

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI KERJA SAMA MEDIA ONLINE PADA DINAS
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PRABUMULIH
BERBASIS WEB**



**Diajukan Oleh :
RELLY MARSOLINO
021180101**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI KERJA SAMA MEDIA ONLINE PADA DINAS
KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA KOTA PRABUMULIH
BERBASIS WEB**



**Diajukan Oleh :
RELLY MARSOLINO
021180101**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan
dan Syarat penyusunan Skripsi**

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RELLY MARSOLINO

NOMOR POKOK : 021180101

PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI

JEJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU

**JUDUL : APLIKASI KERJA SAMA MEDIA ONLINE
PADA DINAS KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA KOTA PRABUMULIH
BERBASIS WEB**

Tanggal : 21 juli 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0224059102

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : RELLY MARSOLINO
NOMOR POKOK : 021180101
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JEJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI KERJA SAMA MEDIA ONLINE
PADA DINAS KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA KOTA PRABUMULIH
BERBASIS WEB**

Tanggal: 19 juli 2022
Penguji 1

Tanggal: 15 juli 202
Penguji 2

Jaka Purnama, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0219089401

Imroatul Khasanah, S.Kom., M.Kom
NIDN : 0206129003

Mengetahui,
Rektor

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

MOTTO :

“Prima yang berkualitas”

Kupersembahkan kepada :

- Allah SWT yang telah memberikan kemudahan
- Kedua orang tua dan keluarga yang selalu support & mendoakan
- Staf BAAK Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech
- Pembimbing dan para dosen Institut Teknologi Dan Bisnis PalComTech yang telah ikhlas memberikan pengajaran berharga bagiku.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini sholawat serta salam juga kepada baginda Nabi Muhammad SAW.

Laporan ini disusun untuk melengkapi persyaratan dalam mengikuti materi kuliah Praktik kerja lapangan yang merupakan salah satu syarat kelulusan. Dalam laporan ini penulis mengambil judul “**Aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih Berbasis Web**” Laporan ini terbagi menjadi 4 Bab, Bab I pendahuluan, Bab II keadaan tempat PKL, Bab III hasil dan pencapaian kegiatan PKL, Bab IV penutup.

Selama penulisan dan penyusunan Laporan PKL ini penulis mendapat banyak bantuan juga dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih ke pada berbagai pihak, yaitu kepada :

- 1) Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
- 2) Ketua program Sistem Informasi, Dini Hari Pertiwi, M.Kom
- 3) Dosen pembimbing, Yayuk Ike Meilani, S.Kom, M.Kom.
- 4) Pembimbing lapangan PKL, Candra Pipit, SI
- 5) Kedua orang tuaku, ayah, ibu dan kakakku
- 6) Teman-teman seperjuangan
- 7) Semua pihak yang telah membantu dan memberikan dukungan

Karena kebaikan dan dukungan beliau di atas penulis kedepan menyelesaikan laporan ini dengan kerendahan hati, penulis memohon maaf apabila ada kesalahan dalam penulisan laporan ini. Penulis sadar dalam penulisan laporan ini terdapat

banyak kekurangan dan jauh dari kata sempurna laporan ini di akhirin dengan kata semoga laporan ini dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Pelembang, 8 juli 2022

penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Ruang lingkup	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan PKL.....	3
1.3.2 Manfaat PKL.....	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL.....	3
1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik.....	3
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.4.1. Tempat PKL.....	4
1.4.2. Waktu PKL.....	4
1.5. Teknik pengumpulan data	4
1.5.1. Wawancara.....	4
1.5.2. Observasi.....	5
1.5.3. Studi Pustaka.....	5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1.	Landasan Teori.....	6
2.1.1.	Website	6
2.1.2.	PHP	6
2.1.3.	MySQL.....	7
2.1.3.1.	Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	7
2.1.3.2.	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	13
2.1.3.3.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	14
2.2.	Gambaran Umum Perusahaan	15
1.2.1.	Sejarah Perusahaan.....	15
1.2.2.	Visi dan Misi	16
1.2.3.	Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	17
1.2.4.	Tugas dan Wewenang.....	18
1.2.5.	Uraian Kegiatan.....	19
BAB III PEMBAHASAN		
3.1.	Hasil Pengamatan.....	21
3.1.1.	Prosedur Yang Berjalan.....	21
3.1.2.	Prosedur Yang Diusulkan	23
3.2.	Evaluasi & Pembahasan	27
3.2.1.	Evaluasi	27
3.2.2.	Pembahasan.....	28
3.2.2.1.	<i>Data Flow Diagram (DFD)</i>	28
3.2.2.2.	DFD level 0	28
3.2.2.3.	<i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i>	30
3.2.2.4.	Struktur Tabel.....	31
3.2.2.5.	Desain Interface.....	33
3.2.2.6.	Interface.....	38
BAB IV PENUTUP		
4.1.	Kesimpulan	49
4.2.	Saran	49
DAFTAR PUSTAKA		xiv
HALAMAN LAMPIRAN.....		xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Dinas Kominfo Kota Prabumulih	17
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Sistem yang Berjalan	22
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> sistem media yang di usulkan	24
Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> sistem Staf yang di usulkan	25
Gambar 3.4 <i>Flowchart</i> sistem kepala dinas yang di usulkan	26
Gambar 3.5 <i>Data Flow Diagram</i> (DFD)	28
Gambar 3.6 DFD Level 0	29
Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram	31
Gambar 3.8 Desain Halaman Login Dan Pendaftaran	34
Gambar 3.9 Desain Halaman Pendaftaran	35
Gambar 3.10 Desain halaman Dashboard	35
Gambar 3.11 Desain Input Form Pengajuan	36
Gambar 3.12 Desain Data User	37
Gambar 3.13 Desain Data Pengajuan	37
Gambar 3.14 Desain Data Laporan Pimpinan	38
Gambar 3.15 Tampilan Login	39
Gambar 3.16 Tampilan Pendaftaran	39
Gambar 3.17 Tampilan Dashboard	40
Gambar 3.18 Tampilan Form Pengajuan	41
Gambar 3.19 Tampilan Data Pengajuan	41
Gambar 3.20 Tampilan Data Serah Terima	42
Gambar 3.21 Tampilan Dashboard Staf	43
Gambar 3.22 Tampilan Data User	43

Gambar 3.23 Tampilan Data Pengajuan.....	44
Gambar 3,24 Tampilan Data Serah Terima	45
Gambar 3.26 Tampilan Dashboard Pimpinan.....	45
Gambar 3.27 Tampilan Data User	46
Gambar 3.28 Tampilan Data Pengajuan.....	47
Gambar 3.29 Tampilan Data Serah Terima	47
Gambar 3.30 Tampilan Data Laporan.....	48

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2.2 Notasi <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	13
Tabel 2.3 Notasi <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	14
Tabel 3.1 Login.....	32
Tabel 3.2 Pengajuan.....	32
Tabel 3.2 Serah Terima	33

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Media online bisa dikatakan sebagai media “generasi ketiga” setelah media cetak seperti Koran, Tabloid, Majalah, Buku, Media elektronik seperti radio, televisi dan lain-lain. Media online merupakan produk jurnalistik online atau jurnalisme siber yang didefinisikan sebagai “pelaporan fakta atau peristiwa yang diproduksi dan distribusikan melalui internet” (Asep Syamsul, 2018).

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih merupakan Instansi yang melaksanakan kewenangan otonomi kota dalam tugas desentralisasi urusan di bidang komunikasi dan informatika, Persandian dan Statistik Sektoral dalam pemerintahan untuk membantu walikota dalam menyelenggarakan pemerintahan daerah. tugas yang dilaksanakan dalam kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika yaitu menginformasikan berbagai kegiatan walikota kota Prabumulih.

Staf KIP (Komunikasi dan Informasi Publik) merupakan staf yang terlibat dalam kerja sama pemberitaan media dengan Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih, kerja sama yang akan dilakukan oleh staf media dalam kota maupun luar kota dengan Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih yang akan dilaksanakan dalam bentuk pertemuan negosiasi yang dilaksanakan di kantor pemerintahan kota Prabumulih dalam waktu dua

minggu. Negosiasi ini membicarakan mengenai berita yang diambil dari kota prabumulih beserta harga penawaran yang dinegosiasikan.

Aplikasi yang akan dibangun diharapkan dapat memberikan solusi dari permasalahan dalam proses kerjasama dengan media online. Penulis berinisiatif membuat untuk membantu dalam pembuatan aplikasi kerjasama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika yang akan digunakan untuk menghubungkan antara pihak dinas dengan media online Oleh karena itu, penulis mengambil judul “aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih Berbasis Web”.

1.2. Ruang lingkup

Praktik Kerja Lapangan dibatasi sebagai berikut :

1. Bahasa pemrograman yang digunakan *PHP* dan database yang digunakan *MySQL*.
2. Aplikasi yang dibangun menggunakan web editor Visual Studio Code, karena sangat kompatibel dan mudah digunakan.
3. Hak akses dari aplikasi ini adalah pihak media, staf KIP (Komunikasi dan Informatika Publik) dan kepala Dinas Komunikasi dan Informatika.
4. Aplikasi ini mempunyai data inputan seperti data user, data pengajuan, data serah terima.
5. Sedangkan outputnya adalah output data user, data pengajuan, data serah terima.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan PKL

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan yaitu membangun sebuah aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih Berbasis Web yang dapat mendukung antar 2 pihak dalam melancarkan atau mempersingkat waktu kerja sama media dari luar kota ke Dinas Komunikasi dan Informatika dari Kota Prabumulih.

1.3.2 Manfaat PKL

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Memberikan peningkatan keahlian profesi sehingga menumbuhkan kepercayaan diri. Mengenal pelaksanaan dan proses web sebenarnya di dunia kerja dan dapat menyajikan pengalaman-pengalaman dan data-data yang diperoleh selama Praktik Kerja Lapangan.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL

Memberi dukungan dalam bentuk aplikasi. dalam mempermudah kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika. Dapat mempermudah dalam mengelola sistem kerja sama Dinas Komunikasi dan Informatika kota prabumulih dengan media Online.

1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik

Diharapkan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pemrograman Berbasis Web Sebagai masukan dalam penulisan ilmiah yang lebih baik di masa akan mendatang

1.4.Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Praktik Kerja dilakukan di Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih yang terletak di Jalan Jenderal Sudirman, Sindur, Kecamatan Cambai, Kota Prabumulih, Sumatera Selatan.

1.4.2. Waktu PKL

Waktu pelaksanaan PKL selama satu bulan mulai dari tanggal 16 Februari 2022 – 18 maret 2022. Waktu pelaksanaan kerja dimulai hari Rabu sampai dengan hari jumat, dengan jam kerja mulai dari pukul 08.00 WIB sampai dengan 15.00 WIB

1.5. Teknik pengumpulan data

1.5.1. Wawancara

Menurut Sugiyono (2017:194) Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang akan diteliti, dan apabila peneliti juga ingin mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah dari responden tersebut sedikit. Menggunakan teks, selanjutnya peneliti mengembangkan pertanyaan untuk memperoleh informasi yang mendalam. Penulis melakukan wawancara langsung kepada kepala dinas dan para staf untuk mempelajari mengenai kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika.

1.5.2. **Observasi**

Menurut Hasanah, H (2017) Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Dengan kata lain, observasi adalah kemampuan seseorang untuk menggunakan pengamatannya melalui hasil kerja pancaindra. Dalam hal ini pancaindra digunakan untuk menangkap gejala yang diamati. Apa yang ditangkap tadi, dicatat dan selanjutnya catatan tersebut dianalisis. Penulis melakukan pengamatan di tempat PKL di Dinas komunikasi dan Informatika untuk mengetahui peraturan dan sistem kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika.

1.5.3. **Studi Pustaka**

Menurut Sugiyono (2017:291) mengungkapkan bahwa “studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang terkait dengan nilai, budaya, dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti”. penulis melakukan pengumpulan data secara signifikan yang mengenai pengaplikasian kerja sama media online dengan Dinas komunikasi dan Informatika.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Website

Menurut Sidik (2017:107) mengungkapkan bahwa, "Situs Web (Website) awalnya merupakan suatu layanan sajian informasi yang menggunakan konsep hyperlink yang memudahkan surfer (sebutan bagi pemakai komputer yang melakukan penyelusuran informasi di internet) untuk mendapatkan informasi dengan cukup mengeklik suatu link berupa teks atau gambar maka informasi dari teks atau gambar akan ditampilkan secara lebih terperinci (detail)"

2.1.2. PHP

Menurut Hidayatullah (2017:223) mengungkapkan bahwa "PHP Hypertext preprocessor adalah suatu bahasa scripting khususnya digunakan untuk web development". PHP memiliki sifat server side scripting sehingga untuk menjalankan PHP harus menggunakan Web server.

Menurut Danny & Khoiriyah (2019) mengemukakan bahwa "php (PHP : *hypertext preprocessor*) adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat server-side yang ditambahkan ke HTML".

2.1.3. MySQL

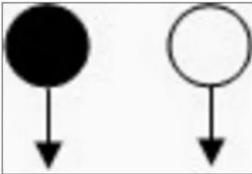
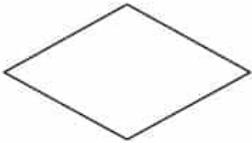
Menurut Parulian (2017) mengungkapkan bahwa MySQL merupakan sebuah perangkat lunak dengan sistem manajemen *database* *Sql* (*database management system*) atau DBMS yang *multithread*, *multi-user*, penggunaan yang cukup besar yakni sekitar 6 juta di seluruh dunia. MySQL AB dibawah lisensi GNU General Public License (GPL) membuat MySQL tersedia sebagai perangkat lunak gratis.

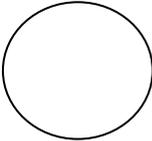
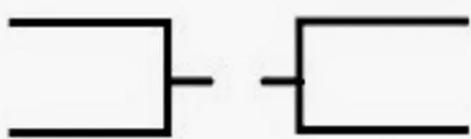
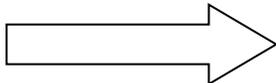
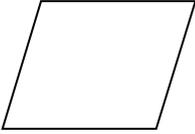
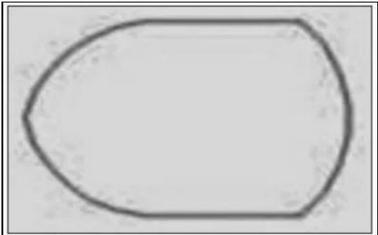
Menurut Arafat (2017) mengungkapkan bahwa MySQL merupakan RDBMS (*server database*) yang mengelola database dengan cepat menampung dalam jumlah sangat besar dan dapat di akses oleh banyak user.

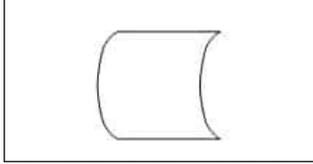
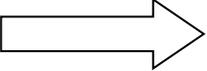
2.1.3.1. Bagan Alir (*Flowchart*)

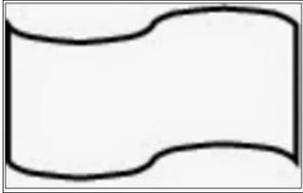
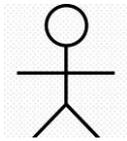
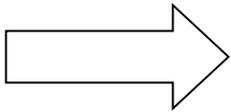
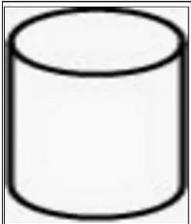
Menurut Wibawanto (2017:20) mengungkapkan bahwa “*Flowchart* adalah suatu bagan dengan simbol-simbol tertentu yang menggambarkan urutan proses secara mendetail dan hubungan antara suatu proses dengan proses lainnya dalam suatu program” Diagram alur dapat menunjukan secara jelas, arus pengendalian suatu algoritma yakni bagaimana melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis. simbol *Flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1.

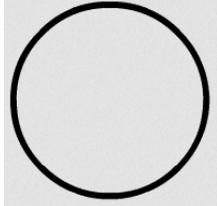
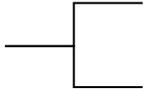
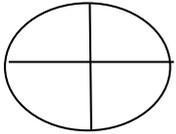
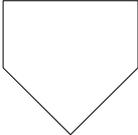
Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

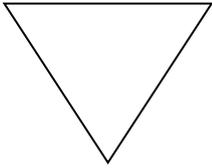
No	Simbol	keterangan
1	<p data-bbox="587 465 740 501"><i>Terminator</i></p> 	Menyatakan permulaan dan akhir dari suatu program.
2	<p data-bbox="619 689 708 725"><i>couple</i></p> 	Menunjukkan suatu elemen yang dikirimkan dari satu modul ke modul lain
3	<p data-bbox="609 972 718 1008"><i>Process</i></p> 	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4	<p data-bbox="603 1263 724 1299"><i>Decision</i></p> 	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak.
5	<p data-bbox="593 1559 734 1594"><i>Document</i></p> 	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen(melalui printer)
6	<p data-bbox="628 1823 699 1859"><i>Flow</i></p> 	Menyatakan jalannya arus suatu proses

No	Simbol	keterangan
7	<p style="text-align: center;"><i>On-page</i></p> 	simbol digunakan untuk keluar–masuk atau penyambungan proses dalam halaman yang sama.
8	<p style="text-align: center;"><i>Annotastaion</i></p> 	Berisi catatan shst agar mudah di mengerti isi/tujuan
9	<p style="text-align: center;">Manual Operation</p> 	menunjukkan proses pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
10	<p style="text-align: center;">Transfortation</p> 	Memindahkan material dengan forklit ,mengangkat barang dengan once
11	<p style="text-align: center;">input dan Output</p> 	Menyatakan proses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatannya
12	<p style="text-align: center;">Display</p> 	menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, printer dan sebagainya.

No	Simbol	keterangan
13	<p data-bbox="544 398 778 432">Disk and On Line</p> 	<p data-bbox="948 398 1358 510">Menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk</p>
14	<p data-bbox="539 745 783 779">Predefined process</p> 	<p data-bbox="948 745 1337 1003">mempersiapkan penyimpanan yang sedang/akan digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam storage</p>
15	<p data-bbox="568 1066 754 1099">Sorting Office</p> 	<p data-bbox="948 1043 1358 1155">Menunjukkan proses pengurutan data di luar proses komputer</p>
16	<p data-bbox="568 1364 754 1397"><i>Transfortation</i></p> 	<p data-bbox="948 1364 1353 1547">Memindahkan material dengan forklit ,mengangkat barang dengan once</p>
17	<p data-bbox="531 1610 791 1644">Magnetic Tape Unit</p> 	<p data-bbox="948 1588 1337 1771">menyatakan input berasal dari pita magnetik atau output disimpan ke pita magnetik</p>

No	Simbol	keterangan
18	<p>Punch Card</p> 	<p>menyatakan bahwa input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.</p>
19	<p>Aktor</p> 	<p>Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan use case</p>
20	<p>Use Case</p> 	<p>Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor</p>
21	<p>Transfortation</p> 	<p>Memindahkan material dengan forklit ,mengangkat barang dengan once</p>
22	<p>Magnetik Disk</p> 	<p>input atau output yang menggunakan disk magnetik</p>
23	<p>Magnetik Drum</p> 	<p>input atau output yang menggunakan Drum Magnetik</p>

No	Simbol	keterangan
24	<p style="text-align: center;"><i>Loop Limit</i></p> 	Mengindikasikan awal mula loop
25	<p style="text-align: center;"><i>On-page connector</i></p> 	digunakan untuk input-output/penyambungan sama
26	<p style="text-align: center;"><i>comment</i></p> 	Digunakan untuk dapat menunjukkan informasi tambahan tentang langkah dengan komentar/anotasi
27	<p style="text-align: center;"><i>“Or” Symbol</i></p> 	Menunjukkan bahwa alur proses berlanjut di tiga cabang atau lebih
28	<p style="text-align: center;"><i>Off-Page connector</i></p> 	input atau output yang menggunakan disk magnetik
29	<p style="text-align: center;"><i>Double allow</i></p> 	Menunjukkan arah aliran dari dua proses

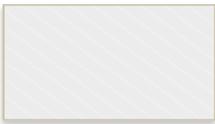
No	Simbol	keterangan
	<p style="text-align: center;"><i>Merge</i></p> 	<p>Menunjukkan perpotongan antara beberapa jalur dalam aliran, tempat dua atau lebih aliran kerja atau aliran data bertemu.</p>

Sumber : Wibawanto (2017:44)

2.1.3.2. Data Flow Diagram (DFD)

Menurut Maniah (2017:44) mengungkapkan bahwa *Data Flow Diagram* (DFD), terutama untuk menggambarkan sistem operasional dimana fungsi sistem sangat penting dan kompleks dibandingkan data yang dimanipulasi sistem. Keunggulan dari DFD adalah DFD mudah dipahami oleh orang teknik maupun non teknik, memberikan gambaran sistem secara menyeluruh, lengkap dengan lingkup sistem dan hubungan ke sistem lainnya dan memberikan tampilan komponen-komponen sistem secara detail. Notasi DFD dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Notasi Data Flow Diagram (DFD)

No	Notasi	keterangan
1	<p style="text-align: center;">Entitas Eksternal</p> 	<p>Dalam hal ini dapat berupa orang. Unit yang terkait atau berinteraksi dengan sistem namun di luar sistem.</p>

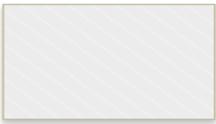
No	Notasi	keterangan
2	<p>Aliran Data</p> 	Menggambarkan aliran data dari sumber ke tujuan.
3	<p>Proses</p> 	Unit yang menggunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak di indentifikasi.
4	<p>Data Store</p> 	Penyimpanan data atau tempat data di refer atau proses

Sumber : Maniah (2017:44)

2.1.3.3. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Yasin (2019) mengungkapkan bahwa “*Entity Relationship Diagram (ERD)* adalah suatu rancangan atau bentuk hubungan sesuatu kegiatan yang berkaitan langsung dan mempunyai fungsi di dalam proses tersebut”. Notasi ERD dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3 Notasi *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Notasi	keterangan
1	<p>Entitas Eksternal</p> 	Dalam hal ini dapat berupa orang. Unit yang terkait atau berinteraksi dengan sistem namun di luar sistem.

No	Notasi	keterangan
2	<p style="text-align: center;">Atribut</p> 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
3	<p style="text-align: center;">Relasi</p> 	Relasi yang menghubungkan antar entitas ; biasanya diawali dengan kata kerja.
4	<p style="text-align: center;">Asosiasi / Association</p> 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian.

Sumber : Yasin (2017)

2.2.Gambaran Umum Perusahaan

1.2.1. Sejarah Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih dibentuk berdasarkan peraturan daerah Kota Prabumulih (PERDA) Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pembentukan Susunan Organisasi dan Tata Kerja Perangkat Daerah Kota Prabumulih dan Peraturan Walikota (Perwali) Kota Prabumulih Nomor 10 Tahun 2017 Perubahan Atas Peraturan Walikota Prabumulih Nomor 42 Tahun 2016. Dinas Komunikasi dan Informatika

Kota Prabumulih merupakan Perpecahan dari Dinas Perhubungan pada tahun 2017.

1.2.2. Visi dan Misi

A. Visi Dinas Informasi dan Informatika

1. **Kata kota Prabumulih** adalah objek yang menjadi tempat segara aktivitas perencanaan, pelaksanaan dan pengawasan.
2. **Prima** mengandung arti pertama sangat baik dan utama.
3. **Kata Prima** juga dapat dijabarkan menjadi kepanjangan dari presentasi, religius, inovatif, mandiri dan aman.
4. **Berkualitas** terbentuk dari kata dasar kualitas yang mengandung arti tingkat baik buruknya sesuatu, atau menunjukkan suatu derajat atau taraf.

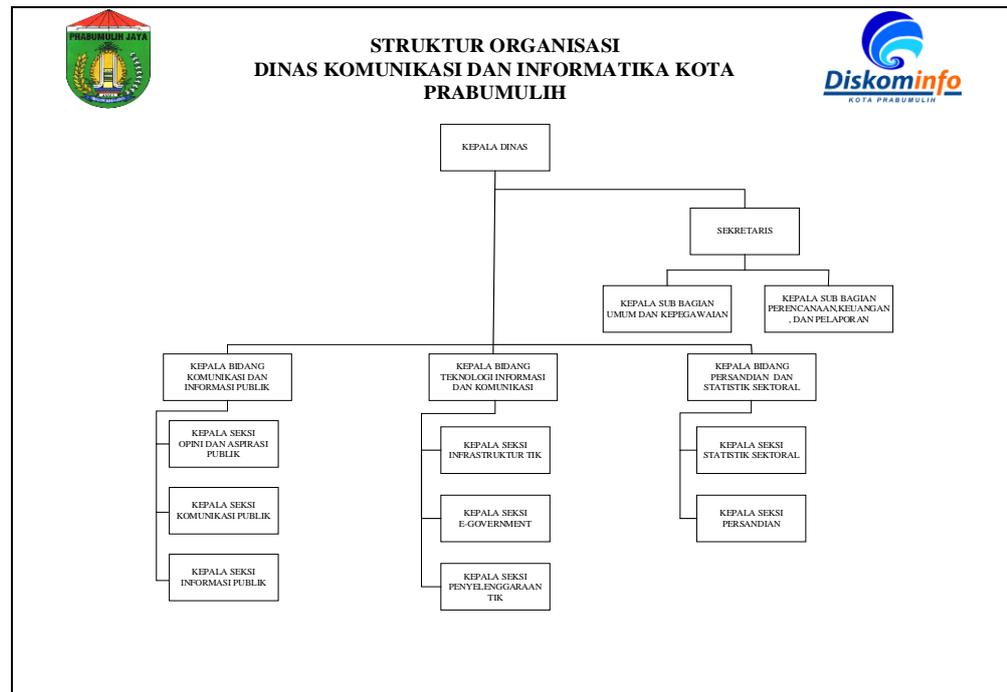
B. Misi Dinas informasi dan Informatika

1. Misi peningkatan tata kelola pemerintahan yang baik berkualitas dan berprestasi.
2. Misi peningkatan sumber daya masyarakat yang berkualitas, berprestasi dan Religius pada setiap lini kehidupan.
3. Misi peningkatan sarana dan prasarana lingkungan dan pemukiman yang ramah lingkungan serta peningkatan dan pengembangan infrastruktur wilayah yang berkualitas.
4. Misi pemberdayaan masyarakat dengan menciptakan seluas-luasnya kesempatan kerja serta dengan memantapkan daya

saing usaha-usaha ekonomi lokal, inovasi produk dan jasa serta pengembangan industri kreatif.

1.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

Berdasarkan peraturan daerah kota Prabumulih Nomor 8 tahun 2016 Tentang pembentukan dan susunan perangkat daerah kota Prabumulih, Dinas Komunikasi dan Informatika merupakan unsur Pelaksana pemerintah kota Prabumulih di bidang Perhubungan, Komunikasi dan Informatika yang dipimpin oleh seorang kepala Dinas yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada walikota melalui sekretaris daerah. Kepala Dinas dibantu oleh satu orang pejabat Esselon II (Sekretaris), tiga orang pejabat Esselon III B (Kepala Bidang), sepuluh orang pejabat Esselon IV A (Kepala Sub Bagian, Kepala Seksi). Sebagaimana tergambar dalam struktur Organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika



Sumber : Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih

Gambar 2.1 Struktur Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih

1.2.4. Tugas dan Wewenang

Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih terdiri dari :

1) Kepala Dinas

Kepala dinas mempunyai tugas membantu walikota melaksanakan fungsi membantu kepala daerah memimpin dalam merumuskan dan melaksanakan kebijakan, evaluasi, pelaporan dan bimbingan teknis di bidang komunikasi dan informatika, persandian dan statistik serta tugas pembantuan.

2) Sekretaris

Sekretaris membawahi 2 sub bagian, yaitu :

1. Sub bagian umum dan kepegawaian
2. Sub bagian perencanaan, keuangan, dan pelaporan

3) Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Publik (KIP)

Kepala Bidang Komunikasi dan Informasi Publik membawahi :

1. Seksi Opini dan Aspirasi Publik
2. Seksi Komunikasi Publik
3. Seksi Informasi Publik

4) Kepala Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)

Kepala Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi membawahi :

1. Seksi Infrastruktur TIK
2. Seksi e-Government
3. Seksi Penyelenggaraan TIK

5) Kepala Bidang Persandian dan Statistik Sektoral

Kepala Bidang Persandian dan Statistik Sektoral membawahi :

1. Seksi statistik Sektoral
2. Seksi Persandian

1.2.5. Uraian Kegiatan

Kegiatan yang dilakukan selama satu bulan di Dinas Komunikasi dan Informatika antara lain

1. Membantu kegiatan operasional staf KIP Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.
2. Membangun aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.

3. Membantu mengatur pengeluaran anggaran Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.
4. Mewawancarai kepala Dinas mengenai proses kerja sama Dinas Komunikasi dan Informatika dengan media Online.
5. Mengobservasi mengenai kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih.

BAB III

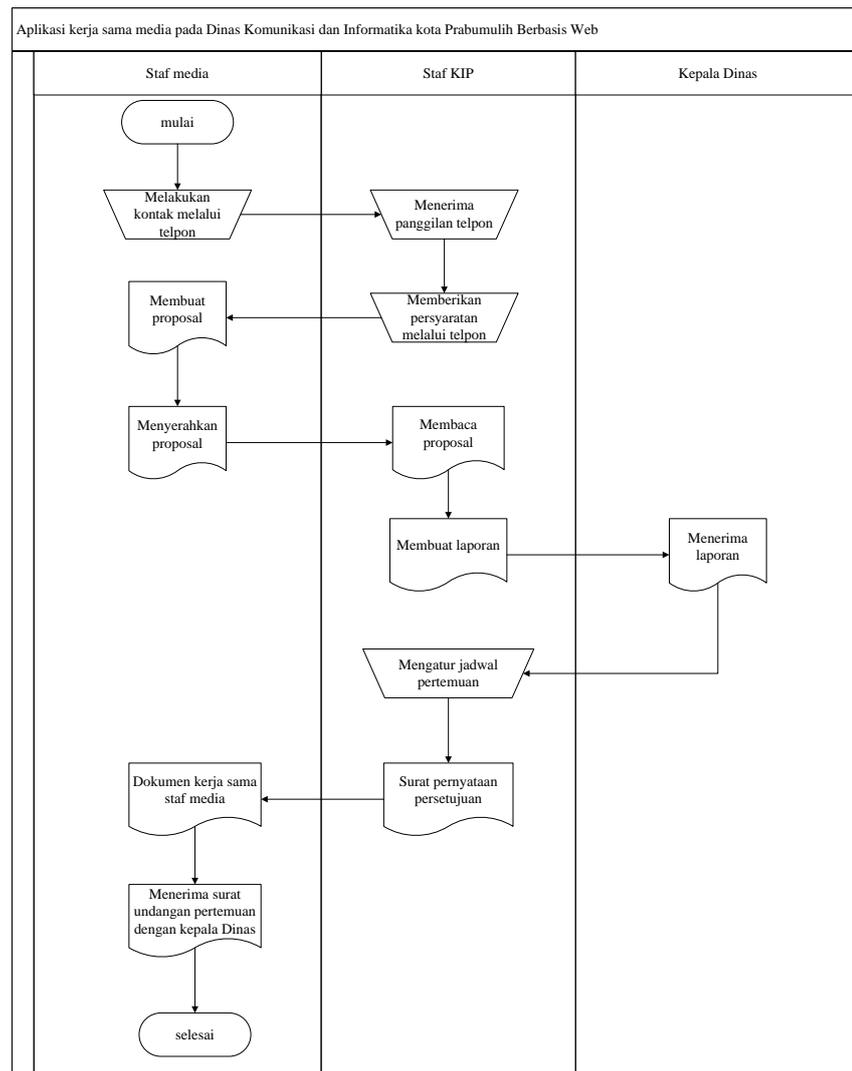
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Setelah melakukan pengamatan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan di Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih pada divisi KIP (Komunikasi dan Informatika Publik), yang mengatur Proses kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih secara langsung setiap media yang melakukan kerja sama harus mengikuti peraturan dalam menyelakan dokumen yang berisikan proposal perusahaan media yang melakukan kerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih dengan cara datang ke tempat kantor pemerintahan Kota Prabumulih.

3.1.1. Prosedur Yang Berjalan

prosedur yang berjalan yang ada pada Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih yang sekarang dapat digambarkan melalui Flowchart pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1. Flowchart Sistem yang Berjalan

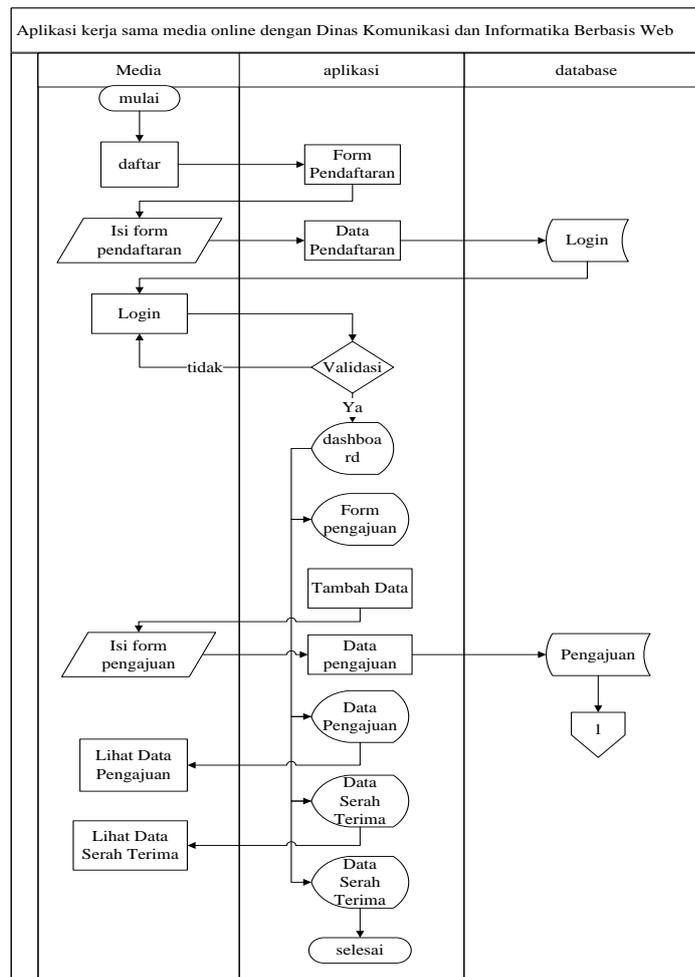
Berdasarkan gambar 3.1 menjelaskan dari flowchart yang berjalan telah digambarkan sebagai berikut :

1. Staf Media melakukan kontak melalui telpon
2. Staf KIP menerima panggilan
3. Staf KIP mengkonfirmasi dan memberikan persyaratan melalui telpon

4. Staf media menerima persyaratan dan staf media menyiapkan proposal kerja sama pada Dinas Komunikasi dan Informatika
5. Staf Media membawa proposal menyerahkan proposal pada Staf KIP
6. Staf KIP membaca proposal dan mendiskusikan mengenai proposal
7. Staf KIP membuat laporan yang akan diserahkan kepada kepala Dinas
8. Kepala Dinas membaca laporan dan menerima laporan kerja sama dengan staf media
9. Staf KIP membuat surat pernyataan persetujuan dan mengatur jadwal pertemuan diskusi pada staf media dan kepala dinas
10. Staf media menerima undangan pertemuan dengan kepala Dinas

3.1.2. Prosedur Yang Diusulkan

Berdasarkan prosedur *flowchart* yang telah berjalan, penulis mengusulkan untuk mempercepat waktu bagi media dari luar kota. Prosedur yang diusulkan memiliki 3 identitas dapat dilihat pada gambar 3.2.

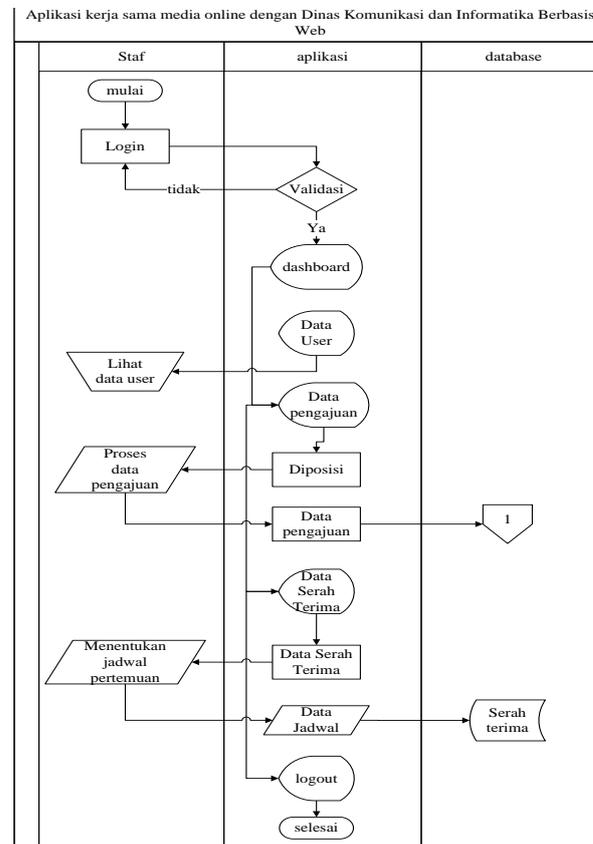


Gambar 3.2 Flowchart sistem media yang di usulkan

Berdasarkan gambar 3.2 penjelasan dari *flowchart* sistem media yang diusulkan sebagai berikut.

1. Media menginput pendaftaran bagi yang belum memiliki akun.
2. Media *log in* menggunakan *id_login* media.
3. Media menginput proposal melalui form pengajuan.
4. Media dapat melihat proposal yang di input melalui data pengajuan.

5. Media mengetahui tempat dan jadwal diskusi yang sudah ditentukan.

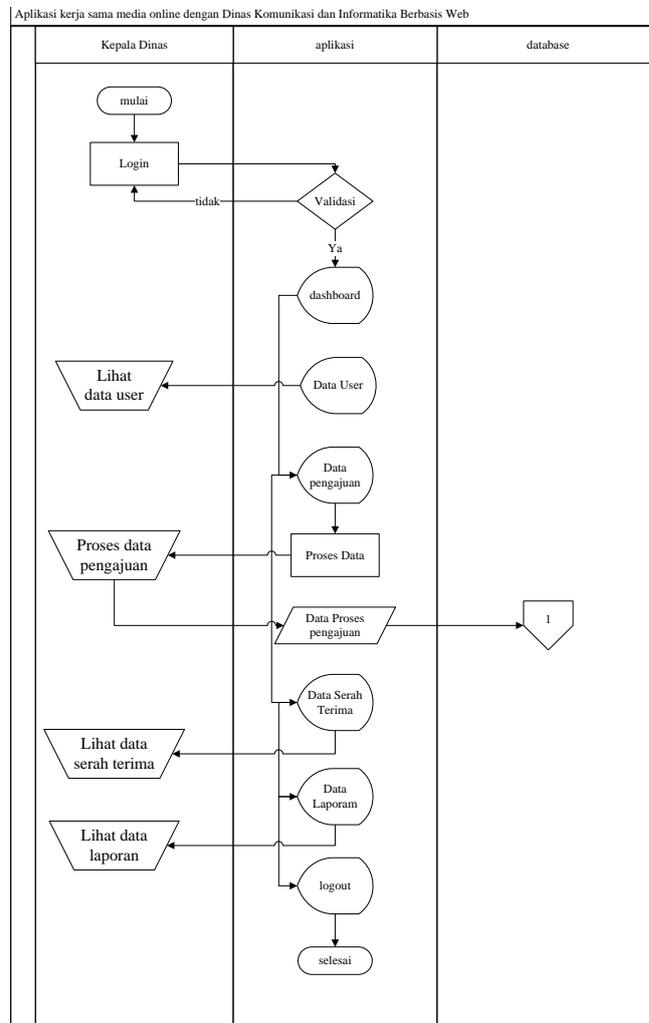


Gambar 3.3 Flowchart sistem Staf yang di usulkan

Berdasarkan gambar 3.3 penjelasan dari *flowchart* sistem staf yang diusulkan sebagai berikut.

1. Staf *log in* menggunakan *id_login* admin.
2. Staf dapat melihat media yang melakukan kerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih melalui data user.
3. Staf dapat melakukan diposisi data pengajuan media melalui data pengajuan.

4. Staf menginput jadwal pertemuan kepala dinas melalui data serah terima.



Gambar 3.4 Flowchart sistem kepala dinas yang di usulkan

Berdasarkan gambar 3.4 penjelasan dari *flowchart* sistem kepala Dinas yang diusulkan sebagai berikut.

1. Kepala dinas *log in* menggunakan *id_login* pimpinan.
2. Kepala Dinas dapat melihat media yang melakukan kerja sama dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota prabumulih melalui data user.

3. Kepala dinas menginput validasi melalui data pengajuan.
4. Kepala dinas dapat melihat dan menginput data yang diajukan melalui data serah terima.
5. Kepala dinas melihat laporan melalui data laporan.

3.2.Evaluasi & Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Selama melakukan kerja lapangan pada Dinas Komunikasi dan Informatika di kota Prabumulih dan mempelajari proses kerja sama dengan media online yang selama ini masih berjalan yang dilaksanakan oleh staf KIP (Komunikasi dan Informatika Publik), dalam segala proses seperti penerimaan proposal, topik, laporan data media yang bersangkutan. Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih yang memeriksa sekaligus menentukan setiap laporan yang masuk dari setiap anggota Dinas Komunikasi dan Informatika. Media yang sudah terdaftar akan melakukan pengajuan proposal melalui aplikasi yang akan diterima oleh staf KIP dan staf KIP akan melihat dan mengirimkannya melalui **aplikasi ke Kepala Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih Berbasis web.**

Kelebihan aplikasi ini adalah memberikan kemudahan bagi media yang akan mengajukan kerja sama antar kota.

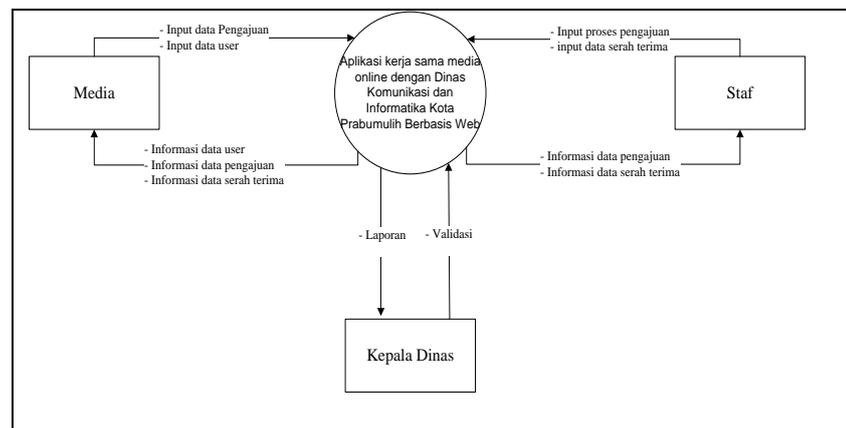
Aplikasi ini akan di atur dan ditanggung jawab oleh staf KIP (Komunikasi dan Informatika Publik), di karena kan media

akan melakukan pendaftaran melalui aplikasi yang akan dikirimkan ke staf KIP,

3.2.2. Pembahasan

3.2.2.1. Data Flow Diagram (DFD)

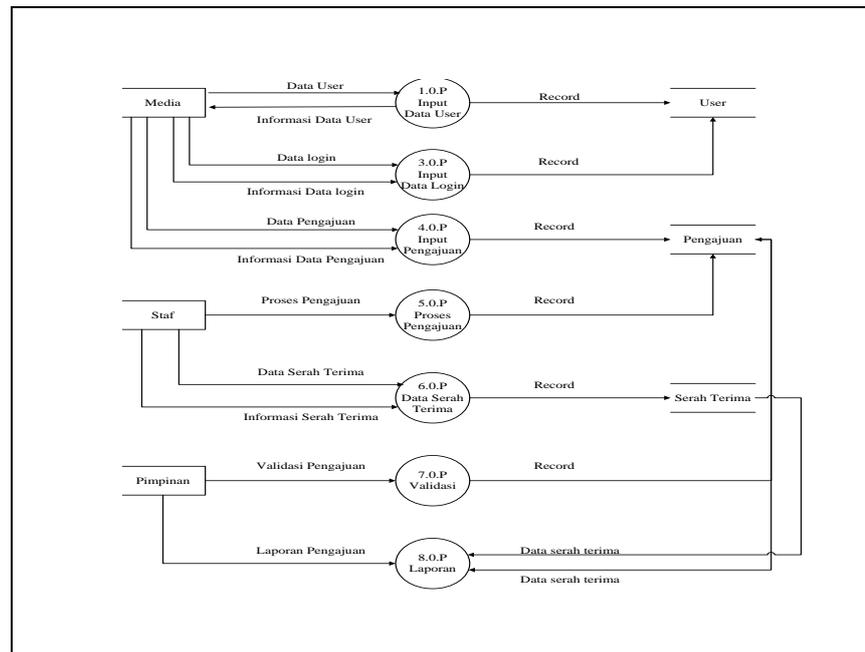
Berikut ini adalah data flow Diagram pada perancangan **aplikasi kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih Berbasis web** digambarkan dengan flowchart pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Data Flow Diagram (DFD)

3.2.2.2. DFD level 0

Berikut ini adalah level 0 pada **aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih berbasis web** yang digambarkan dengan flowchart pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 DFD Level 0

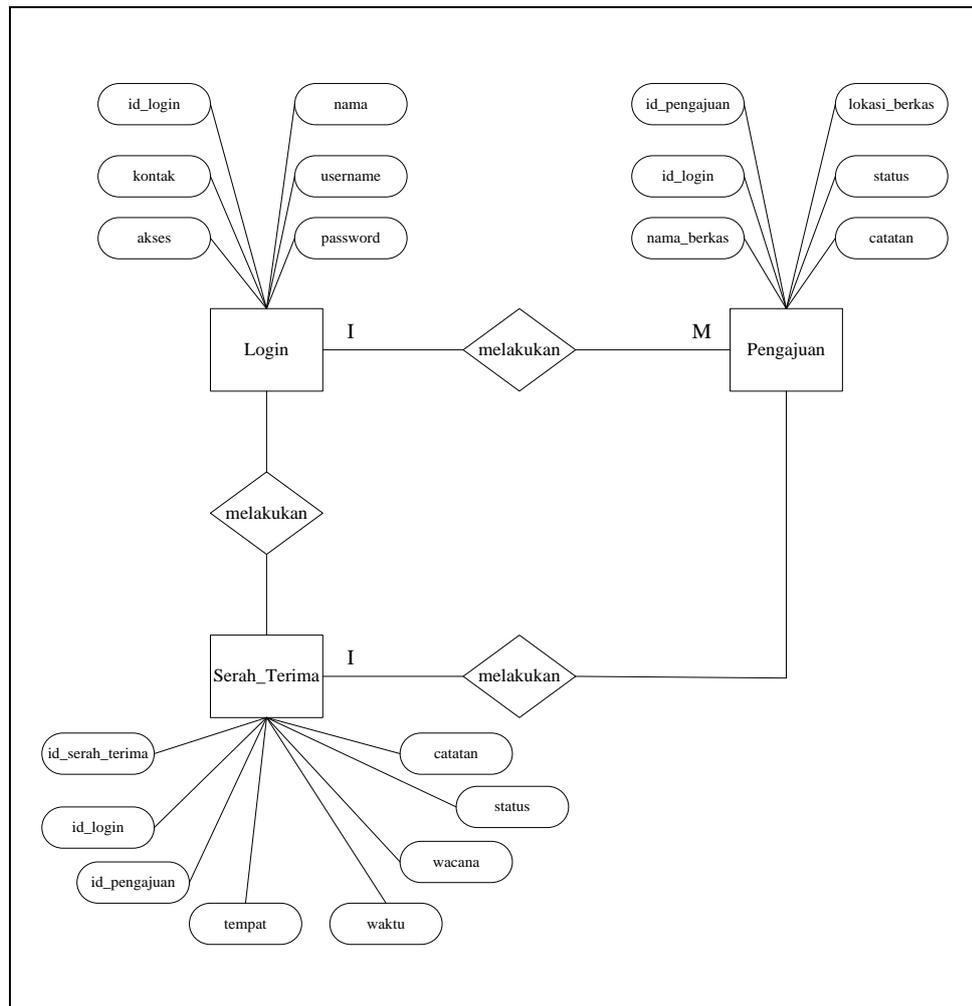
Berdasarkan gambar 3.6 penjelasan level 0 yang telah digambarkan adalah sebagai berikut :

1. Proses 1.0.P adalah Media online menginput data user kemudian disimpan pada store user.
2. Proses 2.0.p adalah staf media menginput login kemudian disimpan pada store user
3. Proses 3.0.P adalah Media online menginput data pengajuan kemudian disimpan pada store pengajuan
4. Proses 4.0.P adalah Staf menginput data pengajuan kemudian disimpan pada store pengajuan
5. Proses 5.0.P adalah Staf menginput data serah terima kemudian disimpan pada store serah terima

6. Proses 6.0.P adalah staf menginput data serah terima kemudian disimpan pada stole serah terima
7. Proses 7.0.P Pemimpin validasi kemudian menginput pada stole pengajuan
8. Proses 8.0.p pemimpin menerima data serah terima dan data laporan

3.2.2.3.Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah ERD pada **aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih Berbasis Web** yang digambarkan dengan flowchart pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Entity Relationship Diagram (ERD)

3.2.2.4. Struktur Tabel

Berikut ini merupakan struktur tabel dari aplikasi yang akan dibuat. Struktur tabel berikut ini sesuai dengan ERD yang telah digambarkan sebelumnya.

1. Tabel login

Login digunakan untuk mengakses aplikasi oleh media, staf dan pemimpin. Struktur tabel login dapat dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Login

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id_login	Int	2	primary key
2	Kontak	Varchar	100	input kontak
3	Nama	Varchar	150	input nama
4	Username	Varchar	25	input username
5	Password	Varchar	250	input password
6	Akses	Enum		input level

2. Tabel Pengajuan

pengajuan digunakan untuk menginput proposal yang diajukan dalam bentuk pdf. Struktur tabel pengajuan dapat dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Pengajuan

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	Keterangan
1	id_pengajuan	int	9	primart key
2	id_login	int	2	input login
3	nama_berkas	varchar	250	input berkas
4	lokasi_berkas	varchar	100	simpan berkas
5	Status	varchar	50	lihat status
6	Catatan	varchar	150	input catatan

3. Tabel Serah Terima

Serah terima digunakan untuk melihat proposal yang diterima beserta jadwal dan tempat diskusi yang telah ditentukan. Struktur tabel serah terima dapat dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.2 Serah Terima

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran	keterangan
1	id_serah_terima	int	9	primary key
2	id_login	int	2	inputlogin
3	id_pengajuan	int	9	input pengajuan
4	Tempat	varchar	50	input tempat
5	Waktu	datetime		input waktu
6	Wacana	varchar	250	input wacana
7	Status	varchar	50	lihat status
8	Catatan	varchar	100	input catatan

3.2.2.5.Desain Interface

Desain interface yang terdiri atas desain input, output desain menu pada **aplikasi kerja sama media online pada Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih Berbasis Web.**

1. Desain Input

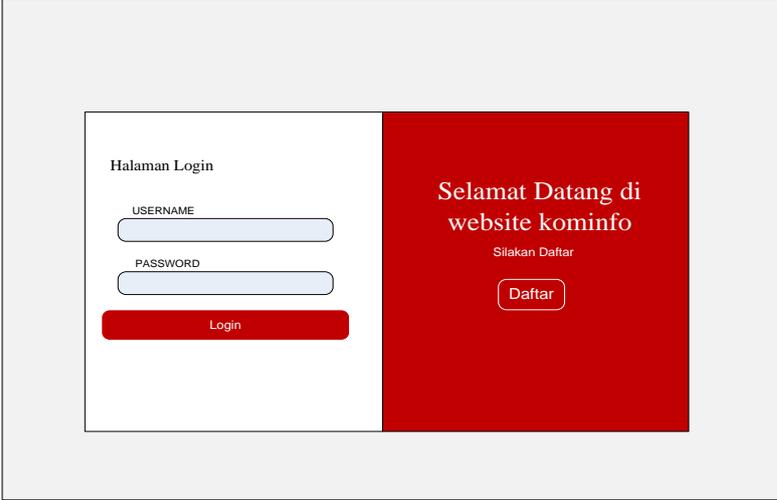
Desain Input merupakan desain antara pemakai dengan aplikasi. Desain input untuk perancangan aplikasi kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih Berbasis web

1. Desain Login

Form login diperlukan untuk *securty* akses

Penggunaan admin pada aplikasi , serta menghindari tindakan yang tidak bertanggung jawab dan tidak berkepentingan mengoperasikan nya. Jika *username*

atau *password* yang dimasukkan salah maka, akan kembali ke tampilan login.



The image shows a user interface for a login and registration page. On the left, there is a white box titled "Halaman Login" containing two input fields labeled "USERNAME" and "PASSWORD", and a red "Login" button. On the right, there is a red box with the text "Selamat Datang di website koinfo" and "Silakan Daftar", along with a white "Daftar" button.

Gambar 3.8 Desain Halaman Login Dan Pendaftaran

2. Desain Input Pendaftaran Media

Desain pendaftaran digunakan untuk melakukan pendaftaran media yang melakukan kerja sama pada Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih dapat dilihat pada gambar 3.9.

Gambar 3.9 Desain Halaman Pendaftaran

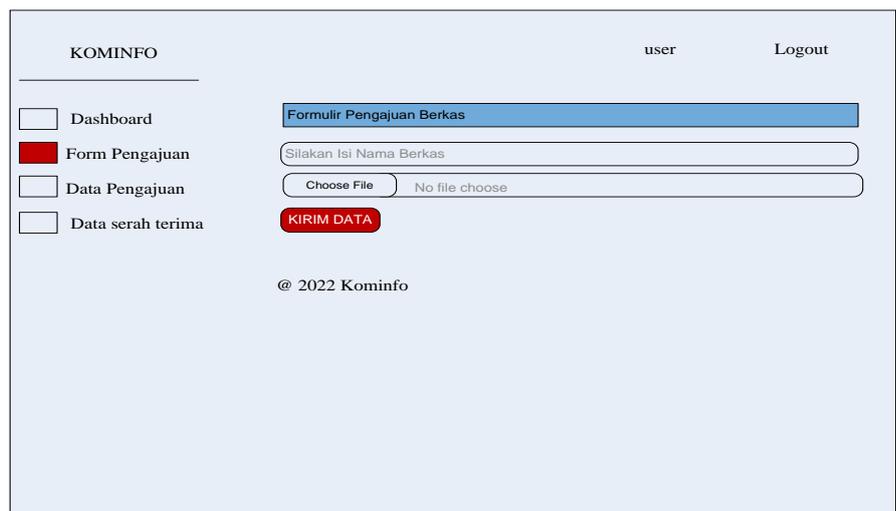
3. Desain Halaman Dashboard

Desain halaman Dashboard merupakan tampilan halaman utama yang dijadikan tampilan depan yang memiliki total pendaftaran, total pengajuan dan tabel dapat dilihat pada gambar 3.10.

Gambar 3.10 Desain halaman Dashboard

4. Desain input Form Pengajuan

Desain input form pengajuan digunakan untuk menginput sebuah proposal yang akan diajukan melalui aplikasi kepada Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 Desain Input Form Pengajuan

5. Desain Data User Staf

Desain data user bagi staf digunakan untuk melihat pengguna yang sudah melakukan pendaftaran dan menginput pendaftaran media melalui data user dapat dilihat pada gambar 3.12.

KOMINFO
Staf
Logout

Dashboard
 Data User
 Data Pengajuan
 Data Serah Terima

Nama	Kontak	Username	Password	Akses
<input type="text" value="xxxxx"/>	<input type="text" value="xxxxx"/>	<input type="text" value="xxxxx"/>	<input type="text" value="xxxxx"/>	<input type="text" value="xxx"/>

ID	NAMA	KONTAK	USERNAME	AKSES
0	xxxxxxx	xxxxxxxxx	xxxxxxxxxxx	xxxxxxx

@ 2022 Kominfo

Gambar 3.12 Desain Data User

2. Desain Output

Desain output merupakan halaman yang menampilkan hasil inputan yang sudah ditambahkan sebelumnya, berikut adalah beberapa desain halaman tampilan.

1. Desain Data Pengajuan

Desain data pengajuan digunakan untuk melihat hasil data yang sudah diajukan dapat dilihat pada gambar 3.13.

KOMINFO
Pimpinan
Logout

Dashboard
 Data pengajuan
 Data pengajuan
 Data serah terima

Data Pengajuan

@ 2022 Kominfo

Gambar 3.13 Desain Data Pengajuan

2. Desain data Laporan Pimpinan

Desain data Laporan digunakan untuk melihat laporan yang sudah diajukan dapat dilihat pada gambar 3.14.

The screenshot shows a web interface for 'KOMINFO'. The header includes 'KOMINFO' on the left, 'Pimpinan' in the center, and 'Logout' on the right. A sidebar on the left contains a list of menu items: 'Dashboard', 'Data User', 'Data pengajuan', 'Data serah terima', and 'Data Laporan' (which is highlighted in red). The main content area features two summary boxes: 'Total Terima' with a value of 0 and 'Total Tolak' with a value of 0, each with a red 'X' button. Below these is a table with the following data:

ID	NAMA BERKAS	STATUS	CATATAN
0	xxxxxx	xxxxxxx	xxxxxxxxx

At the bottom of the main content area, there is a copyright notice: '@ 2022 Kominfo'.

Gambar 3.14 Desain Data Laporan Pimpinan

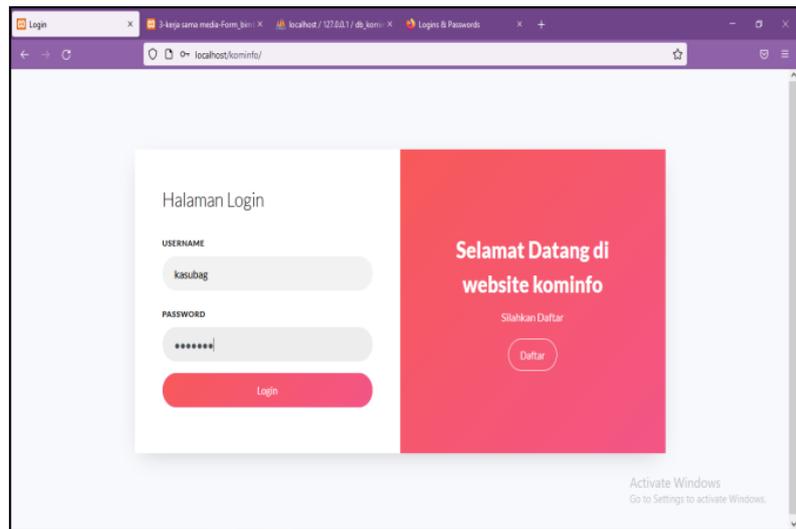
3.2.2.6. Interface

Interface merupakan halaman yang menampilkan hasil tampilan aplikasi yang sudah di desain, ada 3 identitas yang dapat dilihat pada gambar berikut :

1. Staf Media online

a. Login

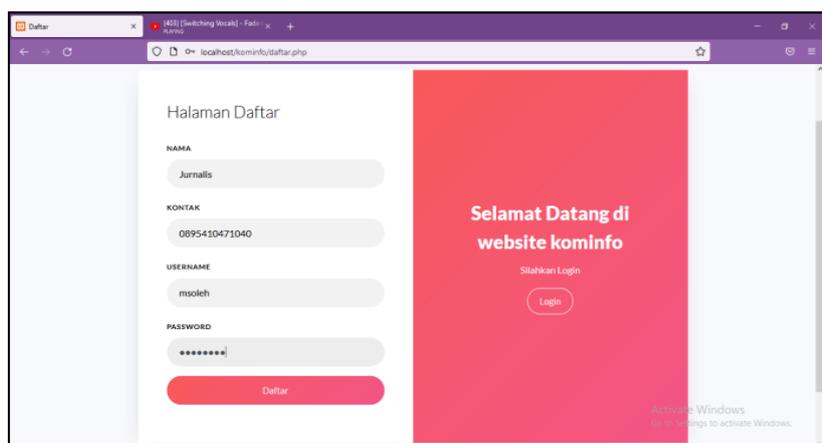
Halaman Login adalah tampilan awal yang digunakan user. Dalam halaman ini user harus menginputkan username dan password untuk bisa masuk ke dalam sistem dapat dilihat pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 Tampilan Login

b. Pendaftaran

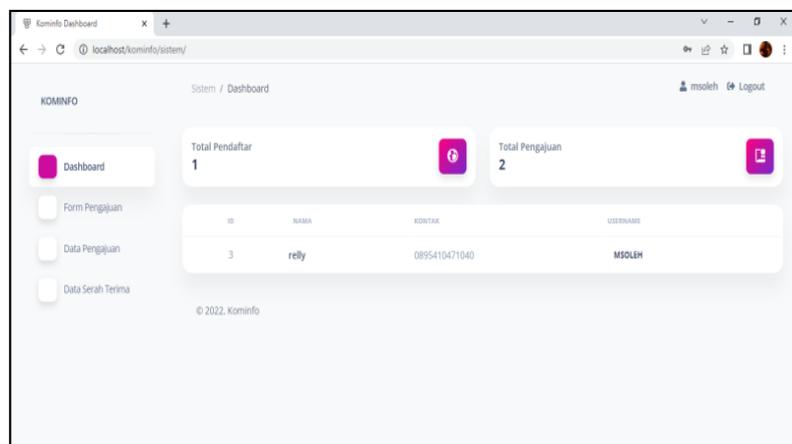
Halaman akun pendaftaran merupakan tampilan kedua pada login bagi yang tidak memiliki akun, berisikan nama, kontak, username, dan password. Berfungsi untuk melakukan pembuatan akun bagi user yang tidak memiliki akun. dapat dilihat pada gambar 3.16.



.Gambar 3.16 Tampilan Pendaftaran

c. Dashboard

Dashboard merupakan tampilan menu utama yang pertama kali muncul bagi staf media yang berhasil login. berisikan total pendaftaran dan total pengajuan yang dapat dilihat oleh staf media. dapat dilihat pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 Tampilan Dashboard

d. Form Pengajuan

Form pengajuan merupakan form yang berisikan pendaftaran pengajuan berkas. Berfungsi untuk melakukan pengajuan kerja sama staf media dengan Dinas komunikasi dan Informatika kota Prabumulih dalam bentuk PDF. Profosal yang sudah diajukan akan dikirim ke akun staf Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih untuk ditindak lebih lanjut dapat dilihat pada gambar 3.18.

Gambar 3.18 Tampilan Form Pengajuan

e. Data Pengajuan

Halaman data pengajuan merupakan halaman antrian bagi yang sudah melakukan pengajuan. Halaman ini berfungsi untuk mengetahui apakah pengajuan staf media diterima atau tidak. dapat dilihat pada gambar 3.19.

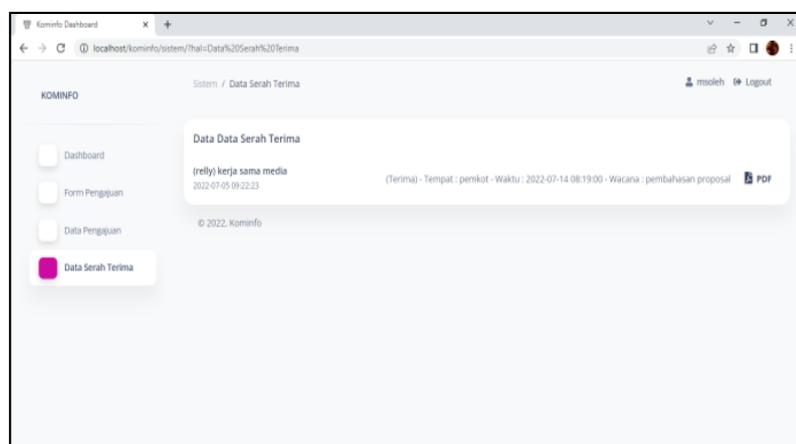
Data Pengajuan	
(rely) kerja sama media 2022-07-05 09:22:23	(Terima) PDF
(rely) proposal kerja sama 2022-07-05 09:22:23	(Disposisi) PDF

© 2022. Kominfo

Gambar 3.19 Tampilan Data Pengajuan

f. Data Serah Terima

Data serah terima yang berisikan jadwal pertemuan yang sudah ditentukan untuk mendiskusikan kerja sama media dengan Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih dapat dilihat pada gambar 3.20.

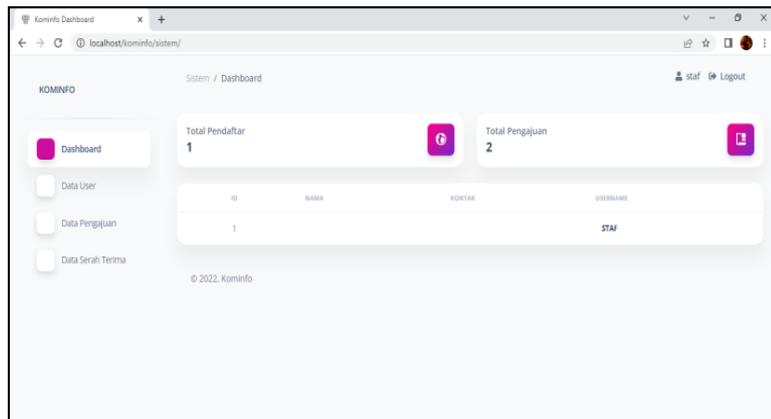


Gambar 3.20 Tampilan Data Serah Terima

2. Staf

a. Dashboard

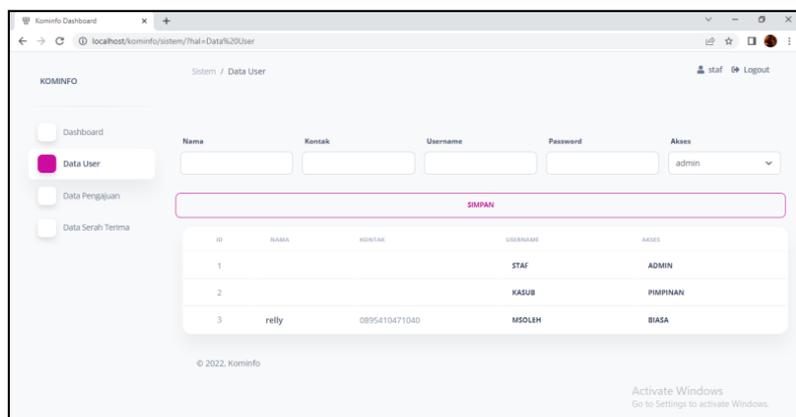
Dashboard Dashboard merupakan tampilan menu utama yang pertama kali muncul bagi staf media yang berhasil login. berisikan total pendaftaran dan total pengajuan yang dapat dilihat oleh staf dapat dilihat pada gambar 3.21.



Gambar 3.21 Tampilan Dashboard Staf

b. Data User

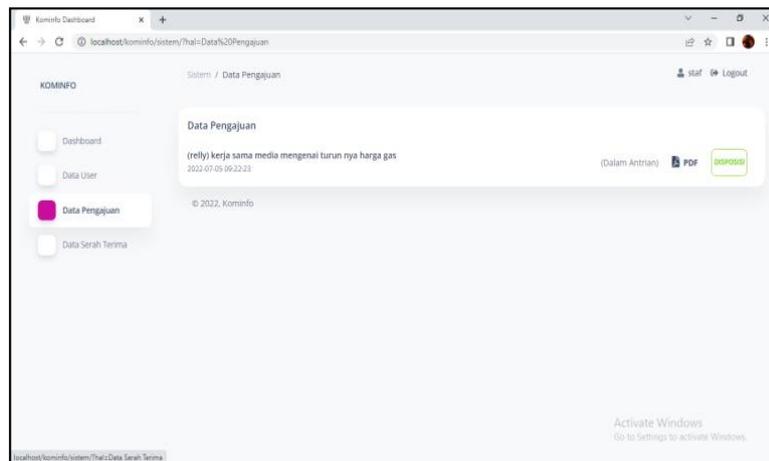
Data user merupakan data yang berisikan pendaftaran staf media (biasa), staf KIP(admin), dan kepala Dinas (pemimpin). Data user juga memiliki tabel yang digunakan untuk melihat yang menggunakan data pengguna yang sudah melakukan pendaftaran pada aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3.22 Tampilan Data User

c. Data Pengajuan

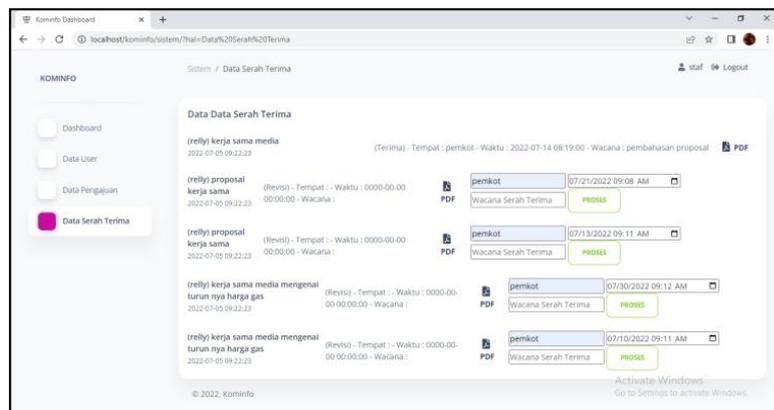
Data pengajuan merupakan data yang di olah oleh staf untuk melakukandiposisi pada proposal yang diajukan kepada Kepala Dinas dapat dilihat pada gambar 3.23.



Gambar 3.23 Tampilan Data Pengajuan

d. Data Serah Terima

Data serah terima adalah data yang sudah divalidasi oleh kepala Dinas. data yang sudah di validasi oleh kepala dinas akan dilakukannya penjadwalan pertemuan oleh staf Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih yang berisikan tanggal dan waktu kepada staf media yang akan melakukan diskusi kepada Kepala Dinas dapat dilihat pada gambar 3.24.

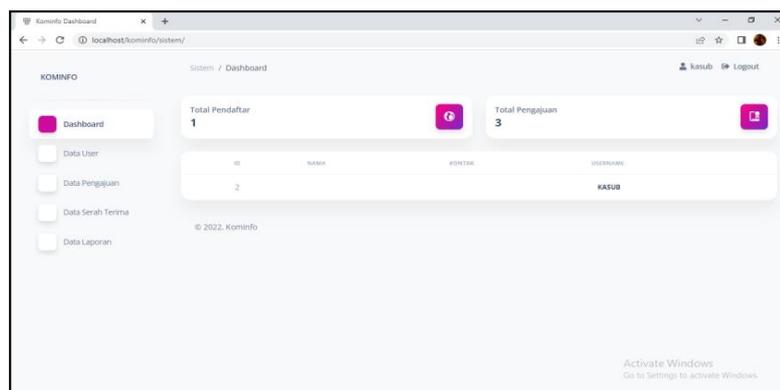


Gambar 3.24 Tampilan Data Serah Terima

3. Pimpinan

a. Dashboard

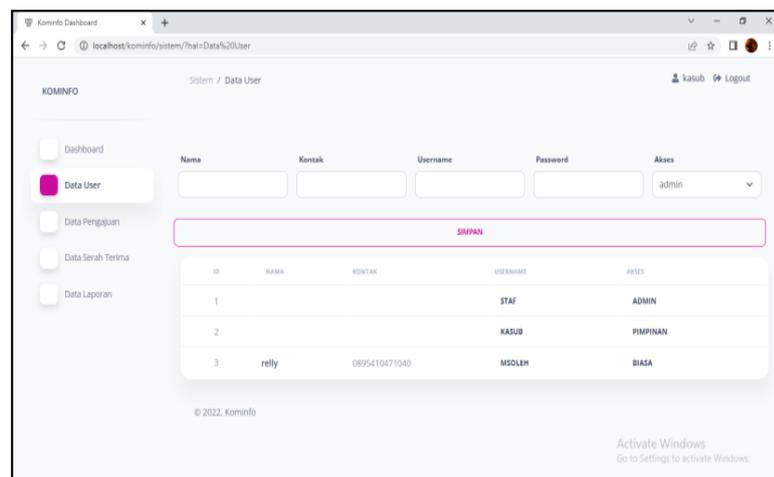
Dashboard merupakan tampilan menu utama yang pertama kali muncul bagi pemimpin media yang berhasil login. berisikan total pendaftaran dan total pengajuan yang dapat dilihat oleh kepala Dinas dapat dilihat pada gambar 3.25.



Gambar 3.26 Tampilan Dashboard Pimpinan

b. Data User

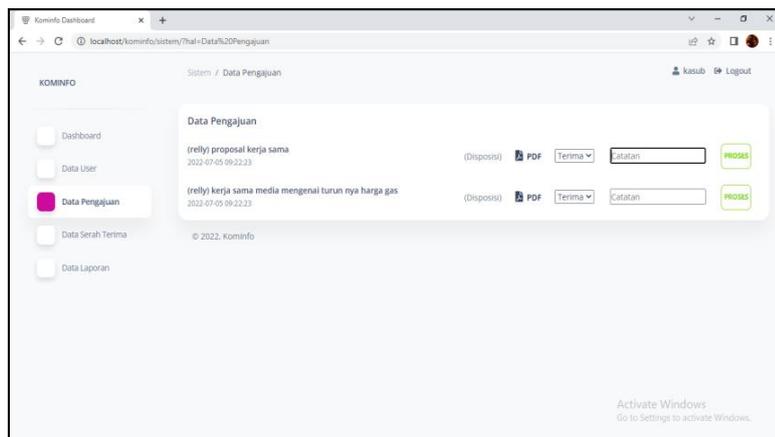
Data user hampir sama dengan staf yaitu data yang berisikan pendaftaran staf media (biasa), staf KIP(admin), dan kepala Dinas (pemimpin). Data user juga memiliki tabel yang digunakan untuk melihat yang menggunakan data pengguna yang sudah melakukan pendaftaran pada aplikasi seperti staf dapat dilihat pada gambar 3.27.



Gambar 3.27 Tampilan Data User

c. Data Pengajuan

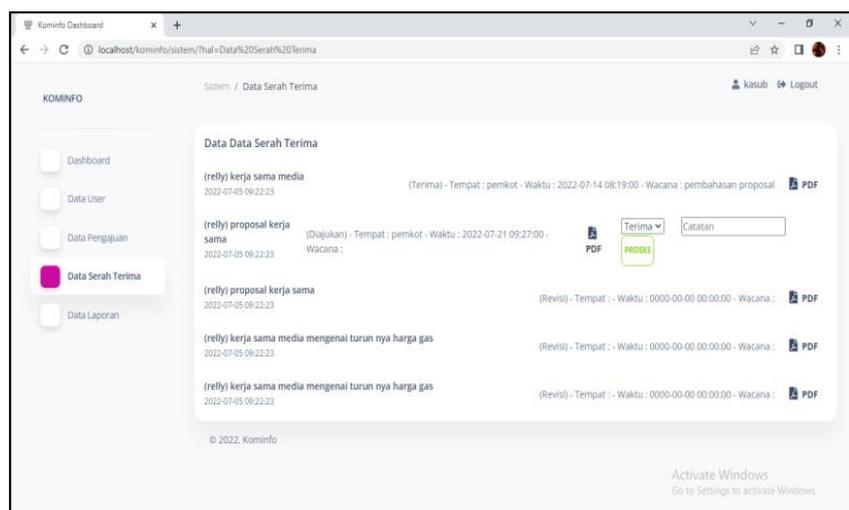
Data pengajuan merupakan data yang sudah diajukan dari staf media kemudian beralih ke staf Dinas Komunikasi dan Informatika Publik dan ke kepala Dinas yang digunakan untuk kepala Dinas memvalidasi kan proposal yang dikirimkan oleh staf ke Kepala Dinas dapat dilihat pada gambar 3.28.



Gambar 3.28 Tampilan Data Pengajuan

d. Data Serah Terima

Data serah terima memiliki fungsi berbeda dengan staf media dan staf Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih, data serah terima bagi kepala dinas digunakan untuk melihat jadwal yang sudah ditentukan oleh staf kemudian di validasi oleh kepala dinas dapat dilihat pada gambar 3.29.



Gambar 3.29 Tampilan Data Serah Terima

e. Data Laporan

Halaman Data laporan merupakan halaman yang berisikan laporan akhir bagi keseluruhan data yang diajukan. Data laporannya berisikan laporan mengenai total terima dan total tolak beserta tabel berkas yang sudah diterima dapat dilihat pada gambar 3.30.

ID	NAMA BERKAS	STATUS	GATAPAN
1	kerja sama media	Terima	
2	proposal kerja sama	Tolak	
3	kerja sama media mengenal turun nya harga gas	Terima	

Gambar 3.30 Tampilan Data Laporan

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan pada saat melakukan Praktek Kerja Lapangan di divisi KIP (Komunikasi dan Informatika Publik) Kota Prabumulih penulis dapat menarik kesimpulan terhadap kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Prabumulih sebagai berikut :

- 1) Aplikasi dapat membantu dalam kerja sama media dengan Dinas Komunikasi dan Informatika
- 2) Mempersingkat waktu bagi media online di luar kota dalam melakukan pendataan, tanpa perlu datang ke kota prabumulih

4.2. Saran

Saran yang dapat diberikan pada kesimpulan diatas mengenai **aplikasi kerja sama media online dengan Dinas Komunikasi dan Informatika kota Prabumulih berbasis Web** yaitu :

1. Aplikasi dapat diharapkan dikembangkan lebih baik ke depannya.
2. Diharapkan dapat digunakan pada platform android.
3. Laporan Praktik Kerja Lapangan ini diharapkan dapat dijadikan refreshing bagi pembaca

DAFTAR PUSTAKA

- Arafat, M. 2017. *Analisis dan Perancangan Website Sebagai Sarana Informasi Pada Lembaga Bahasa Kewirausahaan Dan Komputer AKMI BATURAJA Menggunakan PHP dan MySQL*. Jurnal Ilmiah MATRIK, 19(1), 1-10.
- Asep Syamsul M. 2018. *Jurnalistik online: Panduan mengelola media online. Nuansa Cendekia*. Respository BSI , 20.
- Danny, M., & Khoiriyah, K. 2019. *Perancangan Sistem Informasi Penerimaan Siswa Baru Berbasis Website (Study Kasus Di TK AL MUJAHIDIN)*. Jurnal SIGMA, 10(1), 143-150.
- Hasanah, H. 2017. *Teknik-teknik observasi (sebuah alternatif metode pengumpulan data kualitatif ilmu-ilmu sosial)*. At-Taquaddum, 8(1), 21-46.
- Hidayatullah. 2017. *Pemrograman Web. Bandung*. Informatika Bandung.
- Maniah, D. H. 2017. *Analisis dan perancangan sistem informasi: pembahasan secara praktis dengan contoh kasus*. yogyakarta: Deepublish.
- Parulian, D. U. D. I. 2017. *Pengembangan Sistem Customer Relationship Management (CRM) Menggunakan Metode IT Balanced Scorecard*. Faktor Exacta, 10(3), 278-287.
- Sidik, A. 2018. *Penggunaan System Usability Scale (SUS) Sebagai Evaluasi Website Berita Mobile*. Technologia: Jurnal Ilmiah, 9(2), 83-88.
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Yasin, V. 2019. *Perancangan aplikasi sistem penyewaan alat berat (studi kasus: PT. Jaya Alam Sarana Jakarta)*. Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research, 3(1), 23-29.