

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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

***WEBSITE* SATUAN KERJA PERANGKAT DAERAH  
PEMDA KABUPATEN LAHAT PROVINSI  
SUMATERA SELATAN**



**Diajukan Oleh :**

**SEPTI ROSALENA**

**021150012**

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

**PALEMBANG**

**2019**



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

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

***WEBSITE* SATUAN KERJA PERANGKAT DAERAH  
PEMDA KABUPATEN LAHAT PROVINSI  
SUMATERA SELATAN**



**Diajukan Oleh :**

**SEPTI ROSALENA**

**021150012**

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

**PALEMBANG**

**2019**



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1.Latar Belakang

Pada saat ini perkembangan teknologi semakin pesat, khususnya teknologi informasi yang berperan penting dalam kehidupan manusia pada saat ini seperti media informasi *online* antara lain adalah sebuah *website*, di dalam sebuah *website* kita bisa menetapkan informasi yang ingin kita publikasikan, dengan demikian akan banyak orang menemukan informasi yang mereka butuhkan. Saat ini kebutuhan akan *website* sudah bukan menjadi kebutuhan perusahaan-perusahaan yang bergerak di bidang informasi saja, tetapi kepemilikan *website* sudah menjadi kebutuhan semua kalangan, apalagi untuk kalangan perusahaan institusi pemerintahan karena melalui *website* pemerintahan/institusi yang terkait bisa dengan mudah mensosialisasikan kebijakan-kebijakan baru yang dibuat ataupun pemberian informasi yang berkaitan dengan kesejahteraan masyarakat pada umumnya.

Pemda kabupaten Lahat Bagian Pembangunan dan Layanan pengadaan barang dan jasa mempunyai fungsi untuk mengumpulkan bahan penyusunan dan kordinasi program tahunan pembangunan daerah dan melakukan pengendalian administrasi pembangunan yang dibiayai Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), bantuan pembangunan dan dana pembangunan lainnya, serta mengumpulkan bahan dan mengadministrasikan program bantuan pembangunan dari pemerintahan pusat, pemerintahan provinsi dan bantuan

pihak ketiga. Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) adalah perangkat pemerintah daerah Provinsi maupun Kabupaten atau Kota di Indonesia.

SKPD adalah pelaksana fungsi eksekutif yang harus berkoordinasi agar penyelenggaraan pemerintahan berjalan dengan baik. Untuk saat ini Pemda mengelolah data SKPD kabupaten Lahat masih menggunakan *Microsoft Excel* pada Bagian Pembangunan dan Layanan pengadaan barang dan jasa mengalami kesulitan dalam membuat laporan realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung karena sering terjadi terlambatnya penyampaian laporan dari masing-masing Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) sehingga rencana yang telah dibuat tidak dapat terlaksana sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Maka untuk mempermudah karyawan dan bagian Badan keuangan, Badan perencanaan pembangunan daerah, Bupati, Pemerintahan daerah, Sekretaris daerah dan Bagian Pembangunan dan Layanan pengadaan barang dan jasa mengetahui Laporan realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung kegiatan pembangunan Dana Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD) yang terealisasi pertahunnya oleh karna itu perlunya *website* sebagai sarana untuk mempermudah karyawan mengetahui informasi tentang realisasi pembangunan.

Berdasarkan permasalahan diatas maka penulis mengambil judul laporan Praktek Kerja Lapangan “**Website SKPD Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan**”.

## 1.2. Ruang Lingkup

Ruang lingkup pembahasan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Bahasa pemograman yang digunakan *PHP* dan *database* yang digunakan *MySQL*.
- 2) Jenis *website* yang dibangun adalah media informasi terhadap kegiatan SKPD Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan.
- 3) Data yang diolah pada *website* ini adalah data realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung kegiatan pembangunan dana APBD dan data realisasi kegiatan.
- 4) Pemodelan proses menggunakan *Data Flow Diagram* (DFD) dan pemodelan data menggunakan *Entity Relationship Diagram* (ERD)
- 5) Laporan yang dihasilkan dari *website* yang dibuat berupa laporan realisas kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung kegiatan pembangunan dana APBD yang teralisasi pertahunnya.

## 1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

### 1.3.1. Tujuan

Tujuan penulis melakukan Praktek Kerja Lapangan ini adalah untuk membuat *Website* SKPD Kabupaten Lahat provinsi Sumatera Selatan, sehingga mempermudah karyawan mengetahui laporan realisasi kemajuan fisik dan belanja langsung kegiatan pembangunan dana APBD pertahun.

### **1.3.2. Manfaat**

Manfaat yang ingin dicapai dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini adalah sebagai berikut :

#### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

Adapun manfaat bagi mahasiswa adalah sebagai berikut:

- a) Menambah wawasan untuk penulis dalam melakukan pembuatan *Website* SKPD kabupaten Lahat provinsi Sumatera Selatan.
- b) Mahasiswa dapat mengaplikasikan dan meningkatkan ilmu yang diperoleh di bangku perkuliahan.
- c) Menambah dan meningkatkan keterampilan serta keahlian di bidang praktik kerja.

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

Adapun manfaat bagi tempat PKL adalah sebagai berikut:

- a) Dapat mempermudah karyawan untuk mengetahui informasi tentang laporan realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung yang teralisasi pertahunnya.
- b) Terjalin hubungan yang baik antar pihak STMIK PalComTech dengan Pemda Kabupaten Lahat.

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

Adapun manfaat bagi akademik adalah sebagai berikut:

- a) Dapat menjadi referensi bagi laporan selanjutnya.
- b) Dapat menjadi arsip dokumen yang diharapkan bermanfaat.
- c) Dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

## **1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

### **1.4.1. Tempat Praktik Kerja**

Praktek Kerja Lapangan ini dilakukan di Pemda Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan, beralamat di Jl. Kol. Barlian Bandar Jaya, Bandar jaya, Kec.Lahat, Kabupaten Lahat, Sumatera Selatan 31412.

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

Praktek Kerja Lapangan ini dilaksanakan pada tanggal 14 Agustus 2018 sampai dengan 14 September 2018 yang dilaksanakan mulai hari Senin sampai Jum'at pada pukul 08:00 – 16:00 WIB.

## **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

### **1.5.1. Pengamatan (Observasi)**

Menurut Iyuditha (2013:3), observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek permasalahan yang diambil. Penulis melakukan pengambilan data melalui pengamatan langsung di Pemda Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan Bagian Pembangunan dan Layanan pengadaan barang dan jasa.

### **1.5.2 Wawancara**

Menurut Iyuditha (2013:3), wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengadakan tanya jawab secara langsung dengan narasumber yang terkait dengan permasalahan yang diambil. Penulis melakukan tanya jawab langsung kepada Bapak Ferry Wisnu Ardiansyah, ST.MT sebagai Kepala bagian dan layanan pengadaan barang dan jasa.

### **1.5.3. Studi Pustaka**

Menurut Iyuditha (2013:2), studi ini dilakukan dengan mempelajari, meneliti, dan menelaah berbagai sumber dari buku-buku, teks, jurnal ilmiah, situs-situs di internet dan bacaan-bacaan yang ada kaitannya dengan topik penelitian.

Dapat disimpulkan bahwa studi pustaka adalah kegiatan yang dilakukan untuk mendapatkan suatu landasan teori dari masalah yang akan diteliti oleh penulis. Dalam penelitian ini penulis

melakukan pengumpulan data dengan cara mempelajari dan membaca buku-buku, makalah, jurnal dan referensi lain yang berhubungan dengan penelitian.

#### **1.5.4. Dokumentasi**

Menurut Sugiyono dalam Lucky dan Sjendry (2017:173), dokumentasi, merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang.

Dapat disimpulkan bahwa dokumentasi adalah kegiatan pengumpulan data atau dokumen yang dapat mendukung proses penelitian. Penulis mengamati dan mengumpulkan dokumen yang berhubungan dengan informasi-informasi mengenai laporan realisasi.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

Adapun teori – teori yang mendukung dalam menyusun Laporan praktek kerja lapangan ini yaitu :

##### **2.1.1. Website**

Pengertian *Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, suara, animasi, vidio) didalamnya yang menggunakan *protocol HTTP (Hyper Text Transfer Protocol)* dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*.

Menurut Oktavian (2013:107), Web Dinamis memerlukan sebuah tempat penyimpanan data untuk menampung informasi-informasi yang masuk. Dengan adanya penampung informasi,kita dapat mengatur perilaku data untuk dimunculkan. Alat bantu penampung data tersebut adalah Database.

Menurut Purbayu (2014:03), Web Statis jika perubahan tampilan halaman yang diakses harus dilakukan dengan mengubah script langsung pada halaman tersebut. Statis disini bukan diartikan sebagai halaman Web yang bergerak-gerak seperti layaknya animasi dan sebagainya.

Berdasarkan pendapat diatas penulis menyimpulkan bahwa *website* adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi dan

dokumen-dokumen multimedia, yang terdiri dari *page* dan halaman dan kumpulan halaman yang dinamakan *homepage* yang bisa dilihat dengan komputer yang terhubung ke jaringan internet melalui *web browser*.

### 2.1.2. *PHP (Hypertext Preprocessor)*

*PHP* adalah singkatan dari "*Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan *HTML*.

Menurut Oktavia (2013:69), *PHP* adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimkannya kembali ke *web browser* menjadi kode *HTML*.

Menurut Dianing (2012:05), *PHP* merupakan singkatan dari *PHP Hypertext Preprocessor* yang digunakan sebagai bahasa *script sever-side* dalam pengembangan web yang disisipkan pada dokumen *HTML*. *PHP* bisa berinteraksi database, file dan konten, folder, sehingga membuat *PHP* bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website*.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas penulis menyimpulkan bahwa, *PHP Hypertext Preprocessor* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk mengelolah suatu data

sehingga membuat *PHP* bisa menampilkan konten yang dinamis dari sebuah *website* yang akan dibuat.

### **2.1.3 *MYSQL (My Structured Query Language)***

Pengertian *MySQL* adalah sebuah perangkat lunak system manajemen basis data *SQL (DBMS)* yang *multithread*, dan multiuser.

Menurut Dianing (2012:10), *MySQL* adalah sebuah sistem database. Sistem database *MySQL* terdiri dari server dan client. *MySQL* telah umum digunakan untuk membuat web dengan dukungan *PHP* dan *Web Server Apache*.

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

### **2.1.4. *Database***

Pengertian Database adalah kumpulan data atau informasi yang diperoleh dan selanjutnya disimpan dalam suatu media, umumnya adalah di komputer.

Menurut Oktavian (2013:69-70), Database adalah sekumpulan data dan prosedur yang memiliki struktur sedemikian rupa, sehingga mudah dalam menyimpan, mengatur, dan menampilkan data.

Menurut Jeprie (2013:03), Database adalah dibutuhkan untuk menyimpan semua data yang ada dalam sistem informasi program. Database yang kita buat disini menggunakan paket aplikasi *MySQL* dan menggunakan server *XAMPP* yang terdiri atas program *Apache HTTP server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP*.

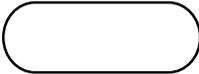
Berdasarkan pendapat diatas dapat penulis simpulkan bahwa *database* adalah kumpulan data yang disimpan didalam komputer secara terstruktur untuk diolah menjadi informasi.

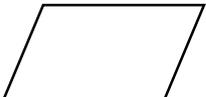
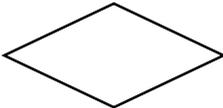
## 2.1.5. Alat Pengembangan Sistem

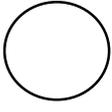
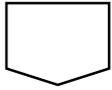
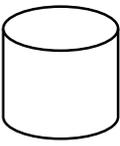
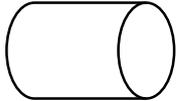
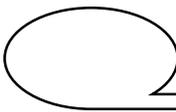
### 2.1.5.1. Flowchart

Menurut Kendall, K.E dan J.E. Kendall dalam Muhammad (2012:38), “Sistem *Flowchart* merupakan alat yang banyak digunakan untuk menggambarkan sistem secara fisikal”. Berikut simbol-simbol *flowchart* dapat dilihat pada tabel 2.1 :

**Tabel 2.1 Simbol-simbol *Flowchart***

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Terminator</i>	Permulaan atau akhir suatu program.

Simbol	Nama	Keterangan
	Garis Alir ( <i>Flow Line</i> )	Arah aliran program atau merepresentasikan alur kerja.
	<i>Preparation</i>	Proses inisialisasi atau pemberian harga diawal.
	<i>Process</i>	Proses perhitungan atau proses pengolahan data.
	<i>Input / Output Data</i>	Proses <i>input</i> atau <i>output</i> data, parameter, informasi.
	<i>Predefined Process</i>	Permulaan sub program atau menjalankan sub program.
	<i>Decision</i> (Keputusan)	Perbandingan pernyataan yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>On-page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman.
	<i>Off-page Connector</i>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu berbeda.
	<i>Document</i>	Menggambarkan suatu dokumen atau kegiatan mencetak suatu informasi.
	<i>Magnetic Disk</i>	<i>Input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan <i>disk</i> magnetik.
	<i>Magnetic Drum</i>	<i>Input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan <i>drum</i> magnetik.
	<i>Magnetic Tape</i>	<i>Input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita magnetik

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Storage Data</i>	<i>Input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan penyimpanan akses langsung.
	<i>Punched Tape</i>	<i>Input</i> atau <i>output</i> yang menggunakan pita kertas berlubang.
	<i>Manual Input</i>	<i>Input</i> yang dimasukkan secara manual dari <i>keyboard</i> .
	<i>Display</i>	<i>Output</i> yang ditampilkan pada terminal.
	<i>Manual Operation</i>	Operasi manual.

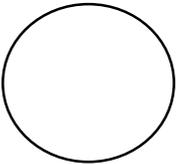
Sumber : Jogyanto (2009) dalam Muhammad (2012:38).

### 2.1.7.1 DFD (*Data Flow Diagram*)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:70), DFD (*Data Flow Diagram*) atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi

yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*). Berikut simbol-simbol *Data Flow Diagram* dapat dilihat pada tabel 2.2 :

**Tabel 2.2 Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)**

Simbol	Keterangan
 <p data-bbox="539 981 639 1014"><i>Process</i></p>	<p data-bbox="810 701 1361 954">Proses atau fungsi atau prosedur, pada permodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur.</p>
 <p data-bbox="515 1294 660 1328"><i>Data Store</i></p>	<p data-bbox="810 1081 1361 1261">File atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>); pada permodelan perangkat lunak dengan pemrograman terstruktur.</p>
 <p data-bbox="547 1675 628 1709"><i>Entity</i></p>	<p data-bbox="810 1395 1361 1794">Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai/berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.</p>

Simbol	Keterangan
 <i>Data Flow</i>	Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses atau dari proses ke masukan ( <i>input</i> ) atau keluaran ( <i>output</i> ).

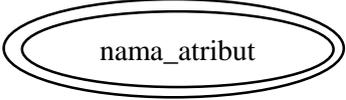
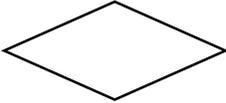
Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2013:71).

### 2.1.7.2 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2013:50), ERD adalah permodelan basis data yang paling banyak digunakan, dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika dan digunakan untuk permodelan basis data relasional. ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. beberapa komponen yang terdapat didalam *Entity Relationship Diagram* model adalah dapat dilihat pada tabel 2.3 :

**Tabel 2.3 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)**

Simbol	Deskripsi
<div style="border: 1px solid black; width: 100px; height: 30px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">nama_entitas</div> <p style="text-align: center;">Entitas / <i>entity</i></p>	<p>Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel.</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 30px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">nama_artibut</div> <p style="text-align: center;">Artibut</p>	<p><i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.</p>
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 100px; height: 30px; margin: 0 auto; text-align: center; padding: 5px;">nama_kunci_primer</div> <p style="text-align: center;">Atribut kunci primer</p>	<p><i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut</p>

Simbol	Deskripsi
	bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
 <p data-bbox="432 797 820 831">Atribut multivalai / <i>multivalue</i></p>	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
 <p data-bbox="584 1084 667 1117">Relasi</p>	Relasi yang membuhungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
 <p data-bbox="485 1346 767 1379">Asosiasi / association</p>	Penghubung antar relasi dan entitas dimana dikedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas.

Sumber : Rosa dan Shalahuddin (2013:71)

## **2.2. Gambaran Umum**

### **2.2.1 Profil Bagian Pembangunan Pemda Kabupaten Lahat**

Bagian Pembangunan dan Layanan pengadaan barang dan jasa adalah salah satu sub unit kerja dilingkungan Sekretariat Daerah Kabupaten Lahat dibawah koordinasi Asistem bidang Bidang perekonomian dan pembangunan Sekretariat Daerah Kabupaten lahat, tepatnya di Jalan Kolonel H. Barlian Bandar Jaya, Telepon (0731)-323000. Bagian pembangunan dan layanan pengadaan barang dan jasa pemerintah kabupaten lahat memiliki jumlah staf 23 orang, 13 laki-laki dan 10 perempuan. Diantara 23 staf tersebut 9 orang PNS dan 14 orang NON PNS.

Beberapa fasilitas di ruangan bagian pembangunan dna layanan pengadaan barang dan jasa pemerintah kabupaten lahat :

1. Ruang kepala bagian
2. Ruang kasubbag layanan pengadaan
3. Ruang kasubbag evaluasi, verifikasi dan pelaporan
4. Ruang kasubbag perencanaan dan program kerja
5. Ruang bendahara
6. Komputer 5 unit
7. AC 3 unit
8. Kipas 2 unit

## **2.2.2 Visi & Misi Bagian Pembangunan dan Layanan Pengadaan Barang dan Jasa**

### **2.2.2.1 Visi & Misi**

#### **VISI :**

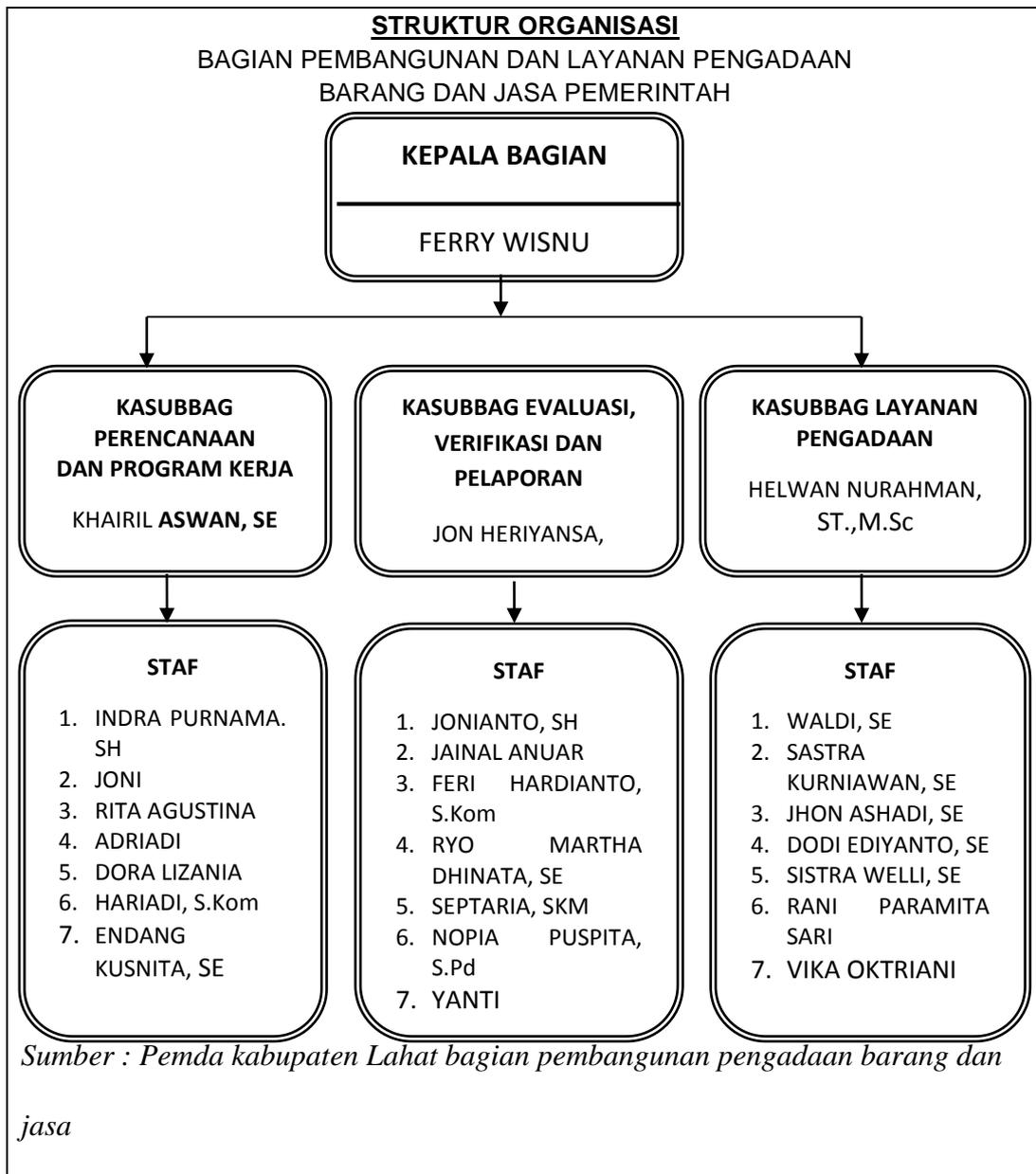
Terwujudnya Pelayanan yang berkualitas dan profesional kepada masyarakat demi terwujudnya pemerataan hasil - hasil pembangunan.

#### **MISI :**

- a) Meningkatkan kapasitas dan kualitas aparatur Pemerintah Daerah dan Masyarakat
- b) Meningkatkan pelayanan kepada masyarakat dan transparan penyelenggaraan pembangunan daerah secara profesional, efektif dan efisien.
- c) Meningkatkan penyelenggaraan Pemerintah serta kebutuhan sarana dan prasarana pembangunan dalam upaya memaksimalkan pelayanan kepada masyarakat.

### **2.2.3. Struktur Organisasi**

Struktur organisasi menjelaskan urutan tugas, serta tugas dan wewenang setiap jabatan yang dapat dilihat pada gambar 2.3.



**Gambar 2.1 Struktur organisasi**

### **2.2.3.1. Tugas Dan Wewenang**

Berikut ini adalah tugas dan wewenang masing-masing bagian yang terdapat dalam struktur organisasi pada bagian pembangunan dan layanan pengadaan barang dan jasa yaitu :

#### **A. Kepala Bagian Pembangunan dan Layanan Pengadaan Barang/Jasa mempunyai tugas :**

- a) Memimpin dan mengkoordinasikan seluruh kegiatan Layanan Pengadaan;
- b) Menyusun dan melaksanakan strategi Pengadaan Barang/Jasa Layanan Pengadaan;
- c) Mengawasi seluruh kegiatan Pengadaan Barang/Jasa di Layanan Pengadaan dan melaporkan apabila ada penyimpangan dan/atau Indikasi Penyimpangan;
- d) Membuat Laporan pertanggung jawaban atas pelaksanaan kegiatan Pengadaan Barang/Jasa;
- e) Menugaskan Anggota Pokja Layanan Pengadaan sesuai dengan beban kerja masing-masing;
- f) Mengusulkan penempatan/pemindahan/pemberhentian anggota Pokja Layanan Pengadaan kepada Kepala Daerah;
- g) Mengusulkan Staf pendukung Layanan Pengadaan sesuai dengan kebutuhan;
- h) Melaksanakan Fasilitasi Pelayanan Pengadaan Barang dan Jasa;
- i) Pengumpulan bahan pedoman dan petunjuk teknis pembinaan dan pelaksanaan koordinasi dalam penyusunan program tahunan pembangunan daerah;

- j) Pelaksanaan pengendalian administrasi pembangunan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan pembangunan daerah, yang dibiayai Anggaran Pendapatan dan Belanja Daerah (APBD), bantuan pembangunan dan dana pembangunan lainnya;
- k) Penyiapan dan pengumpulan bahan serta pengadministrasian program bantuan pembangunan dari pemerintah pusat, pemerintah provinsi dan bantuan pihak ketiga;
- l) Pensistematian, pengidentifikasian dan pengklasifikasian permasalahan yang timbul dalam bidang pembangunan guna solusi pemecahan masalah;
- m) Pembuatan dan penyusunan laporan pembangunan daerah secara berkala dan hasil pelaksanaan tugasnya kepada atasan;
- n) Pemberian saran dan pertimbangan kepada atasan tentang langkah/tindakan dalam pelaksanaan tugasnya;
- o) Mengevaluasi, meneliti dan mempelajari penyusunan petunjuk DPA dan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD) untuk disetujui dan disahkan;
- p) Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh atasan sesuai dengan tugas dan fungsinya.

**B. Kepala Sub Bagian Perencanaan dan Program Kerja mempunyai tugas**

:

- a) Mengumpulkan dan menghimpun bahan data/informasi dalam penyusunan program pembangunan daerah dan melakukan administrasi bantuan pemangunan daerah;
- b) Mengelola sistem informasi manajemen pengadaan yang mencakup dokumen pengadaan, data survey harga, daftar kebutuhan barang/jasa, daftar hitam penyedia;
- c) Menghimpun dan permasalahan dan skala prioritas program pembangunan daerah;
- d) Mengumpulkan bahan pedoman dan petunjuk teknis pelaksanaan pembangunan;
- e) Mempersiapkan data/informasi dalam rangka penyusunan pedoman dan petunjuk teknis dalam pelaksanaan program pembangunan daerah;
- f) Melakukan pengendalian administrasi pembangunan yang dibiayai pemerintah, bantuan pihak ketiga dan dana pembangunan lainnya;
- g) Membuat dan menyusun laporan secara berkala tentang hasil pelaksanaan tugasnya kepada atasan langsung;
- h) Memberikan saran pertimbangan kepada atasan tentang langkah/tindakan yang akan diambil dalam pelaksanaan tugas;
- i) Memberikan saran dalam penyusunan petunjuk DPA dan Anggaran Pendapatan Belanja Daerah (APBD) untuk disetujui dan disahkan;

- j) Melaksanakan tugas yang diberikan Kepala bagian sesuai bidang tugasnya.

**C. Kepala Sub Bagian Evaluasi, Verifikasi dan Pelaporan mempunyai tugas :**

- a) Mengumpulkan bahan penyusunan pedoman dan petunjuk teknis pelaksanaan pembangunan dan pengendaliannya;
- b) Menginventarisasi paket-paket yang akan dilelang/diseleksi;
- c) Menyiapkan dokumen pendukung dan informasi yang dibutuhkan Pokja Layanan Pengadaan;
- d) Melakukan Evaluasi terhadap pelaksanaan pengadaan dan menyusun laporan;
- e) Melakukan pengawasan, monitoring dan pengendalian kegiatan pembangunan yang bersifat fisik maupun non fisik;
- f) Melakukan pengendalian administrasi pembangunan yang dibiayai oleh pemerintah, provinsi, bantuan pihak ketiga dan dana pembangunan lainnya;
- g) Melakukan pemantauan dan evaluasi terhadap perkembangan dan pengendalian pelaksanaan program dan kegiatan-kegiatan pembangunan;
- h) Menyusun laporan secara berkala tentang hasil pelaksanaan pembangunan daerah Kabupaten kepada atasan;
- i) Memberikan saran/pertimbangan kepada atasan tentang langkah/tindakan yang akan diambil dalam pelaksanaan tugasnya;
- j) Melaksanakan tugas lain yang diberikan Kepala bagian sesuai bidang tugasnya

**D. Kepala Sub Bagian Layanan Pengadaan Barang dan Jasa mempunyai****tugas :**

- k) Mengkaji ulang Rencana Umum Pengadaan Barang/Jasa bersama PA/KPA/PPK;
- l) Menyusun rencana pemilihan penyedia barang/jasa;
- m) Memfasilitasi pelaksanaan pemilihan penyedia barang/jasa yang dilaksanakan oleh Pokja Layanan Pengadaan;
- n) Mengelola dokumen pengadaan barang/jasa;
- o) Mengagendakan dan mengkoordinasikan sanggahan yang disampaikan oleh penyedia barang/jasa;
- p) Melaksanakan pengembangan dan pembinaan Sumber Daya Manusia Layanan Pengadaan;
- q) Melaksanakan Evaluasi terhadap proses Pengadaan Barang/Jasa yang telah dilaksanakan;
- r) Membuat laporan mengenai proses dan hasil Pengadaan kepada Kepala Daerah;
- s) Menyusun dan melaksanakan strategi Pengadaan Barang/Jasa di lingkungan Layanan Pengadaan;
- t) Melaksanakan Pengadaan Barang/Jasa dengan menggunakan sistem Pengadaan secara Elektronik;
- u) Memberikan saran/pertimbangan kepada atasan tentang langkah/tindakan yang akan diambil dalam pelaksanaan tugas;

- v) Melaksanakan tugas lain yang diberikan Kepala bagian sesuai bidang tugasnya.

#### **2.2.4 Uraian Kegiatan**

Berikut ini merupakan uraian kegiatan yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan PKL (Praktik Kerja Lapangan) di Pemda Kabupaten Lahat adalah sebagai berikut:

- Membantu kasubbag bagian layanan pengadaan membuat surat untuk cv menggunakan Microsoft Word.
- Membantu pegawai membuat laporan surat masuk dan surat keluar secara manual.
- Membantu pegawai membuat surat dinas keluar kota.
- Membantu pegawai membuat surat SK KPA (kuasa pengguna anggaran) dan SK PA (pengguna anggaran) seluruh SKPD.
- Membantu pegawai membuat SK pengadaan barang atau jasa.

## **BAB III**

### **PEMBAHASAN**

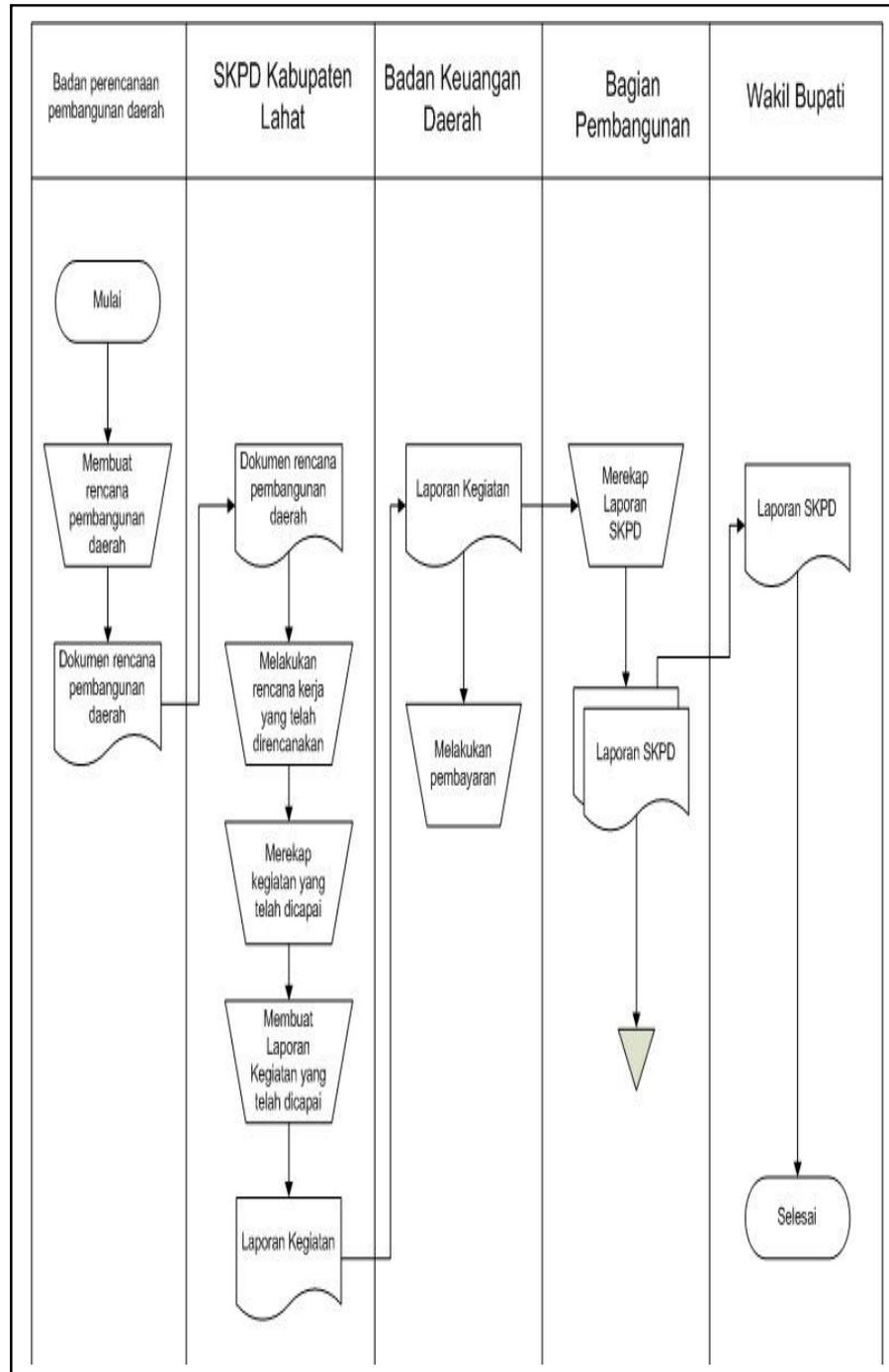
#### **3.1 Hasil Pengamatan**

Selama menjalani Praktik Kerja Lapangan penulis membantu aktifitas kerja di Pemda Kabupaten Lahat, khususnya di bagian Pembangunan dan layanan pengadaan barang dan jasa. Dalam pembuatan laporan realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung masih menggunakan *Microsoft excel*, menyebabkan terjadinya keterlambatan dalam menyampaikan laporan dari masing-masing satuan kerja perangkat daerah (SKPD), sehingga rencana yang telah di buat tidak dapat di laksanakan sesuai dengan jadwal yang di tentukan.

Website SKPD Kabupaten Lahat Provinsi Sumatra Selatan ini nantinya akan membantu kinerja dan mempermudah karyawan untuk mengetahui informasi tentang realisasi pembangunan.

##### **3.1.1 Prosedur yang Berjalan**

Berikut prosedur atau *flowchart* yang berjalan dapat di lihat pada gambar 3.1 :



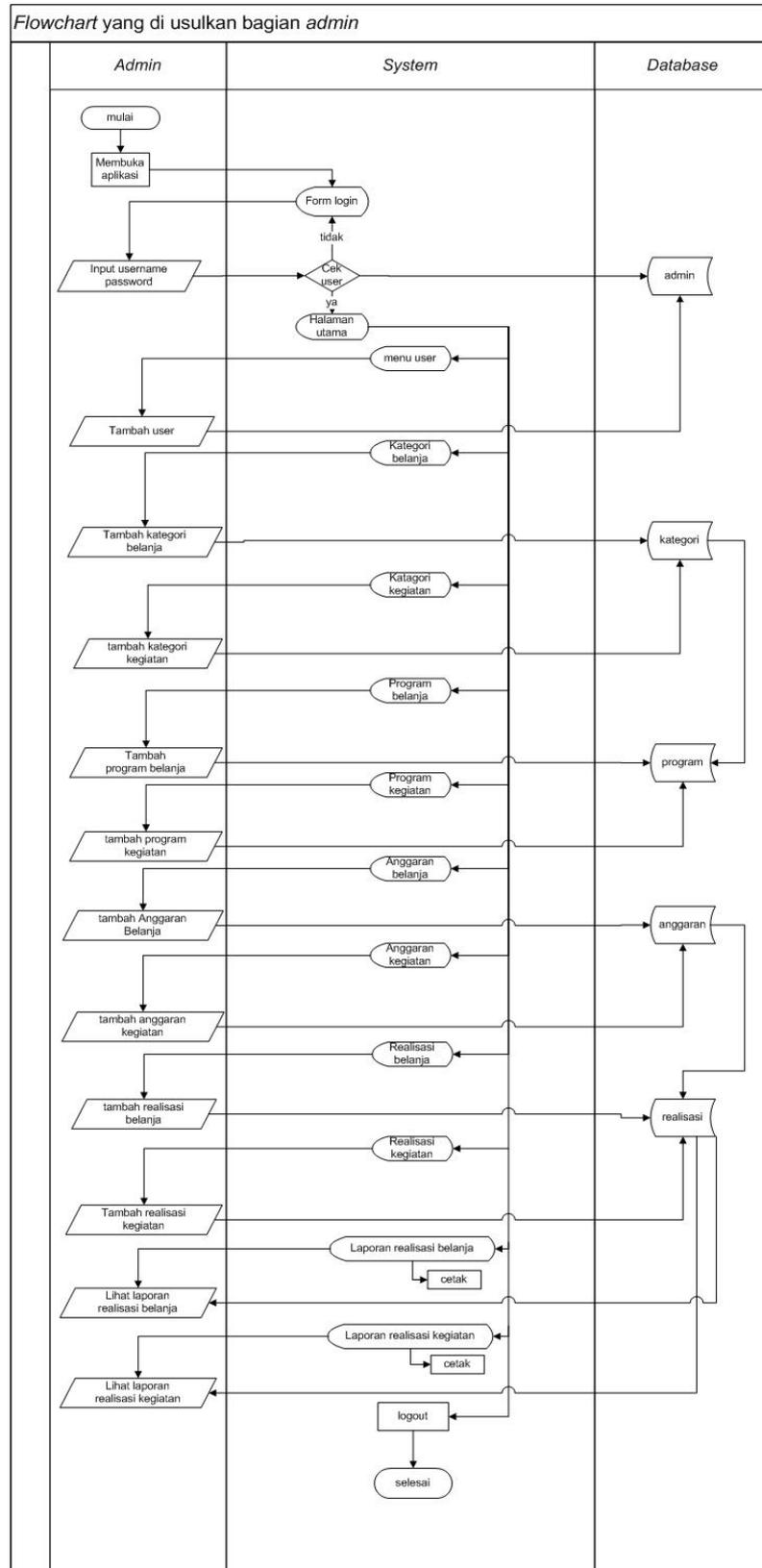
**Gambar 3.1 Flowchart Prosedur Yang Berjalan**

Adapun penjelasan dari *Flowchart* yang berjalan di Pemda Kabupaten Lahat bagian Pembangunan dan Layanan Pengadaan Barang dan jasa sebagai berikut:

1. Mulai
2. Badan perencanaan pembangunan daerah membuat rencana pembangunan daerah.
3. Kemudian dokumen tersebut di berikan kepada bagian SKPD.
4. Bagian SKPD melakukan rencana kerja yang telah di rencanakan oleh badan perencanaan.
5. Dan setelah itu bagian SKPD merekap kegiatan yang telah di capai.
6. Bagian SKPD membuat laporan kegiatan yang telah di capai dalam satu tahun.
7. Hasil dari laporan kegiatan berupa dokumen tersebut di serahkan kepada bagian keuangan daerah.
8. Bagian keuangan daerah melakukan pembayaran.
9. Bagian pembangunan merekap dokumen dari SKPD.
10. Hasil dari rekapan berupa dokumen tersebut di berikan kepada wakil bupati.
11. Selesai.

### **3.1.2 Prosedur yang Diusulkan**

Adapun prosedur yang diusulkan untuk pada bagian Pembangunan dan Layanan Pengadaan Barang dan jasa dapat dilihat *flowchart* 3.2 :



Gambar 3.2 flowchart yang di usulkan admin

Adapun penjelasan dari *Flowchart* yang diusulkan telah digambar adalah sebagai berikut:

1. Mulai
2. *Admin* melakukan login
3. Sistem akan memverifikasi apabila user tidak sesuai kembali ke halaman login, apabila sesuai akan masuk ke halaman home
4. *Admin* menambahkan data kehalaman user, yang bisa login untuk melihat hasil laporan realisasi kegiatan dan anggaran
5. *Admin* menambahkan data kategori ke dalam sistem dan disimpan di dalam database pada tabel kategori
6. *Admin* menambahkan data program ke dalam sistem dan disimpan di dalam database pada tabel program yang berhubungan dengan tabel kategori
7. *Admin* menambahkan data anggaran ke dalam sistem dan disimpan di dalam database pada tabel anggaran yang berhubungan dengan tabel program
8. *Admin* menambahkan data realisasi anggaran ke dalam sistem dan disimpan di dalam database pada tabel realisasi anggaran yang berhubungan dengan tabel anggaran
9. *Admin* melihat laporan
10. Selesai

## **3.2 Evaluasi Dan Pembahasan**

### **3.2.1 Evaluasi**

Prosedur yang berjalan memiliki kelemahan karena bagian Pembangunan dan Layanan Pengadaan Barang dan jasa mengalami kesulitan dalam membuat laporan realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung disebabkan sering terjadi terlambatnya penyampaian informasi dari masing-masing satuan kerja perangkat daerah (SKPD) sehingga rencana yang dibuat tidak sesuai dengan rencana yang telah dibuat.

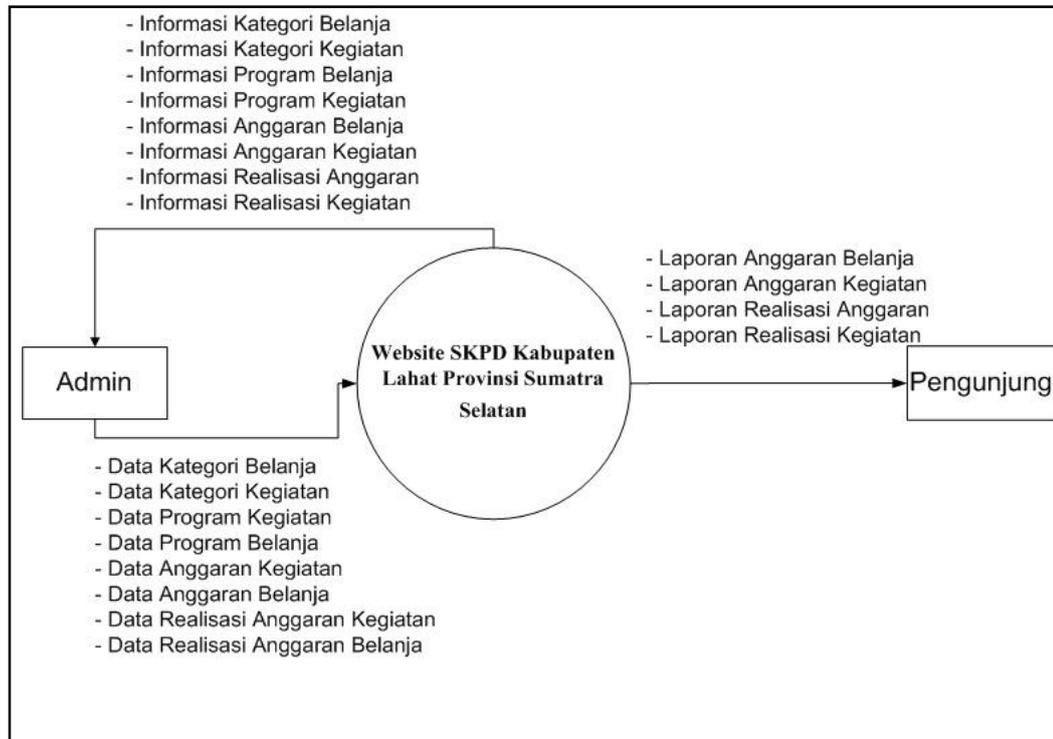
### **3.2.2 Pembahasan**

#### **3.2.2.1 Diagram aliran data**

Diagram Aliran Data (*Data Flow Diagram*) adalah diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus data. Berdasarkan analisis penulis, penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut:

##### **3.2.2.1.1. Diagram Konteks**

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data pada aplikasi simpan pinjam, dapat dilihat pada gambar 3.3.

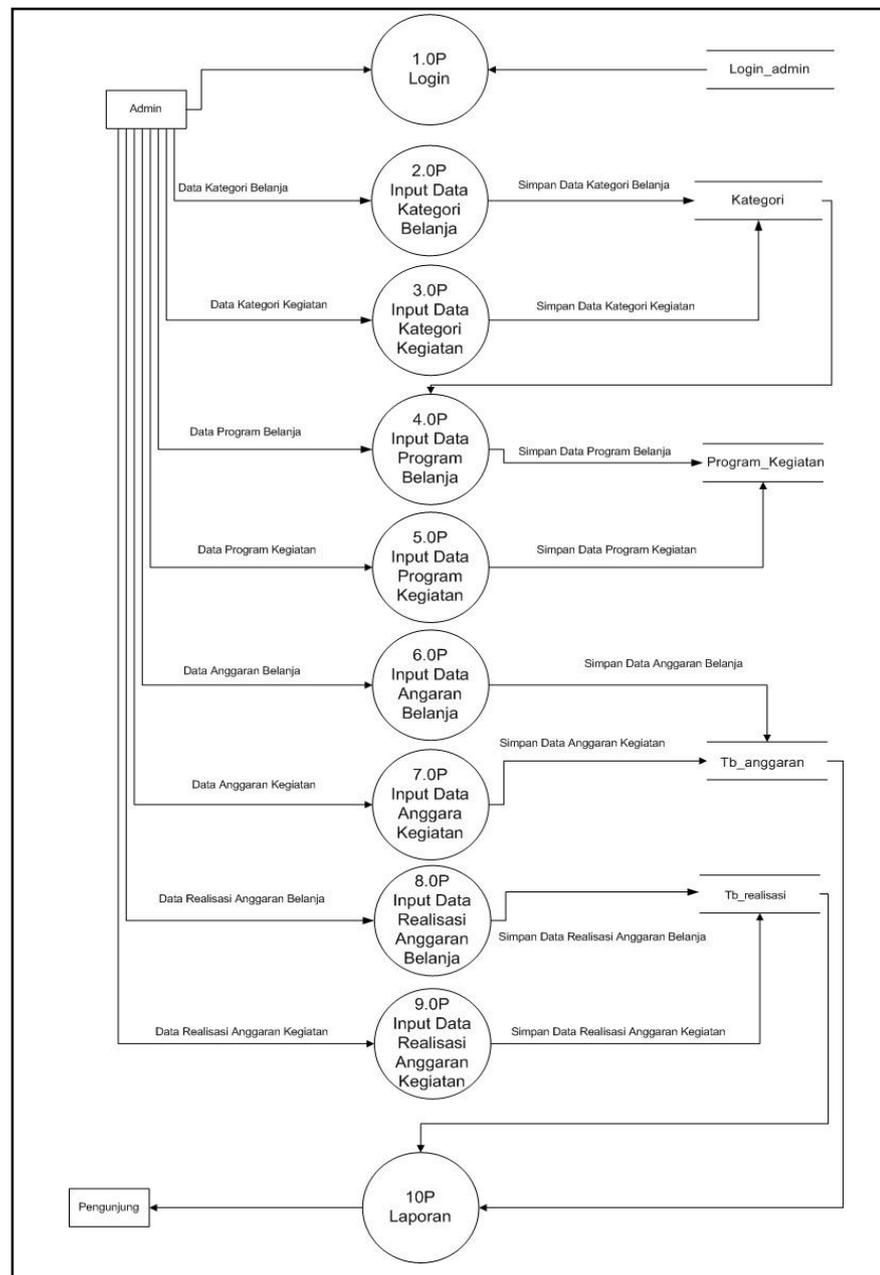


**Gambar 3.3 Diagram Konteks**

Berdasarkan gambar diagram konteks diatas dapat dijelaskan *website* SKPD Kabupaten Lahat Provinsi Sumatra Selatan, ada 2 (Dua) entitas yaitu *admin* dan ketua. Data yang bersumber dari *admin* berupa data *admin*, data kategori, program kegiatan, data anggaran dan data realisasi anggaran. Informasi yang di terima oleh *admin* adalah informasi kategori, informasi program kegiatan, informasi anggaran dan informasi realisasi anggaran, sedangkan yang di terima oleh ketua merupakan laporan, informasi program kegiatan , informasi anggaran, dan informasi realisasi anggaran.

### 3.2.2.1.2. DFD Level 0

Diagram aliran level 0 dapat dilihat pada gambar 3.4 :



**Gambar 3.4 DFD Level 0**

Berikut ini adalah Penjelasan dari DFD Level 0 pada gambar 3.4 sebagai berikut:

- a. Proses 1.0 adalah *admin* melakukan penginputan data kategori, data di rekam dan di simpan di table kategori.
- b. Proses 2.0 adalah *admin* melakukan penginputan data program, hasil proses di rekam dan disimpan di tabel, program.
- c. Proses 3.0 adalah *admin* melakukan penginputan data anggaran lalu di proses, hasil proses di rekam di tabel, anggaran yang nantinya akan menjadi laporan.
- d. Proses 4.0 adalah *admin* melakukan penginputan data realisasi anggaran lalu di proses, hasil proses di rekam di tabel, realisasi anggaran. Yang nantinya akan menjadi laporan.
- e. Proses 5.0 adalah *admin* menerima laporan dari table anggaran dan table realisasi anggaran.

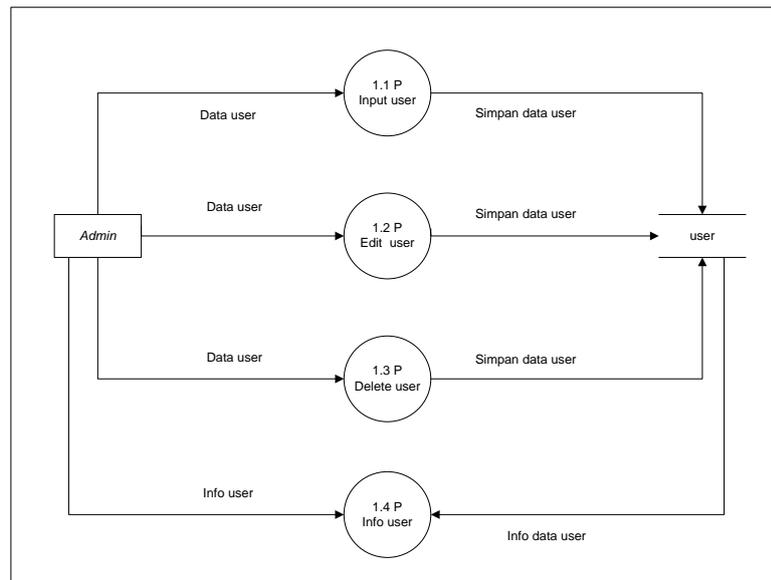
#### **3.2.2.1.2. DFD Level 1**

Diagram level 1 ini tercipta dari semua proses dari diagram level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.6.

## 1. Tambah user

Diagram level 1 proses 1.0 pengelolaan data user.

Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut ini :



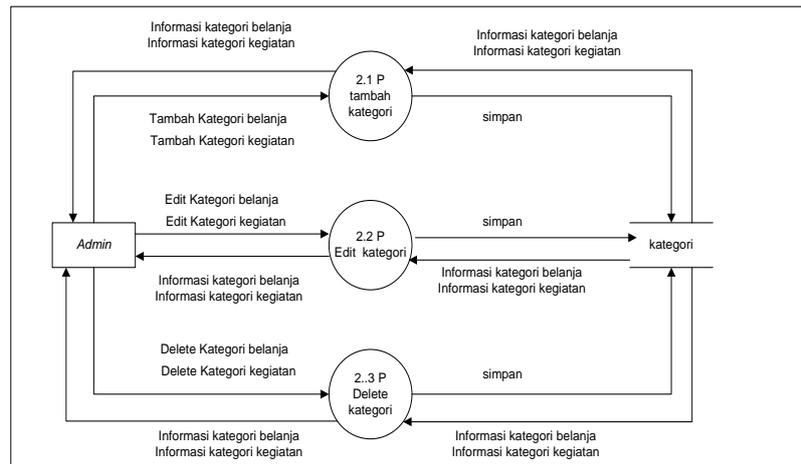
**Gambar 3.5 DFD Level 1 proses 1**

Adapun penjelasan dari diagram level 1 proses 1.0:

1. Proses 1.1P adalah proses dimana *admin* menambahkan data user baru.
2. Proses 1.2P adalah proses dimana melakukan perubahan data user.
3. Proses 1.3P adalah adalah proses dimana melakukan penghapusan data user.

## 2. data kategori

Diagram level 1 proses 2.0 pengelolaan data kategori. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut ini :



**Gambar 3.6 DFD Level 1 proses 2**

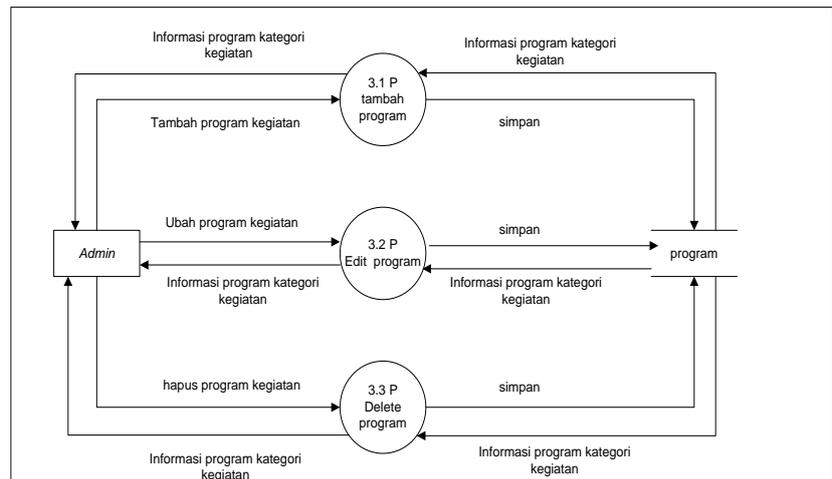
Adapun penjelasan dari diagram level 1 proses 2.0:

1. Proses 2.1P adalah proses dimana *admin* menambahkan data kategori.
2. Proses 2.2P adalah proses dimana melakukan perubahan data kategori.
3. Proses 2.3P adalah proses dimana melakukan penghapusan data kategori.

### 3. Data program

Diagram level 1 proses 3.0 pengolahan program.

Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut ini :



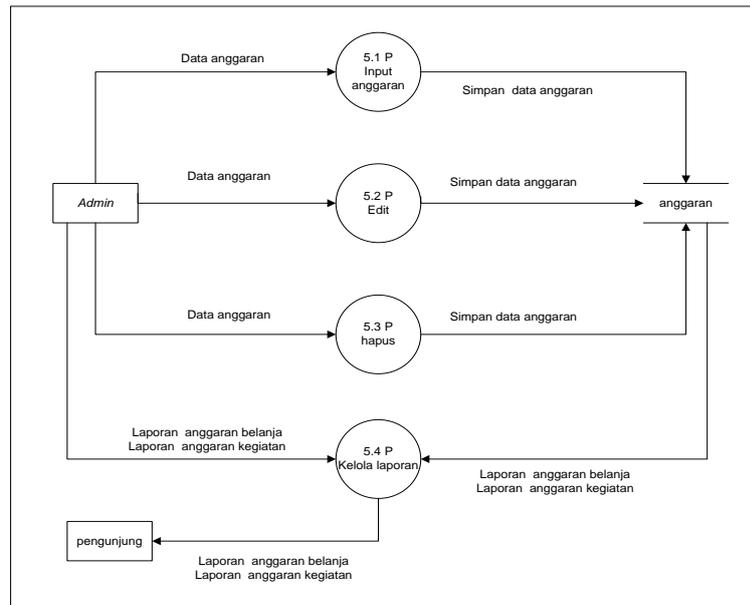
**Gambar 3.7 DFD Level 1 proses 3**

Adapun penjelasan dari diagram level 1 proses 3.0:

4. Proses 3.1P adalah proses dimana *admin* menambahkan data program.
5. Proses 3.2P adalah proses dimana melakukan perubahan data program.
6. Proses 3.3P adalah adalah proses dimana melakukan penghapusan data program.

#### 4. *Input data anggaran*

Diagram level 1 proses 4.0 pengolahan data anggaran Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut ini :



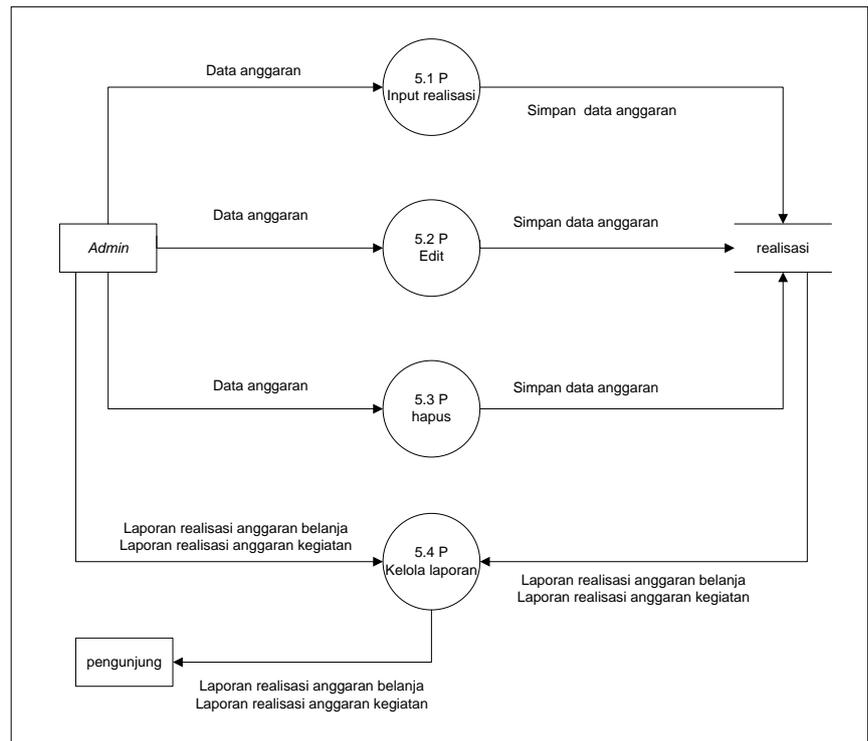
**Gambar 3.8 DFD Level 1 proses 4**

Adapun penjelasan dari diagram level 1 proses 4.0:

1. Proses 4.1P adalah proses dimana *admin* menambahkan data anggaran.
2. Proses 4.2P adalah proses dimana melakukan perubahan data anggaran.
3. Proses 4.3P adalah proses dimana melakukan penghapusan data anggaran.

## 5. *Input data realisasi*

Diagram level 1 proses 5.0 pengelolaan data realisasi Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut ini :



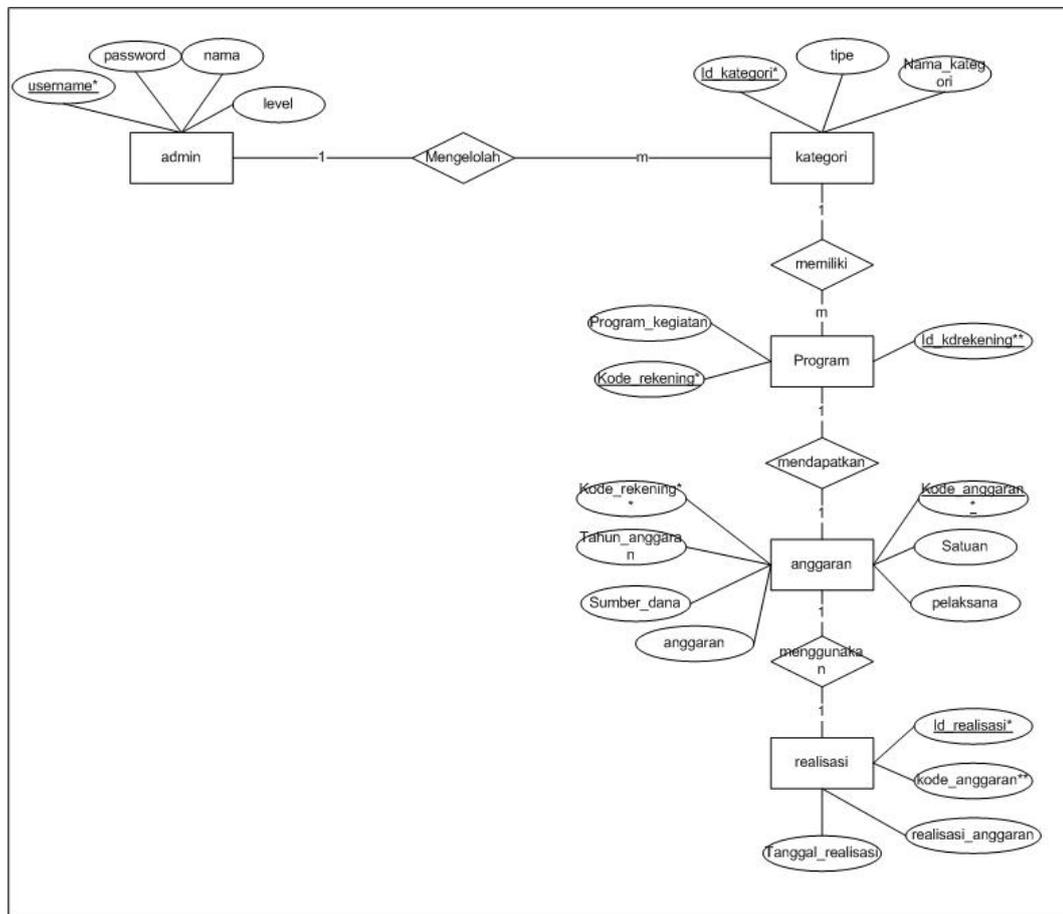
**Gambar 3.9 DFD Level 1 proses 5**

Adapun penjelasan dari diagram level 1 proses 5.0:

4. Proses 5.1P adalah proses dimana *admin* menambahkan data realisasi.
5. Proses 5.2P adalah proses dimana melakukan perubahan data realisasi.
6. Proses 5.3P adalah proses dimana melakukan penghapusan data realisasi.

### 3.2.2.1.3 Hubungan Antar Data

Hubungan antar data dapat berupa *Entity Relationship Diagram*. Berikut adalah gambar *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atributnya. Dapat dilihat pada gambar 3.11



**Gambar 3.11** *Entity Relationship Diagram*.

### 3.2.2.2. Struktur Tabel

Desain *database* yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama field, type *field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel digunakan untuk menampung data. Adapun desain *database* yaitu sebagai berikut:

#### 1. Tabel *login*

Tabel *login* merupakan tabel yang memuat informasi tentang *username*, *password*, dan nama. Detail tabel *login* dapat dilihat pada tabel 3.1 :

Nama tabel : *login*

*Primary Key* : *username*

**Tabel 3.1 Tabel *login***

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	<i>username</i>	<i>Varchar</i>	35	Primary Key
2.	<i>password</i>	<i>Varchar</i>	30	-
3.	Nama	<i>Varchar</i>	100	-
4.	Bagian	<i>Int</i>	11	-
5.	Level	<i>Int</i>	11	-

#### 2. Tabel kategori

Tabel kategori merupakan tabel yang memuat informasi tentang *id\_kategori* dan *nama\_kategori*. Detail tabel kategori dapat dilihat pada tabel 3.2

Nama tabel : kategori

*Primary Key* : id\_kategori

**Tabel 3.2 Tabel kategori**

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	id_kategori	Varchar	25	Primary Key
2.	nama_kategori	Varchar	100	-

### 3. Tabel program kegiatan

Tabel Program kegiatan merupakan tabel yang memuat informasi tentang kode\_rekening, id\_kategori dan nama\_program. Detail tabel program dapat dilihat pada tabel 3.3

Nama tabel : Program kegiatan

*Primary Key* : kd\_rekening

**Tabel 3.3 Tabel program kegiatan**

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1	kd_rekening	Int	11	Primary key
2.	id_kategori	Varchar	25	Foreign key
3.	nama_kategori	varchart	100	-

### 4. Table anggaran

Tabel anggaran merupakan tabel yang memuat informasi tentang sumber dana, target, tahun anggaran dan . Detail tabel anggaran dapat dilihat pada tabel 3.3

Nama tabel : tb\_anggaran

*Primary Key* : id\_anggaran

**Tabel 3.4 Tabel anggaran**

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	kd_anggaran	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	kd_rekening	<i>Varchar</i>	25	<i>Foreign key</i>
3	tahun_anggaran	<i>Int</i>	11	-
4	sumber_dana	<i>Varchar</i>	25	-
5	Anggaran	<i>Int</i>	11	-

### 5. Table realisasi

Tabel realisasi merupakan tabel yang memuat informasi tentang kd\_realisasi. Detail tabel realisasi dapat dilihat pada tabel 3.5.

Nama tabel : realisasi

*Primary Key* : kd\_realisasi

**Tabel 3.5 Tabel realisasi**

No	Fields	Type	Width	Keterangan
1.	kd_realisasi	<i>Int</i>	11	<i>Primary Key</i>
2.	kd_rekening	<i>Varchar</i>	25	<i>Foreign key</i>
3	nama_program	<i>Int</i>	11	-
4	tahun_anggaran	<i>Varchar</i>	25	-
5	tanggal_realisasi	<i>Int</i>	11	-
6.	jumlah_realisasi	<i>Int</i>	11	-

### 3.2.2.3 Design tampilan

Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan input dan output yang terdapat pada Website SKPD Kabupaten Lahat Provinsi Sumatra Selatan .

a) *Design Form Input Login*

Desain *form* input login digunakan untuk masuk ke dalam sistem, adapun desain form login dapat dilihat pada gambar 3.12 :

The image shows a rectangular box titled "Form Login". Inside the box, there are two horizontal input fields. The first field is labeled "User name" and the second is labeled "password". Below these two fields is a single button labeled "login".

**Gambar 3.12 Design Login**

b) *Desain user*

Desain *user* adalah tampilan untuk menambahkan user adapun desain user dapat dilihat pada gambar 3.13 :

The image shows a web interface for user management. On the left is a sidebar menu with the following items: Dashboard, user (highlighted in blue), Kategori belanja, Kategori kegiatan, Program belanja, Program kegiatan, Anggaran belanja, Anggaran kegiatan, Realisasi anggaran belanja, Realisasi anggaran kegiatan, Laporan realisasi anggaran belanja, and Laporan realisasi anggaran kegiatan. The main content area is titled "user" and contains a form with the following fields: a text input field with "user" as a placeholder, a "Username" label, a "Nama user" label, a "Password" label, and a "Level" label. Below the "Level" field is a "simpan" button. At the bottom of the form, there is a "show" label with a dropdown menu showing "v" and a "search" label with an input field.

**Gambar 3.13 Design user**

### c) Desain *Home*

Desain *home* adalah desain yang akan tampil setelah berhasil login, adapun desain *home* dapat dilihat pada gambar 3.14.

**Gambar 3.14 Desain *Home* Untuk Admin**

### d) Desain Kategori

Desain kategori ini berfungsi untuk pemanggilan kategori program kegiatan.

no	Id kategori / belanja kegiatan	kategori / belanja kegiatan	action
1	0000000	xxxxxxx	hapus edit

**Gambar 3.15 Desain kategori**

### e) Desain Program kegiatan

Desain program kategori ini berfungsi untuk pemanggilan data yang telah dibuat dikategori berupah kategori proram kegiatan yang telah di isi dalam table kategori.

Dashboard	Program kegiatan										
user	Program kegiatan										
Kategori belanja	Kode rekening belanja xxxxxx										
Kategori kegiatan	Kategori program kegiatan xxxxxx										
Program belanja	Belanja pegawai										
Program kegiatan	Nama program										
Anggaran belanja	<input type="button" value="simpan"/>										
Anggaran kegiatan	Program kegiatan										
Realisasi anggaran belanja	<table border="1"> <thead> <tr> <th>no</th> <th>Kode rekening</th> <th>Nama program</th> <th>Nama program</th> <th>action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0000000</td> <td>xxxxxxx</td> <td>xxxxxxx</td> <td><input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="edit"/></td> </tr> </tbody> </table>	no	Kode rekening	Nama program	Nama program	action	1	0000000	xxxxxxx	xxxxxxx	<input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="edit"/>
no	Kode rekening	Nama program	Nama program	action							
1	0000000	xxxxxxx	xxxxxxx	<input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="edit"/>							
Realisasi anggaran kegiatan											
Laporan realisasi anggaran belanja											
Laporan realisasi anggaran kegiatan											

Gambar 3.16 Desain program kegiatan

### f) Desain program belanja

Desain belanja ini digunakan untuk menginput data program belanja yang akan di laksanakan.

Dashboard	Kategori belanja/kegiatan								
user									
Kategori belanja	kategori / belanja kegiatan								
Kategori kegiatan	<input type="button" value="simpan"/>								
Program belanja	Kategori belanja / kegiatan								
Program kegiatan	show 0000								
Anggaran belanja	<table border="1"> <thead> <tr> <th>no</th> <th>Id kategori / belanja kegiatan</th> <th>kategori / belanja kegiatan</th> <th>action</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>0000000</td> <td>xxxxxxx</td> <td><input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="edit"/></td> </tr> </tbody> </table>	no	Id kategori / belanja kegiatan	kategori / belanja kegiatan	action	1	0000000	xxxxxxx	<input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="edit"/>
no	Id kategori / belanja kegiatan	kategori / belanja kegiatan	action						
1	0000000	xxxxxxx	<input type="button" value="hapus"/> <input type="button" value="edit"/>						
Anggaran kegiatan									
Realisasi anggaran belanja									
Realisasi anggaran kegiatan									
Laporan realisasi anggaran belanja									
Laporan realisasi anggaran kegiatan									

Gambar 3.17 Desain program belanja

### g) Desain Anggaran belanja

Desain Anggaran kegiatan ini digunakan untuk menginput data yang berupa kode rekening, satuan, pelaksana, tahun anggaran, sumber dana yang didapat serta jumlah anggaran kegiatan yang diterima.

Dashboard	anggaran
user	Kode rekening
Kategori belanja	satuan
Kategori kegiatan	pelaksana
Program belanja	Tahun anggaran
Program kegiatan	Sumber dana
Anggaran belanja	anggaran
Anggaran kegiatan	
Realisasi anggaran belanja	simpan
Realisasi anggaran kegiatan	
Laporan realisasi anggaran belanja	
Laporan realisasi anggaran kegiatan	

**Gambar 3.18 Desain anggaran belanja**

### h) Desain Anggaran kegiatan

Desain Anggaran kegiatan ini digunakan untuk menginput data yang berupa kode rekening, satuan, pelaksana, tahun anggaran, sumber dana yang didapat serta jumlah anggaran kegiatan yang diterima.

Dashboard	anggaran
user	Kode rekening
Kategori belanja	satuan
Kategori kegiatan	pelaksana
Program belanja	Tahun anggaran
Program kegiatan	Sumber dana
Anggaran belanja	anggaran
Anggaran kegiatan	
Realisasi anggaran belanja	simpan
Realisasi anggaran kegiatan	
Laporan realisasi anggaran belanja	
Laporan realisasi anggaran kegiatan	

**Gambar 3.19 Desain anggaran kegiatan**

### i) Desain Realisasi anggaran belanja

Desain realisasi anggran belanja digunakan untuk melihat dan mencetak laporan yang telah dibuat, adapun desain laporan .

**Gambar 3.20 Realisasi desain anggaran kegiatan**

### j) Desain Realisasi anggaran kegiatan

Desain tampilan realisasi anggaran kegiatan digunakan untuk melihat dan mencetak laporan yang telah dibuat, adapun desain laporan

**Gambar 3.21 Desain realisasi anggaran kegiatan**

**k) Desain laporan realisasi anggaran belanja**

Desain tampilan laporan realisasi anggaran belanja digunakan untuk melihat dan mencetak laporan yang telah dibuat, adapun desain laporan realisasi belanja.

Laporan Realisasi Belanja SKPD Lahat Tahun 2019								
no	Kode rekening	Nama program	satuan	pelaksana	Tahun anggaran	Sumber dana	anggaran	Realisasi anggaran
1	xxxx	yyymmmd dd	xxx	xxx	ymd	xxx	0000	0000
Total							00000	

**Gambar 3.22 Desain laporan realisasi belanja**

**l) Desain laporan realisasi anggaran belanja**

Desain tampilan laporan realisasi anggaran kegiatan digunakan untuk melihat dan mencetak laporan yang telah dibuat, adapun desain laporan realisasi belanja.

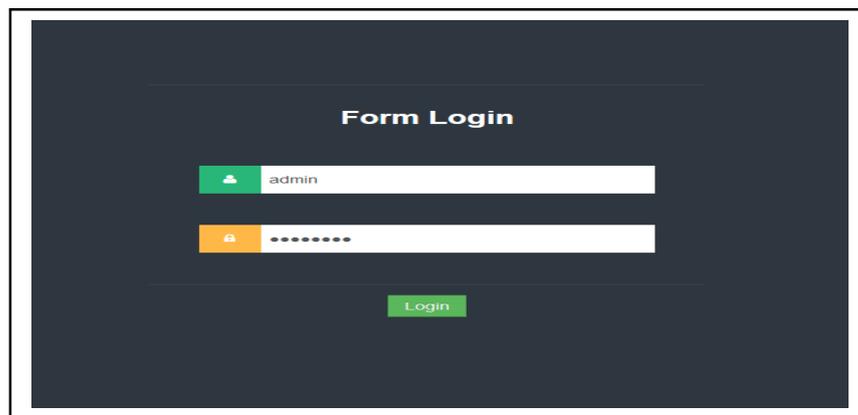
Laporan Realisasi kegiatan SKPD Lahat Tahun 2019								
no	Kode rekening	Nama program	satuan	pelaksana	Tahun anggaran	Sumber dana	anggaran	Realisasi anggaran
1	xxxx	yyymmmd dd	xxx	xxx	ymd	xxx	0000	0000
Total							00000	

**Gambar 3.23 Desain laporan realisasi belanja**

### 3.2.2.4. Implementasi Tampilan interface

#### a. *Interface tampilan login*

Pada tampilan ini akan menampilkan halaman *login* bagi *admin*.

The image shows a dark-themed login form titled "Form Login". It features two input fields: the first is for the username, containing the text "admin", and the second is for the password, represented by a series of dots. A green "Login" button is positioned below the password field. The form is centered on a dark background.

Gambar 3.24 tampilan login bagian *admin*

#### b. *tampilan menu user*

Pada tampilan ini akan menampilkan halaman login bagi *admin*.

The image shows a light-themed user login form. On the left, there is a dark sidebar menu with various options, including "User" which is highlighted. The main form area has a title "User" and a sub-header "User". It contains four input fields: "Username" (empty), "Nama user:" (containing "admin"), "Password" (containing dots), and "Level" (a dropdown menu with "Kelas" selected). A blue "Simpan" button is located below the "Level" field. The form is set against a light gray background.

Gambar 3.25 tampilan menu user

### c. Tampilan *dashborad*

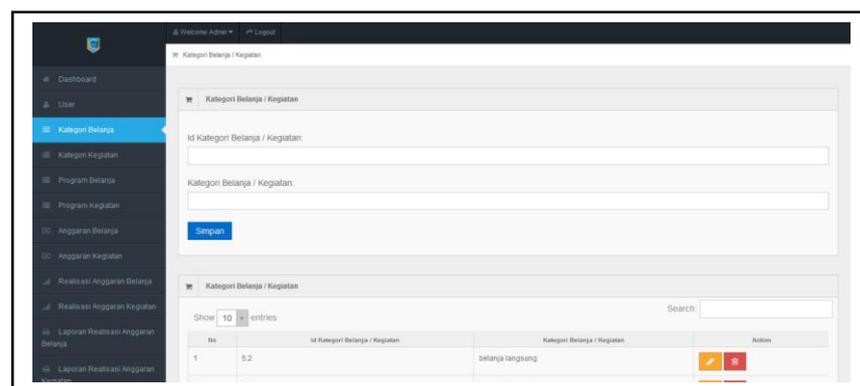
pada tampilan ini menampilkan menu home, kategori, program kegiatan, anggaran belanja, anggaran kegiatan, realisasi belanja, dan realisasi kegiatan.



Gambar 3.26 tampilan *dashboard*

### d. Tampilan kategori belanja

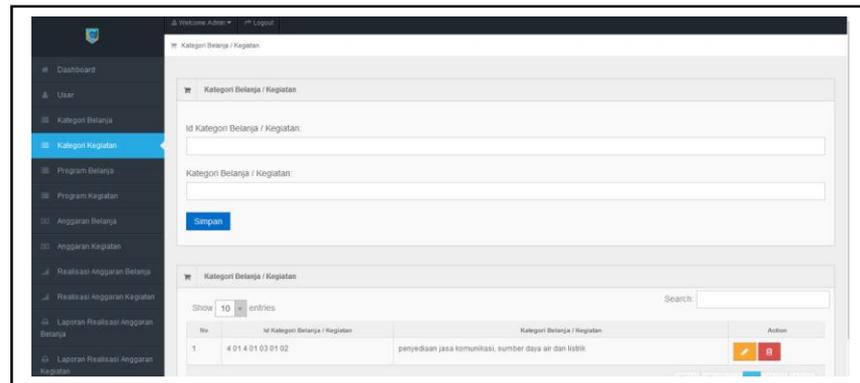
Tampilan untuk mengelola kategori anggaran yang terdapat `id_kategori` dan kategori belanja.



Gambar 3.27 tampilan kategori belanja

### e. Tampilan kategori kegiatan

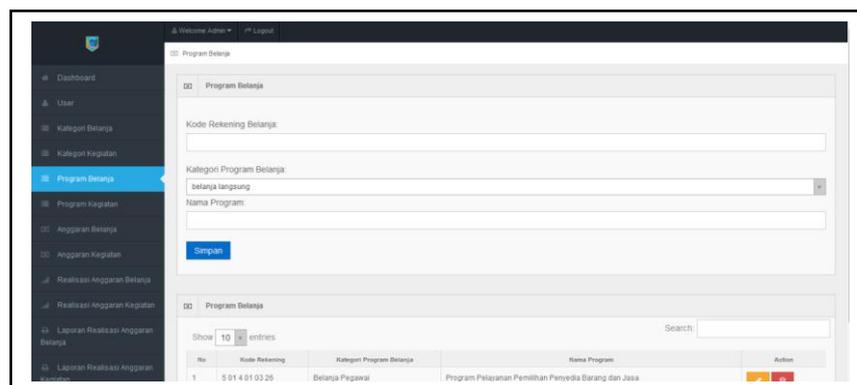
Tampilan untuk mengelola kategori kegiatan yang terdapat id\_kategori kegiatan dan kategori kegiatan.



**Gambar 3.28 tampilan kategori kegiatan**

### f. Tampilan program belanja

Pada tampilan ini menampilkan kode rekening, kategori program kegiatan, dan nama program.



**Gambar 3.29 tampilan program belanja**

### g. Tampilan program kegiatan

Pada tampilan ini menampilkan kode rekening, kategori program kegiatan, dan nama program.

No	Kode Rekening	Kategori Program Kegiatan	Nama Program	Action
1	4 01 4 01 03 01 02	penyediaan jasa komunikasi, sumber daya air dan listrik	peningkatan pelayanan kehidupan beragama	

**Gambar 3.30 tampilan program kegiatan**

### h. Desain tampilan anggaran belanja

Pada tampilan ini akan menampilkan tampilan terdapat form untuk menginput data anggaran belanja.

**Gambar 3.31 tampilan anggaran belanja**

### i. Desain tampilan anggaran kegiatan

Pada tampilan ini akan menampilkan tampilan terdapat form untuk menginput data anggaran kegiatan.

The screenshot shows a web application interface for 'Anggaran Kegiatan'. The left sidebar contains a navigation menu with items like 'Dashboard', 'User', 'Kategori Belanja', 'Kategori Kegiatan', 'Program Belanja', 'Program Kegiatan', 'Anggaran Belanja', 'Anggaran Kegiatan', 'Realisasi Anggaran Belanja', 'Realisasi Anggaran Kegiatan', 'Laporan Realisasi Anggaran Belanja', and 'Laporan Realisasi Anggaran Kegiatan'. The main content area is titled 'Anggaran Kegiatan' and contains the following form fields:

- Kode Rekening Kegiatan:** A dropdown menu with the value '4 01 4 01 03 01 02-pembiayaan pelayanan kehidupan beragama'.
- Saluran:** A text input field.
- Pelaksana:** A text input field.
- Tahun Anggaran:** A dropdown menu with the value '2018'.
- Sumber Dana:** A dropdown menu with the value 'APBD'.
- Anggaran:** A text input field.
- Simpan:** A blue button to save the data.

**Gambar 3.32** tampilan anggaran kegiatan

### j. Desain tampilan realisasi belanja

Pada tampilan ini akan menampilkan tampilan form untuk menginput data realisasi anggaran belanja.

The screenshot shows a web application interface for 'Realisasi Anggaran'. The left sidebar is the same as in the previous image. The main content area is titled 'Realisasi Anggaran' and contains the following form fields:

- Kode Realisasi Anggaran:** A dropdown menu.
- Jumlah Realisasi Anggaran:** A text input field with a numeric keypad icon.
- Simpan:** A blue button to save the data.

Below the form is a table showing budget realization data. The table has the following columns: 'No', 'Kode Rekening', 'Nama Program', 'Tahun Anggaran', 'Anggaran', 'Tanggal Realisasi', and 'Realisasi Anggaran'.

No	Kode Rekening	Nama Program	Tahun Anggaran	Anggaran	Tanggal Realisasi	Realisasi Anggaran
1	5 01 4 01 03 20	Program Pelayanan Pembiayaan Penyedia Barang dan Jasa	2018	30000000	2018-12-30	30000000
2	5 2 3	belanja jasa upah tenaga kerja	2018	3000000	2018-01-01	2500000

At the bottom of the table, there are navigation controls: 'First', 'Previous', 'Next', and 'Last'.

**Gambar 3.33** tampilan realisasi anggaran belanja

### k. Tampilan realisasi anggaran kegiatan

Pada tampilan ini akan menampilkan tampilan form untuk menginput data realisasi anggaran kegiatan.

No	Kode Rekening	Nama Program	Tahun Anggaran	Anggaran	Tanggal Realisasi	Realisasi Anggaran
1	4 01 4 01 03 01 02	peningkatan pelayanan kehidupan beragama	2018	400000	2019-01-01	400000

**Gambar 3.34 tampilan realisasi anggaran kegiatan**

### l. Tampilan laporan realisasi anggaran belanja

Pada tampilan ini akan laporan realisasi anggaran belanja periode berlangsung.

**Laporan Realisasi Belanja SKPD Lahat**

Tahun 2019

No	Kode Rekening	Nama Program	Satuan	Pelaksana	Tahun Anggaran	Sumber Dana	Anggaran	Realisasi Anggaran
1	5 01 4 01 03 26	Program Pelayanan Pemilihan Penyedia Barang dan Jasa	Buah	SKPD Lahat	2018	APBD	Rp. 300.000.000,00	Rp. 300.000.000,00
2	5.2.3	belanja jasa upah tenaga kerja	bulan	PPTK	2018	APBD	Rp. 3.000.000,00	Rp. 2.500.000,00
Total							<b>Rp. 303.000.000,00</b>	<b>Rp. 302.500.000,00</b>

Palembang, 01 January 2019

**Gambar 3.35 tampilan realisasi anggaran kegiatan**

## 2. Tampilan laporan realisasi anggaran belanja

Pada tampilan ini akan laporan realisasi anggaran belanja periode berlangsung.

Laporan Realisasi Belanja SKPD Lahat								
Tahun 2019								
No	Kode Rekening	Nama Program	Satuan	Pelaksana	Tahun Anggaran	Sumber Dana	Anggaran	Realisasi Anggaran
1	5.01.4.01.03.26	Program Pelayanan Pemilihan Penyedia Barang dan Jasa	Buah	SKPD Lahat	2018	APBD	Rp. 300.000.000,00	Rp. 300.000.000,00
2	5.2.3	belanja jasa upah tenaga kerja	bulan	PPTK	2018	APBD	Rp. 3.000.000,00	Rp. 2.500.000,00
Total							Rp. 303.000.000,00	Rp. 302.500.000,00

Palembang, 01 January 2019

**Gambar 3.36 tampilan realisasi anggaran kegiatan**

## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan dalam laporan Praktik Kerja Lapangan, maka kesimpulan yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya *website* SKPD Kabupaten Lahat Provinsi Sumatera Selatan dapat mempermudah karyawan pada Bagian Pembangunan dan Layanan pengadaan barang dan jasa mengetahui laporan realisasi kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung kegiatan pembangunan dana anggaran pendapatan dan belanja daerah (APBD) yang terealisasi pertahunnya.
2. *Website* SKDP Kabupaten Lahat Provinsi Sumatra Selatan ini terdiri dari halaman *dashboard*, halaman *user*, halaman anggaran, halaman kategori, halaman program belanja, halaman program kegiatan, halaman anggaran belanja, halaman anggaran kegiatan, halaman realisasi anggaran belanja, realisasi anggaran kegiatan, halaman laporan realisasi belanja dan halaman laporan kegiatan.

#### 4.2. Saran

Berdasarkan hal-hal yang telah dikemukakan oleh penulis, adapun saran-saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut:

1. Apabila kedepannya *website* ini diterapkan, diharapkan dapat dikembangkan dengan menyediakan halaman atau fitur yang dapat langsung terhubung ke bagian-bagian yang membutuhkan laporan realisas kemajuan fisik dan keuangan belanja langsung kegiatan pembangunan dana APBD yang teralisasi pertahunnya.
2. Diharapkan apabila *website* diterapkan di Pemda Kabupaten Lahat. Akan lebih baik *website* dibuat hosting.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dianing. (2012). *Menguasai PHP dan MySQL*. Jakarta: Penerbit Kuncikom.
- Iyuditya, Erlina Dayanti. *Sistem Pengendali Lampu Ruangan Secara Otomatis Menggunakan Pc Berbasis Mikrokontroler Arduino Uno*. Jurnal Online ICT STMIK IKMI, Vol.10, Edisi Desember 2013.
- Jeprie, M. (2013). *Cara Mudah Belajar Pemrograman Web dengan PHP*. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.
- Purbayu, Y. Y. A. (2014). *Toko Online dengan PHP dan MySQL*. Jakarta: PT Elex Media KomputindoKelompokGramedia, Anggota Ikapi.
- Muhammad Syahrizal, 2012. *Perancang Sistem Aplikasi Pembuatan Roster Mata Kuliah Pada Perguruan Tinggi*. Pelita Informatika Budi Darma, Volume 1, agustus 2012 ISSN : 2301-9425-01
- Ningsih, Sri Rahayu dan Wan Yuliyani. *Aplikasi Arsip Induk Langganan (AIL) PT. PLN (Persero) Rayon Pelaihari Cabang Banjarmasin Berbasis Web*. Jurnal Sains dan Informatika. 2017. ISSN 2460-173X.
- Oktavian, D. P. (2013). *Membuar Website Powerfull Menggunakan PHP dan Database*. Yogyakarta: Penerbit MediaKom.
- Raharjo, B. (2011) *Belajar Otodidak Membuat Database Menggunakan MySQL*. Bandung: Penerbit Informatika
- Rosa, ( 2011). *Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung: Informatika Bandung..
- Sugiyono dalam Lucky dan Sjendry (2017:173). *Eksplorasi Faktor Service Quality Terhadap Kepuasan Pelanggan Pasar Pinangsung Korambasa Kota Manado*. Jurnal Manajemen Bisnis dan Inovasi. ISSN 2356-3966.