berbasis web menggunakan framework Laravel dan database MySQL. Penulis juga belajar bagaimana berkomunikasi dengan pengguna untuk memahami kebutuhan mereka serta menyesuaikan desain sistem berdasarkan masukan yang diberikan.

3. Dampak terhadap Institusi Pendidikan

Kerja praktik ini turut memberikan kontribusi positif bagi institusi pendidikan, yaitu Politeknik Negeri Bengkalis, karena menjadi bukti nyata bahwa mahasiswa mampu menerapkan ilmu yang telah dipelajari di bangku kuliah ke dalam dunia kerja. Selain itu, kerja praktik ini juga menjalin hubungan baik antara kampus dan instansi, yang dapat membuka peluang kerja sama selanjutnya dalam bidang pengembangan teknologi informasi.

4. Dampak terhadap Masyarakat

Dengan adanya sistem pengelolaan peminjaman sarana dan prasarana ini, masyarakat Kabupaten Natuna akan merasakan kemudahan dalam

mengajukan peminjaman fasilitas yang disediakan oleh pemerintah dan dikelola oleh Dinas Kepemudaan dan Olahraga secara transparan. Masyarakat tidak perlu lagi datang langsung ke kantor hanya untuk mengecek ketersediaan atau melakukan pemesanan, karena informasi dapat diakses secara daring kapan saja. Hal ini dapat menghemat waktu serta meminimalkan potensi kesalahpahaman atau tumpang tindih jadwal. Selain itu, sistem ini juga mendukung terwujudnya pelayanan publik yang lebih responsif dan profesional, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan masyarakat terhadap kinerja pemerintah daerah khususnya Dinas Kepemudaan dan Olahraga.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Kesimpulan**

Pelaksanaan kerja praktik di Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna telah memberikan pengalaman yang berharga bagi penulis dalam menerapkan pengetahuan akademis ke dalam dunia kerja nyata. Selama kegiatan ini, penulis berhasil merancang dan membangun Sistem Informasi dan Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga Kabupaten Natuna sebagai solusi digital untuk menggantikan proses peminjaman yang sebelumnya dilakukan secara manual. Sistem ini memungkinkan proses pengajuan, persetujuan, hingga pencatatan riwayat peminjaman dilakukan secara lebih efisien, terstruktur, dan terdokumentasi dengan baik.

Pengembangan sistem dilakukan menggunakan bahasa pemrograman PHP tanpa framework dan database MySQL, dengan antarmuka berbasis web yang sederhana dan mudah diakses. Metodologi yang digunakan dalam pengembangan adalah Rapid Application Development (RAD), yang memungkinkan iterasi cepat melalui pembuatan prototipe dan pengujian langsung bersama pengguna. Meskipun dalam prosesnya terdapat beberapa kendala seperti bentrok jadwal dan penyesuaian logika sistem, hal tersebut dapat diselesaikan melalui komunikasi dan pengujian bertahap. Secara keseluruhan, sistem yang dibangun tidak hanya memberikan manfaat praktis bagi pengelolaan fasilitas olahraga di lingkungan Pemerintah Kabupaten Natuna, tetapi juga memperkuat kompetensi penulis dalam bidang pengembangan sistem informasi.

## **5.2 Saran**

Adapun beberapa saran yang akan disampaikan untuk mahasiswa yang nantinya akan melaksanakan kerja praktik agar lebih memperdalam mengenai dasar-dasar dan prinsip pemrograman terutama tentang database karena dengan rancangan database yang baik akan menghasilkan sistem atau perangkat lunak yang baik dan dapat berkembang. Selain itu, selama melaksanakan kerja praktik, disarankan agar lebih mempersiapkan diri dengan baik melalui pembelajaran yang mendalam di perkuliahan kampus.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- [1] Peraturan Daerah Kabupaten Natuna Nomor 3 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kabupaten Natuna

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat balasan penerimaan magang dari Diskominfo Natuna



PEMERINTAH KABUPATEN NATUNA  
**DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**

Jalan Batu Sair, Bukit Anai Gedung B Pulau Senoa Lt II Natuna, Kepulauan Riau 29777  
Laman diskominfo.natunakab.go.id, Pos-el diskominfo@natunakab.go.id

Ranal, 6 Februari 2025

Nomor : 400.14.5.4/61/Diskominfo.UP/II/2025  
Sifat : Biasa  
Lampiran : -  
Hal : Rekomendasi Pelaksanaan Kerja Praktek (KP)

Yth. Kepada  
**Wakil Direktur III**  
**Bapak Marhadi Sastra., S. T., M.Sc**

di-  
Tempat

Sehubungan dengan surat dari Kementerian Pendidikan Tinggi, Sains dan Teknologi Politeknik Negeri Bangkalis-Riau Nomor: 813/PL.3/TU/2025 Tanggal 4 Februari 2025 perihal permohonan Kerja Praktek (KP) mahasiswa Politeknik Negeri Bangkalis yang bertujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan di bidang Teknik Informatika.

Berkenaan dengan hal tersebut diatas Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna merekomendasikan untuk pelaksanaan Kerja Praktek (KP) tersebut terhitung mulai Tanggal 24 Februari 2025 s/d 27 Juni 2025 adapun nama mahasiswa sebagai berikut:

Nama : Ikhwanul Sohlib Putra  
NIM : 6304211349  
Program Studi : D-IV Rekayasa Perangkat Lunak  
No. HP : 082289351474

Demikian disampaikan atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan ucapan terimakasih.

Kepala Dinas,



H. IKHWAN SOLIHIN, SE., MA  
Pembina Utama Muda / IV.c  
NIP. 197112082000031005

## Lampiran 2 Surat pernyataan penyelesaian magang oleh Diskominfo Natuna



PEMERINTAH KABUPATEN NATUNA  
**DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA**  
Jalan Batu Sisir, Bukit Arai Gedung B Pulau Senoa Lt.II Natuna, Kepulauan Riau 29777  
Laman diskominfo.natunakab.go.id, Pos-el diskominfo@natunakab.go.id

### SURAT KETERANGAN

Nomor: 800.1.13.2/148/Diskominfo.UP1/IV/2025

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

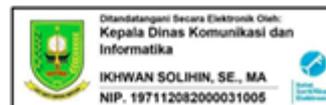
Nama : H. Ikhwan Solihin, SE, MA  
NIP 19711208 200003 1 005  
Jabatan : Kepala Dinas  
Unit Kerja : Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna

dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Ikhwanul Sohib Putra  
Tempat/Tgl. Lahir : Bengkalis, 11 Juni 2003  
Pendidikan : D4 Rekayasa Perangkat Lunak  
Unit Kerja : Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna

Telah melaksanakan Kerja Praktek pada Bidang E-Government, Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna selama 4 bulan, terhitung mulai Tanggal 24 Februari 2025 sampai dengan Tanggal 27 Juni 2025 dan berkinerja baik.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sesungguhnya dan sebenarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.



### Lampiran 3 Absen Februari



**ABSENSI KERJA PRAKTIK LAPANGAN (PKL)  
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS  
PRODI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

NAMA : IKHWANUL SOHIB PUTRA  
NIM : 6304211349  
TEMPAT PKL : DISKOMINFO KABUPATEN NATUNA  
BULAN : FEBRUARI

NO	TANGGAL	JAM MASUK	JAM KELUAR	KETERANGAN
1	Senin, 24-02-2025	08.00	15.45	Hadir
2	Selasa, 25-02-2025	08.00	15.45	Hadir
3	Rabu, 26-02-2025	08.00	15.45	Hadir
4	Kamis, 27-02-2025	08.00	15.45	Hadir
5	Jumat, 28-02-2025	08.00	15.45	Hadir

Mengetahui,  
Pembimbing PKL

**TRISNAN SAPUTRA, SP.**

## Lampiran 4 Absen Maret



### ABSENSI KERJA PRAKTIK LAPANGAN (PKL) POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS PRODI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

NAMA : IKHWANUL SOHIB PUTRA  
NIM : 6304211349  
TEMPAT PKL : DISKOMINFO KABUPATEN NATUNA  
BULAN : MARET 2025

NO	TANGGAL	JAM MASUK	JAM KELUAR	KETERANGAN
1	Senin, 03-03-2025	08.00	15.00	Hadir
2	Selasa, 04-03-2025	08.00	15.00	Hadir
3	Rabu, 05-03-2025	-	-	Sakit
4	Kamis, 06-03-2025	08.00	15.00	Hadir
5	Jumat, 07-03-2025	08.00	15.00	Hadir
6	Senin, 10-03-2025	08.00	15.00	Hadir
7	Selasa, 11-03-2025	08.00	15.00	Hadir
8	Rabu, 12-03-2025	08.00	15.00	Hadir
9	Kamis, 13-03-2025	08.00	15.00	Hadir
10	Jumat, 14-03-2025	08.00	15.00	Hadir
11	Senin, 17-03-2025	08.00	15.00	Hadir
12	Selasa, 18-03-2025	08.00	15.00	Hadir
13	Rabu, 19-03-2025	08.00	15.00	Hadir
14	Kamis, 20-03-2025	08.00	15.00	Hadir
15	Jumat, 21-03-2025	08.00	15.00	Hadir
16	Senin, 24-03-2025	08.00	15.00	Hadir
17	Selasa, 25-03-2025	08.00	15.00	Hadir
18	Rabu, 26-03-2025	08.00	15.00	Hadir
19	Kamis, 27-03-2025	08.00	15.00	Hadir
20	Jumat, 28-03-2025	-	-	Libur Menyambut Hari Raya Idul Fitri
21	Senin, 31-03-2025	-	-	Libur Menyambut Hari Raya Idul Fitri

Mengetahui,  
Pembimbing PKL

TRISNAN SAPUTRA, SP.

## Lampiran 5 Absen April



### ABSENSI KERJA PRAKTIK LAPANGAN (PKL) POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS PRODI REKAYASA PERANGKAT LUNAK

NAMA : IKHWANUL SOHIB PUTRA  
NIM : 6304211349  
TEMPAT PKL : DISKOMINFO KABUPATEN NATUNA  
BULAN : APRIL 2025

NO	TANGGAL	JAM MASUK	JAM KELUAR	KETERANGAN
1	Selasa, 01-04-2025	-	-	Libur Hari Raya Idul Fitri
2	Rabu, 02-04-2025	-	-	Libur Hari Raya Idul Fitri
3	Kamis, 03-04-2025	-	-	Libur Hari Raya Idul Fitri
4	Jumat, 04-04-2025	-	-	Libur Hari Raya Idul Fitri
5	Senin, 07-04-2025	-	-	Libur Hari Raya Idul Fitri
6	Selasa, 08-04-2025	08.00	16.00	Hadir
7	Rabu, 09-04-2025	08.00	16.00	Hadir
8	Kamis, 10-04-2025	08.00	16.00	Hadir
9	Jumat, 11-04-2025	08.00	16.00	Hadir
10	Senin, 14-04-2025	08.00	16.00	Hadir
11	Selasa, 15-04-2025	08.00	16.00	Hadir
12	Rabu, 16-04-2025	08.00	16.00	Hadir
13	Kamis, 17-04-2025	08.00	16.00	Hadir
1	Jumat, 18-04-2025	-	-	Libur Wafat Isa Almasih
16	Senin, 21-04-2025	08.00	16.00	Hadir
17	Selasa, 22-04-2025	08.00	16.00	Hadir
18	Rabu, 23-04-2025	08.00	16.00	Hadir
19	Kamis, 24-04-2025	08.00	16.00	Hadir
20	Jumat, 25-04-2025	08.00	16.00	Hadir
21	Senin, 28-04-2025	08.00	16.00	Hadir
22	Selasa, 29-04-2025	08.00	16.00	Hadir
20	Rabu, 30-04-2025	08.00	16.00	Hadir

Mengetahui,  
Pembimbing PKL

TRISNAN SAPUTRA, SP.

## Lampiran 6 Absen Mei



**ABSENSI KERJA PRAKTIK LAPANGAN (PKL)  
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS  
PRODI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

NAMA : IKHWANUL SOHIB PUTRA  
NIM : 6304211349  
TEMPAT PKL : DISKOMINFO KABUPATEN NATUNA  
BULAN : MEI 2025

NO	TANGGAL	JAM MASUK	JAM KELUAR	KETERANGAN
1	Kamis, 01-05-2025	-	-	Libur Hari Buruh Nasional
2	Jumat, 02-05-2025	08.00	16.00	Hadir
3	Senin, 05-05-2025	08.00	16.00	Hadir
4	Selasa, 06-05-2025	08.00	16.00	Hadir
5	Rabu, 07-05-2025	08.00	16.00	Hadir
6	Kamis, 08-05-2025	08.00	16.00	Hadir
7	Jumat, 09-05-2025	08.00	16.00	Hadir
8	Senin, 12-05-2025	08.00	16.00	Hadir
9	Selasa, 13-05-2025	-	-	Libur Hari Raya Waisak
10	Rabu, 14-05-2025	-	-	Libur Hari Raya Waisak
11	Kamis, 15-05-2025	08.00	16.00	Hadir
12	Jumat, 16-05-2025	08.00	16.00	Hadir
13	Senin, 19-05-2025	08.00	16.00	Hadir
14	Selasa, 20-05-2025	08.00	16.00	Hadir
15	Rabu, 21-05-2025	08.00	16.00	Hadir
16	Kamis, 22-05-2025	08.00	16.00	Hadir
17	Jumat, 23-05-2025	08.00	16.00	Hadir
18	Senin, 26-05-2025	08.00	16.00	Hadir
19	Selasa, 27-05-2025	08.00	16.00	Hadir
20	Rabu, 28-05-2025	08.00	16.00	Hadir
21	Kamis, 29-05-2025	-	-	Cuti Kenaikan Isa Al Masih
22	Jumat, 30-05-2025	-	-	Cuti Kenaikan Isa Al Masih

Mengetahui,  
Pembimbing PKL

**TRISNAN SAPUTRA, SP.**

## Lampiran 7 Absen Juni



**ABSENSI KERJA PRAKTIK LAPANGAN (PKL)  
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS  
PRODI REKAYASA PERANGKAT LUNAK**

NAMA : IKHWANUL SOHIB PUTRA  
NIM : 6304211349  
TEMPAT PKL : DISKOMINFO KABUPATEN NATUNA  
BULAN : JUNI 2025

NO	TANGGAL	JAM MASUK	JAM KELUAR	KETERANGAN
1	Senin, 02-06-2025	08.00	16.00	Hadir
2	Selasa, 03-06-2025	08.00	16.00	Hadir
3	Rabu, 04-06-2025	08.00	16.00	Hadir
4	Kamis, 05-06-2025	08.00	16.00	Hadir
5	Jumat, 06-05-2025	-	-	Hari Raya Idul Adha
6	Senin, 09-06-2025	-	-	Cuti Bersama Idul Adha
7	Selasa, 10-06-2025	08.00	16.00	Hadir
8	Rabu, 11-06-2025	08.00	16.00	Hadir
9	Kamis, 12-06-2025	08.00	16.00	Hadir
10	Jumat, 13-05-2025	08.00	16.00	Hadir
11	Senin, 16-06-2025	08.00	16.00	Hadir
12	Selasa, 17-06-2025	08.00	16.00	Hadir
13	Rabu, 18-06-2025	08.00	16.00	Hadir
14	Kamis, 19-06-2025	08.00	16.00	Hadir
15	Jumat, 20-05-2025	08.00	16.00	Hadir
16	Senin, 23-06-2025	08.00	16.00	Hadir
17	Selasa, 24-06-2025	08.00	16.00	Hadir
18	Rabu, 25-06-2025	08.00	16.00	Hadir
19	Kamis, 26-06-2025	08.00	16.00	Hadir
20	Jumat, 27-05-2025	-	-	1 Muharam Tahun Baru Islam

Mengetahui,  
Pembimbing PKL

**TRISNAN SAPUTRA, SP.**

## Lampiran 8 Form Penilaian Kerja Praktik

### PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK Dinas Komunikasi dan Informatika Kabupaten Natuna

Nama : Ikhwanul Sohib Putra  
NIM : 6304211349  
Program Studi : Rekayasa Perangkat Lunak, Politeknik Negeri Bengkalis

No.	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1	Disiplin	20%	95
2	Tanggung-jawab	25%	96
3	Penyesuaian diri	10%	95
4	Hasil Kerja	30%	96
5	Perilaku secara umum	15%	98
	Total Jumlah( 1+2+3+4+5 ) 100%		95,7

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

Catatan :

Ranai, 26 Juni 2025

Kepala Bidang E-Government Diskominfo Natuna



Ishwan Saputra, SP

## Lampiran 9 Lembar Penilaian Evaluasi KP Pembimbing

TAHUN AJARAN 2024/2025

### LEMBAR EVALUASI PELAKSANAAN KP PRODI D-IV REKAYASA PERANGKAT LUNAK

Nama Mahasiswa : Ikhwanul Sohib Putra  
NIM : 6304211349  
Judul KP : Rancang Bangun Sistem Informasi dan  
Manajemen Peminjaman Fasilitas Olahraga  
Kabupaten Natuna

No	ASPEK YANG DIEVALUASI	NILAI ANGKA
A	Pelaksanaan Lapangan (30 %)	98
B	Pembimbingan (50 %) 1. Motivasi 2. Disiplin 3. Sikap kritis dan Kreativitas  Rata-rata Nilai Pelaksanaan = $(B1+B2+B3)/3$	97
C	Laporan (20%) 1. Substansi 2. Tata Tulis  Rata-rata Nilai Laporan = $(C1+C2)/2$	96
	Nilai Evaluasi Pertanggungjawaban KP = $0,3A + 0,5B + 0,2C$	98

**Catatan :**

Nilai Huruf A = 85 – 100  
Nilai Huruf B+ = 75 – 84  
Nilai Huruf B = 65 – 74  
Nilai Huruf C+ = 60 – 64  
Nilai Huruf C = 55 – 59  
Nilai Huruf D = 40 – 54  
Nilai Huruf E = 0 – 39

Bengkalis, 14 Juli 2025  
Pembimbing

  
(Desi Wahana, M.Li)  
NIP. 198812012022032002

## Lampiran 10 Lembar Kegiatan 1



### KEGIATAN HARIAN KERJA PRAKTEK (KP)

MINGGU : 1 (satu)  
TANGGAL : 24 februari – 28 Februari

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Perkenalan dan pembuatan video profil e government	Trisnan Saputra, SP.	

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

## Lampiran 11 Lembar Kegiatan 2



MINGGU : 2 (dua)  
TANGGAL : 3 – 7 Maret

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
2.	Pengumpulan data spbe	Trisnan Saputra, SP.	<i>TS</i>
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN																																																																												
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>Name</th> <th>Date modified</th> <th>Type</th> <th>Size</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1922225</td> <td>29/04/2023 14:09</td> <td>File Folder</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Buku1</td> <td>07/01/2023 0:00</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,002 KB</td> </tr> <tr> <td>Buku2</td> <td>07/01/2023 0:06</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,019 KB</td> </tr> <tr> <td>Buku3</td> <td>07/01/2023 0:06</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,026 KB</td> </tr> <tr> <td>Buku4</td> <td>07/01/2023 0:06</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,029 KB</td> </tr> <tr> <td>Buku5</td> <td>07/01/2023 0:08</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,039 KB</td> </tr> <tr> <td>Buku6</td> <td>07/01/2023 0:08</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,039 KB</td> </tr> <tr> <td>Buku7</td> <td>07/01/2023 0:08</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>3,039 KB</td> </tr> <tr> <td>F2301-752-Indikator_01---PERBUB_NO...</td> <td>03/03/2023 14:44</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>16,701 KB</td> </tr> <tr> <td>F2301-752-Indikator_01---Perubahan_P...</td> <td>03/03/2023 14:54</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>7,155 KB</td> </tr> <tr> <td>F2301-752-Indikator_01---SK_AuditKer...</td> <td>03/03/2023 14:54</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>8,929 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---Dokumen_ML...</td> <td>04/03/2023 14:30</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>2,479 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---Laporan_Re...</td> <td>05/03/2023 14:35</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>1,324 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---PERBUP_NO...</td> <td>05/03/2023 14:41</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>169 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---Rapat_Koord...</td> <td>03/03/2023 14:51</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>21,074 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---Rapat_Koord...</td> <td>03/03/2023 14:52</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>1,317 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---SK_NO_85_T...</td> <td>03/03/2023 14:53</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>1,216 KB</td> </tr> <tr> <td>F2401-752-Indikator_01---SK No 358 L...</td> <td>03/03/2023 14:53</td> <td>Microsoft Edge P...</td> <td>1,416 KB</td> </tr> </tbody> </table>	Name	Date modified	Type	Size	1922225	29/04/2023 14:09	File Folder		Buku1	07/01/2023 0:00	Microsoft Edge P...	3,002 KB	Buku2	07/01/2023 0:06	Microsoft Edge P...	3,019 KB	Buku3	07/01/2023 0:06	Microsoft Edge P...	3,026 KB	Buku4	07/01/2023 0:06	Microsoft Edge P...	3,029 KB	Buku5	07/01/2023 0:08	Microsoft Edge P...	3,039 KB	Buku6	07/01/2023 0:08	Microsoft Edge P...	3,039 KB	Buku7	07/01/2023 0:08	Microsoft Edge P...	3,039 KB	F2301-752-Indikator_01---PERBUB_NO...	03/03/2023 14:44	Microsoft Edge P...	16,701 KB	F2301-752-Indikator_01---Perubahan_P...	03/03/2023 14:54	Microsoft Edge P...	7,155 KB	F2301-752-Indikator_01---SK_AuditKer...	03/03/2023 14:54	Microsoft Edge P...	8,929 KB	F2401-752-Indikator_01---Dokumen_ML...	04/03/2023 14:30	Microsoft Edge P...	2,479 KB	F2401-752-Indikator_01---Laporan_Re...	05/03/2023 14:35	Microsoft Edge P...	1,324 KB	F2401-752-Indikator_01---PERBUP_NO...	05/03/2023 14:41	Microsoft Edge P...	169 KB	F2401-752-Indikator_01---Rapat_Koord...	03/03/2023 14:51	Microsoft Edge P...	21,074 KB	F2401-752-Indikator_01---Rapat_Koord...	03/03/2023 14:52	Microsoft Edge P...	1,317 KB	F2401-752-Indikator_01---SK_NO_85_T...	03/03/2023 14:53	Microsoft Edge P...	1,216 KB	F2401-752-Indikator_01---SK No 358 L...	03/03/2023 14:53	Microsoft Edge P...	1,416 KB	
Name	Date modified	Type	Size																																																																											
1922225	29/04/2023 14:09	File Folder																																																																												
Buku1	07/01/2023 0:00	Microsoft Edge P...	3,002 KB																																																																											
Buku2	07/01/2023 0:06	Microsoft Edge P...	3,019 KB																																																																											
Buku3	07/01/2023 0:06	Microsoft Edge P...	3,026 KB																																																																											
Buku4	07/01/2023 0:06	Microsoft Edge P...	3,029 KB																																																																											
Buku5	07/01/2023 0:08	Microsoft Edge P...	3,039 KB																																																																											
Buku6	07/01/2023 0:08	Microsoft Edge P...	3,039 KB																																																																											
Buku7	07/01/2023 0:08	Microsoft Edge P...	3,039 KB																																																																											
F2301-752-Indikator_01---PERBUB_NO...	03/03/2023 14:44	Microsoft Edge P...	16,701 KB																																																																											
F2301-752-Indikator_01---Perubahan_P...	03/03/2023 14:54	Microsoft Edge P...	7,155 KB																																																																											
F2301-752-Indikator_01---SK_AuditKer...	03/03/2023 14:54	Microsoft Edge P...	8,929 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---Dokumen_ML...	04/03/2023 14:30	Microsoft Edge P...	2,479 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---Laporan_Re...	05/03/2023 14:35	Microsoft Edge P...	1,324 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---PERBUP_NO...	05/03/2023 14:41	Microsoft Edge P...	169 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---Rapat_Koord...	03/03/2023 14:51	Microsoft Edge P...	21,074 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---Rapat_Koord...	03/03/2023 14:52	Microsoft Edge P...	1,317 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---SK_NO_85_T...	03/03/2023 14:53	Microsoft Edge P...	1,216 KB																																																																											
F2401-752-Indikator_01---SK No 358 L...	03/03/2023 14:53	Microsoft Edge P...	1,416 KB																																																																											

### Lampiran 12 Lembar Kegiatan 3



MINGGU : 3 (tiga)

TANGGAL : 10 – 14 Maret

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
3.	Pembuatan Web SPBE	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

### Lampiran 13 Lembar Kegiatan 4



MINGGU : 4 (empat)  
 TANGGAL : 17 - 21 Maret

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
4.	Pembuatan web SPBE	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

## Lampiran 14 Lembar Kegiatan 5



MINGGU : 5 (Lima)

TANGGAL : 24 - 28 Maret

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERITUGAS	PARAF
5.	Pembuatan Web SPBE	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Pengumpulan Informasi dan realisasi web

## Lampiran 15 Lembar Kegiatan 6



MINGGU : 6 (Enam)  
 TANGGAL : 31 Maret - 4 April  
 Keterangan : Libur hari raya Idul Fitri

MINGGU : 7 (Tujuh)  
 TANGGAL : 8 - 11 April

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
6.	Pembuatan Web sarana prasarana	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

## Lampiran 16 Lembar Kegiatan 7



MINGGU : 8 (delapan)

TANGGAL : 14 – 17 April

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
7.	Pembuatan Web SPBE	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

## Lampiran 17 Lembar Kegiatan 8



MINGGU : 9 (Sembilan)

TANGGAL : 21 – 25 April

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
8.	Revisi Pembuatan Web Sarana prasarana	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		Pengaturan bentrok lapangan

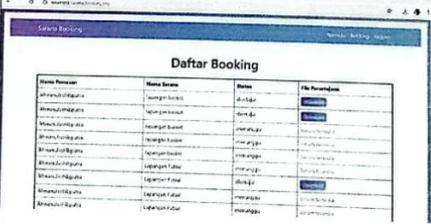
## Lampiran 18 Lembar Kegiatan 9



MINGGU : 10 (Sepuluh)

TANGGAL : 28 April- 29 April

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
9.	Pembuatan web sarana prasarana	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

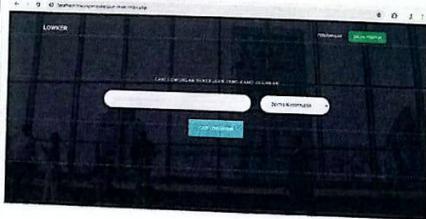
## Lampiran 19 Lembar Kegiatan 10



MINGGU : 11 (Sebelas)

TANGGAL : 5 – 9 Mei

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
10.	Pembuatan web lowongan kerja kabupaten natuna silong masna	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

### Lampiran 20 Lembar Kegiatan 11



MINGGU : 12 (Dua belas)

TANGGAL : 14 – 16 Mei

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
11.	Pembuatan web lowongan kerja kabupaten natuna silong masna	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

## Lampiran 21 Lembar Kegiatan 12



MINGGU : 13 (Tiga Belas)

TANGGAL : 19 – 23 Mei

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
12.	Pembuatan web lowongan kerja kabupaten natuna silong masna	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

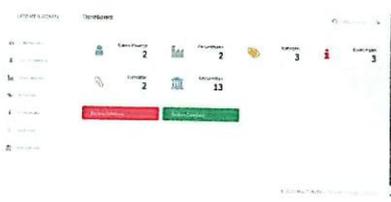
## Lampiran 22 Lembar Kegiatan 13



MINGGU : 14 (Empat Belas)

TANGGAL : 26 – 28 Mei

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
13.	Pembuatan web lowongan kerja kabupaten natuna silong masna	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

## Lampiran 23 Lembar Kegiatan 14



MINGGU : 15 (Lima Belas)

TANGGAL : 2 – 5 Juni

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
14.	Pembuatan web Pendaftaran web kartu kuning	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

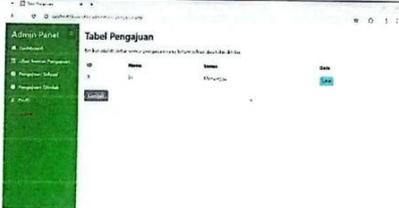
## Lampiran 24 Lembar Kegiatan 15



MINGGU : 16 (Enam Belas)

TANGGAL : 10 – 13 Juni

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
15.	Pembuatan web pendaftaran kartu kuning	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		

### Lampiran 25 Lembar Kegiatan 16



MINGGU : 17 (Tujuh Belas)

TANGGAL : 16 – 20 Juni

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
16.	Pembuatan Web Kartu Kuning	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN

## Lampiran 26 Lembar Kegiatan 17



MINGGU : 18 (Dua Belas)

TANGGAL : 23 – 26 Juni

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
17.	- presentasi project web - pembuatan sertifikat sosialisasi	Trisnan Saputra, SP.	
	Catatan Pembimbing Industri		

NO	GAMBARAN KERJA	KETERANGAN
		