**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI DESA BERBASIS *WEB***

**MENGGUNAKAN *FLUTTER* PADA DUKUH BULAKWUNGU**

**Di PT. KASYR SIBERNETIKA INDONESIA**



Diajukan Untuk Memenuhi Persyaratan Kelulusan

Mata Kuliah Praktik Kerja Lapangan

Oleh:

**Khusniyati**

**42419012**

**JURUSAN INFORMATIKA**

**FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI**

**UNIVERSITAS PERADABAN**

**2021**

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Khusniyati

NIM : 42419012

Jurusan : Informatika

Judul PKL : Implementasi Sistem Informasi Desa

Berbasis *Web* Menggunakan FlutterPada Dukuh Bulakwungu

Pembimbing : Rito Cipta Siggita H, M.Kom

Dilaksanakan : Semester Ganjil Tahun 2022

Bumiayu, Oktober 2022

Menyetujui:

Dosen Pembimbing Pembimbing Lapangan

Rito Cipta Siggita H, M.Kom Edi Kurniawan

NIDN.0619128301

Mengetahui:

Ka.Jurusan Teknik Informatika

Rito Cipta Siggita H, M.Kom

NIDN.0619128301

# BAB I

**PENDAHULUAN**

## Latar Belakang Masalah

Sistem informasi adalah sekumpulan elemen atau komponen yang saling terkait yang terdiri dari input, proses dan output yang memberikan reaksi korektif (mekanisme umpan balik) untuk memenuhi tujuan. Sedangkan menurut *O'Brien* sistem infomasi dapat berupa kombinasi terorganisir dari orang, perangkat keras, perangkat lunak, jaringan komunikasi, sumber daya, data, dan kebijakan serta prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam suatu organisasi().

Salah satu sistem informasi yang familiar saat ini adalah *Website* atau Sistem Informasi Berbasis *Web* dapat diartikan sebagai kumpulan halaman - halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, teks, gambar, diam atau bergerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkait dimana masing masing dihubungkan dengan jaringan. Ada banyak sistem informasi yang saat ini telah dibangun contohnya sistem informasi tentang profil perusahaan, sistem informasi akademik, sistem informasi Desa dan lain-lain sesuai bidang kerja masing-masing, sehingga dengan adanya sistem informasi tersebut proses pekerjaan yang dilakukan dapat tersistem, terpusat, dan termonitoring dengan baik.

Di zaman sekarang ini sentuhan teknologi sistem informasi seperti *website* harus sudah menjadi kebutuhan bagi lembaga pemerintahan Kelurahan. Lembaga Pemerintahan Kelurahan bisa menggunakan sistem informasi tersebut untuk memberikan layanan dan informasi kepada masyarakat sehingga lebih mudah dalam mensosialisasikan kegiatan yang dilakukan pemerintah Kelurahan. Penggunaan sistem informasi pengolahan data penduduk, pelayanan, administrasi, pengaduan masysarakat yang baik akan memudahkan untuk melakukan pengolahan data yang dapat menghemat waktu, ruang dan biaya. Hasil suatu informasi yang diperoleh akan sangat memuaskan, berguna dan bermanfaat dari suatu lembaga atau Instansi yang menggunakannya. Pengolahan data dan informasi yang secara cepat, tepat dan efisien adalah hal penting yang dibutuhkan bagi lembaga atau instansi().

Pada umumnya, instansi lain memiliki sistem informasi, sedangkan di Kelurahan dusun Bulakwungu masih dilakukan sistem pendataan penduduk secara manual yaitu tertulis dan adanya kendala yang cukup merepotkan dałam pengolahan pendataan penduduk seperti ketidakcocokan data dan kehilangan buku arsip pendataan, maka Kelurahan dusun Bulakwungu juga perlu merancang suatu sistem informasi pendataan penduduk berbasis *web,* agar pendataan penduduk lebih efisien.

Menyadari akan besarnya manfaat dari sistem informasi yang berkembang saat ini maka diperlukannya sebuah sistem baru yaitu Sistem Informasi Dusun Bulakwungu (SIDB) yang akan diterapkan di Dusun Bulakwungu. Dengan akan diterapkannya SIDB ini diharapkan membawa dampak yang cukup baik dan menguntungkan bagi semua pihak yang berkepentingan. Dari Sisi pengguna misalnya, seorang pengguna dapat memperoleh informasi setiap saat, tanpa harus dibatasi jam kerja. SIDB memberikan pelayanan pengaksesan informasi yang ada di Dusun Bulakwungu akan menjadi lebih mudah, cepat, dan akurat. Selain pelayanan informasi terdapat juga sistem pendataan penduduk. Dengan adanya sistem yang baru, maka dapat meningkatkan kemajuan dan kualitas sumber daya yang ada di Dusun Bulakwungu dikarenakan informasi yang lebih mudah diketahui dan di akses oleh masyarakat luas.

PT. Kasyr Sibernetika Indonesia merupakan Industri yang bergerak dibidang software yang beralamat di Trasa Coworking Space, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.43, Procot, Kec. Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52411. Perusahaan rintisan atau startup Kasyr Sibernetika Indonesia didirikan di Kabupaten Tegal awal tahun 2021, di mana Edi Kurniawan menjabat sebagai chief executive officer (CEO) sekaligus founder-nya. Salah satu produk unggulannya adalah Kasyr, aplikasi point of sale untuk membantu pencatatan laporan keuangan pelaku usaha dari neraca rugi laba, stok barang hingga evaluasi kinerja keuangannya. Tak hanya berbisnis di aplikasi pengelolaan keuangan, Kasyr Sibernetika Indonesia juga mendedikasikan sumber dayanya untuk mengembangkan ekosistem digital di Kabupaten Tegal.

Salah satunya membangun ulang aplikasi Lapor Bupati Tegal dengan menambahkan sejumlah fitur seperti PeduliLindungi dan kompatibilitasnya pada iOS, sistem operasi seluler pada iPhone. Saat ini Edi juga tengah membantu mengembangkan aplikasi UMKM Bangkit besutan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Tegal. Selain membangun bisnis korporasi, bekerja sama dengan pemerintah lokal Tegal, PT. Kasyr Sibernetika Indonesia juga berpartisipasi membangun ekosistem digital lokal lain yang ada didalamnya, seperti digitalisasi per-UMKM yang bekerja sama, pelayanan umum, dan lainnya.

## Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan seperti dijelaskan diatas maka diperoleh rumusan masalah yaitu bagaimana implementasi sistem informasi berbasis web pada dusun Bulakwungu?.

## Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang permasalahan seperti dijelaskan diatas maka diperoleh batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini dibangun hanya untuk lingkup Dusun Bulakwungu.
2. Sistem informasi hanya mencakup pendataan penduduk, dan informasi tentang dusun Bulakwungu.
3. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman DART dan PHP berbasis web dan pengelolaan database Mysql.

## Tujuan

Tujuan praktik kerja lapangan adalah untuk dapat mengimplementasikan sebuah sistem informasi berbasis web yang dapat memudahkan Informasi Dusun Bulakwungu, proses Pendataan dan pelaporan data yang terupdate pada Dukuh Bulakwungu, Desa Benda.

## Manfaat

Dari penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Mempermudah masyarakat dalam mencari informasi dusun Bulakwungu.
2. Mempermudah dalam pencarian dan input data.
3. Mempermudah dalam menghasilkan laporan data penduduk.

**BAB II**

**GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN**

1. **Gambaran Umum PT. Kasyr Sibernetika Indonesia**

PT. Kasyr Sibernetika Indonesia merupakan Industri yang bergerak dibidang software yang beralamat di Trasa Coworking Space, Jl. Jenderal Ahmad Yani No.43, Procot, Kec. Slawi, Kabupaten Tegal, Jawa Tengah 52411. Perusahaan rintisan atau startup Kasyr Sibernetika Indonesia didirikan di Kabupaten Tegal awal tahun 2021, di mana Edi Kurniawan menjabat sebagai chief executive officer (CEO) sekaligus founder-nya. Salah satu produk unggulannya adalah Kasyr, aplikasi point of sale untuk membantu pencatatan laporan keuangan pelaku usaha dari neraca rugi laba, stok barang hingga evaluasi kinerja keuangannya. Tak hanya berbisnis di aplikasi pengelolaan keuangan, Kasyr Sibernetika Indonesia juga mendedikasikan sumber dayanya untuk mengembangkan ekosistem digital di Kabupaten Tegal.

Salah satunya membangun ulang aplikasi Lapor Bupati Tegal dengan menambahkan sejumlah fitur seperti PeduliLindungi dan kompatibilitasnya pada iOS, sistem operasi seluler pada iPhone. Saat ini Edi juga tengah membantu mengembangkan aplikasi UMKM Bangkit besutan Otoritas Jasa Keuangan (OJK) Tegal. Selain membangun bisnis korporasi, bekerja sama dengan pemerintah lokal Tegal, PT. Kasyr Sibernetika Indonesia juga berpartisipasi membangun ekosistem digital lokal lain yang ada didalamnya, seperti digitalisasi per-UMKM yang bekerja sama, pelayanan umum, dan lainnya

1. **Struktur Organisasi**

Struktur organisasi merupakan susunan suatu hal yang mendeskripsikan berbagai komponen yang menyusun perusahaan, dimana setiap individu atau Sumber Daya Manusia pada lingkup perusahaan tersebut kemudian memiliki posisi dan fungsinya masing-masing. Struktur organisasi sendiri dibuat untuk kepentingan perusahaan dengan sebelumnya menempatkan orang-orang yang kompeten sesuai dengan bidang dan keahliannya. dengan adanya struktur organisasi, kita dapat mengetahui peran dan tanggung jawab karyawan-karyawannya.

Adapun tugas kerja dari masing-masing department pada PT. Kasyr Sibernetika Indonensia adalah sebagai berikut:

1. Founder

Posisi founder dalam perusahaan yaitu sebagai pendiri. Tugas serta tanggung jawab seorang founder adalah memimpin perusahaan

1. CEO

Merupakan posisi tertinggi pada suatu struktur perusahaan, dan  CEO bertugas untuk memastikan perusahaan tetap beroperasi. Posisi CEO yaitu sebagai kepala perusahaan yang memimpin dan memiliki tanggung jawab untuk memastikan relasi dan hubungan baik dengan founder, owner serta karyawan-karyawan di perusahaan.

1. Sekretaris

Sekretaris memiliki tugas pokok untuk memastikan tercapainya peningkatan citra Perusahaan melalui pengelolaan komunikasi perusahaan dengan pihak internal dan eksternal, mengadministrasikan dokumen Perusahaan, membina hubungan antar lembaga, menyelesaikan permasalahan yang berkaitan dengan hukum korporasi, serta menjamin ketersediaan informasi kepada stakeholders.

Edi Kurniawan

CEO & Founder

Edi Kurniawan

CEO & Founder

Nur Annisah

Sekretaris

1. **Lingkup Pekerjaan**

PT. Kasyr Sibernetika Indonesia salah satu perusahaan yang menerima Praktik Kerja Lapangan baik untuk kalangan pelajar Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) maupun mahasiswa guna memberikan pengalaman serta ilmu yang bermanfaat yang ada didunia kerja, meskipun berlatar belakang point of sale yang membantu pencatatan laporan keuangan pelaku usaha dari neraca rugi laba, stok barang hingga evaluasi kinerja keuangannya, namun CEO sekaligus founder PT. Kasyr Sibernetika Indonesia ini merupakan developer dari aplikasi Kasyr.

Penulis sebagai peserta Praktik Kerja Lapangan (PKL) dalam melaksanakan pekerjaan mendapatkan pembagian tugas di bagian “Sistem Informasi Desa Berbasis *Web* menggunakan *Flutter* pada Dusun Bulakwungu”, setelah program dibuat maka masing–masing individu akan mempresentasikan programnya kepada CEO perusahaan tersebut untuk diketahui apakah sudah sesuai keinginan atau ada kekurangan pada program yang telah dibuat.

1. **Deskripsi Pekerjaan**

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan dari tanggal 25 Juli sampai dengan 24 September 2021. Waktu Praktik Kerja Lapangan adalah dari hari senin sampai dengan hari jum’at, pukul 09.00 WIB sampai dengan pukul 17.00 WIB. Deskripsi pekerjaan yang dilakukan selama praktik kerja lapangan di PT. Kasyr Sibernetika Indonesia adalah sebagai berikut :

1. Mendapatkan jadwal pekerjaan untuk melaksanakan pekerjaan sesuai kesepakatan kedua belah pihak, yaitu peserta praktik kerja lapangan (PKL) dan instansi merancang dan membuat jadwal agar kegiatan lebih terstruktur, tepat dan memudahkan peserta dalam pelaksanaan,
2. Menganalisa kebutuhan sistem dalam pekerjaan ini penulis melakukan Analisa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan “Sistem Informasi Desa Berbasis web dengan menggunkan *Flutter* pada Dusun Bulakawungu”,
3. Implementasi kegiatan dilaksanakan secara individu sesuai dengan pembagian tugas pekerjaan masing-masing.
4. Jadwal Pekerjaan

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dimulai dari hari Senin sampai dengan Jum’at, mulai pukul 09.00 sampai dengan pikul 17.00 WIB. Dengan rincian jadwal pekerjaan sebagai berikut:

1. Minggu Pertama
2. Pengenalan lingkungan pekerjaan

Pada hari pertama pengenalan lingkungan pekerjaan di jelaskan oleh pembimbing lapangan tentang waktu pekerjaan dan deskripsi pekerjaan.

1. Mengikuti event Festival Kuliner

Pada hari ke dua sampai ke enam penulis diminta untuk mengikuti event festival kuliner yang diselenggarakan oleh UMKM Bangkit yang bekerja sama dengan PT. Kasyr Sibernetika Indonesia.

1. Minggu Kedua
2. Memperkenalkan *framework laravel* dari awal

Pada minggu ke dua penulis di beri arahan untuk mempelajari *framework Flutter* yang di jelaskan oleh developer PT. Kasyr Sibernetika Indonesia.

1. Instalasi *tools* lingkungan pengembangan sistem dalam hal ini instalasi *Software XAMPP, SDK Flutter, Visual Studio Code.*
2. Eksplorasi *DMBS* yang akan digunakan dalam pembangunan sistem, yaitu *Mysql.*
3. Minggu Ketiga
4. Eksplorasi metodologi pembangunan sistem
5. Menerima materi Pembelajaran yang berkaitan dengan judul sebagai referensi oleh Developer PT. Kasyr Sibernetika Indonesia.
6. Minggu Ke-Empat
7. Pembahasan projek
8. Mempelajari rancangan alur sistem yang telah dibuat
9. Dokumentasi terkait data-data yang dibutuhkan
10. Memulai programming
11. Minggu Ke-Lima

Menyesuaikan program dengan pemodelan dan rancangan sistem

1. Minggu Ke-Enam
2. Mendiskusikan program dengan staff terkait
3. Merevisi kekurangan program yang tidak sesuai
4. Melakukan pengujian program dan optimasi performansi
5. Implementasi Program
6. Minggu Ke-Tujuh

Melakukan pelaporan dan evalusi Praktik Kerja Lapangan