

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* DINAS PEMBERDAYAAN  
MASYARAKAT DAN DESA PROVINSI SUMATERA  
SELATAN MENGGUNAKAN *FRAMEWORK LARAVEL***



**Diajukan Oleh :**

**VERNANDA SEPTIA WANANDI**

**021180005**

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

**PALEMBANG**

**2021**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : VERNANDA SEPTIA WANANDI  
**NOMOR POKOK** : 021180005  
**PROGRAM STUDI** : S1 SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**JUDUL** : RANCANG BANGUN *WEBSITE* DINAS  
PEMBERDAYAA MASYARAKAT DAN  
DESA PROVINSI SUMATERA SELATAN  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK*  
*LARAVEL*

**Tanggal : 21 Juli 2021**

**Pembimbing**

**Mengetahui,**

**Ketua**

**Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0216098801**

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

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**NAMA** : VERNANDA SEPTIA WANANDI  
**NOMOR POKOK** : 021180005  
**PROGRAM STUDI** : S1 SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**JUDUL** : RANCANG BANGUN *WEBSITE* DINAS  
PEMBERDAYAA MASYARAKAT DAN  
DESA PROVINSI SUMATERA SELATAN  
MENGUNAKAN *FRAMEWORK*  
*LARAVEL*

**Tanggal : 27 Juli 2021**

**Tanggal : 27 Juli 2021**

**Penguji 1**

**Penguji 2**

**Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.**

**Yayuk Ike Meilani, S.Kom., M.Kom.**

**NIDN : 0215028002**

**NIDN : 0224059102**

**Menyetujui,**

**Ketua**

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

**NIP : 09.PCT.13**

**MOTTO :**

*Ide tidak keluar dalam bentuk sempurna,  
ide itu akan lebih jelas saat kita  
mengerjakannya.*

**Kupersembahkan kepada:**

- *Keluarga Tercinta*
- *Para Pendidik yang ku hormati*
- *Teman-teman sekalian*

## KATA PENGANTAR

Puji dan Sukur kehadiran Allah SWT, karena atas berkat dan karunianya lah sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan laporan praktik kerja lapangan di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan yang berjudul “Rancang Bangun *Website* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan Menggunakan *Framework Laravel*”, Adapun tujuan penulisan laporan yaitu sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penulisan penyusunan Skripsi pada STMIK PalComTech Palembang.

Dalam penulisan dan penyusunan laporan ini, penulis mengucapkan terimakasih sebanyak-banyaknya kepada pihak-pihak yang telah mendukung, membantu, dan membimbing penulis selama proses penyelesaian laporan PKL ini selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada bapak Benedictus Effendi,S.T.,M.T selaku ketua STMIK PalComTech, bapak Andri Saputra, S.Kom.,M.Kom selaku ketua PROGRAM STUDI S1 Sistem Informasi STMIK PalComTech sekaligus dosen pembimbing yang sangat penulis hormati, seluruh dosen dan staff STMIK PalComTech, bapak Sukma Setiadi YS. S.STP., M.Si selaku pembimbing lapangan, semua pegawai Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan, kepada keluarga tercinta, teman-teman yang penulis sayangi serta semua pihak yang telah banyak membantu memberikan dukungan dan serta doa kepada penulis.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan praktik kerja lapangan yang telah penulis buat ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, jika dalam penulisan masih ada banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan banyak saran dan kritik membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik kedepannya. Terima kasih.

Palembang, 4 Juni 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Ruang Lingkup PKL .....	2
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL.....	3
1.3.1 Tujuan PKL .....	3
1.3.2 Manfaat PKL .....	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	5
1.4.1 Tempat PKL.....	5
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL .....	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data .....	5
1.5.1 Wawancara .....	5
1.5.2 Observasi .....	6
1.5.3 Studi Pustaka .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
2.1 Landasan Teori.....	7

2.1.1 Sistem Informasi .....	7
2.1.2 Website .....	7
2.1.3 Database .....	7
2.1.4 Hypertext Preprocessing (PHP) .....	8
2.1.5 Framework Laravel .....	8
2.1.6 Flowchart .....	9
2.1.7 UML (Unified Modeling Language) .....	10
2.2 Gambaran Umum Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa .....	14
2.2.1 Sejarah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa .....	14
2.2.2 Visi dan Misi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa .....	14
2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang .....	15
2.2.4 Uraian Kegiatan .....	22
 <b>BAB III PEMBAHASAN</b>	
3.1 Hasil Pengamatan .....	23
3.2 Evaluasi dan Pembahasan .....	24
3.2.1 Evaluasi .....	24
3.2.2 Pembahasan .....	25
3.3 Hasil Rancangan .....	51
 <b>BAB IV SIMPULAN DAN SARAN</b>	
4.1 Simpulan .....	74
4.2 Saran .....	74
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>xiv</b>
<b>HALAMAN LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi.....	15
Gambar 3. 1 Flowchart prosedur yang sedang berjalan.....	23
Gambar 3. 2 Use Case Diagram.....	27
Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin.....	29
Gambar 3. 4 Activity Diagram Operator.....	31
Gambar 3. 5 Desain halaman beranda.....	43
Gambar 3. 6 Desain Halaman Tentang .....	44
Gambar 3. 7 Desain Halaman Visi Misi .....	45
Gambar 3. 8 Desain Halaman Struktur .....	46
Gambar 3. 9 Desain Halaman Berita .....	46
Gambar 3. 10 Desain Halaman Berita Detail.....	47
Gambar 3. 11 Desain Halaman Informasi.....	48
Gambar 3. 12 Desain Halaman Informasi Detail.....	48
Gambar 3. 13 Desain Hamalaman Agenda .....	49
Gambar 3. 14 Desain Halaman Galeri .....	50
Gambar 3. 15 Desain Halaman Kontak Kami.....	50
Gambar 3. 16 Hasil rancangan halaman beranda.....	52
Gambar 3. 17 Hasil rancangan halaman tentang.....	53
Gambar 3. 18 Hasil rancangan halaman visi misi.....	54
Gambar 3. 19 Hasil rancangan struktur organisasi .....	55
Gambar 3. 20 Hasil rancangan halaman berita .....	56
Gambar 3. 21 Hasil rancangan halaman berita detail .....	58

Gambar 3. 22 Hasil rancangan halaman informasi .....	59
Gambar 3. 23 Hasil rancangan halaman informasi detail .....	60
Gambar 3. 24 Hasil rancangan halaman agenda .....	61
Gambar 3. 25 Hasil rancangan agenda detail .....	61
Gambar 3. 26 Hasil rancangan halaman galeri .....	63
Gambar 3. 27 Hasil rancangan halaman kontak kami.....	63
Gambar 3. 28 Hasil rancangan halaman login .....	64
Gambar 3. 29 Hasil rancangan halaman dashboard .....	65
Gambar 3. 30 Hasil rancangan halaman kelola akun .....	65
Gambar 3. 31 Hasil rancangan halaman kelola carousel .....	66
Gambar 3. 32 Hasil rancangan halaman kelola tentang .....	66
Gambar 3. 33 Hasil rancangan halaman kelola visimisi .....	67
Gambar 3. 34 Hasil rancangan halaman kelola struktur organisasi .....	68
Gambar 3. 35 Hasil rancangan halaman kelola berita.....	69
Gambar 3. 36 Hasil rancangan halaman kelola informasi .....	70
Gambar 3. 37 Hasil rancangan halaman kelola agenda .....	71
Gambar 3. 38 Hasil rancangan halaman kelola galeri.....	71
Gambar 3. 39 Hasil rancangan halaman kelola kontak.....	72
Gambar 3. 40 Hasil rancangan halaman kelola link .....	73
Gambar 3. 41 Hasil rancangan halaman pesan masuk .....	73

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Flow Direction Symbols Flowchart</i> .....	9
Tabel 2. 2 <i>Simbol Use Case Diagram</i> .....	11
Tabel 2. 3 <i>Simbol Activity Diagram</i> .....	12
Tabel 2. 4 <i>Simbol Class Diagram</i> .....	13
Tabel 3. 1 <i>Design Table Users</i> .....	35
Tabel 3. 2 <i>Design Table Tentangs</i> .....	35
Tabel 3. 3 <i>Design Table Visimisis</i> .....	36
Tabel 3. 4 <i>Design Table Strukturs</i> .....	36
Tabel 3. 5 <i>Design Table Beritas</i> .....	37
Tabel 3. 6 <i>Design Table Informasis</i> .....	38
Tabel 3. 7 <i>Design Table Agendas</i> .....	38
Tabel 3. 8 <i>Design Table Galeris</i> .....	39
Tabel 3. 9 <i>Design Table Kontak</i> s .....	40
Tabel 3. 10 <i>Design Table Links</i> .....	40
Tabel 3. 11 <i>Design Table Pesans</i> .....	41
Tabel 3. 12 <i>Design Table Carousels</i> .....	41

## DAFTAR LAMPIRAN

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

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Perkembangan teknologi informasi yang cepat di Indonesia telah membawa perubahan baru dalam perilaku masyarakat dalam segala aktivitas keseharian baik aktivitas pribadi maupun aktivitas sebuah lembaga/instansi/perusahaan. Kecenderungan masyarakat Indonesia saat ini sangat bergantung pada sesuatu yang digital, paradigma ini muncul sebagai akibat kompleksitas segala aspek kehidupan yang menuntut segala proses terjadi secara cepat, tepat, akurat, efektif dan efisien. Salah satu pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi pada lingkungan instansi pemerintahan adalah dibangunnya sebuah *website*. Pengguna dapat memperoleh informasi secara online tanpa harus datang secara fisik ke instansi terkait. Berdasarkan manfaat yang diperoleh dengan keberadaan *website*, maka selayaknya sebuah instansi membangun *website* resmi dan kemudian mengembangkannya menjadi lebih baik.

Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan adalah salah satu instansi yang ada di pemerintahan Kota Palembang yang bergerak dibidang Pemberdayaan Masyarakat dan Desa. Masalah yang ada pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan adalah memberikan informasi kepada masyarakat dengan cara memasang banner dilokasi tertentu dan poster ataupun madding dikantor hal ini memerlukan waktu dan biaya yang cukup banyak. Maka dari itu dalam upaya meningkatkan

informasi maka dibuat *website* dengan menggunakan *Framework Laravel* akan mempercepat proses pembuatan, dan menjadikannya lebih mudah untuk dipelihara dikarenakan adanya aturan mengenai cara pemakaian framework yang digunakan. Dengan dibuatnya *website* ini diharapkan akan dapat mempermudah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa dalam menyampaikan informasi, agenda kepada masyarakat tentang kegiatan yang dilaksanakan maupun yang akan dilaksanakan, dan juga mempermudah masyarakat untuk menyampaikan pesan perihal terkait Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan melalui *website*.

Berdasarkan latar belakang diatas dapat ditarik pokok permasalahan tersebut maka penulis tertarik menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengangkat judul laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan judul **“RANCANG BANGUN *WEBSITE* DINAS PEMBERDAYAAN MASYARAKAT DAN DESA PROVINSI SUMATERA SELATAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL”**.

## **1.2 Ruang Lingkup PKL**

Adapun ruang lingkup PKL ini dalam membangun *website* dinas pemberdayaan masyarakat dan desa penulis memberikan ruang lingkup permasalahan yang akan di kaji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengguna *website* adalah terdiri dari level admin dan operator dan masyarakat.

2. Pada penelitian ini data yang diolah yaitu tentang dinas, visi misi, agenda dinas, data galeri, data berita, struktur organisasi, informasi, saran dan kontak.
3. Dalam pengolahan data dapat dilakukan oleh admin dan operator. Data akun operator dikelola oleh admin. Masyarakat bisa mengirim pesan kritik dan saran di *website*.
4. *Website* dibuat menggunakan bahasa pemrograman php, framework laravel, dbms mysql, web server lokal xampp, visual studio code, heroku dan menggunakan beberapa library yaitu animate on scroll, lightbox2, summernote, dan miniamente.

### **1.3 Tujuan dan Manfaat PKL**

#### **1.3.1 Tujuan PKL**

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari praktik kerja lapangan ini adalah menghasilkan sebuah *website* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa yang diharapkan dapat lebih mempermudah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa untuk memberikan kegiatan berita maupun informasi kepada masyarakat mengenai Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa.

#### **1.3.2 Manfaat PKL**

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

Adapun manfaat bagi mahasiswa diantaranya adalah :

1. Mahasiswa dapat belajar beradaptasi dan komunikasi dengan orang yang sudah berpengalaman di dunia kerja.
2. Mahasiswa dapat mendapat wawasan dan pengalaman dalam dunia kerja
3. Sebagai penerapan dan pengembangan ilmu yang telah didapatkan selama kuliah.
4. Menambah pengalaman serta melatih diri untuk menghadapi permasalahan-permasalahan baru ataupun yang ada.

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

Adapun manfaat bagi tempat PKL diantaranya adalah :

1. *Website* ini diharapkan dapat mempermudah dinas pemberdayaan masyarakat dan desa dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat
2. Mempermudah dinas dalam menerima pesan kritik dan saran membangun dari masyarakat untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik kedepannya.

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

Laporan praktik kerja lapangan ini akan dapat menjadi referensi bagi penulis selanjutnya dalam membantu pembuatan laporan praktik kerja lapangan.

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

### **1.4.1 Tempat PKL**

Praktik kerja lapangan (PKL) ini dilakukan di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan yang berlokasi di Jl. Kapten A.Rivai No. 259 kelurahan 26 ilir D.1, kecamatan ilir barat I. Kota Palembang.

### **1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL**

Praktik kerja lapangan (PKL) dilakukan mulai dari tanggal 08 Maret 2021 sampai dengan tanggal 08 April 2021, dilaksanakan pada setiap hari senin s/d jum'at dengan waktu 08.00-12.00 WIB.

## **1.5 Teknik Pengumpulan Data**

Dalam mengumpulkan data yang dibutuhkan untuk membangun *website* pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini teknik yang digunakan antara lain sebagai berikut:

### **1.5.1 Wawancara**

Menurut Baboe (2014:136), wawancara merupakan dialog yang dilakukan oleh peneliti dengan narasumber yang sebagai memberikan gambaran atau jawaban atas pertanyaan peneliti.

Penulis mendapatkan data dengan melakukan wawancara dengan Bapak Sukma Setiadi YS. S.STP, M.Si. Aparatur Sipil Negara pada

Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan untuk memperoleh permasalahan dan informasi data yang dibutuhkan.

### **1.5.2 Observasi**

Menurut pritandhari (2016:5) observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur - unsur yang tampak dalam gejala - gejala di suatu objek penelitian. Metode ini dilakukan dengan cara mengamati langsung objek yang berhubungan dengan data.

Disini penulis melakukan observasi langsung ke Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan untuk menganalisis dan menganalisa permasalahan prosedur penyampaian informasi pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

### **1.5.3 Studi Pustaka**

Menurut Lukman dan Sunoto (2016:226), Studi pustaka (Library Research) adalah pengumpulan data-data dengan cara mempelajari berbagai bentuk bahan-bahan tertulis seperti buku-buku penunjang kajian, catatan-catatan maupun referensi lain yang bersifat tertulis.

Penulis melakukan pengumpulan studi pustaka dengan cara memperoleh referensi dari berbagai jurnal, buku, review *website* dan buku panduan penulisan laporan PKL untuk dapat mendukung laporan praktik kerja lapangan.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1 Landasan Teori**

##### **2.1.1 Sistem Informasi**

Menurut Kadir dalam penelitian Ariska dan Jazman (2016:129). Sistem Informasi adalah kerangka kerja yang mengkoordinasikan sumber daya (manusia, komputer) untuk mengubah masukan (input) menjadi keluaran (informasi), guna mencapai sasaran-sasaran perusahaan. Sistem Informasi yaitu sistem di dalam suatu organisasi yang merupakan rangkaian dari orang-orang, data, proses, *interface*, teknologi, prosedur-prosedur yang mengeluarkan informasi untuk mencapai tujuan dalam pemecahan masalah dan pengambilan keputusan

##### **2.1.2 Website**

Menurut Abdulloh (2015:1) *Website* adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet. *Website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang ditampilkan oleh *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* atau yang lainnya.

##### **2.1.3 Database**

Menurut Bariah (2015:30), *database* merupakan komponen utama dalam membangun sebuah sistem yang menyangkut pendokumentasian

ke dalam sebuah *database*. Bentuk basis data adalah sebuah aturan yang mengatasi masalah tersebut. Hal yang harus diketahui adalah bahwa basis data terdapat suatu kelompok ruang penyimpanan data yang disebut tabel. Didalamnya terdapat data yang sangat kompleks dan terhubung satu sama lain.

#### **2.1.4 *Hypertext Preprocessing (PHP)***

Menurut Abdulloh (2015:3) PHP adalah singkatan dari Hypertext Preprocessor yang merupakan server-side programming yaitu Bahasa pemrograman yang diproses dari sisi server. Fungsi utama PHP dalam membangun *website* adalah untuk melakukan pengolahan data pada *database*. Data *website* akan dimasukkan ke *database*, diedit, dihapus, dan ditampilkan pada *website* yang akan diatur oleh PHP.

#### **2.1.5 *Framework Laravel***

Menurut Susanto dkk (2015:7734), *laravel* adalah salah satu web *application framework* yang bersifat *open source*. *Framework* ini berjalan diatas PHP 5 dan berbasis MVC (*Model View Controller*). *Laravel* pertama kali dirilis pada 22 Februari 2012. Model View *Controller* adalah sebuah metode untuk membuat sebuah aplikasi dengan memisahkan data (*Model*) dari tampilan (*View*) dan cara bagaimana memprosesnya (*Controller*). Terdapat tiga komponen pembangun suatu MVC yaitu:

- a) Model

Model adalah bagian yang berperan menghubungkan controller dengan database. Tugas dari model adalah melakukan manipulasi data ke database seperti CRUD (*create, read, update, delete*).

b) View

*View* mengatur bagaimana data akan ditampilkan kepada user. Data yang didapat dari model akan diproses oleh *controller* kemudian oleh *View* ditampilkan kepada user.

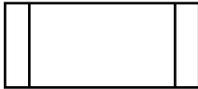
c) Controller

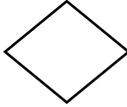
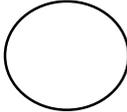
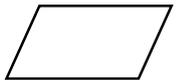
*Controller* merupakan bagian yang menjadi penghubung antara model dan *view*. *Controller* berfungsi memroses fungsi atau perintah dari user kemudian menentukan bagaimana aplikasi dijalankan.

### 2.1.6 Flowchart

Menurut Lestari dkk (2015:10), bagan alir (*flowchart*) adalah bagan atau (*chart*) yang menunjukkan alir (*flow*) didalam program atau prosedur sistem secara logika. Bagan alir digunakan terutama untuk alat bantu komunikasi dan dokumentasi pada waktu akan menggambarkan suatu bagan alir. Dapat dilihat pada tabel 2.1 berikut :

**Tabel 2. 1 Flow Direction Symbols Flowchart**

No	Simbol	Keterangan
1		Pembuatan sub program

No	Simbol	Keterangan
2		Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
3		Penghubung bagian flowchart yang berada pada satu halaman
4		Penghubung bagian bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda.
5		Permulaan/akhir program
6		Simbol <i>decision</i> , yaitu menunjukan suatu kondisi tertentu yang akan menentukan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak
7		Proses penghitung / proses pengolahan data
8		Simbol <i>input</i> / output, Menyatakan proses input atau output

Sumber: Santoso dan Nurmalina (2017:86)

### 2.1.7 UML (*Unified Modeling Language*)

Menurut Aditama (2017:23), UML merupakan sebuah Bahasa spesifikasi standar yang memvisualisasikan berdasarkan gambar untuk menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembang *software*.

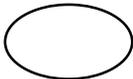
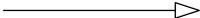
Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa UML (*Unified Modeling Language*) adalah program yang

digunakan untuk mendesain dan membuat rancangan analisis pada pemrograman berorientasi objek. Blok pembangunan UML adalah diagram. Adapun 2 jenis diagram yaitu behavior (*use case, activity diagram*) dan struktur (*class diagram*). UML memiliki beberapa tahapan sebagai berikut:

**a. Use Case Diagram**

Menurut Aditama (2017:24), *use case* adalah teknik untuk memodelkan fungsional sistem, *use case* mendeskripsikan intraksi tipikal antara para pengguna sistem dengan sistem itu sendiri. Simbol *use case* diagram dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut :

**Tabel 2. 2 Simbol Use Case Diagram**

No	Simbol	Keterangan
1		<i>Actor</i> atau aktor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi sikan aktif, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran.
2		<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif,
3		<i>Association</i> menunjukkan hubungan antara actor dengan dan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i>
4		<i>Generalisasi</i> menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan <i>use case</i>

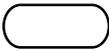
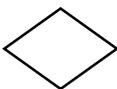
No	Simbol	Keterangan
5	---<<include>>---	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
6	---<<extend>>---	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi
7		Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Sumber: Hendini (2016:108)

#### b. Activity Diagram

Menurut Fowler. M, 2004 dalam buku Aditama (2017:27), *activity diagram* adalah sebuah teknik untuk menggambarkan logika prosedural, proses bisnis, dan jalur kerja. Simbol *activity diagram* dapat dilihat pada tabel 2.3 berikut :

**Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram**

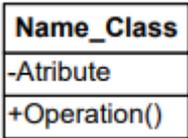
No	Simbol	Keterangan
1		<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
2		<i>Decision Points</i> , menggambar kanpilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false
3		<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
4		<i>End Point</i> , akhir aktivitas
5		Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas

Sumber: Hendini (2016:109)

c. *Class Diagram*

Menurut Aditama (2017:26), *class diagram* menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek. Simbol *class diagram* dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut :

**Tabel 2. 4 Simbol *Class Diagram***

No	Simbol	Keterangan
1	1	Satu dan hanya satu
2	0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih
3	1..*	1 atau lebih
4	0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1
5	n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4
6		<i>Class</i> Menunjukkan <i>class-class</i> yang dibagun berdasarkan proses-proses sebelumnya.
7		<i>Unidirectional Association</i> Menunjukkan hubungan antara class pada diagram class
8		<i>Aggregation Relasi</i> antar kelas dengan makna semua-bagian ( <i>whole-part</i> )

Sumber: Hendini (2016:110)

## **2.2 Gambaran Umum Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa**

### **2.2.1 Sejarah Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa**

Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa merupakan unsur pelaksana urusan pelaksana urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi di bidang pemerintahan desa, pembangunan dan pemberdayaan masyarakat dan desa, pembangunan kawasan perdesaan, pembangunan daerah tertinggal dan tertentu.

Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa dipimpin oleh seorang Kepala Dinas yang berada dibawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.

### **2.2.2 Visi dan Misi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa**

#### **2.2.2.1 Visi**

Visi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan adalah “Terwujudnya Penguatan Kelemahan dan Pemerintahan Desa Menuju Masyarakat Partisipatif dan Mandiri”.

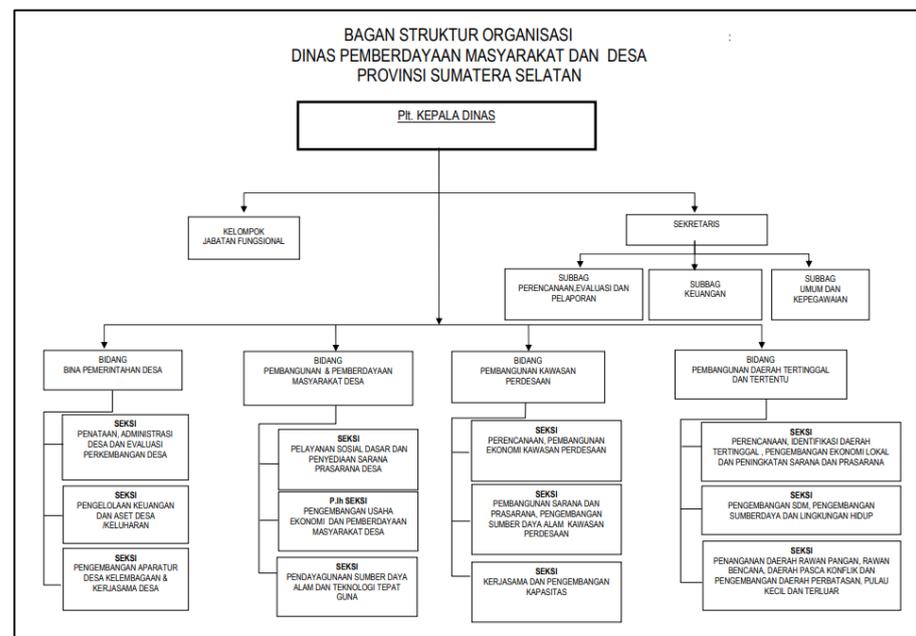
#### **2.2.2.2 Misi**

Berdasarkan Visi tersebut, maka ditetapkan Misi yang dilandasi profesionalisme dan peka terhadap perimbangan yang akan dicapai oleh segenap Sumber Daya di Lingkungan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan sebagai berikut :

1. Mengoptimalkan Peran dan Lembaga Desa dalam Perencanaan Pembangunan Desa
2. Mengoptimalkan Kinerja Apratur Pemerintahan Desa.
3. Mendorong Masyarakat yang parsitiatif dalam Musyawarah Rencana Pembangunan Desa.

## 2.2.3 Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

### 2.2.3.1 Struktur Organisasi



Sumber : Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa SUMSEL

**Gambar 2. 1 Struktur Organisasi**

### 2.2.3.2 Tugas Wewenang

#### 1. Kepala Dinas

Kepala Dinas mempunyai tugas membantu Gubernur menyelenggarakan urusan pemerintah yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi dibidang pemerintahan

desa dan pemberdayaan masyarakat desa, pembangunan kawasana perdesaan, pembangunan daerah tertinggal dan tertentu.

## **2. Sekertariat**

Sekretariat mempunyai tugas menyelenggarakan koordinasi, pelaksanaan tugas, pembinaan dan pemberian dukungan administrasi kepada seluruh unsur di lingkungan dinas.

## **3. Subbagian Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan**

Subbagian Perencanaan, Evaluasi dan Pelaporan, mempunyai tugas :

- a. Menyiapkan penyusunan perencanaan umum dan strategis, program, anggaran, serta pemantauan, evaluasi dan pelaporan pelaksanaan program.
- b. Memeriksa penyusunan perencanaan umum dan strategis.
- c. Melaksanakan penyusunan program dan anggaran sekretariat.
- d. Melaksanakan pemantauan dan evaluasi serta pelaporan program dan anggaran.
- e. Menyiapkan koordinasi dan penyusunan program kerja jangka panjang, jangka menengah dan tahunan.

- f. Menyiapkan koordinasi, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan program dan anggaran.
- g. Melaksanakan pengumpulan dan pengolahan data serta penyajian informasi.
- h. Melaksanakan pemantauan dan evaluasi pelaksanaan program dan anggaran.
- i. Menyusun laporan hasil pelaksanaan program dan anggaran.
- j. Melaksanakan evaluasi dan penyusunan pelaporan pertanggung jawaban, dan
- k. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

#### **4. Subbagian Keuangan.**

- a. Melaksanakan pembinaan pengelolaan keuangan dan penatausahaan barang milik negara/daerah diDinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa.
- b. Menyiapkan pelaksanaan anggaran.
- c. Melakukan pembinaan dan pengelolaan pelaksanaan anggaran.
- d. Melakukan monitoring dan evaluasi pelaksanaan anggaran.
- e. Melaksanakan urusan perbendaharaan dan tatausaha keuangan serta bimbingan teknis pengelolaan keuangan.

- f. Melaksanakan akuntansi dan verifikasi anggaran serta penyusunan laporan keuangan.
- g. Melaksanakan urusan administrasi keuangan.
- h. Melaksanakan pembayaran gaji pegawai.
- i. Mencatat realisasi keuangan dan pemantauan pelaksanaan anggaran belanja.
- j. Menyiapkan dan pemrosesan laporan pajak-pajak pribadi.
- k. Menginventarisasi penatausahaan dan penyiapan bahan evaluasi anggaran.
- l. Menyiapkan bahan pembinaan keuangan dan pengevaluasian pelaksanaan anggaran serta tindak lanjut hasil pemeriksaan.
- m. Menghimpunan daftar transaksi, dokumen sumber (Surat Perintah Membayar/SPM) dan informasi keuangan yang berisi buku jurnal, buku besar, buku pembantu serta melakukan pemeriksaan atas kelengkapannya, dan
- n. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

## **5. Subbagian Umum dan Kepegawaian.**

- a. Melakukan urusan kepegawaian, urusan tata usaha, persuratan dan arsip serta perlengkapan dan rumah tangga.
- b. Melakukan urusan tata usaha, tata persuratan dan kearsipan.
- c. Melaksanakan pengelolaan urusan perlengkapan dan rumah tangga di lingkungan dinas.
- d. Melaksanakan pemeliharaan dan pendistribusian alat perlengkapan alat tulis kantor dan barang-barang inventaris.
- e. Membina organisasi kepegawaian, ketatalaksanaan kepegawaian dan kesejahteraan pegawai dilingkungan dinas.
- f. Menyiapkan Daftar Urut Kepangkatan (DUK).
- g. Menyiapkan, pemrosesan dan penghimpunan arsip Sasaran Kinerja Pegawai (SKP) dan absensi pegawai.
- h. Merencanakan dan penyiapan pendidikan dan pelatihan jabatan, diklat kepemimpinan dan diklat fungsional lainnya.
- i. Menyiapkan usulan tugas belajar dan izin belajar.
- j. Menghimpun, penerapan dan penyampaian peraturan perundang-undangan tentang Aparatur Sipil Negara.

- k. mengembangkan system peningkatan disiplin, kinerja Aparatur Sipil Negara.
- l. Memberikan penghargaan dan cindramata kepada Aparatur Sipil Negara dilingkungan dinas yang memasuki masa purna bakti.
- m. Melakukan penyusunan Rencana Kebutuhan Barang Unit (RKBU) dan Rencana Pemeliharaan Barang Unit (RPBU) dan
- n. Melaksanakan tugas kedinasan lainnya yang diberikan oleh pimpinan.

#### **6. Bidang Bina Pemerintahan Desa**

Bidang Bina Pemerintahan Desa mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan dibidang pembinaan pemerintahan desa sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

#### **7. Bidang Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat**

Bidang Pembangunan dan Pemberdayaan Masyarakat Desa mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan dibidang pembinaan pengelolaan pelayanan soal dasar, pengembangan usaha ekonomi desa, pendayagunaan sumber daya alam dan teknologi tepat gna, pembangnan sarana prasarana desa dan pemberdayaan

masyarakat dan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

#### **8. Bidang Pembangunan Kawasan Perdesaan**

Bidang Pembangunan Kawasan Perdesaan mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang perencanaan pembangunan kawasan perdesaan, pembangunan sarana/prasarana kawasan perdesaan, dan pembangunan ekonomi kawasan perdesaan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

#### **9. Bidang Pembangunan Daerah Tertinggal dan Tertentu**

Bidang Pembangunan Daerah Tertinggal dan Tertentu mempunyai tugas menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang percepatan pembangunan daerah tertinggal dan pengembangan daerah rawan pangan, daerah perbatasan, daerah rawan bencana, dan pasca konflik serta daerah pulau kecil dan terluar sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

#### **10. Kelompok Jabatan Fungsional**

- a. Kelompok Jabatan Fungsional mempunyai tugas membantu dan melaksanakan sebagian tugas dan fungsi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

- b. Kelompok Jabatan Fungsional terdiri dari sejumlah tenaga Fungsional yang diatur dan ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan dan ditetapkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- c. Jumlah Tenaga Fungsional sebagaimana dimaksud pada ayat (2) ditentukan berdasarkan kebutuhan dan beban kerja.

#### **2.2.4 Uraian Kegiatan**

Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan dibidang Pemberdayaan Masyarakat dan Desa.

Mahasiswa melaksanakan PKL setiap hari senin s/d jumat, dalam waktu satu bulan di Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa. Selama melaksanakan PKL mahasiswa juga membantu pegawai dalam penyusunan berkas, fotocopy berkas, mengantar berkas ke masing-masing bidang yang bersangkutan dan juga melakukan analisis terhadap kegiatan apa saja yang dilaksanakan agar dapat data untuk proses pembuatan *website* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

# BAB III

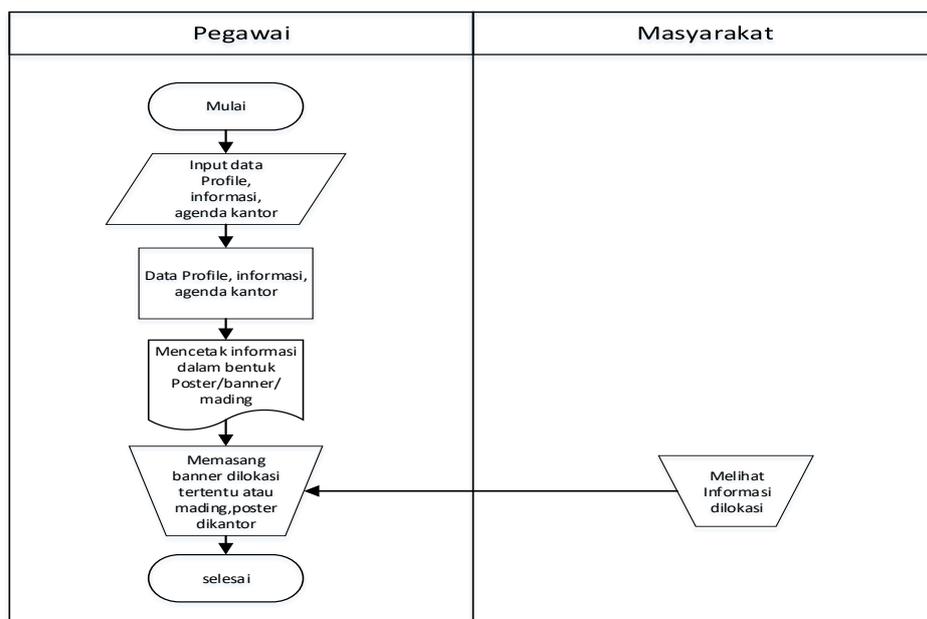
## PEMBAHASAN

### 3.1 Hasil Pengamatan

Setelah melakukan praktek kerja lapangan pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan, berdasarkan pengamatan yang penulis telah lakukan didapatkan bahwa dinas masih menggunakan media cetak berupa madding, poster, dan banner untuk memberikan informasi kepada masyarakat. Berikut data prosedur yang saya dapatkan dari hasil pengamatan yaitu sebagai berikut :

#### 3.1.1 Prosedur yang berjalan

Pada gambar 3.1 merupakan prosedur yang berjalan pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.



**Gambar 3. 1** *Flowchart* prosedur yang sedang berjalan

Berdasarkan Gambar 3.1 prosedur yang berjalan yaitu sebagai berikut :

1. Pegawai melakukan input data profile, informasi, agenda kantor.
2. Setelah data diolah selanjutnya pegawai mencetak data tersebut kedalam bentuk banner, poster, atau madding.
3. Selanjutnya pegawai memasang jika poster atau mading dipasang didekat pintu masuk ruangan kantor, jika banner di area yang ditentukan.
4. Setelah dipasang maka informasi dapat dilihat oleh masyarakat.
5. Proses selesai.

## **3.2 Evaluasi dan Pembahasan**

### **3.2.1 Evaluasi**

Berdasar pengamatan yang telah dilakukan penulis pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan didapatkan bahwa banner, poster, dan madding masih memiliki kekurangan dalam memberikan informasi kepada masyarakat karena masyarakat harus mendatangi kantor untuk mengetahui informasi dari Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Dari hasil pengamatan permasalahan tersebut, dapat diambil pemecahan masalah yaitu dengan rancang bangun sebuah *website* yang akan mempermudah masyarakat untuk mendapatkan informasi Dinas

Pemberdayaan Masyarakat dan Desa melalui komputer ataupun smartphone tanpa harus mendatangi kantor.

### **3.2.2 Pembahasan**

Dalam pembuatan *website* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa ada prosedur yang diusulkan oleh penulis ini diharapkan mempermudah masyarakat dalam mendapatkan informasi pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

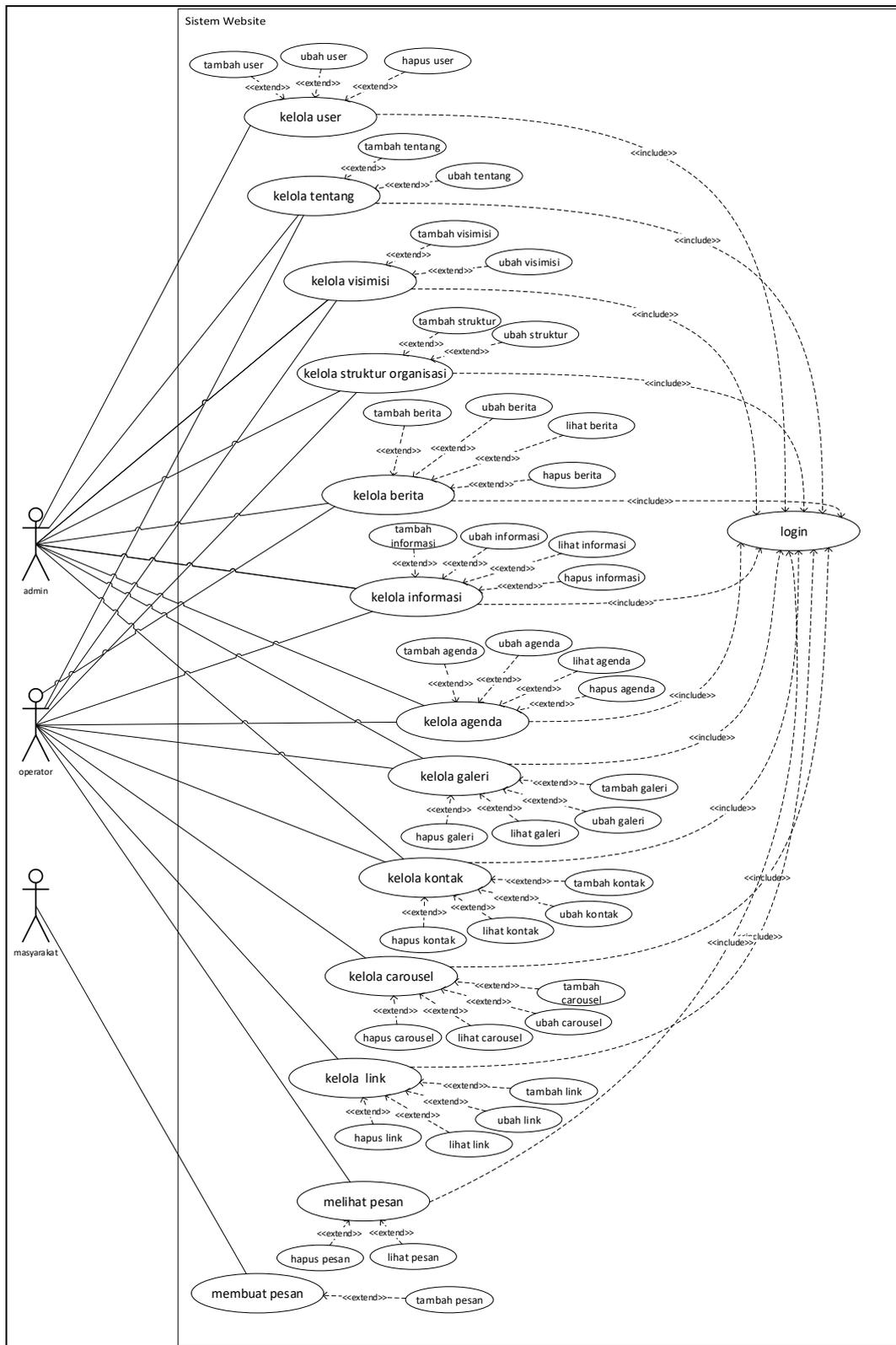
Pada tahap ini penulis menggunakan pemodelan kebutuhan seperti pemodelan proses yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram* serta pemodelan data yaitu *class diagram*.

#### **3.2.2.1 Permodelan kebutuhan**

##### **1. Permodelan Proses**

###### **a. Use Case yang diusulkan**

*Use case* diagram digunakan untuk menggambarkan secara grafis interaksi antara aktor dan use case yang terlibat dapat dilihat pada gambar 3.2 berikut:



**Gambar 3. 2 Use Case Diagram**

Berikut ini adalah penjelasan dari pemodelan use case diagram pada gambar 3.2 :

- 1) Admin dapat mengelola data user mulai dari menambahkan, mengubah, menghapus data user.
- 2) Admin dan operator dapat mengelola data tentang mulai dari menambahkan, mengubah data tentang.
- 3) Admin dan operator dapat mengelola data visimisi mulai dari menambahkan, mengubah data visimisi.
- 4) Admin dan operator dapat mengelola data struktur mulai dari menambahkan, mengubah data struktur.
- 5) Admin dan operator dapat mengelola data berita mulai dari menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus data berita.
- 6) Admin dan operator dapat mengelola data agenda mulai dari menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus data agenda.
- 7) Admin dan operator dapat mengelola data galeri mulai dari menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus data galeri.
- 8) Admin dan operator dapat mengelola data kontak mulai dari menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus data kontak.

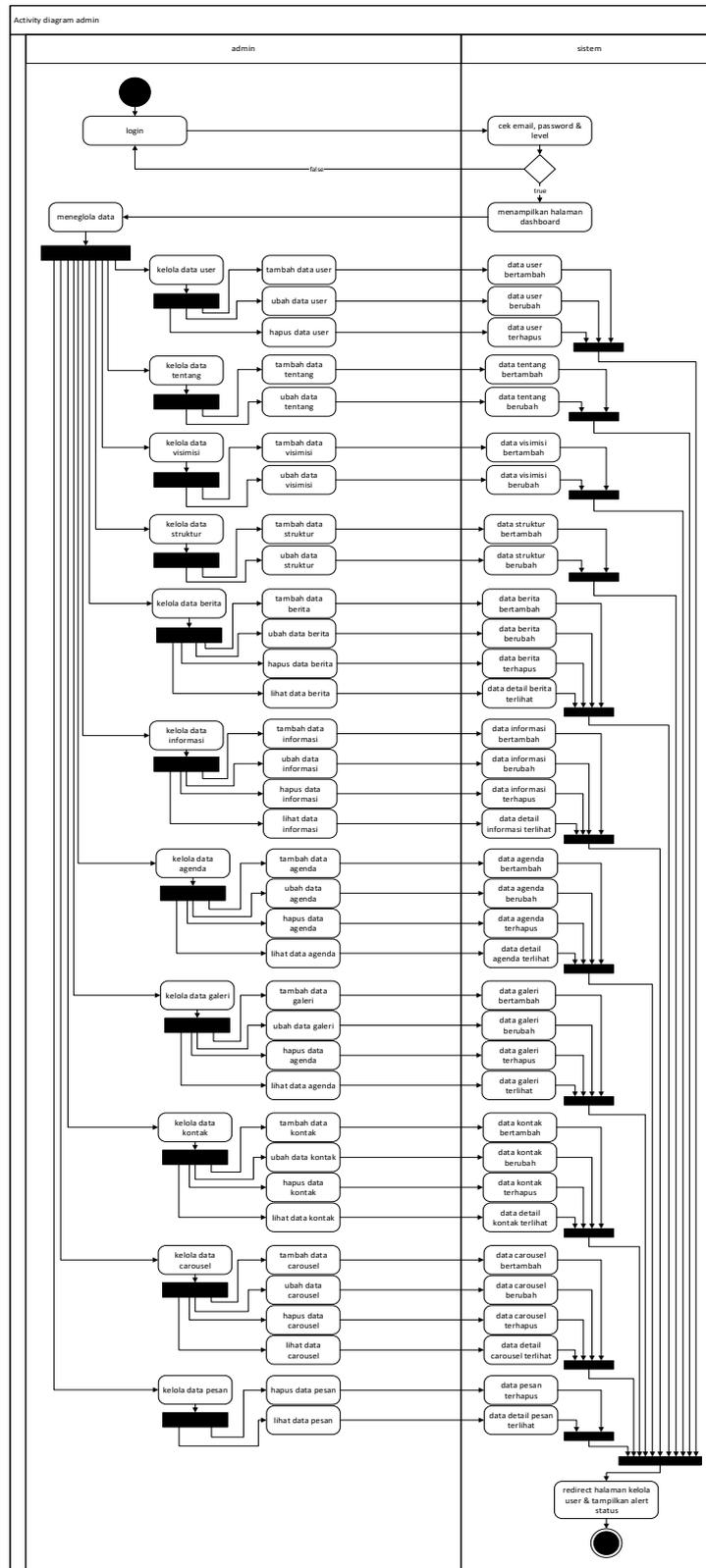
- 9) Admin dan operator dapat mengelola data carousel mulai dari menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus data carousel.
- 10) Admin dan operator dapat mengelola data link mulai dari menambahkan, mengubah, melihat dan menghapus data link.
- 11) Admin dan operator dapat melihat data pesan mulai dari melihat pesan dan bisa menghapus data pesan.
- 12) Masyarakat dapat membuat data pesan.

***b. Activity Diagram yang diusulkan***

Untuk memperjelas aliran kerja dari *use case* maka perlu digunakan *activity diagram*, yang berfungsi menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.

**1) *Activity Diagram Admin***

Berikut adalah *activity diagram* untuk admin yang dapat dilihat pada gambar 3.3 berikut :



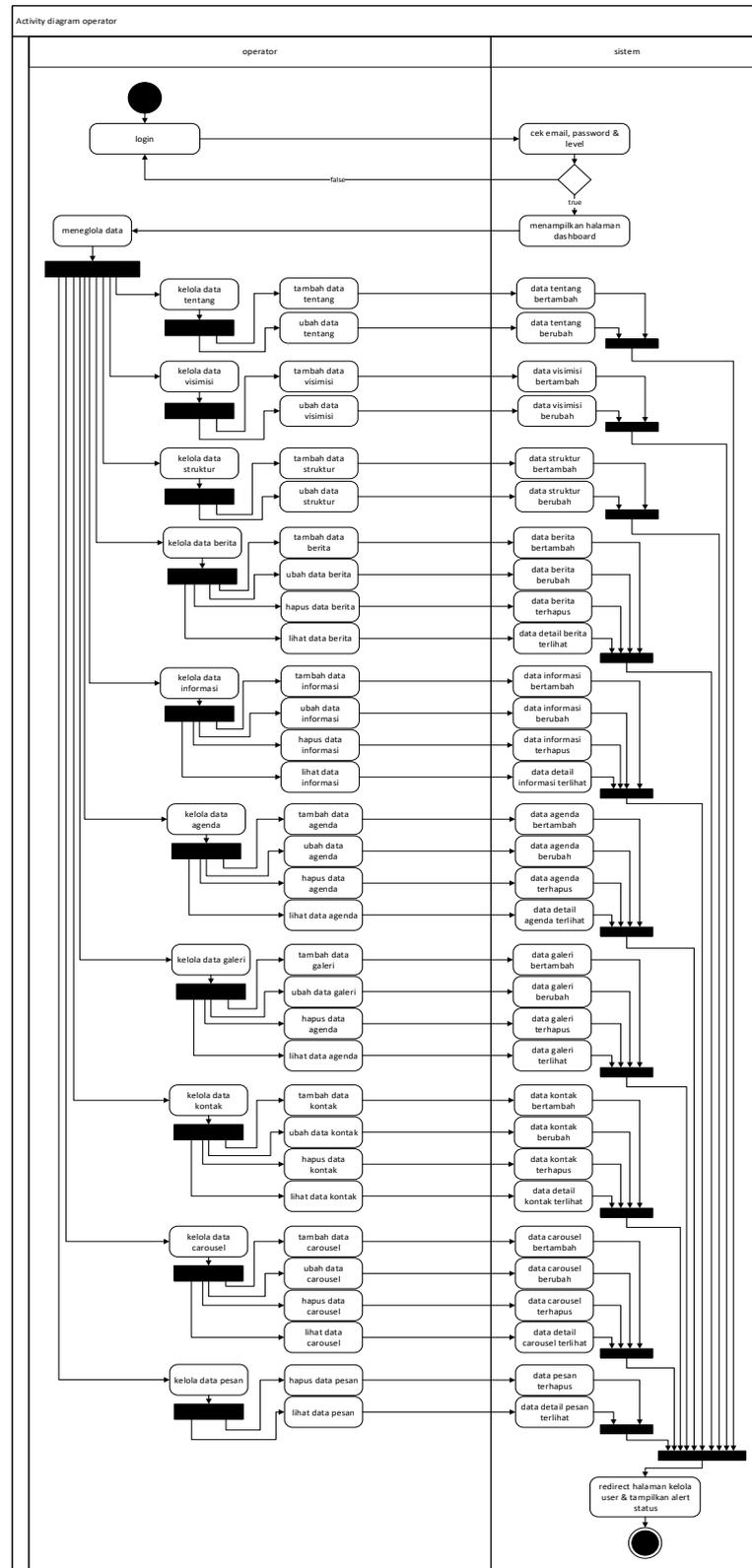
Gambar 3. 3 Activity Diagram Admin

Berikut ini adalah penjelasan dari pemodelan use case diagram pada gambar 3.3 :

Dimulai dengan admin melakukan *login* dan sistem mengecek *email* dan *password* jika benar maka menampilkan halaman *dashboard* jika salah kembali melakukan *login*, setelah *login* admin bisa mengelola data user, data tentang, data visimisi, data struktur, data berita, data informasi, data agenda, data galeri, data kontak, data carousel, data pesan jika data diproses oleh sistem maka jika gagal atau berhasil kembali ke halaman sebelumnya dengan mengirim pesan status bahwa data berhasil atau gagal ditambahkan.

## 2) *Activity Diagram Operator*

Berikut adalah *activity diagram* untuk operator yang dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut :



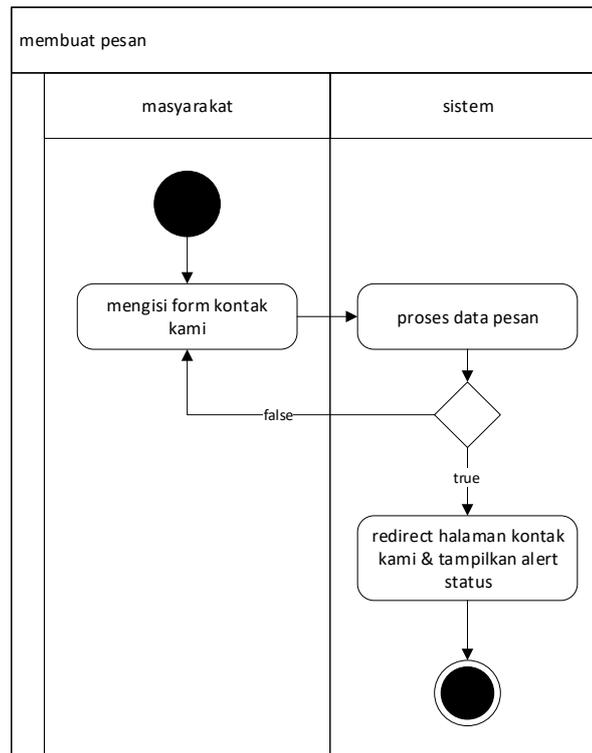
Gambar 3. 4 Activity Diagram Operator

Berikut ini adalah penjelasan dari *activity diagram* operator pada gambar 3.4 :

Dimulai dengan admin atau operator melakukan *login* dan sistem mengecek *email* dan *password* jika benar maka menampilkan halaman *dashboard* jika salah kembali melakukan *login*, setelah *login operator* bisa mengelola data tentang, data visimisi, data struktur, data berita, data informasi, data agenda, data galeri, data kontak, data carousel, data pesan jika data diproses oleh sistem maka jika gagal atau berhasil kembali ke halaman sebelumnya dengan mengirim pesan status bahwa data berhasil atau gagal ditambahkan.

### 3) ***Activity Diagram Masyarakat Membuat Pesan***

Berikut adalah *activity diagram* untuk masyarakat yang dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut:



**Gambar 3. 5 Activity Diagram Membuat Pesan**

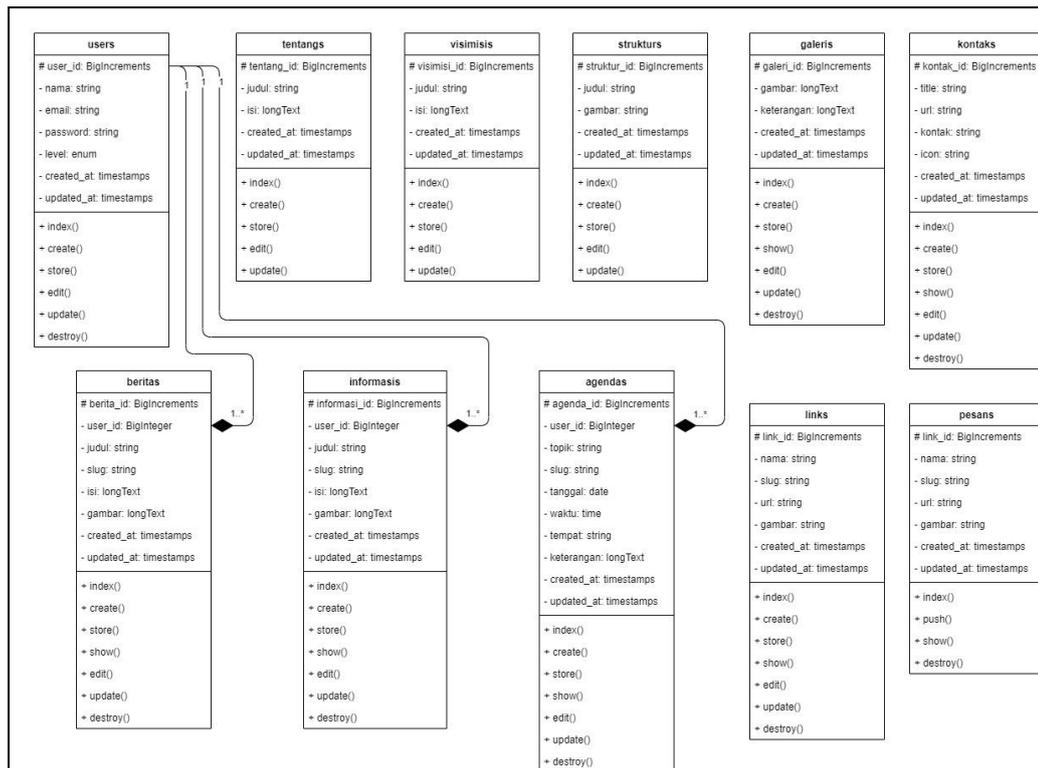
Berikut ini adalah penjelasan dari *activity diagram* membuat pesan pada gambar 3.5 :

Dimulai dengan masyarakat mengisi form kontak kami lalu diproses oleh sistem dan jika gagal atau berhasil kembali ke halaman sebelumnya dengan mengirim pesan status bahwa data berhasil atau gagal ditambahkan.

**c. Class Diagram yang diusulkan**

Permodelan data *class diagram* dapat dilihat pada gambar 3.6 yang dapat dijelaskan bahwa pembangunan website Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa

Provinsi Sumatera Selatan beberapa objek diantaranya users, tentangs, visimisis, strukturs, beritas, informasis, agendas, galeris, kontak, links, pesans. Gambar 3.6 dapat dilihat sebagai berikut :



**Gambar 3.6 Class Diagram Website**

### 3.2.2.2 Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan untuk menentukan struktur berdasarkan ERD yang telah dibuat berisikan nama-nama field, type field dan ukurannya dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Struktur tabel dapat dilihat sebagai berikut :

## 1. Tabel User

Tabel Users digunakan untuk menampung data admin dan operator Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Users

Primary Key : user\_id

Tabel 3. 1 *Design Table Users*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*user_id	BigIncrements	-	Primary key
2	nama	string	255	nama user
3	email	string	255	username user
4	password	string	255	password user
5	created_at	timestamps	-	data dibuat
6	update_at	timestamps	-	data diperbarui
7	level	enum	admin', 'operator'	tipe akun user

## 2. Tabel Tentang

Tabel Tentangs digunakan untuk menampung data tentang Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Tentangs

Primary Key : tentang\_id

Tabel 3. 2 *Design Table Tentangs*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*tentang_id	BigIncrements	-	Primary key
2	judul	string	25	judul tentang
3	isi	longText	-	isi tentang

No	nama_field	type	width	keterangan
4	created_at	timestamps	-	data dibuat
5	update_at	timestamps	-	data diperbarui

### 3. Tabel Visimisi

Tabel Visimisis digunakan untuk menampung data visi dan misi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Visimisis

Primary Key : visimisi\_id

Tabel 3. 3 *Design Table Visimisis*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*visimisi_id	BigIncrements	-	Primary key
2	judul	string	25	judul visimisi
3	isi	longText	-	isi visimisi
4	created_at	timestamps	-	data dibuat
5	update_at	timestamps	-	data diperbarui

### 4. Tabel Struktur

Tabel Strukturs digunakan untuk menampung data Bagan struktur organisasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Strukturs

Tabel 3. 4 *Design Table Strukturs*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*struktur_id	BigIncrements	-	Primary key
2	judul	string	25	judul struktur

No	nama_field	type	width	keterangan
3	gambar	string	80	gambar struktur
4	created_at	timestamps	-	data dibuat
5	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 5. Tabel Berita

Tabel Beritas digunakan untuk menampung data berita Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Beritas

Primary Key : berita\_id

Foreign Key : user\_id

Tabel 3. 5 *Design Table Beritas*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*berita_id	BigIncrements	-	Primary key
2	**user_id	BigInteger	-	Foreign key
3	judul	string	100	judul berita
4	slug	string	100	link slug
5	isi	longText	-	isi berita
6	gambar	longText	-	gambar berita
7	created_at	timestamps	-	data dibuat
8	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 6. Tabel Informasi

Tabel Informasis digunakan untuk menampung data informasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Inforbasis

Primary Key : informasi\_id

Foreign Key : user\_id

Tabel 3. 6 *Design Table Inforbasis*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*informasi_id	BigIncrements	-	Primary key
2	**user_id	BigInteger	-	Foreign key
3	judul	string	100	judul informasi
4	slug	string	100	link slug
5	isi	longText	-	isi informasi
6	gambar	longText	-	gambar informasi
7	created_at	timestamps	-	data dibuat
8	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 7. Tabel Agendas

Tabel Agendas digunakan untuk menampung data agenda Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Agendas

Primary Key : agenda\_id

Foreign Key : user\_id

Tabel 3. 7 *Design Table Agendas*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*agenda_id	BigIncrements	-	Primary key
2	**user_id	BigInteger	-	Foreign key
3	topik	string	100	topik agenda
4	slug	string	100	link slug

No	nama_field	type	width	keterangan
5	tanggal	date	-	tanggal agenda
6	waktu	time	-	waktu agenda
7	tempat	string	30	tempat agenda
8	keterangan	longText	-	keterangan
9	created_at	timestamps	-	data dibuat
10	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 8. Tabel Galeri

Tabel Galeris digunakan untuk menampung data galeri Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Galeris

Primary Key : galeri\_id

Tabel 3. 8 *Design Table Galeris*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*galeri_id	BigIncrements	-	Primary key
2	gambar	longText	-	gambar galeri
3	keterangan	longText	-	keterangan
4	created_at	timestamps	-	data dibuat
5	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 9. Tabel Kontak

Tabel Kontak digunakan untuk menampung data kontak Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Kontak

Primary Key : kontak\_id

Tabel 3. 9 *Design Table Kontak*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*kontak_id	BigIncrements	-	Primary key
2	title	string	50	nama sosmed
3	url	string	100	url sosmed/kontak
4	kontak	string	50	username sosmed
5	icon	string	80	icon
6	created_at	timestamps	-	data dibuat
7	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 10. Tabel Link

Tabel Links digunakan untuk menampung data link Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Links

Primary Key : link\_id

Tabel 3. 10 *Design Table Links*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*link_id	BigIncrements	-	Primary key
2	nama	string	100	nama link
3	slug	string	100	nama slug
4	url	string	100	url
5	gambar	string	80	gambar
6	created_at	timestamps	-	data dibuat
7	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 11. Tabel Pesan

Tabel Pesans digunakan untuk menampung data pesan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Pesans

Primary Key : pesan\_id

Tabel 3. 11 *Design Table Pesans*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*pesan_id	BigIncrements	-	Primary key
2	nama	string	100	nama pengirim
3	email	string	100	email pengirim
4	perihal	string	100	perihal apa
5	isi	longText	-	isi pesan
6	created_at	timestamps	-	data dibuat
7	update_at	timestamps	-	data diperbarui

## 12. Tabel Carousel

Tabel Carousels digunakan untuk menampung data carousel Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan.

Nama Tabel : Carousels

Primary Key : carousel\_id

Tabel 3. 12 *Design Table Carousels*

No	nama_field	type	width	keterangan
1	*carousel_id	BigIncrements	-	Primary key

No	nama_field	type	width	keterangan
2	judul	string	100	judul carousel
3	isi	longText	-	keterangan
4	gambar	string	80	gambar carousel
5	created_at	timestamps	-	data dibuat
6	update_at	timestamps	-	data diperbarui

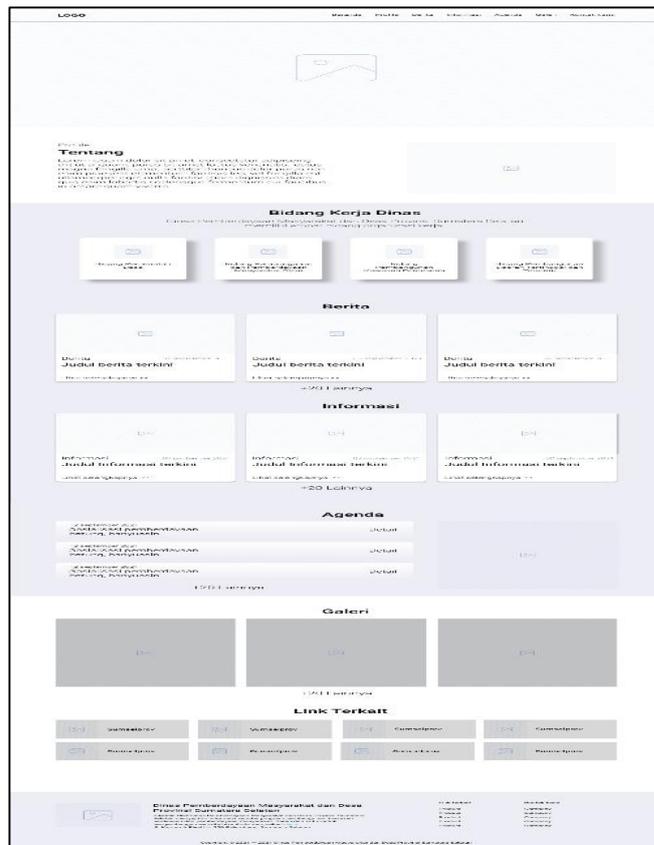
### 3.2.2.3 Interface

Interface sendiri merupakan sebuah tampilan yang dapat dilihat pengguna pada Interface ini penulis membuatnya menggunakan tools figma, yang menurut penulis sangat mudah digunakan karena tools ini dikhususkan mendesain sebuah web dan aplikasi.

#### 1. Desain Halaman *Website*

##### a. Desain Halaman Beranda

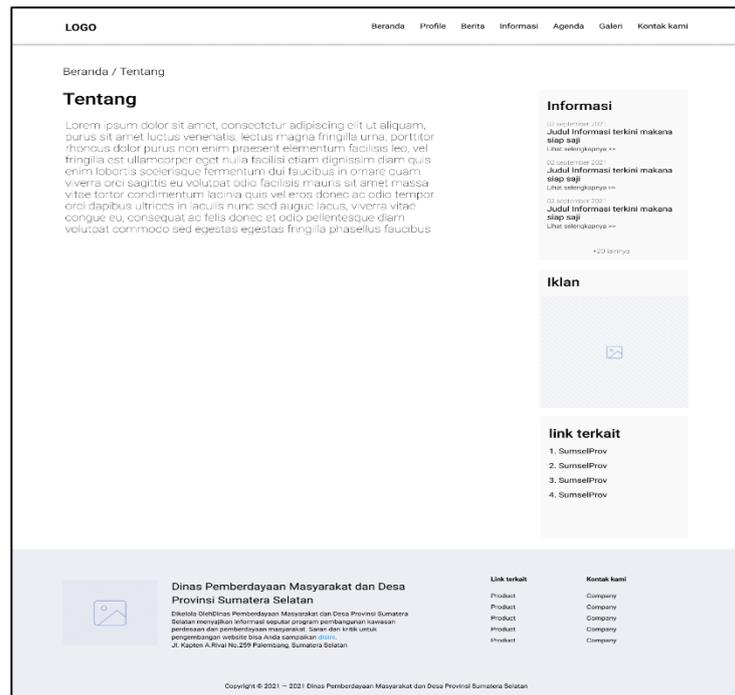
Desain tampilan halaman beranda yang akan dibuat untuk menjadi halaman pertama yang tampil saat membuka *website* untuk melihat dan mencari informasi mengenai Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Tampilan *website* ini dapat dilihat pada gambar 3.7 berikut :



Gambar 3. 7 Desain halaman beranda

## b. Desain Halaman Tentang

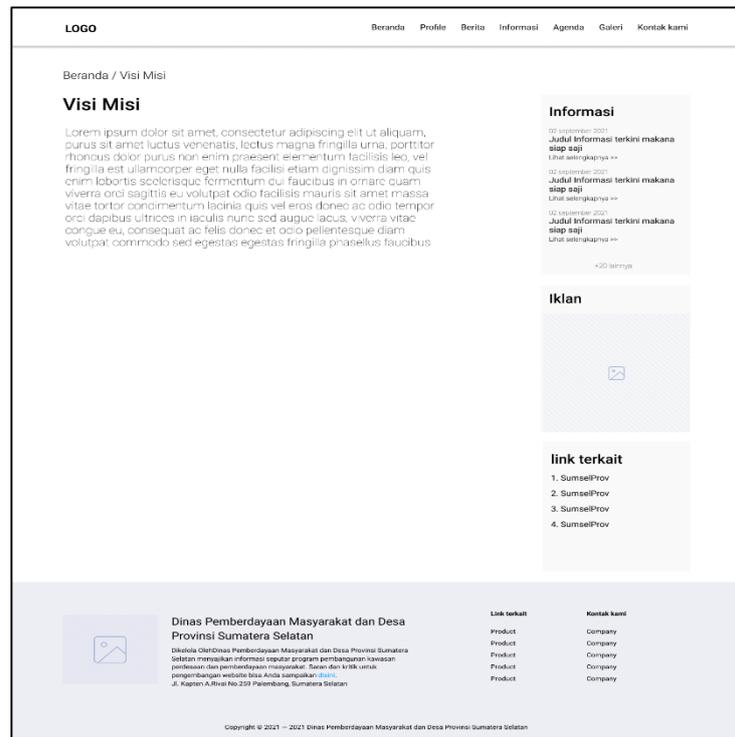
Desain Halaman Tentang merupakan desain yang berisikan tentang dinas untuk mempermudah user dalam melihat dan mencari mengenai Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut :



Gambar 3. 8 Desain Halaman Tentang

### c. Desain Halaman Visi Misi

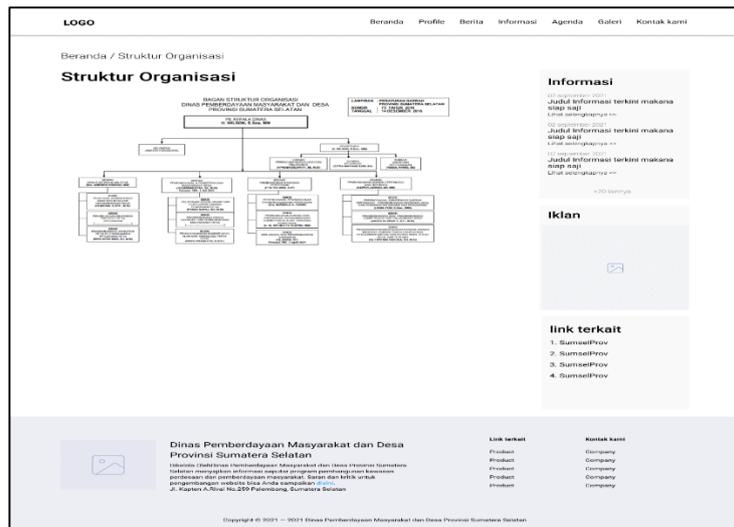
Desain Halaman Visi misi merupakan halaman yang berisikan data visi dan misi dinas untuk mempermudah masyarakat dalam mencari dan melihat visi misi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman visi misi dapat dilihat pada gambar 3.9 berikut :



Gambar 3. 9 Desain Halaman Visi Misi

#### d. Desain Halaman Struktur

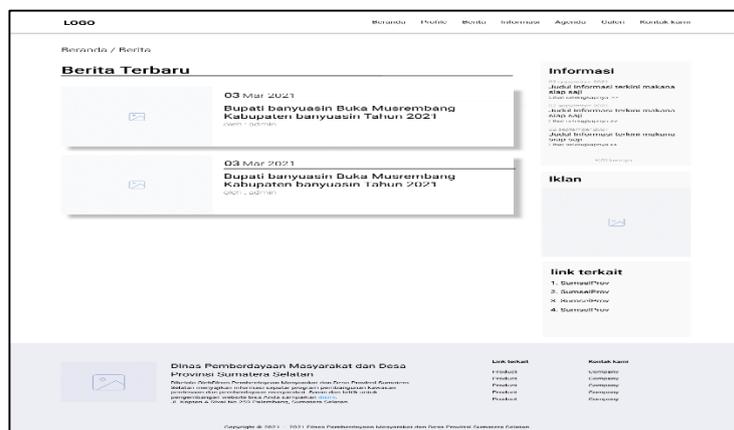
Desain halaman struktur merupakan halaman yang berisikan data struktur dinas untuk mempermudah masyarakat dalam mencari dan melihat bagan struktur organisasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman struktur dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut :



Gambar 3. 10 Desain Halaman Struktur

e. **Desain Halaman Berita**

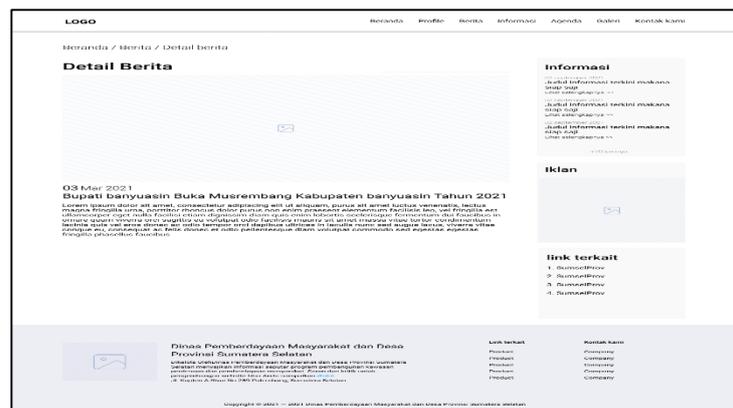
Desain halaman berita merupakan halaman yang berisikan data berita untuk mempermudah masyarakat dalam mencari dan melihat berita Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman berita dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut :



Gambar 3. 11 Desain Halaman Berita

## f. Desain Halaman Berita Detail

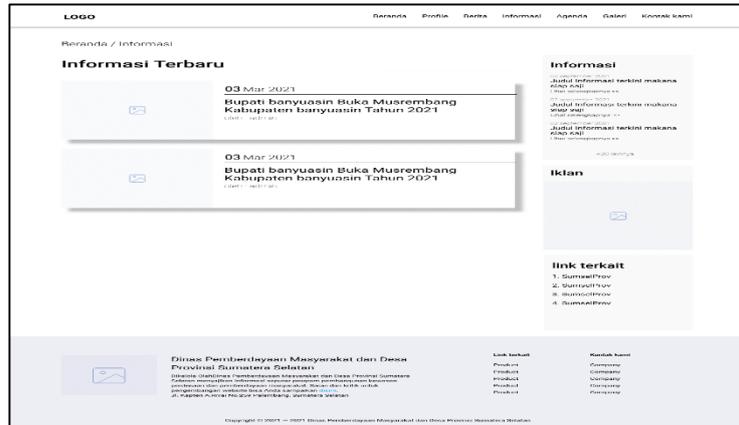
Desain halaman berita detail merupakan halaman detail berita yang berisikan satu data berita untuk mempermudah masyarakat dalam melihat berita Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman detail berita dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut :



Gambar 3. 12 Desain Halaman Berita Detail

## g. Desain Halaman Informasi

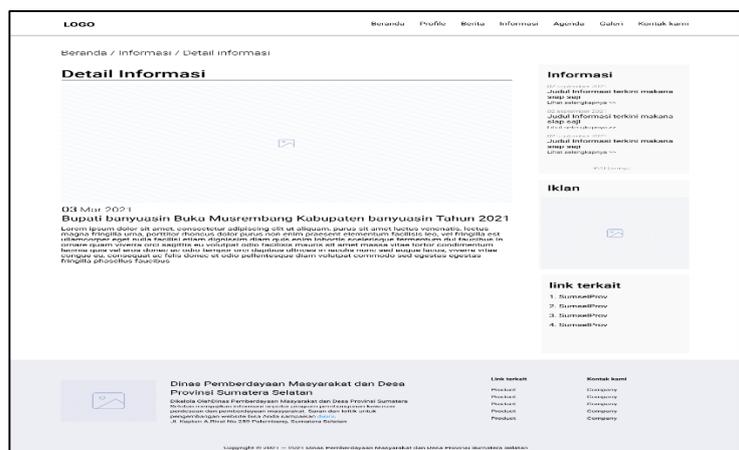
Desain halaman informasi merupakan halaman yang berisikan data informasi untuk mempermudah pengguna dalam mencari dan melihat informasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman informasi dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut :



Gambar 3. 13 Desain Halaman Informasi

### h. Desain Halaman Informasi Detail

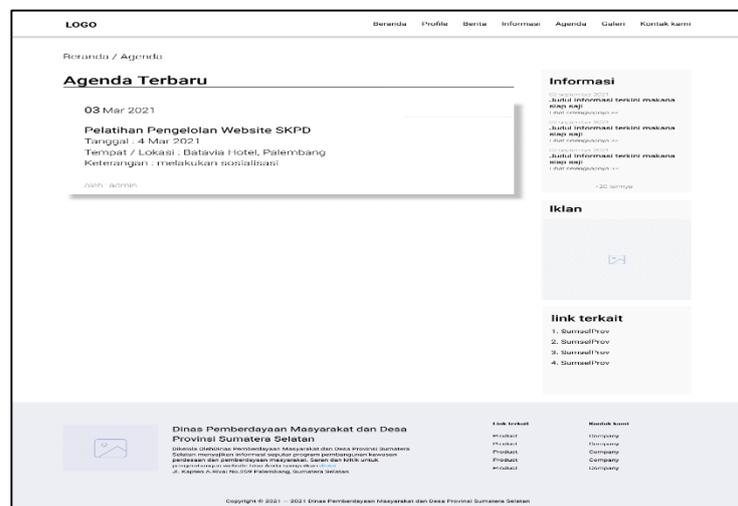
Desain halaman informasi detail merupakan halaman detail informasi yang berisikan satu data informasi untuk mempermudah pengguna dalam melihat informasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman detail informasi dapat dilihat pada gambar 3.14 berikut :



Gambar 3. 14 Desain Halaman Informasi Detail

### i. Desain Halaman Agenda

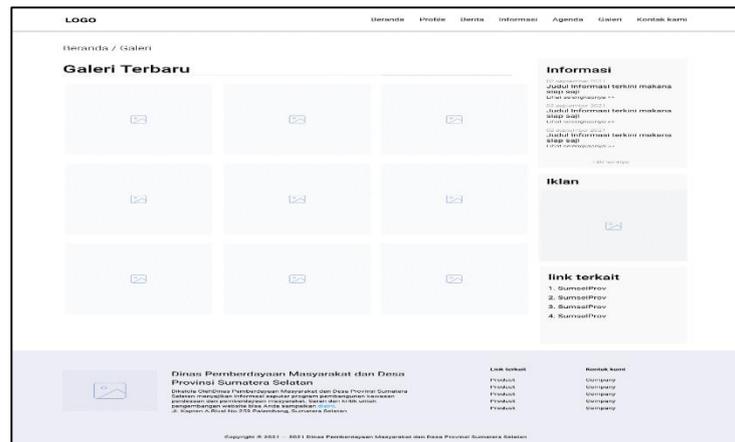
Desain halaman agenda merupakan halaman yang berisikan data agenda untuk mempermudah pengguna dalam mencari dan melihat agenda Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman agenda dapat dilihat pada gambar 3.15 berikut :



Gambar 3. 15 Desain Hamalaman Agenda

### j. Desain Halaman Galeri

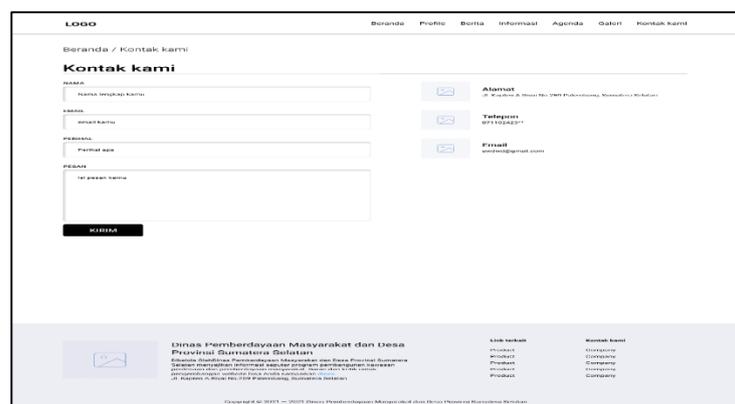
Desain halaman galeri merupakan halaman yang berisikan data galeri untuk mempermudah pengguna dalam mencari dan melihat galeri Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman galeri dapat dilihat pada gambar 3.16 berikut :



Gambar 3. 16 Desain Halaman Galeri

#### k. Desain Halaman Kontak Kami

Desain halaman kontak kami merupakan halaman yang berisikan input data dan data kontak untuk mempermudah pengguna dalam menghubungi dan melihat kontak Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Desain halaman kontak kami dapat dilihat pada gambar 3.17 berikut :



Gambar 3. 17 Desain Halaman Kontak Kami

### **3.3 Hasil Rancangan**

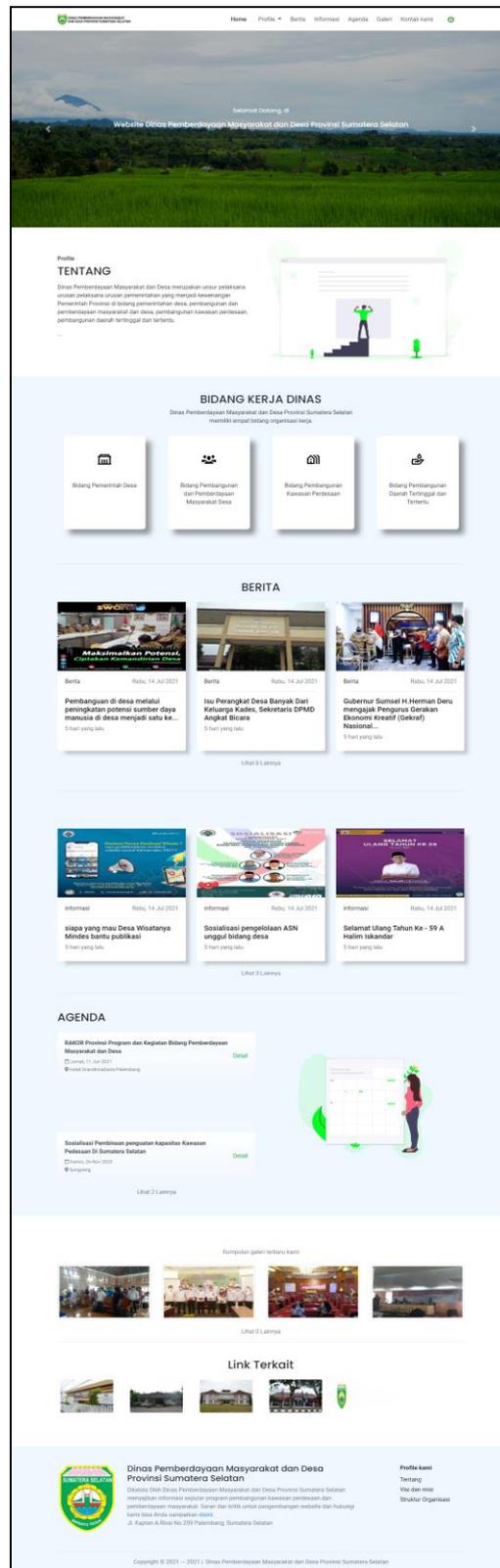
Setelah melalui langkah-langkah diatas didapatkan hasil rancangan *website* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan sebagai berikut :

#### **1. Halaman *Website***

Halaman *website* ini merupakan halaman untuk masyarakat melihat dan mencari informasi mengenai Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan, berikut halaman-halaman pada *website* :

##### **a. Halaman Beranda**

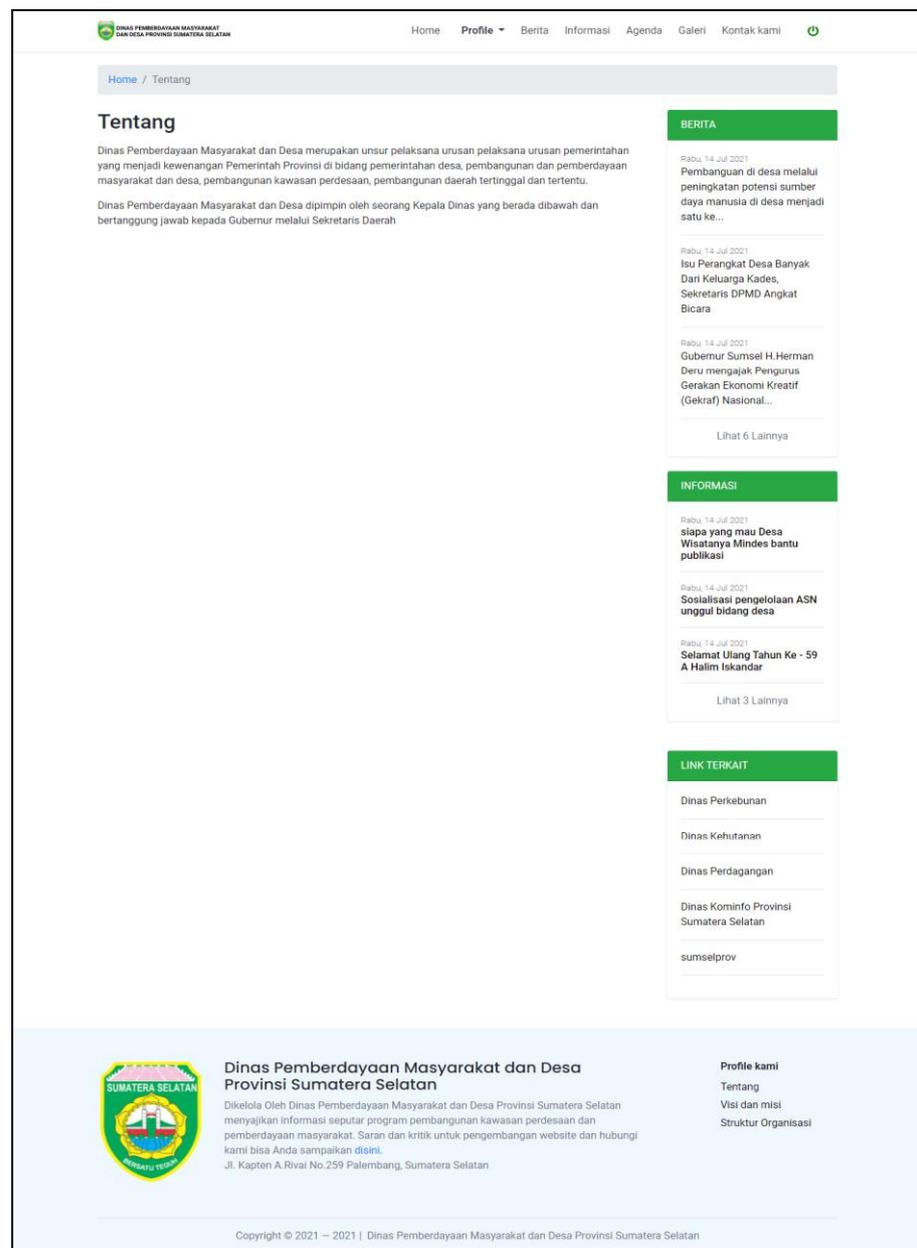
Hasil rancangan halaman beranda merupakan halaman landing page yang berisikan informasi tentang, bidang kerja, berita, informasi, agenda, galeri, dan link yang bermanfaat. Halaman beranda dapat dilihat pada gambar 3.18 berikut :



Gambar 3. 18 Hasil rancangan halaman beranda

## b. Halaman Tentang

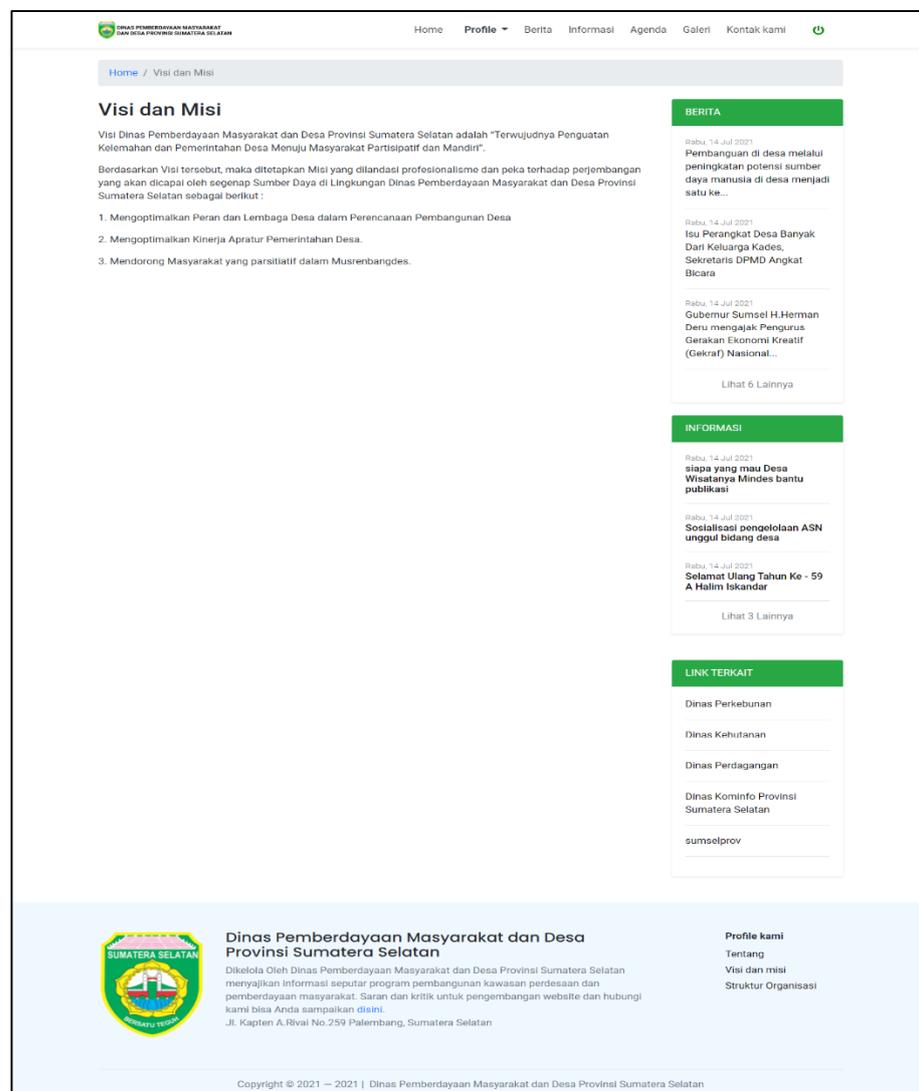
Hasil rancangan halaman tentang merupakan halaman yang menampilkan tentang dinas dan terdapat *side content* yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman tentang dapat dilihat pada gambar 3.19 berikut :



Gambar 3. 19 Hasil rancangan halaman tentang

### c. Halaman Visi Misi

Hasil rancangan halaman visi misi merupakan halaman yang menampilkan visi misi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat *side content* yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman visi misi dapat dilihat pada gambar 3.20 berikut :

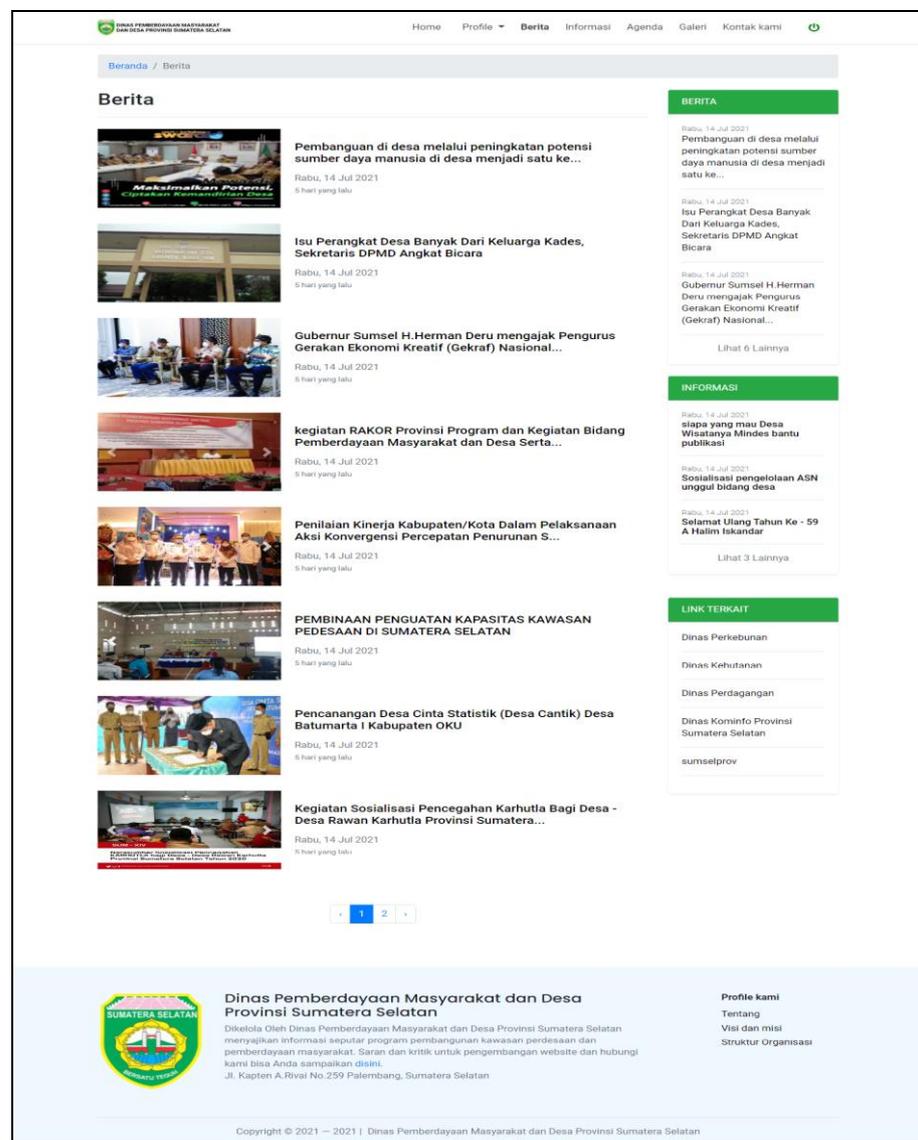


Gambar 3. 20 Hasil rancangan halaman visi misi



### e. Halaman Berita

Hasil rancangan halaman berita merupakan halaman yang menampilkan berita Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman berita dapat dilihat pada gambar 3.22 berikut :



Gambar 3. 22 Hasil rancangan halaman berita

## f. Halaman Berita Detail

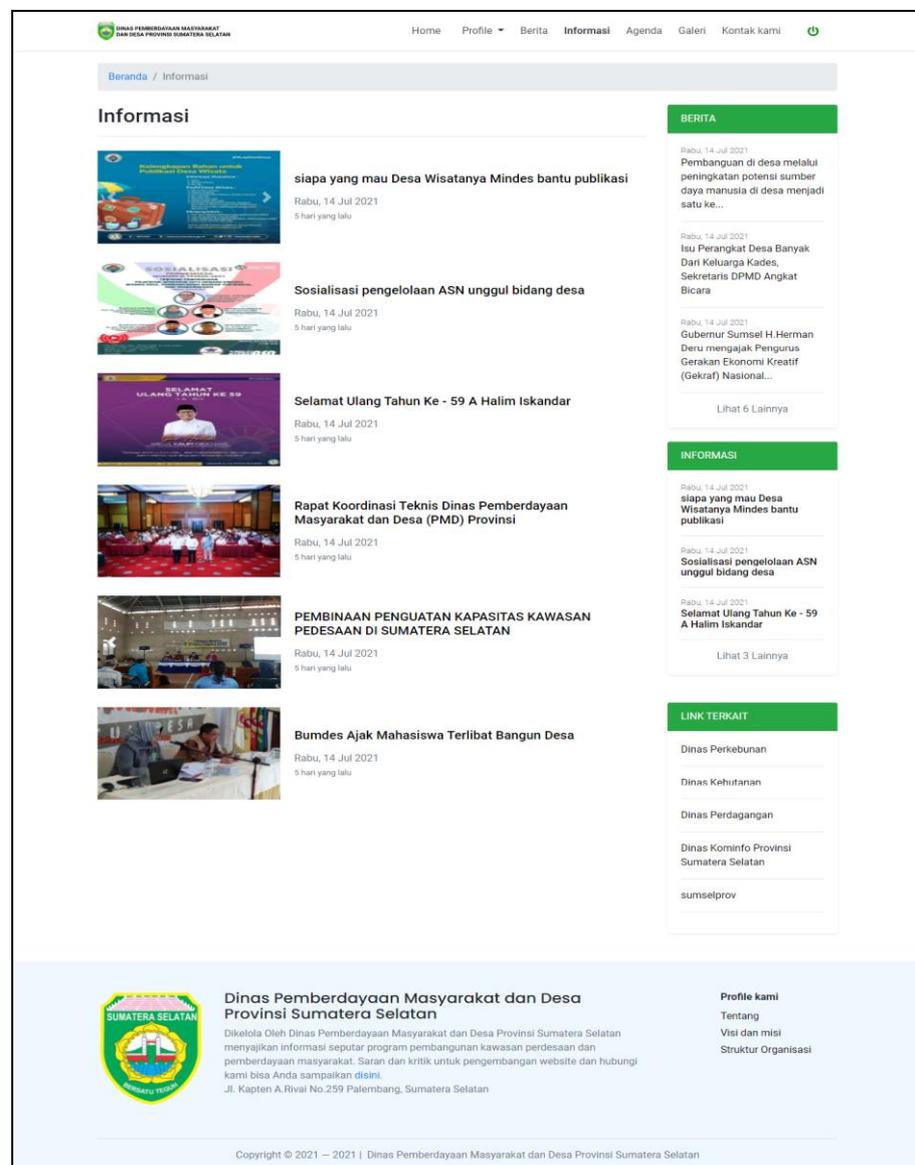
Hasil rancangan halaman berita detail merupakan halaman yang menampilkan berita detail Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman berita detail dapat dilihat pada gambar 3.23 berikut :

The screenshot shows a web page for the Provincial Office of Community Empowerment and Village Development of South Sumatra. The main content is a news article titled "Kegiatan Rakor Provinsi Program Dan Kegiatan Bidang Pemberdayaan Masyarakat Dan Desa Serta Pembangunan Desa Dan Perdesaan Yang Diselenggarakan Oleh Dinas Pmd Provinsi Sumatera Selatan." The article is dated Wednesday, July 14, 2021, and was written by an administrator. It includes a photograph of a meeting room with a long table and several people seated around it. The article text discusses the meeting's purpose, the presence of various officials, and the importance of community empowerment and village development. It also lists several priority programs for the province, such as providing electricity, supporting productive economic businesses, and improving village infrastructure. The sidebar on the right contains a "BERITA" section with three news items, an "INFORMASI" section with two items, and a "LINK TERKAIT" section with five links. The footer includes the office's logo, name, address, and contact information, along with a copyright notice for 2021.

Gambar 3. 23 Hasil rancangan halaman berita detail

### g. Halaman informasi

Hasil rancangan halaman informasi merupakan halaman yang menampilkan informasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman informasi dapat dilihat pada gambar 3.24 berikut :



Gambar 3. 24 Hasil rancangan halaman informasi

## h. Halaman informasi detail

Hasil rancangan halaman informasi detail merupakan halaman yang menampilkan informasi detail Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman informasi detail dapat dilihat pada gambar 3.25 berikut :

The screenshot shows a web page titled "Detail informasi" for the "Sosialisasi Pengelolaan Asn Unggul Bidang Desa". The main content area includes a date "Rabu, 14 Jul 2021 | 5 hari yang lalu" and "Dibuat oleh: admin". Below this is a large infographic with the title "SOSIALISASI PERMENDESA NOMOR 2 TAHUN 2021 TENTANG PERUBAHAN PELATIHAN APARATUR SIPIL NEGARA UNGGUL BIDANG DESA, PERANGKAT DESA, PERANGKAT KADES DAN TRANSMISI". The infographic lists several "NARASUMBER" (speakers) and a "MODERATOR".

On the right side, there are three sections of side content:

- BERITA**: Contains three news items, the first of which is partially visible: "Pembangunan di desa melalui peningkatan potensi sumber daya manusia di desa menjadi satu ke...".
- INFORMASI**: Contains three information items, the first of which is "siapa yang mau Desa Wisata? Mindes bantu publikasi".
- LINK TERKAIT**: Lists six related links: "Dinas Perkebunan", "Dinas Kehutanan", "Dinas Perdagangan", "Dinas Kominfo Provinsi Sumatera Selatan", and "sumselprov".

The footer of the page includes the logo of "Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan", its name, a brief description of its role, contact information (Jl. Kapten A. Rivai No.259 Palembang, Sumatera Selatan), and a copyright notice: "Copyright © 2021 – 2021 | Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan".

Gambar 3. 25 Hasil rancangan halaman informasi detail

### i. Halaman agenda

Hasil rancangan halaman agenda merupakan halaman yang menampilkan agenda Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman agenda dapat dilihat pada gambar 3.26 berikut :

The screenshot displays the 'Agenda' page of the Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. The page layout includes a top navigation bar with links for Home, Profile, Berita, Informasi, Agenda, Galeri, and Kontak kami. Below the navigation, the main content area is titled 'Agenda' and lists five upcoming events:

- RAKOR Provinsi Program dan Kegiatan Bidang Pemberdayaan Masyarakat dan Desa**: Scheduled for Friday, 11 Jun 2021 at Hotel Grandmahaira Palembang.
- Penilaian Kinerja Kabupaten/Kota Dalam Pelaksanaan Aksi Konvergensi Percepatan Penurunan S...**: Scheduled for Friday, 17 Jun 2021 at Hotel The Zuri Palembang.
- Sosialisasi Pembinaan penguatan kapasitas Kawasan Pedesaan Di Sumatera Selatan**: Scheduled for Friday, 26 Nov 2020 in Sunggang.
- Kegiatan Sosialisasi Pencegahan Karhutla Bagi Desa - Desa Rawan Karhutla Provinsi Sumatera...**: Scheduled for Sunday, 22 Nov 2020 in Kabupaten Ogan Ilir.
- kunjungan kerja di Palembang**: Scheduled for Wednesday, 27 Feb 2019 at Hotel Horizon Palembang.

On the right side, there are three sections:

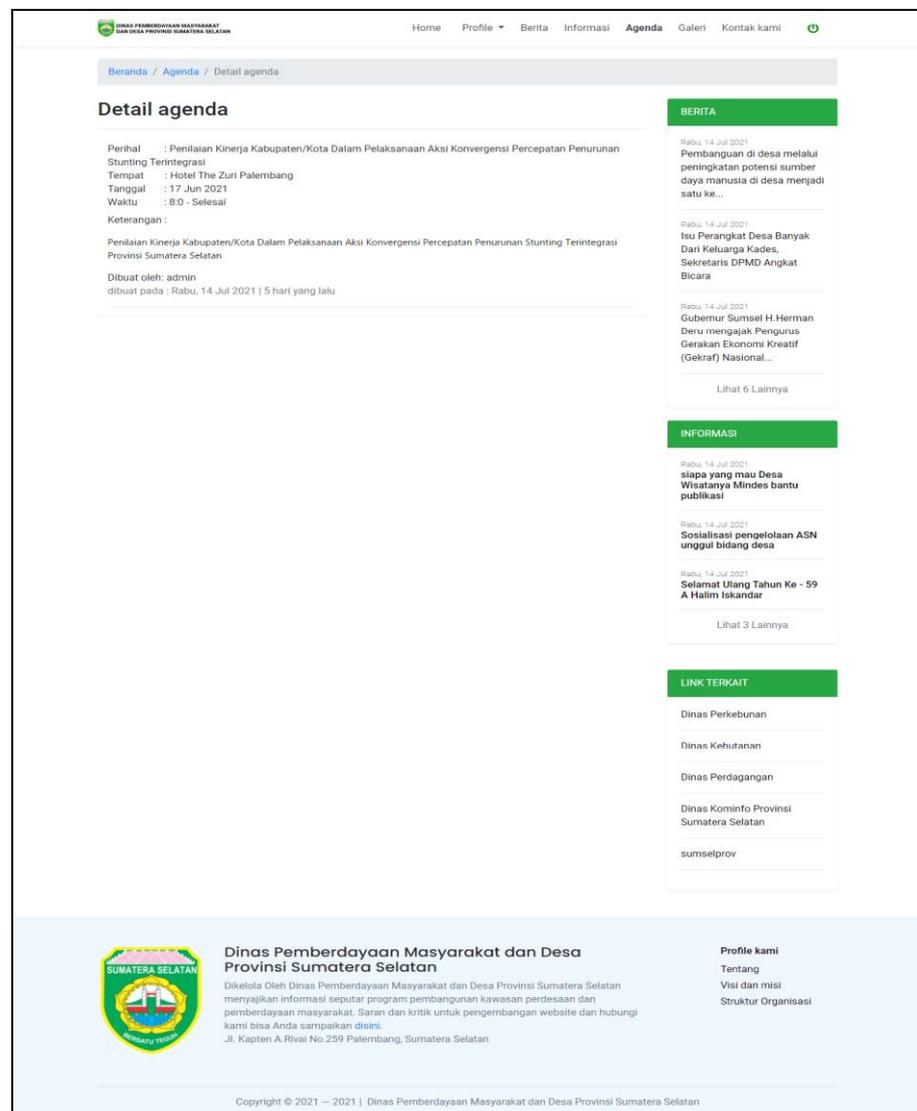
- BERITA**: Contains three news items, including 'Pembangunan di desa melalui peningkatan potensi sumber daya manusia di desa menjadi satu ke...' and 'Isu Perangkit Desa Banyak Dari Keluarga Kadus, Sekretaris DPMD Angkat Bicara'.
- INFORMASI**: Contains three information items, including 'siapa yang mau Desa Wisataanya Mindes bantu publikasi' and 'Selamat Ulang Tahun Ke - 59 A Halim Iskandar'.
- LINK TERKAIT**: Lists five related links: Dinas Perkebunan, Dinas Kehutanan, Dinas Perdagangan, Dinas Kominfo Provinsi Sumatera Selatan, and sumselprov.

The footer of the page features the logo of the Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan, along with the text: 'Dikelola Oleh Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan menyajikan informasi seputar program pembangunan kawasan pedesaan dan pemberdayaan masyarakat. Saran dan kritik untuk pengembangan website dan hubungi kami bisa Anda sampaikan disini. Jl. Kapten A.Rivali No.259 Palembang, Sumatera Selatan'.

Gambar 3. 26 Hasil rancangan halaman agenda

### j. Halaman agenda detail

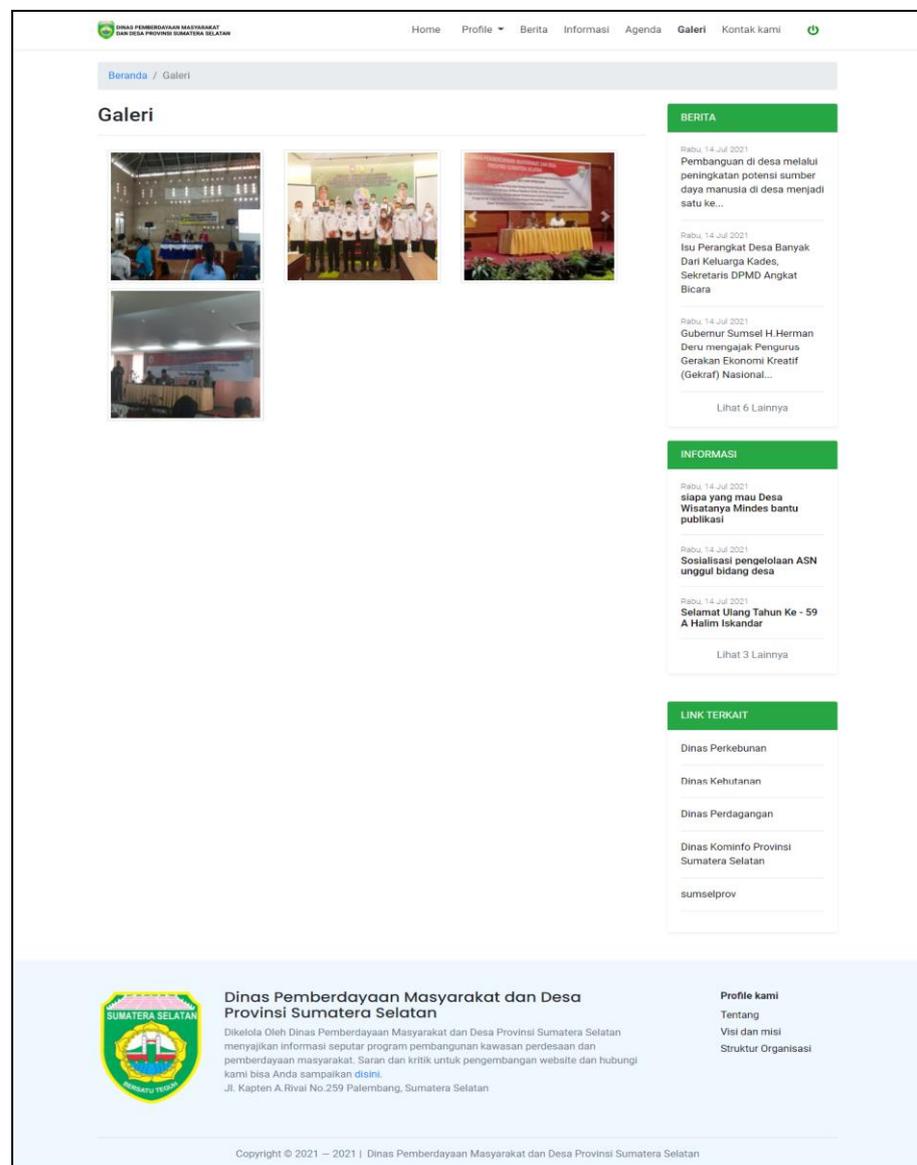
Hasil rancangan halaman agenda detail merupakan halaman yang menampilkan agenda detail Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman agenda detail dapat dilihat pada gambar 3.27 berikut :



Gambar 3. 27 Hasil rancangan agenda detail

### k. Halaman galeri

Hasil rancangan halaman galeri merupakan halaman yang menampilkan galeri Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan berita, informasi dan link. Halaman galeri dapat dilihat pada gambar 3.28 berikut :



Gambar 3. 28 Hasil rancangan halaman galeri

## 1. Halaman Kontak kami

Hasil rancangan halaman kontak kami merupakan halaman yang menampilkan kontak kami Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat side content yang menampilkan info kontak. Halaman kontak kami dapat dilihat pada gambar 3.29 berikut :

The screenshot shows a web page titled 'Kontak kami' (Contact Us) for the 'Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan'. The page has a navigation bar at the top with links for 'Home', 'Profile', 'Berita', 'Informasi', 'Agenda', 'Galeri', and 'Kontak kami'. Below the navigation bar, there is a breadcrumb trail 'Beranda / Kontak'. The main content area contains a contact form with the following fields: 'Nama Lengkap' (Masukan nama lengkap), 'Email' (Masukan email), 'Perihal' (Masukan perihal), and 'isi' (Masukan isi). A 'Kirim' button is located below the form. To the right of the form, there is a phone icon and the number '(0711)314129'. The footer of the page features the logo of the 'Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan' and the following text: 'Dikelola Oleh Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan menyajikan informasi seputar program pembangunan kawasan perdesaan dan pemberdayaan masyarakat. Saran dan kritik untuk pengembangan website dan hubungi kami bisa Anda sampaikan [disini](#). Jl. Kapten A. Rivai No.259 Palembang, Sumatera Selatan'. On the right side of the footer, there is a 'Profile kami' section with links for 'Tentang', 'Visi dan misi', and 'Struktur Organisasi'. The copyright notice at the bottom reads 'Copyright © 2021 – 2021 | Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan'.

Gambar 3. 29 Hasil rancangan halaman kontak kami

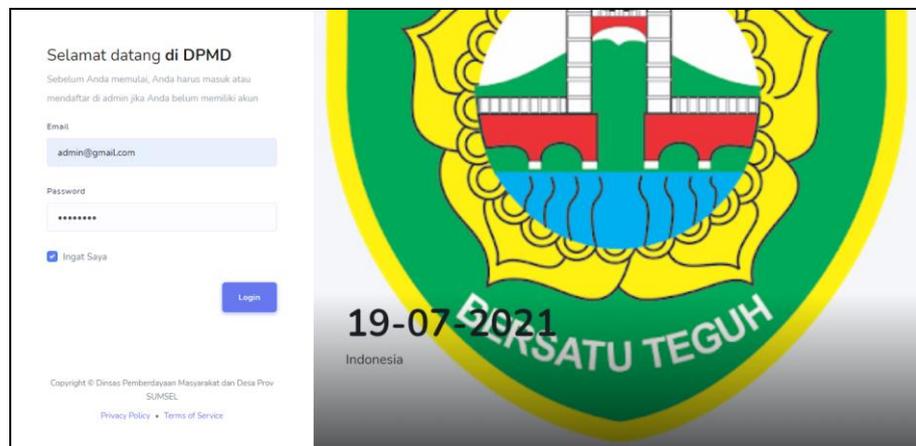
## 2. Halaman Admin

Halaman admin ini merupakan halaman untuk admin dan operator dalam mengelola data informasi mengenai Dinas Pemberdayaan

Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan, berikut halaman-halaman pada admin :

**a. Halaman login**

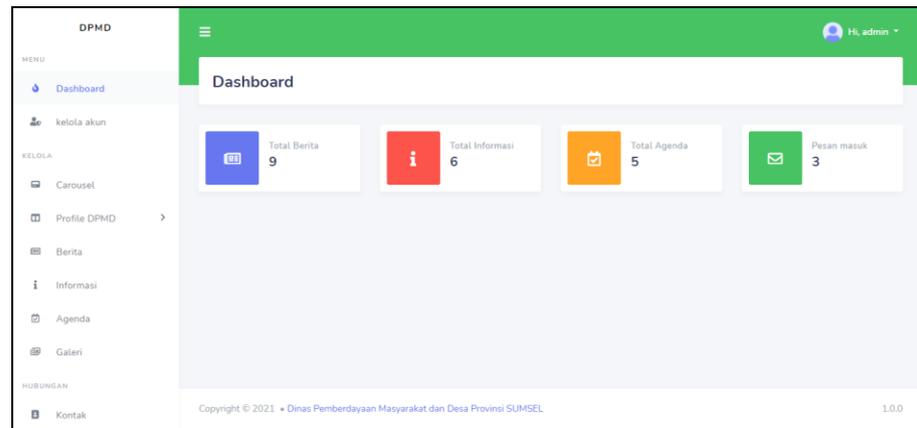
Hasil rancangan halaman login merupakan halaman yang menampilkan form login Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Halaman login dapat dilihat pada gambar 3.30 berikut :



Gambar 3. 30 Hasil rancangan halaman login

**b. Halaman dashboard**

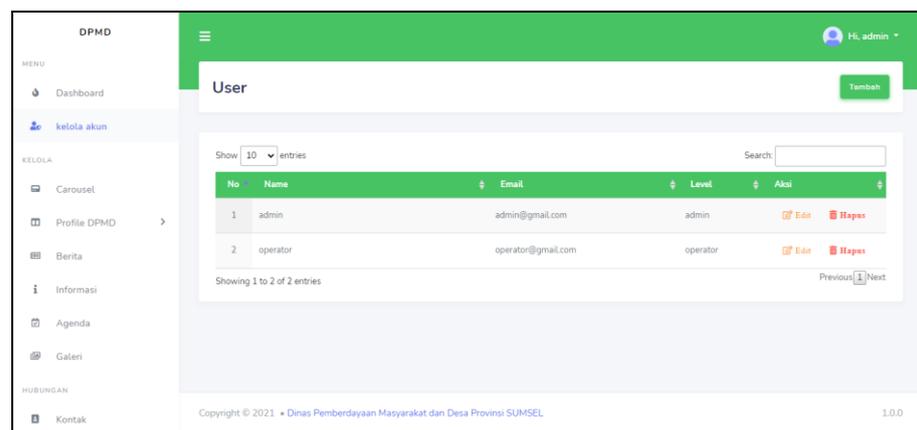
Hasil rancangan halaman dashboard merupakan halaman yang menampilkan total berita, total informasi, total agenda, total pesan Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan. Halaman dashboard dapat dilihat pada gambar 3.31 berikut :



Gambar 3. 31 Hasil rancangan halaman dashboard

### c. Halaman kelola akun

Hasil rancangan halaman kelola akun merupakan halaman yang menampilkan kelola akun Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah, edit dan hapus. Halaman kelola akun dapat dilihat pada gambar 3.32 berikut :



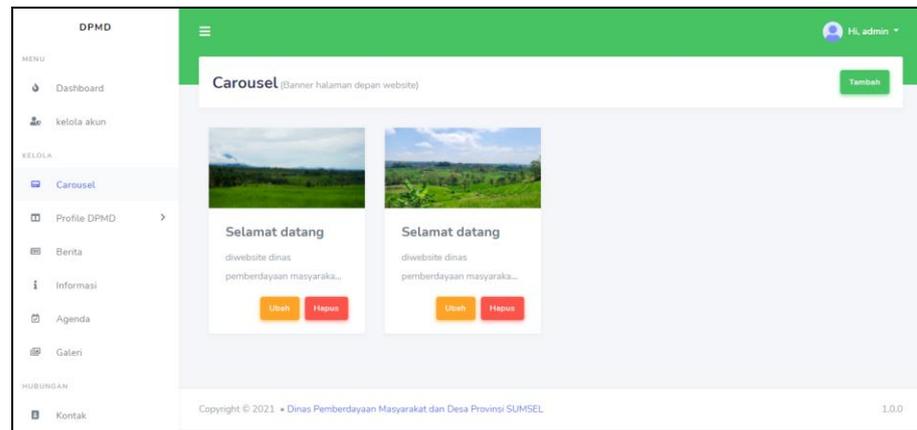
Gambar 3. 32 Hasil rancangan halaman kelola akun

### d. Halaman kelola carousel

Hasil rancangan halaman kelola carousel merupakan halaman yang menampilkan kelola carousel Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan

Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah, edit dan hapus. Halaman kelola carousel dapat dilihat pada gambar 3.33 berikut

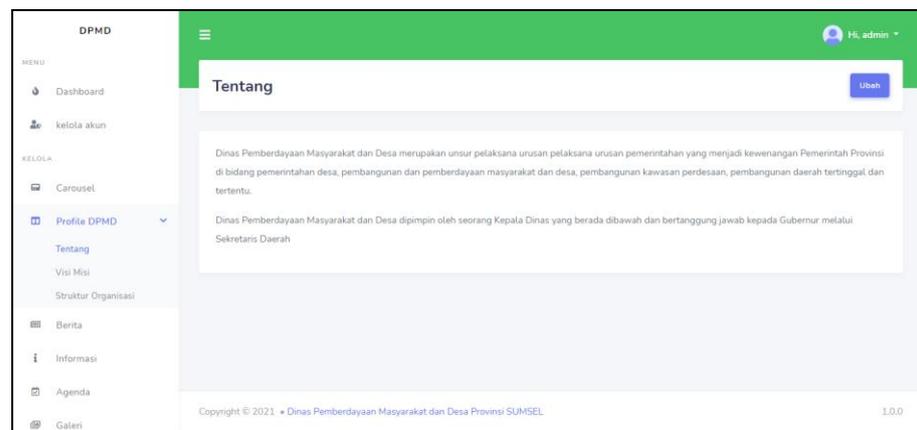
:



Gambar 3. 33 Hasil rancangan halaman kelola carousel

#### e. Halaman kelola tentang

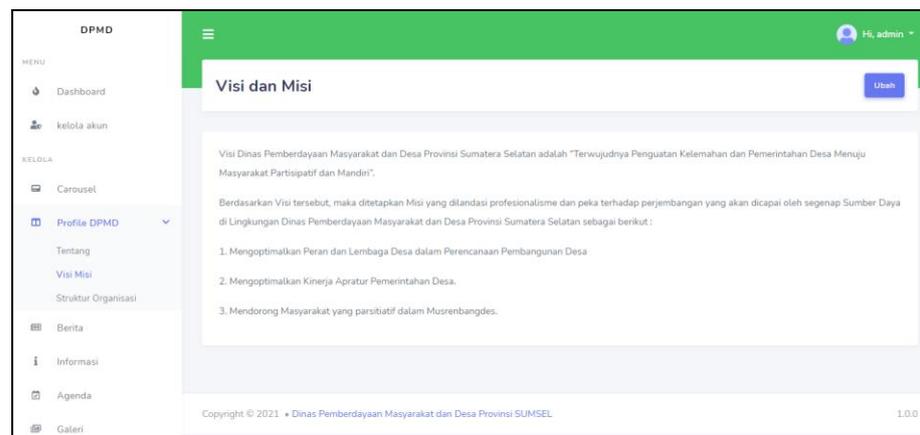
Hasil rancangan halaman kelola tentang merupakan halaman yang menampilkan kelola tentang Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah dan edit. Halaman kelola akun dapat dilihat pada gambar 3.34 berikut :



Gambar 3. 34 Hasil rancangan halaman kelola tentang

#### f. Halaman kelola visi misi

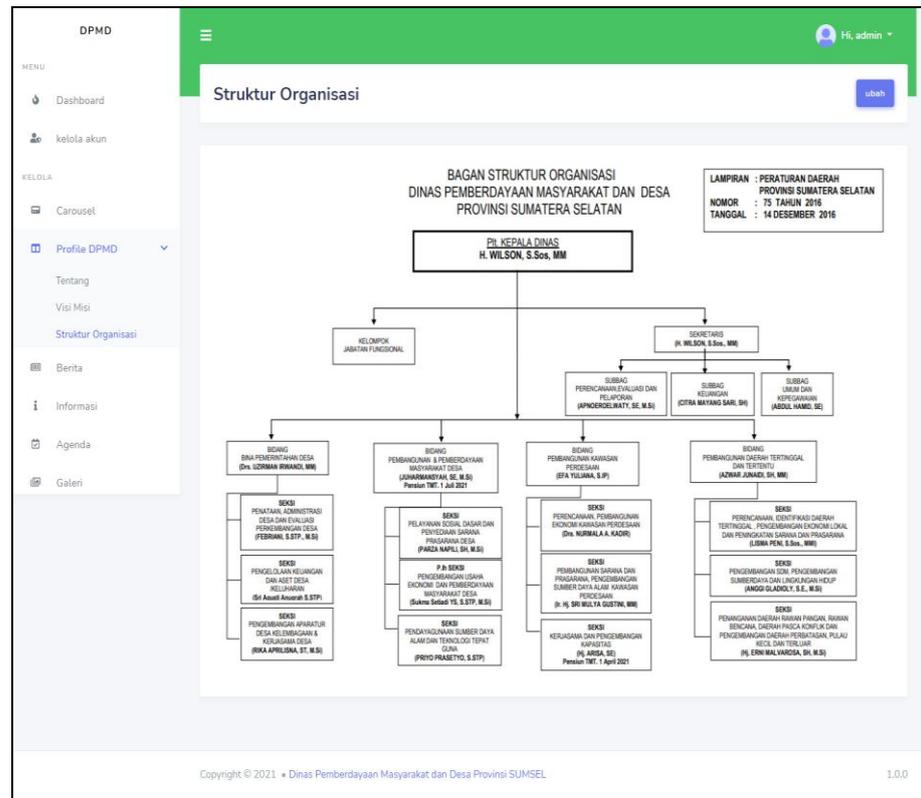
Hasil rancangan halaman kelola visimisi merupakan halaman yang menampilkan kelola visimisi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah dan edit. Halaman kelola visimisi dapat dilihat pada gambar 3.35 berikut :



Gambar 3. 35 Hasil rancangan halaman kelola visimisi

#### g. Halaman kelola struktur organisasi

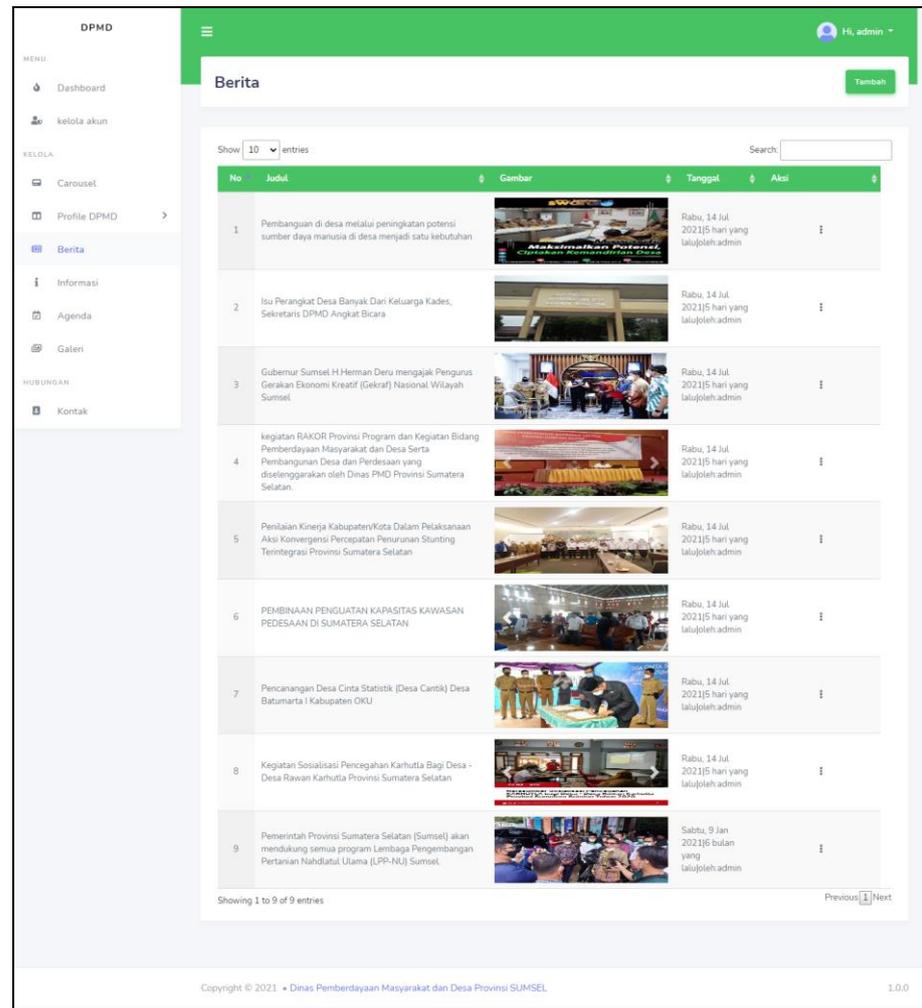
Hasil rancangan halaman kelola struktur organisasi merupakan halaman yang menampilkan kelola struktur organisasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah dan edit. Halaman kelola struktur organisasi dapat dilihat pada gambar 3.36 berikut :



Gambar 3. 36 Hasil rancangan halaman kelola struktur organisasi

#### h. Halaman kelola berita

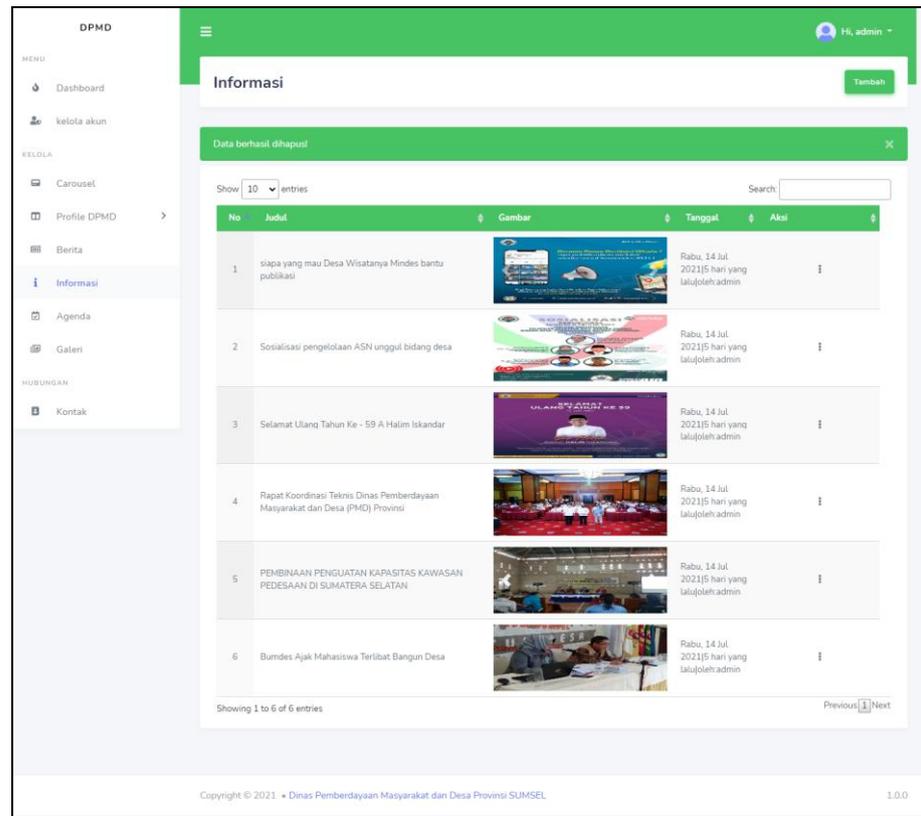
Hasil rancangan halaman kelola berita merupakan halaman yang menampilkan kelola berita Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah, lihat, edit dan hapus. Halaman kelola berita dapat dilihat pada gambar 3.37 berikut :



Gambar 3. 37 Hasil rancangan halaman kelola berita

#### i. Halaman kelola informasi

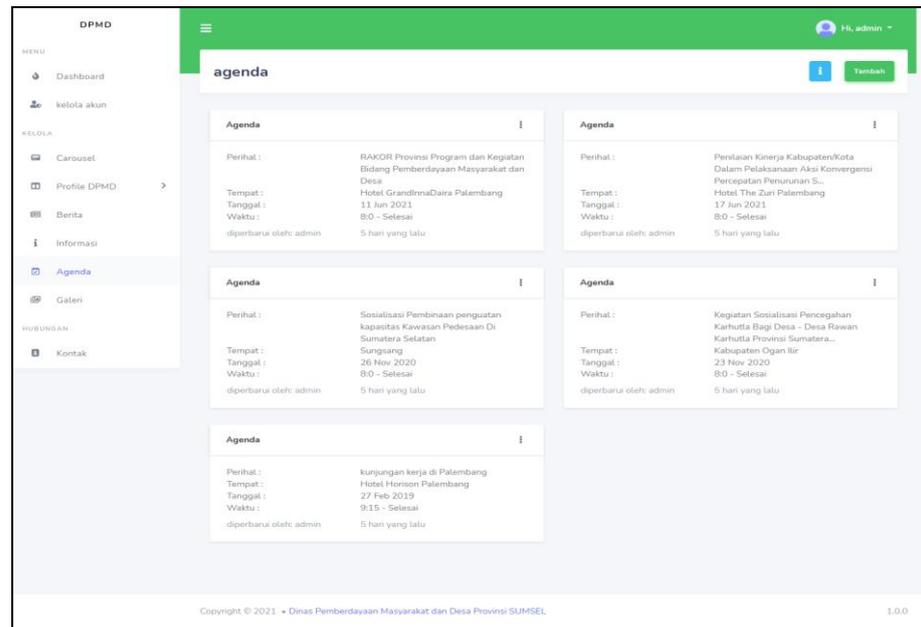
Hasil rancangan halaman kelola informasi merupakan halaman yang menampilkan kelola informasi Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah, lihat, edit dan hapus. Halaman kelola informasi dapat dilihat pada gambar 3.38 berikut:



Gambar 3. 38 Hasil rancangan halaman kelola informasi

#### j. Halaman kelola agenda

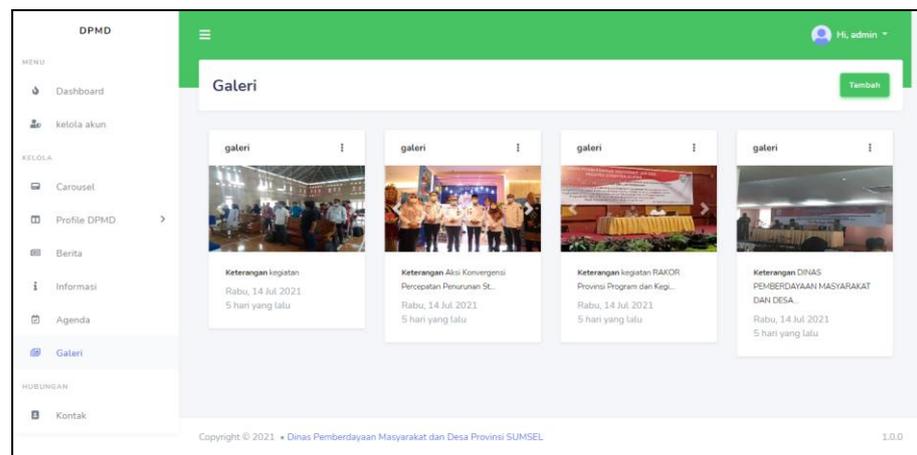
Hasil rancangan halaman kelola agenda merupakan halaman yang menampilkan kelola agenda Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat fitur tambah, edit, lihat dan hapus. Halaman kelola agenda dapat dilihat pada gambar 3.38 berikut :



Gambar 3. 39 Hasil rancangan halaman kelola agenda

#### k. Halaman kelola galeri

Hasil rancangan halaman kelola galeri merupakan halaman yang menampilkan kelola galeri Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter tambah, lihat, edit dan hapus. Halaman kelola galeri dapat dilihat pada gambar 3.50 berikut :

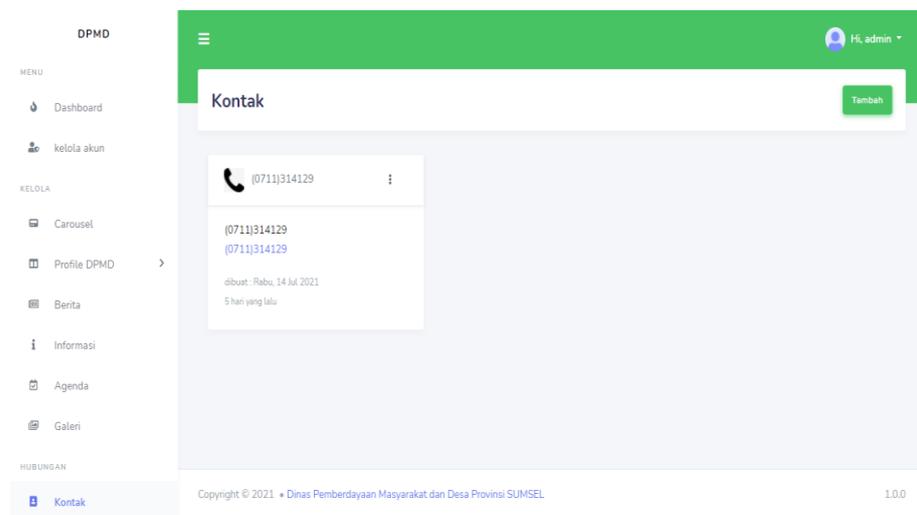


Gambar 3. 39 Hasil rancangan halaman kelola galeri

### **l. Halaman kelola kontak**

Hasil rancangan halaman kelola kontak merupakan halaman yang menampilkan kelola kontak Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat fitur tambah, edit dan hapus.

Halaman kelola kontak dapat dilihat pada gambar 3.40 berikut :

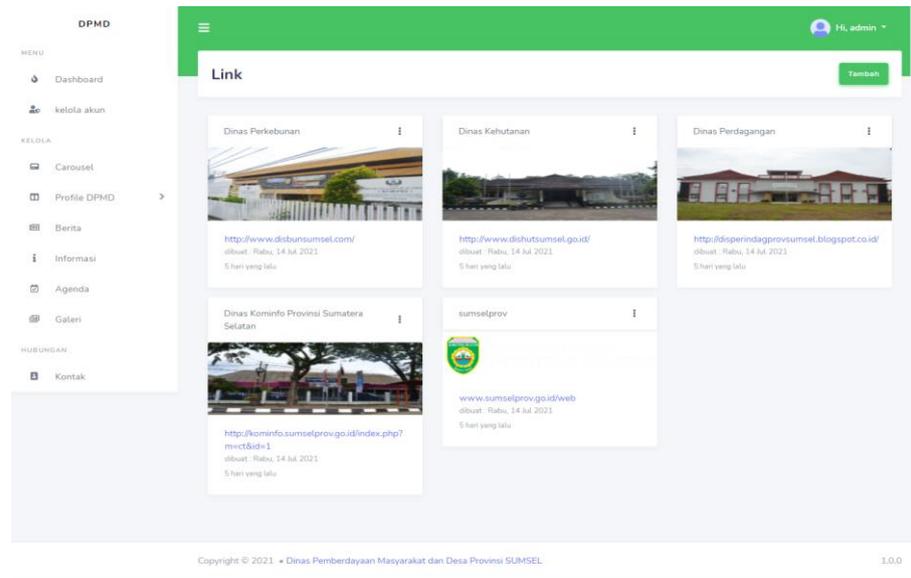


Gambar 3. 40 Hasil rancangan halaman kelola kontak

### **m. Halaman kelola link**

Hasil rancangan halaman kelola link merupakan halaman yang menampilkan kelola link Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat fitur tambah, edit dan hapus.

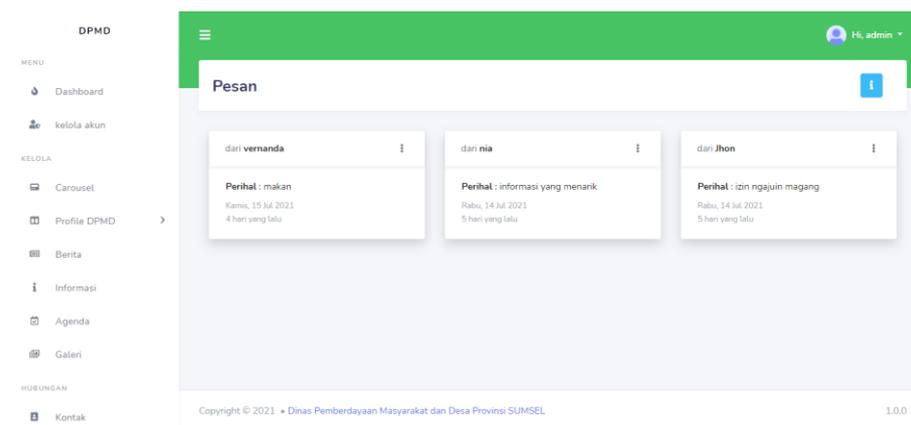
Halaman kelola link dapat dilihat pada gambar 3.41 berikut :



Gambar 3. 41 Hasil rancangan halaman kelola link

#### n. Halaman pesan masuk

Hasil rancangan halaman pesan masuk merupakan halaman yang menampilkan pesan masuk Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan dan terdapat filter lihat dan hapus. Halaman kelola berita dapat dilihat pada gambar 3.42 berikut :



Gambar 3. 42 Hasil rancangan halaman pesan masuk

## **BAB IV**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **4.1 Simpulan**

Berdasarkan pembahasan yang telah penulis buat terhadap sistem *website* pada Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa. Penulis dapat mengambil kesimpulan bahwasannya dengan adanya sistem *website* tersebut yaitu bertujuan untuk dapat membantu Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa dalam memberikan informasi kepada masyarakat, mempermudah masyarakat dalam melakukan kontak atau lapor dan dengan *website* yang *responsive* ini mempermudah masyarakat dalam mencari informasi dari Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa melalui perangkat mulai dari komputer, laptop, *tablet*, dan *smartphone*.

#### **4.2 Saran**

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis memberikan saran agar nantinya dapat bermanfaat untuk kedepan pada *webstie* Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan diharapkan pada bagia pesan admin melakukan pengecekan pesan-pesan dari masyarakat didalam *website*, dan berikutnya diharapkan untuk admin Dinas Pemberdayaan Masyarakat dan Desa Provinsi Sumatera Selatan untuk selalu melakukan *update* informasi terbau pada *website* jika ada informasi yang baru guna memberikan informasi yang *up-to-date* untuk masyarakat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdulloh, Rohi. 2015. *Web Programming is Easy*. Jakarta. Elex Media Komputindo.
- Aditama, Roki. 2017. *Web Service Pembayaran Uang Kuliah Online dengan PHP dan SOAP WSDL*, CV Lokomedia: Yogyakarta.
- Ariska, Jery, Jazman M. *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset Sekolah Menggunakan Teknik Labelling Qr Code (Studi Kasus: MAN 2 Model Pekanbaru)*, Jurnal Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi, Vol. 2 No. 2 e-ISSN 2502-8995 ISSN 2460-8181, 2016.
- Baboe, Kuwing. 2014. *Perkembangan Koperasi Banama Palangka Raya – Kalimantan Tengah (Studi Tentang Perkembangan Organisasi, Modal, SHU dan Usaha)*, ISSN 2355 – 0236
- Bariah, Siti Husnul. *Implementasi Pendekatan Semantic Object Model Pada Rancangan Database Penatausahaan Aset Fasilitas Kantor*, Jurnal Pendidikan Matematika, Vol. 5 No. 2 ISSN 2086-4299, 2015.
- Hendini, Ade. *Pemodelan Uml Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi Kasus: Distro Zhezha Pontianak)*, Jurnal Khatulistiwa Informatika, Vol. IV No. 2, 2011.
- Lukman. *Sunoto imam. 2016. Rancang bangun aplikasi warehouse management system cv. Giyanmandiri. ISSN : 2527 – 9661*

Pritandhari, Meyta. 2016. *Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas*, e-ISSN: 2442-4994

Santoso. Nurmalina, Radma. 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas (Studi Kasus Politeknik Negeri Tanah Laut)*. ISSN: 2548 – 9828.

Susanto, Moch Irfandi., Darwiyanto, Eko, Wisudawan, Gede Agung Ary. *Pengukuran Software Metric Terhadap Implementasi Framework Laravel Pada Pembangunan Aplikasi Berbasis Web Studi Kasus: Jurnal Logic, eProceeding of Engineering*, Vol. 2 No. 3 ISSN: 2355-9365, 2015.