

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI KETERAMPILAN DATA *CLIENT* PADA PANTI SOSIAL
BINA DAKSA (PSBD) BUDI PERKASA PALEMBANG BERBASIS WEB**



**Diajukan oleh :
FEGHA OCTAMA
021150095**

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

PALEMBANG

2019

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Di era yang semakin maju ini, perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini semakin pesat. Hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin meningkat, menuntut sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi. Dalam suatu perusahaan / perkantoran, komputer adalah alat bantu yang sangat diperlukan. Tidak terbayangkan bagaimana berbagai perusahaan / perkantoran dapat tumbuh dan berkembang tanpa adanya komputer. Dalam kenyataannya bahwa manusia memiliki keterbatasan waktu, ketelitian dan ingatan untuk mengolah informasi yang cukup besar maka tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan komputer akan lebih mempercepat proses kerja dengan hasil yang lebih cepat, tepat dan akurat.

Teknologi informasi menurut Kadir (2014) istilah teknologi informasi (*Information Technology* atau IT) mulai populer di akhir dekade 70-an. Pada masa sebelumnya, istilah teknologi komputer atau pengolahan data elektronik atau PDE (*Electronic Data Processing* atau EDP) lebih dikenal.

Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang terdiri unit pelaksana teknis dibidang Rehabilitasi Sosial Bina Daksa yang berada

dibawah dan bertanggung jawab langsung kepada Direktur Jenderal Pelayanan dan Rehabilitasi Sosial Republik Indonesia dengan tugas pokok melaksanakan (1). Pembinaan fisik (2). Mental (3). Sosial (4). Pelatihan keterampilan (5). Resosialisasi serta pembinaan lanjutan bagi penyandang cacat tubuh agar mampu berperan aktif dalam kehidupan masyarakat.

Khusus kegiatan pelatihan keterampilan ini terdiri dari 10 macam pelatihan keterampilan, yaitu : (1). Keterampilan Komputer (2). Keterampilan Salon (3). Keterampilan Elektro (4). Keterampilan Elektro Hp (5). Keterampilan Otomotif (6). Keterampilan Otomotif (7). Keterampilan Mix Farming (8). Keterampilan Kerajinan Wanita (9). Keterampilan Penjahitan Pria (10). Keterampilan Penjahitan Wanita.

Berdasarkan hasil observasi yang ditemukan peneliti pada masa Praktek Kerja Lapangan, saat ini kegiatan pelatihan keterampilan yang dilaksanakan mulai hari senin sampai dengan jumat oleh Instruktur yang diikuti *Client*. Tetapi penjadwalan, data daftar hadir, data keterampilan, data instruktur, data *client*, dan data pegawai masih menggunakan dengan cara manual yaitu dengan cara tertulis di kertas. Sedangkan akibat dari penggunaan kertas banyak kelemahan, yaitu kertas antara lain mudah robek, tidak kedap air, mudah kusut, dan mudah terbakar.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi, maka penulis memberikan solusi dengan menerapkan Aplikasi Keterampilan Data Client yang nantinya digunakan sebagai sistem penjadwalan, data daftar hadir, data keterampilan, data instruktur, data client, dan data pegawai . Sehingga

kita tidak perlu lagi menggunakan cara manual dimana dengan cara tertulis di kertas . Dengan menerapkan Aplikasi Keterampilan Data Client tersebut akan mempercepat dan mempermudah proses pekerjaan yang ada.

1.2. Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan Aplikasi Keterampilan Data *Client* di Panti Sosial Bina Daksa Palembang ini, sudah ditetapkan ruang lingkup yang akan dikaji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

- a. Data yang diolah yaitu data instruktur, data keterampilan, data *client* dan data pegawai Panti Sosial, dimana data dapat diakses oleh pegawai.
- b. Aplikasi keterampilan data *client* di Panti Sosial Bina Daksa Palembang meliputi informasi jadwal keterampilan, informasi data instruktur, informasi data *client* dan informasi data pegawai yang akan diakses oleh pegawai dan instruktur.
- c. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL.

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat Aplikasi Keterampilan Data *Client* pada Panti Sosial Bina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang yang terdiri dari data instruktur, data keterampilan, data *client* , dan data pegawai agar Aplikasi tersebut menjadi media yang berguna bagi Panti Sosial Bina Daksa dan masyarakat.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian terdiri dari tiga yaitu :

1.4.1. Manfaat bagi Penulis

Menambah wawasan penulis mengenai teknologi informasi yang terus berkembang khususnya dalam merancang sistem informasi.

1.4.2. Manfaat bagi Panti Sosial Bina Daksa

Adanya Aplikasi Keterampilan Data Client di Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang sehingga dapat membantu pegawai Panti Sosial Bina Daksa dalam mengatur jadwal keterampilan pada Panti Sosial Bina Daksa dan adapun manfaat untuk Instruktur mempermudah melihat jadwal mengajar dan bisa melakukan absen online pada Aplikasi Keterampilan Data *Client* dengan cepat dan akurat, sehingga dapat mengefisienkan waktu dan juga tenaga.

1.4.3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengetahui sejauh mana kemampuan mahasiswa dalam Menerapkan ilmu yang telah didapatkan selama perkuliahan.
- b. Sebagai bahan pertimbangan untuk mengevaluasi peningkatan kualitas pendidikan di akademik khususnya bagi program studi Sistem Informasi.

1.5. Tempat dan Waktu PKL

1.5.1. Tempat PKL

Adapun tempat PKL yang penulis lakukan di Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang yang berada di Jalan Sosial Km. 5 No. 441 Kel. Suka Bangun Kec. Sukarami Kota Palembang.

1.5.2. Waktu PKL

Adapun waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan ini selama 1 bulan, yaitu pada tanggal 12 Maret 2018 s/d 16 April 2018. Dari pukul 08.00 WIB – 16.00 WIB.

1.6. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan adalah dengan cara wawancara dan observasi.

1.6.1. Wawancara

Menurut Nurfidah (2017:189-190) Wawancara adalah suatu cara untuk mengumpulkan data dengan mengajukan pertanyaan langsung kepada seseorang informan atau seorang otoritas (seorang ahli atau yang berwenang dalam suatu masalah).

Maka Penulis melakukan wawancara langsung kebagian Tata Usaha (TU) dengan Bapak Arokiun selaku Kepala Tata Usaha . Adapun topik yang dibicarakan adalah mengenai data-data yang diperlukan guna membangun Aplikasi Keterampilan Data *Client* .

1.6.2. Observasi

Menurut Ayudia dkk. (2016:36) Observasi merupakan teknik pengumpulan data, di mana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan.

Disini penulis melakukan peninjauan langsung ke Panti Sosial Bina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang untuk dapat mengidentifikasi masalah dan mengetahui bagaimana sistem yang berjalan di Panti Sosial Bina Daksa. Berdasarkan hasil dari observasi selama PKL, penulis mendapatkan informasi mengenai sistem penjadwalan dan absensi secara manual yaitu menggunakan formulir absensi dan melihat jadwal hasil print dari pegawai.

1.6.3. Studi Pustaka

Menurut Moh. Nazir (2014:79), studi kepustakaan merupakan langkah yang penting dimana setelah seorang peneliti menetapkan topik penelitian, langkah selanjutnya adalah melakukan pengkajian yang berkaitan dengan teori pada topik penelitian.

Penulis melakukan pengumpulan studi pustaka dengan cara membaca buku pada perpustakaan STMIK PalComTech Palembang serta sumber lain seperti buku, jurnal, dan situs internet yang berhubungan dengan penulisan Praktik Kerja Lapangan ini.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Aplikasi

Aplikasi menurut Setiawati (2009:108) aplikasi merupakan penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan tersebut sehingga berubah mejadi suatu bentuk yang baru, tanpa menghilangkan nilai-nilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan.

Adapun menurut Yogianti, dalam Rahman dan Santoso (2015:79) aplikasi adalah sekelompok atribut yang terdiri dari beberapa *form, report* yang disusun sedemikian rupa sehingga dapat mengakses data. Aplikasi merupakan program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data.

Dari pengertian diatas dapat kita pahami bahwa Aplikasi adalah *software* yang dirancang khusus untuk membantu pengerjaan tugas-tugas yang diperlukan dan program yang siap pakai untuk digunakan.

2.1.2. Data

Menurut Yulianto dkk (2018:35), Data merupakan suatu bahan baku yang harus diolah sedemikian rupa sehingga berubah sifatnya menjadi informasi.

Adapun menurut Kusmanto (2018: 4) “Data adalah bahan mentah yang diproses untuk menyajikan informasi. Dan data juga suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol, gambar, angka, huruf atau simbol yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi”.

Dari pengertian diatas dapat kita pahami bahwa data adalah proses pengumpulan, dan penyimpanan menjadi suatu informasi yang berbentuk data dan fakta dapat diambil dari, gambar, angka, kata, dan huruf yang menunjukan suatu ide, objek, kondisi dan situasi.

2.1.3. Website

Menurut Hendrianto (2014:59), *Website* (Situs *Web*) merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang berhubungan dengan *file-file* lain yang terkait. Dalam sebuah *website* terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan *home page*.

2.1.4. XAMPP

Menurut Hariyanto (2017:19), XAMPP adalah singkatan dari *Cross-Platform* (X), *Apache* (A), *MySQL* (M), *PHP* (P) dan *Perl* (P). Sesuai namanya, dalam XAMPP sudah memuat semua yang di butuhkan dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *Web* dengan *PHP* dan *Database MySQL*. .

2.1.5. Database

Menurut Loveri (2018:102) Basis data (*database*) adalah suatu pengorganisasian sekumpulan data yang saling berkaitan sehingga memudahkan aktivitas untuk memperoleh informasi. Basis data (*database*) dimaksudkan untuk mengatasi problem pada sistem yang memakai pendekatan berbasis berkas. Untuk mengelola basis data (*database*) diperlukan perangkat lunak yang disebut *Database Management System* (DBMS).

2.1.6. MySQL

Menurut Raharjo (2011:21) MySQL merupakan *software* RDMS (atau *server database*) yang dapat mengelola *database* dengan sangat cepat, dapat menampung data dalam jumlah sangat besar, dapat diakses oleh banyak *user* (*multi-user*), dan dapat melakukan suatu proses secara sinkron atau berbarengan (*multi-threaded*).

2.1.7. PHP (*Hypertext Preprocessor*)



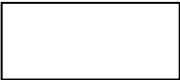
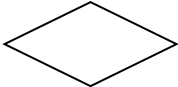




PHP menurut Wibowo dkk (2016:61) PHP adalah bahasa pelengkap HTML yang memungkinkan dibuatnya aplikasi dinamis yang memungkinkan adanya pengolahan data dan pemrosesan data.

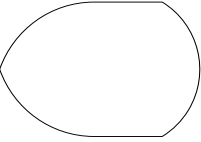
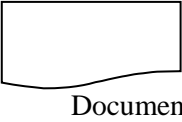
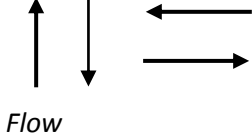
2.1.8. Flowchart

Menurut Riestiana dan Suknadi (2014:33), Bagan alir sistem (*flowchart system*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan dari sistem secara keseluruhan, menjelaskan urutan

dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem serta menunjukkan apa yang dikerjakan di dalam sistem. Berikut simbol-simbol dan fungsi-fungsi *flowchart* pada tabel 2.1

Tabel 2.1. Simbol *Flowchart*

Simbol	Keterangan
 <i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir dari suatu program.
 <i>Input / Output</i>	Menyatakan proses binput dan output tanpa tergantung jenis peralatanya.
 <i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer.
 <i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya / tidak.
 <i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
 <i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda
 <i>Predefined Proses</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
 <i>Punch Tape</i>	Menyatakan input atau output yang menggunakan pita kertas berlubang

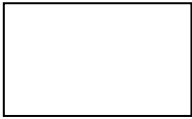
Simbol	Keterangan
	Menyatakan peralatan output yang digunakan yaitu layar, plotter, priter dan sebagainya
 Document	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
 Flow	Menyatakan jalannya arus suatu proses

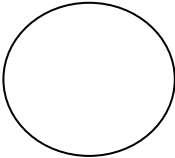

Sumber : Lamhot (2015:10).


2.1.9. DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Rosa (2014:70), DFD (*Data Flow Diagram*) adalah suatu *network* yang menggambarkan suatu sistem *automat*/komputerisasi, manualisasi, atau gabungan dari keduanya, yang menggambarkannya disusun dalam bentuk kumpulan komponen sistem yang saling berhubungan sesuai dengan aturan mainnya. Adapun simbol DFD dapat dilihat pada tabel 2.2

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Data Flow Diagram*

No	Simbol	Fungsi
1.	 <i>External Entity</i>	Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi

No	Simbol	Fungsi
		dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
2.	 <p style="text-align: center;"><i>Process</i></p>	Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.
3.	 <p style="text-align: center;"><i>Data Store</i></p>	File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan


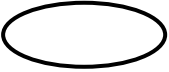
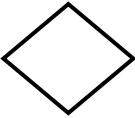
No	Simbol	Fungsi
		<p>pemrograman terstruktur, maka pemodelan notas inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel pada basis data (<i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD), <i>Conceptual Data Model</i> (CDM), <i>Physical Data Model</i> (PDM)). diarsipkan.</p>
4.	 <p style="text-align: center;"><i>Data Flow</i></p>	<p>Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).</p>


Sumber : Edward Yourdon dan Tom DeMarco.

2.1.10. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Ivananda dkk. (2015:6), ERD Adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan dalam DFD. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan ERD model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. Selain itu dengan ERD kita akan dapat menjawab pertanyaan mengenai data apa yang kita perlukan serta bagaimana data yang satu berhubungan dengan data yang lain. Adapun simbol-simbol yang digunakan pada ERD dapat dilihat pada tabel 2.3

Tabel 2.3 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)

No	Notasi	Keterangan
1	 Entitas Eksternal	Dalam hal ini dapat berupa orang. Unit yang terkait atau berinteraksi dengan system namun diluar system
2	 Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
3	 Relasi	Relasi yang menghubungkan antarentitas; biasanya diawali dengan kata kerja

No	Notasi	Keterangan
4	 Asosiasi / <i>association</i>	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian

Sumber : Yuniar dalam Ivananda

2.2. Gambaran Umum

2.2.1. Sejarah Lembaga

Sejarah berdirinya Panti Sosial Bina Daksa “Budi Perkasa” Palembang diawali dengan timbulnya gagasan mendirikan cabang Rehabilitasi Centrum (RC) Solo di daerah-daerah sudah dimulai dari tahun 1957 hal ini untuk menampung hasrat yang diinginkan oleh daerah-daerah. Untuk itu Dewan Menteri dalam rapat yang ke-40 menunjuk panitia Ad Hoc yang diberi tugas mempelajari kemungkinan didirikannya Lembaga Rehabilitasi Penderita Cacat (LRPCT) di daerah –daerah yang dipandang cocok dan perlu.

Panitia Ad Hoc tersebut terdiri dari Menteri Sosial RI, Menteri Kesehatan dan Menteri Urusan Veteran. Pada tahun 1958 rapat panitia ke-2 menyetujui rancangan pekerjaan rehabilitasi di Indonesia yang disusun oleh Prof. Dr. Soeharso dan memutuskan bahwa pendirian cabang Lembaga Rehabilitasi Penderita Cacat Tubuh (LRPCT) di daerah-darah akan diusahakan oleh pemerintah, sehingga diterbitkan surat keputusan Menteri Sosial RI Nomor 10-14-11/298 tanggal 15 Agustus 1959 tentang

Pendirian Cabang RC di daerah – daerah yang diberikan nama LRPCT.

Dalam rangka masa persiapan berdirinya LRPCT cabang Palembang dikirimlah sebanyak 6 orang tenaga dari Palembang ke RC Solo untuk mengikuti latihan tenaga pekerja rehabilitasi selama 18 bulan. Mereka ini dimaksudkan untuk dijadikan tenaga staf di RC tyang akan didirikan. Kursus dimulai pada tahun 1961 dan berakhir tahun 1962. Kepala Perwakilan Departemen Sosial Propinsi Sumateara Selatan ditunjuk sebagai Pelaksan dan bertanggung jawab untuk mengadakan usaha-usaha persiapan mendirikan LRPCT Palembang melalui SK Menteri Sosial RI Nomor 2-1-4/1207 tanggal 3 juli 1961.

Langkah pertama dicarilah tanah yang akan dijadikan lokasi LRPCT tersebut dan pada tahun 1963 diperoleh tanah seluas \pm 5 Ha dipinggiran kota Palembang. Untuk memberikan pengertian rehabilitasi kepada masyarakat maka perwakilan Departemen Sosial propinsi Sumatera Selatan melakukan upaya-upaya berupa pameran-pameran, ceramah-ceramah disetiap kabupaten bersama-sama dengan petugas Rehabilitasi Centrum (RC) Solo.

Pada tahun 1963 Dinas Sosial Tk. I propinsi Sumatera Selatan meninjaukan sebuah gedung yang terletak dikompleks Panti Asuhan Sriwijaya dengan perlengkapan serta peralatan

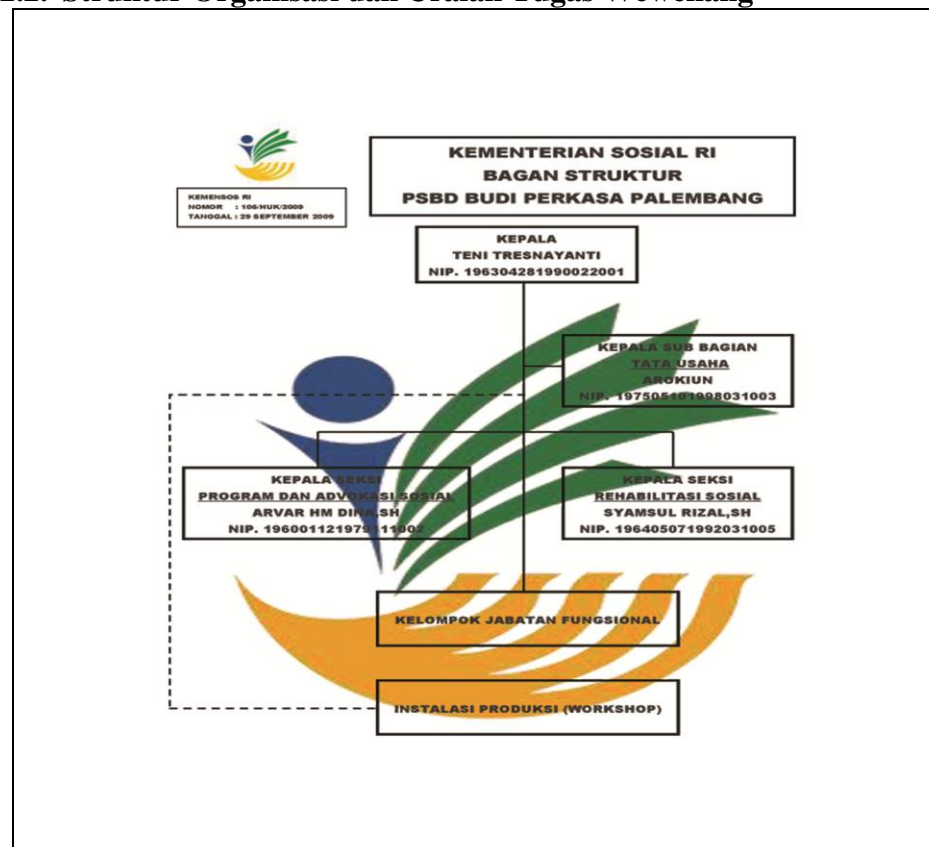
seadanya untuk dijadikan asrama sumatera. Waktu itu LRPCT cabang Palembang baru berfungsi sebagai tempat penampungan dan persinggahan penderita cacat sebelum dikirim ke Solo. Segala sesuatu yang berkaitan dengan LRPCT cabang Palembang diurus menurut kebijaksanaan dan perwakilan Departemen Sosial Propinsi Sumatera Selatan, demikian juga mengenai kepegawaiannya, sedangkan anggaran belanjanya dibebankan kepada anggaran pembangunan pusat.

Setelah tahun 1971 LRPCT cabang Palembang tidak lagi berfungsi sebagai tempat penampungan dan persinggahan dibawah RC Solo, melainkan secara administrasi berada dibawah Sekretaris Jenderal dan secara teknis operasional berada dibawah Direktur Jenderal Kesejahteraan Anak, Keluarga dan Masyarakat (KAKM).

Pada tanggal 19 Desember 1972 Inspektur Jenderal Departemen Sosial RI Bapak Ibnu Hartono meresmikan LRPCT cabang Palembang, selanjutnya dengan SK Menteri Sosial RI No:10/1973 bahwa LRPCT cabang Palembang berdiri sendiri dan secara administratif dibawah Direktorat Jenderal Rehabilitasi dan Pelayanan Sosial. Berdasarkan hasil pertemuan LRPCT seluruh Indonesia pada bulan September 1977 di Solo ditetapkanlah wilayah kerja LRPCT cabang Palembang meliputi Propinsi sesumatera dan propinsi Kalimantan Barat. Kemudian dengan

diterbitkannya SK Menteri Sosial RI No 41/HUK/KEP/XI/1979 tanggal 1 November 1979 LRPCT cabang Palembang berubah status menjadi Panti Rehabilitasi Penderita Cacat Tubuh (PRPCT) Palembang sebagai Unit Pelaksana Teknis dibawah Kantor Wilayah Departemen Sosial propinsi Sumatera Selatan.Selanjutnya pada tanggal 26 April 1994 dengan dikeluarkannya Surat Keputusan Dirjen BINREHSOS Nomor: 06/KEP/BRS/IV/1994 PRPCT Palembang berubah nama menjadi Panti Sosial Bina Daksa “Budi Perkasa” Palembang.

2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang



Sumber : Kantor PSBD Budi Perkasa Palembang (2009)

Gambar 2.1 Struktur Organisasi PSBD Budi Perkasa Palembang

Uraian tugas dari masing-masing bagian pada struktur organisasi pada Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang, yaitu :

A. Kepala Panti

Memimpin, membina, mengkoordinasikan, merencanakan, mengendalikan dan menetapkan program kerja Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang.

B. Kepala Sub Bagian Tata Usaha

Kepala Sub Bagian Tata Usaha Panti Sosial Bina Laras Pabelum Mempunyai Tugas Pokok Menyelenggarakan Urusan Umum, Keuangan, Kepegawaian dan Perlengkapan.

C. Kepala Seksi Rehabilitasi Sosial

Menyelenggarakan registrasi, observasi, identifikasi, pemeliharaan jasmani, penetapan diagnose, perawatan, bimbingan mental, sosial, fisik, keterampilan, resosialisasi, penyaluran dan bimbingan lanjut

D. Kepala Seksi Program dan Advokasi Sosial

Melaksanakan penyusunan rencana kegiatan rehabilitasi sosial serta pemberian informasi dan advokasi kepada penyandang disabilitas mental.

2.2.3. Uraian Kegiatan

Uraian tugas dari masing-masing bagian pada struktur organisasi pada Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang, yaitu :

2.2.3.1. Kepala Panti

- a. Merumuskan kebijakan teknis di bidang pelayanan sosial pada Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang
- b. Memimpin dan mengoordinasikan penyelenggaraan fungsi teknis tertentu dari dinas yang menjadi bidang tugas Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang
- c. Melaksanakan pelayanan sosial kepada masyarakat, sesuai dengan kebijakan yang ditetapkan oleh Kementerian Sosial RI
- d. Memimpin pengumpulan bahan dan data di bidang pelayanan sosial
- e. Mengkoordinasikan penyelenggaraan pelayanan sosial
- f. Pembinaan, pengendalian, pelayanan, monitoring, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan tugas pelayanan sosial.

2.2.3.2. Kepala Sub Bagian Tata Usaha

- a. Menyelenggarakan Pengelolaan data, administrasi dan kearsipan
- b. Menyelenggarakan Penyusunan program dan perencanaan

- c. Menyelenggarakan perlengkapan, perbaikan dan pemeliharaan
- d. Melaksanakan Penataan Organisasi, tata laksana dan analisis jabatan
- e. Menyelenggarakan Urusan Kepegawaian
- f. Menyelenggarakan urusan keuangan
- g. Menyelenggarakan urusan umum
- h. Menyelenggarakan monitoring, evaluasi dan pelaporan

2.2.3.3. Kepala Seksi Rehabilitasi Sosial

- a. Merencanakan kegiatan program kerja per tahun anggaran Seksi Rehabilitasi Sosial berdasarkan prioritas target sasaran yang akan dicapai sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan
- b. Membagi tugas kepada para bawahan lingkungan Seksi Rehabilitasi Sosial sesuai dengan bidang tugasnya baik secara lisan maupun tertulis agar tugas segera diproses lebih lanjut
- c. Memberi petunjuk kepada para bawahan lingkungan Seksi Rehabilitasi Sosial baik secara lisan maupun tertulis untuk menghindari penyimpangan dan kesalahan dalam pelaksanaan tugas

- d. Memeriksa hasil pekerjaan para bawahan Seksi Rehabilitasi Sosial dengan membandingkan antara hasil kerja dengan petunjuk kerja untuk penyempurnaan hasil kerja
- e. Menilai prestasi kerja para bawahan lingkungan Seksi Rehabilitasi Sosial berdasarkan hasil kerja yang dicapai sebagai bahan dalam pembinaan dan peningkatan karier
- f. Melaporkan pelaksanaan kegiatan seksi rehabilitasi sosial baik secara tertulis maupun lisan sesuai hasil yang telah dicapai sebagai bahan informasi bagi atasan
- g. Menyelenggarakan registrasi, observasi dan identifikasi
- h. Menyelenggarakan pemeliharaan jasmani, penetapan diagnosa dan perawatan
- i. Menyelenggarakan bimbingan mental, sosial, fisik dan ketrampilan
- j. Menyelenggarakan resosialisasi
- k. Menyelenggarakan Penyaluran dan bimbingan lanjut
- l. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh kepala UPT secara berkala dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas dan fungsi UPT

2.2.3.4. Kepala Seksi Program dan Advokasi Sosial

- a. Merencanakan kegiatan program kerja per tahun anggaran Seksi Program dan Advokasi Sosial berdasarkan prioritas target sasaran yang akan dicapai sebagai pedoman pelaksanaan kegiatan
- b. Membagi tugas kepada para bawahan lingkungan Seksi Program dan Advokasi Sosial sesuai dengan bidang tugasnya baik secara lisan maupun tertulis agar tugas segera diproses lebih lanjut
- c. Memberi petunjuk kepada para bawahan lingkungan Seksi Program dan Advokasi Sosial baik secara lisan maupun tertulis untuk menghindari penyimpangan dan kesalahan dalam pelaksanaan tugas
- d. Memeriksa hasil pekerjaan para bawahan Seksi Program dan Advokasi Sosial; dengan membandingkan antara hasil kerja dengan petunjuk kerja untuk penyempurnaan hasil kerja
- e. Menilai prestasi kerja para bawahan lingkungan Seksi Program dan Advokasi Sosial; berdasarkan hasil kerja yang dicapai sebagai bahan dalam pembinaan dan peningkatan karier
- f. Menyelenggarakan pengolahan data
- g. Menyelenggarakan pemberian informasi dan advokasi

- h. Menyiapkan standar pelayanan rehabilitasi sosial penyandang disabilitas mental
- i. Menyelenggarakan pemantauan, monitoring, evaluasi dan pelaporan rehabilitasi sosial penyandang disabilitas mental
- j. Melaporkan pelaksanaan kegiatan Seksi Program dan Advokasi sosial, baik secara tertulis maupun lisan sesuai hasil yang telah dicapai sebagai bahan informasi bagi atasan
- k. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT secara berkala dalam rangka kelancaran pelaksanaan tugas dan fungsi UPT

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

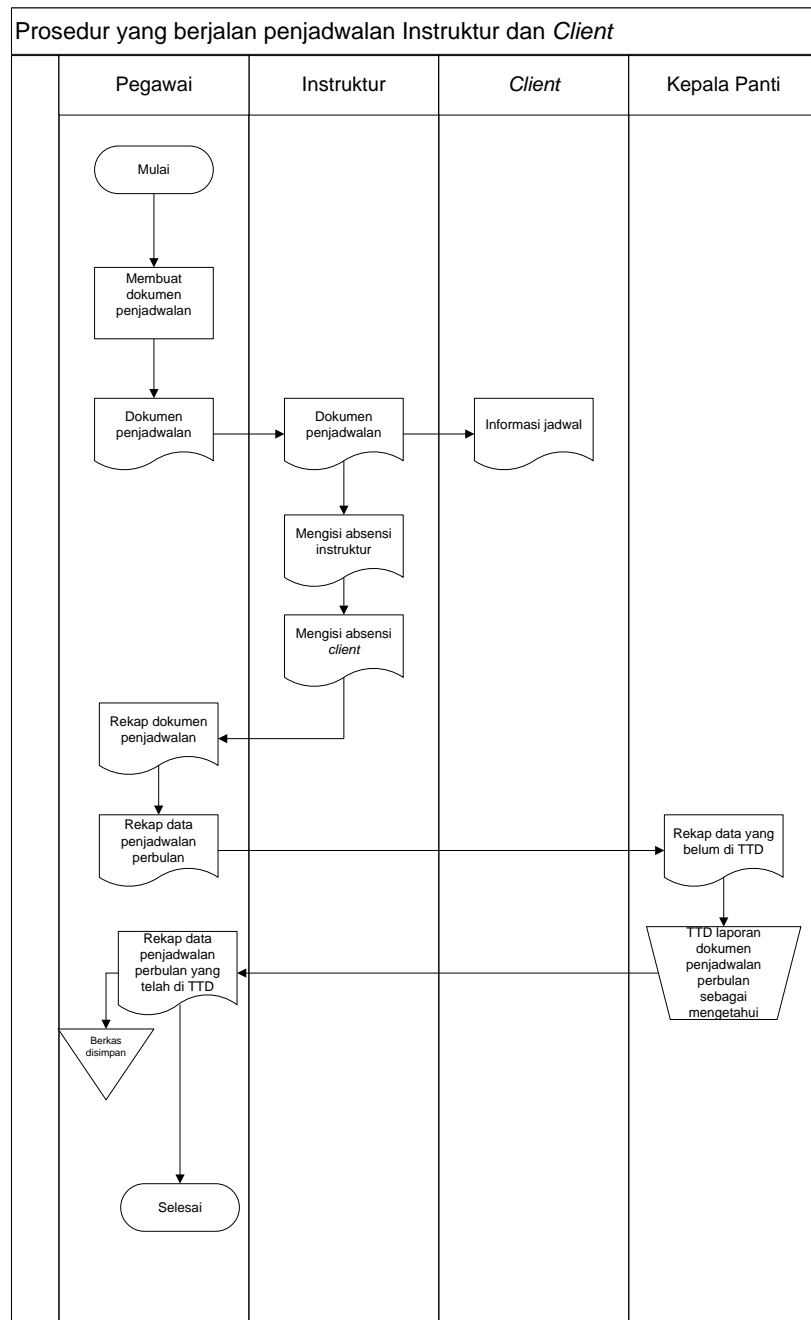
Selama melakukan pengamatan Praktik Kerja Lapangan selama satu bulan pada Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang, yang penulis temukan masalah di bidang perekapan khususnya bagian penjadwalan, pencarian data keterampilan, pengisian daftar hadir instruktur dan daftar hadir *client* dimana dalam mengelola dan pencarian masih menggunakan secara manual, sehingga mengelola dan pencarian sering terjadi kesalahan data.

3.1.1. Prosedur yang Berjalan

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada Panti Sosial Bina Daksa Palembang, pada saat membuat daftar nama instruktur, daftar hadir instruktur, daftar nama *client* yang digambarkan dengan *flowchart* pada Gambar 3.1

3.1.1.1. Sistem yang berjalan pada penjadwalan Instruktur dan *Client*

Adapun prosedur yang sedang berjalan dalam penjadwalan instruktur dan *client* yang dilakukan oleh pegawai dapat dilihat pada gambar 3.1



Gambar 3.1 *Flowchart* Penjadwalan Instruktur dan *Client*

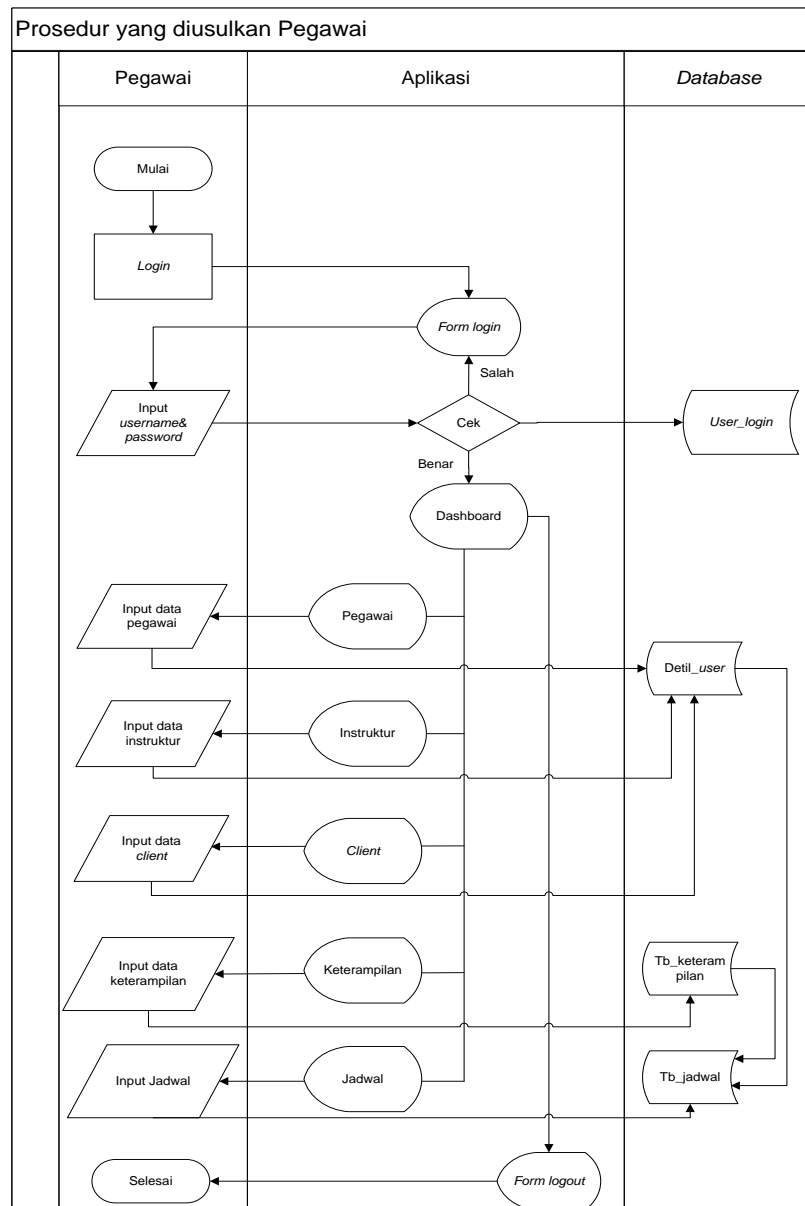
Berdasarkan gambar 3.1 penjelasan dari *flowchart* yang berjalan yang telah digambarkan sebagai berikut :

1. Pegawai membuat dokumen penjadwalan untuk Instruktur dan *Client*
2. Setelah Instruktur menerima dokumen penjadwalan, Instruktur mengisi absensi instruktur dan absensi *client* per bulan.
3. Setelah selesai dalam 1 bulan, dokumen penjadwalan dikembalikan ke Pegawai
4. Pegawai menerima dokumen penjadwalan dari Instruktur dan diberikan ke Kepala Panti untuk di tanda tangan sebagai mengetahui.
5. Setelah dokumen penjadwalan di tanda tangan oleh Kepala Panti, berkas disimpan oleh Pegawai.

3.1.2. Prosedur yang diusulkan

Adapun prosedur yang diusulkan pada Aplikasi Keterampilan Data *Client* yang digambarkan dengan *flowchart* pada Gambar 3.2.

3.1.2.1. Prosedur yang diusulkan Pegawai

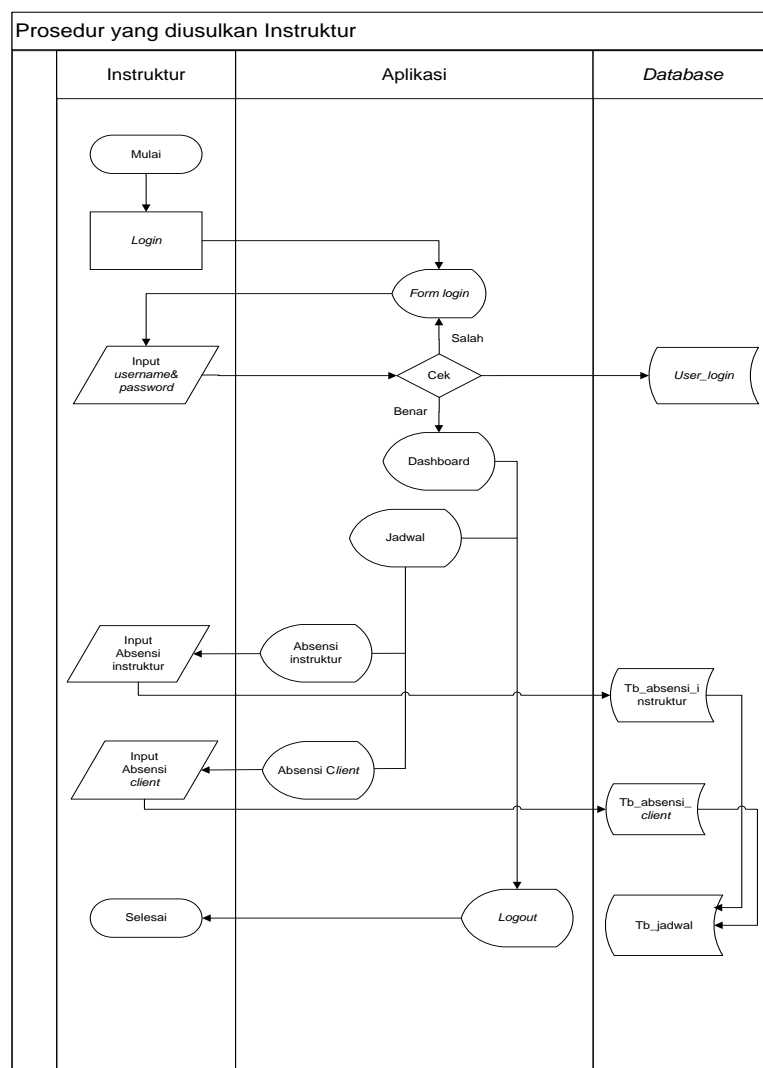


Gambar 3.2 Flowchart Prosedur yang diusulkan terhadap Pegawai

Berdasarkan Gambar 3.2. prosedur yang diusulkan pada pegawai Panti Sosial Bina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang.

1. Pegawai masuk ke halaman *dashboard* aplikasi dan memilih menu.
2. Setelah pegawai masuk pada halaman *dashboard*, pegawai dapat menginput data pegawai, data instruktur, data *client*, data keterampilan dan data jadwal.

3.1.2.2. Prosedur yang diusulkan Instruktur

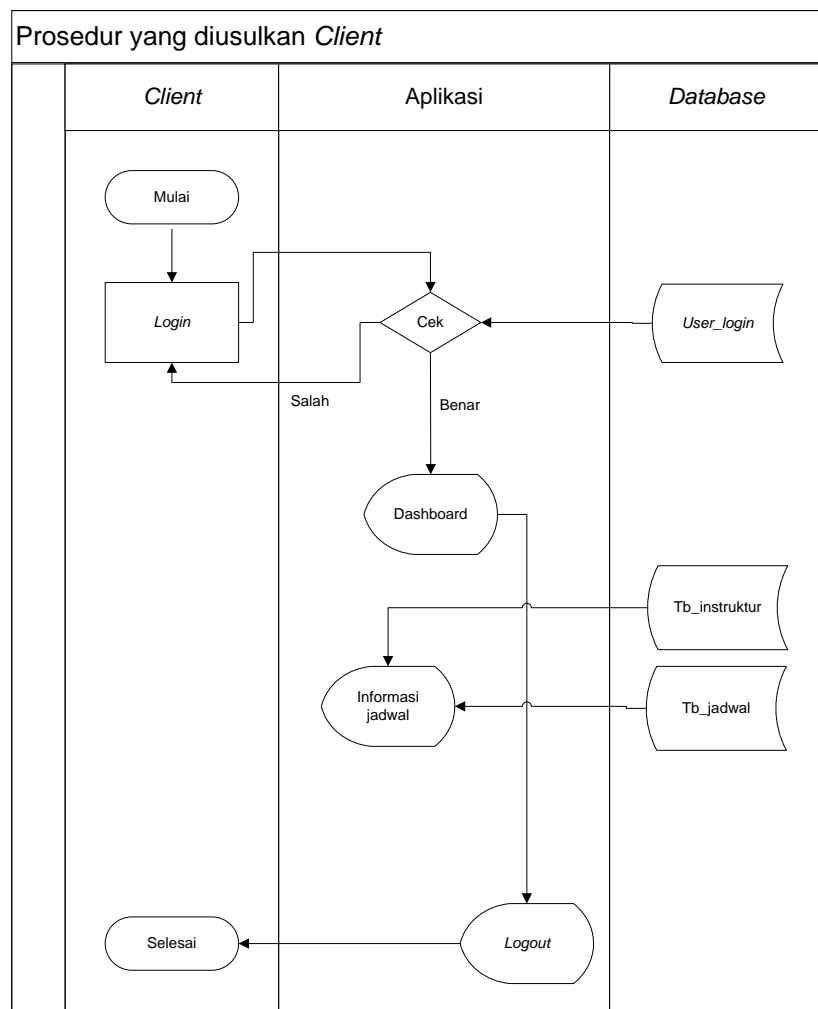


Gambar 3.3 *Flowchart* Prosedur yang diusulkan terhadap Instruktur

Berdasarkan Gambar 3.3. prosedur yang diusulkan pada instruktur Panti Sosial Bina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang.

1. Instruktur masuk ke halaman *dashboard* aplikasi .
2. Setelah instruktur masuk ke halaman *dashboard*, instruktur mengisi absensi instruktur, absensi *client*.

3.1.2.3. Prosedur yang diusulkan *Client*



Gambar 3.4 *Flowchart* Prosedur yang diusulkan terhadap *Client*

Berdasarkan Gambar 3.4. prosedur yang diusulkan pada *client* Panti Sosial Bina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang.

1. *Client login* ke aplikasi .
2. Setelah *Client* masuk ke halaman *dashboard*, *client* dapat melihat informasi jadwal.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Selama melakukan pengamatan penulis menemukan beberapa permasalahan dalam pendataan kegiatan penjadwalan data instruktur dan data *client* di Panti Sosial Bina Daksa (PSBD) Budi Perkasa Palembang, yang mana pengelolaan kegiatan pejadwalan seperti daftar hadir instruktur dan daftar hadir *client* masih dilakukan secara konvensional yaitu dengan pengisian formulir menggunakan lembaran kertas yang disediakan oleh pegawai dan akan dikembalikan lagi kepada pegawai sehingga membuat penjadwalan kurang optimal karena membutuhkan banyak waktu.

3.2.2. Solusi

Berdasarkan hasil analisis sebelumnya, maka penulis mengusulkan pembuatan Aplikasi Keterampilan Data Client. Aplikasi ini memiliki beberapa manfaat diantaranya, dapat mempermudah mengolah daftar hadir instruktur dan daftar hadir *client* dan mempermudah dalam hal

mendapat informasi penjadwalan, informasi data keterampilan dan informasi *client* .

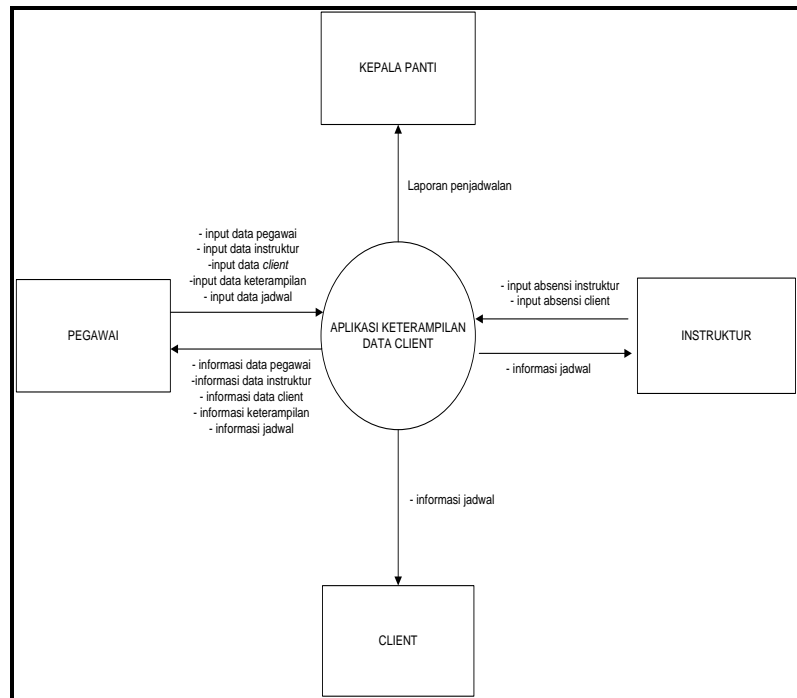
3.2.3. Pembahasan

3.2.3.1. *Data Flow Diagram*

Data *flow* diagram merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas, berdasarkan *flowchart* sistem yang diusulkan. Penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang baru sebagai berikut:

3.2.3.1.1. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data sistem informasi Aplikasi Keterampilan Data Client dapat dilihat pada gambar 3.5.

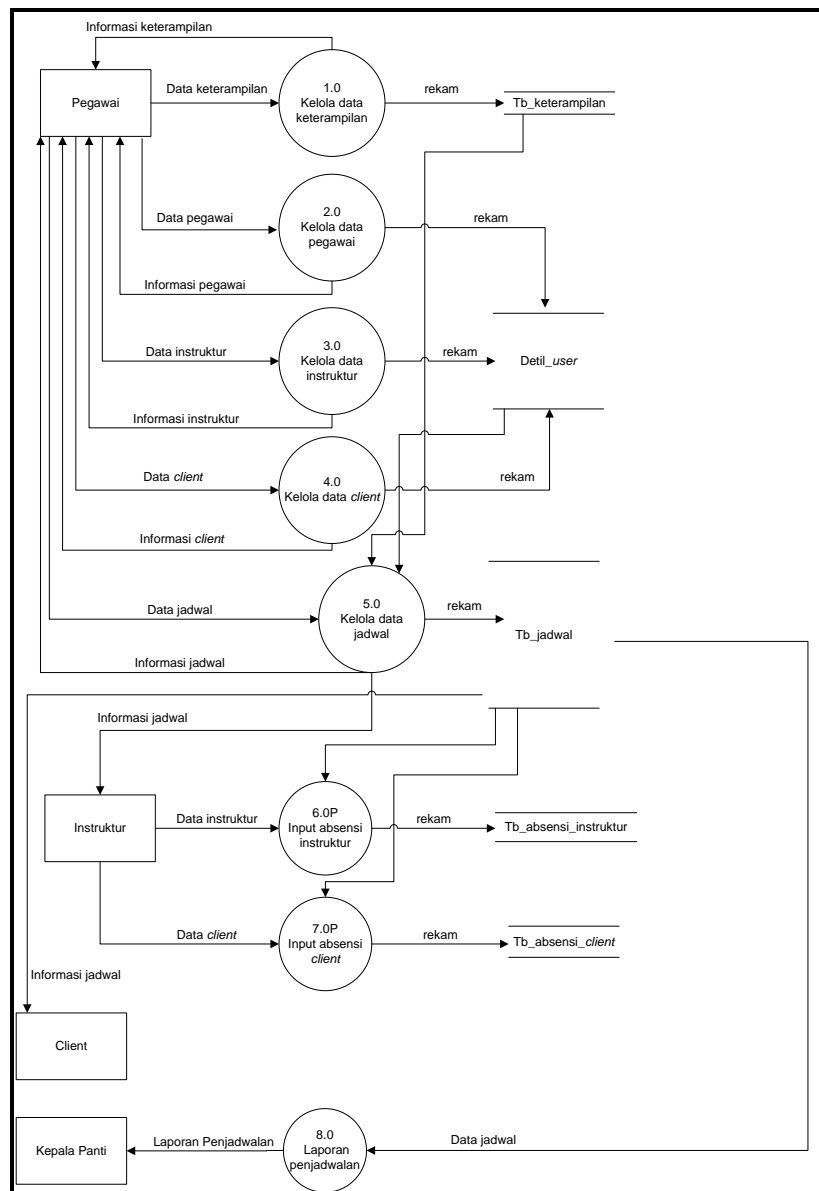


Gambar 3.5 Diagram Konteks

Keterangan Diagram Konteks yang telah digambarkan berdasarkan gambar 3.5 adalah Aplikasi Keterampilan Data *Client* memiliki 4 (empat) entitas yaitu: Pegawai, *Client*, Instruktur dan Kepala Panti. Pegawai menginput data pegawai, data instruktur, data *client*, data keterampilan dan data jadwal. Instruktur menginput absensi instruktur dan absensi *client* yang dikelola oleh Pegawai.

3.2.3.1.2. DFD (DATA FLOW DIAGRAM) Level 0

Diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 DFD (DataFlow Diagram) Level 0

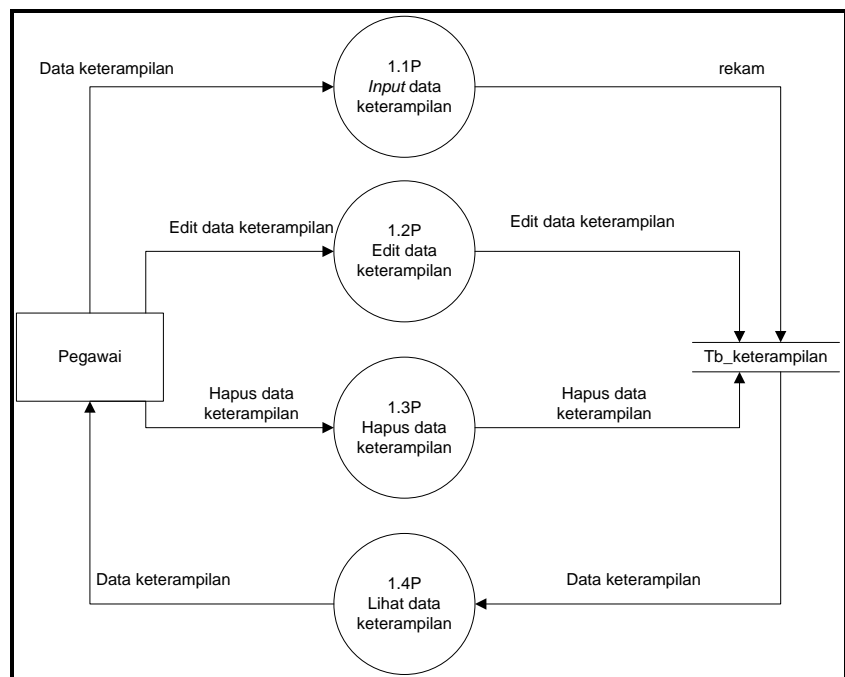
Berdasarkan gambar 3.5 penjelasan DFD level 0 yang telah digambarkan adalah sebagai berikut :

1. Proses 1.0. adalah pegawai melakukan proses kelola data keterampilan yang kemudian data akan disimpan di table keterampilan.

2. Proses 2.0. adalah pegawai melakukan proses kelola data pegawai yang kemudian data akan disimpan di *detil_user*.
3. Proses 3.0. adalah pegawai melakukan proses kelola data instruktur yang kemudian data akan disimpan di *detil_user*.
4. Proses 4.0. adalah pegawai melakukan proses kelola data *client* yang kemudian data akan disimpan di *detil_user*.
5. Proses 5.0. adalah pegawai melakukan proses kelola data jadwal yang kemudian data akan disimpan di table *jadwal*.
6. Proses 6.0.P adalah instruktur melakukan *input* absensi instruktur yang kemudian data akan disimpan di table *absensi_instruktur*.
7. Proses 7.0.P adalah Instruktur melakukan *input* absensi *client* yang kemudian data akan disimpan di table *absensi_client*.
8. Proses 8.0 adalah Kepala Panti mendapatkan laporan penjadwalan dari table *jadwal*.

3.2.3.1.3. DFD Level 1 proses 1.0

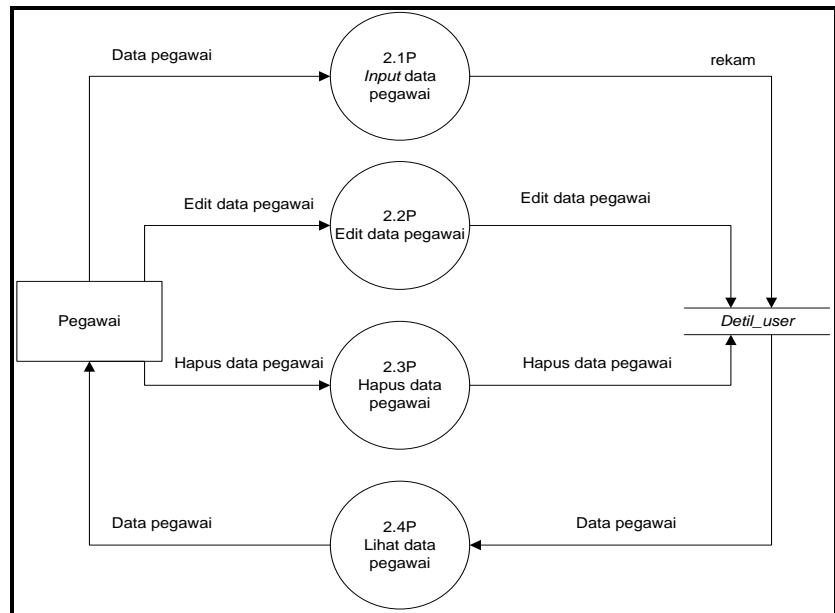
Diagram aliran level 1 pada proses 1.0, dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD Level 1 Proses 1.0

3.2.3.1.4. DFD Level 1 proses 2.0

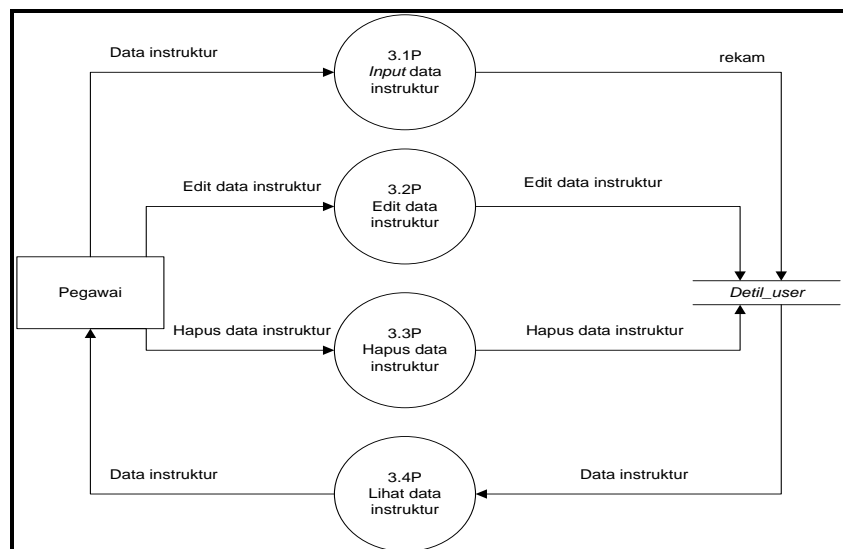
Diagram aliran level 1 pada proses 2.0, dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 DFD Level 1 Proses 2.0

3.2.3.1.5. DFD Level 1 proses 3.0

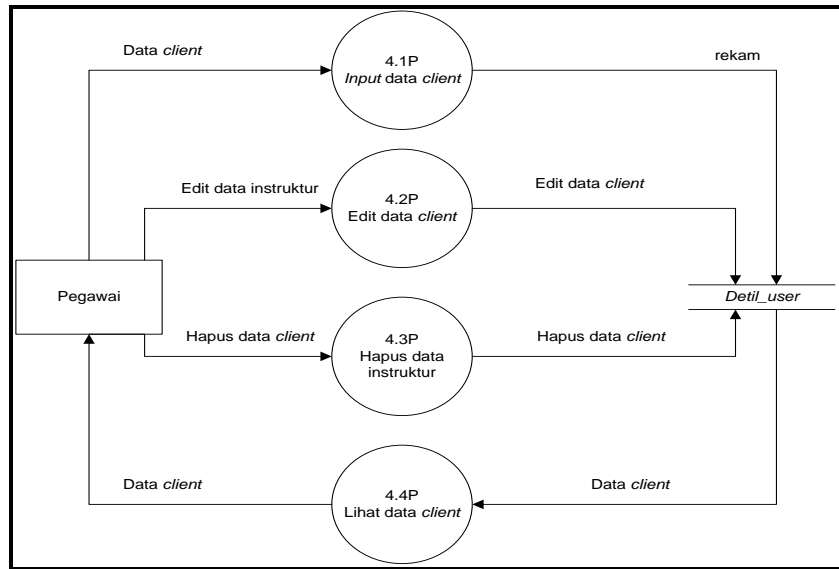
Diagram aliran level 1 pada proses 3.0, dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 DFD Level 1 Proses 3.0

3.2.3.1.6. DFD Level 1 proses 4.0

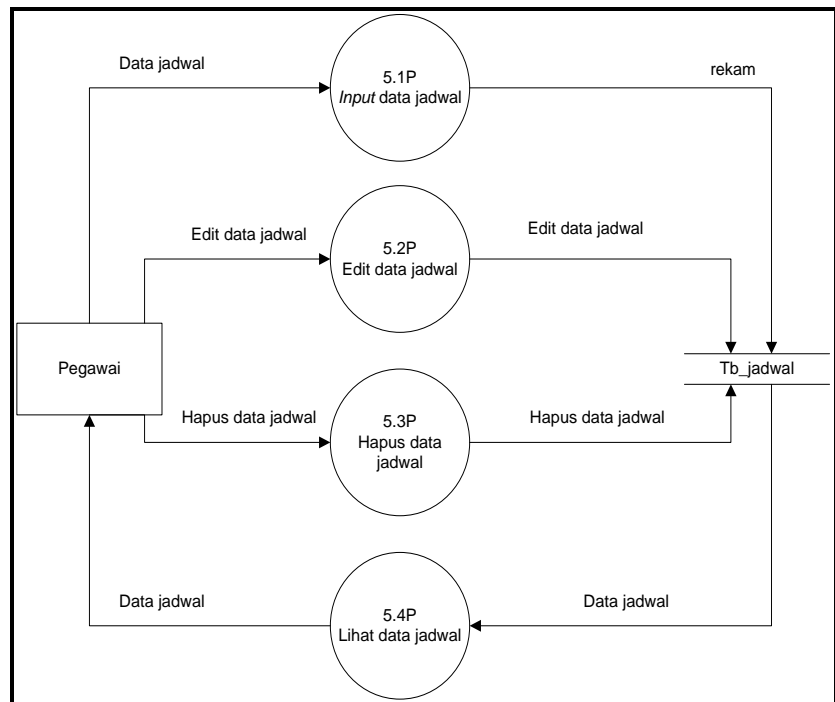
Diagram aliran level 1 pada proses 4.0, dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 DFD Level 1 Proses 4.0

3.2.3.1.7. DFD Level 1 proses 5.0

Diagram aliran level 1 pada proses 5.0, dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 DFD Level 1 Proses 5.0

3.2.3.2. Hubungan Antar Data

3.2.3.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut ini adalah ERD pada Aplikasi Keterampilan Data *Client* yang digambarkan dengan *flowchart* pada gambar 3.12.

3.2.3.3. Struktur Tabel

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

1. Tabel *detil_user*

Tabel *detil_user* digunakan untuk melihat secara detail pengguna aplikasi. Struktur tabel *detil_user* adalah sebagai berikut.

*Primary Key: *id_detil_user*

Tabel 3.1 Detil_ *user*

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	* <i>id_detil_user</i>	Int	11
2	<i>User</i>	Varchar	30
3	Nama	Varchar	100
4	No_identitas	Varchar	20
5	Jk	Enum	Laki-laki-Perempuan
6	Tempat_lahir	Varchar	100
7	Tanggal_lahir	Date	
8	No_hp	Varchar	15
9	Alamat	Text	

2. Tabel jadwal

Tabel jadwal digunakan untuk mengetahui penjadwalan oleh *client*. Struktur tabel *id_jadwal* adalah sebagai berikut.

*Primary Key: id_jadwal
 **Foreign Key: id_keterampilan
 **Foreign Key: id_detil_user

Tabel 3.2 Jadwal

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	*id_jadwal	Int	11
2	**id_keterampilan	Int	11
3	**id_detil_user	Int	11
4	Nama_jadwal	Varchar	100
5	User_client	Varchar	30
6	User_instruktur	Varchar	30
7	Tanggal_jadwal	Date	
8	Kelas	Varchar	100

3. Tabel keterampilan

Tabel keterampilan digunakan untuk mengetahui nama-nama keterampilan di Panti Sosial Bina Daksa Palembang. Struktur tabel keterampilan adalah sebagai berikut.

*Primary Key: id_keterampilan
 **Foreign Key: id_jadwal

Tabel 3.3 Keterampilan

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	*id_keterampilan	Int	11
2	**id_jadwal	Int	11
2	Nama_keterampilan	Varchar	100
3	Status	Int	11

4. Tabel absensi_client

Tabel absensi_client digunakan untuk mengetahui mengisi absensi client di Panti Sosial Bina Daksa

Palembang. Struktur tabel *absensi_client* adalah sebagai berikut.

*Primary Key: *id_absensi_client*

**Foreign Key: *id_jadwal*

Tabel 3.5 Absensi_client

No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	* <i>id_absensi_client</i>	Int	11
2	** <i>id_jadwal</i>	Int	11
3	<i>Tgl_absensi</i>	Date	
4	Hadir	Enum	Hadir, tidak hadir

5. Tabel *absensi_instruktur*

Tabel *absensi_instruktur* digunakan untuk mengisi absensi instruktur di Panti Sosial Bina Daksa Palembang. Struktur tabel *absensi_instruktur* adalah sebagai berikut.

*Primary Key: *id_absensi_instruktur*

**Foreign Key: *id_jadwal*

Tabel 3.6 Absensi_instruktur

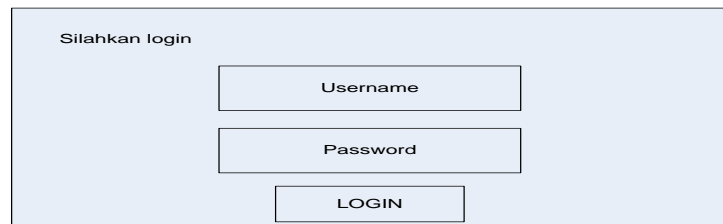
No	Nama Field	Tipe Data	Ukuran
1	* <i>id_absensi</i>	Int	11
2	** <i>id_jadwal</i>	Int	11
3	<i>Tgl</i>	Date	
4	<i>Jam_masuk</i>	Time	
5	<i>Jam_keluar</i>	Time	

3.2.3.4. *Interface*

3.2.3.4.1. *Desain Interface*

a. *Desain Form Login*

Desain *form login* pegawai digunakan untuk masuk ke dalam sistem. Desain form dapat dilihat pada gambar 3.13. sebagai berikut :

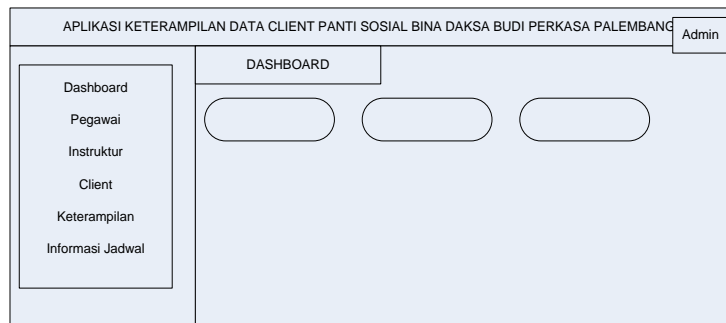


The image shows a login form with a light blue background. At the top left, it says "Silahkan login". Below this, there are three input fields stacked vertically: "Username", "Password", and "LOGIN". The "LOGIN" field is a button.

Gambar 3.13 *Form Login*

b. *Desain Tampilan Dashboard*

Desain tampilan *dashboard* digunakan untuk melihat data pegawai, data instruktur, data *client*. Sedangkan pada *list* menu User sebelah kiri terdapat menu dashboard, pegawai, instruktur, *client*, keterampilan dan informasi jadwal. Desain tampilan form dashboard dapat dilihat pada gambar 3.14 sebagai berikut :



Gambar 3.14 Desain Tampilan Dashboard

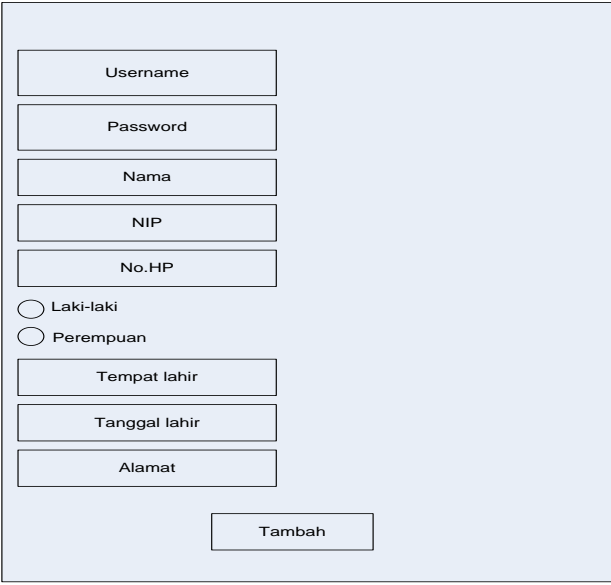
c. Desain Tampilan tambah Data Pegawai

Form *user* digunakan oleh admin untuk menambahkan user adapun rancangan form user pada gambar 3.15 sebagai berikut :

Gambar 3.15 Desain Tampilan Tambah Data Pegawai

d. Desain Tambah Data Instruktur

Desain tambah data instruktur digunakan oleh admin untuk menambahkan data instruktur adapun rancangan form tambah data instruktur pada gambar 3.16 sebagai berikut :



The image shows a form for adding instructor data. It consists of several input fields and two radio buttons. The fields are: Username, Password, Nama, NIP, No.HP, Tempat lahir, Tanggal lahir, and Alamat. The radio buttons are for gender: Laki-laki and Perempuan. A 'Tambah' button is located at the bottom right of the form.

Username
Password
Nama
NIP
No.HP
<input type="radio"/> Laki-laki
<input type="radio"/> Perempuan
Tempat lahir
Tanggal lahir
Alamat
Tambah

Gambar 3.16 Desain Tambah Data Instruktur

e. Desain Tambah Data *Client*

Desain tambah *client* digunakan oleh admin untuk menambahkan data *client* adapun rancangan form tambah data client pada gambar 3.17 sebagai berikut :

Tambah Data Client

Username

Password

Nama

No. Identitas

No.HP

Laki-laki

Perempuan

Tempat lahir

Tanggal lahir

Alamat Asal

Tambah

Gambar 3.17 Desain Tambah Data *Client*

f. Desain Tambah Data Keterampilan

Form tambah data keterampilan digunakan oleh admin untuk menambahkan data keterampilan. Adapun rancangan form tambah data keterampilan pada gambar 3.18 sebagai berikut :

Tambah Data Keterampilan

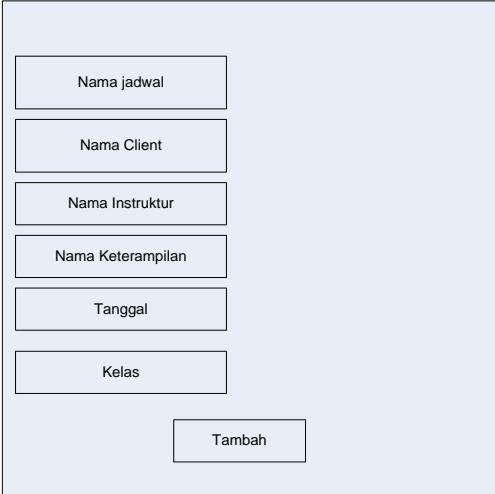
Nama Keterampilan

Tambah

Gambar 3.18 Desain Tambah Data Keterampilan

g. Desain Tambah Data Jadwal

Desain tambah data jadwal untuk menambah jadwal keterampilan digunakan oleh admin adapun rancangan desain tambah data jadwal pada gambar 3.19 sebagai berikut :



Formulir desain tambah data jadwal yang terdiri dari beberapa input field dan tombol:

- Nama jadwal
- Nama Client
- Nama Instruktur
- Nama Keterampilan
- Tanggal
- Kelas
- Tambah

Gambar 3.19 Desain Tambah Data Jadwal

h. Desain Tampilan *Output* Data Pegawai

Desain tampilan *output* data pegawai digunakan untuk menampilkan seluruh data pegawai yang telah diinput admin. Desain tampilan data pegawai dapat dilihat pada gambar 3.20

APLIKASI KETERAMPILAN DATA CLIENT PANTI SOSIAL BINA DAKSA BUDI PERKASA PALEMBANG										Admin
Dashboard Pegawai Instruktur Client Keterampilan Informasi Jadwal	Data Pegawai									
	Tambah Pegawai+									
	No. User NIP Nama No. HP Jenis Kelamin Tempat Tanggal Lahir Alamat Status Action									

Gambar 3.20 Desain Tampilan *Output* Data Pegawai

i. Desain Tampilan Data Instruktur

Desain tampilan *output* data instruktur digunakan untuk menampilkan seluruh data instruktur yang telah diinput admin. Desain tampilan data instruktur dapat dilihat pada gambar 3.21

APLIKASI KETERAMPILAN DATA CLIENT PANTI SOSIAL BINA DAKSA BUDI PERKASA PALEMBANG										Admin
Dashboard Pegawai Instruktur Client Keterampilan Informasi Jadwal	Instruktur									
	Tambah Instruktur +									
	No. User No. Iden Nama No. HP Jenis Kelamin Tempat Tanggal Lahir Alamat Status Action									

Gambar 3.21 Desain Tampilan *Output* Data Instruktur

j. Desain Tampilan Data *Client*

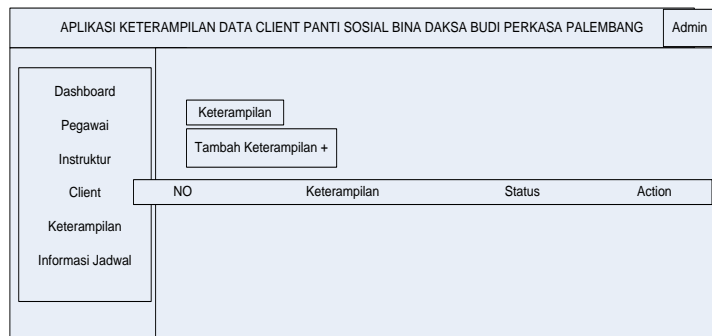
Desain tampilan *output* data *client* digunakan untuk menampilkan seluruh data *client* yang telah diinput admin. Desain tampilan *client* dapat dilihat pada gambar 3.22

APLIKASI KETERAMPILAN DATA CLIENT PANTI SOSIAL BINA DAKSA BUDI PERKASA PALEMBANG										Admin
Dashboard	DataClient									
Pegawai	Tambah Client +									
Instruktur										
Client										
Keterampilan										
Informasi Jadwal										
	NO.	User	No. identitas	Nama	No.hp	jeniskelamin	TTL	Alamat Asal	Status	Action

Gambar 3.22 Desain Tampilan *Output* Data *Client*

k. Desain Tampilan Data Keterampilan

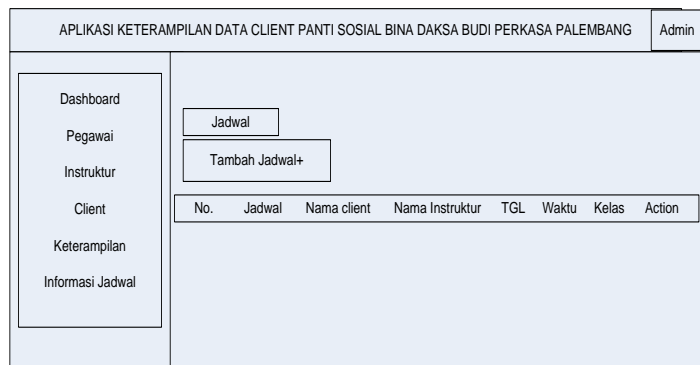
Desain tampilan *output* data keterampilan digunakan untuk menampilkan seluruh data nama-nama keterampilan yang telah diinput admin. Desain tampilan data keterampilan dapat dilihat pada gambar 3.23



Gambar 3.23 Desain Tampilan Output Data Keterampilan

1. Desain Tampilan Data Jadwal

Desain tampilan *output* data jadwal digunakan untuk menampilkan seluruh data jadwal keterampilan yang telah diinput admin. Desain tampilan data jadwal dapat dilihat pada gambar 3.24



Gambar 3.24 Desain Tampilan Output Data Jadwal

m. Desain Tampilan Absensi *Client*

Desain tampilan absensi *client* digunakan untuk menampilkan absensi *client* yang telah diinput instruktur. Desain tampilan absensi *client* dapat dilihat pada gambar 3.25

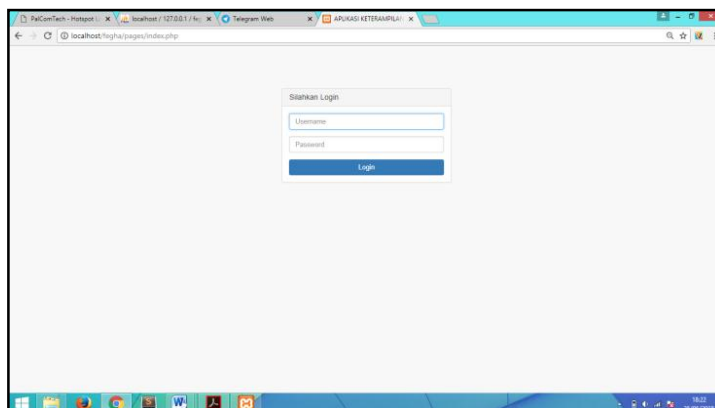
NO.	User	No. Identitas	Nama	Keterangan

Gambar 3.25 Desain Tampilan Absensi *Client*

3.2.3.4.2. Hasil Tampil

a. Tampilan *Login*

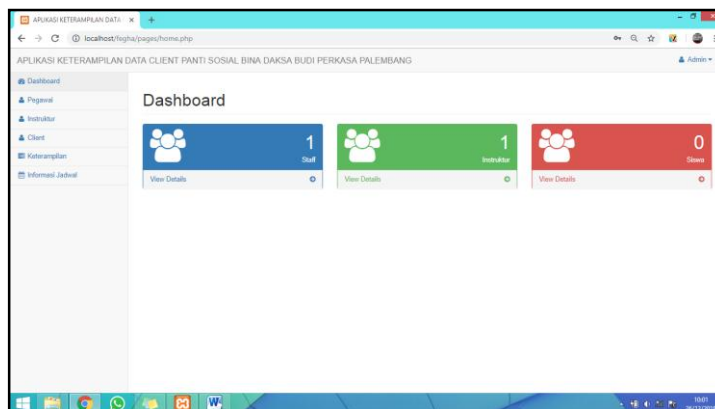
Desain tampilan *form login* Aplikasi Keterampilan Data Client digunakan untuk masuk ke menu utama yang berisikan *field username, password* dan tombol *login*. *Form login* diakses oleh *Admin* atau *Pegawai* dan *Instruktur*. Desain Tampilan *form login* dapat dilihat pada gambar 3.26



Gambar 3.26 Desain Tampilan *Login*

b. Tampilan *Dashboard*

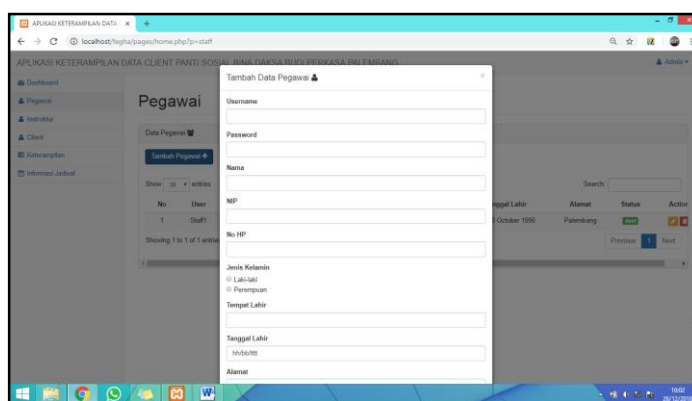
Desain tampilan *form Dashboard* untuk melihat Data Pegawai, Data Instruktur, Data *Client*, dan Data Jadwal Keterampilan. Desain Tampilan *Dashboard* dapat dilihat pada gambar 3.27



Gambar 3.27 Tampilan *Dashboard*

c. Desain Tampilan Tambah Data Pegawai

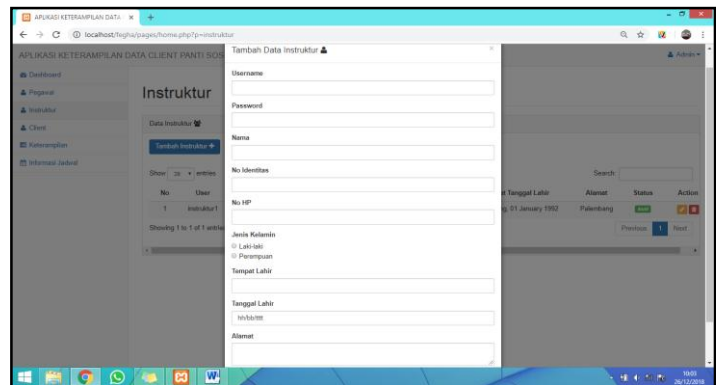
Desain tampilan Tambah Data Pegawai untuk menambah data *user* . Desain tampilan *form input* Data Pegawai dapat dilihat pada gambar 3.28



Gambar 3.28 Desain Tampilan Tambah Data Pegawai

d. Desain Tampilan Tambah Data Instruktur

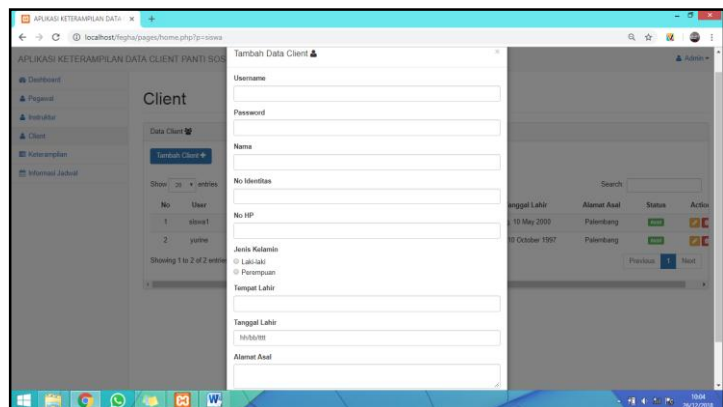
Desain tampilan tambah data instruktur digunakan untuk menambah data instruktur . Desain tampilan *form input* data instruktur dapat dilihat pada gambar 3.29



Gambar 3.29 Desain Tampilan Tambah Data
Instruktur

e. Desain Tampilan Tambah Data *Client*

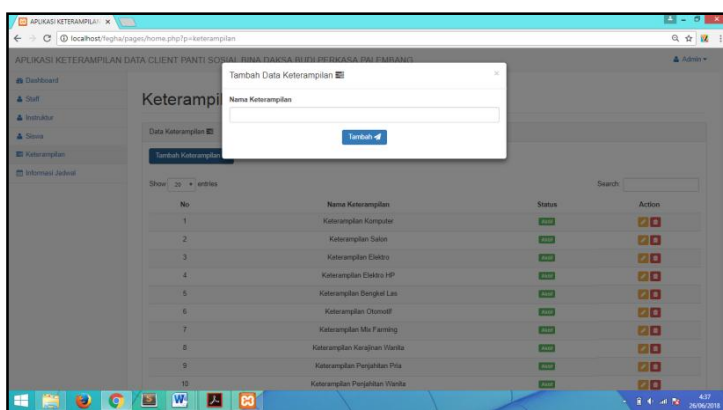
Desain tampilan Tambah Data *Client* digunakan untuk menambah Data *Client*. Desain tampilan tambah data *client* dapat dilihat pada gambar 3.30



Gambar 3.30 Desain Tampilan Tambah Data
Client

f. Desain Tampilan Tambah Data Keterampilan

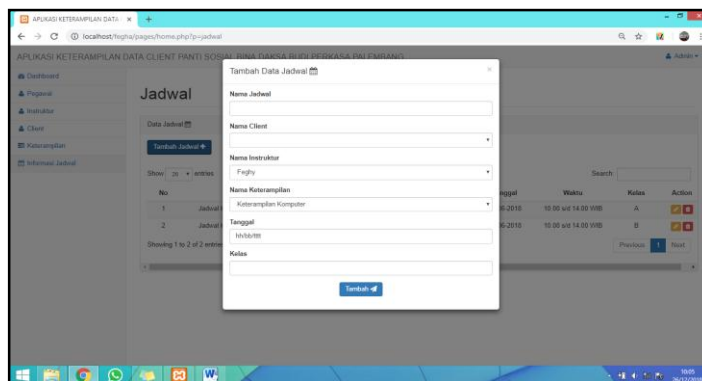
Desain tampilan tambah data keterampilan digunakan untuk menambah data nama-nama keterampilan . Desain tampilan tambah data keterampilan dapat dilihat pada gambar 3.31



Gambar 3.31 Desain Tampilan Tambah Data Keterampilan

g. Desain Tampilan Tambah Data Jadwal

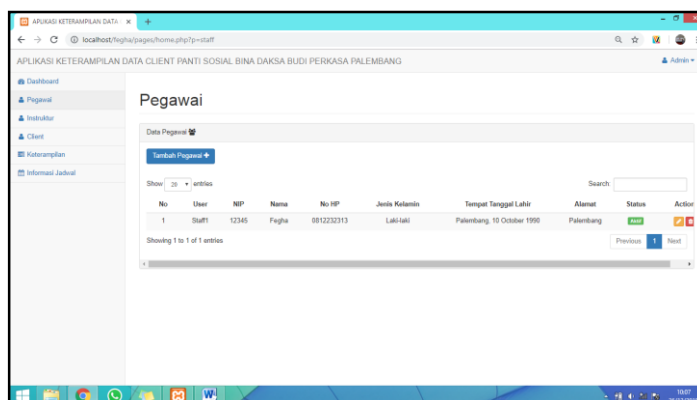
Desain tampilan tambah data jadwal digunakan untuk menambah data jadwal. Desain tampilan tambah data jadwal dapat dilihat pada gambar 3.32



Gambar 3.32 Tampilan Tambah Data Jadwal

h. Desain Tampilan *Output* Data Pegawai

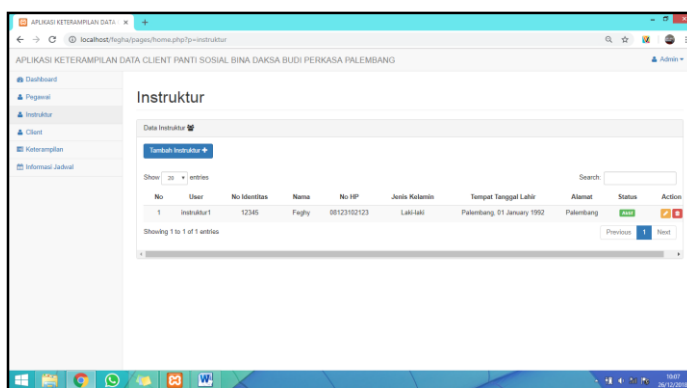
Desain tampilan *form output* Data Pegawai digunakan untuk menampilkan data pegawai yang dilakukan oleh admin. Data Pegawai akan di dapatkan pada aplikasi akun admin. Desain tampilan *form* data pegawai dapat dilihat pada gambar 3.33



Gambar 3.33 Desain Tampilan *Output* Data Pegawai

i. Desain Tampilan *Output* Data Instruktur

Desain tampilan *form output* Data Instruktur digunakan untuk menampilkan data instruktur yang dilakukan oleh admin. Data Instruktur akan di dapatkan pada aplikasi akun admin. Desain tampilan *form* data instruktur dapat dilihat pada gambar 3.34



Gambar 3.34 Desain Tampilan *Output* Data Instruktur

j. Desain Tampilan *Output* Data Client

Desain tampilan *form output* Data Client digunakan untuk menampilkan data *client* yang dilakukan oleh admin. Data *Client* akan di dapatkan pada aplikasi akun admin. Desain tampilan *form* data *client* dapat dilihat pada gambar 3.35

No	User	No Identitas	Nama	No HP	Jenis Kelamin	Tempat Tanggal Lahir	Alamat Asal	Status	Action
1	silvia 1	123	Silvia	081235643	Perempuan	Palembang, 10 May 2000	Palembang	Active	[Edit] [Delete]
2	yulita	123321	Yulita Hans	0181231293	Perempuan	Palembang, 10 October 1997	Palembang	Active	[Edit] [Delete]

Gambar 3.35 Desain Tampilan *Output* Data
Client

k. Desain Tampilan *Output* Data Keterampilan





Desain tampilan *form output* Data Keterampilan digunakan untuk menampilkan nama-nama Data Keterampilan yang dilakukan oleh admin. Data Keterampilan akan di dapatkan pada aplikasi akun admin. Desain tampilan Data Keterampilan dapat dilihat pada gambar 3.36

No	Nama Keterampilan	Status	Action
1	Keterampilan Komputer	Active	[Edit] [Delete]
2	Keterampilan Sukan	Active	[Edit] [Delete]
3	Keterampilan Elektro	Active	[Edit] [Delete]
4	Keterampilan Elektro HP	Active	[Edit] [Delete]
5	Keterampilan Bengkel Las	Active	[Edit] [Delete]
6	Keterampilan Otomotif	Active	[Edit] [Delete]
7	Keterampilan Mix Farming	Active	[Edit] [Delete]
8	Keterampilan Kerajinan Wanita	Active	[Edit] [Delete]
9	Keterampilan Perajahan Pita	Active	[Edit] [Delete]
10	Keterampilan Perajahan Wanita	Active	[Edit] [Delete]

Gambar 3.36 Desain Tampilan *Output* Data
Keterampilan

I. Desain Tampilan *Output Data Jadwal*

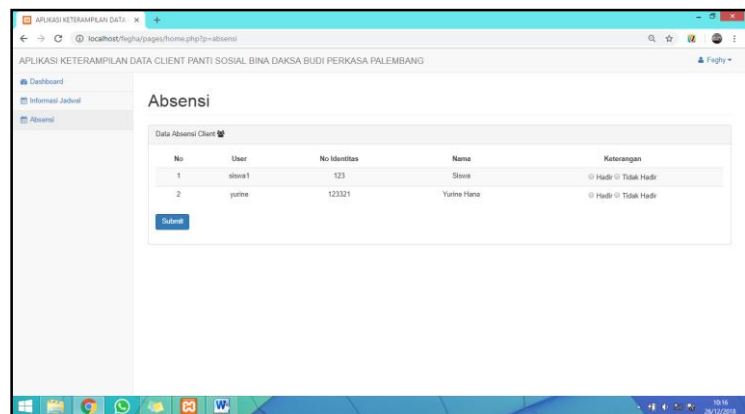
Desain tampilan *form output* Data Jadwal digunakan untuk menampilkan Data Jadwal yang dilakukan oleh admin. Data Jadwal akan di dapatkan pada aplikasi akun admin, *client*, dan Instruktur. Desain tampilan Data Jadwal dapat dilihat pada gambar 3.37

No	Jadwal	Nama Siswa	Nama Instruktur	Tanggal	Waktu	Kelas	Action
1	Jadwal Kelas Keterampilan Komputer	Siswa	Feghy	25-06-2018	10.00 s/d 14.00 WIB	A	 
2	Jadwal Kelas Keterampilan Komputer	Yurina Hana	Feghy	25-06-2018	10.00 s/d 14.00 WIB	B	 

Gambar 3.37 Desain Tampilan *Output Data Jadwal*

m. Desain Tampilan Absensi *Client*

Desain tampilan absensi *client* digunakan untuk mengisi absensi *client* yang dilakukan oleh instruktur. Absensi *client* akan di dapatkan pada aplikasi akun instruktur. Desain tampilan absensi *client* dapat dilihat pada gambar 3.38



Gambar 3.38 Tampilan Absensi *Client*

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. KESIMPULAN

Berdasarkan analisa dan evaluasi penulis pada saat melakukan Praktek Kerja Lapangan di Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang penulis dapat menarik kesimpulan terhadap Aplikasi Keterampilan Data *Client* tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi Keterampilan Data *Client* terdiri dari data pegawai, data instruktur, data *client*, data keterampilan, data jadwal, absensi instruktur dan absensi *client*.
2. Pada Aplikasi Keterampilan Data *Client* menghasilkan laporan penjadwalan yang diberikan ke Kepala Panti.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas Aplikasi Keterampilan Data *Client* pada Panti Sosial Bina Daksa Budi Perkasa Palembang bahwa:

1. Untuk penelitian selanjutnya, aplikasi bisa dibuat bersifat responsive.
2. Aplikasi ini masih bisa terus dikembangkan seperti menambahkan fitur-fitur lainnya. Seperti pada menu, masih dapat ditambahkan atau didesain ulang *interfacenya*, karena mengingat penulis hanya berfokus pada mengelolah dan pencarian data.

DAFTAR PUSTAKA

- As, Rosa dan Shalahuddin. 2014. *Rekayasa Perangkat Lunak*. INFORMATIKA BANDUNG. ISBN : 978-602-1514-05-4.
- Ayudia dkk. 2016. *Analisis Kesalahan Penggunaan Bahasa Indonesia Dalam Laporan Hasil Observasi Pada Siswa Smp*. Basastra Jurnal Penelitian Bahasa, Sasta Indonesia Dan Pengajarannya. Vol.4 No.1. ISSN : 12302-6405.
- Hariyanto, Agus. 2017. *Membuat Aplikasi Computer Based Test Dengan PHP MYSQLI & BOOTSTRAP*. CV. LOKOMEDIA : YOGYAKARTA.
- Hendrianto, DE. 2014. *Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan*. Indonesia Journal On Networking And Security – (IJNS) Vol 3 No 4 ISSN : 2302-5700 (Print) 2354-6654 (Online).
- Ivananda, F, Samaji, I, Yanuar, Y. 2015. *Aplikasi Perhitungan Pendapatan Dan Perhitungan Pajak Restoran Kereta Api Berbasis Web (Studi Kasus: PT Reska Multi Usaha Bandung)*. E-Procceding Of Applied Science Vol 1 No 3 ISSN 2442-5826.
- Kadir, Abdul. 2014. *Pengenalan Sistem Informasi Edisi Revisi*. CV. ANDI OFFSET : YOGYAKARTA
- Loveri, Tomi. 2018. *Perancangan Sistem Informasi Delivery Order Pupuk Merk Trubus Berbasis Web pada CV. Prabu Siliwangi Padang*. Jurnal Sistem Informasi dan Manajemen Informatika. E-ISSN : 2541-2469. P-ISSN : 2355 – 7958.
- Nazir, Moh. 2014. *Metode Penelitian*. GHALIA INDONESIA. BOGOR.
- Nurfidah. 2017. *Analisis Kemampuan Mengubah Teks Wawancara Menjadi Karangan Narasi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 11 Mataram Tahun Pelajaran 2016/2017*. Jurnal Pendidikan Mandala. Vol 2 No 2 ISSN : 2548-5555.
- Raharjo, budi. 2011. *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MYSQL*. BI-OBSES : BANDUNG.

- Riestiana, M, Suknadi. 2014. *Sistem Informasi Penggajian Pada Commenditaire Vennontschap (CV) RGL Bordir Dan Konveksi Pacitan*. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Vol 6 No 4 ISSN : 1979-9330 (Print)- 2088-014 (Online).
- Setiawati. *Rancangan Bangun Aplikasi Pelaporan Tugas Mahasiswa Berbasis Mobile*. Semnas IIB. ISSN : 2598-0246. 2017.
- Wibowo Koko Mukti, Kanedi Indra, dan Jumadi Juju. *Sistem Informasi Geografis (SIG) menentukan Lokasi Pertambangan Batu Bara di provinsi bengkulu Berbasis Website*. Jurnal Media Infotama. Vol. 11 No. 1 ISSN: 1858-2680. 2015.
- Yulianto, Nur Achmad Budi dkk. 2018. *Metodologi Penelitian Bisnis*. POLINEMA PRESS : MALANG.