

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**PORTAL INFORMASI DINAS PERIKANAN KOTA PALEMBANG
BERBASIS *WEB***



Diajukan Oleh :

ARI NURCAHYA

011200036

**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 DINAS PERIKANAN KOTA PALEMBANG
BERBASIS *WEB***



Diajukan Oleh :

ARI NURCAHYA

011200036

**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 : ARI NUR CAHYA
NOMOR POKOK : 011200036
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL PKL : PORTAL INFORMASI DINAS
PERIKANAN KOTA PALEMBANG
BERBASIS *WEB*

Tanggal : 04 Desember 2023
Pembimbing,

Mengetahui
Rektor,

Andika Widyanto S.Kom., M.Kom.
NIDN: 0217108001

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 : ARI NUR CAHYA
NOMOR POKOK : 011200036
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL PKL : PORTAL INFORMASI DINAS
PERIKANAN KOTA PALEMBANG
BERBASIS *WEB***

Tanggal : 21 Desember 2023
Penguji,

Menyetujui,
Rektor

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

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

MOTTO:

“Mahasiswa, nikmatilah kehidupan kampus dengan terus mengasah, jangan habiskan waktu dengan terus berkeluh kesah. Bacalah sebanyak-banyaknya buku, jangan hanya main gadget melulu. Kenali sebaik-baiknya teman-temanmu, hayatilah masyarakat di sekelilingmu, agar kampus tak menjelma tembok yang memenjarakanmu. Tinjulah kemapanan dengan kepalan tangan, lawanlah kejumudan dengan kenekatan membuat terobosan. Jangan takut jatuh dan terantuk, dengan terbentur kau akan terbentuk,”

(.....)

Kupersembahkan kepada :

- Kepada kedua orang tua dan keluarga besarku, yang selalu memberiku dukungan semangat, serta do'a dalam setiap langkahku.
- Kepada teman-teman ku dan sahabat-sahabat ku yang telah membantu dan memberi masukan kepada saya.
- Serta pembimbing yang saya hormati Bapak Andika Widvanto, S.Kom., M.kom. selaku dosen pembimbing yang sudah memberikan pengarahan hingga saya dapat menyelesaikan laporan PKL ini.

KATA PENGANTAR

Ahamdulillah puji syukur kita panjatkan kepada Allah SWT atas berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan judul **“PORTAL INFORMASI DINAS PERIKANAN KOTA PALEMBANG”**.

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dalam rangka memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir. Dalam penulisan laporan ini Penulis mendapat dukungan dari banyak pihak yang telah bersedia membantu penulis dalam menyelesaikan laporan ini sehingga dapat berjalan dengan lancar. Maka dari itu saya sebagai penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua yang sudah memberi semangat serta do'a karena mereka saya mendapat kelancaran dalam menyelesaikan laporan ini
2. Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech.
3. Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom. selaku Kaprodi Informatika Institut Teknologi dan Bisnis PalComtech.
4. Bapak Andika Widyanto S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan

saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi kedepannya. Atas perhatiannya, Penulis ucapkan terima kasih.

Palembang, 04 Desember

2023

Ari Nurcahya

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL	2
1.3 Tujuan dan Manfaat	3
1.3.1 Tujuan PKL	3
1.3.2 Manfaat PKL	3
1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL	3
1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik	4
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	4

1.4.1	Tempat PKL	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	Metode Wawancara (<i>Interview</i>)	5
1.5.3	Metode Studi Pustaka	5
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA		
2.1	Landasan Teori	7
2.1.1	Website	7
2.1.2	Database	7
2.1.3	<i>UML (Unified Modelling Language)</i>	8
2.1.3.1	<i>Use Case Diagram</i>	8
2.1.3.2	<i>Activity Diagram</i>	9
2.1.3.3	<i>Sequence Diagram</i>	11
2.1.3.4	<i>Class Diagram</i>	12
2.2	Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1	Sejarah Awal Perusahaan	14
2.2.2	Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	15
2.2.2.1	Struktur Organisasi Dinas Perikanan Kota Palembang	15
2.2.2.2	Uraian dan Tugas Wewenang	16

2.2.3	Uraian Kegiatan	20
BAB III PEMBAHASAN		
3.1	Hasil Pengamatan	21
3.1.1	Prosedur Penyebaran Informasi Yang Berjalan Saat Ini	21
3.1.2	<i>Use Case Diagram</i>	22
3.2.2	Pembahasan	23
3.2.2.1	<i>Activity Diagram</i> Halaman Banner	23
3.2.2.2	<i>Activity Diagram</i> Tentang Kami	25
3.2.2.3	<i>Activity Diagram</i> Berita	27
3.2.2.4	<i>Sequence Diagram</i> Banner	28
3.2.2.5	<i>Sequence Diagram</i> Tentang Kami	30
3.2.2.6	<i>Sequence Diagram</i> Berita	31
3.2.2.7	<i>Class Diagram</i>	32
3.2.2.8	Struktur Tabel	33
3.2.2.9	Desain <i>Interface</i>	37
3.2.2.10	Hasil Desain <i>Interface</i>	44
BAB IV PENUTUP		
4.1	Kesimpulan	53
4.2	Saran	53

DAFTAR PUSTAKA	xiv
HALAMAN LAMPIRAN	xv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perikanan Kota Palembang	15
Gambar 3.1 <i>Activity Diagram</i> Prosedur Yang Berjalan	22
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i> Sistem yang Diusulkan	23
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Halaman Banner	24
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Tentang Kami	26
Gambar 3.5 <i>Activity Diagram</i> Berita	27
Gambar 3.6 <i>Sequence Diagram</i> Banner	29
Gambar 3.7 <i>Sequence Diagram</i> Tentang Kami	30
Gambar 3.8 <i>Sequence Diagram</i> Berita	31
Gambar 3.9 <i>Class Diagram</i>	32
Gambar 3.10 Desain Halaman Awal Pada Pengunjung	37
Gambar 3.11 Desain Struktur Organisasi Pada Pengunjung	38
Gambar 3.12 Desain Tampilan <i>Visi – Misi</i> Pada Pengunjung	38
Gambar 3.13 Desain Tampilan Tentang Kami Pada Pengunjung	39
Gambar 3.14 Desain Tampilan Berita Pada Pengunjung	40
Gambar 3.15 Desain Tampilan Contact Pada Pengunjung	40
Gambar 3.16 Desain <i>Login</i> Admin	41
Gambar 3.17 Desain Tampilan <i>Dashboard</i> Pada Admin	41
Gambar 3.18 Desain Tampilan Pesan / <i>Contact</i> Pada Admin	42
Gambar 3.19 Desain Tampilan <i>Blog / Berita</i> Pada Admin	43
Gambar 3.20 Desain Tampilan <i>About / Tentang Kami</i> Pada Admin	43
Gambar 3.21 Desain Tampilan Banner Pada Admin	44
Gambar 3.22 Tampilan Halaman Awal Pada Pengunjung	44
Gambar 3.23 Untuk Tampilan Struktur Organisasi Pada Pengunjung	45
Gambar 3.24 Untuk Tampilan <i>Visi – Misi</i> Pada Pengunjung	45
Gambar 3.25 Tampilan Halaman Tentang Kami Pada Pengunjung	46
Gambar 3.26 Tampilan Halaman Berita Pada Pengunjung	46
Gambar 3.27 Tampilan Halaman <i>Contact</i> Pada Pengunjung	47

Gambar 3.28 Tampilan Halaman <i>Login</i> Admin	48
Gambar 3.29 Tampilan Halaman <i>Dashboard</i> Pada Admin	48
Gambar 3.30 Tampilan Halaman Pesan/ <i>Contact</i> Pada Admin	49
Gambar 3.31 Tampilan Data <i>Blog</i> /Berita Pada Admin	50
Gambar 3.32 Tampilan <i>About</i> /Tentang Kami Pada Admin	50
Gambar 3.33 Tampilan Banner Pada Admin	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Use Case Diagram</i>	8
Tabel 2.2 Simbol-Simbol <i>Activity Diagram</i>	10
Tabel 2.3 Simbol-Simbol <i>Sequence Diagram</i>	11
Tabel 2.4 Simbol-Simbol <i>Class Diagram</i>	12
Tabel 3.1 Tabel <i>Users</i>	33
Tabel 3.2 Tabel <i>Abouts</i>	34
Tabel 3.3 Tabel <i>Banners</i>	34
Tabel 3.4 Tabel <i>Blogs</i>	35
Tabel 3.5 Tabel <i>Pesans</i>	36

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 (Fotocopi)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian (Fotocopi)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Perikanan Kota Palembang memiliki peran strategi dalam menjalankan tugas-tugas pemerintahan terkait sektor perikanan di wilayah Kota Palembang. Dinas Perikanan memiliki tanggung jawab yang luas, termasuk pengelolaan, pengawasan, dan pengembangan sektor perikanan yang mencakup aspek perikanan budidaya, perikanan tangkap, dan pengelolaan sumber daya perikanan. Selain itu, Dinas Perikanan juga memberikan pelayanan kepada masyarakat yang terkait dengan sektor perikanan. Dinas Perikanan mengumpulkan, memproses, dan menyebarkan informasi penting sektor perikanan ke berbagai pihak, termasuk masyarakat umum, pelaku usaha perikanan dan akademisi. Ketersediaan informasi berkualitas dan akses yang mudah penting untuk pengambilan keputusan, inovasi, dan transparansi dalam pelayanan publik.

Penyebaran informasi di Dinas Perikanan Kota Palembang saat ini masih belum optimal karena informasi masih disebarkan melalui Instagram dan Facebook, yang menyebabkan jangkauannya terbatas terutama bagi mereka yang tidak menggunakan media sosial tersebut. Untuk meningkatkan informasi, perlu dibangun sebuah situs *website* yang berfungsi sebagai pusat informasi tentang dinas perikanan. Dengan adanya situs *website* tersebut, Dinas Perikanan Kota Palembang dapat

menyampaikan informasi secara lebih menyeluruh dan mudah diakses oleh berbagai kalangan masyarakat, sehingga memastikan penyebaran informasi yang lebih luas dan dipahami dengan baik. Hal ini dilakukan untuk mengurangi kesulitan yang sering terjadi dalam mengakses, mengelola, dan mendistribusikan informasi dengan cepat dan optimal.

Oleh karena itu, untuk meningkatkan optimalisasi dan pelayanan Dinas Perikanan Kota Palembang serta mengikuti perkembangan era digital, penulis akan menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang mengangkat isu-isu ini. Laporan ini akan membahas studi kasus yang berjudul **“Portal Informasi Dinas Perikanan Kota Palembang Berbasis Web.”** Portal ini akan menjadi *platform* utama untuk akses, kelola, dan bagikan informasi terkait Dinas Perikanan Kota Palembang. Dengan teknologi *web*, portal ini akan memudahkan akses, mengurangi kerumitan pencarian informasi, dan meningkatkan optimalisasi dalam pengelolaan data. Laporan ini akan mendokumentasikan langkah-langkah dalam pengembangan portal informasi dan mengusulkan solusi untuk meningkatkan keterbukaan, penyebaran informasi yang lebih baik kepada semua pihak yang terkait dengan Dinas Perikanan Kota Palembang.

1.2 Ruang Lingkup PKL

Untuk memastikan pembuatan portal informasi Dinas Perikanan Kota Palembang. Meliputi cara sebagai berikut :

1. *Website* ini akan dibangun dengan menggunakan Bahasa pemrograman framework Laravel versi 9.

2. Pemodelan sistem menggunakan UML (*Unified Modelling Language*).
Data aplikasi akan disimpan dan dikelola melalui sistem manajemen basis data MySQL.

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan PKL

- a. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan lingkungan kerja yang sesungguhnya dan memungkinkan mahasiswa untuk memperluas pengetahuan dunia kerja.
- b. Merancang Portal Informasi Dinas Perikanan Kota Palembang.

1.3.2 Manfaat PKL

1.3.2.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) meliputi sebagai berikut :

1. Mahasiswa dapat memahami ruang lingkup pekerjaan dan sistem kerja di tempat kerja, membantu mereka mempersiapkan diri dengan lebih baik untuk memasuki dunia kerja.
2. Meningkatkan wawasan dan pengalaman yang berharga di luar lingkungan perkuliahan.

1.3.2.2 Manfaat Bagi Tempat PKL

Dengan adanya portal informasi dinas perikanan kota Palembang tersebut dapat membantu dinas perikanan menyajikan informasi kegiatan perikanan dan berita terkait dinas perikanan.

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 PKL

1.4.1 Tempat PKL

Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan di Dinas Perikanan Kota Palembang yang berada JL. M. Amin Fauzi, Soak Bujang Gandus, Kota Palembang Sumatera Selatan.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Waktu Praktik Kerja Lapangan di Dinas Perikanan berjalan selama 1 bulan yang dimulai sejak tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023. Praktik Kerja Lapangan dilakukan dari hari Senin sampai dengan hari Jum'at. Untuk waktu praktik kerja lapangan dimulai dari jam 07:30 WIB sampai dengan 16:00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Pengamatan (Observasi)

Menurut Sugiarto (2022:158) Observasi atau pengamatan adalah proses sistematis merekam pola perilaku aktual orang, benda, dan peristiwa yang terjadi apa adanya.

Dalam metode observasi ini, penulis melakukan pengamatan langsung di Dinas Perikanan Kota Palembang. Penulis mengamati dan meninjau proses pencarian informasi berita di dinas tersebut, serta mencatat hambatan dan kesulitan yang dihadapi dalam memperoleh data informasi. Sebagai hasilnya, ditemukan permasalahan utama, yaitu kesulitan dalam mencari informasi berita.

1.5.2 Metode Wawancara (*Interview*)

Menurut Fadhallah (2021:2), Mengatakan bahwa wawancara adalah komunikasi antara dua pihak atau lebih yang bisa dilakukan dengan tatap muka di mana salah satu pihak berperan sebagai *interviewer* dan pihak lainnya berperan sebagai *interviewee* dengan tujuan tertentu, misalnya untuk mendapatkan informasi atau mengumpulkan data.

Pada penelitian ini, peneliti melakukan wawancara secara langsung dengan Ibu Juzirra Jaunatul Bamiya selaku Pembimbing Lapangan. Data yang didapat dari wawancara, yaitu peneliti mendapatkan informasi berupa kendala sulit mencari informasi di Dinas Perikanan. Sehingga penulis mendapatkan solusi membantu permasalahan tersebut dengan membuat sebuah Portal Informasi Dinas Perikanan Kota Palembang Berbasis Web agar dapat mempermudah mencari informasi kegiatan Dinas Perikanan Kota Palembang.

1.5.3 Metode Studi Pustaka

Menurut Hermawan (2019:17), studi pustaka atau *literature review* adalah bagian dari sebuah karya tulis ilmiah yang memuat pembahasan-

pembahasan penelitian terdahulu dan referensi ilmiah yang terkait dengan penelitian yang dijelaskan oleh penulis dalam karya tulis tersebut.

Studi Pustaka menempati posisi yang tak kalah penting dari hasil penelitian karena Studi Pustaka memberikan gambaran awal yang kuat, dan referensi-referensi yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas dan penulis akan melakukan sebuah penelitian kepustakaan untuk memperoleh aspek-aspek yang berkaitan dengan masalah yang ditinjau dalam penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL).

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Untuk mendukung penyusunan laporan Praktik Kerja Lapangan ini, penting untuk memahami teori-teori yang terkait dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai dasar dalam pembuatan laporan ini. Adapun teori-teori yang mendukung dalam penyusunan Praktik Kerja Lapangan ini yaitu :

2.1.1 Website

Menurut Elgamar (2020:3), *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 dapat diakses menggunakan jaringan internet dengan platform yang disebut *browser*, chrome, mozilla firefox, internet explorer (IE), opera dan sebagainya.

2.1.2 Database

Menurut Ali (2018:69), *database* adalah kumpulan data terstruktur untuk menambah, mengakses, dan memproses data yang tersimpan dalam database komputer, memerlukan sistem manajemen database seperti MySQL Server, xampp dan lainnya.

2.1.3 UML (*Unified Modelling Language*)



Menurut Mulyani (2017:35), *Unified Modeling Language* selanjutnya disebut *UML* adalah sebuah teknik pengembangan sistem yang menggunakan bahasa grafis sebagai alat untuk pendokumentasian dan melakukan spesifikasi pada sistem.


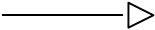
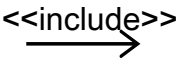
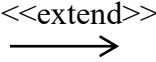
Unified Modelling Language (UML) suatu metode dalam pemodelan secara visual yang digunakan sebagai sarana perancangan sistem berorientasi objek.

2.1.3.1 *Use Case Diagram*

Menurut Habibi, dkk (2020:71), Use case diagram adalah diagram yang menggambarkan interaksi antara sistem dengan sistem eksternal dan pengguna. Berikut simbol-simbol *use case diagram* dapat dilihat pada tabel 2.1 yaitu :

Tabel 2.1 Simbol-simbol *Use Case Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Mewakili peran orang, sistem yang lain, atau alat Ketika berkomunikasi dengan <i>use case</i> .
	<i>Use Case</i>	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan aktor

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Association</i>	Abstraksi dari penghubung antara aktor dengan <i>use case</i>
	<i>generalisasi</i>	Menunjukkan spesialisasi aktor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>
	<i>Include</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
	<i>Extend</i>	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi





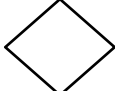
(Sumber : Noviantoro., 2022 : 92)

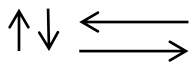
2.1.3.2 Activity Diagram

Menurut Mulyani (2017:249), *Activity diagram* adalah *diagram UML* yang digunakan untuk menggambarkan alur aktivitas dari satu proses.

Activity diagram pada dasarnya adalah flowchart untuk mewakili aliran dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Berikut ini simbol-simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2 yaitu :

Tabel 2.2 Simbol-Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain
	<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi
	<i>Association</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
	<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan diakhiri
	<i>Decision</i>	Digunakan untuk menggambar suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu




Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Line Connector</i>	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya



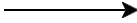
(Sumber : Noviantoro., 2022 : 93)

2.1.3.3 Sequence Diagram

Menurut Maulana, dkk (2023:103), *Sequence* diagram adalah anggota penting dari kelompok yang dikenal sebagai diagram interaksi. *Sequence* Diagram merupakan urutan interaksi antara bagian-bagian sistem dengan menggunakan diagram urutan, dan dapat menggambarkan interaksi mana yang akan terjadi dan ketika kasus penggunaan tertentu dijalankan bagaimana urutan interaksi tersebut akan terjadi. Berikut ini simbol-simbol *sequence diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 yaitu :

Tabel 2.3 Simbol-Simbol *Sequence Diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem
	<i>Entity Class</i>	Menggambarkan hubungan akan dilakukan
	<i>Boundary Class</i>	Menggambarkan sebuah gambaran dari foem


Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Control Class</i>	Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel
	<i>Life Line</i>	Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya message
	<i>Message</i>	Menggambarkan pengiriman pesan

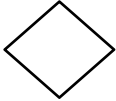


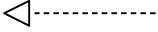
(Sumber : Noviantoro., 2022 : 93)

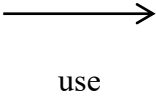
2.1.3.4 Class Diagram

Menurut Maulana, dkk (2023:99), Diagram kelas adalah inti dari sistem berorientasi objek, sehingga diagram UML yang paling populer adalah diagram kelas. Atribut ini dapat direpresentasi pada diagram kelas dengan menempatkannya di dalam bagian mereka dari kotak kelas dikenal sebagai atribut sebaris atau dengan asosiasi. Berikut ini simbol-simbol *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4 yaitu :

Tabel 2.4 Simbol-Simbol Class Diagram

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagai pelaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk

Simbol	Nama	Keterangan
		(oncestor)
	<i>Navy Association</i>	Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih baik dari dua objek
	<i>Class</i>	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	<i>Collaboration</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	<i>Realization</i>	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri

(Sumber : Noviantoro., 2022 : 94)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1 Sejarah Awal Perusahaan

Dinas Perikanan Kota Palembang dibentuk setelah pemekaran dari Dinas Pertanian, Perikanan, dan Kehutanan Kota Palembang sesuai dengan Peraturan Pemerintah Nomor 18 Tahun 2016. Sebelumnya, ketiganya tergabung dalam satu entitas. Proses pendirian dan struktur Dinas Perikanan di Kota Palembang diatur oleh Peraturan Daerah Kota Palembang Nomor 2 Tahun 2001. Detail lebih lanjut mengenai kedudukan, tugas, fungsi, dan struktur organisasi Dinas Perikanan Kota Palembang dijelaskan dalam Peraturan Walikota Palembang Nomor 67 Tahun 2016 yang diterbitkan pada 30 November 2016. Dokumen ini merinci posisi, struktur organisasi, tugas, dan fungsi yang diterapkan oleh Dinas Perikanan di wilayah tersebut.

a. Visi

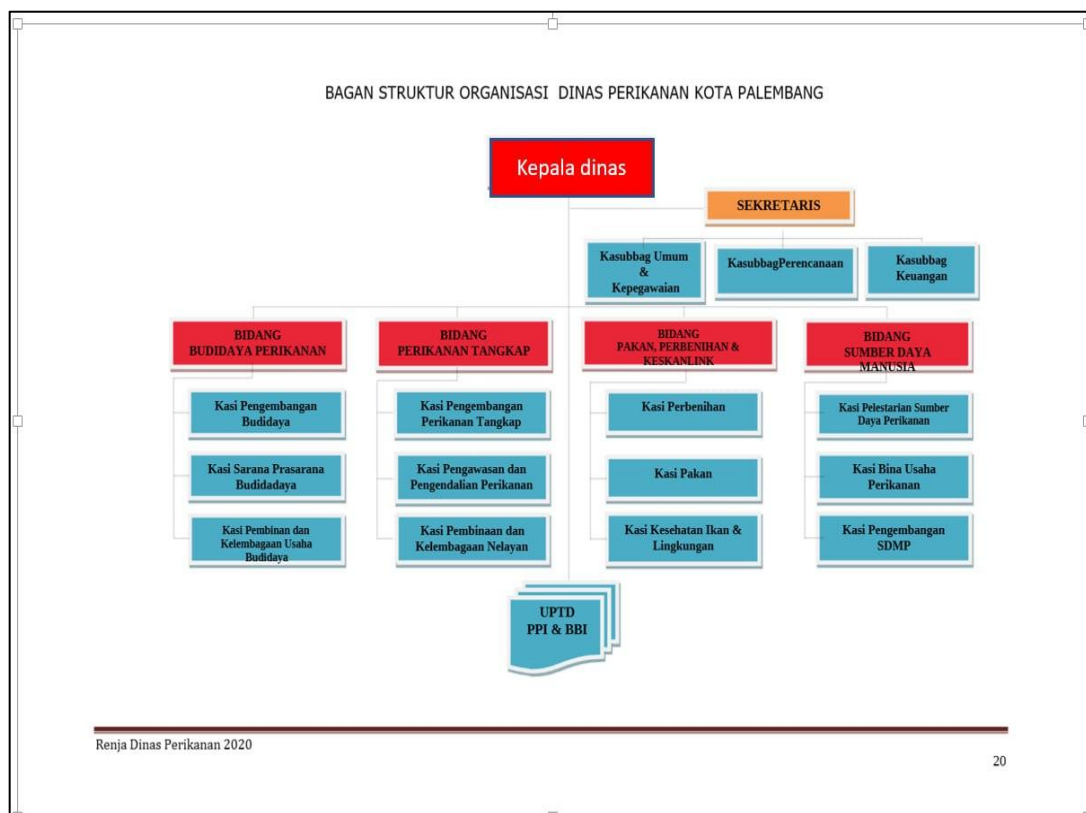
Palembang Emas Darussalam.

b. Misi

- Memberdayakan sumber daya perikanan berkelanjutan dan berwawasan lingkungan.
- Memberdayakan kelompok kelompok usaha di bidang perikanan dikawasan potensial untuk mengembangkan komoditi bernilai ekonomis tinggi sehingga menjadi kelompok usaha yang handal, professional dan mandiri.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.2.1 Struktur Organisasi Dinas Perikanan Kota Palembang



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perikanan Kota Palembang

2.2.2.2 Uraian dan Tugas Wewenang

Tugas dan tanggung jawab setiap bagian yang ada di Dinas Perikanan Kota Palembang yaitu :

1. Kepala Dinas

- Tugas
Menyusun kebijakan dan strategi pengembangan sektor perikanan, Memimpin pelaksanaan program-program Dinas Perikanan.

- Wewenang
Menetapkan kebijakan operasional Dinas Perikanan, Mengelola sumber daya dan anggaran yang dialokasikan.

2. Sekretariat

Pada sekretariat di dalamnya ada 3 sub bagian yang membawahi di antaranya :

1. Sub bagian umum dan kepegawaian

- Tugas
Mengelola administrasi umum dan kepegawaian, Menyelenggarakan fungsi umum dan perlengkapan kantor.

- Wewenang
Mengelola data kepegawaian dan administrasi umum, Menyusun rencana kebutuhan dan pengadaan peralatan kantor.

2. Sub bagian keuangan

- Tugas
Menangani pengelolaan keuangan dan anggaran Dinas Perikanan, Merekam dan melaporkan transaksi keuangan.
- Wewenang
Mengelola anggaran Dinas Perikanan dan Menyusun laporan keuangan.

3. Sub bagian perencanaan dan pelaporan

- Tugas
Mengkoordinasikan perencanaan strategi dan program kerja,
Menyusun laporan kinerja dan capaian target.
- Wewenang
Menyusun rencana strategis Dinas Perikanan, Melakukan evaluasi dan pemantauan terhadap pencapaian target.

3. Bidang Perikanan Budidaya

- Tugas
Mengembangkan program budidaya ikan yang berkelanjutan,
Menyusun pedoman teknis budidaya dan pemeliharaan ikan.
- Wewenang

Mengatur kegiatan budidaya ikan di wilayah yang menjadi tanggung jawabnya, Melakukan riset dan inovasi dalam bidang budidaya perikanan.

4. Bidang Perikanan Tangkap

- Tugas

Mengelola kegiatan perikanan tangkap secara berkelanjutan, Menetapkan kebijakan terkait kuota penangkapan dan alat tangkap.

- Wewenang

Mengawasi kegiatan perikanan tangkap di wilayah yang menjadi tanggung jawabnya, Berkoordinasi dengan instansi terkait dalam penegakan aturan perikanan tangkap.

5. Bidang Pakan, Perbenihan dan keskanling

- Tugas

Mengembangkan program pakan ikan yang berkualitas, Menangani kegiatan pembenihan ikan dan keskanling.

- Wewenang

Mengelola distribusi pakan ikan, Mengatur kegiatan pembenihan ikan dan keskanling di wilayahnya.

6. Bidang Sumber Daya

- Tugas
Mengelola dan melestarikan sumber daya perairan, Menyusun kebijakan terkait pengelolaan ekosistem perikanan.
- Wewenang
Melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap Kesehatan ekosistem perairan, Menetapkan langkah-langkah konservasi dan rehabilitasi.

7. Unit Pelaksanaan Unit Dinas (UPTD)

Pada bagian Unit Pelaksanaan Unit Dinas (UPTD) di dalamnya ada 2 bagian diantaranya:

1. UPTD Balai Benih Ikan (BBI)
 - Tugas
Mengelola produksi dan distribusi benih ikan, Menyusun pedoman teknis dalam pembenihan ikan.
 - Wewenang
Menyelenggarakan kegiatan produksi dan distribusi benih ikan, Mengawasi kualitas benih ikan yang dihasilkan.
2. UPTD Pakalan Pendaratan Ikan (PPI)
 - Tugas

Menyelenggarakan kegiatan pengelolaan dan pemasaran hasil tangkapan ikan, Menetapkan kebijakan terkait penyediaan fasilitas pendaratan ikan.

- Wewenang

Mengelola Kegiatan pemasaran hasil tangkapan ikan, menetapkan aturan terkait pendaratan dan distribusi hasil tangkap ikan.

2.2.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan Praktik Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan penulis selama satu bulan mulai tanggal 1 Agustus 2023 sampai dengan 31 Agustus 2023 di Dinas Perikanan Kota Palembang. Penulis membantu di bagian keuangan dengan menyusun berkas perjalanan dinas perikanan sesuai urutan dan memberikan cap resmi dari Dinas Perikanan.

BAB III

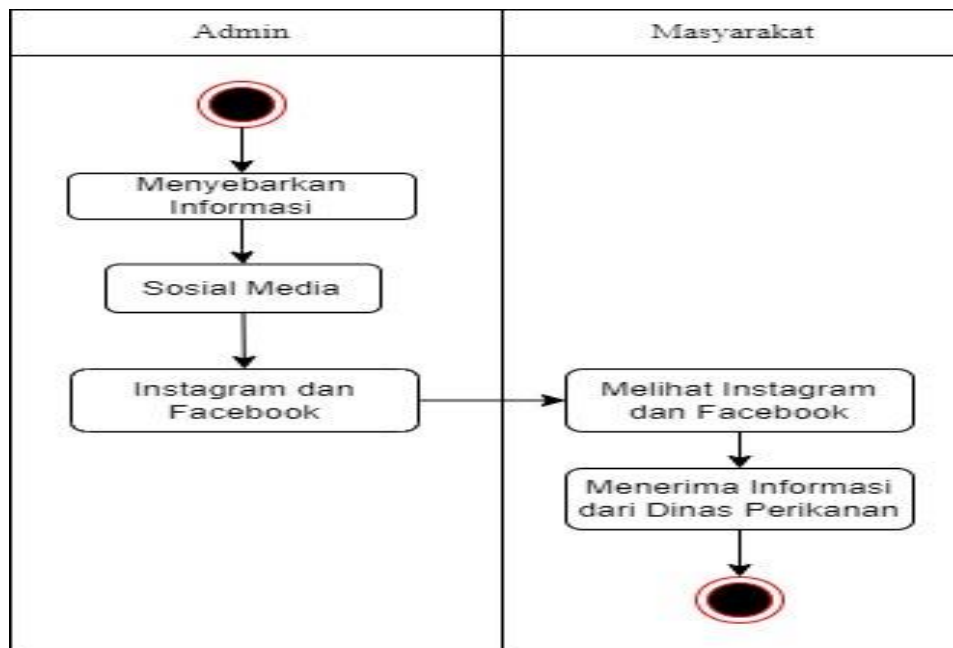
PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil dari pengamatan penulis dalam pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan di Dinas Perikanan Kota Palembang Sumatera Selatan, Penyebaran informasi di Dinas Perikanan Kota Palembang saat ini masih belum optimal karena informasi masih disebarakan melalui Instagram dan Facebook yang menyebabkan jangkauanya terbatas terutama bagi mereka yang tidak menggunakan media sosial tersebut. Berdasarkan permasalahan tersebut penulis mengajukan sebuah *website* yang diharapkan dapat membantu meningkatkan kemudahan informasi di Dinas Perikanan Kota Palembang Sumatera Selatan.

3.1.1 Prosedur Penyebaran Informasi Yang Berjalan Saat Ini

Saat ini penyebaran informasi di Dinas Perikanan Kota Palembang Sumatera Selatan terus menjalankan prosedur penyebaran informasi sebagai upaya nyata untuk menciptakan hubungan yang kuat antara dinas perikanan dan Masyarakat. Berikut gambar serta penjelasan yang membahas alur proses penyebaran informasi yang berjalan pada Dinas Perikanan dapat di lihat pada bagian gambar 3.1 berikut ini.



Gambar

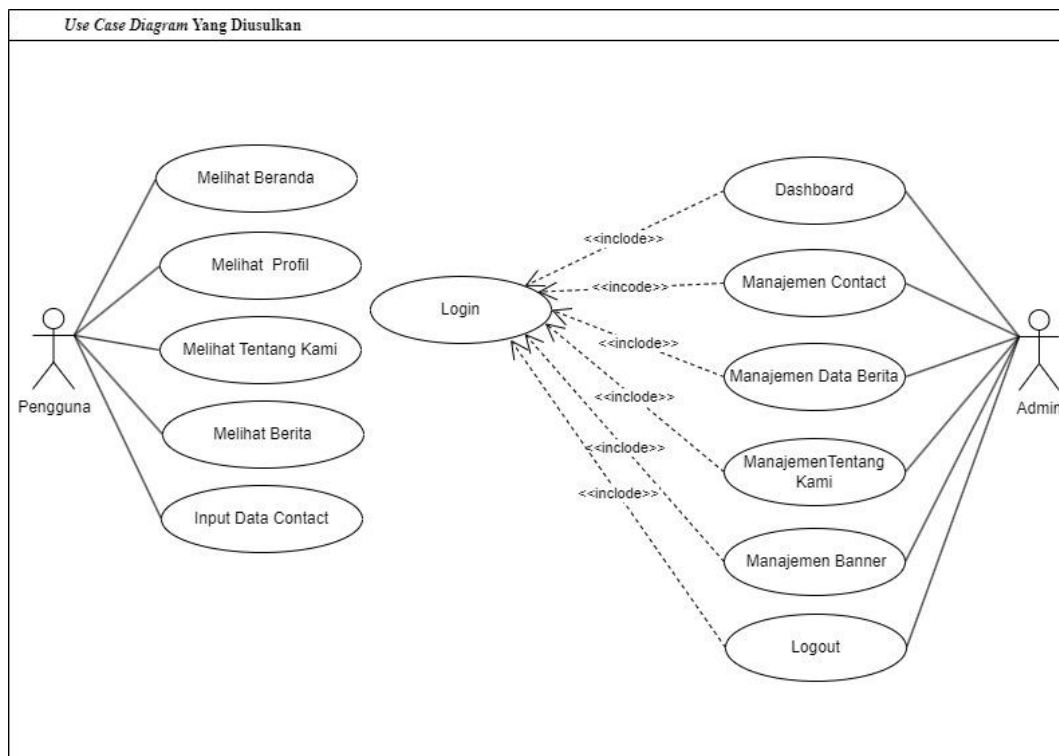
3.1.1 Activity Diagram Prosedur Yang Berjalan

Adapun penjelasan penyebaran informasi yang berjalan pada dinas perikanan kota Palembang sebagai berikut.

1. Admin dinas perikanan kota Palembang menyebarkan informasi
2. Melalui sosial media
3. Instagram dan facebook
4. Masyarakat melihat melalui Instagram atau facebook
5. Menerima informasi dari

3.1.2 Use Case Diagram

Adapun *Use Case Diagram* sistem yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.2 sebagai berikut:



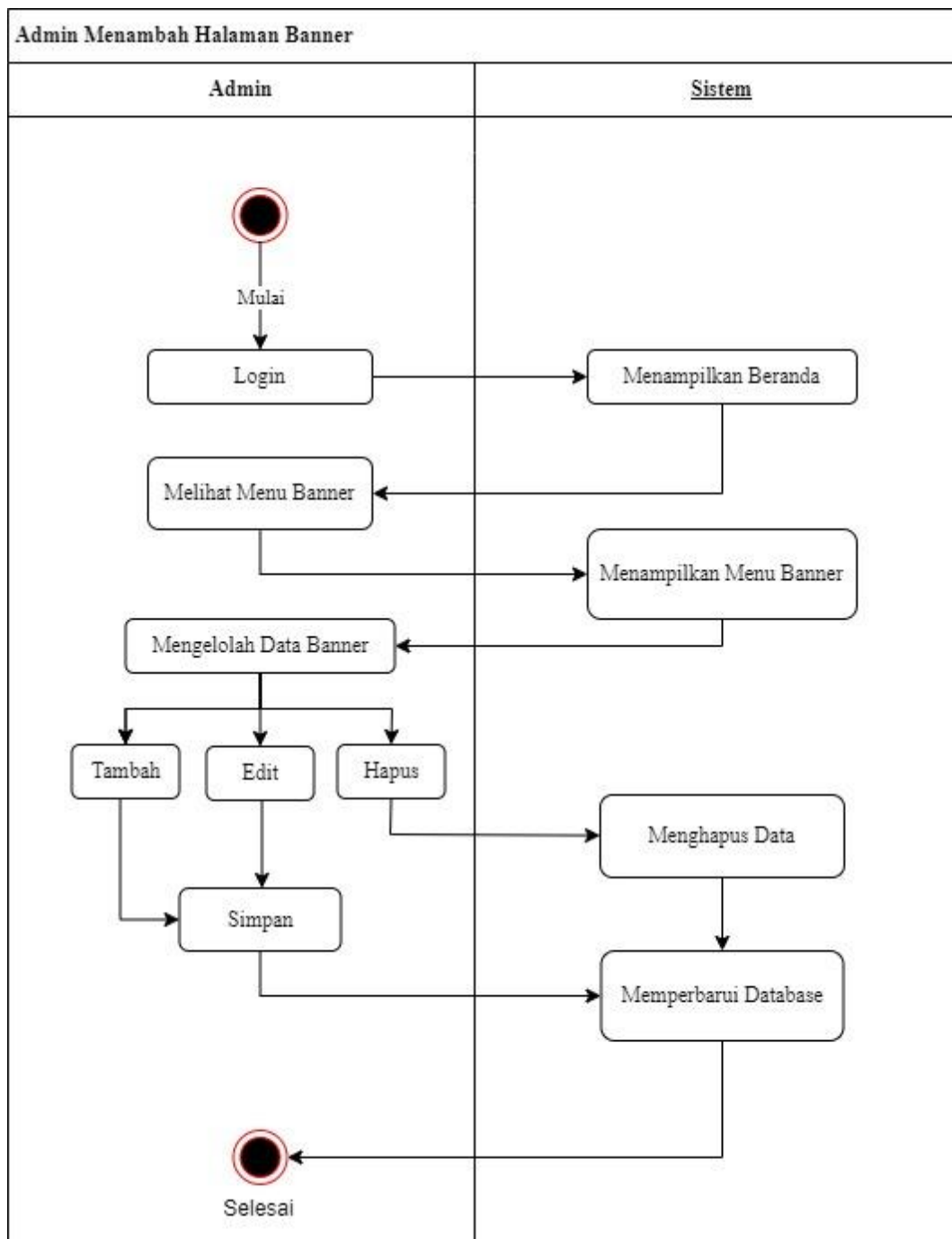
Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem yang Diusulkan

Pada gambar 3.2 *Use Case Diagram* halaman *website* diatas berisikan halaman utama yang terdapat menu yang disediakan oleh Admin. *Use Case Login* Admin diatas berisikan keterangan apa saja yang dapat dilakukan oleh Admin.

3.2.2 Pembahasan

3.2.2.1 Activity Diagram Halaman Banner

Pada Gambar 3.3 dapat dilihat proses/prosedur halaman banner. Gambar *activity diagram* dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.3 Activity Diagram Halaman Banner

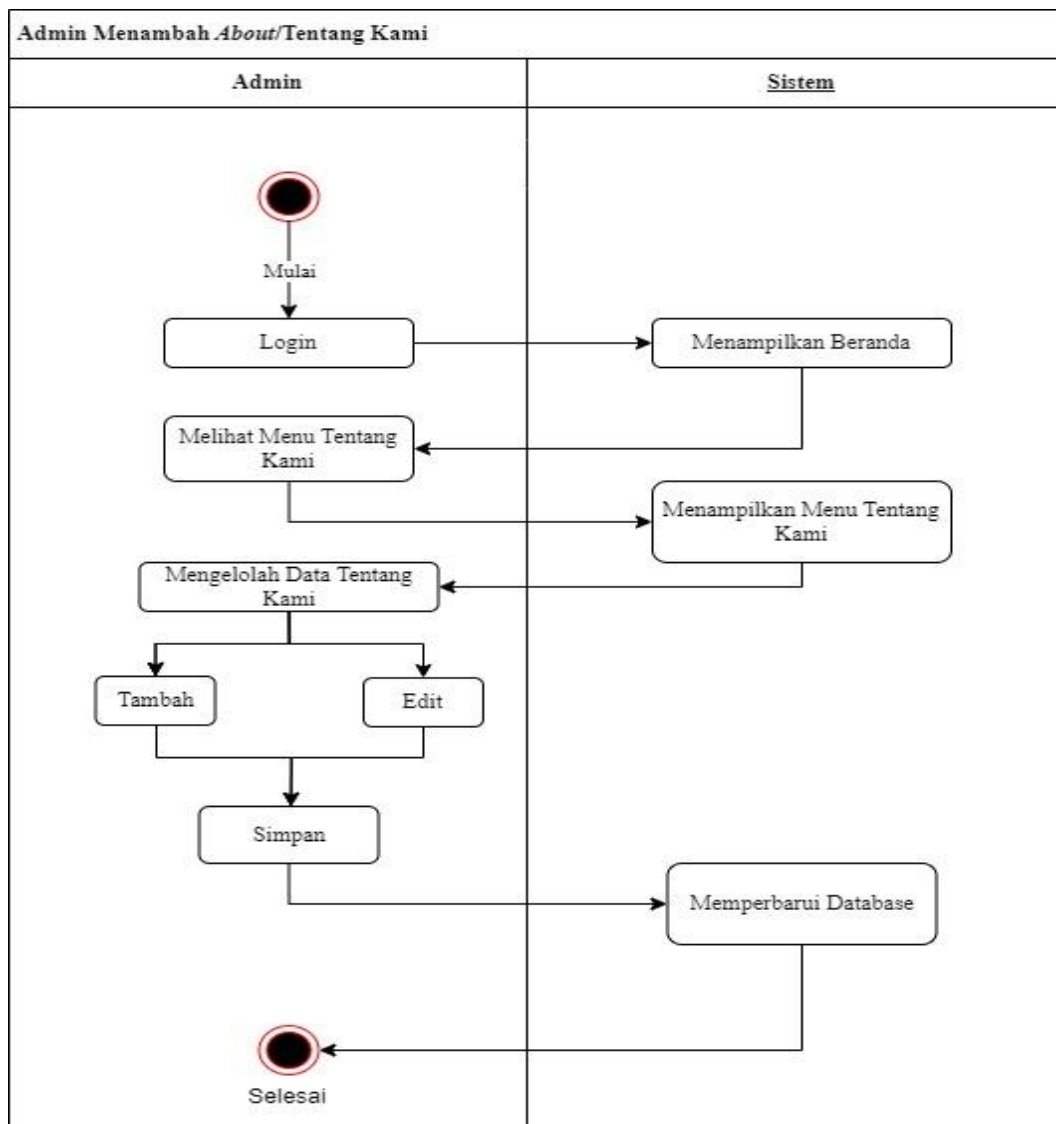
Dari gambar 3.3 Activity Diagram Halaman Banner diatas yang dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai

2. Melakukan login
3. Setelah login berhasil otomatis sistem menampilkan menu beranda.
4. Terdapat menu banner.
5. Admin membuka data banner dan secara otomatis sistem akan menampilkan menu data banner
6. Admin mulai mengelola data banner, seperti tambah data banner, edit data banner, hapus data banner.
7. Setelah semua proses selesai admin klik tombol simpan
8. Secara otomatis data memperbarui di dalam database
9. Selesai.

3.2.2.2 Activity Diagram Tentang Kami

Pada Gambar 3.4 dapat dilihat proses/prosedur tentang kami yang dilakukan oleh admin.



Gambar 3.4 Activity Diagram Tentang Kami

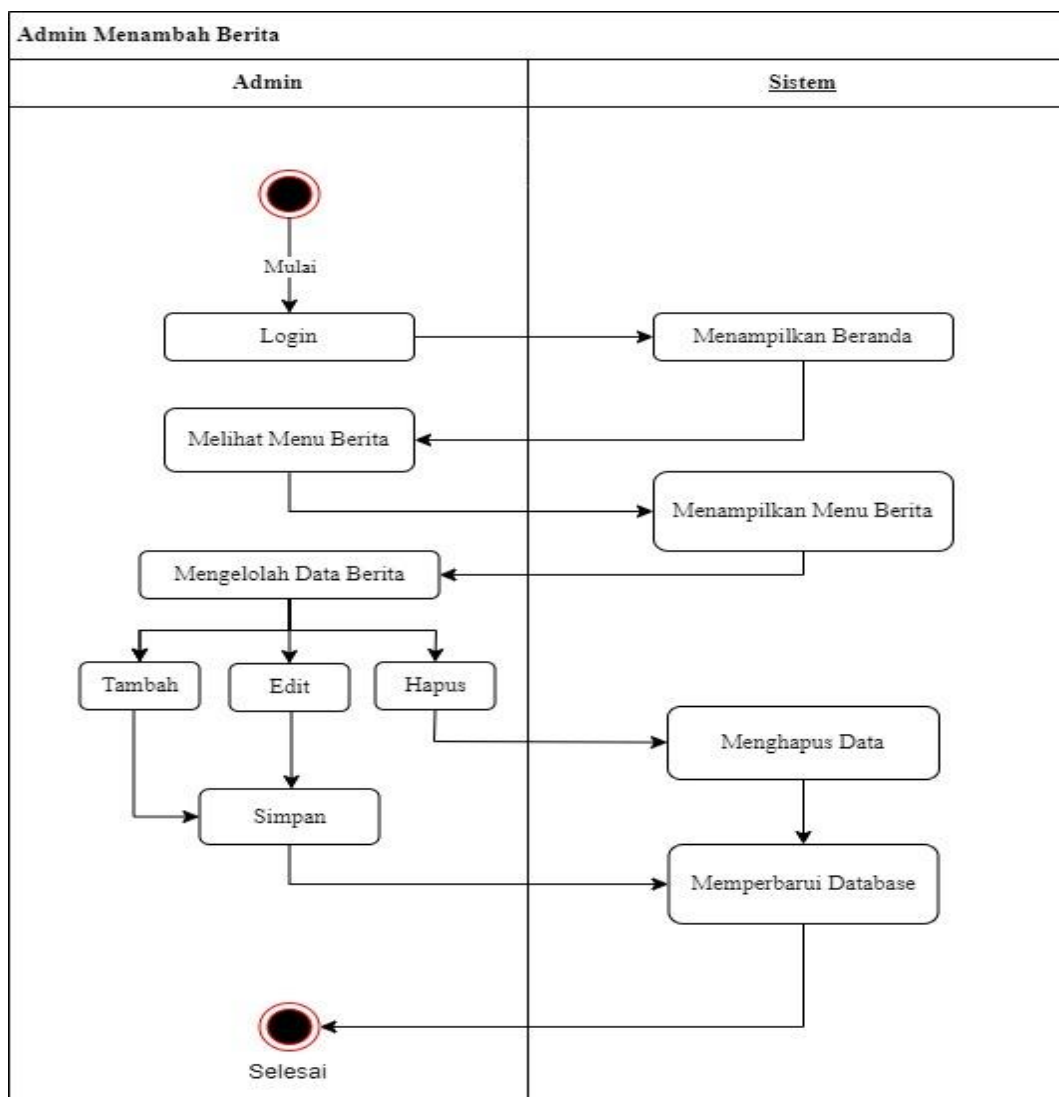
Pada Gambar 3.4 diatas ini dapat dilihat proses/prosedur admin mengelola tentang kami yang dilakukan oleh admin.

1. Mulai
2. Melakukan Login
3. Setelah *login* sistem otomatis akan menampilkan beranda
4. Terdapat menu Tentang Kami
5. Sistem akan menampilkan Tentang Kami

6. Admin mulai mengelola data tentang kami, seperti tambah, edit.
7. Setelah semua proses selesai admin klik tombol simpan
8. Tersimpan di *database*
9. Selesai.

3.2.2.3 Activity Diagram Berita

Pada Gambar 3.5 dibawah ini dapat dilihat proses/prosedur admin mengelola data Berita. Proses dapat dilakukan sebagai berikut



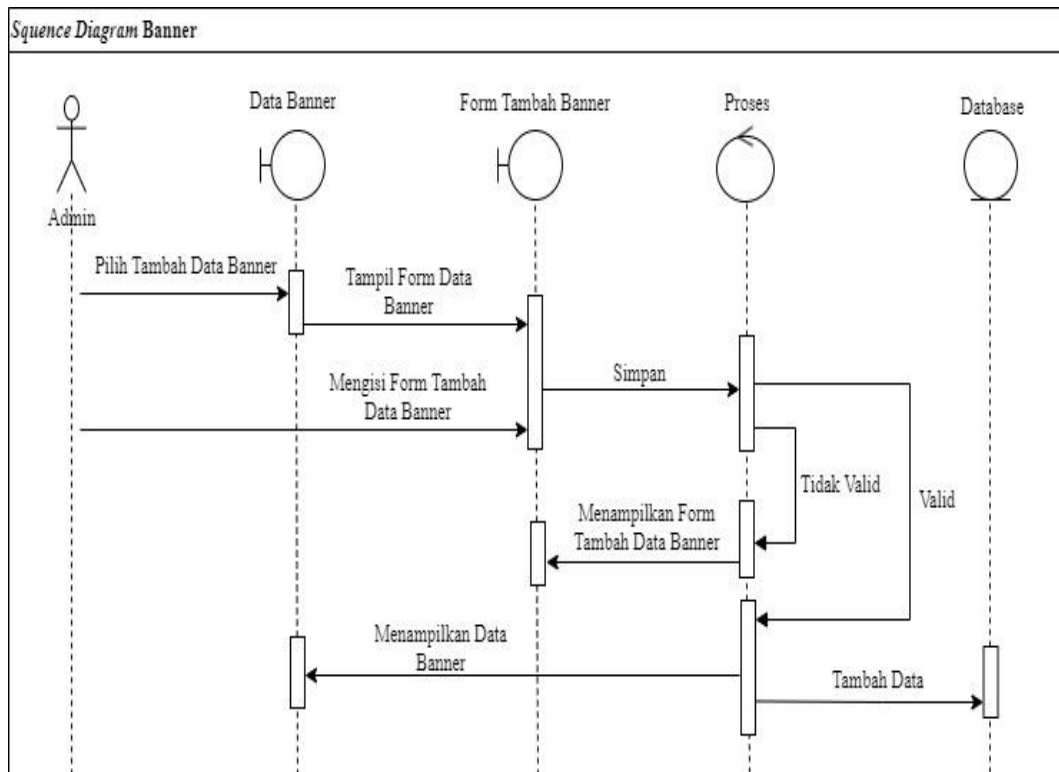
Gambar 3.5 Activity Diagram Berita

Dari gambar 3.5 *Activity Diagram* Berita diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Mulai
2. Admin melakukan *login*
3. Setelah login berhasil otomatis sistem menampilkan menu beranda.
4. Terdapat menu berita.
5. Admin membuka berita dan secara otomatis sistem akan menampilkan menu data berita
6. Admin mulai mengelola data Berita, seperti tambah data berita, edit data berita, hapus data berita.
7. Setelah semua proses selesai admin klik tombol simpan
8. Secara otomatis data memperbarui di dalam database
9. Selesai

3.2.2.4 Sequence Diagram Banner

Pada Gambar 3.6 berikut ini dapat dilihat proses/prosedur *sequence diagram* banner. yang dilakukan oleh admin.



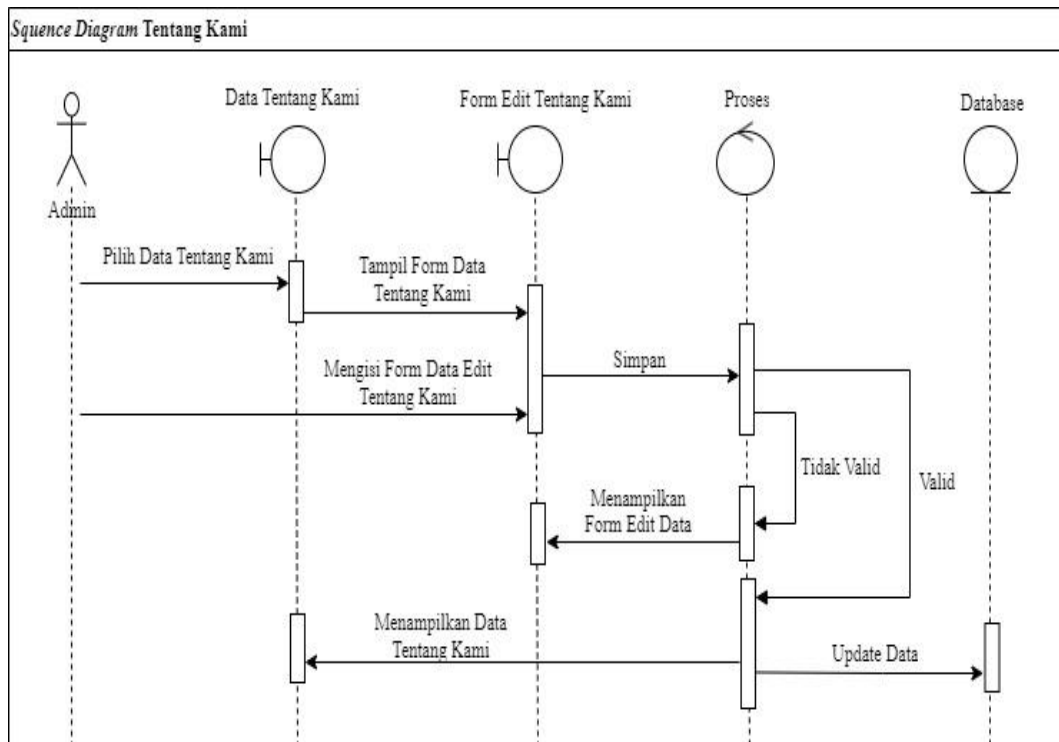
Gambar 3.6 Sequence Diagram Banner

Dari gambar 3.6 *Sequence Diagram Banner* diatas dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin pilih tambah data banner
2. Tampil form tambah data banner
3. Kemudian admin mengisi form tambah data banner
4. Klik simpan
5. Data valid menampilkan data banner.
6. Kemudian akan tambah data ke dalam database
7. Sedangkan tidak valid akan menampilkan form tambah data banner

3.2.2.5 Sequence Diagram Tentang Kami

Pada Gambar 3.7 dibawah ini dapat dilihat proses/prosedur *sequence diagram* tentang kami yang dilakukan admin.



Gambar 3.7 Sequence Diagram Tentang Kami

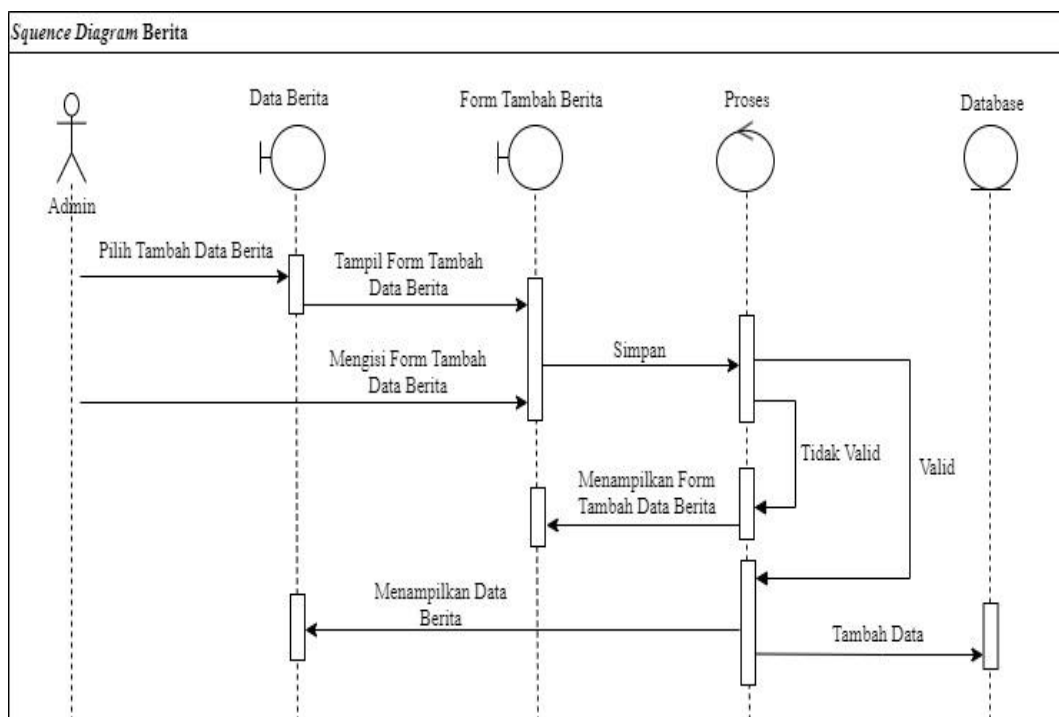
Dari gambar 3.7 *Sequence Diagram* diatas yang dilakukan oleh Admin dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin pilih data tentang kami
2. Tampil form data tentang kami
3. Kemudian admin mengisi form edit data tentang kami
4. Klik simpan
5. Data valid menampilkan data tentang kami Kemudian akan update data ke dalam *database*

6. Sedangkan tidak valid akan menampilkan form edit data tentang kami

3.2.2.6 Sequence Diagram Berita

Pada Gambar 3.8 dibawah ini dapat dilihat proses/prosedur *sequence diagram* berita yang dilakukan admin.



Gambar 3.8 Sequence Diagram Berita

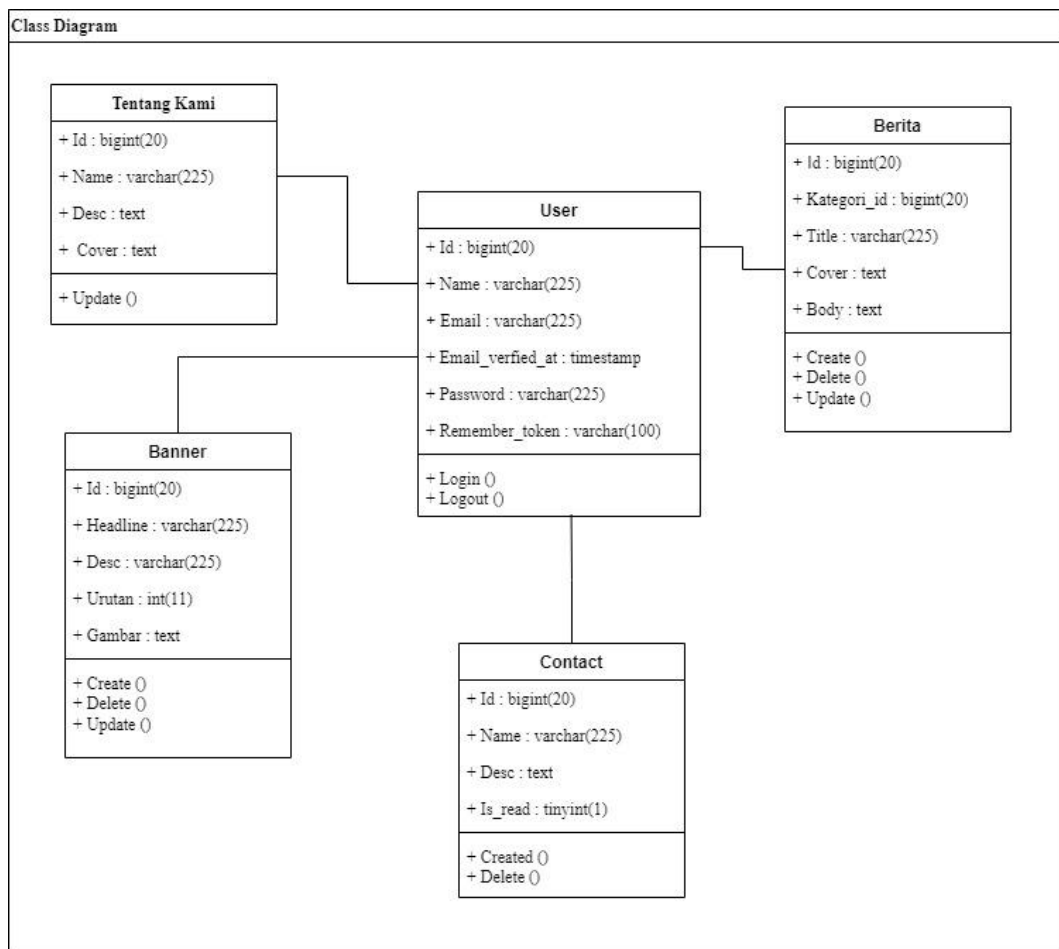
Dari gambar 3.8 *Sequence Diagram* berita diatas yang dilakukan oleh Admin dijelaskan sebagai berikut:

1. Admin pilih tambah data berita
2. Tampil form tambah data berita
3. Kemudian admin mengisi form tambah data berita
4. Klik simpan
5. Kemudian akan tambah data ke dalam database

6. Data valid menampilkan data berita
7. Sedangkan tidak valid akan menampilkan form tambah data berita

3.2.2.7 Class Diagram

Pada Gambar 3.9 dibawah ini dapat dilihat *class diagram* data berita, data tentang kami, data banner dan data contact yang dilakukan admin/user.



Gambar 3.9 Class Diagram

3.2.2.8 Struktur Tabel

Desain database yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel yang akan di buat berisikan nama field, type field, dan ukurannya serta keterangan dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Adapun desain database sebagai berikut :

1) Tabel *User*

Adapun tabel admin/user pada database dapat dilihat pada tabel

3.1 dibawah ini:

Tabel 3.1 Tabel *Users*

Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Id	Bigint	20	<i>Primary key</i>
Name	Varchar	255	Nama pengguna admin
Email	Varchar	255	Email pengguna admin
Email_verified_at	Timestamp		Email diverifikasi atau dikonfirmasi, Memastikan Alamat email yang digunakan valid
Password	Varchar	255	Sandi akun user admin
Remember_token	Varchar	100	Otentikasi pengguna
Created_at	Timestamp		Waktu kapan entitas tersebut dibuat
Updated_at	Timestamp		Waktu terakhir kali entitas tersebut diperbarui

2) Tabel *Abouts*

Adapun tabel *abouts* pada database dapat dilihat pada tabel 3.2 dibawah ini.

Tabel 3.2 Tabel *Abouts*

Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Id	Bigint	20	<i>Primary Key</i>
Nama	Varchar	255	Nama
Desc	Text		Desc
Cover	Text		Photo, gambar
Created_at	Timestamp		Waktu kapan entitas tersebut dibuat
Updated_at	Timestamp		Waktu terakhir kali entitas tersebut diperbarui

3) Tabel *Banners*

Adapun table *benners* pada database dapat dilihat pada tabel 3.3 dibawah ini

Tabel 3.3 Tabel *Banners*

Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Id	Bigint	20	<i>Primary key</i>
Headline	Varchar	255	Judul
Desc	Varchar	255	Desc

Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Urutan	Int	11	Urutan
Gambar	Text		Gambar, photo
Created_at	Timestamp		Waktu kapan entitas tersebut dibuat
Updated_at	Timestamp		Waktu terakhir kali entitas tersebut diperbarui

4) Tabel *Blogs*

Adapun table blogs pada database dapat dilihat pada tabel 3.4 dibawah ini

Tabel 3.4 Tabel *Blogs*

Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Id	Bigint	20	<i>Primary key</i>
Kategori_id	Bigint	20	Id, angka
Title	Varchar	255	Title, text
Cover	Text		Gambar, photo
Body	Text		Isi suatu teks
Created_at	Timestamp		Waktu kapan entitas tersebut dibuat

Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Updated_at	Timestamp		Waktu terakhir kali entitas tersebut diperbarui

5) Tabel Pesans

Adapun table pesans pada database dapat dilihat pada tabel 3.5 dibawah ini

Tabel 3.5 Tabel Pesans

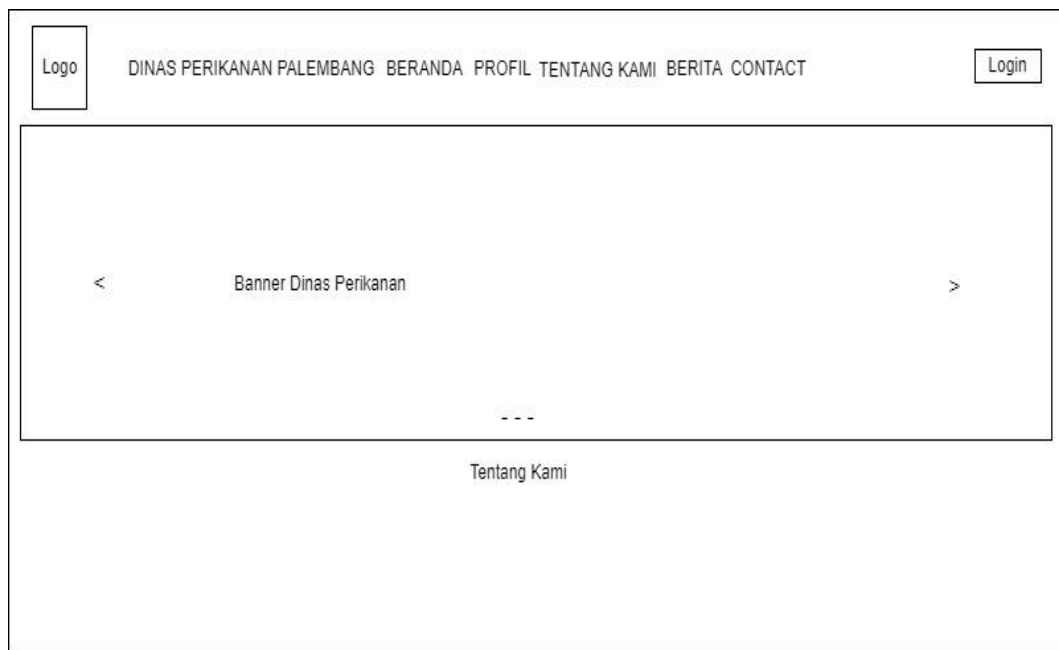
Field	Type Data	Lebar	Keterangan
Id	Bigint	20	<i>Primary key</i>
Name	Varchar	255	Nama
Desc	Text		Desc
Is_read	Tinyint	1	Pesan telah terbaca atau belum
Created_at	Timestamp		Waktu kapan entitas tersebut dibuat
Updated_at	Timestamp		Waktu terakhir kali entitas tersebut diperbarui

3.2.2.9 Desain *Interface*

Desain *Interface* merupakan rancangan desain tampilan input dan output sebuah Aplikasi.

1. Desain Halaman Awal

Desain yang merupakan jalan awal untuk membuka *website* halaman awal. *User* dapat mengakses halaman awal dengan membuka *website* tanpa batasan, tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.10 dibawah ini.

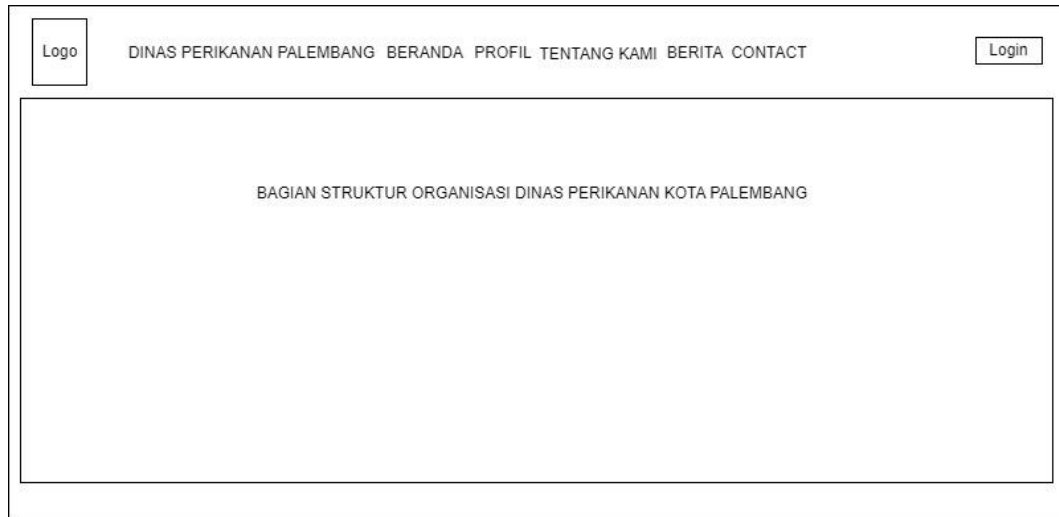


Gambar 3.10 Desain Halaman Awal Pada Pengunjung

2. Desain *Struktur Organisasi* Pengunjung

Desain yang merupakan jalan sesudah halaman awal. *User* dapat mengakses halaman struktur organisasi dinas perikanan kota Palembang dengan membuka *website* struktur organisasi yang sudah disediakan

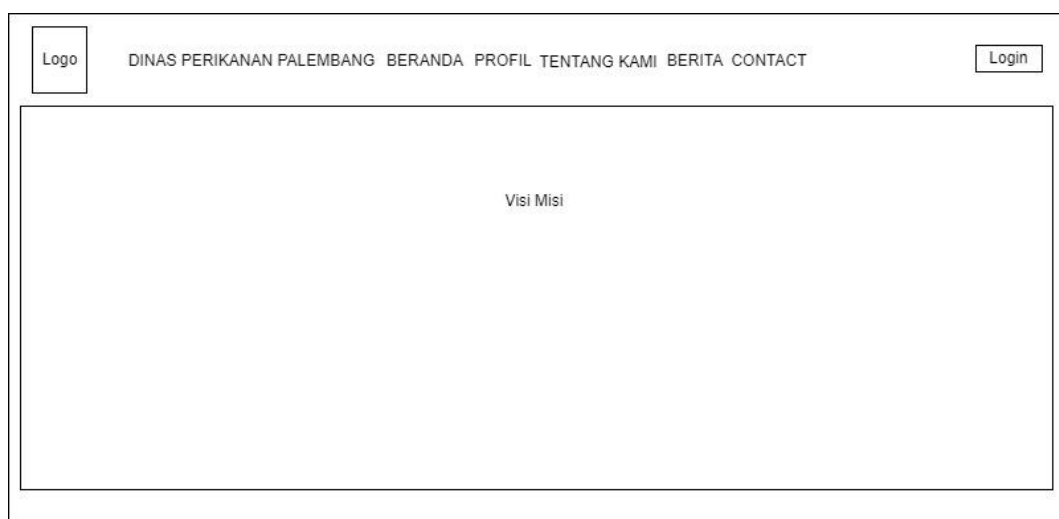
dihalam *website*. Dibawah ini adalah hasil dari desain tampilan Struktur organisasi. Tampilan tersebut dapat dilihat pada gambar 3.11 dibawah ini



Gambar 3.11 Desain Struktur Organisasi Pada Pengunjung

3. Desain Tampilan *Visi – Misi* Pengunjung

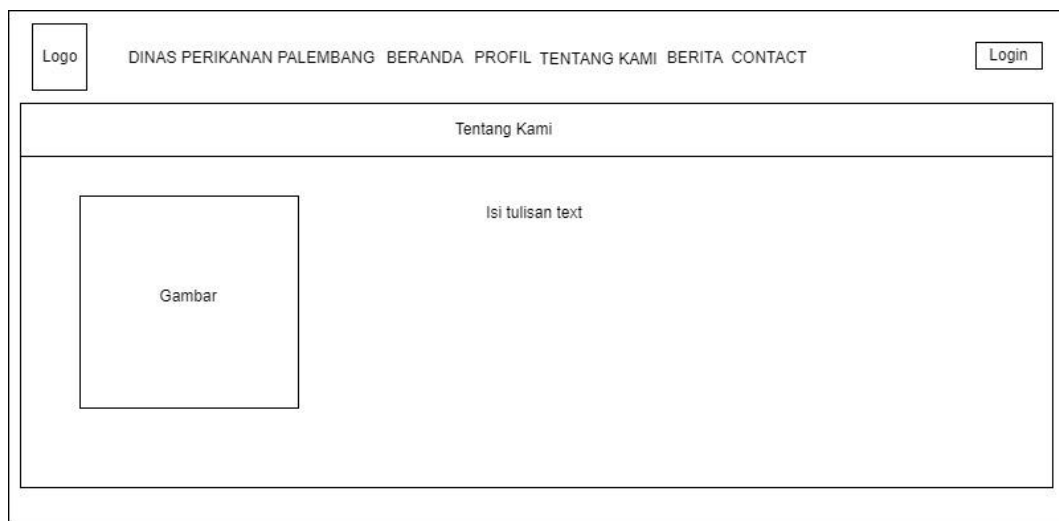
Dibawah ini adalah desain untuk menampilkan halaman visi – misi yang sudah disediakan . Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.12 dibawah ini.



Gambar 3.12 Desain Tampilan *Visi – Misi* Pada Pengunjung

4. Desain Tampilan *Tentang Kami* Pengunjung

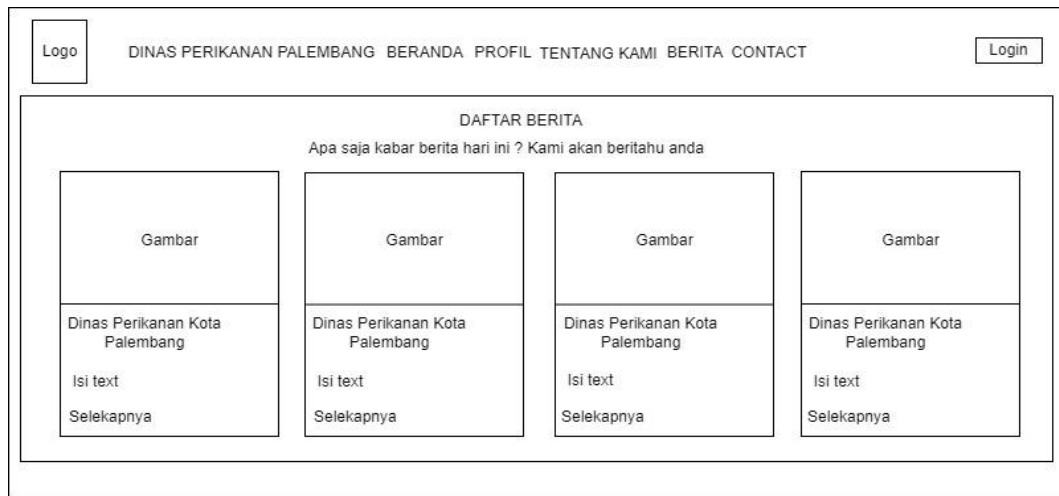
Desain dibawah ini berisikan rancangan tampilan website pada halaman tentang kami pada halaman ini user dapat mengetahui tentang kami dinas perikanan kota Palembang. Desain dapat dilihat pada gambar 3.13 dibawah ini.



Gambar 3.13 Desain Tampilan Tentang Kami Pada Pengunjung

5. Desain Tampilan *Berita* Pengunjung

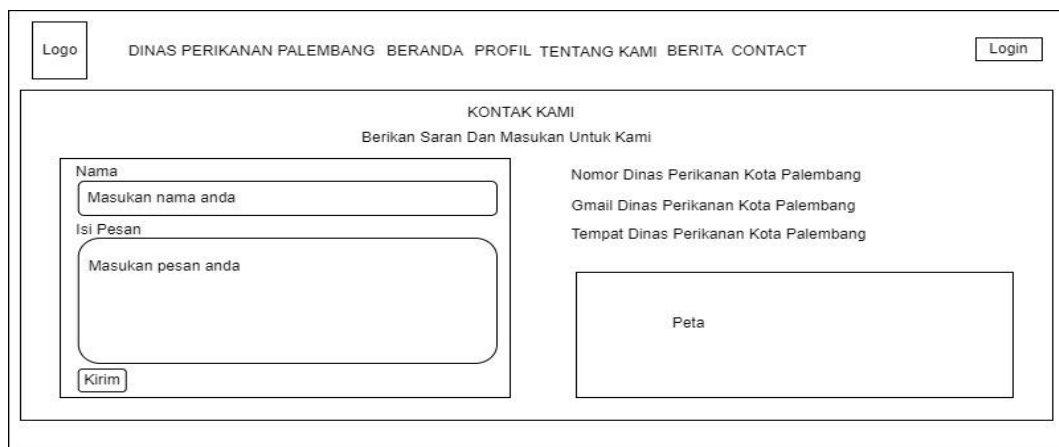
Adalah desain untuk menampilkan berita dinas perikanan kota Palembang pada menu berita yang sudah disediakan. Desain form berita dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut ini ini.



Gambar 3.14 Desain Tampilan Berita Pada Pengunjung

6. Desain Tampilan *Contact* Pengunjung

Pada Gambar 3.15 Desain dibawah ini berisikan rancangan tampilan website pada halaman contact. Dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3.15 Desain Tampilan Contact Pada Pengunjung

7. Desain Tampilan *Login Admin*

Desain yang merupakan jalan akses *Front Desk* untuk memulai mengolah data. *Front Desk* harus *login* terlebih dahulu untuk dapat masuk ke halaman berikutnya. tampilan desain dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut ini

Gambar 3.16 Desain *Login Admin*

8. Desain Tampilan *Dashboard*

Adalah desain interface yang akan pertama kali muncul setelah admin verifikasi *password* jadi *password* benar, tampilan desain tersebut dapat dilihat pada gambar 3.17 dibawah ini.

Gambar 3.17 Desain Tampilan *Dashboard* Pada Admin

9. Desain Tampilan Pesan / *Contact*

Adalah desain yang menampilkan tempat admin melihat isi pesan, desain ini dapat dilihat pada gambar 3.18 berikut ini.

Admin	Logout																
Dashboard Pesan Blog ▾ Blog About Banner	Home / Layout / Fixed Layout																
	<p>Manajemen Pesan</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Name</th> <th>Message</th> <th>Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>xxxx</td> <td>Text</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>xxxx</td> <td>Text</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>xxxx</td> <td>Text</td> <td> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/> </td> </tr> </tbody> </table>	No	Name	Message	Action	1	xxxx	Text	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	2	xxxx	Text	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>	3	xxxx	Text	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>
No	Name	Message	Action														
1	xxxx	Text	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>														
2	xxxx	Text	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>														
3	xxxx	Text	<input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus"/>														

Gambar 3.18 Desain Tampilan Pesan / *Contact* Pada Admin

10. Desain Tampilan *Blog* / Berita

Adalah desain tampilan kelola berita yang merupakan tempat admin menambahkan berita baru, dapat dilihat pada gambar 3.19 dibawah ini.

Admin	Logout																
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Dashboard</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Pesan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Blog ▾</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Blog</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">About</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Banner</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Manajemen Blog Home / Layout / Fixed Layout </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 5px; text-align: center;">Tambah</div> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 5%;">No</th> <th style="width: 20%;">Gambar</th> <th style="width: 40%;">Title</th> <th style="width: 35%;">Action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">1</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">Text</td> <td style="text-align: center;"> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">2</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">Text</td> <td style="text-align: center;"> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div> </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">3</td> <td style="text-align: center;">xxxx</td> <td style="text-align: center;">Text</td> <td style="text-align: center;"> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div> </td> </tr> </tbody> </table> </div>	No	Gambar	Title	Action	1	xxxx	Text	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div>	2	xxxx	Text	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div>	3	xxxx	Text	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div>
No	Gambar	Title	Action														
1	xxxx	Text	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div>														
2	xxxx	Text	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div>														
3	xxxx	Text	<div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px; margin-right: 5px;">Edit</div> <div style="display: inline-block; border: 1px solid black; padding: 2px 5px;">Hapus</div>														

Gambar 3.19 Desain Tampilan *Blog* / Berita Pada Admin

11. Desain Tampilan *About* / Tentang Kami

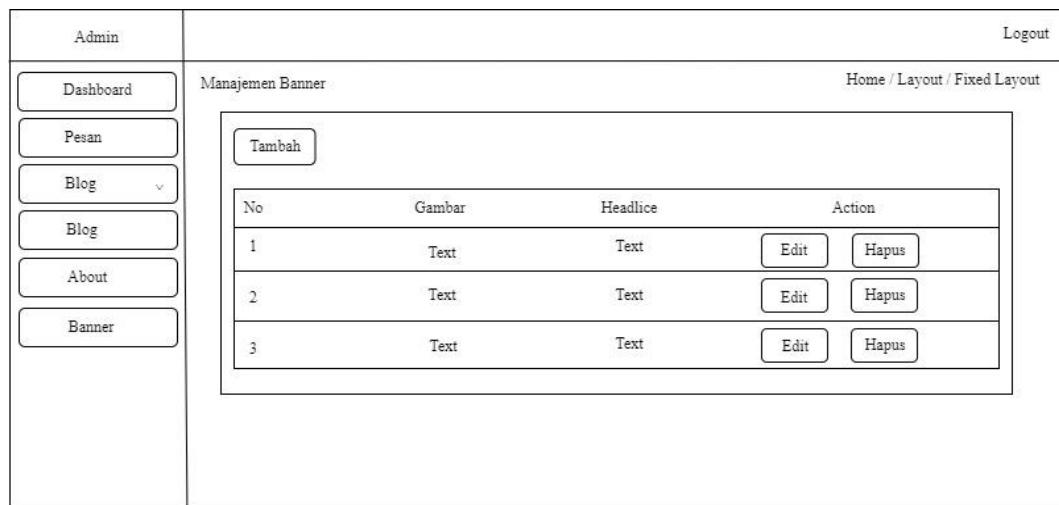
Adalah desain yang merupakan tempat admin menambahkan tentang kami, dapat dilihat pada gambar 3.20 berikut ini.

Admin	Logout
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Dashboard</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Pesan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Blog ▾</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Blog</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">About</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Banner</div>	<div style="display: flex; justify-content: space-between;"> Manajemen About Home / Layout / Fixed Layout </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;"> <div style="width: 45%;"> <p>Name Dinas</p> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="xxxx"/> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Deskripsi</p> <div style="border: 1px solid black; height: 20px; width: 100%;"></div> </div> </div> <div style="margin-top: 5px;"> <p>Cover</p> <input style="width: 90%; border: 1px solid black;" type="text" value="Choose File"/> </div> <div style="margin-top: 10px; text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 80px; margin: 0 auto;"></div> <p>Gambar</p> </div> </div>

Gambar 3.20 Desain Tampilan *About* / Tentang Kami Pada Admin

12. Desain Tampilan Banner

Adalah desain yang merupakan tempat admin menambahkan tampilan banner baru, dapat dilihat pada gambar 3.21 dibawah ini.



Gambar 3.21 Desain Tampilan Banner Pada Admin

3.2.2.10 Hasil Desain *Interface*

Hasil dari rancangan Portal Informasi Dinas Perikanan Kota Palembang Berbasis Web adalah sebagai berikut.

1. Tampilan Halaman Awal Pengunjung

Tampilan halaman awal pada pengunjung. Dapat dilihat pada gambar 3.22 dibawah ini.



Gambar 3.22 Tampilan Halaman Awal Pada Pengunjung

2. Tampilan Halaman Struktur Organisasi Pengunjung

Hasil desain tampilan struktur organisasi pengunjung. Untuk hasil tampilan dapat dilihat pada gambar 3.23 berikut ini.



Gambar 3.23 Untuk Tampilan Struktur Organisasi Pada Pengunjung

3. Tampilan Halaman Visi – Misi Pengunjung

Tampilan halaman visi – misi pengunjung. Hasil tampilan dapat dilihat pada gambar 3.24 dibawah ini

Gambar 3.24 Untuk Tampilan Visi – Misi Pada Pengunjung

4. Tampilan Halaman Tentang Kami Pengunjung

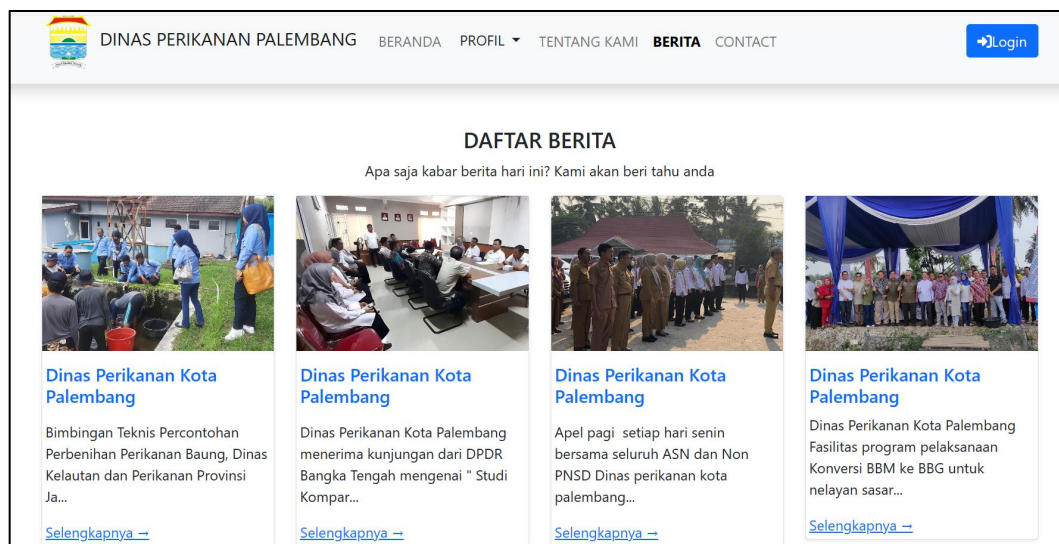
Hasil dari tampilan tentang kami pada pengunjung. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.25 berikut ini



Gambar 3.25 Tampilan Halaman Tentang Kami Pada Pengunjung

5. Tampilan Halaman Berita Pengunjung

Tampilan halaman berita pada pengunjung. dapat dilihat pada gambar 3.26 dibawah ini.



Gambar 3.26 Tampilan Halaman Berita Pada Pengunjung

6. Tampilan Halaman Contact Pengunjung

Halaman contact/kontak pada pengunjung, Pengunjung dapat input, Berikan saran dan masukan untuk kami admin. Dapat dilihat pada gambar 3.27 dibawah ini.

KONTAK KAMI
Berikan Saran Dan Masukan Untuk Kami

Nama
Masukan nama anda

Isi Pesan
Masukan Pesan Anda

Kirim

081273183882

dinasperikananpalembang@gmail.com

JL.M.Amin Fauzi, Soak Bujang
Gandus,Palembang

Dinas Perikanan Kota Palemb...
XPW4+63X, Gandus, Kec. Gandus,
Kota Palembang, Sumatera Selatan
30149
4,6 ★★★★★ 28 ulasan
Lihat peta lebih besar

Griya Lindungan Sejahtera

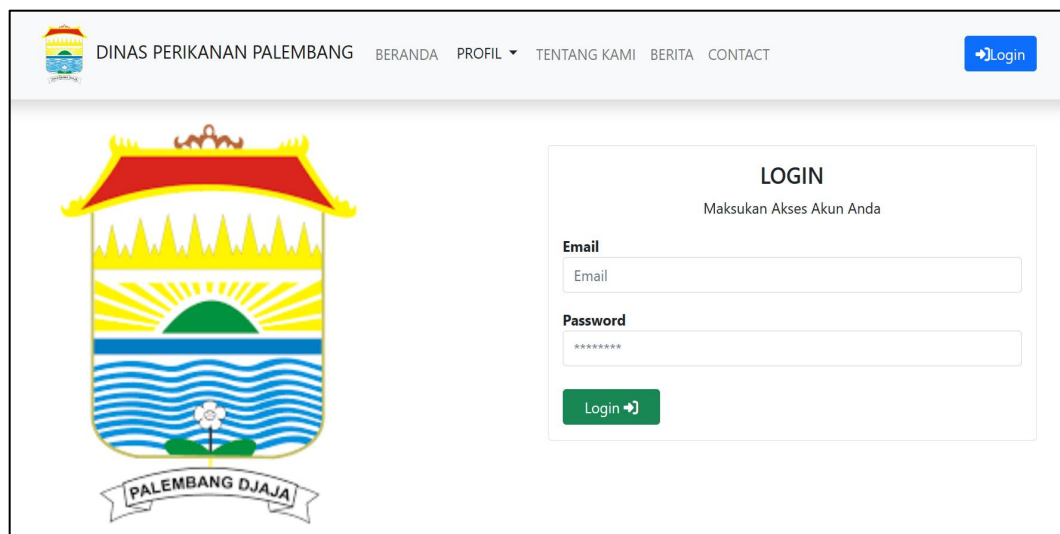
Perumahan Basna Sejahtera

Dedy servis

Gambar 3.27 Tampilan Halaman *Contact* Pada Pengunjung

7. Tampilan Halaman *Login* Admin

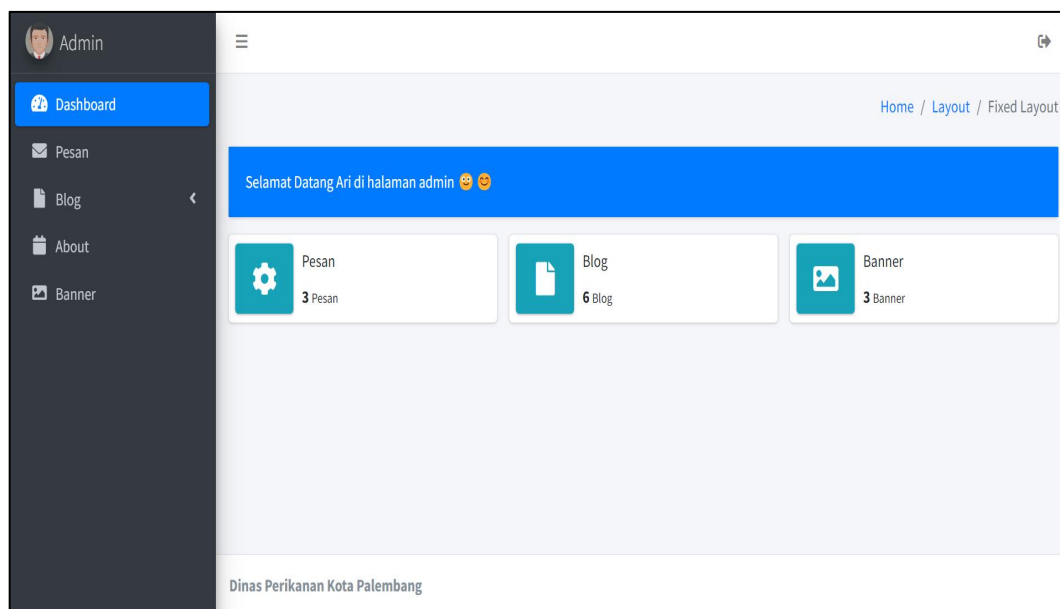
Tampilan halaman login pada admin menggunakan email dan password. dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut ini



Gambar 3.28 Tampilan Halaman *Login Admin*

8. Tampilan Halaman *Dashboard Admin*

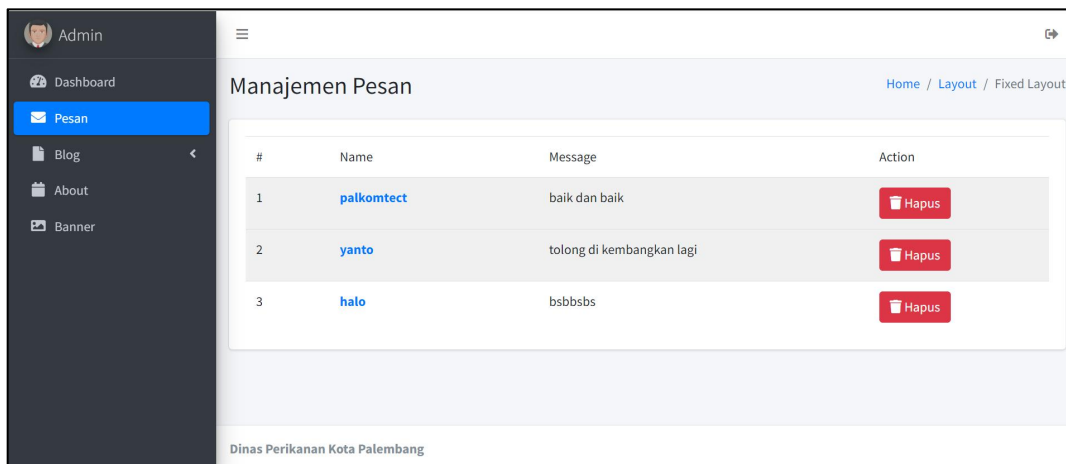
Tampilan halaman *dashboard* pada admin. Tampilan ini dapat dilihat pada gambar 3.29 dibawah ini



Gambar 3.29 Tampilan Halaman *Dashboard Pada Admin*

9. Tampilan Halaman Pesan/*Contact* Admin

Tampilan halaman pesan/*contact*, Admin bisa melihat pertanyaan atau isi tentang pesan yang dilakukan pengunjung. Tampilan dapat dilihat pada gambar 3.30 dibawah ini.

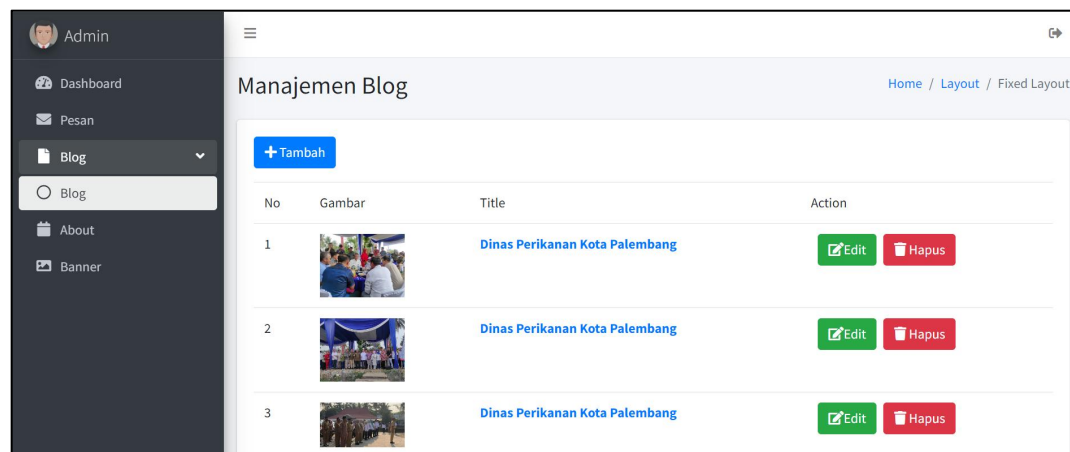


#	Name	Message	Action
1	palkomtect	baik dan baik	Hapus
2	yanto	tolong di kembangkan lagi	Hapus
3	halo	bsbbsbs	Hapus

Gambar 3.30 Tampilan Halaman Pesan/*Contact* Pada Admin

10. Tampilan Data *Blog*/Berita Admin

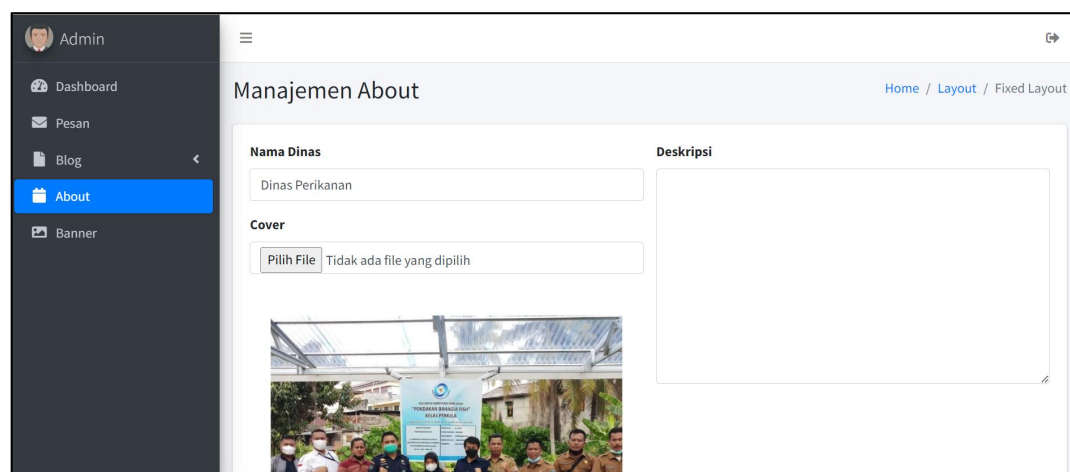
Tampilan data berita ini digunakan untuk menampilkan data berita yang akan diinputkan oleh admin kemudian data berita akan di tampilkan ke halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.31 berikut ini.



Gambar 3.31 Tampilan Data *Blog*/Berita Pada Admin

11. Tampilan *About*/Tentang Kami Admin

Tampilan halaman *about*/tentang kami digunakan untuk menampilkan tentang kami yang akan ditampilkan ke halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.32 dibawah ini.



Gambar 3.32 Tampilan *About*/Tentang Kami Pada Admin

12. Tampilan Banner Admin

Desain banner digunakan untuk menampilkan banner yang akan ditampilkan ke halaman pengunjung dapat dilihat pada gambar 3.33 berikut ini.

Admin

Dashboard

Pesan

Blog

About

Banner

Manajemen Banner

[Home](#) / [Layout](#) / Fixed Layout

[+ Tambah](#)

No	Gambar	Headline	Action
1		Dinas Perikanan Kota Palembang	Edit Hapus
2		Dinas Perikanan Kota Palembang	Edit Hapus
3		Dinas Perikanan Kota Palembang	Edit Hapus

Dinas Perikanan Kota Palembang

Gambar 3.33 Tampilan Banner Pada Admin

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari Praktek Kerja Lapangan yang berjudul Portal Dinas Perikanan Kota Palembang Berbasis Web maka diperoleh kesimpulan yaitu :

1. Dengan adanya *website* ini maka seluruh informasi dapat diakses kapanpun dan dimanapun dan tentunya melalui *website* ini dapat memberikan informasi secara *update* kepada masyarakat.
2. Aplikasi *website* yang telah dibangun berhasil menampilkan beberapa informasi yang dapat membantu masyarakat seperti info *profil*, info tentang kami dan info berita.

4.2 Saran

Saran yang dapat diberikan penulis pada Portal Dinas Perikanan Kota Palembang Berbasis Web tersebut yaitu :

1. Diharapkan untuk selanjutkan tampilan *website* ini dapat diperbaiki menjadi lebih menarik dibandingkan tampilan *website* sekarang yang masih sederhana.
2. Website ini diharapkan lebih interatif agar informasi yang diinginkan pengguna dapat lebih bermanfaat lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2018. *Pemrograman C# Dengan Database Sql Server, Mysql Dan Sqlite*. Dibuild.
- Elgamar, 2020. *Buku Ajar Konsep Dasar Pemrograman Website Dengan Php*. Ahlimedia Book.
- Fadhallah, 2021. *Wawancara*. Unj Press.
- Habibi, R., Tarigan, I. D. S., & Alif, M. 2020. *Aplikasi Data Aset Barang Politeknik Pos Indonesia*. Kreatif.
- Hermawan Iwan, 2019. *Metodologi Penelitian Pendidikan (Kualitatif, Kuantitatif Dan Mixed Method)*. Hidayatul Quran.
- Maulana, A., Heryana, N., Pasaribu, J. S., Aditya, A., Permana, A. A., Rukmana, A. Y., & Abdillah, R. 2023. *Rekayasa Perangkat Lunak: Konsep, Metode, Dan Praktik Terbaik*. Get Press Indonesia.
- Noviantoro, A., Silviana, A. B., Fitriani, R. R., & Permatasari, H. P. 2022. *Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web*. Jurnal Teknik Dan Science, 1(2), 88–103.
- Sugiarto, 2022. *Metodologi Penelitian Bisnis*. Penerbit Andi.
- Mulyani Sri, 2017. *Metode Analisis Dan Perancangan Sistem*. Abdi Sistematika.

HALAMAN LAMPIRAN