

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada dasarnya Kecamatan Kemiri mempunyai berbagai tugas yang sangat penting berkaitan dengan koordinasi fasilitas desa, mengkoordinasi penerapan peraturan daerah dan peraturan bupati, membina dan mengawasi penyelenggaraan kegiatan desa, serta masih banyak lagi.

Diantara semua itu salah satunya yang menjadi perhatian penting adalah masalah integrasi antar desa-desa diKecamatan Kemiri, dimana integrasi antar desa sangatlah penting, dan merupakan tugas Kecamatan untuk menjaga integrasi antar desa agar tetap terjaga.

Namun yang menjadi perhatian selanjutnya adalah masalah pengiriman data dari desa-desa yang sering kali terlambat atau terkadang bisa terjadi *miss* komunikasi antara desa dan kecamatan karena pemrosesannya yang kebanyakan masih tergolong manual.

Maka dari itu perlunya dibuatkan suatu sistem berbasis web sebagai sarana untuk mendukung Kecamatan Kemiri dalam mengelola integrasi antar desa dibawahnya. Kenapa sistemnya berbasis web? Karena web dapat diakses dengan mudah dimanapun dan kapanpun, tanpa harus melakukan download terlebih dahulu. Namun kekurangannya adalah biaya hosting yang nantinya akan ditanggung oleh pihak instansi Kecamatan Kemiri nantinya.

Setelah pengambilan data dikantor Kecamatan Kemiri dilakukan, kami akan membuat sistem informasi berbasis web yang *terintegrasi* antara kantor kecamatan dengan desa-desa dibawahnya. Dimana didalam sistem informasi tersebut kurang lebih akan dibuat beberapa fitur menyangkut tentang *korespondensi*, promosi dan koordinasi, contohnya seperti surat- menyurat, nanti akan menjadi tugas saya sebagai analis untuk menganalisis apa saja kebutuhan dari proses bisnis dari instansi terkait, serta menganalisis rancangan sistem informasi yang akan dibuat, sehingga mempermudah dalam mengimplementasikan pembuatan sistem informasi tersebut.

Harapan kedepannya agar Kecamatan Kemiri mampu dengan mudah mengelola integrasi antar desa-desa dibawahnya, dan juga semoga kedepannya

website ini dapat membantu setidaknya beberapa proses bisnis antara Kecamatan Kemiri dengan desa-desa dibawahnya.

B. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang yang telah dijelaskan kami memberikan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Menganalisis kebutuhan proses bisnis yang ada di Kecamatan Kemiri dan desa-desa dibawahnya
2. Menganalisis aktifitas yang dilakukan oleh *admin Desa* dan *admin Kecamatan* dalam sistem informasi yang akan dibuat
3. Mendefinisikan kebutuhan untuk sistem informasi yang akan dibuat
4. Menganalisis rancangan sistem informasi tersebut dalam *diagram flowchart*.

C. Batasan Masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, bahwa batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Menganalisis kebutuhan proses bisnis yang ada di kecamatan dan desa-desa dibawahnya
2. Menganalisis aktifitas yang dilakukan oleh *admin Desa* dan *admin Kecamatan* dalam sistem informasi yang akan dibuat
3. Mendefinisikan kebutuhan untuk sistem informasi yang akan dibuat
4. Menganalisis rancangan sistem informasi tersebut dalam *diagram flowchart*.

D. Rumusan masalah

Dari identifikasi masalah yang ada, bahwa batasan masalahnya sebagai berikut:

1. Bagaimana cara menganalisis kebutuhan proses bisnis yang ada di Kecamatan Kemiri dan desa-desa dibawahnya?
2. Bagaimana cara menganalisis aktifitas yang akan dilakukan oleh *admin Desa* dan *admin Kecamatan* dalam sistem informasi yang akan dibuat?
3. Bagaimana cara mendefinisikan kebutuhan untuk sistem informasi yang akan dibuat?
4. Bagaimana cara menganalisis rancangan sistem informasi tersebut dalam *diagram flowchart*?

E. Tujuan KP

Kerja Praktek ini bertujuan untuk memenuhi syarat dalam perkuliahan dan mengasah kemampuan menganalisis saya sebagai analis dalam pembuatan sistem informasi ini.

F. Manfaat KP :

1. Manfaat dari sisi instansi :

- a. Membantu proses bisnis yang sebelumnya masih tergolong manual
- b. Mengurangi resiko kesalahan pengiriman data
- c. Mempercepat proses bisnis antara Kecamatan dan juga desa
- d. Memudahkan Kecamatan untuk mengatur *integrasi* antar desa-desa dibawahnya
- e. Mempermudah staf dan karyawan dari kecamatan dan juga desa.

2. Manfaat dari sisi Mahasiswa :

- a. Meningkatkan pengalaman kerja
- b. Mengasah kemampuan menganalisis
- c. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dengan atasan
- d. Mampu bekerja sama dalam tim
- e. Meningkatkan rasa tanggung jawab.

BAB II

GAMBARAN INSTANSI

A. Umum

1. Sejarah

Kemiri adalah sebuah Kecamatan di Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia. Kecamatan Kemiri berada disebalah barat laut dari pusat Kabupaten Purworejo. Jarak Kecamatan Kemiri dengan pusat kabupaten berjarak sekira 25 kilometer melalui Kutoarjo. Luas wilayah Kecamatan Kemiri yakni 85 km² dengan jumlah penduduk pada data BPS terakhir Tahun 2010 sebanyak 50.611 Jiwa. Pusat pemerintahan dan perekonomian Kecamatan Kemiri lebih berpusat di Desa Kemiri Kidul dan Desa Kemiri Lor.

Sebagian besar penduduk Kecamatan Kemiri berprofesi sebagai petani, buruh tani, Ibu Rumah Tangga, Wiraswasta dan PNS. Umumnya penduduk usia produktif pergi merantaau atau bersekolah ke kota besar seperti Jakarta, Bogor, Tangerang, Bekasi (Jabotabek), Kota Bandung, Kota Semarang, Kota Surabaya, Kota Yogyakarta, Kota Surakarta, Purwokerto dan sejumlah kota besar di luar pulau seperti Sumatra, Bali, dan Kalimantan. Mayoritas penduduk Kecamatan Kemiri beragama islam. Jenjang pendidikan yang dicapai penduduk di wilayah ini adalah hingga Universitas meski sebagian besar tamatan Sekolah menengah pertama.

Usaha pembibitan tanaman menyumbang pendapatan penduduk yang cukup besar. Setiap tahun mencapai puluhan bahkan ratusan juta bibit tanaman penghijauan, terutama bibit sengon dihasilkan oleh para petani di desa-desa sekitarnya Kemiri. Jika bibit yang dihasilkan setiap tahun 50 juta batang dengan asumsi harga Rp5,000 perbatang maka sekitar Rp250 miliar uang yang masuk ke daerah ini setiap tahunnya. Memang belum ada informasi yang valid berapa jumlah bibit yang dihasilkan oleh sekitar 20 desa setiap tahun dan harga yang pasti.

2. Visi dan Misi

Visi :

Terwujudnya Kecamatan Kemiri yang semakin sejahtera berbasis pertanian, pariwisata, industry dan perdagangan yang berwawasan budaya, lingkungan dan ekonomi kerakyatan.

Misi :

- a. Mewujudkan Kecamatan Kemiri sebagai Kecamatan yang religus dan demokratis.
- b. Mewujudkan Kecamatan Kemiri sebagai gerbang ekonomi berbasis pertanian, pariwisata, industry dan perdagangan.
- c. Mewujudkan Kecamatan Kemiri sebagai tujuan wisata unggulan berbasis budaya dan kearifan lokal.
- d. Mewujudkan Kecamatan Kemiri yang unggul dibidang seni budaya dan olahraga.
- e. Mewujudkan Kecamatan Kemiri sebagai Kecamatan yang unggul dibidang Pendidikan dan pelayanan kesehatan.
- f. Mewujudkan Kecamatan Kemiri menjadi Kecamatan yang memiliki aparatur pemerintahan yang mampu melaksanakan tata pemerintahan yang baik, bersih, dan partisipatif yang berorientasi pada optimalisasi pelayanan public.
- g. Mewujudkan Desa di Kecamatan Kemiri sebagai pusat pertumbuhan ekonomi melalui pemberdayaan masyarakat dalam berbagai bidang.

3. Alamat

Desa Kemiri Kidul dan Desa Kemiri Lor, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

4. Kontak Instansi

Kontak Staf :

085328014714

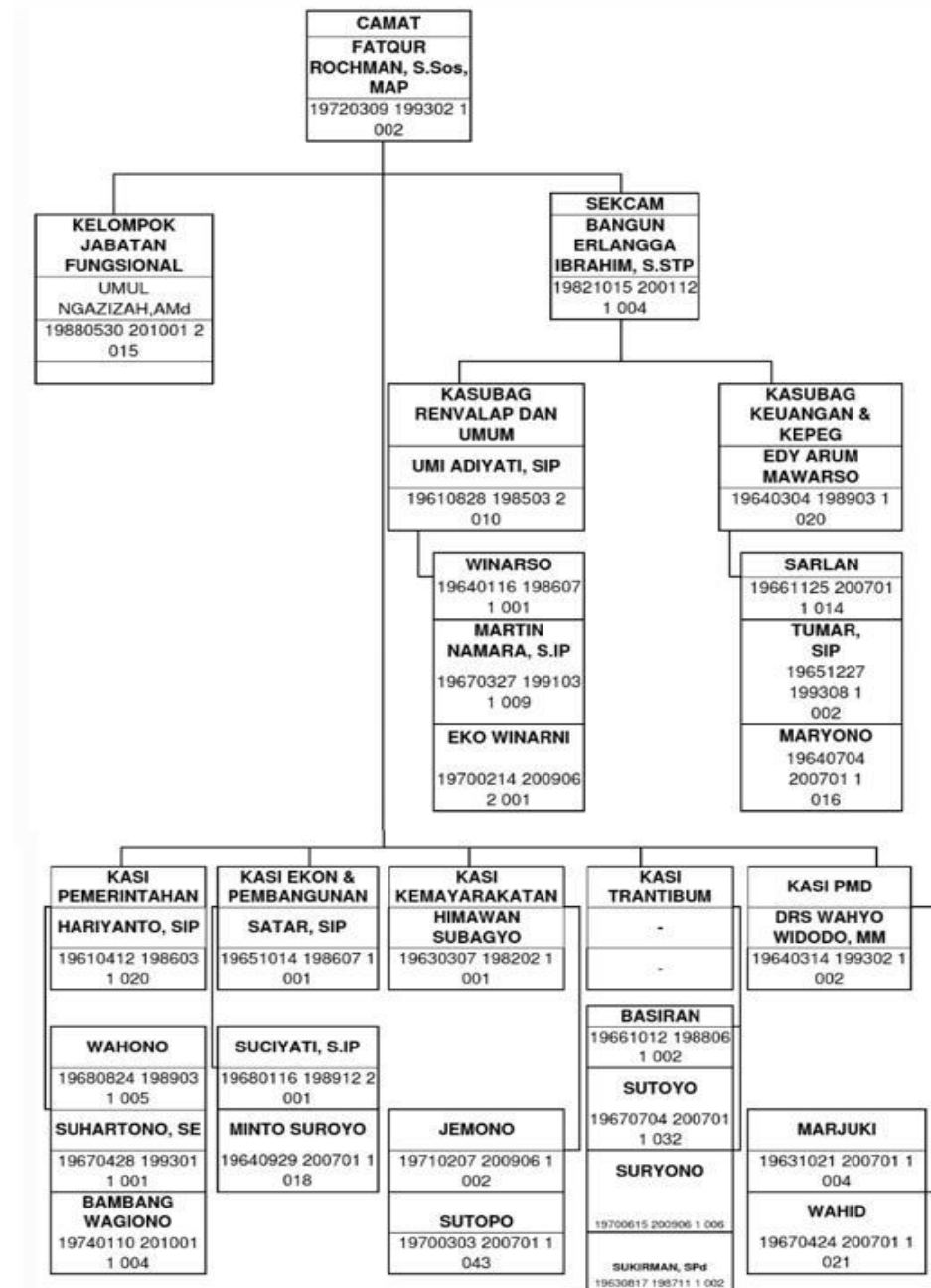
Kontak Camat :

081215594949

B. Struktur Organisasi

Pada Gambar 2.1 adalah bagan struktur organisasi kantor kecamatan Kemiri Purworejo. Salah satu *faktor* yang sangat berpengaruh terhadap keberhasilan suatu

organisasi dalam menjalankan tugas dan fungsinya adalah ketersediaan kualitas dan kuantitas sumber daya aparatur. Dimana hal tersebut merupakan roda penggerak organisasi dalam pencapaian tujuan dan sasaran yang akan dicapai oleh suatu organisasi.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

Pada Gambar 2.1 adalah struktur organisasi Kecamatan Kemiri yaitu yang terdiri dari:

1. Camat

2. Kelompok jabatan fungsional

3. Sekretariat :

- a. Sub Bagian Renvalab dan Umum
- b. Sub Bagian Keuangan dan Kepegawaian
- c. Seksi Pemerintahan
- d. Seksi Ekonomi dan Pembangunan
- e. Seksi Kemasyarakatan
- f. Seksi Trantibun
- g. Seksi PMD

C. Sumber Daya Manusia dan Sumber daya Fisik lainnya

1. Sumber daya manusia :

- a. Camat (jumlah 1 orang)
- b. Sekretaris Camat (jumlah 1 orang)
- c. Jabatan fungsional (jumlah 1 orang)
- d. Kasubag (jumlah 8 orang)
- e. Kasi (jumlah 4 orang)
- f. Staff (jumlah 13 orang)

2. Sumber daya Fisik :

- a. Print ada 3 unit
- b. Komputer 10 unit
- c. Internet Wifi Telkomsel.

D. Proses bisnis saat ini

Proses bisnis antara Kecamatan Kemiri dengan Desa sebelum adanya website yang kita buat, yaitu penyampaian informasi seperti mengirim surat dari Kantor Kecamatan ke Desa dilakukan secara manual begitupun sebaliknya dari Desa ke Kecamatan. Adapun proses bisnis tersebut diantaranya sebagai berikut :

- 1. Kecamatan melakukan kegiatan *Korespondensi* seperti mengirim dan menerima surat dengan Instansi Kabupaten Purworejo dan Desa-desanya dibawahnya.
- 2. Kecamatan melakukan pengarsipan surat masuk dan surat masuk dari Kecamatan menuju Desa.
- 3. Perencanaan dan Pengelolaan data keuangan menggunakan *Microsoft Excel*.

BAB III METODELOGI KP

A. Lokasi KP, Alamat, Kontak pembimbing KP

1. Lokasi KP

Desa Kemiri Kidul dan Desa Kemiri Lor, Kabupaten Purworejo, Provinsi Jawa Tengah, Indonesia.

2. Kontak pembimbing KP

081215594949

B. Metode pengambilan data KP

Menggunakan metode wawancara secara langsung dengan sekretaris camat. Adapun data atau informasi yang didapatkan dari hasil wawancara tersebut yaitu Kecamatan membutuhkan sistem informasi yang berbasis web yang didalamnya terdapat fitur Berita, info publik, buku agenda, galeri file, *Referensi*, pengaturan dan transaksi surat.

C. Rancangan jadwal kegiatan KP

Pada Tabel 3.1 adalah tabel diatas merupakan tabel rancangan jadwal kegiatan kerja praktek yang terealisasi berdasarkan pembagian waktu dan berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci.

Tabel 3.1 Rancangan jadwal kegiatan kerja praktek

No	Nama Kegiatan	Minggu Pelaksanaan														Realisasi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	
1	Pembagian jobdes															
2	Pembuatan github															
3	Pengumpulan data															

4	Menganalisis kebutuhan sistem																		
5	Perancangan website																		
6	Membuat <i>diagram flowchart</i>																		
7	Membuat <i>diagram use case</i>																		
8	Membuat ERD																		
9	Menganalisis hasil implementasi																		
10	Uji coba website																		

Terealisasi berdasarkan pembagian waktu dan berdasarkan rencana pengaturan urutan kerja dengan pembagian waktu pelaksanaan yang terperinci. Observasi ke Kantor Kecamatan Kemiri dilakukan pada minggu ke-1, melihat keadaan Kantor Kecamatan, bertemu dengan kepala Kecamatan Kemiri dan sekretaris Kecamatan Kemiri, dan menghasilkan izin untuk melakukan Kerja Praktek. Pengambilan data dilakukan pada minggu ke-3, dengan cara wawancara dan observasi, memperoleh data tentang kebutuhan aplikasi *sistem* dari kantor Kecamatan Kemiri, lalu pada minggu ke-4 melakukan analisis kebutuhan sistem.

Pada minggu ke-5 sampai dengan minggu ke-7, saya melakukan rancangan alur sistem dan menyelesaikan laporan bab 1 sampai dengan bab 3. Kemudian penyusunan laporan selanjutnya dilanjutkan pada minggu ke-8 sampai dengan minggu ke-14.

D. Rancangan Sistem

Didalam tahapan ini, perlunya Rancangan sebuah *sistem* yang bisa digunakan untuk membantu pembuatan web profile. Untuk menghasilkan suatu web profile

yang baik, diperlukan juga perencanaan yang baik. Berdasarkan hasil dari wawancara yang sudah dilaksanakan di Kantor Kecamatan Kemiri, menghasilkan kebutuhan dasar yang nantinya dipergunakan untuk membangun website yang bisa dengan mudah dipergunakan oleh *admin Desa*.

1. Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional berisikan terkait layanan layanan apa saja yang harus ada pada website. Meliputi bagaimana website bisa beraksi/berperilaku ketika mendapatkan input tertentu, diantaranya adalah sebagai berikut :

- a. Aplikasi harus bisa menampilkan visi misi dan moto Kantor Kecamatan Kemiri.
- b. Aplikasi harus bisa menampilkan berita terbaru seputar tentang Kantor Kecamatan Kemiri.
- c. Aplikasi harus bisa menampilkan info publik yang ada pada Kecamatan Kemiri.
- d. Aplikasi harus bisa menampilkan daftar surat masuk dari desa ke kantor Kecamatan.
- e. Aplikasi harus bisa menampilkan daftar surat keluar dari desa ke kantor Kecamatan.
- f. Aplikasi harus bisa menampilkan *Klasifikasi* surat.
- g. Aplikasi harus bisa menambahkan beberapa *admin* Kecamatan dan *admin Desa*.
- h. Aplikasi harus bisa memberikan fitur untuk *admin Desa* agar dapat mengirimkan surat kepada kantor Kecamatan.

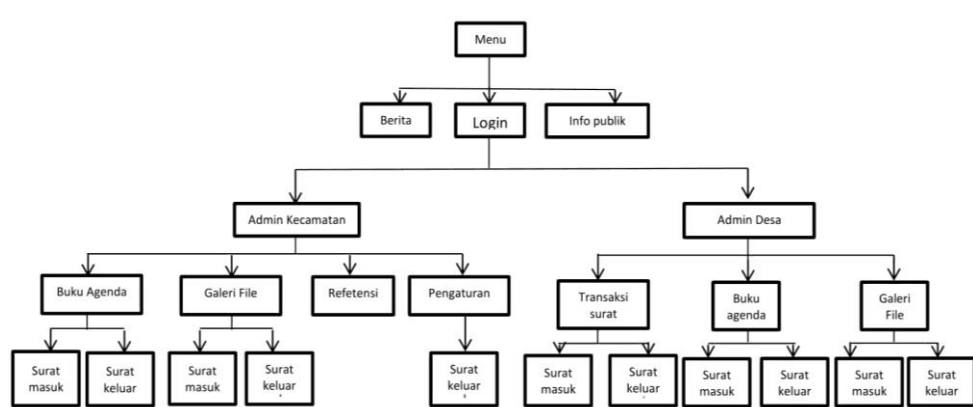
2. Kebutuhan non fungsional

- a. Aplikasi bisa dijalankan diberbagai software web browser.
- b. Aplikasi mudah dipahami.
- c. Aplikasi dijalankan menggunakan koneksi internet.

3. Rancangan Sistem

Berdasarkan hasil permintaan dari pihak Kantor Kecamatan Kemiri, pada Gambar 3.1 adalah rancangan sistem yang akan dibuat :

A. Perancangan struktur menu



Gambar 3.1 Rancangan menu

Pada Gambar 3.1 adalah struktur menu yang nantinya akan diterapkan pada website yang akan dibuat. Berikut penjelasan dari menu menu yang ada :

1. Admin Kecamatan Kemiri

a. Berita

Menu ini menampilkan beberapa kabar terbaru dari Kecamatan Kemiri.

b. Info Publik

c. Login

Menu ini akan mengarahkan *admin* Kecamatan pada halaman login.

d. Buku agenda

Di dalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu :

1) Surat Masuk

Di menu ini *admin* Kecamatan dapat menampilkan daftar surat masuk berdasarkan tanggalnya.

2) Surat Keluar

Di menu ini *admin Kecamatan* dapat menampilkan daftar surat keluar berdasarkan tanggalnya.

e. Galeri File

Di dalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu :

1) Surat Masuk

Menu ini menampilkan file surat masuk yang langsung bias di download.

2) Surat Keluar

Menu ini menampilkan file surat keluar yang langsung bisa di download.

f. *Referensi*

Menu ini menampilkan *klasifikasi* surat yang ada.

g. *Pengaturan*

Di dalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu :

1) *Instansi (admin Kecamatan)*

Menampilkan profile dari Instansi Kecamatan Kemiri.

2) *Admin Desa*

Menu ini berguna untuk membuat akun *admin* Kecamatan atau *admin Desa*.

2. *Admin Desa*

a. *Berita*

Menu ini menampilkan beberapa kabar terbaru dari Kecamatan Kemiri.

b. *Info Publik*

c. *Login*

Menu ini mengarahkan *admin Desa* atau *admini* Kecamatan menginputkan *admin Desa* name dan password agar dapat masuk ke dalam sistem Instansi Kantor Kecamatan Kemiri.

d. *Transaksi Surat*

Di dalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu :

1) *Surat Masuk*

Menu ini berguna untuk meng-*inputkan* surat masuk.

2) *Surat Keluar*

Menu ini berguna untuk meng-*inputkan* surat keluar.

e. *Buku Agenda*

Di dalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu :

1) *Surat Masuk*

Menu ini menampilkan daftar surat masuk berdasarkan tanggalnya

2) *Surat Keluar*

Menu ini menampilkan daftar surat keluar berdasarkan tanggalnya.

f. *Galeri File*

Di dalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu :

1) Surat Masuk

Menu ini menampilkan file surat masuk yang langsung bisa download.

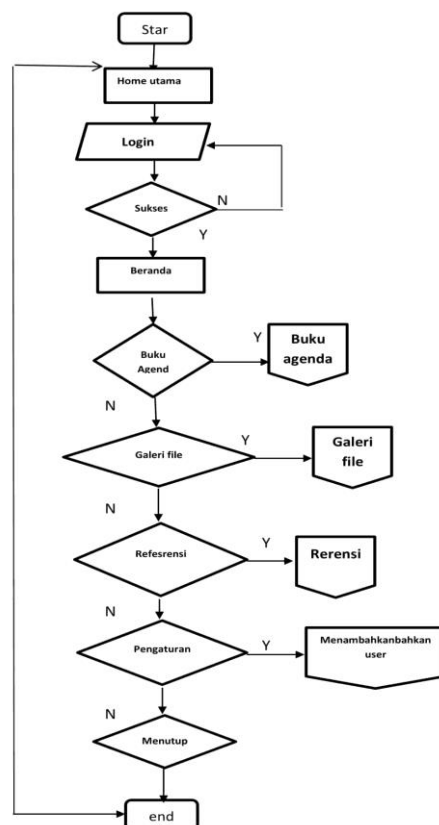
2) Surat Keluar

Menu ini menampilkan file surat keluar yang langsung bisa di download.

B. Perancangan alur menu dalam *flowchart*

1. *Flowchart* menu utama (*beranda*) untuk *admin* Kecamatan

Pada Gambar 3.2 adalah gambar alur menu utama untuk *admin* Kecamatan. Pada menu home utama terdapat menu profil, berita dan info publik tetapi dari ketiga menu tersebut tidak terdapat informasi karena sebelumnya Kecamatan Kemiri sudah memiliki *web profile* sehingga yang ada dalam alur *flowchart* pun dimulai dari *star* dan dilanjutkan pada menu *home utama* dan langsung menu *login*.



Gambar 3.2 Flowchart menu utama untuk admin Kecamatan

Pada Gambar 3.2 adalah *flowchart* menu utama untuk *admin* Kecamatan, pertama akan tampil menu utama (*beranda*) dari program

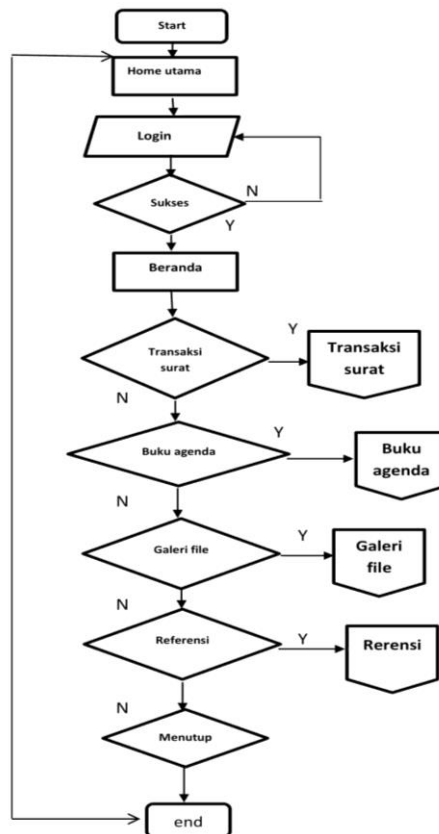
sampai adanya respon dari program saat pengguna memilih pilihan yang ada di menu utama. Dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “*start*” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu utama.
- b. Kemudian program akan menampilkan halaman utama, dimana hal tersebut diwakili oleh simbol proses yang berfungsi menggambarkan suatu proses.
- c. Setelah tampil halaman menu utama, pengguna disediakan beberapa pilihan menu yang harus dipilih. Setiap menu yang ada diwakili oleh simbol *decision*, yang fungsinya untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus dilakukan pada kondisi tertentu. Kondisi yang diambil bisa bernilai benar (*True / Yes*) atau salah (*False / No*).
- d. Jika pengguna memilih “*Home*”, maka pengguna akan tetap berada di halaman utama. Hal tersebut ditunjukkan dengan simbol *line connector* yang mengarah ke “tampil menu utama”.
- e. Jika pengguna memilih “*Buku agenda*”, maka pengguna akan masuk ke halaman *Buku agenda* yang ditunjukkan dengan simbol *off-page reference*, yang fungsinya untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.
- f. Sedangkan, jika pengguna tidak memilih “*Buku agenda*” tetapi malah memilih “*Galeri file*”, maka pengguna akan dibawa ke halaman “*Galeri file*” pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- g. Jika pengguna tidak memilih “*Galeri file*” tetapi malah memilih “*Referensi*”, maka pengguna akan dibawa ke halaman “*Referensi*” pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-*

page reference yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.

- h. Jika pengguna tidak memilih "*Referensi*" tetapi malah memilih "*Pengaturan*", maka pengguna akan dibawa ke halaman .
 - i. "*Pengaturan*" pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan *simbol on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
 - j. Jika pengguna tidak memilih semua dari tampilan menu utama (*beranda*) yang ada, pengguna bisa pilih keluar dari program yang ada. Hal tersebut diwakili oleh simbol *terminator "END"*.
2. *Flowchart* Menu utama (*beranda*) untuk *admin Desa*

Pada Gambar 3.3 adalah gambar alur menu utama untuk *admin Desa* yang ada dalam alur *flowchart* dimulai dari *star* dan dilanjutkan pada menu *home utama* dan langsung *menu login*. Pada menu utama (*beranda*) untuk *admin Desa* sedikit berbeda dengan menu utama pada yang terdapat pada *admin*, perbedaannya pada menu *admin Kecamatan* terdapat menu buku agenda, galeri file, *Referensi* dan pengaturan sedangkan pada menu utama *admin Desa* terdapat menu transaksi file, buku agenda, galeri file, *Referensi* dan tidak ada menu pengaturan.



Gambar 3.3 Flowchart menu utama untuk admin Desa

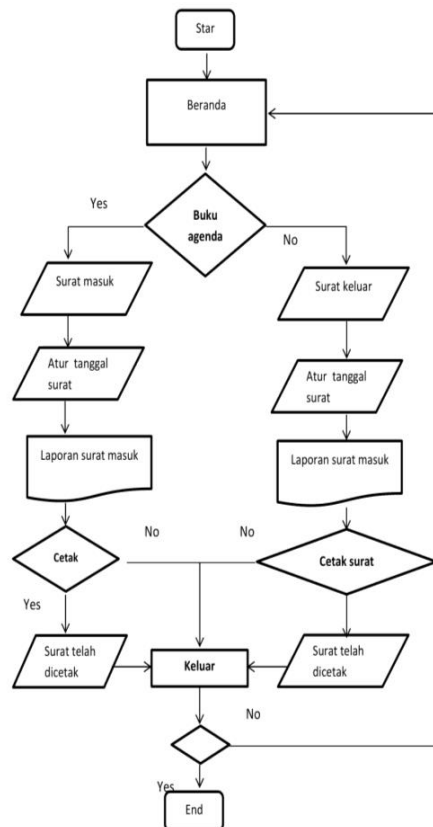
Pada Gambar 3.3 adalah *flowchart* menu utama untuk *admin Desa*, pertama akan tampil menu utama (beranda) dari program sampai adanya respon dari program saat pengguna memilih pilihan yang ada di menu utama. Dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu utama.
- terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu utama.
- Kemudian program akan menampilkan halaman utama, dimana hal tersebut diwakili oleh simbol proses yang berfungsi menggambarkan suatu proses.
- Setelah tampil halaman menu utama, pengguna disediakan beberapa pilihan menu yang harus dipilih. Setiap menu yang ada diwakili oleh

simbol *decision*, yang fungsinya untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus dilakukan pada kondisi tertentu. Kondisi yang diambil bisa bernilai *benar (True / Yes)* atau *salah (False / No)*.

- e. Jika pengguna memilih “Home”, maka pengguna akan tetap berada di halaman utama. Hal tersebut ditunjukkan dengan simbol *line connector* yang mengarah ke “tampil menu utama”.
- f. Jika pengguna memilih “Transaksi surat”, maka pengguna akan masuk ke halaman Transaksi surat yang ditunjukkan dengan simbol *off-page reference*, yang fungsinya untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.
- g. Jika pengguna memilih “Buku agenda”, maka pengguna akan masuk ke halaman Buku agenda yang ditunjukkan dengan simbol *off-page reference*, yang fungsinya untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.
- h. Jika pengguna tidak memilih “Buku agenda” tetapi malah memilih “Galeri file”, maka pengguna akan dibawa ke halaman “Galeri file” pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- i. Jika pengguna tidak memilih “Galeri file” tetapi malah memilih “Referensi”, maka pengguna akan dibawa ke halaman “Referensi” pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama. Sedangkan, jika pengguna tidak memilih “Referensi” tetapi malah memilih “Pengaturan”, maka pengguna akan dibawa ke halaman “Pengaturan” pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- k. Jika pengguna tidak memilih semua dari tampilan menu utama (beranda) yang ada, pengguna bisa pilih keluar dari program yang ada. Hal tersebut diwakili oleh simbol *terminator* “END”.

3. *Flowchart* menu buku agenda untuk *admin Kecamatan* dan *admin Desa* pada Gambar 3.4 tergambar *flowchart* buku agenda, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “buku agenda” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur proses buku agenda saat menu buku agenda dijalankan. Penjabaran simbol pada *flowchart* di atas, tidak berbeda jauh dengan *flowchart* sebelumnya.

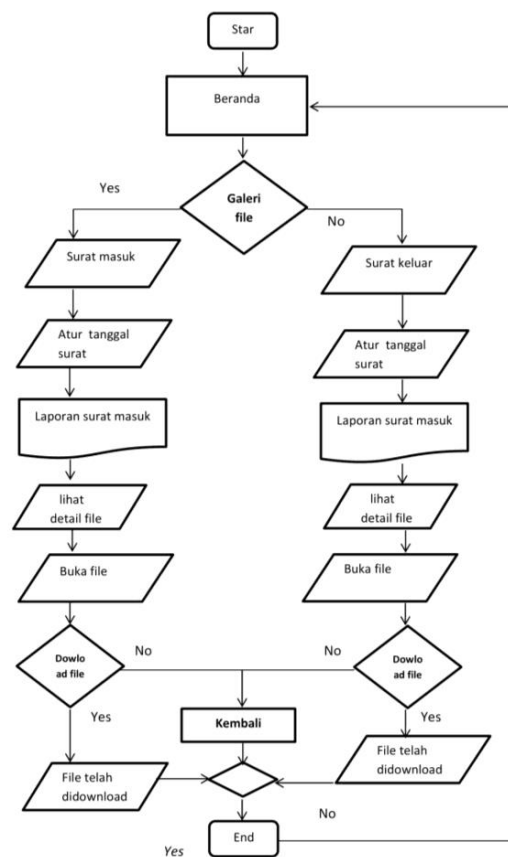


Gambar 3.4 Flowchart menu buku agenda

Pada Gambar 3.4 adalah *flowchart* menu buku agenda untuk *admin Kecamatan* maupun *admin Desa*, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu buku agenda.

- b. Dari *flowchart* menu buku agenda diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu surat masuk dan surat keluar, sebelum *admin Desa* atau *admin Kecamatan* membuka arsip surat masuk maupun surat keluar *admin Desa* atau *admin Kecamatan* terlebih dahulu mengatur tanggal surat yang ingin dilihat.
 - c. Setelah *admin Desa* atau *admin Kecamatan* mengatur tanggal surat maka sistem akan menampilkan arsip surat masuk masuk (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat masuk) dan sistem akan menampilkan arsip surat keluar (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat keluar)
 - d. Selanjutnya jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* ingin mencetak surat masuk ataupun surat keluar yang telah ditampilkan oleh sistem pada proses sebelumnya, *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa memilih menu cetak maka secara otomatis akan langsung masuk pada proses pencetakan surat, tetapi jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* tidak ingin mencetak surat maka proses dimenu agenda surat selesai dan *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa memilih kembali kemenu beranda.
4. *Flowchart* menu galeri file
- pada Gambar 3.5 adalah tergambar *flowchart* galeri file, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “galeri file” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur galeri file saat menu galeri file dijalankan.



Gambar 3.5 Flowchart menu galeri file

Pada Gambar 3.5 adalah dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu buku agenda.
- Dari *flowchart* menu galeri file diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu surat masuk dan surat keluar, sebelum *admin Desa* atau *admin Kecamatan* membuka arsip surat masuk maupun surat keluar *admin Desa* atau *admin Kecamatan* terlebih dahulu mengatur tanggal surat yang ingin dilihat.
- Setelah *admin Desa* atau *admin Kecamatan* mengatur tanggal surat maka sistem akan menampilkan arsip surat masuk (jika

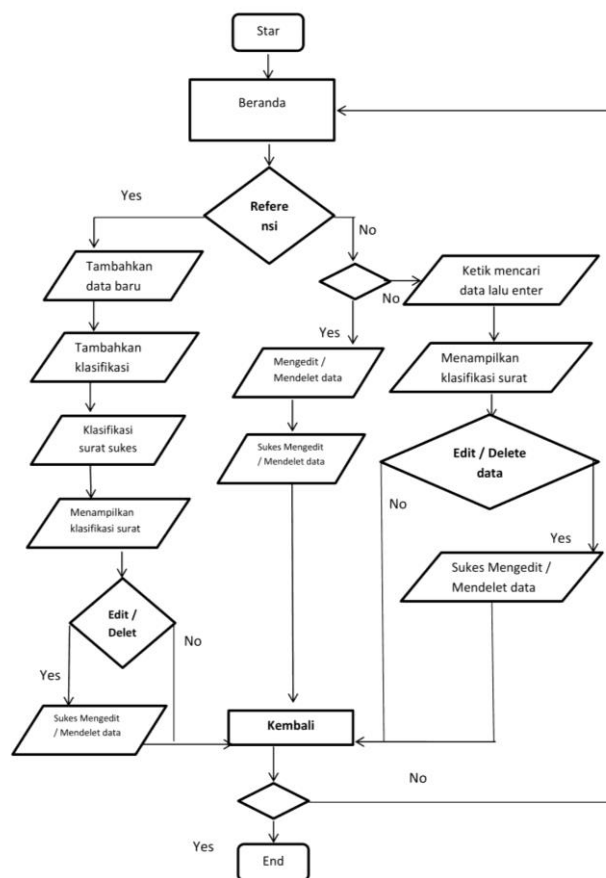
sebelumnya pada sub menu dipilih surat masuk) dan sistem akan menampilkan arsip surat keluar (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat keluar)

- d. Selanjutnya jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* ingin *mendownload* surat masuk ataupun surat keluar yang telah ditampilkan oleh sistem pada proses sebelumnya, *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa mengklik link “lihat / buka file” maka secara otomatis akan langsung masuk pada proses pendownloadan surat, tetapi jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* tidak ingin *mendownload* surat maka proses dimenu galeri file selesai dan *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa memilih kembali kemenu beranda.

5. Flowchart menu Referensi

pada Gambar 3.6 adalah tergambar *flowchart* menu *Referensi* yang hanya ada diberanda *admin*, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna

Gambar 3.6 Flowchart menu Referensi.



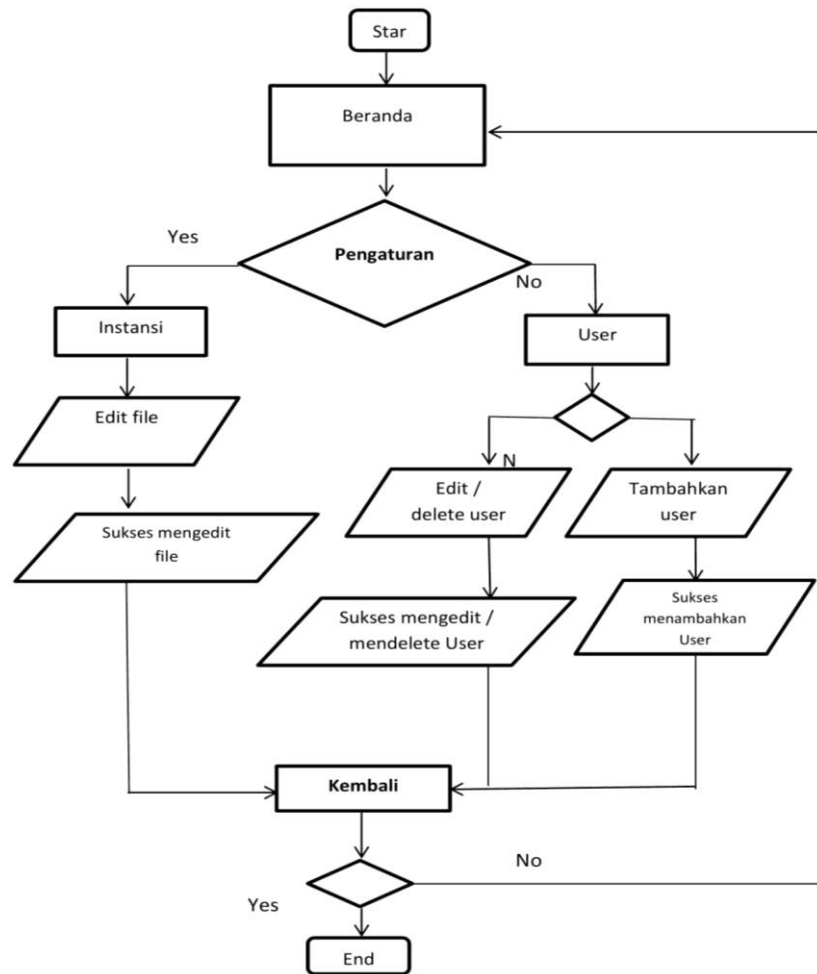
Gambar 3.6 Flowchart menu Referensi

Pada Gambar 3.6 adalah *flowchart* menu *Referensi*, dengan menggunakan simbol dan keterangan, dan *flowchart* yang menjabarkan memilih “*Referensi*” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur proses *Referensi* saat menu *Referensi* dijalankan.

langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “*start*” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan
 - b. kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu *Referensi*.
 - c. Dari *flowchart* menu *Referensi* diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua proses yang bisa dipilih yaitu tambahkan data baru atau mencari data.
 - d. Jika *admin Kecamatan* memilih tambah data baru, maka *admin Kecamatan* akan membuat *klasifikasi* surat baru dan setelah membuat *klasifikasi* surat baru selesai sistem akan menampilkan data baru yang telah dibuat
 - e. Jika *admin Kecamatan* ingin mengedit atau menghapus data, maka *admin Kecamatan* akan melakukan proses pengeditan ataupun menghapus data yang telah ada
 - f. Jika *admin Kecamatan* hanya ingin melihat data *klasifikasi* surat, maka sistem akan menampilkan data *klasifikasi* surat yang telah ada sebelumnya.
 - g. Setelah ketiga ataupun salah satu dari aktifitas diatas telah dilakukan maka *admin Kecamatan* bisa menyelesaikan aktifitasnya dimenu *Referensi* dengan mengklik tombol selesai atau kembali ke *beranda* lagi.
6. *Flowchart* menu Pengaturan

Pada gambar 3.7 adalah tergambar *flowchart* menu pengaturan yang hanya ada di *beranda admin*, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “*pengaturan*” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur pengaturan saat menu pengaturan dijalankan.



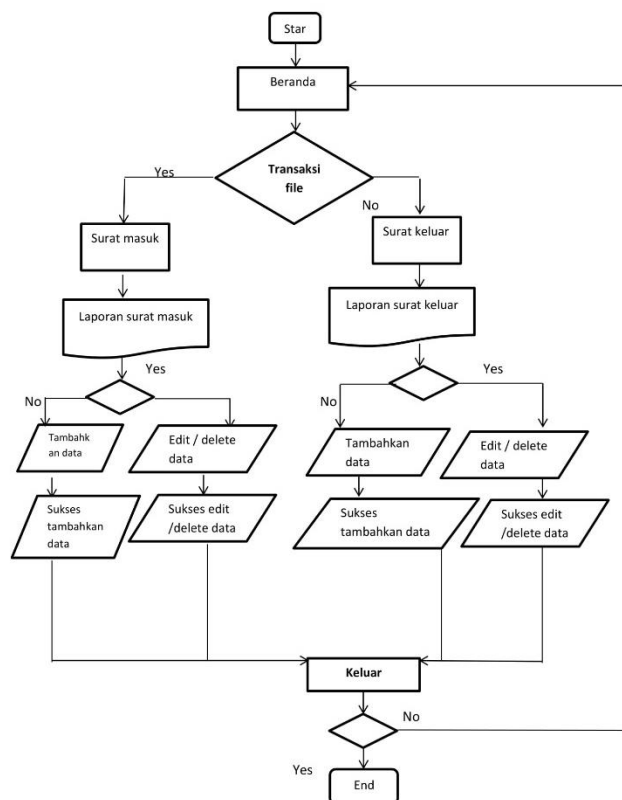
Gambar 3.7 Flowchart menu pengaturan

Pada Gambar 3.7 adalah *flowchart* menu pengaturan di atas, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu pengaturan.
- Dari *flowchart* menu *Referensi* diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua proses yaitu *admin Kecamatan* bisa memilih menu pengaturan manajemen instansi dan menu pengaturan *admin Desa*

- c. Jika *admin Kecamatan* memilih menu manajemen instansi maka *admin Kecamatan* bisa mengedit data terkait profil dari kantor Kecamatan Kemiri.
 - d. Jika *admin Kecamatan* memilih menu *admin Desa* maka *admin Kecamatan* bisa mengedit data *admin Desa*, menambahkan *admin Desa* dan menghapus data *admin Desa*.
 - e. Setelah proses aktifitas diatas telah dilakukan maka *admin Kecamatan* bisa menyelesaikan aktifitasnya dimenu pengaturan dengan mengklik tombol selesai atau kembali ke *beranda* lagi.
7. *Flowchart* menu transaksi file

Pada Gambar 3.8 adalah tergambar *flowchart* menu *transaksi file* yang hanya ada di *beranda admin Desa*, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih "*transaksi file*" pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur menu *transaksi file* saat dijalankan.



Gambar 3.8 Flowchart menu transaksi file

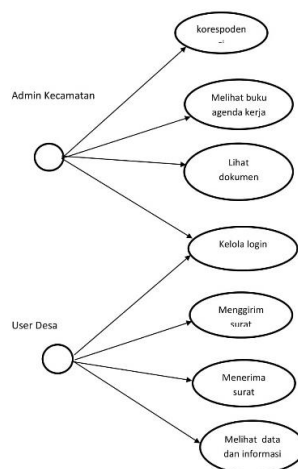
Pada Gambar 3.8 adalah *flowchart* menu transaksi surat di atas, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas

menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. *Admin Desa* memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu transaksi surat.
- b. Dari *flowchart* menu transaksi surat diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua proses yaitu *admin Desa* bisa memilih menu surat masuk dan surat keluar.
- c. Untuk menjaga keamanan data, maka masing-masing *admin Desa* hanya bisa mengedit dan menghapus laporan surat dalam akun masing-masing sehingga *admin Desa-admin Desa* yang lainnya tidak hanya bisa melihat dan mendownload saja data dari laporan surat masuk maupun surat keluar tersebut.
- d. Setelah proses aktifitas diatas telah dilakukan maka *admin Kecamatan* bisa menyelesaikan aktifitasnya dimenu transaksi surat dengan mengklik tombol selesai atau kembali ke *beranda* lagi.

C. Analisis Use case Diagram

Pada Gambar 3.9 adalah *use case diagram* gambaran singkat hubungan antara *use case*, *aktor*, dan sistem. Melalui *use case diagram* kita dapat mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada *sistem*.

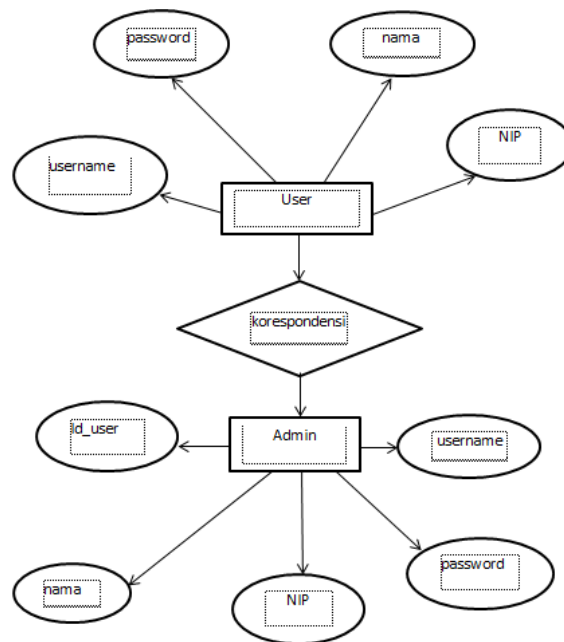


Gambar 3.9 Use case diagram

Pada Gambar 3.9 *use case* adalah menjelaskan *aktor-aktor* yang terlibat dalam sistem informasi manajemen surat tersebut yaitu orang dikantor Kecamatan Kemiri sebagai *admin Kecamatan* dan orang dikantor-kantor desa dibawahnya sebagai *admin Desa*. Dari *diagram use case* tersebut juga menjelaskan *use case* atau kebutuhan *admin Desa* dan interaksi diantara *aktor-aktor* yang terlibat dalam sistem tersebut serta hubungan antara *use case*, *aktor*, dan sistem. Didalam *use case* ini akan diketahui fungsi-fungsi apa saja yang berada pada sistem yang dibuat.

D. Analisis ERD

Pada Gambar 3.10 adalah ERD (Entity Relationship Diagram) yang menjelaskan hubungan antar data dalam *data base* berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar *relasi*.



Gambar 3.10 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada Gambar 3.10 ERD diatas menjelaskan bahwa ada aktifitas *korespondensi* yang menghubungkan interaksi antar *admin Desa* dengan *admin Kecamatan* dan menjelaskan kebutuhan data yang diperlukan dari kantor kecamatan selaku *admin Kecamatan* maupun dari desa selaku *admin Desa* untuk menunjang pengembangan sistem informasi *terintegrasi* Kecamatankemiri.

BAB IV

HASIL PELAKSANAAN KP

A. Deskripsi Sistem yang dibangun

Sistem informasi yang berbasis web yang terintegrasi antara Kantor Kecamatan Kemiri dengan Desa-desa dibawahnya. Untuk keamanan, sistem informasi yang berbasis web ini menggunakan fitur login bagi Kecamatan dan Desa-desa dibawahnya. Adapun analisis alur dari sistem informasi tersebut yaitu sebagai berikut :

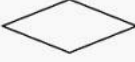
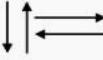
1. Sistem informasi ini terdapat kantor Kecamatan Kemiri sebagai *admin Kecamatan* dan kantor Desa-desa dibawahnya sebagai *admin Desa*. *Fiturnya* yaitu terdapat sebagai berikut : home utama, berita, info publik dan menu *login*.
2. Fitur untuk Kecamatan Kemiri yaitu terdapat sebagai berikut : home utama, menu *login*, buku agenda, galeri file, *Referensi* dan pengaturan.
3. Fitur untuk Desa-desa Kecamatan Kemiri yaitu sebagai berikut : *home utama*, menu *login*, transaksi surat, buku agenda dan galeri file.

B. Pembahasan sistem yang dibangun

1. Hasil Analisis rancangan sistem

Didalam tahapan ini, perlunya rancangan sebuah *sistem* yang bisa digunakan untuk membantu pembuatan web profile. Rancangan sistem ini memakai diagram *flowchart* untuk menggambarkan alur dari program pada sistem tersebut, karena dalam membuat program, diperlukan sebuah konsep yang menjelaskan mengenai proses yang dilakukan oleh program tersebut. Daripada menggunakan tulisan bersifat tekstual yang panjang dan memusingkan, konsep tersebut bisa dijelaskan dalam bentuk gambar, yang biasa disebut *flowchart*. Dengan *flowchart*, programmer dapat membuat program secara terarah. *Flowchart* itu sendiri adalah penyajian tentang proses dan logika dari kegiatan penanganan informasi secara sistematis. Sedangkan *flowchart* dalam program adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara detail dan

menjelaskan hubungan antara suatu proses (atau instruksi) dengan proses lainnya dalam suatu program. Dalam Pembuatan alur program dengan diagram *flowchart*, perlu mengetahui simbol-simbol dan fungsi dari simbol-simbol diagram *flowchart* itu sendiri, pada gambar berikut adalah simbol-simblo *flowchart* beserta dengan fungsinya. simbol flowchart dan fungsinya dapat dilihat pada Gambar 4.1.

No.	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

Gambar 4.1 Simbol Flowchart dan fungsinya

Pada Gambar 4.1 adalah cara membuat *Flowchart*, dalam pembuatan *flowchart* tidak ada rumus atau patokan yang bersifat mutlak. Karena *flowchart* merupakan gambaran hasil pemikiran dalam menganalisa suatu masalah dengan computer, sehingga *flowchart* yang dihasilkan bisa bervariasi antara satu pemrogram dengan pemrogram lainnya.

Secara garis besar, setiap pengolahan selalu terdiri dari tiga bagian utama, diantaranya:

- a. Input berupa bahan mentah

- b. Proses pengolahan
- c. Output berupa bahan jadi.

Untuk pengolahan data dengan komputer, bisa dirangkum urutan dasar untuk pemecahan suatu masalah, diantaranya yaitu:

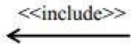
- 1) START : Berisi intruksi untuk persiapan peralatan yang di perlukan sebelum menangani pemecahan masalah
- 2) READ : Berisi instruksi untuk membaca data dari suatu peralatan input.
- 3) PROCESS : Berisi kegiatan yang berkaitan dengan pemecahan persoalan sesuai dengan data yang dibaca.
- 4) WRITE : Berisi instruksi untuk merekam hasil kegiatan ke peralatan output.
- 5) END : Mengakhiri kegiatan pengolahan.

Jika seorang analis dan programmer akan membuat *flowchart*, ada beberapa petunjuk yang harus diperhatikan, seperti:

- a) *Flowchart* digambarkan dari halaman atas ke bawah dan dari kiri ke kanan.
- b) Aktivitas yang digambarkan harus didefinisikan secara hati-hati dan definisi ini harus dapat di mengerti oleh pembacanya.
- c) Kapan aktivitas dimulai dan berakhir harus ditentukan secara jelas.
- d) Setiap langkah dari aktivitas harus diuraikan dengan menggunakan deskripsi kata kerja.
- e) Setiap langkah dari aktivitas harus berada pada urutan yang benar.
- f) Lingkup dan range dari aktifitas yang sedang digambarkan harus ditelusuri dengan hati-hati. Percabangan yang memotong aktivitas yang sedang digambarkan tidak perlu digambarkan pada *flowchart* yang sama.
- g) Simbol konektor harus digunakan dan percabangannya diletakkan pada halaman yang terpisah atau hilangkan seluruhnya bila percabangannya tidak berkaitan dengan sistem.
- h) Gunakan simbol *flowchart* yang standar.

Untuk menghasilkan suatu web profile yang baik, selain perlunya menggambarkan alur program pada sistem diperlukan juga informasi tentang Kecamatan Kemiri yang akan dibuatkan sistemnya. Cara pengambilan informasi atau data Kecamatan Kemiri bisa dilakukan dengan menggunakan metode wawancara, dan informasi yang telah didapatkan

tersebut akan diolah menjadi *data base* sistem. Untuk menggambarkan *data base* pada sistem seperti aktor-aktor yang akan terlibat dalam sistem tersebut yaitu admin desa dan admin Kecamatan atau pemodelan untuk menggambarkan behavior / kelakuan sistem yang akan dibuat. *Use case* diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Secara sederhana, diagram *use case* digunakan untuk memahami fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang dapat menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Komponen *use case* diagram dapat terlihat pada gambar 4.2. Komponen *Use case* Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>
	<i>Use case</i> : Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	<i>Association</i> : Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>Generalisasi</i> : Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Gambar 4.2 Simbol *use case* dan fungsinya

Pada Gambar 4.2 adalah komponen simbol *Use case* diagram beserta dengan fungsinya, berikut ketentuan dalam membuat diagram *use case* :

1. *Use case* dibuat berdasar keperluan *aktor*, merupakan “apa” yang dikerjakan system, bukan “bagaimana” system mengerjakannya.
2. *Use case* diberi nama yang menyatakan apa hal yang dicapai dari hasil interaksinya dengan *aktor*.

3. *Use case* dinotasikan dengan gambar (horizontal ellipse).
4. *Use case* biasanya menggunakan kata kerja.
5. Nama *use case* boleh terdiri dari beberapa kata dan tidak boleh ada 2 *use case* yang memiliki nama yang sama.

Data base sistem selain dianalisis dalam diagram *use case* juga dianalisis dalam ERD. ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarkannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

Menurut salah satu para ahli, *Brady dan Loonam* (2010), Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analysts dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan. ERD bersama-sama dengan detail pendukung merupakan model data yang pada gilirannya digunakan sebagai *spesifikasi* untuk *database*. Gambar komponen penyusunan ERD dapat dilihat pada Gambar 4.3.

Komponen	Keterangan
	Persegi panjang mewakili entitas
	Elips mewakili atribut
	Belah ketupat mewakili relasi
	Garis menggabungkan atribut dengan kumpulan entitas dan kumpulan entitas dengan relasi

Gambar 4.3 simbol ERD dan fungsinya

Pada Gambar 4.3 adalah penjelasan simbol ERD beserta dengan fungsinya, dimana dalam ERD itu sendiri terdapat empat komponen utama yaitu entitas, atribut, relasi dan garis, berikut penjelasan dari komponen-komponen tersebut :

- a. *Entitas* adalah objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan dengan objek lain, sebagai contoh mahasiswa, dosen, departemen. Entitas terdiri atas beberapa atribut sebagai contoh atribut dari entitas mahasiswa adalah

NIM, nama, alamat, email, dll. Atribut NIM merupakan unik untuk mengidentifikasi/ membedakan mahasiswa yg satu dengan yg lainnya. Pada setiap entitas harus memiliki 1 atribut unik atau yang disebut dengan primary key.

- b. *Atribut* adalah Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elipse.

Ada dua jenis Atribut :

- 1) *Identifier* (key) digunakan untuk menentukan suatu entity secara unik (primary key).
- 2) *Descriptor* (nonkey attribute) digunakan untuk menspesifikasikan karakteristik dari suatu entity yang tidak unik.

- c. *Relasi* adalah hubungan antara beberapa entitas. sebagai contoh relasi antar mahasiswa dengan mata kuliah dimana setiap mahasiswa bisa mengambil beberapa mata kuliah dan setiap mata kuliah bisa diambil oleh lebih dari 1 mahasiswa. Relasi tersebut memiliki hubungan banyak ke banyak.

Kardinalitas menyatakan jumlah himpunan relasi antar entitas. Pemetaan kardinalitas terdiri dari :

- 1) *one-to-one*

sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B paling banyak 1 contoh diatas relasi pegawai dan departemen dimana setiap pegawai hanya bekerja pada 1 departemen.

- 2) *one-to-many*

sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B lebih dari satu contoh diatas adalah 1 departemen memiliki banyak pegawai.

- 3) *many-to-many*

sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B lebih dari satu dan B berhubungan dengan A lebih dari satu jagan contoh diatas adalah relasi mahasiswa dengan mata kuliah.

Berikut adalah metode/ tahap untuk membuat ERD :

- a) Menentukan Entitas
- b) Menentukan Relasi

- c) Menggambar ERD sementara
- d) Mengisi Kardinalitas
- e) Menentukan Kunci Utama
- f) Menggambar ERD berdasar Key
- g) Menentukan Atribut
- h) Memetakan Atribut
- i) Menggambar ERD dengan Atribut.

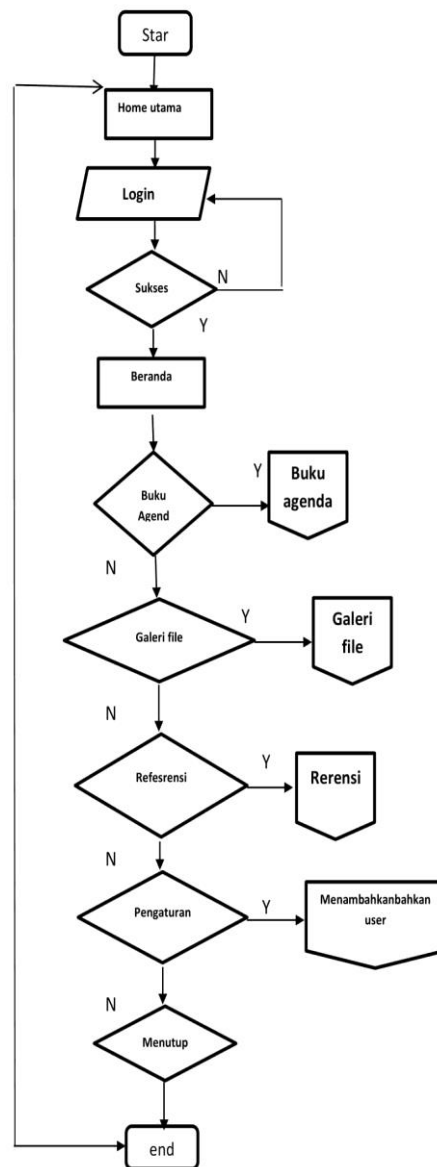
2. Hasil Implementasi

Berikut hasil *implementasi* atau penerapan diagram *flowchart*, *Use case diagram* dan *ERD* dalam sistem *terintegrasi Kecamatan Kemiri*.

a. Diagram Flowchart

1) Flowchart menu utama (*beranda*) untuk *admin Kecamatan*

Pada Gambar 4.4 adalah gambar alur menu utama untuk *admin Kecamatan*. Pada menu home utama terdapat menu profil, berita dan info publik tetapi dari ketiga menu tersebut tidak terdapat informasi karena. sebelumnya Kecamatan Kemiri sudah memiliki *web profile* sehingga yang ada dalam alur *flowchart* pun dimulai dari *star* dan dilanjutkan pada menu *home utama* dan langsung *menu login*.



Gambar 4.4 Flowchart menu utama untuk admin Kecamatan

Pada Gambar 4.4 merupakan *flowchart* menu utama untuk *admin Kecamatan*, pertama akan tampil menu utama (*beranda*) dari program sampai adanya respon dari program saat pengguna memilih pilihan yang ada di menu utama. Dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada

poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu utama.

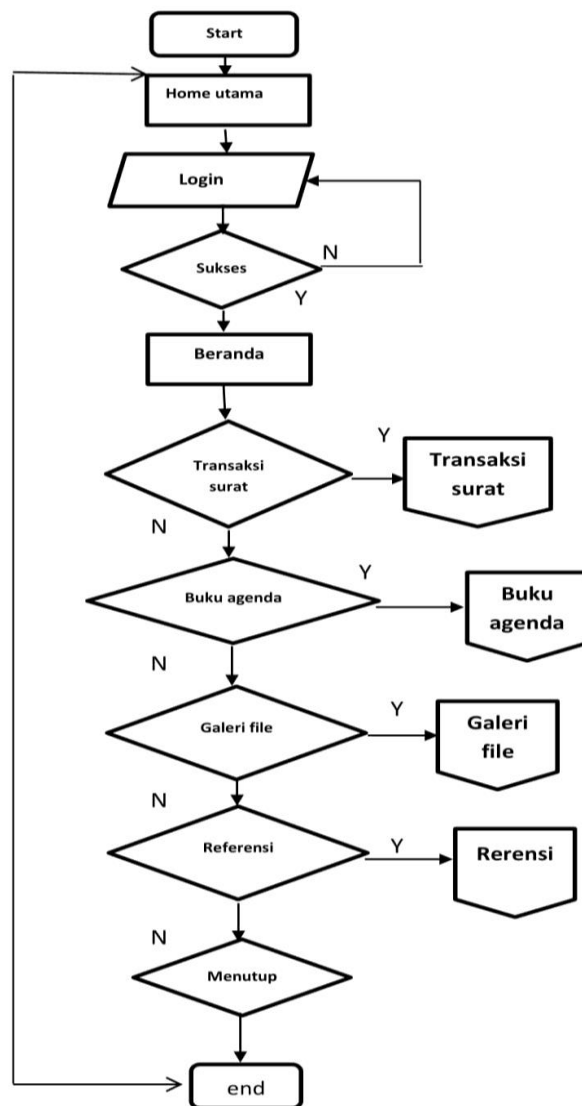
- b. Kemudian program akan menampilkan halaman utama, dimana hal tersebut diwakili oleh simbol proses yang berfungsi menggambarkan suatu proses.
- c. Setelah tampil halaman menu utama, pengguna disediakan beberapa pilihan menu yang harus dipilih. Setiap menu yang ada diwakili oleh simbol *decision*, yang fungsinya untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus dilakukan pada kondisi tertentu. Kondisi yang diambil bisa bernilai benar (*True / Yes*) atau salah (*False / No.*)
- d. Jika pengguna memilih "*Home*", maka pengguna akan tetap berada di halaman utama. Hal tersebut ditunjukkan dengan simbol *line connector* yang mengarah ke "tampil menu utama".
- e. Jika pengguna memilih "Buku agenda", maka pengguna akan masuk ke halaman Buku agenda yang ditunjukkan dengan simbol *off-page reference*, yang fungsinya untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.
- f. Sedangkan, jika pengguna tidak memilih "*Buku agenda*" tetapi malah memilih "*Galeri file*", maka pengguna akan dibawa ke halaman "*Galeri file*" pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- g. Jika pengguna tidak memilih "*Galeri file*" tetapi malah memilih "*Referensi*", maka pengguna akan dibawa ke halaman "*Referensi*" pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- h. Sedangkan, jika pengguna tidak memilih "*Referensi*" tetapi malah memilih "*Pengaturan*", maka pengguna akan dibawa ke

halaman "*Pengaturan*" pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan *simbol on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.

- i. Jika pengguna tidak memilih semua dari tampilan menu utama (*beranda*) yang ada, pengguna bisa pilih keluar dari program yang ada. Hal tersebut diwakili oleh simbol *terminator "END"*.

2) *Flowchart* Menu utama (*beranda*) untuk *admin Desa*

Pada Gambar 4.5 adalah gambar alur menu utama untuk *admin Desa* yang ada dalam alur *flowchart* dimulai dari *star* dan dilanjutkan pada menu *home utama* dan langsung *menu login*. Pada menu utama (*beranda*) untuk *admin Desa* sedikit berbeda dengan menu utama pada yang terdapat pada *admin*, perbedaannya pada menu *admin Kecamatan* terdapat menu buku agenda, galeri file, *Referensi* dan pengaturan sedangkan pada menu utama *admin Desa* terdapat menu transaksi file, buku agenda, galeri file, *Referensi* dan tidak ada menu pengaturan.



Gambar 4.5 Flowchart menu utama untuk admin Desa

Pada Gambar 4.5 adalah *flowchart* menu utama untuk *admin Desa*, pertama akan tampil menu utama (beranda) dari program sampai adanya respon dari program saat pengguna memilih pilihan yang ada di menu utama. Dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu utama.

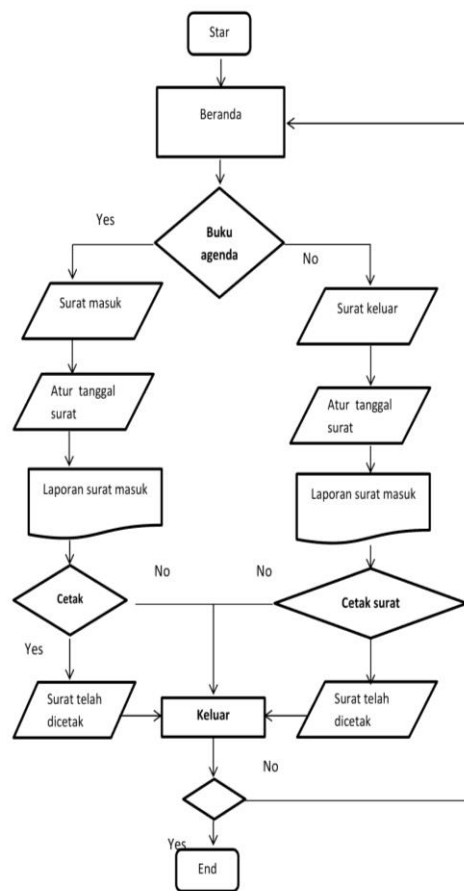
- b. Kemudian program akan menampilkan halaman utama, dimana hal tersebut diwakili oleh simbol proses yang berfungsi menggambarkan suatu proses.
- c. Setelah tampil halaman menu utama, pengguna disediakan beberapa pilihan menu yang harus dipilih. Setiap menu yang ada diwakili oleh simbol decision, yang fungsinya untuk menggambarkan suatu keputusan atau tindakan yang harus dilakukan pada kondisi tertentu. Kondisi yang diambil bisa bernilai benar (True / Yes) atau salah (False / No).
- d. Jika pengguna memilih "Home", maka pengguna akan tetap berada di halaman utama. Hal tersebut ditunjukkan dengan simbol line connector yang mengarah ke "tampil menu utama".
- e. Jika pengguna memilih "Transaksi surat", maka pengguna akan masuk ke halaman Transaksi surat yang ditunjukkan dengan simbol off-page reference, yang fungsinya untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.
- f. Jika pengguna memilih "Buku agenda", maka pengguna akan masuk ke halaman Buku agenda yang ditunjukkan dengan simbol off-page reference, yang fungsinya untuk menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang berbeda.
- g. Jika pengguna tidak memilih "Buku agenda" tetapi malah memilih "Galeri file", maka pengguna akan dibawa ke halaman "Galeri file" pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- h. jika pengguna tidak memilih "Galeri file" tetapi malah memilih "Referensi", maka pengguna akan dibawa ke halaman "Referensi" pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol *on-page reference* yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.
- i. Sedangkan, jika pengguna tidak memilih "Referensi" tetapi malah memilih "Pengaturan", maka pengguna akan dibawa ke halaman

“Pengaturan” pada halaman yang sama. Hal tersebut diwakili dengan simbol on-page reference yang berfungsi menghubungkan suatu simbol dengan simbol yang lainnya pada halaman yang sama.

- j. Dan jika pengguna tidak memilih semua dari tampilan menu utama (beranda) yang ada, pengguna bisa pilih keluar dari program yang ada. Hal tersebut diwakili oleh simbol *terminator* “END”.

3) *Flowchart* menu buku agenda untuk *admin Kecamatan* dan *admin Desa*.

Pada Gambar 4.6 adalah *flowchart* buku agenda, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “buku agenda” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur proses buku agenda saat menu buku agenda dijalankan. Penjabaran simbol pada *flowchart* di atas, tidak berbeda jauh dengan *flowchart* sebelumnya.



Gambar 4.6 Flowchart menu buku agenda

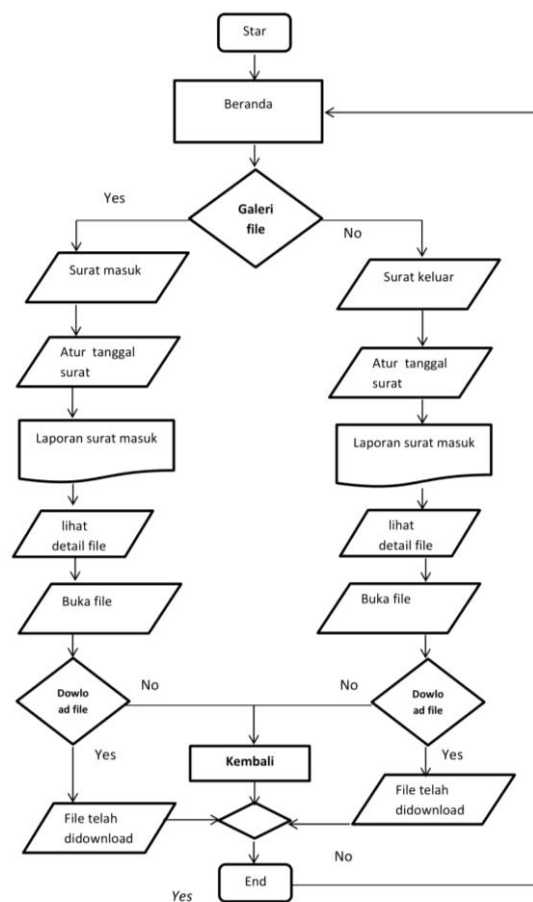
Pada Gambar 4.6 adalah *flowchart* menu buku agenda untuk *admin Kecamatan* maupun *admin Desa*, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses.
- Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu buku agenda.
- Dari *flowchart* menu buku agenda diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu surat masuk dan surat keluar, sebelum *admin Desa* atau *admin Kecamatan* membuka arsip surat masuk maupun surat keluar *admin Desa* atau *admin Kecamatan* terlebih dahulu mengatur tanggal surat yang ingin dilihat.

- d. Setelah *admin Desa* atau *admin Kecamatan* mengatur tanggal surat maka sistem akan menampilkan arsip surat masuk masuk (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat masuk) dan sistem akan menampilkan arsip surat keluar (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat keluar).
- e. Selanjutnya jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* ingin mencetak surat masuk ataupun surat keluar yang telah ditampilkan oleh sistem pada proses sebelumnya, *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa memilih menu cetak maka secara otomatis akan langsung masuk pada proses pencetakan surat, tetapi jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* tidak ingin mencetak surat maka proses dimenu agenda surat selesai dan *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa memilih kembali kemenu beranda.

4) *Flowchart* menu galeri file

pada Gambar 4.7 adalah tergambar *flowchart* galeri file, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “galeri file” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur galeri file saat menu galeri file dijalankan.



Gambar 4.7 Flowchart menu galeri file

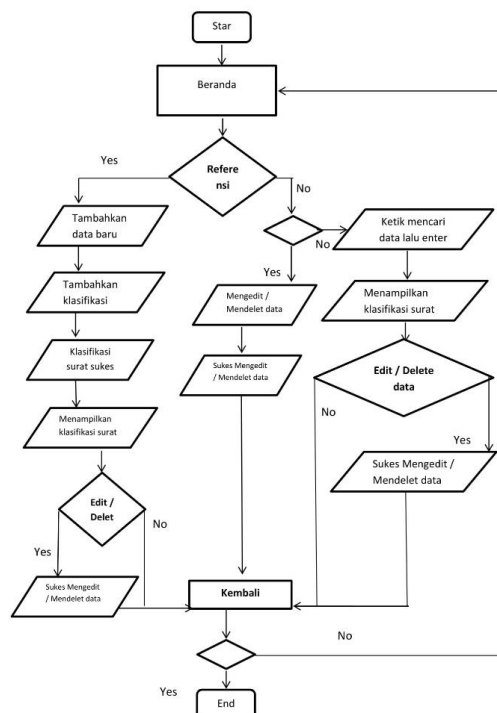
Gambar 4.7 adalah dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol
- terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu buku agenda.
- Dari *flowchart* menu galeri file diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua *submenu* yaitu surat masuk dan surat keluar, sebelum *admin Desa* atau *admin Kecamatan* membuka arsip surat masuk maupun surat keluar *admin Desa* atau *admin Kecamatan* terlebih dahulu mengatur tanggal surat yang ingin dilihat.

- d. Setelah *admin Desa* atau *admin Kecamatan* mengatur tanggal surat maka sistem akan menampilkan arsip surat masuk (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat masuk) dan sistem akan menampilkan arsip surat keluar (jika sebelumnya pada sub menu dipilih surat keluar).
- e. Selanjutnya jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* ingin mendownload surat masuk ataupun surat keluar yang telah ditampilkan oleh sistem pada proses sebelumnya, *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa mengklik link “lihat / buka file” maka secara otomatis akan langsung masuk pada proses pendownloadan surat, tetapi jika *admin Desa* atau *admin Kecamatan* tidak ingin mendownload surat maka proses dimenu galeri file selesai dan *admin Desa* atau *admin Kecamatan* bisa memilih kembali kemenu beranda.

5) Flowchart menu Referensi

pada Gambar 4.8 adalah tergambar *flowchart* menu *Referensi* yang hanya ada diberanda *admin*, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “Referensi” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur proses *Referensi* saat menu *Referensi* dijalankan.

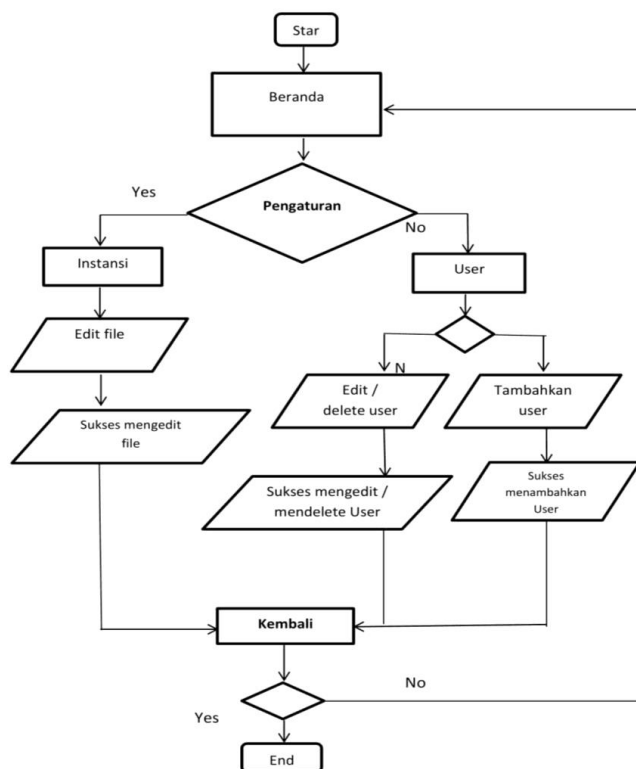


Gambar 4.8 Gambar Flowchart menu Referensi

Pada Gambar 4.8 adalah *flowchart* menu *Referensi*, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* di atas menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan.
- b. kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu *Referensi*.
- c. Dari *flowchart* menu *Referensi* diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua proses yang bisa dipilih yaitu tambahkan data baru atau mencari data.
- d. Jika *admin Kecamatan* memilih tambah data baru, maka *admin Kecamatan* akan membuat *klasifikasi* surat baru dan setelah membuat klasifikasi surat baru selesai sistem akan menampilkan data baru yang telah dibuat.
- e. Jika *admin Kecamatan* ingin mengedit atau menghapus data, maka *admin Kecamatan* akan melakukan proses pengeditan ataupun menghapus data yang telah ada.
- f. Jika *admin Kecamatan* hanya ingin melihat data klasifikasi surat, maka sistem akan menampilkan data klasifikasi surat yang telah ada sebelumnya.
- g. Setelah ketiga ataupun salah satu dari aktifitas diatas telah dilakukan maka *admin Kecamatan* bisa menyelesaikan aktifitasnya dimenu *Referensi* dengan mengklik tombol selesai atau kembali ke *beranda* lagi.

6) *Flowchart* menu Pengaturan



Pada gambar 4.9 adalah tergambar *flowchart* menu pengaturan yang hanya ada diberanda admin, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih “pengaturan” pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur pengaturan saat menu pengaturan dijalankan.

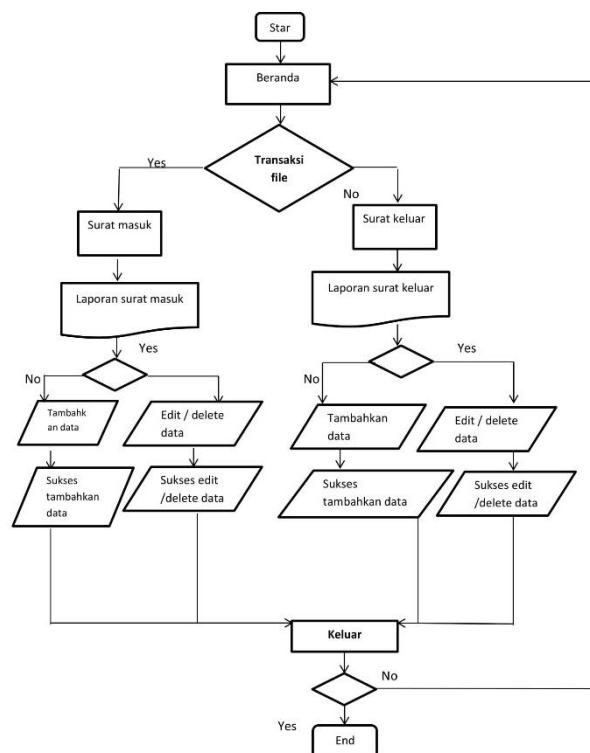
Gambar 4.9 Flowchart menu Pengaturan

Pada Gambar 4.9 *flowchart* adalah menu pengaturan, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* pada Gambar 4.9 menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- Pengguna memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu pengaturan.
- Dari *flowchart* menu *Referensi* diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua proses yaitu *admin Kecamatan* bisa memilih menu pengaturan manajemen instansi dan menu pengaturan *admin Desa*.

- c. Jika *admin Kecamatan* memilih menu manajemen instansi maka *admin Kecamatan* bisa mengedit data terkait profil dari kantor Kecamatan Kemiri.
 - d. Jika *admin Kecamatan* memilih menu *admin Desa* maka *admin Kecamatan* bisa mengedit data *admin Desa*, menambahkan *admin Desa* dan menghapus data *admin Desa*.
 - e. Setelah proses aktifitas diatas telah dilakukan maka *admin Kecamatan* bisa menyelesaikan aktifitasnya dimenu pengaturan dengan mengklik tombol selesai atau kembali ke *beranda* lagi.
- 7) *Flowchart* menu transaksi file

pada Gambar 4.10 adalah tergambar *flowchart* menu *transaksi file* yang hanya ada *diberanda admin Desa*, dimana *flowchart* ini berlaku jika pengguna memilih "*transaksi file*" pada *flowchart* sebelumnya. *Flowchart* ini menggambarkan alur menu *transaksi file* saat dijalankan.



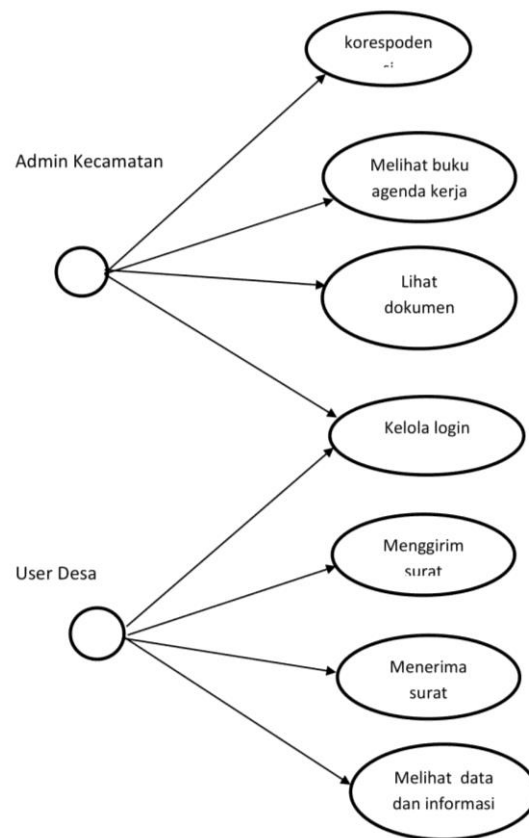
Gambar 4.10 Flowchart menu transaksi file

Pada Gambar 4.10 adalah *flowchart* menu transaksi surat, dengan menggunakan simbol dan keterangan, *flowchart* pada Gambar 4.10 menjabarkan langkah-langkah yang dapat dilakukan oleh pengguna sebagai berikut:

- a. *Admin Desa* memulai program. Hal tersebut tergambar dari kondisi “start” yang diwakili oleh simbol *terminator*, yang menandakan kegiatan awal atau akhir dari sebuah proses. Pada poin ini, simbol *terminator* menjelaskan kegiatan awal program pada tampilan halaman menu transaksi surat.
- b. Dari *flowchart* menu transaksi surat diatas menjelaskan bahwa didalam menu ini terdapat dua proses yaitu *admin Desa* bisa memilih menu surat masuk dan surat keluar.
- c. Untuk menjaga keamanan data, maka masing-masing *admin Desa* hanya bisa mengedit dan menghapus laporan surat dalam akun masing-masing sehingga *admin Desa-admin Desa* yang lainnya tidak hanya bisa melihat dan mendownload saja data dari laporan surat masuk maupun surat keluar tersebut.
- d. Setelah proses aktifitas diatas telah dilakukan maka *admin Kecamatan* bisa menyelesaikan aktifitasnya dimenu transaksi surat dengan mengklik tombol selesai atau kembali ke *beranda* lagi.

B. Usecase Diagram

Pada Gambar 4.11 adalah *use case diagram* gambaran singkat hubungan antara *use case*, *aktor*, dan sistem. Melalui *use case diagram* kita dapat mengetahui fungsi-fungsi apa saja yang ada pada *sistem*.

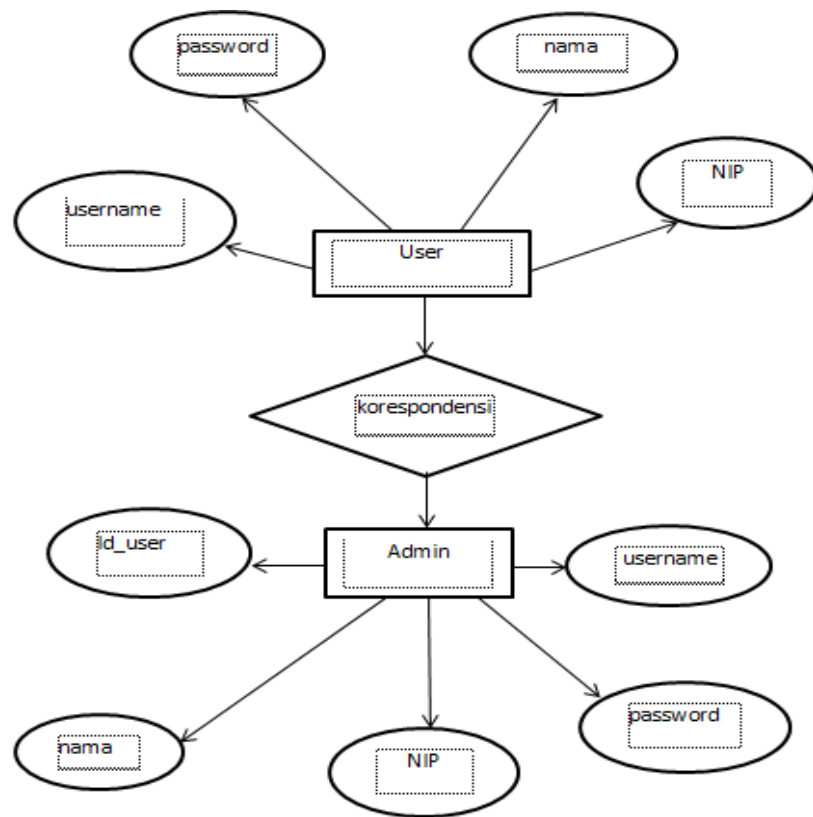


Gambar 4.11 Use case diagram

Pada Gambar 4.11 *use case* adalah menjelaskan *aktor-aktor* yang terlibat dalam sistem informasi manajemen surat tersebut yaitu orang dikantor Kecamatan Kemiri sebagai *admin* Kecamatan dan orang dikantor-kantor desa dibawahnya sebagai *admin Desa*. Dari *diagram use case* tersebut juga menjelaskan *use case* atau kebutuhan *admin Desa* dan interaksi diantara *aktor-aktor* yang terlibat dalam sistem tersebut serta hubungan antara *use case*, *aktor*, dan sistem. Di dalam *use case* ini akan diketahui fungsi-fungsi apa saja yang berada pada sistem yang dibuat.

C. Analisis ERD

Pada Gambar 4.12 adalah ERD (Entity Relationship *Diagram*) yang menjelaskan hubungan antar data dalam *data base* berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar *relasi*.



Gambar 4.12 Entity Relationship Diagram (ERD)

Pada Gambar 4.12 menjelaskan bahwa ada aktifitas *korespondensi* yang menghubungkan interaksi antar *admin Desa* dengan *admin Kecamatan* dan menjelaskan kebutuhan data yang diperlukan dari kantor kecamatan selaku *admin Kecamatan* maupun dari desa selaku *admin Desa* untuk menunjang pengembangan sistem informasi *terintegrasi* Kecamatan Kemiri

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan kerja praktek yang telah dilakukan serta pembahasan rumusan masalah pada bab sebelumnya, maka dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Kebutuhan proses bisnis yang ada di Kecamatan Kemiri dan desa-desa dibawahnya yaitu dengan mengumpulkan data-data yang berkaitan dengan aktifitas (proses bisnis) dikecamatan Kemiri yang dibutuhkan dalam pembuatan sistem informasi untuk kecamatan Kemiri tersebut.
2. Aktifitas yang akan dilakukan oleh *admin Desa* dan *admin Kecamatan* dalam sistem informasi yang akan dibuat yaitu dengan melihat data yang telah di kumpulkan dikecamatan Kemiri dan mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan sistem informasi tersebut.
3. Kebutuhan untuk sistem informasi yang akan dibuat yaitu dengan melihat data yang telah di kumpulkan dikecamatan Kemiri dan mengidentifikasi siapa yang akan menggunakan sistem, apa yang akan dilakukan sistem dan kapan sistem itu akan digunakan.
4. Rancangan sistem informasi tersebut dalam *diagram flowchart* yaitu dengan mengidentifikasi aktifitas yang akan dilakukan oleh *admin Desa* dan *admin Kecamatan* dalam sistem informasi tersebut dan mendefinisikan kebutuhan sistem informasinya serta menggambarakan tiap-tiap langkah atau alur sistem informasi tersebut didalam simbol-simbol *flowchart* yang sesuai dengan fungsinya.

B. Saran

Adapun saran yang dapat disampaikan untuk pengembangan sistem ini selanjutnya yaitu dapat dikembangkan menjadi sistem informasi yang fitur-fiturnya lebih lengkap lagi sehingga peyampaian informasi lebih cepat dan mudah. Teruntuk mahasiswa yang akan melakukan Kerja praktik, bisa untuk menyiapkan yang matang terlebih dahulu, seperti tempat kerja praktik, proses perizinan sehingga nantinya bisa memudahkan mahasiswa untuk mengerjakan kerja praktik ini.

LAMPIRAN



Lampiran1.1 Kegiatan survey KP

Pada Lampiran 1.1 merupakan kegiatan edukasi pemakaian sistem yang selesai dibuat, yaitu penjelasan kepada orang dikantor Kecamatan Kemiri tentang *data base* sistem dan alur sistem tersebut.



Lampiran1.2 kegiatan survey KP

Pada Lampran 1.2 merupakan kegiatan edukasi pemakaian sistem yang selesai dibuat, yaitu penjelasan kepada orang dikantor Kecamatan Kemiri tentang tampilan sistem dan fungsi-fungsi menunya.



Lampiran1.3 Kegiatan survey KP

Pada Lampiran 1.3 merupakan foto bersama tim dengan ibu Umul ngazizah,Amd,. selaku kelompok jabatan fungsional di kantor Kecamatan Kemiri.

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA T.A 2018 / 2019
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700018217
Nama Mahasiswa : Wardan
Judul Kerja Praktek : Pembuatan Web Sistem Informasi Terintegrasi Kecamatan Kemiri
Dosen Pembimbing : Nuril Anwar S.T., M.Kom.
Pembimbing Lapangan : Fátqur Rochman S.Sos, M.Ap.

Petunjuk Pengisian Log Book
1. Log book di isi per minggu
2. Log book ditulis tangan
3. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing KP
4. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
5. Jumlah bimbingan minimal 7 minggu

Logbook Minggu 1 sd 7 (sebelum UTS)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (Jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/TGL	Jam				
1.	Pembuatan website	Senin/11 sep					
2.	Pembuatan gambar	Senin/16 sep					
3.	Pengumpulan data	Senin/22 sep	2 jam				
4.	Menguraikan kebutuhan sistem	Senin/1 okt					

Lampiran1.4 Loog book KP

Pada Lampiran 1.4 adalah Loog book dari minggu 1 – 4.

5.	Pemunculan Website kamis/10 oktober						
6.	Pemunculan Website Senin/13 oktober						
7.	Pemunculan Website Senin/20 oktober						

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP

Yogyakarta, Selasa, 20 Oktober 2019

Mahasiswa

Wardan

Lampiran1.5 Log book KP

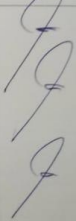
Lampiran 1.5 adalah log book minggu ke 5 – 6.

LOG BOOK KERJA PRAKTEK MAHASISWA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA, UAD T.A 2018 / 2019
(WAJIB DIISI DAN MASUK DALAM PENILAIAN)

Nim : 1700018217
 Nama Mahasiswa : Wardan
 Judul Kerja Praktek : Pembuatan Web Sistem Informasi Terintegrasi Kecamatan Kemiri
 Dosen Pembimbing : Nuri Anwar S.T., M.Kom.
 Pembimbing Lapangan : Fatmuh Rochman S.Sos, M.A.P.

Petunjuk Pengisian Log Book
 6. Log book di isi per minggu
 7. Log book ditulis tangan
 8. Setiap kegiatan di paraf oleh pembimbing lapangan/ dosen pembimbing kp
 9. Log book per minggu di paraf oleh dosen pengampu kelas KP
 10. Jumlah bimbingan minimal 5 minggu

Logbook Minggu 8 sd 12 (setelah UT5)

No	Kegiatan dan Lokasi KP	Waktu Pelaksanaan		Hasil	Kendala, Rencana Perubahan (jika ada)	Paraf Pembimbing Lapangan	Paraf Dosen Pembimbing KP
		Hari/Tgl	Jam				
8.	Membuat Diagram Struktur	Senin/ 8 Desember	20.00				
9.	Membuat Diagram Flowchart	Selasa/ 10 Desember	20.00				
10.	Membuat Diagram Use Case	Rabu/ 1 Desember	15.00				

Lampiran1.6 Log book KP

Lampiran 1.6 adalah log book KP minggu ke 8 -10.

#1	Monev EKD	Minggu / 8 Desember ber	20.00					
#2	Menganalisis hasil implementasi	Sore / 15 Desember	21.00					
#3	Menganalisis hasil implementasi	Sore / 22 Desember	20.00					
#4	Uji coba Website	Pukul 11 Januari	15.00					

Catatan Pembimbing Lapangan/Dosen Pembimbing KP/ Dosen Pengampu Kelas KP:

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Dosen Pengampu Kelas KP

(.....)

Yogyakarta, Jumat, desember 2019

Mahasiswa

Wah Wardan.

(.....)

Lampiran1.7 Log book KP

Lampiran 1.7 adalah log book KP minggu ke 11 – 14.