

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PORTAL INFORMASI

KELURAHAN24 ILIR KOTA

PALEMBANG BERBASIS WEB



Diajukan Oleh:

ANGGUN OKTAVIANI

011200075

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

PORTAL INFORMASI

KELURAHAN24 ILIR KOTA

PALEMBANG BERBASIS WEB



Diajukan Oleh:

ANGGUN OKTAVIANI

011200075

**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 : **ANGGUN OKTAVIANI**
NOMOR POKOK : **011200075**
PROGRAM STUDI :
INFORMATIKAJENJANG PENDIDIKAN :
STRATA SATU
JUDUL : **PORTAL INFORMASI**
KELURAHAN
24 ILIR KOTA PALEMBANG
BERBASIS WEB

Tanggal : 14 Desember 2023

Pembimbing,

Andika Widyanto, S.Kom., M.Kom.

NIDN : 0221129301

Mengetahui,

Rektor,

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

NIP: 09.PCT.13

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : ANGGUN OKTAVIANI
NOMOR POKOK : 011200075
PROGRAM STUDI :
INFORMATIKAJENJANG PENDIDIKAN :
STRATA SATU
JUDUL : PORTAL INFORMASI KELURAHAN
24 ILIR KOTA PALEMBANG
BERBASIS WEB

Tanggal : 27 Desember 2023
Penguji,

Mengetahui,
Rektor,

Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
M.T.NIDN: 0217108001

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

MOTTO:

“Jika suatu perkara membuatmu lelah dan membuatmu lemah darinya maka Ucapkanlah Laa Haula Walaa Quwwata illaaBilah, karena sesungguhnya Allah akan membantumu atas perkara itu”. (Syaiikh Ibnu Utsmaimin Rahmatullah).

“Jadilah pemenang dalam setiap tantangan”. (Chef Juna).

Kupersembahkan Kepada:

- 1. Allahsubhanahu wata'ala*
- 2. Kepada kedua orangtua*
- 3. Kepada saudara-saudari*
- 4. Kepada keponakan-keponakan*
- 5. Kepada orang tercinta*
- 6. Kepada teman dan sahabat seperjuangan berjuang bersama*
- 7. Kepada dosen pembimbing yang saya hormati*
- 8. Kepada dosen penguji*
- 9. Kepada pihak Kelurahan 24 Ilir kota Palembang*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur atas kehadiran Allah Yang Maha Esa yang telah memberikan Berkah dan Rahmat Nya dengan kelancaran serta memberikan kesempatan untuk penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul “*Portal Informasi Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang Berbasis Web*” ini dapat diselesaikan dengan baik, yang bertujuan untuk memenuhi syarat skripsi untuk menyelesaikan jenjang pendidikan jurusan S1 Informatika Program Sarjana di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech,

Sebagai rasa syukur dan hormat penulis berharap serta memohon dukungan dan semangat kepada semua pihak yang telah membantu, serta memberikan saran, motivasi dalam penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini. Untuk itu tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Wakil Rektor I Institut Teknologi Bisnis Palcomtech Ibu Adelin, S.T., M.Kom.
3. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. Selaku Ketua Program Studi S1 Informatika Program Sarjana.
4. Dosen Pembimbing Akademik Bapak Hendra Effendi, S.Kom., M.Kom.
5. Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan Bapak Andika Widyanto , S.Kom., M.Kom.
6. Kedua orang tua saya tercinta, seluruh keluarga dan teman-teman spesial yang telah memberikan semangat dan dukungan selama pendidikan dan penyusunan laporan ini.

Atas bantuan yang telah diberikan kepada penulis, semua dukungan tersebut sangat membantu untuk dapat menyelesaikan Praktik Kerja Lapangan (PKL), semoga Allah SWT memberikan balasan atas kebaikan mereka semua.

Dalam penyusunan laporan ini, penulis menyadari bahwa masih banyak terdapat kekurangan dalam penyusunan laporan ini. Oleh karena itu penulis berharap

laporan ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan. Akhir kata, atas perhatiannya penulis ucapkan terimakasih.

Palembang, 14 Desember
2023

Anggun Oktaviani

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i	
HALAMAN	PENGESAHAN	PEMBIMBING
PKL.....	ii	
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL.....	iii	
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv	
KATA PENGANTAR.....	v	
DAFTAR ISI.....	vii	
DAFTAR GAMBAR.....	ix	
DAFTAR TABEL.....	xi	
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii	
BAB I PENDAHULUAN		
1.1. Latar Belakang.....	1	
1.2. Ruang Lingkup.....	2	
1.3. Tujuan dan Manfaat.....	3	
1.3.1. Tujuan Praktik Kerja Lapangan.....	3	
1.3.2. Manfaat.....	3	
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja 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. Metode Pengamatan (Observasi).....	4	
1.5.2. Wawancara.....	5	
1.5.3. Studi Pustaka.....	5	
1.5.4. Dokumentasi.....	5	

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan	
Teori.....	6
2.1.1	
Website.....	6
2.1.2 Data	
Base.....	7
2.1.3	
Flowchart.....	7
2.1.4 UML (Unified Modelling language)	
9	
2.2. Gambaran Umum Kantor Kelurahan	
15	
2.2.1. Sejarah Awal Kantor Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang	
15	
2.2.2. Visi dan Misi	
16	
2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	
17	

BAB III PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan	
19	
3.1.1.....	<i>F</i>
<i>lowchart</i> Usulan Untuk Admin	
.....	2
1	
3.2. Pembahasan	
23	

3.2.1.....	U
se Case Diagram	
.....	2
3	
Perancangan Database	
31	
3.2.2.....	T
ampilan Desain Interface	
.....	3
2	
3.2.3.....	H
asil Implementasi Aplikasi Front Desk	
.....	3
6	

BAB IV PENUTUP

4.1.	
Kesimpulan.....	40
4.1. Saran.....	40

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

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kelurahan.....	17
Gambar 3.1 UML Berjalan Pada Berita.....	20
Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Usulan Untuk Admin.....	22
Gambar 3.3 <i>Use Case Diagram</i> Tampilan Website Kelurahan 24 Ilir.....	23
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram Login</i>	24
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram User</i>	25
Gambar 3.6 <i>Activity</i> Edit Profil.....	26
Gambar 3.7 <i>Activity</i> Kelola Berita.....	27
Gambar 3.8 <i>Class Diagram</i> Pada Kelurahan 24 Ilir.....	28
Gambar 3.9 <i>Sequence Diagram Login</i> Admin.....	28
Gambar 3.10 <i>Sequence Diagram</i> Edit Profil.....	29
Gambar 3.11 <i>Sequence Diagram</i> Kelola Berita.....	30
Gambar 3.12 <i>Sequence Diagram</i> User Mengakses Website.....	30
Gambar 3.13 Desain Halaman Login Admin.....	33
Gambar 3.14 Desain Halaman Profil.....	33
Gambar 3.15 Desain Halaman Edit Profil.....	34
Gambar 3.16 Desain Halaman Sejarah.....	34
Gambar 3.17 Desain Halaman Pelayanan Kelurahan.....	35
Gambar 3.18 Desain Halaman Berita.....	35
Gambar 3.19 Desain Halaman Kelola Berita.....	36
Gambar 3.20 Halaman Login Admin.....	36
Gambar 3.21 Halaman Profil Kelurahan.....	37
Gambar 3.22 Halaman Edit Profil.....	37
Gambar 3.23 Halaman Sejarah Kelurahan.....	38
Gambar 3.24 Halaman Pelayanan Kelurahan.....	38
Gambar 3.25 Halaman Berita.....	39
Gambar 3.26 Halaman Kelola Berita.....	39

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-Simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2.2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 2.4 Simbol & Keterangan <i>Activity Diagram</i>	13
Tabel 2.5 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	14
Tabel 3.1 Tabel User.....	31
Tabel 3.2 Tabel Berita.....	32

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul. (Fotokopi)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan. (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 dari Perusahaan. (Fotokopi)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL. (Fotokopi)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi. (Asli)

BAB I

PENDAHULAN

1.1. Latar Belakang

Kelurahan merupakan pembagian wilayah administratif di Indonesia di bawah Kecamatan Dalam Konteks Otonomi daerah di Indonesia, kelurahan merupakan wilayah kerja lurah sebagai Perangkat Daerah Kabupaten atau Kota. Kelurahan dipimpin oleh seorang lurah yang berstatus sebagai Pegawai Negeri Sipil, kelurahan merupakan unit pemerintahan terkecil setingkat dengan desa, berlainan dengan desa, kelurahan memiliki hak mengatur wilayahnya lebih terbatas. Dalam perkembangannya, sebuah desa bisa diubah statusnya dijadikan kelurahan, fungsi kelurahan mempunyai tugas menyelenggarakan urusan pemerintah, pemberdayaan, dan pelayanan masyarakat serta ketentraman dan ketertiban umum serta lingkungan hidup dalam satu wilayah kelurahan yang berada di wilayah kelurahan.

Portal informasi kelurahan 24 Ilir Kota Palembang berbasis web adalah

sebuah situs web yang menyediakan informasi tentang Kelurahan 24 Ilir di

Kota Palembang. Portal ini bertujuan untuk memberikan akses mudah dan

cepat kepada warga, pihak berwenang, atau siapa pun yang membutuhkan

informasi terkait dengan Kelurahan 24 Ilir.

BAB I

Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang terletak di Jalan Radial, Kecamatan Bukit Kecil, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Kelurahan ini wilayahnya letaknya strategis mudah dijangkau oleh masyarakat karena wilayahnya berada di dekat jalan besar, bagi warga yang memerlukan surat

pindah, kematian, nikah, pengantar KK, pengantar SKCK dan lain-lain bisa langsung saja ke Kelurahan 24 Ilir Palembang.

Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang telah menggunakan sistem komputarasi tetapi kantor tersebut masih belum memiliki sebuah *Web* yang menjelaskan tentang *Portal Informasi* di Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang. Proses penyebaran informasi yang berada di Kelurahan 24 Ilir saat ini masih konvensional oleh masyarakat sekitar yang telah mengetahui kelurahan tersebut, hal ini di rasa masih kurang pengetahuan karena penyebaran informasi masih belum dimana-mana jika masyarakat ingin mengetahui tentang Kelurahan 24 Ilir, layanan apa saja yang ada di kelurahan, aktivitas apa saja yang berada di kelurahan dan program apa saja yang ada di kelurahan masyarakat langsung saja datang ke lokasi. Maka dari itu dalam upaya untuk peningkatan dan penyebaran informasi dapat di buatnya sebuah *Web* agar dapat mempermudah masyarakat dalam memperoleh informasi pada Kelurahan 24 Ilir Palembang yang dapat dilakukan dimana dan kapan saja.

Berdasarkan uraian tersebut, penulis memberikan saran dengan dibuatnya sebuah *Web* yang dapat membantu dalam sebuah proses penyebaran informasi. Kelurahan 24 Ilir Palembang dituangkan dalam judul Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul

**“PORTAL INFORMASI KELURAHAN 24 ILIRKOTA
PALEMBANG BERBASIS WEB.**

1.2. Ruang Lingkup

Dalam pengerjaan web portal informasi ini, sudah ditetapkan ruanglingkup yang akan dikaji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut :

1. Web Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang pada kelurahan dapat memperlihatkan akses Portal Informasi di Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang.
2. User Informasi dapat menggunakan Web untuk Portal Informasi.
3. Admin dapat menggunakan Web untuk mengelola data User PortalInformasi.
4. Bahasa pemrograman yang digunakan Aplikasi ini adalah Laravel 9pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).

1.3. Tujuan dan Manfaat

1.3.1. Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Membuat Portal Informasi Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang Berbasis Web.

1.3.2. Manfaat

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

1. Mahasiswa dapat menambah wawasan, pengalaman dan menambah ilmuyang didapat selama masa perkuliahan.
2. Mengetahui ruang lingkup kerja dan gambaran sistem kerja kantor agardapat mempersiapkan diri sebelum turun lingkungan kerja.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Tempat Praktik Kerja Lapangan

Dengan adanya Web Portal Informasi ini dapat membantu proses dalam penyusunan informasi di Kelurahan 24 Ilir agar lebih efektif dan efisien serta meminimalisir terjadinya kesalahan-kesalahan pada saat melakukan rekap informasi di Kelurahan 24 Ilir Palembang.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat untuk akademik agar penelitian bisa dijadikan sebagai bahan evaluasi bagi mahasiswa akademik, serta dijadikan sebagai referensi bagi penulis lainnya dalam pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) khususnya untuk mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

1.4.1. Tempat Praktik Kerja Lapangan

Penulis melaksanakan Praktik Kerja Lapangan di Kantor Kelurahan 24 Ilir Palembang Sumatera Selatan yang berada di Jl.Radial Kota Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan berjalan selama 1 bulan yang dimulai sejak tanggal 1 Agustus 2023 sampai tanggal 31 Agustus 2023. Praktik Kerja Lapangan dari hari Senin sampai hari Jum'at. Sedangkan Praktik Kerja Lapangan dimulai dari jam 08:00 - 16:00 WIB.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Metode Pengamatan (Observasi)

Menurut Sugiyono dalam Sarah (2021:40), observasi merupakan sebagai teknik pengumpulan data mempunyai ciri spesifikasi bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi tidak dibatasi pada

orang, tetapi juga pada objek-objek alam berkenaan dengan perilaku.

Pada penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati proses pengambilan data secara manual oleh staff humnas dan protokol. Dari pengamatan tersebut penulis memperoleh bahwa dalam pengolahan informasi Kelurahan 24 Ilir masih dilakukan secara manual dengan menggunakan papan pengumuman.

1.5.2 Wawancara

Menurut Sugiyono dalam Pasaribu, (2021:128), teknik pengumpulan data digunakan untuk mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit atau kecil. Menurut Fadhallah (2021:23), wawancara merupakan salah satu metode terpopuler dalam seleksi wawancara dilakukan dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan lisan kepada calon tenaga kerja.

Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung kepada Bapak Ali Kosim, S.AP dengan jabatan sebagai kepala kelurahan di Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang untuk memperoleh data dan informasi yang dibutuhkan meliputi sejarah Kelurahan 24 Ilirbaik itu dari awal di dirikan Kelurahan 24 Ilir dan Visi Misi Kelurahan 24 Ilir.

1.5.3. Studi Pustaka

Menurut Muttaqin (2018:117), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi pustaka sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

1.5.4. Dokumentasi

Menurut Juliyanto & Parjito (2021), menyatakan bahwa, Dokumen (dokumentasi) dalam pengertian-nya yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik itu yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

Untuk mendukung pembuatan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, maka perlu diketahui teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini.

2.1.1. Website

Menurut Elgamar (2020:3), dalam Jurnal Sonny dan Sestri Novia Rizki website adalah suatu media yang terdiri dari beberapa halaman yang saling berkaitan satu sama lain, dan berfungsi sebagai media untuk menampilkan suatu informasi, baik berbentuk gambar, video, teks, suara ataupun gabungan dari semuanya. Aplikasi bersifat multi-platform yang artinya dapat dibuka dari segala perangkat atau *device* yang terhubung dengan jaringan internet.

Sebuah web page ialah dokumen yang ditulis didalam format html (*hyper text markup language*), yang hampir bisa diakses melalui HTTP yaitu protocol yang menyampaikan informasi dari server website untuk di tampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Menurut Marisa (2017:1) Website adalah kumpulan halaman- halaman yang digunakan untuk multimedia lainnya berupa animasi (gambar gerak dan tulisan gerak), suara atau dari gabungan semua baik yang berupa statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang salingterkait antara satu halaman dan halaman lainnnya yang disebut *hyperlink*.

2.1.2. Data Base

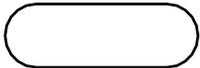
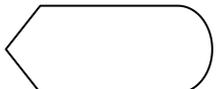
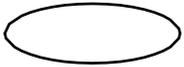
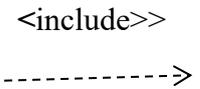
Menurut Pamungkas (2017:2) database atau basis data merupakan suatu kumpulan data terhubung yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media yang diorganisasikan berdasarkan sebuah skema atau struktur tertentu, dan dengan software untuk melakukan manipulasi untuk kegunaan tertentu.

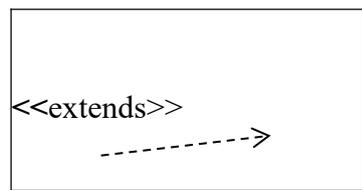
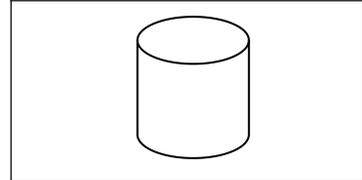
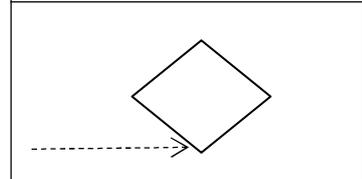
Sedangkan, database adalah suatu aplikasi yang menyimpan sekumpulan data, setiap database memiliki perintah tertentu untuk mengakses, mengatur, mencari, menyalin serta membuat data yang ada didalam nya.

2.1.3 Flowchart

Menurut Sutanti & Komaruddin (2020), flowchart adalah bentuk gambar/diagramyang mempunyai aliran satu atau dua arah secara sekuensial. Flowchart digunakan untuk mempresentasikan maupun mendesain program. Adapunsimbol-simbol flowchart yang digunakan dapat dilihat pada tabel 2.1 sebagai berikut.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Simbol untuk pemulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu keadaan
	Display	Simbol untuk menampilkan Output
	Jalur Alur	simbol yang digunakan untuk menghubungkan antara simbol yang satu dengan yang lainnya
	Proses	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang dilakukan oleh komputer
	Konektor S	Simbol keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar yang sama
	Operasi Manual	Simbol yang menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
	Generalisasi	Simbol yang menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	Include	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya

	Extends	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
	Database	Simbol yang menyimpan data secara elektronik
	Decision	Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yaitu true atau false.

(Sumber : Asih Susanti., 2020:3)

2.1.4. UML (Unified Modelling language)

Menurut Nugroho (2010:6), “*UML (Unified Modeling Language)* adalah bahasa pemodelan untuk sistem atau perangkat lunak yang berparadigma berorientasi objek. Pemodelan (*modeling*) sesungguhnya digunakan untuk penyederhanaan permasalahan-permasalahan yang kompleks sedemikian rupa sehingga lebih mudah dipelajari dan dipahami.

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:133), mendefinisikan bahwa “*UML* merupakan sebuah standar Bahasa yang digunakan untuk menganalisis dan merancang serta menggambarkan arsitektur program dalam pemrograman *object oriented*”. Bahasa pemrograman berorientasiobjek (OOP) meliputi:

UML merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode grafis dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *UML* adalah Bahasa visual untuk pemodelan dan

komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

UML merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode grafis dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *UML* adalah Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

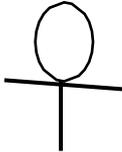
UML merupakan metode pengembangan perangkat lunak dengan menggunakan metode grafis dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. *UML* adalah Bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Penggunaan *UML* tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun *UML* paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek.

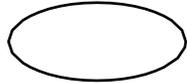
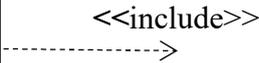
A. Use Case Diagram

Menurut Munawar (2018:89), *Use case diagram* adalah salah satu jenis diagram pada *UML* yang menggambarkan interaksi antara sistem dan *actor*. *Use case diagram* bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antar *user*

(pengguna) sebuah *system* dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah *system* dipakai. Berikut adalah simbol-simbol yang sering digunakan pada saat pembuatan *use case diagram* dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2.2 Simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i>

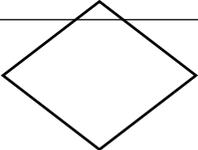
	Use Case	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor
	Association	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
	Include	Menunjukkan bahwasuatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	Extends	Menunjukkan bahwa <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

(Sumber : Munawar., 2018:18)

B. Class Diagram

Class Diagram menurut Noviantoro (2022:94) merupakan hubungan antara kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Class diagram juga menunjukkan atribut-atribut dan operasi-operasi dari sebuah kelas dan constraint yang berhubungan dengan objek yang dikoneksikan. Berikut simbol-simbol dapat dilihat di tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-Simbol Class Diagram

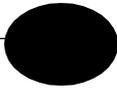
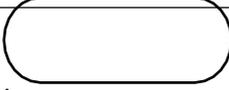
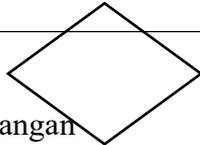
Simbol	Nama	Keterangan
	Generalization	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai pelaku dan struktur data dari objek yang di atasnya objek induk (oncestor)
	Navi Association	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih baik dari dua objek
	Class	Himpunan dari objek-objek yang berbagai atribut serta operasi yang sama
	Collaboration	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	Realization	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
	Control Class	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
	Life Line	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
	Message	Menggambarkan pengiriman pesan

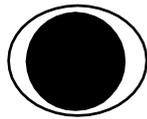
(Sumber : Noviantoro., 2022 : 94)

C. Activity Diagram

Menurut Rosa and Shalauddin (2018:29) dan Simatupang (2018:18) activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang berjalan, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin akan terjadi pada beberapa eksekusi. Berikut ini simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2.4 Simbol & Keterangan Actifity Diagram

Simbol	Keterangan
 Status awal	Keadaan awal operasi sistem adalah keadaan awal dari diagram operasi
 Aktivitas	Tindakan yang dilakukan oleh sistem, operasi biasanya dimulai dengan kata kerja
 percabangan	Koneksi cabang yang memiliki lebih dari satu opsi tindakan
penggabungan	Metode <i>Binding</i> dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu
Status akhir	Keadaan akhir dari sistem, diagram kerja memiliki keadaan akhir



	Sebuah organisasi bisnis yang bertanggung jawab untuk kegiatan tertentu
--	---

(Sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2018)

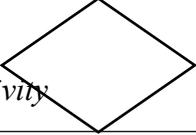
D. Sequence Diagram

Menurut Prasetya, et al., (2022) menyatakan bahwa, *Sequence diagram* atau diagram urutan adalah sebuah diagram yang digunakan untuk menjelaskan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara terperinci. Selain itu sequence diagram juga akan menampilkan pesan atau perintah yang dikirim, beserta waktu pelaksanaannya. Tabel 2.5 simbol-simbol dan keterangan *Sequence*.

Diagram Tabel 2.5 Simbol-Simbol *Sequence*

Simbol		Keterangan
aktor		Berarti entitas eksternal yang berinteraksi dengan sistem. Peserta dapat berupa pengguna, sistem, atau entitas eksternal lainnya.
lifeline		Garis vertikal yang menggambarkan aktor atau objek dalam sistem. Garis hidup menunjukkan usia aktor atau objek lain.
Activity		Mewakili tugas atau fungsi tertentu yang dilakukan oleh pengguna objek atau sistem.
State		Mewakili keadaan atau kondisi objek atau pengguna melakukan tugas atau tindakan.

<i>Object flow</i>	Mewakili aliran objek sistem atau pengguna.
<i>Initial state</i>	Merupakan titik awal dari suatu tugas atau aktivitas.
<i>Control flow</i>	Mewakili urutan logis dari tindakan atau tugas yang dilakukan dalam suatu sistem.

<i>Decision Activity</i> 	Mewakili titik dimana keputusan dibuat dalam sistem.
 <i>Synchronous message</i>	Ditampilkan sebagai garis yang terhubung sepenuhnya dengan panah padat

(Sumber : Rosa dan Shalahuddin, 2018)

2.2. Gambaran Umum Kantor Kelurahan

2.2.1. Sejarah Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang

Kelurahan 24 Ilir adalah satu kelurahan di Kota Palembang, Sumatera Selatan, Indonesia. Sebelumnya dikenal sebagai “Pasar 24 Ilir”, wilayah ini memiliki sejarah panjang yang terkait dengan perkembangan Kota Palembang.

Wilayah 24 Ilir terletak di Kecamatan Bukit Kecil, yang merupakan bagian dari Kota Palembang. Kota Palembang sendiri

memiliki sejarah yang kaya, terutama sebagai salah satu kota tertua di Indonesia. Sebagai pusat perdagangan dan kebudayaan di masa lalu, kota ini memiliki pengaruh besar dari berbagai kerajaan dan peradaban yang pernah berkuasa di kawasan ini, termasuk Kerajaan Sriwijaya.

Kantor Kelurahan 24 Ilir, Kecamatan Bukit Kecil, Kota Palembang berdiri pada tahun 1983. Sebelum itu, wilayah tersebut merupakan sebuah desa yang mengalami musibah kebakaran pada tanggal 18 Agustus 1981. Kebakaran tersebut menimbulkan dampak yang cukup besar, sehingga pemerintah setempat memutuskan untuk membangun rumah susun (rusun) di daerah tersebut.

Sejak berdirinya, Kantor Kelurahan 24 Ilir telah mengalami beberapa kali perubahan. Pada tahun 1995, kantor tersebut direnovasi dan diperluas. Pada tahun 2010, kantor tersebut kembali direnovasi dan ditata ulang.

Saat ini, Kelurahan 24 Ilir tetap menjadi bagian yang penting dalam struktur perkotaan Palembang. Perdagangan, industri kecil, serta berbagai kegiatan sosial dan budaya terus berkembang di wilayah ini, menjadikannya sebagai bagian yang hidup berwarna dalam kehidupan kota.

2.2.2. Visi dan Misi

a. Visi

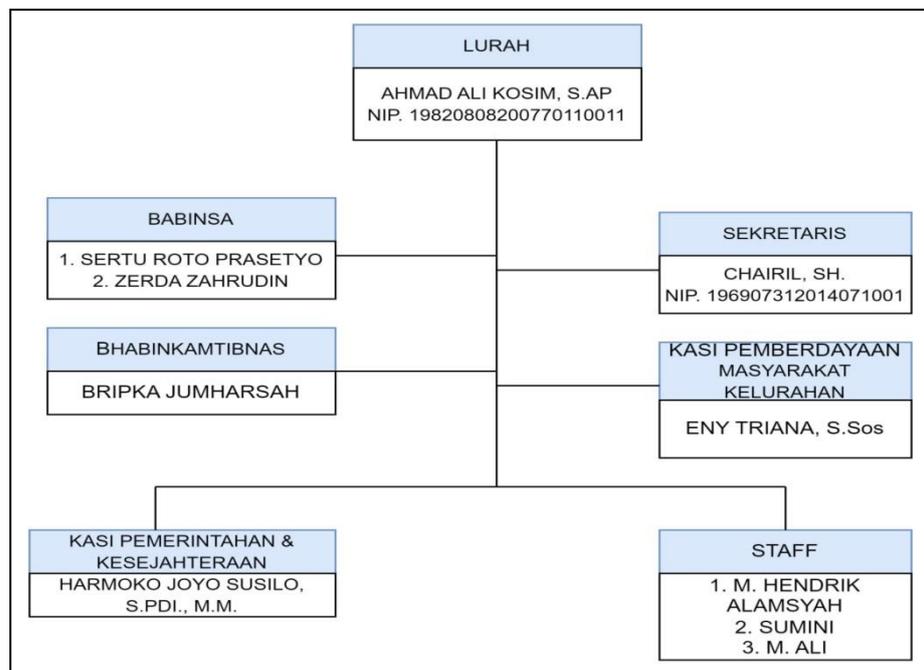
Terwujudnya Kelurahan terbaik dan membanggakan dalam pelayanan.

b. Misi

1. Meningkatkan kualitas pelayanan dengan cara menerapkan proses pelayanan dengan aktif, cepat, efisien, ramah, ikhlas, dan akuntabel.
2. Meningkatkan profesionalisme aparatur (menciptakan kepercayaan masyarakat terhadap operator penyelenggaraan pelayanan publik).
3. Menyediakan sarana dan prasarana yang menjadi untuk menciptakan kenyamanan dalam pelayanan masyarakat.

2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

a. Struktur Organisasi Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Kelurahan

b. Uraian dan Tugas Wewenang

Tugas dan tanggung jawab setiap bagian yang ada di Kantor Kelurahan 24 Ilir Palembang yaitu

1. Lurah

Lurah bertanggung jawab dalam pengelolaan administrasi kelurahan, termasuk pencatat penduduk, pengelolaan data kependudukan, penerbit dokumen administrasi seperti, kartu keluarga, akta kelahiran, dan akta kematian.

2. Sekretaris Lurah

Mempunyai tugas membantu lurah dalam

mengoordinasikan pelaksanaan pembinaan, administrasi yang meliputi ketatausahaan,

ketatalaksanaan, hubungan masyarakat, perlengkapan, kepegawaian, pengumpulan data, pelaporan, bahan perumusan rencana program, keuangan serta pemberian pelayanan penjelasan penyelesaiannya.

3. Babinsa

Bertugas sebagai perencanaan, penyusunan, pengembangan, pengerahan serta pengendalian potensi wilayah dengan segenap unsur geografi, demografi serta kondisi sosial untuk dijadikan sebagai ruang, alat dan kondisi juang guna kepentingan Hankam NKRI.

4. Bhabinkamtibnas

Melaksanakan pembinaan masyarakat, deteksi dini serta mediasi atau negosiasi supaya tercipta kondisi yang lebih kondusif di desa ataupun kelurahan.

5. Kasi Pem dan Kesra

Perencanaan program: Kasi Pemkesra bertanggung jawab dalam merencanakan program-program kesejahteraan social yang akan dilakukan di wilayah atau lingkup kerjanya. Ini melibatkan analisis kebutuhan, identifikasi masalah social, dan perumusan kebijakan yang relevan.

6. Kasi PMK

Melaksanakan dan membina pembangunan serta mengoordinasikan kegiatan pemberdayaan masyarakat.

7. Staf

Menerima dan menyampaikan surat, dokumen, atau pemberitahuan kepada masyarakat.

BAB III

PEMBA

HASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Kelurahan 24 Ilir Palembang pada awalnya pengembangan sistem ini dibutuhkan bisa mengatasi permasalahan yang ada pada Kelurahan 24 Ilir Palembang. Sistem ini berisikan tentang informasi pelayanan publik yang ada di kelurahan. Kegiatan pemodelan sistem menggunakan *diagram usecase* untuk memodelkan kebutuhan sistem, diikuti dengan implementasi, pengkodean dan pengujian antarmuka pengguna namun demikian, model- model itu dapat dikelompokkan berdasarkan sifatnya yaitu statis dan dinamis. Perancangan sistem yang diusulkan dalam penelitian ini mencakup *usecase diagram* sebagai acuan dalam pembuatan sistem nantinya.

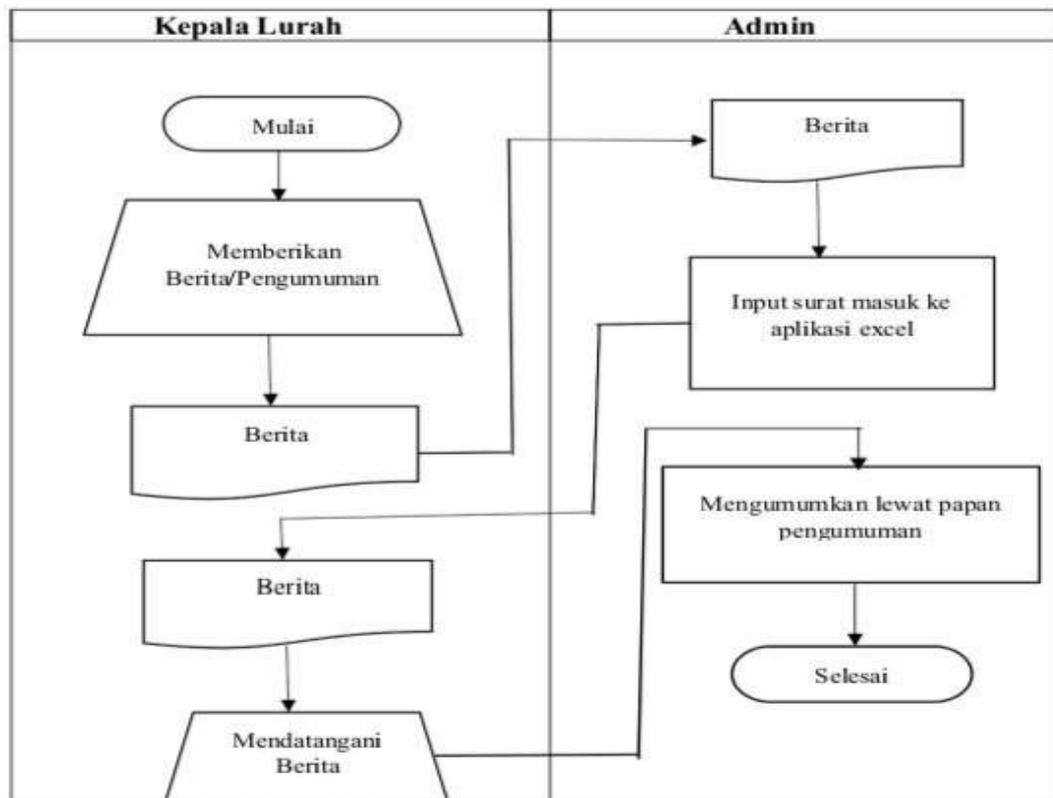
Setelah mengetahui permasalahan pada acara yang lama, disini penulis menjelaskan cara penyelesaian masalah yang dihadapi yaitu dengan merancang sistem baru berbasis *web*. Untuk mempermudah dalam menyebarkan informasi dan

mempermudah dalam pembuatan laporan setiap tahun dan data laporan yang sudah diinputkan akan masuk ke sistem database, dimana database sendiri disini memiliki fitur backup data yang dapat mempermudah dalam mem-backup data. Sehingga dapat mengurangi permasalahan kehilangan data. Setelah permasalahan dianalisis barulah

diketahui masalah yang dihadapi saat ini adalah sebagai berikut, sistem yang digunakan dalam pendataan data informasi masih tidak efektif.

Flowchart berita yang berjalan pada Kelurahan 24 Ilir Palembang dapat dijelaskan sebagai berikut pada gambar 3.1:

- a. Admin menerima pengumuman dari kepala kelurahan.
- b. Admin menginputkan data pengumuman pada aplikasi *excel*.
- c. Lalu admin menyerahkan surat kepada kepala kelurahan.
- d. Kepala kelurahan menerima dan mendatangi pengumuman, lalu diserahkan kembali kepada admin.
- e. Admin mengumumkan lewat papan pengumuman.
- f. Selesai

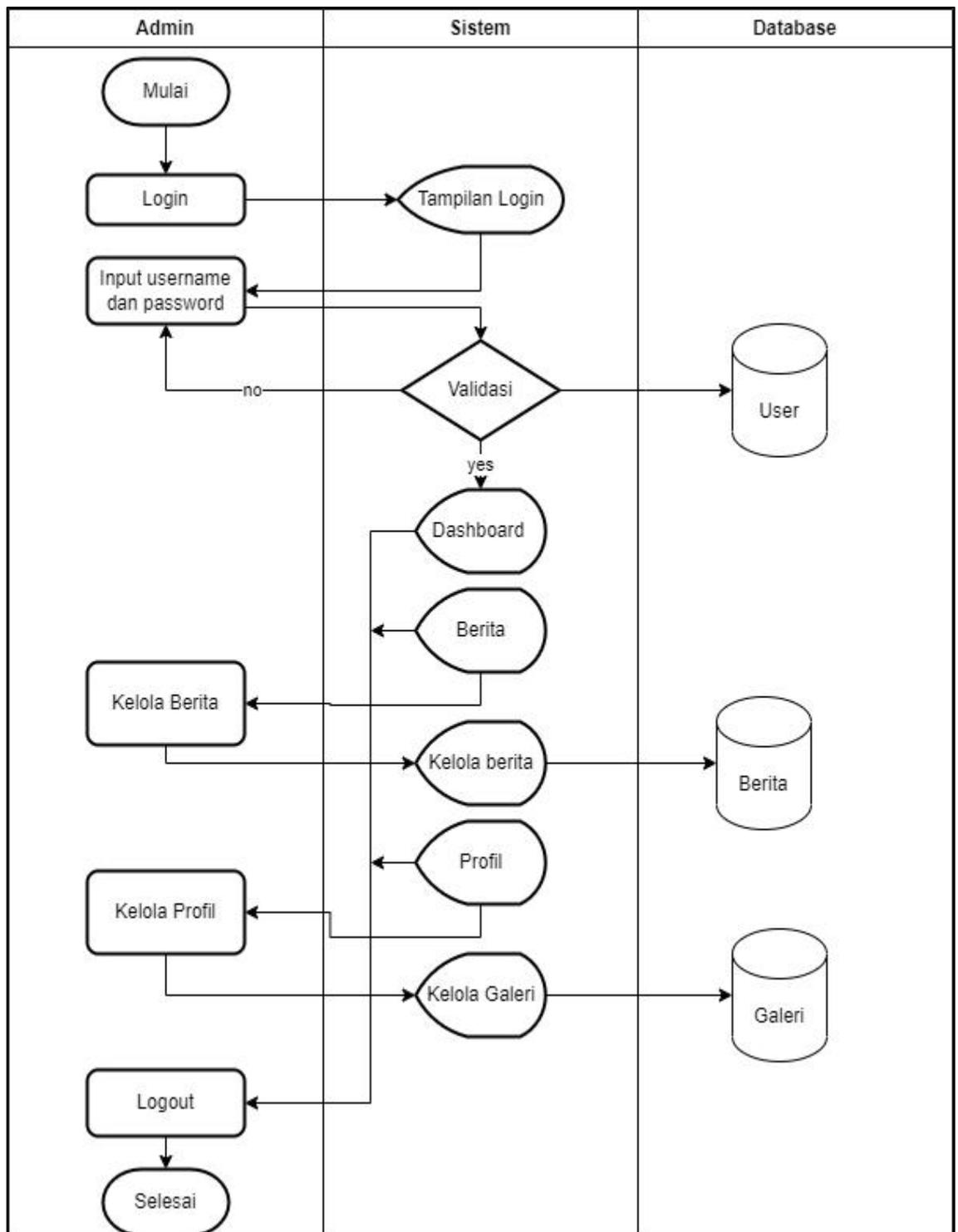


Gambar 3.1 UML Berjalan Pada Berita

3.1.1. *Flowchart Usulan Untuk Admin*

Flowchart Usulan untuk admin pada Kelurahan 24 Ilir Palembang dapat dijelaskan sebagai berikut pada gambar 3.2.

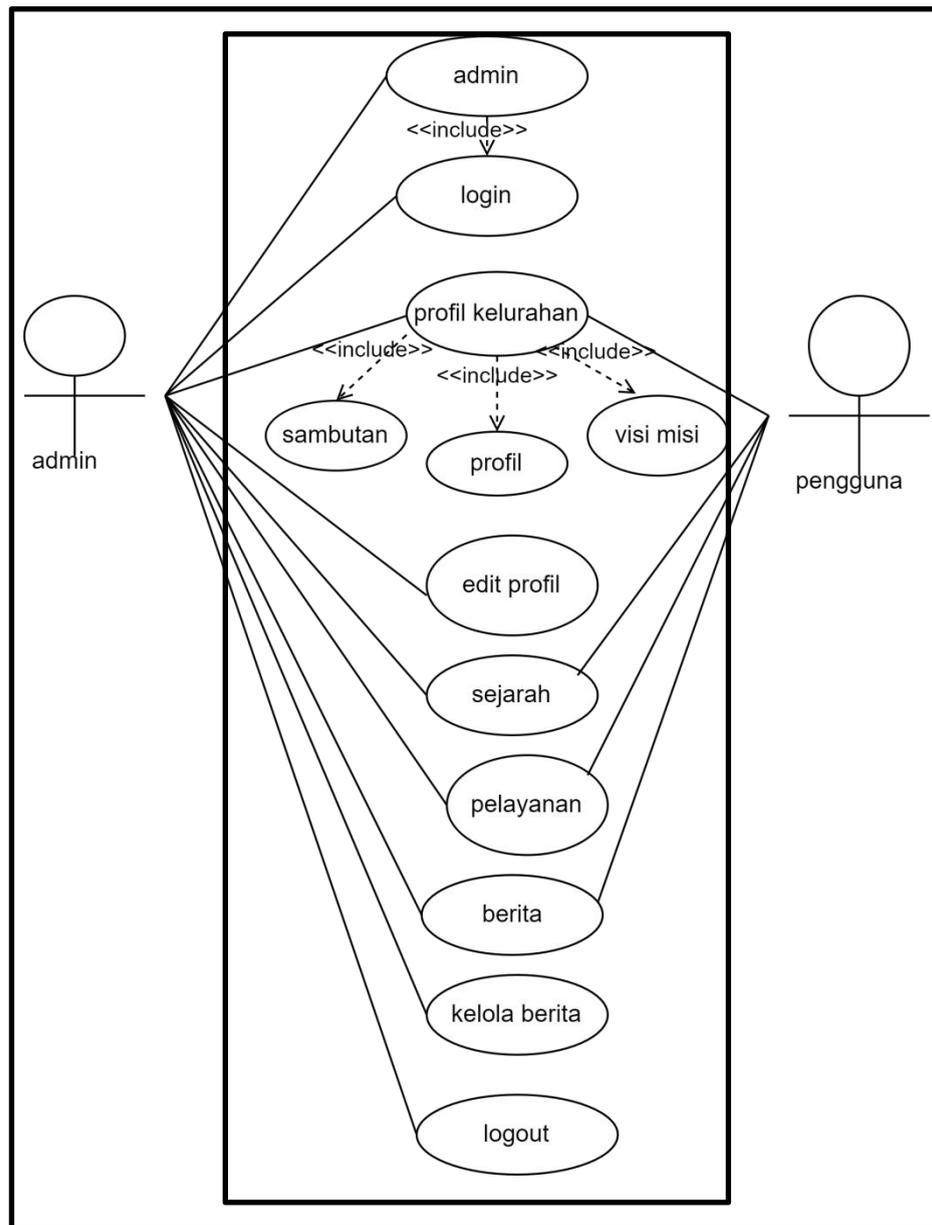
- a. Admin *Login*, lalu menginput *user* dan *password*. Setelah itu sistem akan memverifikasi *user* dan *password*, jika benar maka admin akan masuk kehalaman *dashboard* dan jika salah admin akan dikembalikan lagi ke tampilan input *user* dan *password*.
- b. Setelah Admin menginput *user* dan *password*, data akan disimpan ke table pengguna
- c. Pada halaman *dashboard* terdapat menu input berita, admin dapat melihat data berita yang sudah dimasukkan lalu akan disimpan ke table berita.
- d. ada halaman *dashboard* terdapat menu input profil, admin dapat melihat data profil yang sudah dimasukkan lalu akan disimpan ke table berita
- e. *Logout* sistem dan selesai.



Gambar 3.2 Flowchart Usulan Untuk Admin

3.2. Pembahasan

3.2.1. Use Case Diagram



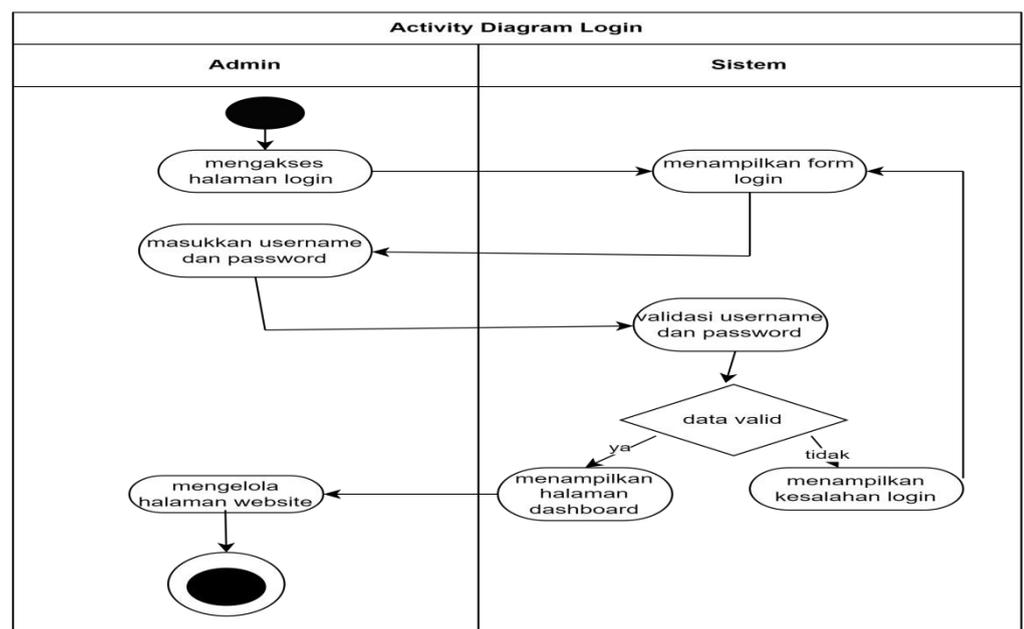
Gambar 3.3 Use Case Diagram Tampilan Website Kelurahan 24 Ilir

Pada diagram diatas bisa disimpulkan bahwa terdapat 2 aktor yang terdiri dari Pengguna dan Admin. Pengguna hanya bisa melihat pusat informasi seperti profil Kelurahan, sejarah, pelayanan, dan berita yang ada di Kelurahan 24 Ilir Palembang. Sedangkan Admin selain dari bisa melihat pusat informasi admin juga dapat melakukan CRUD (*Create, Read, Update, dan Delete*) pada profil dan berita

3.2.2. Activity Diagram Login

Activity Diagram menggambarkan aktivitas yang berjalan dari masing-masing aktor.

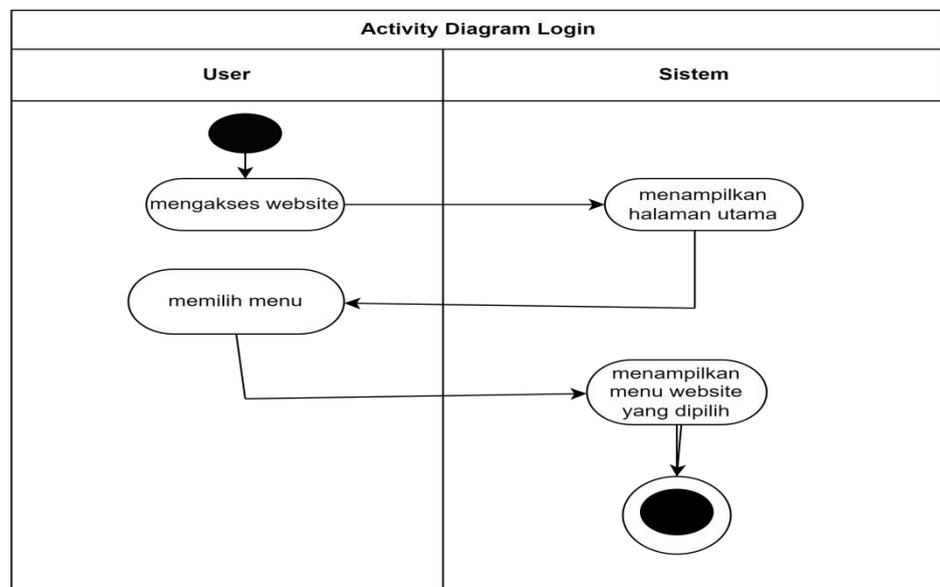
1. Activity Diagram Login



Gambar 3.4 Activity Diagram Login

Gambar 3.4 menjelaskan bagaimana tindakan *login* admin dipindahkan ke halaman panel admin. Mengakses halaman *login*, admin sistem memasukkan username dan kata sandi. Sistem kemudian memeriksa nama pengguna dan kata sandi sudah benar. Jika salah, Anda akan diarahkan ke halaman *login*. Jika ya, Anda akan dibawa ke halaman *dashboard* tempat admin dapat mengelola situs.

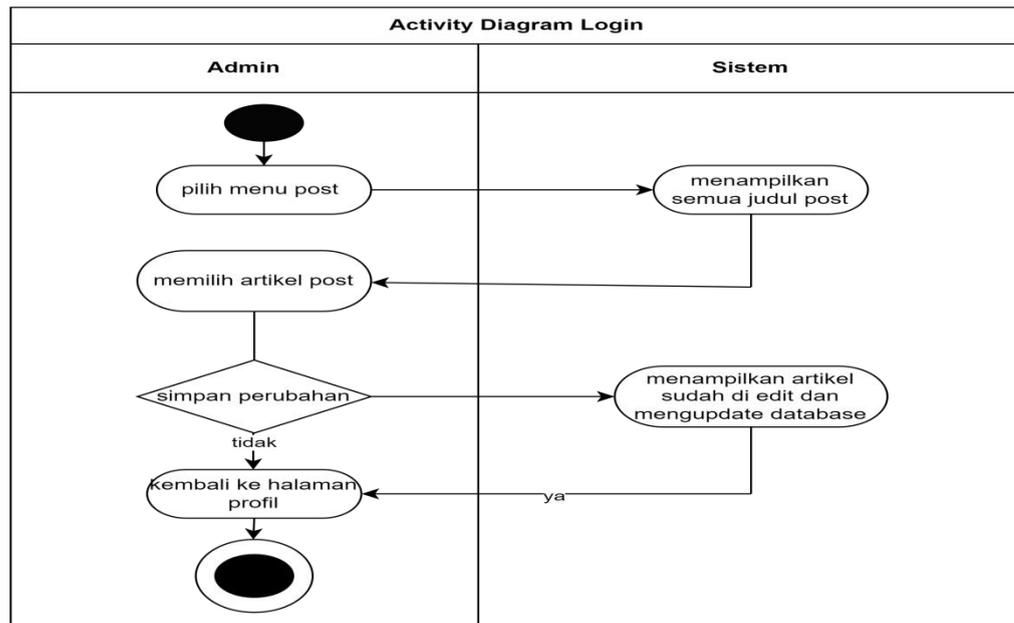
2. Activity Diagram User



Gambar 3.5 Activity Diagram User

Gambar 3.5 menjelaskan ketika user mengunjungi *website* maka akan diarahkan ke halaman utama. Ketika *user* memilih menu halaman *website* sistem akan menampilkan isi halaman dari menu yang dipilih.

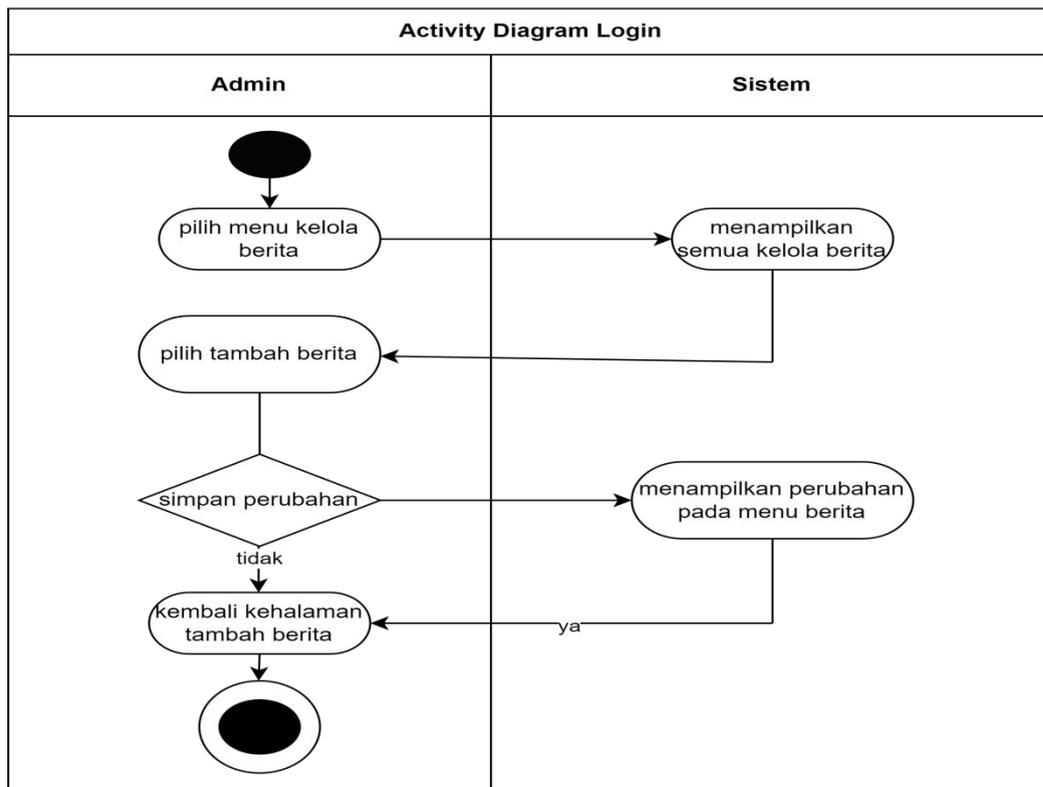
3. Activity Diagram Edit Profil



Gambar 3.6 Activity Edit Profil

Pada gambar 3.6 menjelaskan alur aktivitas admin dalam mengedit artikel profil. Dimulai dari admin memilih menu profil, kemudian sistem menampilkan semua judul profil kemudian mengedit salah satu judul profil. Sistem akan menyimpan data halaman ke dalam database dan mengupdate data halaman.

4. Activity Diagram Kelola Berita



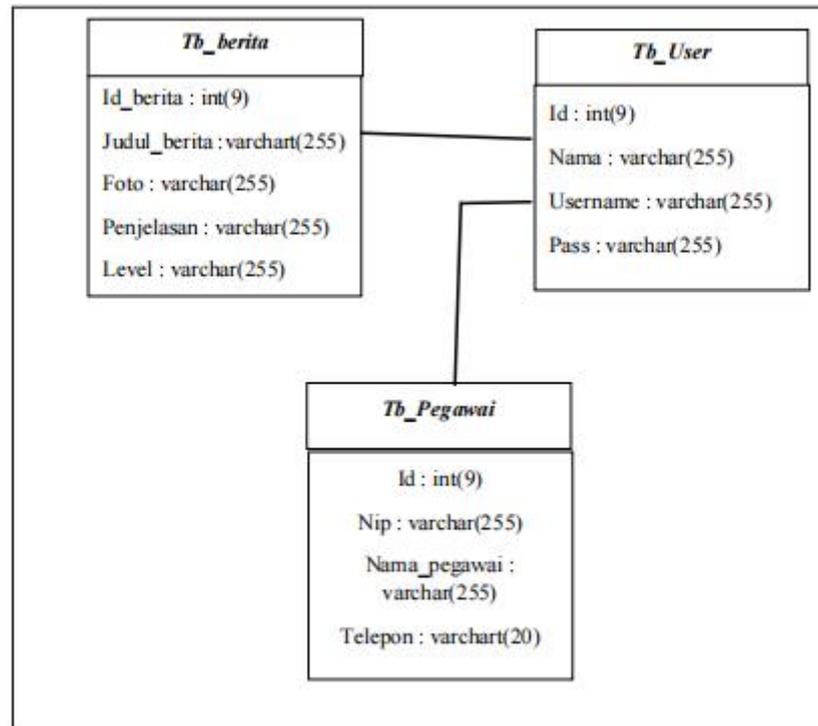
Gambar 3.7 Activity Kelola Berita

Pada gambar 3.7 menjelaskan alur aktivitas admin dalam mengedit kelola berita. Dimulai dari admin memilih menu berita, kemudian sistem menampilkan semua judul berita kemudian mengedit salah satu judul berita. Sistem akan menyimpan data halaman ke dalam database dan mengupdate data halaman

3.2.3. Class Diagram

Berikut ini adalah gambar Class Diagram yang masing-

masing dilengkapi dengan atribut-atribut, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.8.

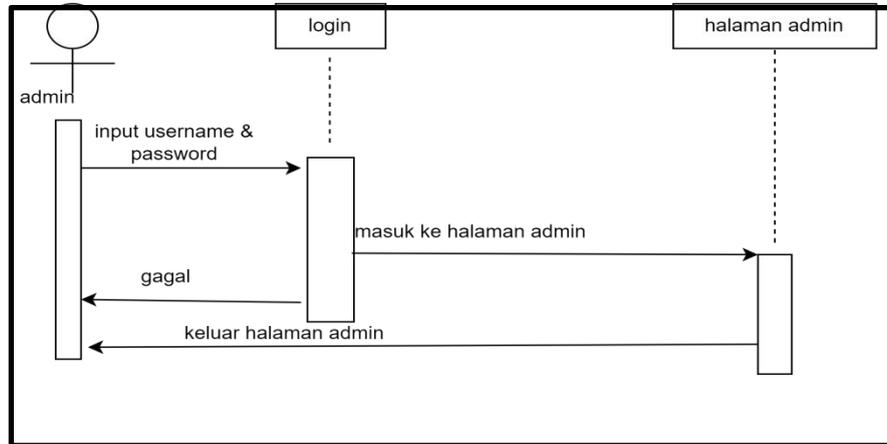


Gambar 3.8 Class Diagram Pada Kelurahan 24 Ilir

3.2.4. Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan aktivitas yang berjalan darimasing-masing aktor.

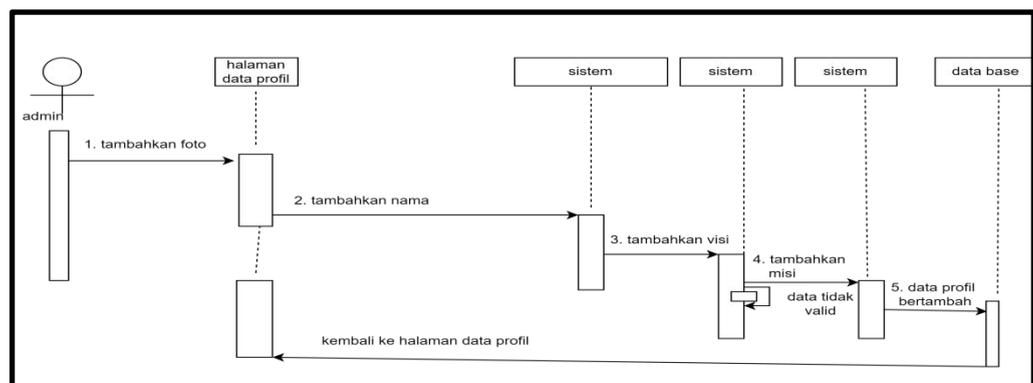
1. Sequence Diagram Login



Gambar 3.9 *Sequence Diagram Login Admin*

Berdasarkan gambar 3.9 diatas, menjelaskan bagaimana proses admin ingin *login* kedalam *website* Kelurahan 24 Ilir, jika admin mengisi *username* dan *password* dengan benar maka admin akan menuju ke halaman *dashboard*. Dan jika admin salah mengisi *username* dan *password* maka admin tidak bisa menuju ke halaman *dashboard*.

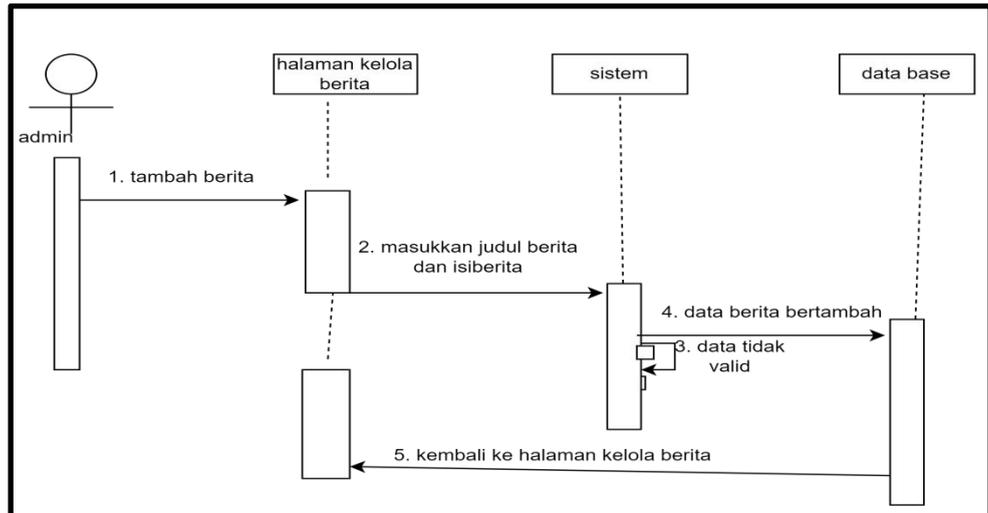
2. Sequence Diagram Edit Profil



Gambar 3.10 Sequence Diagram Edit Profil

Berdasarkan gambar diatas, menjelaskan bagaimana proses admin ingin edit profil kedalam *website* Kelurahan 24 Ilir, pada halaman edit profil admin bisa melakukan edit foto, jabatan, visi dan misi lurah yang ada pada form. Jika admin mengisi foto, nama, visi dan misi dengan benar maka data profil akan bertambah didalam database dan ketika kembali halaman profil muncul data yang kita tambah tadi.

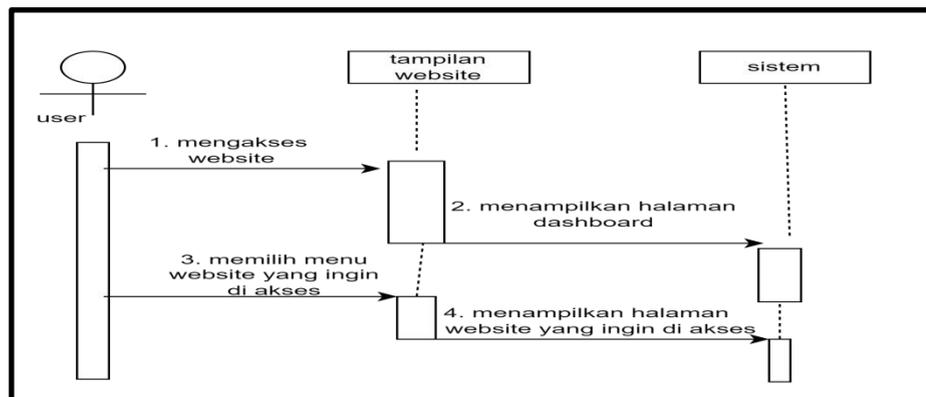
3. Sequence Diagram Kelola Berita



Gambar 3.11 Sequence Diagram Kelola Berita

Berdasarkan gambar diatas, menjelaskan bagaimana proses admin ingin menambahkan berita kedalam *website* Kelurahan 24 Ilir Palembang. Pada halaman kelola berita admin mengklik tambah berita yang membawa admin menuju form tambah berita.

4. Sequence Diagram User Mengakses Website



Gambar 3.12 Sequence Diagram User Mengakses Website

Berdasarkan gambar diatas, menjelaskan bagaimana proses *user* ingin mengakses website Kelurahan 24 Ilir. Jika user ingin mengakses website tersebut maka tampilan halaman *dashboard* pada Kelurahan 24 Ilir akan muncul.

3.2.5. Perancangan *Database*

Perancangan basis data (*database*) digunakan untuk konfigurasi, struktur tabel yang akan dibuat berisi nama-nama field, jenis dan batas pada tabel digunakan cocok dengan datanya. Tabel-tabel ini dapat digunakan untuk menampung data, berikut tabel yang akan digunakan.

1. Tabel Front Desk (User)

Tabel ini digunakan untuk menampung data Front Desk. Struktur tabel FrontDesk dapat dilihat pada Tabel

3.1

Tabel 3.1 Tabel User

No	Nama Field	Type Data	Ukuran	Keterangan
1	Id berita	Int	9	Primary key
2	Nama	Varchart	255	Nama pengguna
3	Username	Varchart	255	Nama pengguna
4	Pass	Varchart	255	password
5	Level	Varchart	255	Level pengguna

2. Tabel Berita

Tabel ini digunakan untuk menampung Data Berita.

Struktur tabelFont Desk dapat dilihat pada Tabel 3.2

Tabel 3.2 Tabel Berita

No	Nama field	Type data	Ukuran	keterangan
1	id	int	9	Primery key
2	foto	varchar	255	Foto berita
3	Judul berita	varchar	255	Judul berita
4	penjelasan	varchar	255	Penjelasan berita
5	level	varchar	255	Level berita

3.2.6. Tampilan Desain Interface

Rancangan Desain Interface ini dibuat berdasarkan kebutuhan dan diharapkan sistem yang dibuat memberikan tampilan yang menarik dan mudah di mengerti, adapun sistem yang dibentuk.

1. Desain Login Admin

Desain yang merupakan jalan akses Front Desk untuk memulai mengelola data. Front Desk harus login terlebih dahulu untuk dapat masuk ke halaman berikutnya. Desain Form dapat dilihat pada Gambar3.13.

Gambar 3.13 Desain Halaman Login Admin

2. Desain Halaman Profil

Desain yang merupakan jalan awal untuk membuka website halaman awal. User dapat mengakses halaman Profil dengan membuka website tanpa batasan. Desain Form dapat dilihat pada Gambar 3.14

Gambar 3.14 Desain Halaman Profil

3. Desain Halaman Edit Profil

Pada Gambar 3.15 Desain dibawah berisi rancangan tampilan Website Update Profil Terbaru Kelurahan 24 Ilir

Palembang pada menu input Profil Kelurahan yang dilakukan oleh Admin. Desain Form Kelola Profil dapat dilihat pada Gambar 3.15.

logo		KELURAHAN 24 ILIR				logo	
profil kelurahan	/	sejarah	pelayanan	berita	kelola berita	logout	
Data profil							
no	foto	nama	visi	misi	act		
1.					ganti		

Gambar 3.15 Desain Halaman Edit Profil

4. Desain Halaman Sejarah

Desain yang merupakan jalan sesudah halaman profile. User dapat mengakses halaman sejarah Kelurahan 24 Ilir Palembang dengan membuka website sejarah Kelurahan 24 Ilir yang sudah disediakan dilaman website. Desain Form dapat dilihat pada Gambar 3.16.

logo		KELURAHAN 24 ILIR				logo	
profil kelurahan	/	sejarah	pelayanan	berita	kelola berita	logout	
sejarah kelurahan 24 ilir							
foto halaman kelurahan							
sejarah singkat kelurahan							

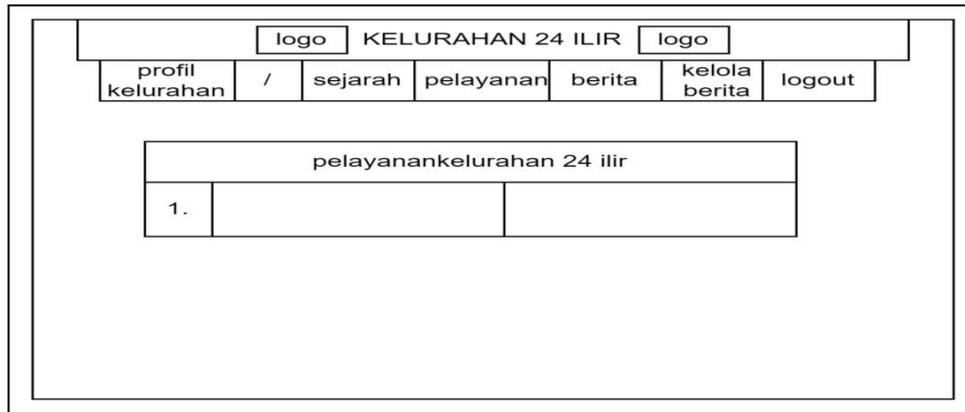
Gambar 3.16 Desain Halaman Sejarah

5. Desain Halaman Pelayanan

Desain yang merupakan segala pelayanan yang tersedia pada Kelurahan 24 Ilir. User dapat mengakses

halaman pelayanan dengan membuka website pelayanan yang sudah disediakan dilaman website.

Desain Form dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3.17 Desain Halaman Pelayanan Kelurahan

6. Desain Halaman Berita

Desain dibawah berisi rancangan tampilan Website Berita Kelurahan 24 Ilir Palembang pada menu berita yang sudah disediakan. Desain Form Berita dapat dilihat pada Gambar 3.18.

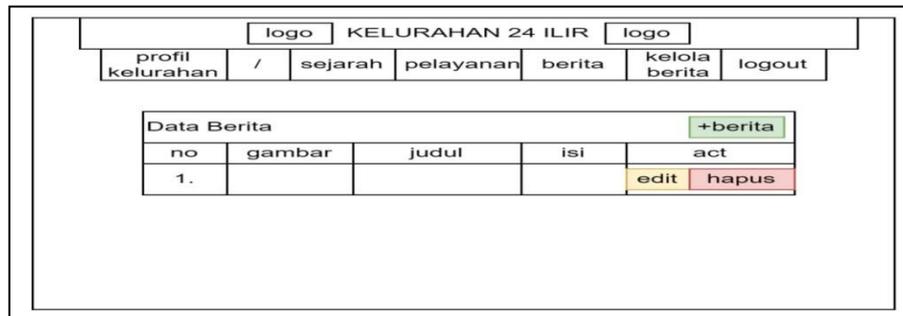


Gambar 3.18 Desain Halaman Berita

7. Desain Halaman Kelola Berita

Pada Gambar 3.17 Desain dibawah berisi rancangan tampilan Website Update Berita Terbaru Kelurahan 24 Ilir Palembang pada menu input Berita yang dilakukan oleh

Admin. Desain Form Kelola Berita dapat dilihat pada Gambar 3.19.



Gambar 3.19 Desain Halaman Kelola Berita

3.2.7. Hasil Implementasi Aplikasi Front Desk

A. Halaman Login

Didalam tampilan awal terdapat login untuk Front Desk, dimana berisikan data username dan password yang telah diatur didalam database MYSQL sehingga Front Desk dapat menggunakan username dan password yang ada didalam database tersebut untuk akses masuk

kedalam tampilan awal Website Kelurahan24 Iilir.



Gambar 3.20 Halaman Login Admin

B. Halaman Profil Kelurahan

Didalam tampilan awal terdapat Foto Bapak Lurah dalam websitedari Kelurahan 24 Iilir Palembang, dimana berisikan kata sambutan dari Bapak Lurah.



Gambar 3.23 Halaman Sejarah Kelurahan

E. Halaman Pelayanan Kelurahan

Dalam halaman pelayanan menunjukkan berbagai pelayanan yang tersedia di Kelurahan 24 Ilir Palembang.

PELAYANAN KELURAHAN 24 ILIR		
1	Pelayanan administrasi kependudukan	Pembuatan KTP, KK dan Akte Kelahiran
2	Pelayanan Kesehatan	Pembuatan KTP, KK dan Akte Kelahiran
3	Pelayanan Pendidikan	TK, SD, SMP, dan SMA
4	Pelayanan Sosial	Bantuan Sosial, Panti Asuhan, dan Panti Jompo
5	Pelayanan Ekonomi	pelatihan keterampilan, bantuan modal usaha, dan pasar tradisional
6	Pelayanan Kebersihan	Pengelolaan Sampah dan Kebersihan Lingkungan
7	Pelayanan Keamanan	Patroli Keamanan dan Pemadam Kebakaran

Gambar 3.24 Halaman Pelayanan Kelurahan

F. Halaman Berita

Pada Halaman Berita menunjukkan tampilan Berita dimanadidalamnya adalah tempat user dapat melihat Berita terkini dari Kelurahan 24 Ilir Palembang.



Gambar 3.25 Halaman Berita

G. Halaman Kelola Berita

Pada menu tampilan Kelola Berita, admin dapat melakukan input, delete, dan edit data berita yang akan terus di update.



Gambar 3.26 Halaman Kelola Berita

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang ada maka kesimpulan dari membuat Portal Informasi Berbasis Web Pada Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang yang dihasilkan penulis adalah sebagai berikut:

1. Telah terciptanya sistem informasi berbasis web pada Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang sehingga dengan adanya sistem informasi berbasis web ini diharapkan penyampaian informasi kepada masyarakat sekitar lebih cepat dan memudahkan masyarakat untuk mengakses informasi terbaru yang diberikan oleh Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang melalui media internet.
2. Berhasil terwujudnya sistem informasi berbasis web di Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang sebagai sarana penyampaian informasi yang dapat diakses masyarakat melalui internet.
3. Sistem Informasi Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang Berbasis Web penulis juga telah membantu Kelurahan 24 Ilir Kota Palembang dalam membuatkan media informasi kepada masyarakat.

4.2. Saran

Adapun saran untuk penulis yang akan mendatang, dalam

pembuatan laporan serupa, agar dapat merancang informasi berbasis web yang lebih simple dan mudah diakses oleh masyarakat. Mulai dari template dengan berbagai menu yang mudah dipahami, font yang jelas, serta pendukung yang dapat memudahkan dalam penyampaian informasi kepada masyarakat

DAFTAR PUSTAKA

- Ayu, F., & Permatasari, N. 2018. Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data PKL (Praktek Kerja Lapangan) Di Devisi Humas Pada PT Pegadaian. *Jurnal Intra Tech*, 2(2), 12–26.
- Fadhallah, R. A. 2021. Wawancara. Unj Press.
- Fitri Marisa. 2017. Pengertian Website. *Jurnal Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi*, 2 1, 1-3.
- A. Jaelani, Rahmani, & Irpan. 2019. Pengaruh Metode Observasi terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas XI IPA SMA Negeri 12 Makassar pada Materi Laju Reaksi. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 7 1, 1-7.
- Muttaqin, R. 2018. Pertumbuhan ekonomi dalam perspektif Islam. *Maro*, 1 2, 117–122.
- Nugroho, A. (2010). *Rekayasa Perangkat Lunak: Fundamental dan Praktis*.
- Nugroho, A. H., & Rohimi, T. 2020. Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web.
- Pamungkas, C. A. 2017. *Pengantar dan Implementasi Basis Data*. Deepublish.
- Phafiandita, I., Rahmawati, T., & Nurjanah, N. 2022. Analisis Kinerja PelayananKelurahan 24 Ilir Kota Palembang. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 15(1), 1- 11.
- Prasetya, A., Sulistio, A., & Prasetyo, T. 2022. Perancangan Sistem

Informasi Perpustakaan Berbasis Web Menggunakan UML.
Jurnal Pengembangan Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer,
6 4, 2447-2452.

Ronaldo, M., & Pasha, D. 2021. Sistem Informasi Pengelolaan Data
Santri Pondok Pesantren an-Ahl Berbasis Website.
TELEFORTECH: Journal of

xiii

Rosaly, R., & Prasetyo, A. 2019. Pengertian Flowchart Beserta Fungsi
dan Simbol-simbol Flowchart yang Paling Umum Digunakan.
Academia.

Sarah, S., Lubis, T., & Ermawy, A. 2021. Pengaruh Pemberian
Kompensasi Terhadap Kinerja Pegawai Negeri Sipil PNS di
Balai Wilayah Sungai Sumatera II Kota Medan. AFoSJ-LAS All
Fields of Science Journal Liaison Academia and Society), 1, 4,
38–47.

Simatupang, J., & Sianturi, S. 2019. Perancangan sistem informasi
pemesanan tiket bus pada po. Handoyo berbasis online. Jurnal
Intra Tech, 3, 2, 11–25.

Siregar, H. F., & Melani, M. 2019. Perancangan Aplikasi Komik
Hadist Berbasis Multimedia. Jurnal Teknologi Informasi, 2, 2,
113–121.

Sukmato, R., & Shalahuddin, M. 2018. Rekayasa Perangkat Lunak: Desain
dan Pemrograman Berorientasi Objek. Bandung: Informatika Bandung.

Telematics and Information Technology, 2, 1, 17–20.

HALAMAN LAMPIRAN