

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**APLIKASI E-ARSIP INSPEKTORAT SUB BAGIAN KEUANGAN  
SUMATERA SELATAN BERBASIS *WEB***



**Diajukan oleh:**

**BRIAN PRASETYO ARIF WIJAYA**

**011200017**

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

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**APLIKASI E-ARSIP INSPEKTORAT SUB BAGIAN KEUANGAN**

**SUMATERA SELATAN BERBASIS *WEB***



**Diajukan oleh:**

**BRIAN PRASETYO ARIF WIJAYA**

**011200017**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja**

**Lapangan Dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG**

**2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : BRIAN PRASETYO ARIF WIJAYA**

**NOMOR POKOK : 011200017**

**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**

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

**JUDUL : APLIKASI E-ARSIP INSPEKTORAT SUB  
BAGIAN KEUANGAN SUMATERA  
SELATAN BERBASIS *WEB***

**Tanggal : 20 Juni 2023**

**Mengetahui,**

**Pembimbing**

**Ketua**

**Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIDN : 0212049302**

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI**

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA : BRIAN PRASETYO ARIF WIJAYA**  
**NOMOR POKOK : 011200017**  
**PROGRAM STUDI : INFORMATIKA**  
**JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)**  
**JUDUL : APLIKASI E-ARSIP INSPEKTORAT SUB  
BAGIAN KEUANGAN SUMATERA  
SELATAN BERBASIS *WEB***

**Tanggal:**

**Tanggal:**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.**

**M. Jhonsen Syaftriandi, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN: 0217108001**

**NIDN: 0229069301**

**Menyetujui**

**Rektor,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**

**NIP: 09.PCT.13**

**MOTTO:**

*“Try not to become a person success. But to be a valuable human being.”  
- Albert Einstein*

*“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar, keberhasilan adalah  
kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha.” - B.J Habibi*

*Kupersembahkan Kepada:*

- *Para Pendidik Yang Saya Hormati*
- *Keluarga saya*
- *Teman-Teman Seperjuangan Dan Kekasih Tercinta*
- *Semua Staff Di Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan*

## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul “Aplikasi E-Arsip Inspektorat Sub Bagian Keuangan Sumatera Selatan Berbasis Web”.

Adapun selama penulisan dan penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, petunjuk, dan saran dari dosen pembimbing. Oleh sebab itu, pada kesempatan ini dengan banyak terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada Ketua Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T., kepada Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom., kepada Dosen Pembimbing Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom., kepada seluruh staff Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan, kepada keluarga, kepada teman dan sahabat, serta kepada semua pihak yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan masih memiliki banyak kekurangan.

**Palembang, 1 Juli 2023**

**Penulis**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
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
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Kerja Paktik Lapangan .....	4
1.4.1 Tempat Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan .....	4
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	4
1.5.1 Studi Literatur .....	4
1.5.2 Wawancara .....	4
1.5.3 Dokumentasi .....	5
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Landasan Teori .....	6
2.1.1 Aplikasi .....	6

2.1.2	Arsip .....	6
2.1.3	Surat .....	7
2.1.4	<i>Website</i> .....	8
2.1.5	<i>Laravel</i> .....	8
2.1.6	<i>Database</i> .....	9
2.1.7	<i>Unifed Modeling Language</i> .....	10
2.1.8	<i>Use Case Diagram</i> .....	10
2.1.9	<i>Activity Diagram</i> .....	12
2.2	Gambaran Umum Perusahaan .....	13
2.2.1	Inspektorat .....	13
2.2.2	Visi Dan Misi Inspektorat Sumatera Selatan .....	14
2.3	Uraian Kegiatan .....	15
<b>BAB III PEMBAHASAN</b>		
3.1	Hasil Pengamatan .....	16
3.1.1	Prosedur Pengarsipan Yang Berjalan .....	16
3.1.2	Prosedur Pengarsipan Yang Disarankan .....	17
3.2	Evaluasi dan Pembahasan .....	18
3.2.1	Evaluasi .....	18
3.2.2	Pembahasan .....	19
<b>BAB IV PENUTUP</b>		
4.1	Kesimpulan .....	31
4.2	Saran .....	31
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>xiv</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>		<b>xv</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1. <i>Flowchart</i> Prosedur Pengarsipan bagian Keuangan.....	17
Gambar 3. 2. <i>Flowchart</i> Prosedur Yang Diusulkan.....	18
Gambar 3. 3. <i>Use Case Diagram</i> E-Arsip Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan Gambar 3. 3. Bagian Keuangan.....	19
Gambar 3. 4. <i>Acivity Diagram Login</i> .....	21
Gambar 3. 5. <i>Activity Diagram</i> Penginputan Arsip.....	22
Gambar 3. 6. <i>Activity Diagram manage Admin</i> .....	23
Gambar 3. 7. <i>Activity Diagram Logout</i> .....	24
Gambar 3. 8. Rancangan <i>Form Login</i> .....	26
Gambar 3. 9. Rancangan <i>dashboard</i> .....	27
Gambar 3. 10. Rancangan <i>Manage Data</i> .....	27
Gambar 3. 11. Rancangan <i>Input Data</i> .....	28
Gambar 3. 12. <i>Interface Login</i> .....	29
Gambar 3. 13. <i>Interface Halaman Dashboard</i> .....	29
Gambar 3. 14. <i>Interface Input Data</i> .....	30
Gambar 3. 15. <i>Interface Manage Data</i> .....	30

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol-simbol pada <i>Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2. 2. Simbol- simbol pada <i>Activity Diagram</i> .....	12
Tabel 3. 1. Aktifitas Admin .....	20
Tabel 3. 2. Aktifitas Pimpinan .....	20
Tabel 3. 3. Tabel Admin .....	25
Tabel 3. 4. Tabel Data .....	25

## DAFTAR LAMPIRAN

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

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *global* dunia kerja di Indonesia saat ini berlangsung sangat pesat, baik industri formal maupun informal. Tuntutan di dunia kerja pun menjadi semakin tinggi yang menuntut adanya sumber daya manusia yang berkualitas. Peran teknologi sangat mendukung dalam kemajuan perkembangan *global* kerja di Indonesia, serta dapat membantu pekerjaan menjadi lebih efektif dan efisien. Pendidikan juga bisa membentuk sumber daya manusia yang profesional dalam setiap bidang kerja yang terdapat sebagai akibatnya bisa mengikuti perkembangan dan persaingan *global* terutama dibidang pengelolaan arsip.

Menurut Hidayati (2021) Arsip adalah kumpulan warkat yang berisi berbagai informasi peristiwa jejak dan kegiatan dari suatu organisasi berupa dokumen berbentuk teks, bagan, gambar, *database*, peta digital, data, yang bertujuan untuk merekam segala kejadian atau peristiwa yang dibuat untuk membantu daya ingat orang. Arsip merupakan salah satu aset yang sangat berharga yang dimiliki oleh instansi. Sebelum manusia mengenal komputer, pengelolaan arsip dilakukan dengan mencatat dan menyimpan berkas seperti saat ini, pada negara maju telah banyak pengelolaan data secara digital. Di Indonesia sendiri pengelolaan arsip sudah relatif banyak diterapkan.

Pengolahan arsip pada Sub Bagian Keuangan Inspektorat Sumatera Selatan masih menggunakan dengan cara dicatat dan disimpan di lemari dalam

pengagendaan data, membuat data-data terbengkalai. Oleh karena itu, pengolahan arsip tersebut sedang diupayakan dapat dioperasikan dengan menggunakan perangkat komputer melalui sistem aplikasi berbasis *web*, penggunaan komputer berfungsi untuk memasukan arsip dokumen kedinasan. Sehingga sangat diperlukan penyimpanan dokumen seperti menyusun berkas Tambah Uang, Ganti Uang, Pembayaran Langsung, Surat Tugas, Surat Keputusan, Surat Pertanggung Jawaban.

Berdasarkan pernyataan di atas maka dari itu penulis memberikan saran bahwa di Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan ini perlu membuat aplikasi yang dapat mengatasi permasalahan tersebut, yang dituangkan pada Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) dengan judul “Aplikasi E-Arsip Inspektorat Sub Bagaian Keuangan Sumatera Selatan berbasis *Web*”.

## 1.2 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah, sebagai berikut:

1. Data yang ada pada aplikasi merupakan data arsip kantor.
2. Aplikasi ini memiliki 2 user yaitu kasubag keuangan dan admin serta memiliki kemampuan untuk, menyimpan, melihat, mengubah data arsip.
3. Dalam pembuatan aplikasi ini menggunakan *framework Laravel* versi 9.52.9 dan database MySQL dengan berbasis *Web*.

### **1.3 Tujuan Dan Manfaat PKL**

#### **1.3.1 Tujuan PKL**

Adapun tujuan dari Praktik Kerja Lapangan ini di antaranya:

1. Belajar membangun aplikasi berbasis *web* dengan *framework laravel*
2. Memahami tentang pengarsipan data secara digital

#### **1.3.2 Manfaat PKL**

##### **1.3.2.1 Manfaat Bagi Peneliti**

Adapun manfaat bagi peneliti adalah untuk menambah ilmu pengetahuan dan wawasan tentang pengarsipan berbasis *website* dan pengarsipan berkas .

##### **1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL**

Manfaat bagi tempat pkl ialah sebagai berikut:

1. Memberi kemudahan dalam pengelolaan arsip dokumen.
2. Memberi kemudahan dalam pencarian arsip dokumen.

##### **1.3.2.3 Manfaat Bagi Akademik**

Manfaat untuk akademik agar penelitian ini dijadikan sebagai bahan evaluasi dibidang akademik, serta sebagai referensi bagi penulis lainya dalam pembuatan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya untuk mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis.

## **1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Kerja Praktik Lapangan**

### **1.4.1 Tempat Praktik Kerja Lapangan**

Praktik kerja lapangan ini dilakukan di Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan yang beralamat di Jl. Ade Irma Nasution, Sungai Pangeran, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30121.

### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan**

Adapun waktu dan pelaksanaan praktik kerja lapangan dilakukan selama satu bulan, dimulai pada tanggal 20 Februari 2023 sampai dengan 19 Maret 2023 waktu pelaksanaan pada hari senin sampai kamis pada pukul 08.00 WIB - 16.00 WIB, namun untuk hari jum'at pada pukul 08.00 WIB – 16.30 WIB.

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1 Studi Literatur**

Penulis melakukan metode pengumpulan data dengan membaca beberapa artikel referensi mencari di internet mengenai pembahasan terkait tentang perancangan dan pembuatan Aplikasi E – Arsip berbasis web.

### **1.5.2 Wawancara**

Penulis melakukan wawancara, diskusi dan tanya jawab dengan orang yang berada didalam kantor Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan tentang pengarsipan disana yang masih dengan cara mencatat setiap ada berkas yang akan diarsipkan, kemudian ibu Rahma Indah Wati, S.E., M.M. mengusulkan untuk membuat aplikasi pengarsipan pada Sub Bagian Keuangan Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan.

### **1.5.3 Dokumentasi**

Menurut Sugiyono (2018), dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Pada praktik kerja lapangan ini penulis mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan materi penyusunan laporan. Dokumentasi yang di dapat dari Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan yaitu profil perusahaan, visi dan misi, struktur perusahaan, serta data arsip dokumen.



## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Aplikasi**

Menurut Sutabri dalam Sulaeman & Nurjaman (2020), “Aplikasi adalah terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya”. Sedangkan Sulaeman & Nurjaman (2020), mengungkapkan “Aplikasi adalah suatu program atau alat terapan yang dirancang untuk membantu berbagai kegiatan yang dilakukan oleh penggunanya”.

##### **2.1.2 Arsip**

Menurut Zulkifli Amsyah dalam Hayati (2020), arsip adalah setiap catatan (warkat) yang tertulis, tercetak atau ketika dalam bentuk huruf, angka atau gambar yang mempunyai arti dan tujuan tertentu sebagai bahan komunikasi dan informasi yang terekam pada kertas (kartu, formulir), kertas *film* (*slide*, *film-strip*, *micro-film*), media komputer (pita *tape*, piringan, rekaman, disket), kertas *fotocopy*, dan lain- lain.

Pemerintah mengeluarkan Undang-Undang tentang ketentuan pokok kearsipan yaitu Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2009 Bab I Ketentuan Umum Pasal 1 yang menyebutkan bahwa arsip adalah:

1. Kearsipan adalah hal-hal yang berkenaan dengan arsip.
2. Arsip adalah rekaman kegiatan atau peristiwa dalam berbagai bentuk dan media sesuai dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi

yang dibuat dan diterima oleh lembaga Negara, pemerintahan daerah, lembaga pendidikan, perusahaan, organisasi politik, organisasi kemasyarakatan, dan perseorangan dalam pelaksanaan kehidupan bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara.

3. Arsip dinamis adalah arsip yang digunakan secara langsung dalam kegiatan penciptaan arsip dan disimpan selama jangka waktu tertentu

### **2.1.3 Surat**

Menurut Asyari (2021), Surat adalah alat komunikasi tertulis yang berasal dari satu pihak dan ditujukan kepada pihak lain untuk menyampaikan warta. Fungsi surat adalah sebagai sarana dalam penyampaian pesan secara tertulis, surat berperan dalam mencapai tujuan suatu instansi atau organisasi dalam menjalin kerja sama antar organisasi. Sedangkan menurut Gie dalam Asyari (2021), Surat adalah setiap bentuk catatan tertulis atau bergambar yang memuat keterangan mengenai sesuatu hal atau peristiwa yang dibuat orang untuk membantu ingatannya.

Menurut Barthos dalam Asyari (2021), Surat memiliki fungsi sebagai berikut:

- a) Wakil dari pengirim atau penulis.
- b) Bahan pembuktian.
- c) Pedoman dalam mengambil tindakan lebih lanjut.
- d) Alat pengukur organisasi.
- e) Sarana memperpendek jarak (fungsi abstraksi).

#### 2.1.4 Website

Menurut Widia dan Asriningtias (2021), *Website* adalah kumpulan dokumen berupa halaman *web* yang berisi teks dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML). *Website* disimpan di server *hosting* yang dapat diakses menggunakan *browser* dengan jaringan Internet melalui alamat Internet berupa *Uniform Resource Locator* (URL). Sedangkan menurut Elgamar (2020), *Website* merupakan sebuah media yang memiliki banyak halaman yang saling terhubung (*hyperlink*), dimana *website* memiliki fungsi dalam memberikan informasi berupa teks, gambar, video, suara dan animasi atau penggabungan dari semuanya.

*Website* merupakan salah satu sumber daya dalam internet yang banyak digunakan. Dimana *website* menyediakan sumber data dan informasi yang dapat diakses oleh semua orang melalui internet. Dengan menggunakan salah satu *software browser* seperti *internet explorer*, *Mozilla firefox*, *opera browser*, maupun *google chrome*. Dengan menggunakan fasilitas ini maka pemakai dapat menjelajahi segala informasi dan berita-berita dunia (Wijaya, 2018). Halaman *web* bisa berisi data seperti gambar, video, dan sebagainya. Agar dapat diakses, halaman *web* harus diletakkan di server *web* untuk kemudian bisa diakses melalui peranti seperti internet, jaringan, dan sebagainya (Pebriantono, 2019).

#### 2.1.5 Laravel

Menurut Anaam (2018), *Laravel* merupakan *framework* yang paling banyak digunakan dalam pengembangan perangkat lunak di seluruh dunia.

Karena seperti yang diungkapkan Abdulloh dalam Aji Nugrahaning et al( 2019), *Laravel* adalah *framework* PHP dengan kode terbuka (*open source*) dengan desain.

MVC (*Model-View-Controller*) yang digunakan untuk membangun aplikasi *website*. *Framework* ini pertama kali dibangun oleh Taylor Otwell pada tanggal 22 Februari 2012. Purbasari, et al. dalam Aji Nugrahaning et al (2019), menjelaskan bahwa *Framework laravel* memiliki keunggulan tersendiri yang menjadikannya lebih baik dari pada *framework* lainnya, berikut ini merupakan kelebihan dari *laravel* yaitu, *performance* lebih cepat, *reload* data lebih stabil, memiliki keamanan data, menggunakan fitur canggih seperti *blade* menggunakan konsep HMVC (*Hierarchical Model View Controller*), tersedianya *library-library* yang sudah siap untuk digunakan dan adanya fitur pengelolaan *migrations* untuk pembuatan skema *table* pada basis data.

#### **2.1.6 Database**

Menurut Ramadhan dan Mukhaiyar (2020), *Database* adalah sebuah sistem yang dibuat untuk mengorganisasi, menyimpan dan menarik data dengan mudah. *Database* terdiri dari kumpulan data yang terorganisir untuk 1 atau lebih penggunaan, dalam bentuk digital. *Database* digital di *manage* menggunakan *Database Management System* ( DBMS ), yang menyimpan *database*, mengizinkan pembuatan dan *maintenance* data dan pencairan dan akses yang lain.

### 2.1.7 *Unified Modeling Language*

Menurut Sulianta dalam Ayu dan Permatasari (2018), “*Unified Modeling language* (UML) merupakan kumpulan diagram- diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek”. *Unified Modeling Language* (UML) digunakan untuk mendefinisikan *requirement*, serta membuat analisis dan desain, dan menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. *Unified Modeling Language* (UML) menurut Putra, dkk. (2020), merupakan sebuah pemodelan yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. Menurut Rosa Dan Shalahuddin Sukamto (2018), “UML (*Unified Modelling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasikan objek.

### 2.1.8 *Use Case Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam Sukamto (2018), *Use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Syarat penamaan pada *use case* adalah nama didefinisikan sesimpel mungkin dan dapat dipahami. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut Aktor dan *use case*.

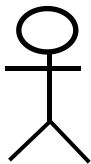



- a. Aktor merupakan orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang,



tapi aktor belum tentu merupakan orang.

- b . *Use case* merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

*Use case* adalah teknik untuk merekam persyaratan fungsional sebuah sistem. *Use case* mendeskripsikan interaksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri, dengan memberi sebuah narasi tentang bagaimana sistem itu digunakan, bukan bagaimana sistem dan elemen-elemennya saling berinteraksi. Komponen notasi dasar yang dipunyai oleh *use-case* diagram adalah *actor*, *use-case*, dan *association* Hafizzah (2020).

**Tabel 2. 1. Simbol-simbol pada *Use Case* Diagram**

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah segala sesuatu yang berinteraksi langsung dengan sistem aplikasi komputer, seperti orang, benda atau lainnya. Tugas actor adalah memberikan informasi kepada sistem dan dapat memerintahkan sistem agar melakukan sesuatu tugas.
	<i>Association Relationship</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> .
	<i>Generalisasi Relationship</i>	<i>Generalization</i> menunjukkan hubungan antara elemen yang lebih umum ke elemen yang lebih spesifik.
	<i>Extend Relationship</i>	<i>Extend</i> menunjukkan bahwa suatu bagian dari elemen di garis tanpa panah bisa disisipkan kedalam elemen yang ada di garis dengan panah.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Extend Relationship</i>	<i>Extend</i> menunjukkan bahwa suatu bagian dari elemen di garis tanpa panah bisa disisipkan kedalam elemen yang ada di garis dengan panah.
	<i>Include Relationship</i>	<i>Include</i> menunjukkan suatu bagian dari elemen (yang ada digaris tanpa panah) memicu eksekusi bagian dari elemen lain (yang ada di garis dengan panah).






Sumber: Hafizzah (2020)

Dalam penelitian Putra, dkk. (2020), *Use case* diagram menggambarkan bagaimana aktor berinteraksi dengan sistem, dibuat sesuai proses bisnis yang telah diidentifikasi pada analisa sistem yang sedang berjalan.

### 2.1.9 Activity Diagram

Menurut Destiningrum dan Adrian (2017), *Activity* diagram menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Diagram ini memperlihatkan aliran dari suatu aktivitas lainnya dalam suatu sistem. *Activity* diagram menurut Putra, dkk. (2020) adalah diagram yang menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek tersebut. Sedangkan menurut Fowler dalam Hafizzah (2020), *Activity* diagram adalah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja.

**Tabel 2. 2. Simbol- simbol pada *Activity Diagram***

<b>Simbol</b>	<b>Nama</b>	<b>Keterangan</b>
	<i>Action</i>	<i>State</i> dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Start State</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
	<i>End State</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
	<i>Process</i>	Pilihan untuk mengambil keputusan.
	<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran.

Sumber: Hafizzah (2020)

Menurut Rosa dan Shalahuddin dalam Sukamto (2018), Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut :

- a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan.
- b. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
- c. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kamus ujiannya.
- d. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

## 2.2 Gambaran Umum Perusahaan

### 2.2.1 Inspektorat

Menurut Cahya (2020), Inspektorat adalah salah satu unit kerja di



pemerintah daerah yang setingkat dengan berbagai unit kerja baik dinas maupun badan, Inspektorat merupakan suatu lembaga teknis khusus dibidang pengawasan, pengendalian dan pemeriksaan *intern*. Hal yang paling mendasar dalam tugas pokoknya yaitu mengawasi penerimaan dan pengeluaran anggaran APBD yang terdapat disetiap unit kerja.

Menurut Wanda (2021), Audit *Internal* Pemerintah Daerah adalah Inspektorat dan Badan Pengawasan Keuangan dan Pembangunan (BPKP). Fungsi pengawasan intern dalam audit internal pemerintah dilakukan oleh Aparat Pengawasan Intern Pemerintah (APIP) yaitu Inspektorat Sesuai dengan ketentuan Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2007 tentang Organisasi Perangkat Daerah, Inspektorat merupakan unsur pengawas penyelenggaraan pemerintahan daerah. Inspektorat Provinsi, Kabupaten/Kota mempunyai fungsi perencanaan program pengawasan, perumusan kebijakan dan fasilitasi pengawasan, pemeriksaan (audit), pengusutan, pengujian, dan penilaian tugas pengawasan. Menurut Mulyono dalam Wanda (2021), kinerja Inspektorat merupakan kualitas dan kuantitas dari suatu hasil kerja (*output*) individu maupun kelompok dalam suatu aktivitas tertentu yang diakibatkan oleh kemampuan alami atau kemampuan yang diperoleh dari proses belajar serta keinginan untuk berprestasi lebih baik.

## **2.2.2 Visi Dan Misi Inspektorat Sumatera Selatan**

### **2.2.2.1 Visi Inspektorat Sumatera Selatan**

Menjadi lembaga pengawas internal yang profesional sebagai penjamin mutu dan mitra kerja dalam rangka mewujudkan tata kelola pemerintahan yang

baik.

#### **2.2.2.2 Misi Inspektorat Sumatera Selatan**

Adapun misi dari Inspektorat Sumatera Selatan sebagai berikut:

- a. Meningkatkan Kapabilitas pengawasan melalui aparat pengawasan yang professional.
- b. Melaksanakan pengendalian *internal* melalui sistem pengendalian *internal* pemerintahan (SPIP).
- c. Meningkatkan Koordinasi dan Sinergitas pelaksanaan kegiatan pengawasan, baik sesama APIP maupun aparat pengawasan *eksternal*.
- d. Meningkatkan efektivitas pengawasan terhadap kualitas laporan keuangan akuntabilitas kinerja instansi pemerintah dan penyelenggaraan pemerintahan daerah.

### **2.3 Uraian Kegiatan**

Penulis ditempatkan di kantor Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan yang bertugas membantu meringankan pekerjaan pada bagian keuangan dalam membantu membuat Salinan data, *input* data dan mengobservasi kebutuhan kantor terkait sistem arsip disana dan merancang desain aplikasi berbasis *web* yang mencakup pemodelan *database*, antarmuka pengguna, alur kerja, dan fungsi-fungsi yang diperlukan.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

#### **3.1 Hasil Pengamatan**

Dalam Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan yang berlangsung selama satu bulan dan ditempatkan di kantor Pemerintahan Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan yang berada di Jl. Ade Irma Nasution, Sungai Pangeran, Kec. Ilir Tim. I, Kota Palembang, Sumatera Selatan 30121. Selama melakukan kegiatan Praktik Kerja Lapangan penulis membantu pegawai bagian keuangan dalam membuat duplikat berkas, *input* data, dan seleksi data kantor. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama Praktik Kerja Lapangan data-data yang di dapat oleh pihak keuangan masih dicatat dibuku dan disimpan di lemari, kemudian itu dapat menyebabkan salah tulis dan data yang disimpan dilemari fisiknya tidak dapat bertahan lama dan mungkin dapat dicuri oleh orang yang tidak bertanggung jawab.

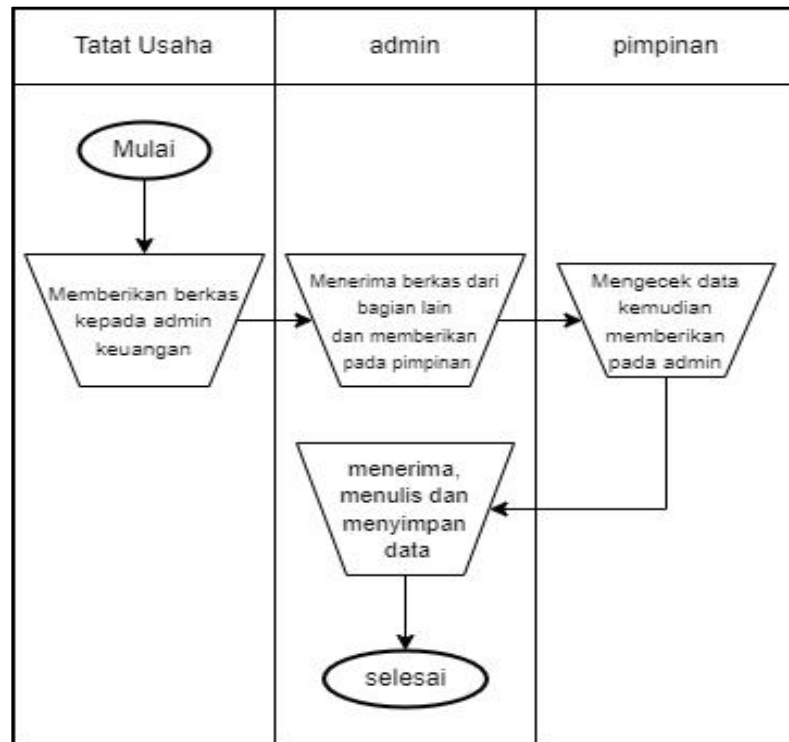
##### **3.1.1 Prosedur Pengarsipan Yang Berjalan**

Pegawai bagian keuangan Kantor Pemerintah Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan menginput data yang didapatkan dari bagian lain seperti ruang perencanaan, ruang TU, ruang pengawasan wilayah 1, 2 dan 3 data tersebut akan di input kedalam pengarsipan bagian keuangan seperti berikut:

1. Pegawai Keuangan menerima data dari Tata usaha.
2. Pimpinan mengecek data.

3. Pegawai Keuangan menginput data arsip.

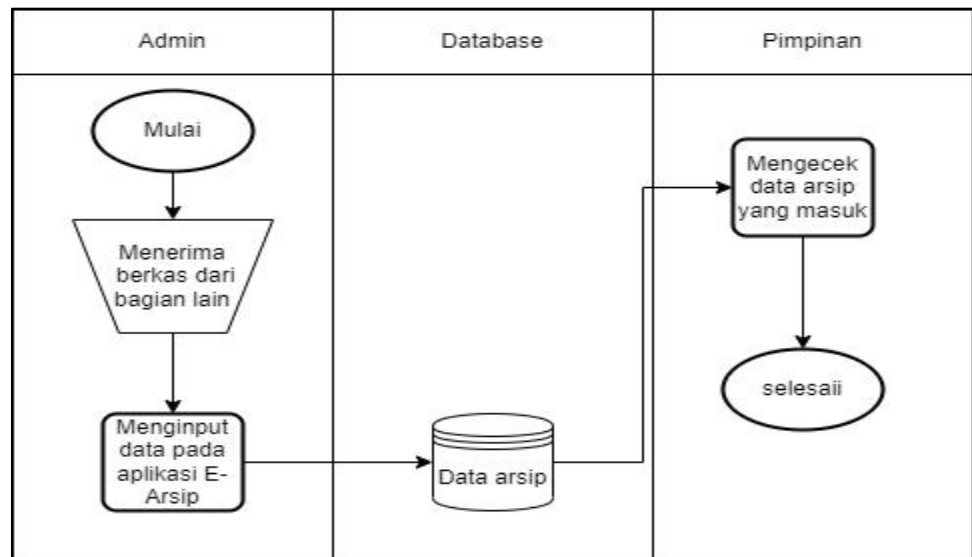
Prosedur penginputan data yang didapat oleh bagian Keuangan Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan ini digambarkan pada Gambar 3.1.



**Gambar 3. 1. Flowchart Prosedur Pengarsipan bagian Keuangan.**

### 3.1.2 Prosedur Pengarsipan Yang Disarankan

Kemudian sistem yang diusulkan untuk pengarsipan, terdapat admin dan pimpinan sebagai *user* yang dapat mengakses aplikasi tersebut dengan data disimpan pada database bisa dilihat pada gambar 3. 2. sebagai berikut :



**Gambar 3. 2. Flowchart Prosedur Yang Diusulkan**

## 3.2 Evaluasi dan Pembahasan

### 3.2.1 Evaluasi

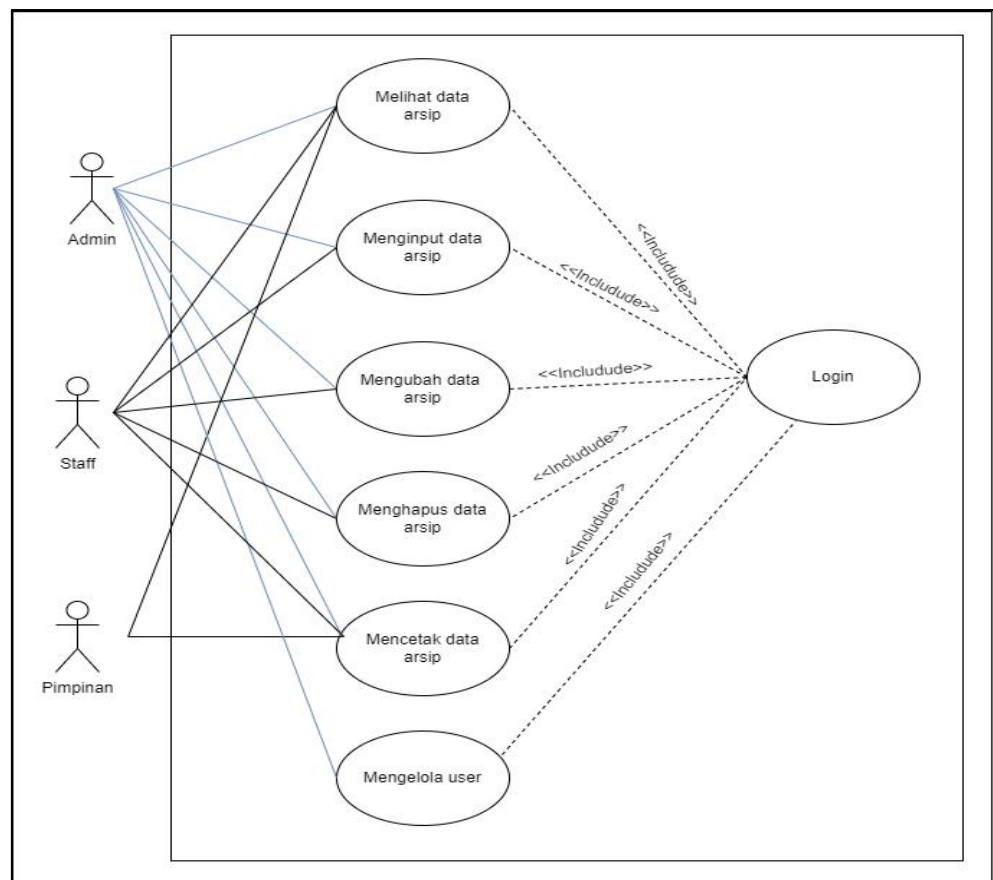
Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan dalam kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Pemerintahan Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan penulis menemukan kendala dalam pengarsipan. Seperti Hilangnya data dari tempat penyimpanan baik lupa maupun hilang dicuri, kemudian buku untuk menulis nama, tanggal, nomor data juga suka hilang atau robek dan juga sulitnya jika ingin mengambil atau melihat data data lama yang tersusun dibagian belakang atau bawah yang mengharuskan membongkar susunan data tersebut. Maka dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi untuk membuat sebuah aplikasi E-Arsip berbasis *web*, karena aplikasi ini dapat digunakan untuk menginput, pengecekan, pengambilan data dan tersimpan dengan baik pada *database*.

### 3.2.2 Pembahasan

#### 3.2.2.1 Unified Modelling Language (UML)

##### 3.2.2.1.1 Use Case Diagram

Berikut gambaran dari *use case* pada aplikasi pengarsipan dimana terdapat admin, staf dan pimpinan



**Gambar 3. 3. Use Case Diagram E-Arsip Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan Bagian Keuangan**

Pada Gambar 3.3. terdapat admin, staf dan pimpinan yang menggunakan aplikasi E-Arsip.

**Tabel 3. 1. Aktifitas Admin**

No	Admin
1	Melihat data
2	Menginput data
3	Menghapus data
4	Mengubah data
5	Mencetak data
6	Mengelola user

**Tabel 3. 2. Aktifitas Pimpinan**

No	Pimpinan
1	Melihat data
2	Mencetak data

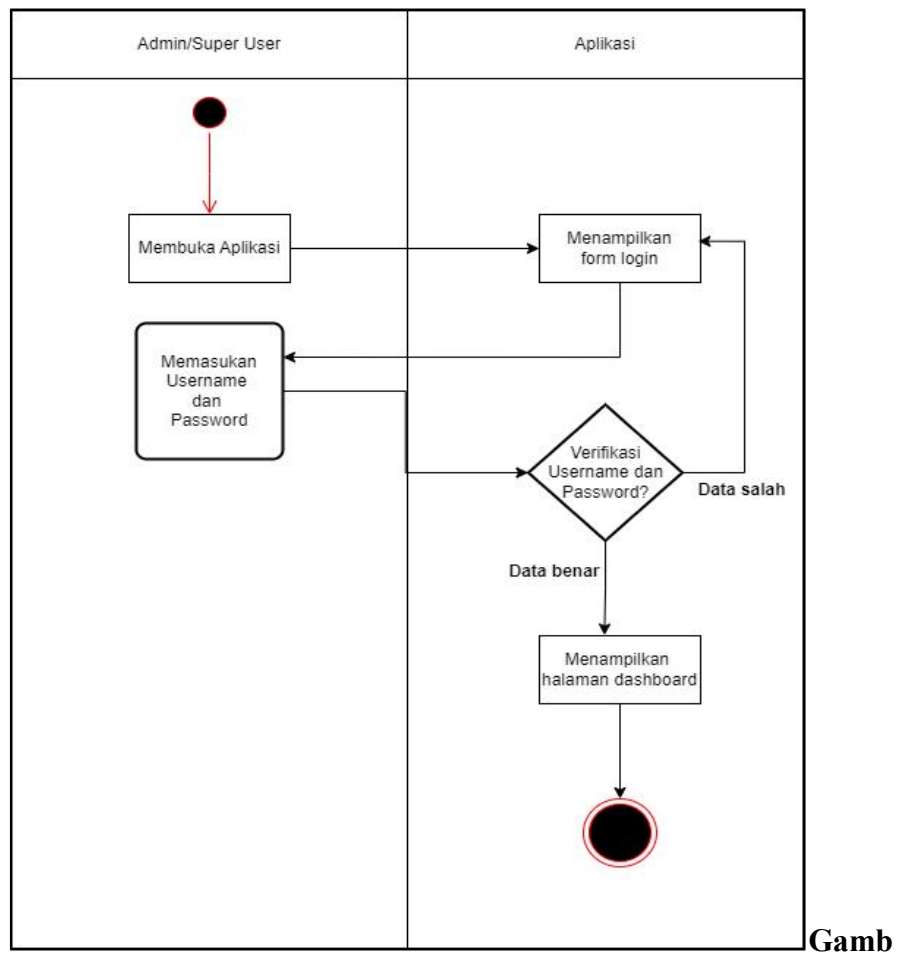
### 3.2.2.1.2 Activity Diagram

*Activity* Diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, bagaimana masing-masing aliran berawal, proses yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity* diagram juga dapat menggambarkan proses yang mungkin akan terjadi pada beberapa eksekusi. *paralel*

#### 1. Activity Diagram Login

Dapat dijelaskan pada gambar dibawah bahwa ketika admin atau pimpinan membuka aplikasi maka akan langsung menampilkan *form login*, lalu admin

atau pemimpin akan memasukkan *username* dan *password* yang mereka miliki. Aplikasi akan memverifikasi data tersebut apakah data itu benar atau salah, jika data tersebut salah maka akan dikembalikan ke halaman *login* maka bila data benar maka admin atau pimpinan akan langsung di arahkan ke halaman *dashboard*.



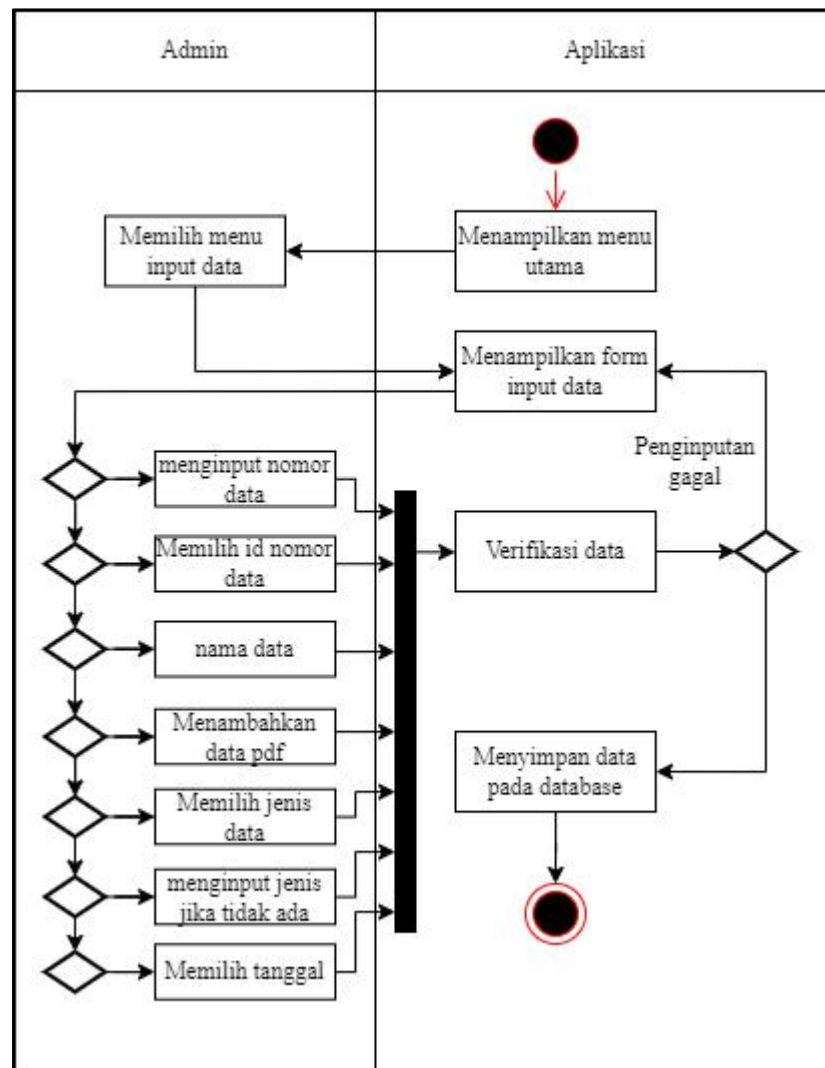
**ar 3. 4. Acivity Diagram Login**

Dari gambar diatas dapat dijelaskan bahwa ketika admin dan pimpinan membuka aplikasi maka akan langsung menampilkan *form login*, lalu admin atau pemimpin akan memasukkan *username* dan *password* yang mereka miliki. Aplikasi akan memverifikasi data tersebut apakah data itu benar atau salah, jika



data tersebut salah maka akan dikembalikan ke halaman *login* maka bila data benar maka admin atau pimpinan akan langsung diarahkan ke halaman *dashboard*.

## 2. Activity Diagram Penginputan Data Arsip

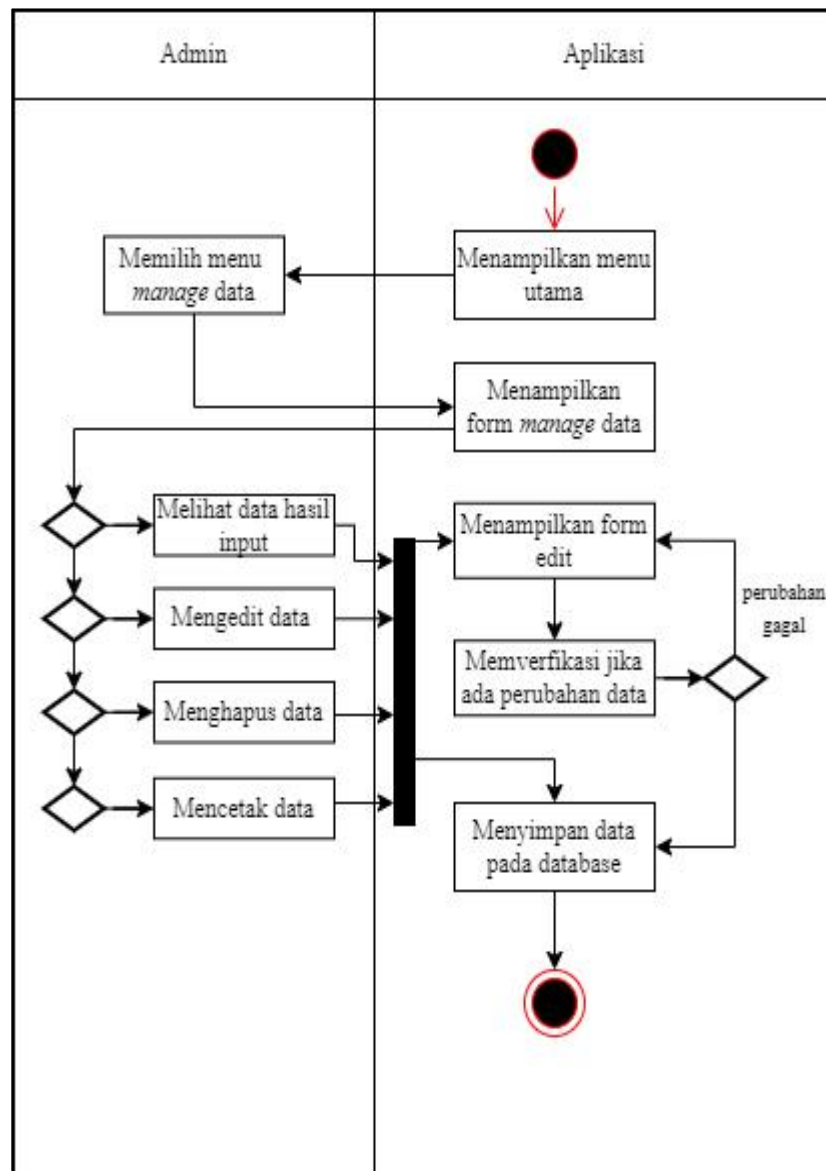


**Gambar 3. 5. Activity Diagram Penginputan Arsip**

Dari Gambar Activity Diagram diatas menjelaskan ketika admin dan pimpinan ingin mengelola data maka akan diarahkan ke halaman yang ditujuh seperti *input* data admin dan akan berpindah ke halaman *input* data, namun jika

admin/pimpinan ingin *update* atau menghapus data maka akan dipindahkan ke halaman *manage data*.

### 3. Activity Diagram manage data

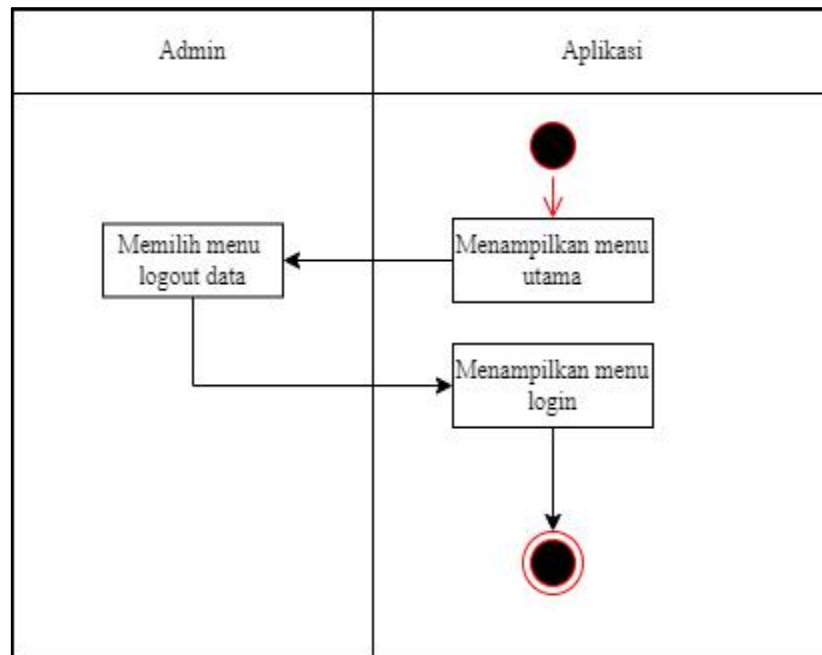


**Gambar 3. 6. Activity Diagram manage Admin**

Dari gambar Activity Diagram Pengolahan Admin dapat dijelaskan jika pimpinan ingin mengelola data admin dan mengklik *manage admin* maka

pimpinan akan diarahkan ke halaman *manage* admin.

#### 4. *Activity Diagram Logout*



**Gambar 3. 7. *Activity Diagram Logout***

Dari gambar *Activity Diagram* diatas menunjukkan jika admindan pimpinan ingin keluar dari aplikasi maka harus mengklik menu *logout* dan akan keluar dari aplikasi serta langsung menuju halaman *login* kembali.

### 3.2.2.2 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data akan ada beberapa tabel di *database* untuk menampung data *input* dan data *user* yang telah dilakukan oleh pengguna. Dibawah ini merupakan penjabaran dari tabel – tabel tersebut.

#### 3.2.2.2.1 Tabel Admin

Tabel Admin dengan nama admin berfungsi untuk menampung data admin Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan Bagian keuangan, dapat dilihat pada Tabel 3.3.

**Tabel 3. 3. Tabel Admin**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Keterangan</i>
Id	Bigint		<i>Key primary</i>
Nik	Int	11	Identitas user
Nama	Varchar	30	Nama user
Email	Varchar	50	Email dari user
Password	Varchar	50	Kata sandi
Jabatan	Varchar	20	Jabatan user
Role	Varchar	20	Role pada aplikasi

**3.2.2.2.2 Tabel Data**

Tabel data dengan nama Arsip berfungsi untuk menampung data arsip Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan Bagian keuangan, dapat dilihat pada Tabel 3.4.

**Tabel 3. 4. Tabel Data**

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	<i>Keterangan</i>
No dokumen	Bigint	10	<i>Key primary</i>
Id Nomor	Int	10	Id jenis dokumen
Nama Dokumen	Varchar	100	Nama dokumen
File	Varchar	100	File yang di upload
Jenis Dokumen	Varchar	30	Jenis dokumen
Tanggal	Date		Waktu input
Nama	Varchar	50	Nama user yang melakukan aksi

### 3.2.2.3 Perancangan *Interface*

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan *input* dan *output* sebuah sistem. Aplikasi yang dikembangkan berbasis *website*. Berikut beberapa desain *interface* dari aplikasi yang akan dibangun.

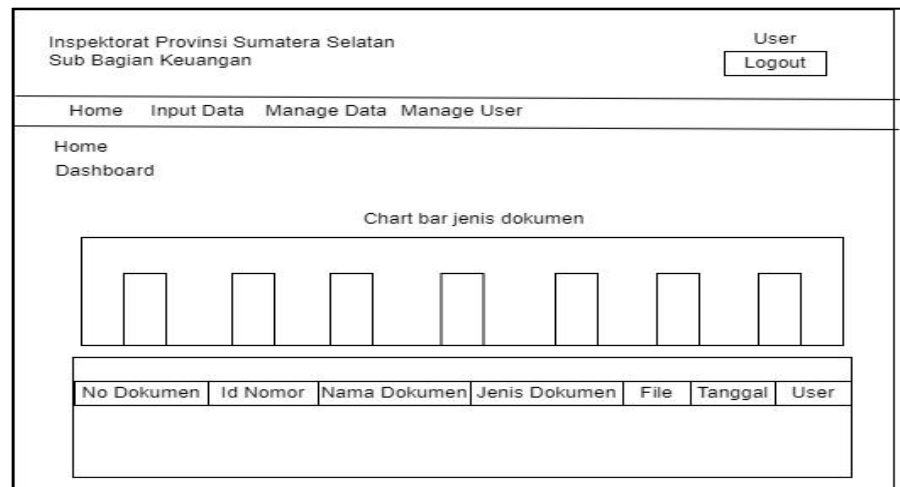
Desain *input* data *login* merupakan rancangan *form* untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi yang akan dibangun. Adapun *field-field* dari desain *input* data *login* yaitu berupa kolom id karyawan dan *password* yang berfungsi sebagai tempat penginputan data akun yang telah disediakan. Penginputan data *login* tersebut digunakan untuk memverifikasi dengan data akun yang telah tersedia. Rancangan *interface form login* dapat dilihat pada Gambar 3.8.



The image shows a login form titled "Welcome To Inspektorat Sumatera Selatan". The form is enclosed in a rectangular border and contains the following elements: a heading "Login to your account", an "Email" label above a text input field with the placeholder "type your email", a "Password" label above a text input field with the placeholder "type your password", a "Sign in" button, and a "Forgot Password?" link at the bottom.

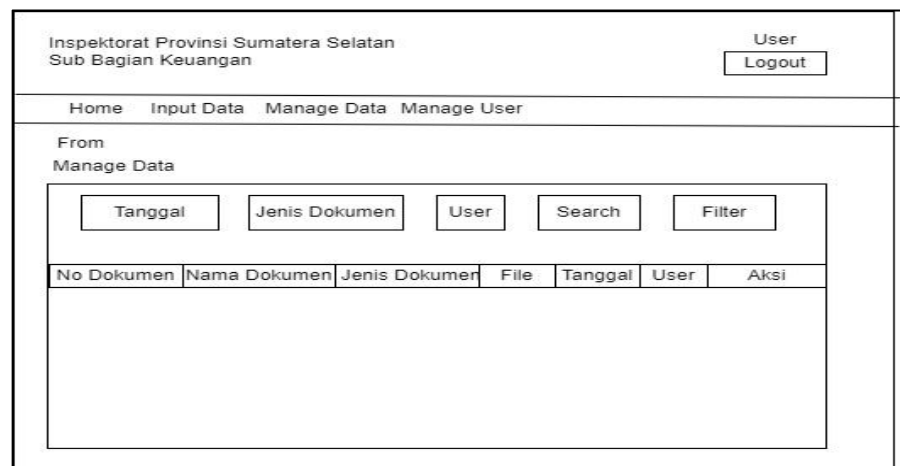
**Gambar 3. 8. Rancangan *Form Login*.**

Desain halaman dashboard dari aplikasi menampilkan foto dari kantor pemerintah inspektorat provinsi sumatera selatan dan juga tabel data terbaru yang baru diinput, pada pojok kiri terdapat garis 3 untuk memunculkan menu lainnya dan dipojok kanan atas menampilkan nama admin dan tombol logout dapat dilihat pada Gaambar 3. 9.



**Gambar 3. 9. Rancangan *dashboard***

Kemudian juga ada tampilan dari halaman *manage* data yang isinya data yang di *input* oleh pengguna pada desain halamannya seperti Gambar 3.10.



**Gambar 3. 10. Rancangan *Manage Data***

Kemudian terdapat halaman untuk menginput data arsip yang akan dilakukan oleh karyawan, berikut desain dari halaman input data. Pada gambar 3. 11.

The image shows a web application interface for data input. At the top, the header displays 'Inspektorat Provinsi Sumatera Selatan Sub Bagian Keuangan' on the left and a 'User Logout' button on the right. Below the header is a navigation menu with links for 'Home', 'Input Data', 'Manage Data', and 'Manage User'. The main content area is titled 'From Input Data' and contains a form with the following fields: two 'No Dokumen' input boxes, a 'Nama Dokumen' input box, a 'File' input box, a 'Jenis Dokumen' input box, a 'Tanggal' input box, and a 'Submit' button.

**Gambar 3. 11.Rancangan *Input Data***

### 3.2.2.4 Hasil Implementasi dan Pengujian

Aplikasi ini dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman *Laravel* dengan database MySQL, Visual Studio Code serta Xampp versi 3.3.0 Berikut hasil implementasi dari aplikasi yang telah dibangun.

#### 3.2.2.4.1 *Interface Login*

Pada halaman login pengguna diminta untuk mengisi kolom email dan *password* seperti yang tampil pada Gambar 3.12. Jika pengguna mengisi kolom tersebut sesuai dengan data pengguna yang tersedia maka aplikasi akan masuk ke dalam halaman utama.

Welcome to Inspektorat Sumatera Selatan

Login to your account

Email  
Type your email

Password  
Type your password

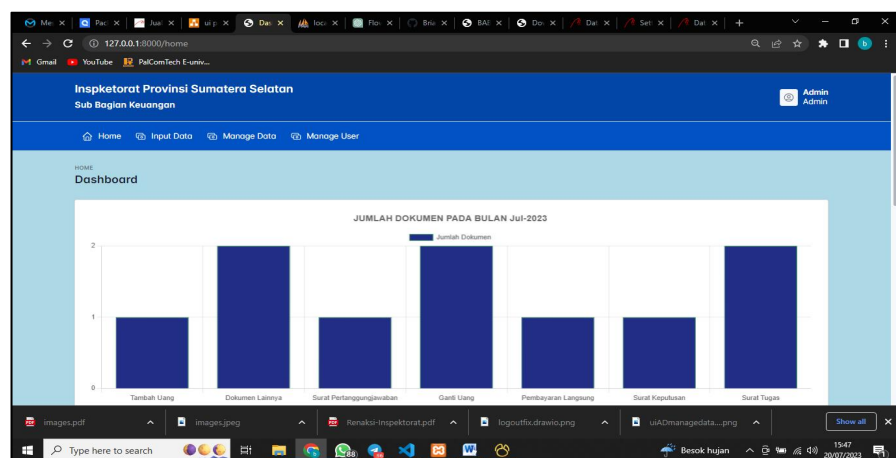
Sign in

Forgot Password?

**Gambar 3. 12. Interface Login**

#### 3.2.2.4.2 Interface Halaman Home

Halaman tampilan awal berisikan ada foto dari kantor inspektorat dan table data terakhir di *input* yang dapat dilihat pada Gambar 3.13.



**Gambar 3. 13. Interface Halaman Dashboard**

#### 3.2.2.4.3 Interface Input Data Arsip

Berikut tampilan dari form input data arsip, dapat dilihat pada Gambar 3.14.



**Gambar 3. 14. Interface Input Data**

#### 3.2.2.4.4 Interface Manage Data

Halaman manage data berisi untuk mengelola data arsip, dapat dilihat dari pad Gambar 3.15.

NO DOKUMEN	ID NOMOR	NAMA DOKUMEN	FILE	JENIS DOKUMEN	TANGGAL	USER	AKSI
1	/KTPSI/V/2023	CONTOH	public/CONTOH_Tambah Uang_2023-07-20.pdf	Tambah Uang	2023-07-20	Admin	Download Delete Edit
13	/KTPSI/V/2023	logo inspektorat	public/logo inspektorat_Dokumen Lainnya_2023-07-20.pdf	Dokumen Lainnya	2023-07-20	Admin	Download Delete Edit
25	/KTPSI/V/2023	Surat Pertanggungjawaban	public/Surat Pertanggungjawaban_Surat Pertanggungjawaban_2023-07-04.pdf	Surat Pertanggungjawaban	2023-07-04	Admin	Download Delete

**Gambar 3. 15. Interface Manage Data**

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Pemerintah Inspektorat Bagian Keuangan Sumatera Selatan, penulis berharap dengan adanya Aplikasi E-Arsip ini dapat memudahkan proses arsip data dan meningkatkan pengelolaan data arsip secara keseluruhan dan efisien.

Melalui penggunaan teknologi berbasis web, aplikasi E-Arsip ini memungkinkan karyawan untuk melakukan arsip data secara *online* di *website*. Terdapat fitur-fitur yang telah diimplementasikan dalam aplikasi ini untuk mempermudah karyawan untuk melakukan arsip meliputi login karyawan, *input* data, manage data dan lainnya. Sehingga karyawan dapat dengan mudah dan akurat mencatat arsip mereka, sementara pimpinan dapat memantau dan mengecek data arsip secara efisien. Hal ini berpotensi meningkatkan efisiensi dalam pekerjaan, serta meningkatkan produktivitas dan kepuasan karyawan.

#### **4.2. Saran**

Penulis sadar bahwa aplikasi yang dikembangkan saat ini masih terdapat banyak kekurangan dalam pembuatan aplikasi. Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penulis memberikan saran :

1. Dalam pembuatan ini masih menggunakan *framework laravel* versi 9 mungkin kedepannya dapat menggunakan *framework laravel* versi 10.
2. Kemudian aplikasi ini hanya digunakan untuk penyimpanan data, diharapkan kedepannya dapat digunakan seperti aplikasi arsip pada umumnya.
3. Melakukan pelatihan dan bimbingan kepada pegawai bagian keuangan dalam penggunaan aplikasi E-Arsip. Hal ini akan membantu karyawan memahami fungsi-fungsi aplikasi dengan baik, meminimalisir kesalahan dalam proses input arsip dan memaksimalkan manfaat yang diperoleh dari aplikasi E-Arsip ini.

## DAFTAR PUSTAKA

- Aji Nugrahaning, W., Edhy, S., & Erna Kumalasari, N. (2019). Pemanfaatan Framework laravel Untuk Pengembangan Sistem Informasi Toko Online Di Toko New Trend Baturetno. *Jurnal SCRIPT*, 7(2), 232–238.
- Anaam, A. K. T. (2018). Skripsi\_14520241056\_A'bed Khurin Tasniimul Anaam. *Skripsi*.
- Asyari, M. R., Ramadhani, S., & Baru, S. (2021). Sistem Informasi Arsip Surat Menyurat. *Jurnal Teknologi Dan Informasi Bisnis*, 3(1), 175–184.
- Barovich, Guntoro, (2019). Buku Ajar Algoritma dan Struktur Data, Klaten: Lakeisha.
- Cahya, N. (2020). Implementasi Kinerja Inspektorat Daerah terhadap Laporan Hasil Pemeriksaan Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) Pemerintah Kota Parepare (Kajian Siyasaah Maliyah). *Undergraduate Thesis. IAIN Parepare*, 6–32. <http://repository.iainpare.ac.id/2303/>
- Destiningrum, M., & Adrian, Q. J. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal Teknoinfo*, 11(2), 30. <https://doi.org/10.33365/jti.v11i2.24>
- Fitri Ayu and Nia Permatasari. (2018). perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian. *Jurnal Infra Tech*, 2(2), 12–26. <http://journal.amikmahaputra.ac.id/index.php/JIT/article/download/33/25>
- Hafizzah, R. (2020). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI

PELAPORAN PENGAWASAN KETENAGAKERJAAN PADA DINAS TENAGA KERJA DAN TRANSMIGRASI PROVINSI RIAU. *Jurnal Ekonomi Volume 18, Nomor 1 Maret 201*, 2(1), 41–49.

Hayati, A. A. (2020). Pengelolaan Arsip Dalam Meningkatkan Pelayanan Pada Kantor Kelurahan Muara Jawa Ulu Kabupaten Kutai Kartanegara. *EJournal*

Pebriantono. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Workflow Pelaporan Pemakaian Spare Part Kapal Berbasis Web pada PT. Rukina Sukses Abadi. *Institut Bisnis Dan Informatika Stikom Surabaya.*, 9–25.

Ramadhan dan Mukhaiyar, 2020 Penggunaan Database Mysql dengan Interface Php My Admin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia*

Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.

Sukamto, R. A. (2018). “Activity Diagram,” in *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Jurnal Pilar Nusa Mandiri*, 161–162.

Sulaeman, F. S., & Nurjaman, M. F. F. (2020). Aplikasi Penjadwalan Dan Booking Online Menggunakan Teknologi Android Webview. *Media Jurnal Informatika*, 11(2), 8. <https://doi.org/10.35194/mji.v11i2.1033>

Wanda, S. U. (2021). ANALISIS FAKTOR FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KUALITAS AUDIT DI LINGKUNGAN PEMERINTAH DAERAH (STUDI PADA INSPEKTORAT SE KARESIDENAN MADIUN). *Skripsi (S1) Thesis, Universitas Muhammadiyah Ponorogo*. <http://eprints.umpo.ac.id/7337/>

Wijaya, H. O. L. (2018). Implementasi Metode Pieces Pada Analisis Website

Kantor Penanaman Modal Kota Lubuklinggau. *JUSIM (Jurnal Sistem Informasi Musirawas)*, 3(1), 46–55. <https://doi.org/10.32767/jusim.v3i1.289>