

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH
LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN
WEBSITE DINAS PEMUDA OLAHRAGA KABUPATEN MUSI BANYUASIN



Diajukan Oleh :

BENNY ALFAREZA

021120127

Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah
Praktek Kerja Lapangan dan Syarat Penyusunan Skripsi

PALEMBANG

2016

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH PALEMBANG

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING PKL

NAMA : **BENNY ALFAREZA**

NOMOR POKOK : **021120127**

PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**

JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**

KONSENTRASI : **PEMOGRAMAN DAN DESAIN**

JUDUL LAPORAN : **WEBSITE DINAS PEMUDA OLAHRAGA
KABUPATEN MUSI BANYUASIN**

Tanggal : 01 Februari 2016

Pembimbing PKL,

Mengetahui,

Ketua,

Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0219078701

Benedictus Effendi, S.T., M.T.
NIP : 09. PCT. 13

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : **BENNY ALFAREZA**
NOMOR POKOK : **021120127**
PROGRAM STUDI : **SISTEM INFORMASI**
JENJANG PENDIDIKAN : **STRATA SATU (S1)**
KONSENTRASI : **PEMOGRAMAN DAN DESAIN**
JUDUL LAPORA : **WEBSITE DINAS PEMUDA OLAHRAGA**
KABUPATEN MUSI BANYUASIN

Tanggal : 05 Februari 2016

Tanggal : 11 Februari 2016

Penguji 1,

Penguji 2,

Adelin, S.T.
NIDN : 0211127901

Febria Sri Handayani, M.Kom.
NIDN : 0207028501

Menyetujui :

Ketua

Benedictus Effendi, S.T, M.T
NIP : 09.PCT.13

Motto

Orang sukses tidak akan pernah mengeluh

Bagaimana kalau akan gagal,namun

Berusaha bagaimana untuk berhasil

(BENNY ALFAREZA)

Kupersembahkan Kepada

Bapak tercinta

Ibu tercinta

Para pendidik yang saya hormati

Dosen Palcomtech

Mahasiswaa/i Palcomtech Angkatan 12

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa, atas segala berkat dan karunia-nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan praktik kerja lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini diberi judul “Website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin Menggunakan PHP dan MySQL”. Adapun tujuan penulisan laporan PKL ini adalah sebagai bentuk pelaporan terhadap apa yang telah penulis kerjakan, dapatkan dan usulkan selama melakukan praktik kerja lapangan, sehingga apabila laporan PKL ini dinilai layak, dapat memenuhi syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik kerja lapangan dan penyusunan skripsi.

Adapun selama penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, sudah menjadi kewajiban bagi penulis untuk mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak tersebut ,yaitu kepada ketua STIMIK PalComTech Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada ketua Program Studi Sistem Informasi bapak Andri Saputra, S.Kom.,M.Kom dan dosen pembimbing PKL ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom.,M.Kom, kepada pembimbing di Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin bapak Fadli, S.Sos kepada orang tua penulis yang tercinta, kepada teman dan sahabat yang terkasih serta kepada semua pihak telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa laporan praktik kerja lapangan ini mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik.

Terimah kasih.

Palembang, Januari 2016
Penulis,

Benny Alfareza

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xi

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	2
1.3.1 Tujuan Praktek Kerja Lapangan	2
1.3.2 Manfaat Praktek Kerja Lapangan	2
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	2
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL.....	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	3
1.4.1 Tempat PKL	3
1.4.2 WaktuPelaksanaan PKL.....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	4
1.5.1 Wawancara	4

1.5.2 Observasi	4
1.5.2 Dokumentasi	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Pengertian Website.....	6
2.1.2 Pengertian Internet.....	6
2.1.3 Pengertian PHP.....	6
2.1.4 Pengertian MySQL.....	7
2.1.5 Pengertian DFD.....	7
2.1.6 Pengertian ERD.....	8
2.1.7 Pengertian Flowchart.....	9
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	13
2.2.1 Sejarah Perusahaan.....	13
2.2.2 Struktur Organisasi dan uraian tugas.....	15
2.2.2.1 Struktur Organisasi	15
2.2.2.1 Pembagian tugas dan Wewenang.....	16
2.2.3 Uraian Kegiatan.....	21

BAB III LAPORAN KEGIATAN

3.1 Hasil Pengamatan.....	22
3.2 Evaluasi dan Pembahasan.....	22
3.2.1 Evaluasi.....	22
3.2.2 Pembahasan.....	23
3.2.2.1 Diagram aliran data.....	23
3.2.2.1.1 Flowchart	23

3.2.2.2 Data Flow Diagram	25
3.2.2.3 Hubungan Alur Data	32
3.2.2.3.1 Entity Relationship Diagram	32
3.2.2.4 Struktur Tabel.....	34
3.2.2.5 Interface.....	36
3.2.2.5.1 Desain Input Admin.....	36
3.2.2.5.2 Desain Output Pengunjung.....	41

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan	43
4.2 Saran	44

DAFTAR PUSTAKA.....	xii
----------------------------	------------

DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
-----------------------------	-------------

LAMPIRAN-LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Struktur Organisasi	13
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Sistem yang di usulkan	26
Gambar 3.2 Diagram Konteks	27
Gambar 3.3 Diagram Level 0	29
Gambar 3.4 Diagram Level 1 proses input data.....	30
Gambar 3.5 Diagram Level 1 Proses Input Data Cabor	31
Gambar 3.6 Diagram Level 1 Proses Input Data Fasilitas.....	32
Gambar 3.7 ERD.....	33
Gambar 3.8 Desain halaman utama	33
Gambar 3.9 Desain Login	34
Gambar 3.10 Desain Form Berita	35
Gambar 3.11 Desain Form Cabang Olahraga	36
Gambar 3.12 Desain Form Fasilitas.....	36
Gambar 3.13 Desain Form Komentar	37
Gambar 3.14 Desain Halaman Home	37
Gambar 3.15 Desain Halaman Profil	37
Gambar 3.16 Desain Halaman Visimisi	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Simbol-simbol Flowchart	37
Tabel 2.2 Tabel Simbol-simbol DFD	37
Tabel 2.3 Tabel Simbol-simbol ERD	37
Tabel 3.1 Desain Tabel Berita	37
Tabel 3.2 Desain Tabel Cabang Olahraga	37
Tabel 3.3 Desain Tabel Fasilitas	37
Tabel 3.4 Desain Tabel Komentar	37

DAFTAR PUSTAKA

Peranginangin. 2006. *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta Selatan: Mediakita.

Sutarman. 2007. *Membangun aplikasi web dengan PHP dan MySQL*. Graha ilmu: Yogyakarta

Peranginangin. 2006. *Panduan Menguasai PHP dan MySQL Secara Otodidak*. Jakarta Selatan: Mediakita.

Yakup. 2012. *Perancangan Data Flow Diagram*. Bandung

Hanif, Al. Fatta. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta : Andi

Wibowo. *Pembuatan Website Promosi Pada Nabawi Rental Mobil Dan Motor Pacitan*. Yogyakarta :GRAHA ILMU, 2007

Hidayat, Rahmat. 2010. *Cara Praktis Membangun Webssite*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Form Pengajuan Ujian PKL
2. Form Kosultasi Laporan PKL
3. Surat Pernyataan Ujian Laporan PKL
4. Form Surat Persetujuan Topik dan Judul PKL
5. Form Absensi Laporan PKL
6. Form Nilai Laporan PKL
7. Surat Balasan Tempat PKL
8. Form Kegiatan Harian Pkl
9. Form Revisi Ujian PKL

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin yang terletak di jalan Kol. Wahid Udin, Lk. VII Telp : 0711 – 321201 Kelurahan Serasan Jaya, Kecamatan Sekayu 30711 merupakan lembaga unsur penunjang pemerintah daerah bidang pemuda, olahraga. menetapkan rencana strategis guna mendukung visi “Pemuda Muba 2017” yang dimaksudkan memberikan arahan supaya tugas pokok dan fungsi dapat di laksanakan secara efektif dan efisien.

Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin mempunyai fungsi sebagai, pelaksanaan di bidang kepemudaan yang meliputi pemberdaayn dan pengembangan kegiatan, pelaksanaan dan pengaturan kegiatan di bidang keolahragaan yang meliputi penyuluhan pelatihan dan pertandingan olahraga, pembinaan pembibitan dan peningkatan perstasi kerja, pemberi bantuan terhadap penyelenggaraan kegiatan olahraga yang bersifat individualn, nasional, regional, dan internasional, serta kegiatan olahraga sekolah, perguruan tinggi, masyarakat dan instansi, pemberian izin atau rekomendasi atas penyelenggaraan kegiatan.

Saat ini yang berjalan di Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin dalam penyampaian informasi masih menggunakan formulir, jadi setiap ada kegiatan atau pengumuman yang dilakukan Dinas Pemuda

Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin harus mencetak ulang surat edaran dan kurang luasnya penyampaian informasi ke masyarakat luas, berdasarkan kondisi tersebut penulis membuat sebuah sistem informasi untuk masyarakat luas, maka penulis mengambil judul Praktek Kerja Lapangan “**Website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin**”.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini akan membahas tentang “Website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin”. supaya penulisan lebih terarah dan tidak meluas maka informasi yang akan diberikan yaitu informasi home, profil, sejarah, visimisi, cabang olahraga dan komentar.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan yang ingin di capai dalam penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan ini adalah untuk mempermudah menyampaikan informasi kepada masyarakat mengenai informasi-informasi Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Muba melalui media internet.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. menambah wawasan, pengalaman kerja, serta pengetahuan selama Praktek Kerja Lapangan serta

dapat menerapkan ilmu npengetahuan selama perkuliahan

2. mendapat pengetahuan tentang cara membuat media informasi Website di Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Muba

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Dapat memberikan kemudahan dalam menyampaikan informasi kepada masyarat tentang profil, sejarah, visimisi, cabang olahraga, yang ada di Dinas pemuda olahraga Kabupaten Muba

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Sebagai pedoman atau acuan bagi para penulis dikemudian hari agar melakukan penulisan untuk membuat sebuah web menjadi lebih baik,serta sebagai masukan dalam penulisan ilmiah yang lebih baik di masa akan datang.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Lokasi Praktek kerja lapangan ini dilakukan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Sekayu Kabupaten Musi Banyuasin yang beralamat di jl.Kol.Wahid Udin,Lk. VII Telp : 0711 – 321201 Kel.Serasan Jaya Kec.Sekayu 30711

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu Praktek kerja lapangan dari hari senin sampai jum'at, pukul 08:00 WIB sampai dengan 16:00 WIB di mulai dari tanggal 1 sampai dengan 30 september 2015.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Wawancara

Menurut Indrawan (2014 : 134), wawancara adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber untuk mendapat informasi yang mendalam. Teknik wawancara ini dilakukan secara langsung mewawancarai kepala informasi teknologi Musa Firdaus, Se, Msi dan kepala bidang olahraga Drs Ibnu Suwanto.

1.5.2. Observasi

Menurut Indrawan (2014 : 136), observasi adalah sebagai upaya peneliti mengumpulkan data dan informasi dari sumber data primer dengan mengoptimalkan pengamatan peneliti. Teknik ini dilakukan langsung dengan mengamati segala sesuatu yang berhubungan dengan pembuatan Website Dinas pemuda olahraga Kabupaten Muba untuk mendapatkan informasi-informasi yang di butuhkan.

1.5.3. Dokumentasi

Menurut Indrawan (2014 : 139), dokumentasi adalah sebagai upaya untuk memperoleh data dan informasi berupa catatan tertulis/gambar yang tersimpan berkaitan dengan masalah yang diteliti. Teknik ini dilakukan dengan mengumpulkan segala data yang diperlukan seperti data agenda kegiatan, data cabang olahraga, data nama atlet.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1 Website

Menurut Sutarman (2007:8), web dapat kategorikan menjadi 2 yaitu, web statis dan web dinamis atau interaktif. web statis adalah web yang berisi atau penampilannya informasi-informasi yang berisi statis (tetap), sedangkan web dinamis adalah web yang menampilkan informasi serta dapat berintraksi dengan user.

Jenis-jenis website Menurut Rahmat antara lain :

1. Website Portal

Website jenis ini merupakan jenis website yang menyediakan link ke website lainnya. Dengan kata lain website ini merupakan website yang isinya merupakan informasi link ke website lainnya, link-link tersebut sudah termanajemen dengan baik sehingga memudahkan pengunjung mencari link ke situs lainnya

2. Website E-Commerce

e-Commerce atau perdagangan online merupakan website yang menyediakan informasi mengenai barang atau jasa secara online. Website jenis ini merupakan representasi dari cara penjualan secara real dan dituangkan dalam bentuk online.

3. Website Company Profile

Meskipun banyak website company profile dibuat dengan website statis, namun seiring perkembangan zaman sekarang ini, website company profile sudah beralih dari asalnya statis menjadi website dinamis. Untuk keperluan apa website company profile dibuat dinamis? salah satu alasannya supaya data informasi bisa diubah seketika, tidak perlu menghire/menyuruh seorang web programmer untuk mengupdate informasinya. Selain itu, sekarang ini website company profile sudah terhubung ke situs lain seperti jejaring sosial, fungsinya supaya website tersebut lebih banyak dan lebih mudah diketahui oleh publik.

2.1.2. Internet

Menurut Wibowo (2007 : 117), Internet merupakan sekumpulan jaringan yang terhubung satu dengan lainnya, dimana jaringan menjadikan sambungan menuji global informasi. (2007 : 117)

Jenis-jenis jaringan internet :

1. LAN (Local Area Network)

Local Area Network (LAN) merupakan jaringan milik pribadi di dalam sebuah gedung atau kampus yang berukuran sampai beberapa kilometer.

LAN seringkali digunakan untuk menghubungkan komputer-komputer pribadi dan workstation dalam kantor perusahaan atau pabrik-pabrik

untuk memakai bersama resource (misalnya, printer, scanner) dan saling bertukar informasi. LAN dapat dibedakan dari jenis jaringan lainnya berdasarkan tiga karakteristik: ukuran, teknologi transmisi dan topologinya.

2. MAN (Metropolitan Area Network)

pada dasarnya merupakan versi LAN yang berukuran lebih besar dan biasanya memakai teknologi yang sama dengan LAN. MAN dapat mencakup kantor-kantor perusahaan yang berdekatan dan dapat dimanfaatkan untuk keperluan pribadi (swasta) atau umum. MAN biasanya mampu menunjang data dan suara, dan bahkan dapat berhubungan dengan jaringan televisi kabel. MAN hanya memiliki sebuah atau dua buah kabel dan tidak mempunyai elemen switching, yang berfungsi untuk mengatur paket melalui beberapa output kabel. Adanya elemen switching membuat rancangan menjadi lebih sederhana.

2.1.3. PHP

Menurut Peranginangin (2006 :2), *PHP* singkatan dari *Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script server-side* dalam pengembangan *Web* yang disisipkan pada dokumen *HTML*.

PHP memiliki banyak kelebihan yang tidak dimiliki oleh bahasa script sejenis. PHP difokuskan pada pembuatan script server-side, yang bisa melakukan apa saja yang dapat dilakukan oleh CGI, seperti mengumpulkan data dari form, menghasilkan isi halaman web dinamis,

dan kemampuan mengirim serta menerima cookies, bahkan lebih daripada kemampuan CGI. PHP tidak terbatas pada hasil keluaran.

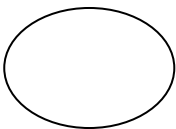
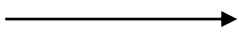
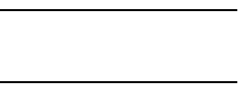
2.1.4 MYSQL


Menurut Peranginangin (2006 :27), *MySQL* adalah suatu *Relation database management system* (RDBMS) yang mendukung database yang terdiri dari sekumpulan relasi atau table.

2.1.5 Data Flom Diagram (DFD)

Menurut Yakup (2012), *Data flow Diagram* (DFD) merupakan alat untuk membuat diagram yang serbaguna. *Data Flow Diagram* terdiri dari notasi penyimpanan data (*data store*), aliran data (*flow data*), dan sumber masukan (*entity*).

Tabel 2.1. Simbol-simbol DFD

No.	Simbol	Keterangan
1.		Aktifitas atau fungsi yang dilakukan untuk alasan bisnis yang spesifik, biasanya berupa manual maupun terkomputerisasi.
2.		satu data tunggal atau kumpulan logis suatu data, selalu diawali atau berakhir pada suatu proses.
3.		Kumpulan data yang disimpan dengan cara tertentu. Data yang mengalir disimpan dalam satu store. Aliran data dipdate atau ditambahkan kedata store.

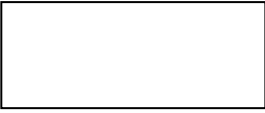
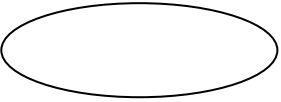

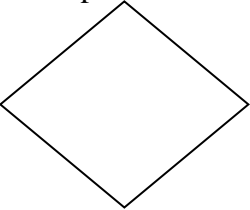
4.	External Entity 	Orang, organisasi, atau sistem yang berada diluar sistem tetapi berinteraksi dengan sistem.
----	------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------

Sumber : Yakup (2012)

2.1.6. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut fatta (2007;121), *Entity Relationship Diagram* adalah gambaran atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis

Table 2.2. Simbol-simbol ERD





No.	Simbol	Keterangan
1.	Entitas 	Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata (eksistensinya) dan dapat dibedakan dari suatu yang lain.
2.	Attribute 	Properti dari entitas harus digunakan oleh minimal satu proses bisnis dipecah dalam detail.
3.	Link 	Link (garis) Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atribate nya.
4.	Relationship 	Relation menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari himpunan entitas yang berada.


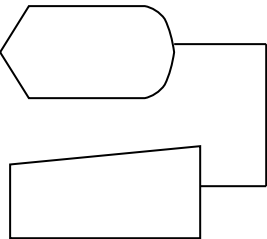
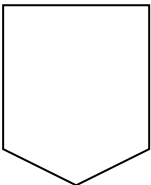

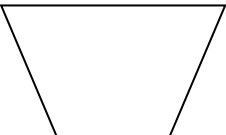
Sumber : fatta (2007:121)

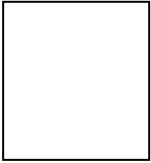

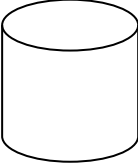
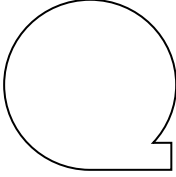
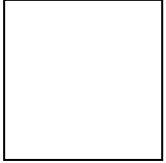

2.1.7. Flowchart

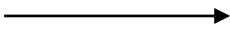

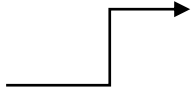
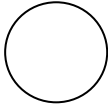
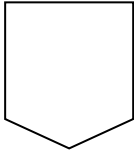

Menurut Menurut Yakup (2012), Bagan alir program (*program flowchart*) adalah suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara proses yang satu dengan proses lainnya dalam suatu program.

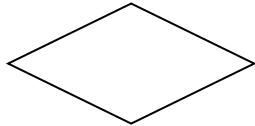

Tabel 2.3. Simbol – symbol bagan alir sistem

No	Nama/Symbol	Keterangan
	Symbol Input/Output	
1.	Dokumen 	Dokumen atau laporan: dokumen tersebut dipersiapkan dengan tulisan tangan atau ditulis dengan komputer.
2.	Beberapa tembusan dari satu dokumen 	Digambarkan dengan cara menumpuk simbol dan mencetak nomor dokumen bagian kanan atas.
3.	Input/Output 	Fungsi input atau output apapun didalam bagian program. Juga dipergunakan untuk mewakili buku besar dalam bagian alir dokumen.
4.	Tampilan 	Informasi yang ditampilkan oleh peranan online, seperti terminal atau monitor.

5.	Pengetikan Online 	Memasukan data melalui personal seperti terminal atau personal komputer.
6.	Terminal Atau Personal Komputer 	Symbol tampilan dan pengetikan online peranan bersama untuk mewakili terminal.
7.	Pita Transmisi 	Secara manual mempersiapkan dan pengendalian dipergunakan untuk membandingkan dengan yang dihasilkan oleh komputer.
Simbol Pemrosesan		
8.	Pemrosesan dengan Komputer 	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan oleh komputer, biasanya menghasilkan data atau informasi.
9.	Proses Manual 	Pelaksanaan pemrosesan yang dilakukan manual.

10.	Proses Pendukung 	Fungsi pemrosesan yang dilaksanakan selain komputer.
11.	Proses pengetikan off line 	Proses yang menggunakan peralatan off line (contoh key disk, cash reister).
12.	Disk Magnetis 	Data simpanan secara permanen didalam disk magnetis dipergunakan untuk file utama (master file) dan database.
13.	Pita Magnetis 	Data disimpan didalam pita magnetis.
14.	Disket 	Data disimpan dalam disket.
15.	Penyimpanan Online 	Data disimpan didalam dile online temporer melalui media yang dapat diseket secara langsung, seperti disk.
	Simbol Arus Dan Lain-lain	

16.	Arus Dokumen atau proses 	Arah pemrosesan atau arus dokumen, arus yang normal berada dibawah dan mengarah kekanan.
No	Nama/Symbol	Keterangan
17.	Arus Data/Informasi 	Arah arus data / informasi sering dipergunakan untuk memperlihatkan data yang dicopy dari satu dokumen ke dokumen lainnya.
18.	Comunication Link 	Pengiriman data dari satu lokasi ke lokasi lainnya melalui jalur komunikasi.
19.	On Page Connector 	Menghubungkan arus pemrosesan di satu halaman yang sama, penggunaan konektor ini akan menghindari garis-garis yang saling silang disatu halaman
20.	Off-Page connector 	Suatu petanda masuk dari, atau keluar ke, halaman lain
21.	Terminator 	Titik awal, akhir, atau pemberhentian dalam suatu proses atau program, juga dipergunakan untuk menunjukkan adanya pihak external.

22.	Keputusan 	Langkah pengambilan keputusan, dipergunakan dalam sebuah program komputer bagian alir untuk memperlihatkan perbuatan cabang kejalan alternatif
No	Nama/Symbol	Keterangan
23.	Anotasi 	Komentar deskriptif tambahan atau catatan penjelasan untuk klarifikasi.

Sumber : Yakup (2012)

2.2.Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

Pembangunan nasional pada hakikatnya adalah pembangunan manusia indonesia seutuhnya dan pembangunan seluruh masyarakat indonesia yang diselenggarakan secara terencana,bertahap dan berkesinambungan berdasarkan azas manfaat,azas kebersamaan dan azas kekeluargaan,taat hukum dan percaya pada kekuatan sendiri

Sejalan dengan hakekat pembangunan nasional,Kabupaten Musi Banyuasin dengan luas wilayah 24.265,95 km²,senantiasa berupaya mengoptimalkan seluruh potensi yang dimiliki agar lebih berkembang dan bermanfaat untuk masyarakat di Kabupaten ini.Langkah-langkah yang dilakukan untuk meningkatkan potensi-potensi tersebut mengacu kepada aspirasi dan kondisi yang ada di masyarakat dan dilaksanakan secara berkelanjutan,memiliki arah dan tujuan serta sasaran yang jelas dan terpadu,baik antara Pemerintah Pusat,Daerah maupun masyarakat.

Pemerintah DAERAH Kabupaten Musi Banyuasin melalui Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin no 50 tahun 2008 Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata memiliki peran penting karena memiliki kewenangan melaksanakan tugas pokok Pemerintah Daerah di Bidang Pemuda,Olahraga,seni budaya dan Pariwisata di Kabupaten Musi Banyuasin.

Visi dan Misi Perusahaan

1. Visi Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin

Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musu Banyuasin tahun 2012-2017 dalam menjalankan program dan kegiatan memiliki visi **“Terwujudnya generasi muda mandiri,meningkatnya prestasi olahraga,lestarinya kesenian**

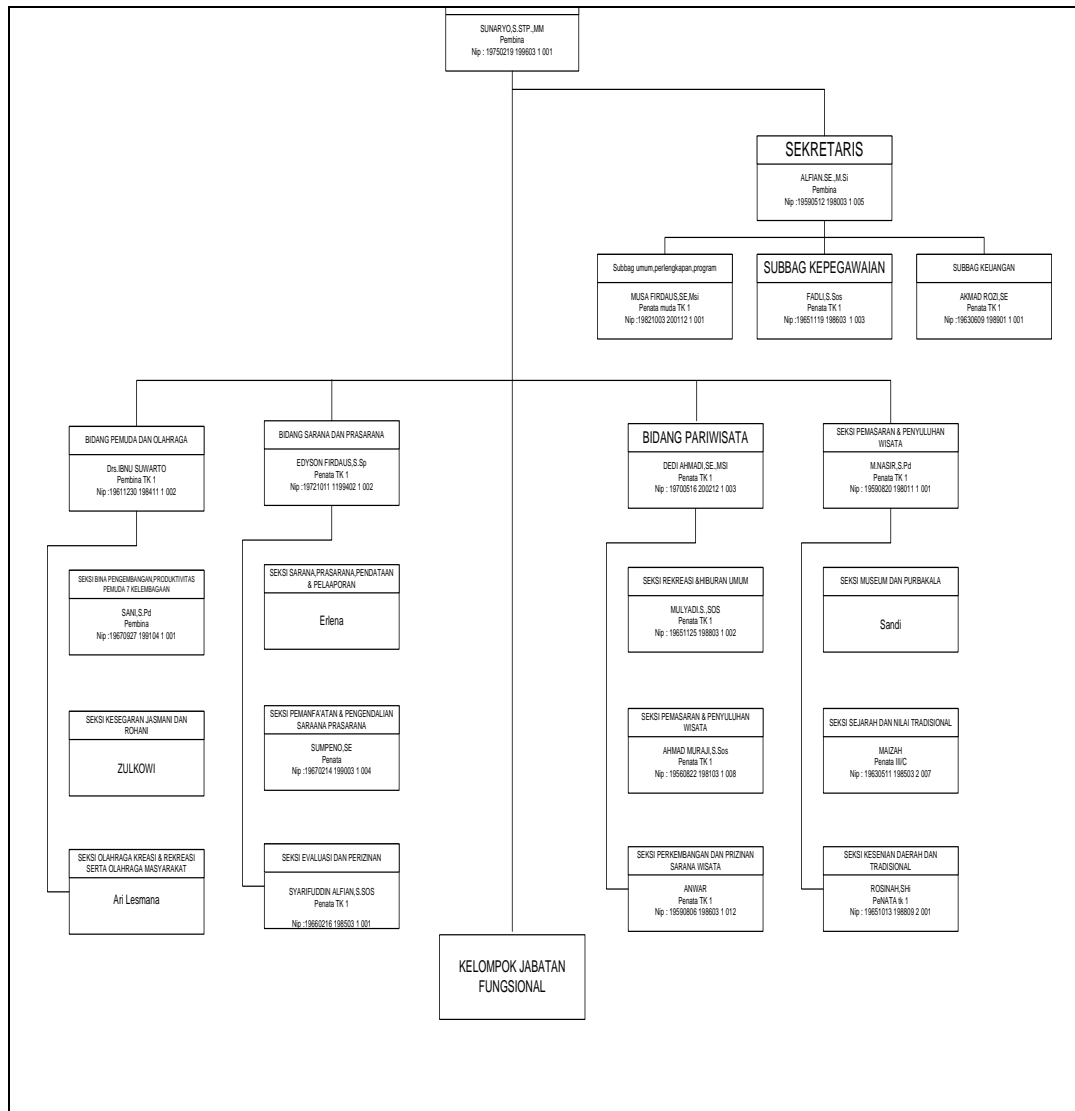
dan kebudayaan daerah serta kepariwisataan yang mampu memberikan kontribusi terhadap masyarakat”.

2. Misi Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin

1. Melestarikan nilai, keragaman dan kekayaan budaya daerah
2. Meningkatkan pengelolaan kepariwisataan secara terpadu dan berkelanjutan
3. Meningkatkan kompetensi pemuda dan prestasi olahraga
4. Meningkatkan kinerja pegawai Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musu Banyuasin

2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas

2.2.2.1. Struktur Organisasi



Sumber : Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musu Banyuwasin

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.2.2. Pembagian Tugas dan Wewenang

1. Bidang Pemuda dan Olahraga

Mempunyai tugas melaksanakan sebagian tugas Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata di bidang Pemuda dan Olahraga dalam melaksanakan tugas Bidang Pemuda dan Olahraga mempunyai fungsi :

- a) membantu kepala dinas dalam bidang tugasnya
- b) menyusun rencana dan program kerja bidang sebagai pedoman pelaksanaan tugas
- c) menyusun dan melaksanakan pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga berdasarkan data dan informasi
- d) menyebarluaskan petunjuk teknis penyelenggaraan kegiatan pembinaan generasi pemuda dan olahraga
- e) mengatur pelaksanaan pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- f) melaksanakan peningkatan kerjasama dengan organisasi yang bergerak di bidang pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- g) membantu pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda dan olahraga sesuai dengan ketentuan yang berlaku

- h) memimpin kegiatan kepala seksi yang ada dalam lingkungannya dan bertanggung jawab atas kelancaran pelaksanaan tugasnya
- i) mengevaluasi dan menilai pelaksanaan tugas bawahannya
- j) melaksanakan tugas-tugas yang di berikan oleh kepala dinas
- k) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala dinas tentang langkah-langkah yang perlu di ambil dalam bidang tugasnya
- l) Seksi Bina Pengembangan Produktivitas Pemuda dan Kelembagaan Mempunyai tugas :
 - a) membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya
 - b) menyusun rencana dan program kerja seksi sebagai pedoman pelaksanaan tugas
 - c) membagi tugas kepada bawahannya sesuai dengan bidang tugasnya
 - d) memberikan petunjuk kepada bawahannya untuk kelancaran pelaksanaan tugas
 - e) menilai prestasi kerja bawahan sebagai bahan pembinaan dan pengembangan karier

- f) menyebarluaskan petunjuk teknis penyelenggaraan kegiatan pembinaan generasi muda
- g) mengatur pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- h) melaksanakan peningkatan kerjasama dengan organisasi yang bergerak di bidang pembinaan dan pengembangan generasi muda sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- i) membantu pelaksanaan kegiatan pembinaan dan pengembangan generasi muda sesuai dengan ketentuan yang berlaku
- j) menyusun laporan seksi sesuai dengan hasil kerja yang telah dicapai sebagai pertanggungjawaban pelaksanaan tugas
- k) melakukan pembinaan dan pengembangan produktivitas kepemudaan dan kelembagaan
- l) mengembangkan ilmu pengetahuan dan teknologi bagi generasi pemuda
- m) meningkatkan aspirasi dan partisipasi kepemudaan
- n) menyusun evaluasi hasil pembinaan kepemudaan

- o) mengendalikan dan menginventarisasi permasalahan dalam melaksanakan pembinaan generasi pemuda
 - p) melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan kepala bidang
 - q) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya
- 2) Seksi Kesegaran Jasmani dan Rohani
- Mempunyai tugas :
- a) membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya
 - b) menyusun konsep pelaksanaan kegiatan pembinaan pengembangan kesegaran jasmani dan rohani
 - c) meningkatkan pembinaan prestasi olahraga pelajar mulai dari usia dini
 - d) menyelenggarakan kompetisi olahraga secara berjenjang dan berkesinambungan
 - e) memberikan petunjuk kepada bawahan untuk kelencaran pelaksanaan tugas
 - f) memberikan kepaahaman kepada masyarakat tentang pentingnya kesegaran jasmani dan rohani

- g) melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan kepala bidang
 - h) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu di ambil dalam bidang tugasnya
- 3. Seksi Olahraga Kreasi,Rekreasi Serta Olahraga Masyarakat Mempunyai fungsi :**
- a) membantu kepala bidang dalam bidang tugasnya
 - b) memberikan petunjuk kepada bawahan untuk kelancaran pelaksanaan tugasnya
 - c) melaksanakan kerjasama dengan lembaga/organisasi olahraga lainnya
 - d) mengembangkan olahraga tradisional/olahraga yang berkembang di masyarakat
 - e) menyusun konsep pelaksanaan kegiatan pembinaan pengembangan olahraga kreasi dan rekreasi serta olahraga masyarakat
 - f) melaksanakan tugas-tugas lain yang di berikan kepala bidang
 - g) memberikan saran-saran dan pertimbangan-pertimbangan kepada kepala bidang tentang

langkah-langkah dan tindakan-tindakan yang perlu diambil dalam bidang tugasnya

2.2.3. Uraian Kegiatan

Selama menjalankan Praktek Kerja Lapangan(PKL) pada Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata penulis ditempatkan pada bidang pemuda dan olahraga, aktivitas penulis selama menjalankan PKL yaitu : Merekap jadwal kegiatan perlombaan olahraga, menjadi panitia kegiatan olahraga, merekap hasil lomba kegiatan, dan membuat surat undangan perlombaan.

BAB III

LAPORAN KEGIATAN

3.1. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan Praktek Kerja Lapangan di Dinas Pemuda Olahraga dan Pariwisata Kabupaten Musi Banyuasin, penulis temukan masalah dalam proses penyampaian informasi di Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin belum mempunyai website, hal ini mengakibatkan kurangnya informasi kepada masyarakat tentang informasi-informasi yang berkaitan dengan Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin, Di harapkan dengan adanya website ini ini bisa menjadi sarana bagi masyarakat untuk mengetahui tentang berita profil, sejarah visimisi, cabang olahraga dan hal-hal lain yang berkaitan dengan Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin. Serta mempercepat dan mempermudah arus informasi kepada masyarakat sehingga masyarakat lebih cepat di terima dan dapat di akses.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Permasalahan yang dihadapi adalah proses penyampaian informasi menggunakan surat edaran kurang efisien Hal itu dikarenakan masih banyak membutuhkan kertas untuk pembuatan surat,disamping itu untuk informasi profil dan kegiatan Dinas

Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin banyak yang belum mengetahui dikarenakan belum ada aplikasi web yang dibuat untuk menyampaikan informasinya.

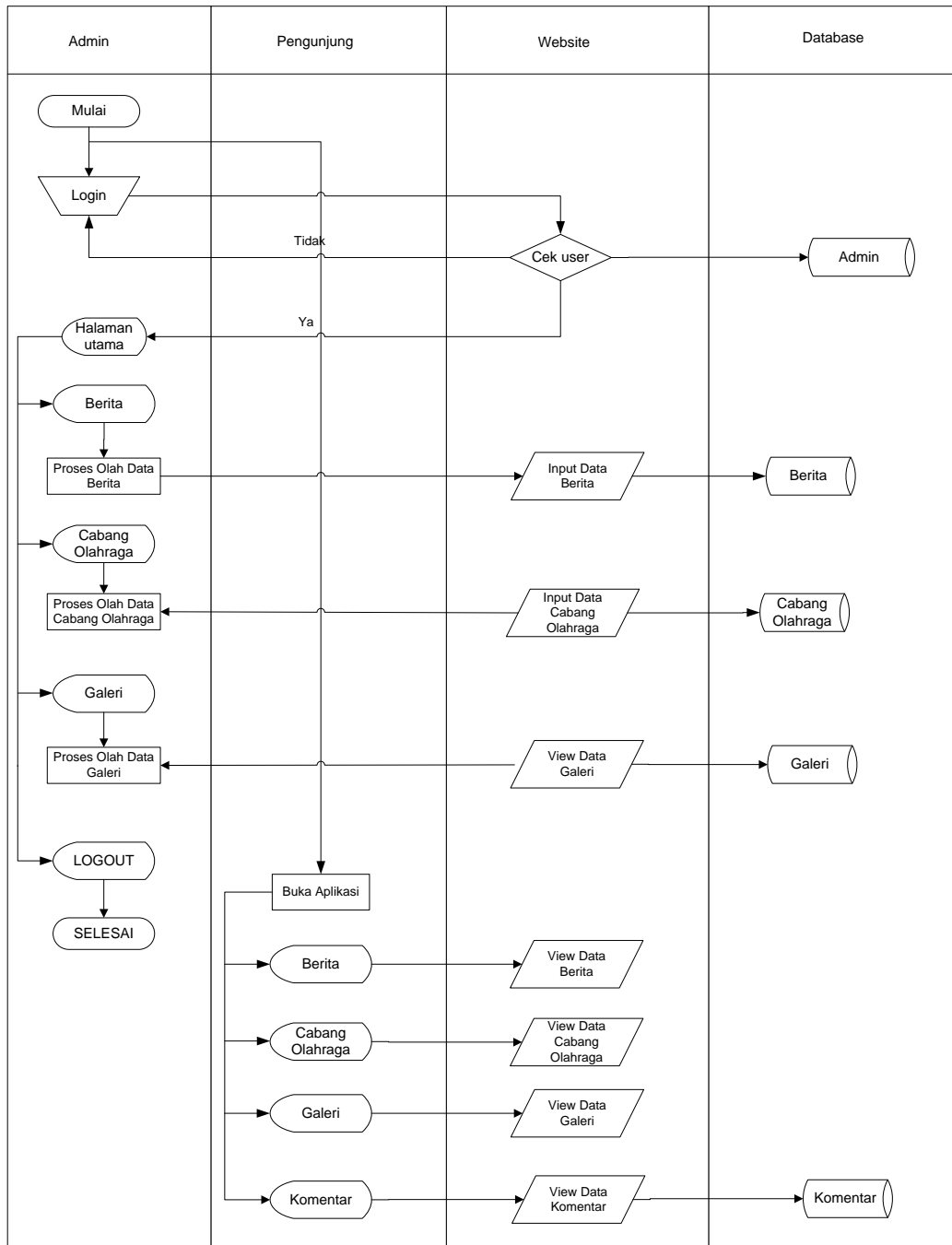
Kendalanya adalah dengan tidak adanya website, proses pertukaran informasi ke masyarakat khususnya untuk siswa/siswi dari SMP sampai dengan SMA tidak maksimal sehingga pada waktu ada kegiatan atau ada informasi penting lainnya masyarakat banyak yang tidak mengetahui. Solusi dari permasalahan di atas adalah perlunya dibuat website untuk mempermudah dan mempercepat proses penyampaian informasi kegiatan Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin.

3.2.2. Pembahasan

3.2.2.1. Diagram Aliran Data

3.1.2.2.2. *Flowchart*

Flowchart adalah suatu bagan yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara proses yang satu dengan proses lainnya dalam suatu program. Flowchart Yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.1 :



Gambar 3.1 Flowchart website yang diusulkan

Dari gambar flowchart website yang diusulkan pada gambar 3.1 dapat dijelaskan proses penginputan

informasi di website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin.

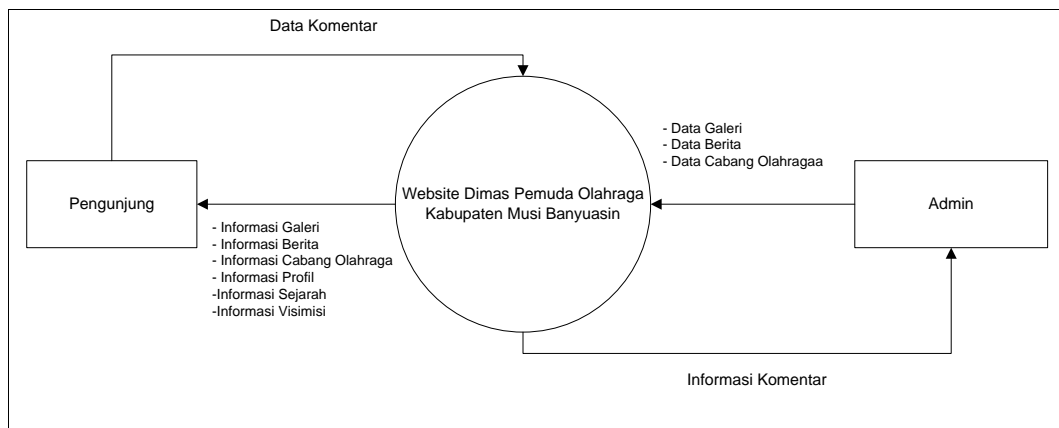
1. dimulai oleh admin, admin akan login sesuai user dan hak akses.
2. admin yang sudah login akan masuk ke halaman utama admin dan dapat menginput data seperti data berita, data cabang olahraga, data galeri untuk ditampilkan di halaman website.
3. edangkan pengunjung mengakses website dan akan melihat informasi tentang profil, sejarah, visi misi, cabang olahraga, galeri.
4. serta dapat memberikan komentar di form komentar.

3.2.2.2. Data Flow Diagram (DFD)

Data Flow Diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berdasarkan hasil analisa penulis, penulis memberikan gambar arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut :

1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar aliran arus data website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin. Diagram konteks dapat dilihat pada gambar 3.2 :



Gambar 3.2 Diagram Konteks

Diagram Konteks pada gambar 3.2 dapat dijelaskan bahwa di Website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin terdapat dua jenis entitas yaitu Admin dan Pengunjung.

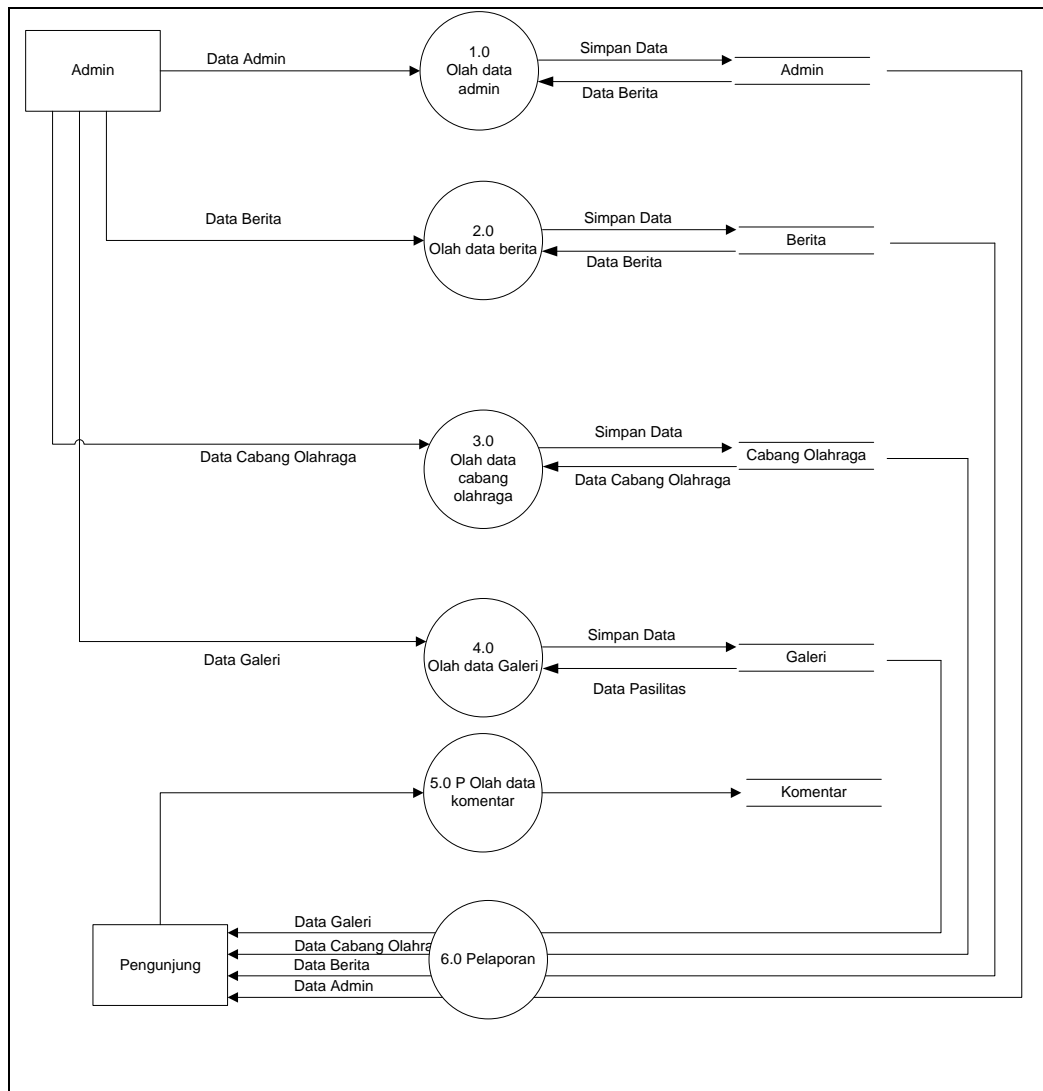
1. Entitas Admin akan menginput data berita, data galeri, dan data cabang olahraga.
2. Entitas Pengunjung akan dapat melihat informasi berita, informasi sejarah, informasi profil, informasi visi misi, informasi galeri,

informasi cabang olahraga dan dapat memberikan komentar di website.

2. Diagram Level 0

Diagram Level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 1.0 adalah proses admin akan melakukan penginputan data berita yang akan disimpan kedalam tabel berita.
2. Proses 2.0 adalah proses admin akan melakukan penginputan data cabang olahraga yang akan disimpan kedalam tabel cabang olahraga.
3. Proses 3.0 adalah proses admin akan melakukan penginputan data pasilitas yang akan disimpan kedalam tabel pasilitas.
4. Proses 4.0.P adalah proses pengunjung akan memberikan komentar yang akan disimpan ke dalam tabel komentar.



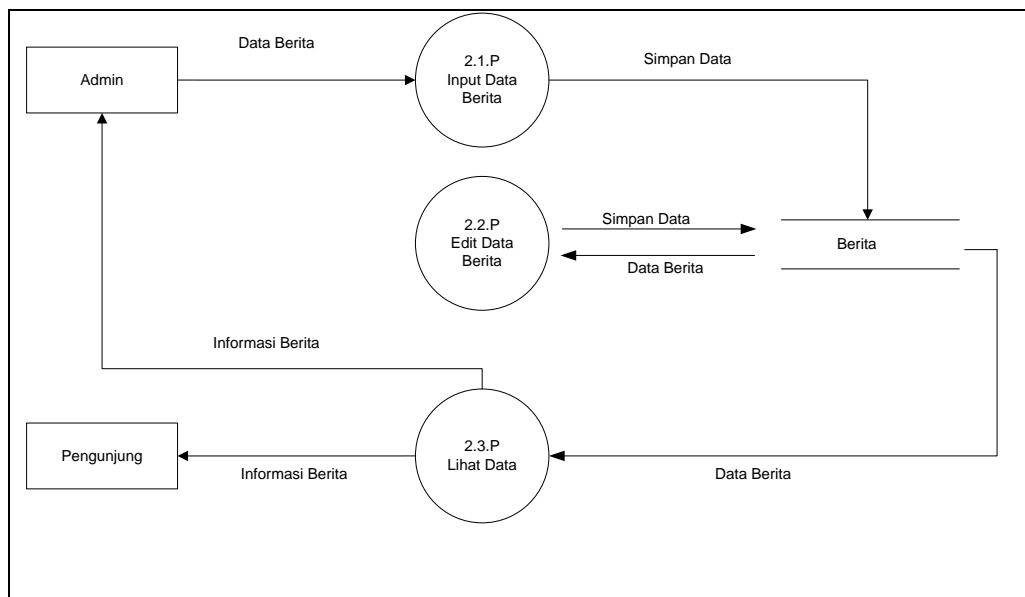
Gambar 3.3 Diagram Level 0

3. Diagram Level 1

Diagram Level 1 adalah turunan dari setiap proses utama dari Level 0. Level ini menunjukkan proses-proses internal yang akan menyusun setiap proses-proses utama dalam Level 0. Diagram Level 1 dapat dibagi beberapa bagian diantaranya sebagai berikut :

a. Diagram Level 1 Proses Input Data Berita

Diagram Level 1 proses input data dapat dilihat pada gambar 3.4 :



Gambar 3.4 Diagram Level 1 Proses Input Data Berita

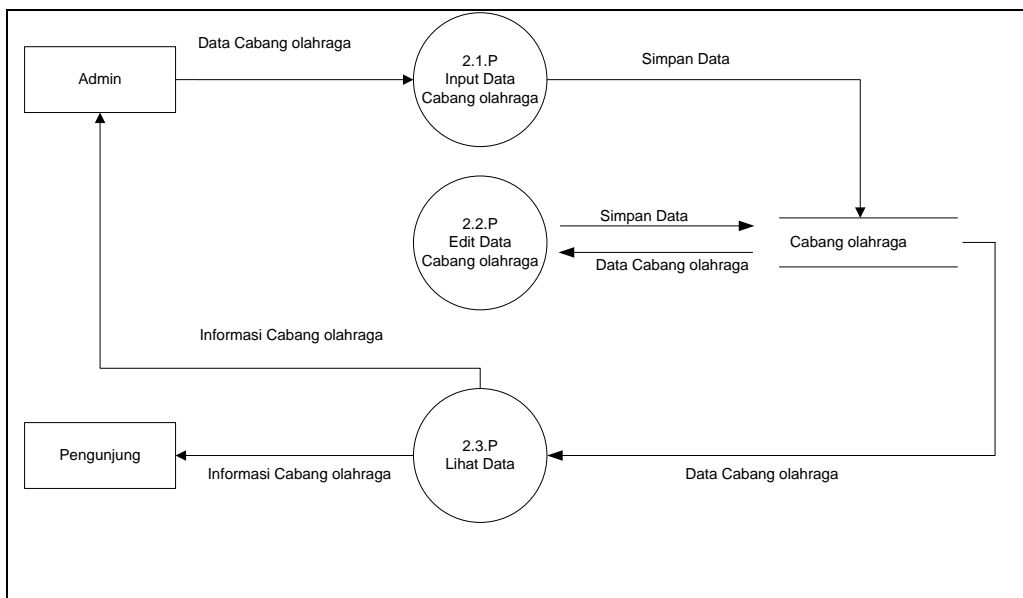
Diagram Level 1 proses input data berita pada gambar 3.5 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 2.1.P adalah proses admin akan menginput data berita serta menyimpannya di tabel berita.
2. Proses 2.2.P adalah proses admin mengedit data berita dari tabel berita.

3. Proses 2.3.P adalah proses dimana pengunjung dan admin akan melihat informasi berita.

b. Diagram Level 1 Proses Input Data Cabang Olahraga

Diagram Level 1 proses input data cabang olahraga dapat dilihat pada gambar 3.5



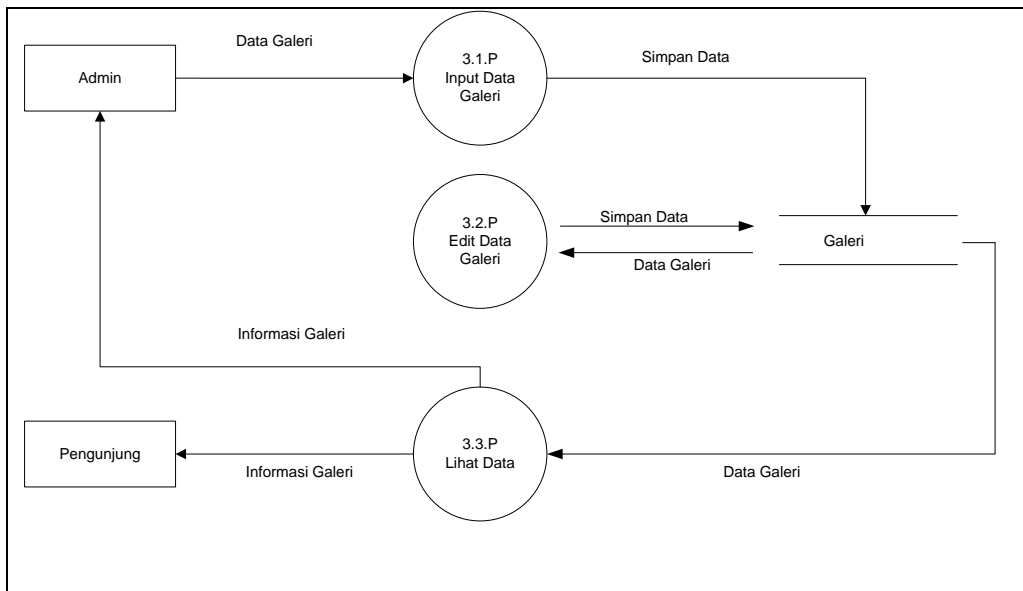
Gambar 3.5 Diagram Level 1 Proses Input Data Cabang Olahraga

Diagram Level 1 proses input data cabang olahraga pada gambar 3.9 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 2.1.P adalah proses admin akan menginput data cabang olahraga serta menyimpannya di tabel cabang olahraga.
2. Proses 2.2.P adalah proses admin akan mengedit data cabang olahraga dari tabel cabang olahraga.
3. Proses 2.3.P adalah proses dimana pengunjung dan admin akan melihat informasi cabang olahraga.

c. Diagram Level 1 Proses Input Data Galeri

Diagram Level 1 proses input data Galeri dapat dilihat pada gambar 3.6 :



Gambar 3.6 Diagram Level 1 Proses Input Data Galeri

Diagram Level 1 proses input data Fasilitas pada gambar 3.10 dapat dijelaskan sebagai berikut :

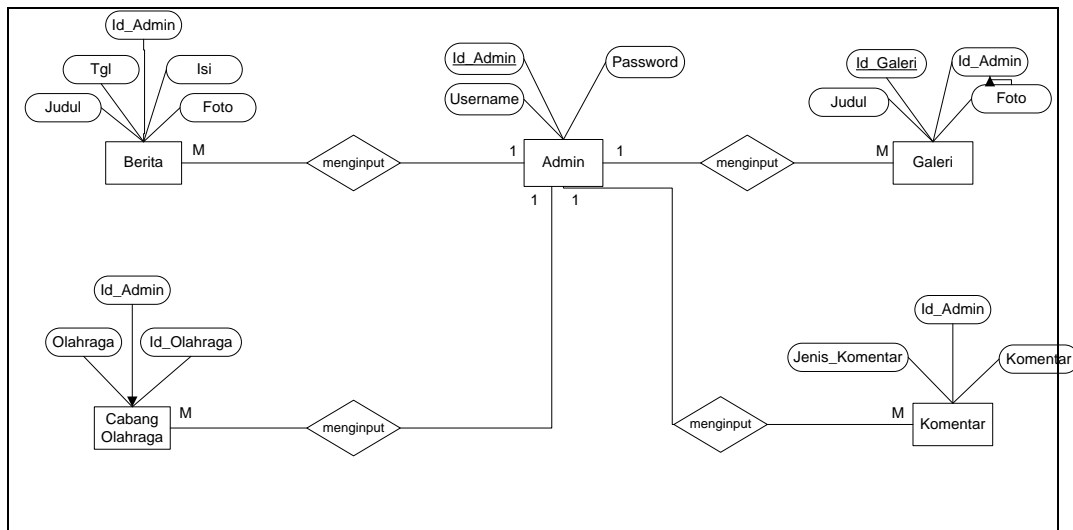
1. Proses 3.1.P adalah proses admin akan menginput data Fasilitas serta menyimpannya di tabel Fasilitas.
2. Proses 3.2.P adalah proses admin akan mengedit data Fasilitas dari tabel Fasilitas.
3. Proses 3.3.P adalah proses dimana pengunjung dan admin akan melihat informasi Fasilitas.

3.2.2.3 Hubungan Antar Data

3.2.2.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity relationship diagram (ERD) adalah pengepresian dari keadaan sebenarnya ke dalam kumpulan objek-objek dasar yang disebut entitas melalui relasi diantara entitas-entitas tersebut. Berikut adalah gambar entity relationship diagram (ERD) yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut. Entity

Relationship Diagram Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin dapat dilihat pada gambar 3.7 :



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) Website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Tabel Admin mempunyai atribut-atribut yaitu Id_admin, Username, Password.
2. Tabel Berita mempunyai atribut-atribut yaitu tgl, Judul, Foto, Isi, Id_admin.
3. Tabel Cabang Olahraga mempunyai atribut-atribut yaitu Id_admin, Id_Olahraga, Olahraga.
4. Tabel Galeri mempunyai atribut-atribut yaitu Id_admin, Id_Galeri, Judul, Foto.

5. Tabel Komentar mempunyai atribut-atribut yaitu komentar, Jenis_komentar, Id_komentar, Komentar.

1.2.2.4. Struktur Tabel

Struktur tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama field, type field dan ukurannya, dimana tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Dalam aplikasi yang dirancang akan dibuat delapan tabel yang akan disimpan dalam sebuah database MySQL. Adapun desain tabel adalah sebagai berikut :

a. Tabel Berita

Tabel berita digunakan untuk menampung data berita.

Nama Tabel : Berita

Primary key : Id_Berita

Foreign Key : -

Tabel 3.1. Desain Tabel Berita

NO	<i>Field Nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1	Id_kategori*	Integer	10	Id kategori
2	Tanggal	Date	-	Kategori
3	Judul	Varchar	100	Tanggal input
4	Isi	Text	-	Judul berita
5	Foto	Varchar	100	Berita

b. Cabang Olahraga

Tabel Cabang olahraga digunakan untuk menampung data cabang olahraga.

Nama Tabel : Olahraga

Primary Key : Id_Olahraga

Tabel 3.2. Desain Tabel Cabang Olahraga

NO	<i>Field Nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1	Id_Olahraga	Integer	15\	Id_Olahraga
2	Olahraga	Varchar	100	Olahraga

c. Galeri

Tabel Galeri olahraga digunakan untuk menampung data Galeri.

Nama Tabel : Galeri

Primary Key : Id_ Galeri

Tabel 3.3. Desain Tabel Galeri

NO	<i>Field Nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1	Id_Foto	Integer	10	Id _Foto
2	Foto	Varchar	100	Foto
3	Nama	Varchar	100	Nama

d. Tabel komentar

Tabel komentar digunakan untuk menampung data komentar.

Nama Tabel : Komentar

Primary Key : Id_ Komentar

Tabel 3.4. Desain Tabel Komentar

NO	<i>Field Nama</i>	<i>Type</i>	<i>Size</i>	<i>Description</i>
1	Id_Komentar	char	10	Id_Komentar
2	Komentar	Text	-	Komentar
3	Jenis_Komentar	Varchar	100	Jenis_Komentar

1.2.2.5. Interface

1.2.2.5.1. Desain input admin

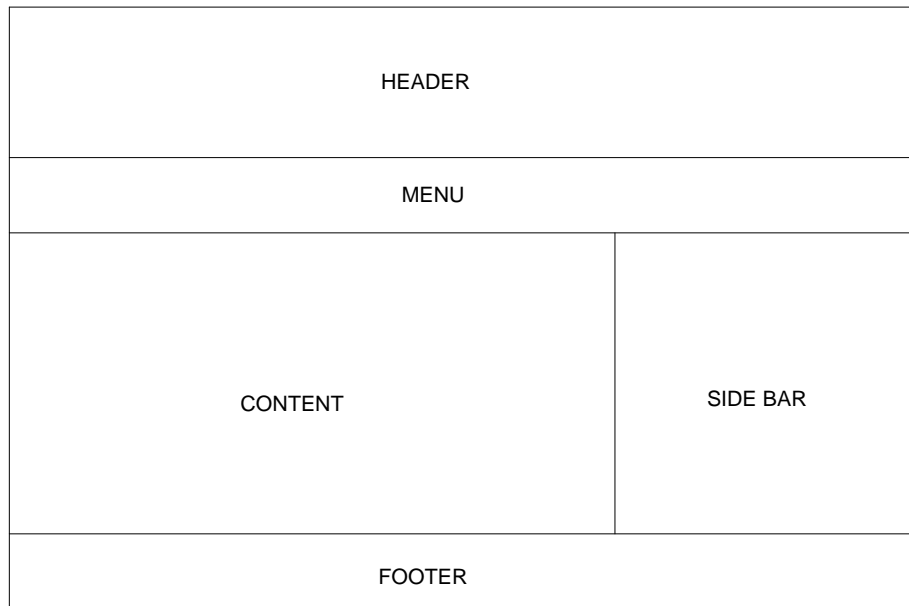
Desain input admin merupakan rancangan tampilan untuk masukan data oleh admin.

Manfaat dari desain input ini adalah untuk memudahkan dalam penerapan rancangan kedalam bahasa program. Adapun desain input admin adalah sebagai berikut :

a. Desain Halaman Utama

Desain halaman utama merupakan tampilan awal pada website yang berisikan link-link

ke halaman yang dituju. Tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.8 :



b. Desain Login

Desain halaman login digunakan untuk masuk ke halaman menu website. tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.9 :

HEADER	
Username	<input type="text"/>
Password	<input type="text"/>
<input type="button" value="LOGIN"/>	

c. Desain Form Berita

Desain halaman berita digunakan admin untuk menginput data berita. tampilan desain berita dapat dilihat pada gambar 3.10 :

FORM INPUT BERITA	
Tanggal	<input type="text"/>
Judul	<input type="text"/>
Isi	<input type="text"/>
Foto	<input type="text"/>
<input type="button" value="SIMPAN"/>	

d. Desain Form Cabang olahraga

Desain halaman Cabang Olahraga digunakan admin untuk menginput data Cabang Olahraga.

Tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.11

:

FORM INPUT CABANG OLAHRAGA		
Cabang Olahraga	<input type="text"/>	
<input type="button" value="SIMPAN"/>	<input type="button" value="EDIT"/>	<input type="button" value="DELETE"/>

e. Desain Form Galeri

Desain halaman Galeri digunakan admin untuk menginput data Galeri. Tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.12.

FORM INPUT GALERI

ID Galeri	
Judul	
Foto	

SIMPAN EDIT HAPUS

f. Desain Form Komentar

Desain halaman Komentar digunakan admin untuk menginput data Komentar. Tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.13.

FORM INPUT KOMENTAR	
Jenis Komentar	<input type="text"/>
Komentar	<input type="text"/>
	<input type="button" value="KIRIM"/> <input type="button" value="BATAL"/>

3.2.2.5.2. Tampilan Output Pengunjung

Desain output pengunjung merupakan rancangan tampilan website yang dapat diakses oleh pengunjung dengan berbagai link yang tersedia. Manfaat dari desain output ini adalah untuk memudahkan dalam penerapan rancangan kedalam bahasa pemrograman. Adapun desain output adalah sebagai berikut :

a. Tampilan Halaman Home

Desain home atau menu utama merupakan tampilan awal pada website yang berisikan link-link ke halaman yang ingin dituju. Tampilan desain seperti gambar 3.14 berikut :



b. Tampilan halaman Profil

Desain halaman profil merupakan tampilan website tentang profil dinas pemuda olahraga kabupaten musu banyuasin. Tampilan desain seperti pada gambar 3.15 berikut :



c. Tampilan Halaman Sejarah

Desain halaman Visimisi merupakan tampilan website tentang Visimisi di dinas pemuda olahraga kabupaten

musi banyuasin. Tampilan desain seperti pada gambar

3.16 berikut :



d. Tampilan Halaman VisiMisi

Desain halaman Visimisi merupakan tampilan website

tentang Visimisi di dinas pemuda olahraga kabupaten

musi banyuasin. Tampilan desain seperti pada gambar

3.17 berikut :



e. Tampilan Halaman Cabang Olahraga

Desain halaman Cabang Olahraga merupakan tampilan website tentang Cabang Olahraga di dinas pemuda olahraga kabupaten musi banyuasin. Tampilan desain seperti pada gambar 3.18 berikut :



f. Tampilan Halaman Galeri

Tampilan Halaman Galeri

Desain halaman Galeri merupakan tampilan website tentang Cabang Olahraga di dinas pemuda olahraga kabupaten musi banyuasin. Tampilan desain seperti pada gambar 3.19 berikut :



g. Tampilan Halaman Komentar

Tampilan halaman Komentar merupakan tampilan untuk memberikan komentar . Tampilan desain seperti pada gambar 3.20 berikut :



BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Simpulan yang didapat penulis dari pembuatan laporan praktek kerja lapangan ini adalah sebagai berikut :

1. Telah dihasilkan sebuah website Dinas pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin dapat mempermudah dalam penyampaian informasi.
2. Website ini juga akan membantu dan mempermudah admin dalam mengola data dan menyajikan informasi seperti artikel dan galeri serta melihat kritik dan saran dari pengunjung.

4.2. Saran

Saraan yang diusulkan penulis untuk proses pengembangan lebih lanjut dari Website Dinas Pemuda Olahraga Kabupaten Musi Banyuasin adalah sebagai berikut :

1. Untuk peneliti selanjutnya perlu dikembangkan lagi desain tampilan dan penambahan kolom iklan.
2. Informasi yang disajikan sebaiknya selalu di *update* dengan berita-berita terbaru.
3. Sebaiknya melakukan penambahan kategori berita pada Media Informasi yang berjalan saat ini.