

LAPORAN
PRAKTEK KERJA LAPANGAN
APLIKASI SURAT PERMOHONAN BANTUAN TANAMAN PADA DINAS
KETAHANAN PANGAN, PERTANIAN, DAN PERIKANAN

Oleh:

DENDY DWI PRATAMA

2055201110010



PROGRAM STUDI INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH BANJARMASIN
BANJARMASIN
2023

HALAMAN PERSEMBAHAN

Terima kasih kepada

1. Ichwan Setiawan, M.T., selaku Dekan Fakultas Teknik.
2. Ir. Rudy Ansari, S.Kom., M.Kom., selaku Ketua Program Studi Informatika.
3. Ayu Ahadi Ningrum, SE., S.ST., M.Tr.Kom., selaku Koordinator Praktek Kerja Lapangan.
4. Ir. Rudy Ansari, S.Kom., M.Kom., selaku dosen pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam melakukan pembuatan sistem dan penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan ini hingga selesai.
5. Untuk semua dosen prodi S1 Informatika Universitas Muhammadiyah Banjarmasin.
6. Junita Rachmawaty, SP, selaku Kepala Bidang Komsumsi Keamanan Pangan Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian Dan Perikanan Kota Banjarmasin sekaligus menjadi pembimbing lapangan selama praktek kerja lapangan.
7. Untuk semua pegawai di Bidang Konsumsi Keamanan Pangan Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan atas pengalaman yang diberikan selama pelaksanaan praktek kerja lapangan.
8. Untuk Keluarga yang selalu memberikan doa, semangat dan dorongan dalam penyelesaian penyusunan laporan ini.
9. Untuk semua teman – teman yang telah mendukung dan banyak memberikan masukan dan bantuan dalam penyelesaian laporan praktek kerja lapangan.

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
DI DINAS KETAHANAN PANGAN, PERTANIAN DAN PERIKANAN
KOTA BANJARMASIN**

Lingkup Praktek Kerja Lapangan: Web

Disusun Oleh :

DENDY DWI PRATAMA 2055201110010

Telah diperiksa dan disetujui oleh pembimbing Pada
tanggal :.....

Penyelia

Dosen Pembimbing

Junita Rachmawaty, SP

Ir. Rudy Ansari, S.Kom., M.Kom

NIP. 197606042010012001

NIDN. 1112068401

Mengetahui

Koordinator Praktek Kerja Lapangan

Ayu Ahadi Ningrum, SE, S.ST, M.Tr.Kom

NIDN. 1103029002

LEMBAR PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Dendy Dwi Pratama

NPM : 2055201110010

Prodi : Informatika

Judul PKL : Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan

Menyatakan bahwa laporan mengenai praktek kerja lapangan ini telah disusun tanpa menggunakan materi hasil penelitian pihak lain. Sejauh pemahaman saya, laporan ini tidak merujuk pada publikasi atau tulisan orang lain, kecuali yang telah diakui dan disebutkan secara jelas dalam daftar referensi. Saya siap menerima konsekuensi sanksi apabila terbukti melakukan plagiat.

Dibuat : Banjarmasin

Pada Tanggal : 7 Oktober 2023

Penulis

RIWAYAT HIDUP PENULIS



Dendy Dwi Pratama adalah nama dari penulis Laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Penulis merupakan anak kedua dari tiga bersaudara, ayah penulis bernama Imam Musori dan ibu bernama Tri Reni. Penulis lahir di Kota Paringin, Kabupaten Balangan, Kalimantan Selatan pada hari Minggu, 07 Oktober 2001. Penulis menempuh Pendidikan dimulai dari TK Negeri Pembina (2006 - 2007), kemudian dilanjutkan ke SDN Dahai (2007 - 2014), lalu dilanjutkan ke Pondok Pesantren Moderen MTs Darul Istiqamah (2014 - 2017), kemudian melanjutkan ke SMKN 1 Paringin (2017 - 2020), hingga akhirnya melanjutkan ke jenjang Pendidikan dengan menempuh perkuliahan di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin, Fakultas Teknik, Program Studi Informatika. Dengan ketekunan dan kesabaran, serta semangat dan usaha yang tinggi akhirnya penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktek Kerja Lapangan ini. Penulis berharap hasil dari laporan Praktek Kerja Lapangan ini dapat memberikan kontribusi positif untuk Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan Kota Banjarmasin. Akhir kata penulis mengucapkan rasa syukur yang sebesar – besarnya atas terselesaikannya Laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.”

Penulis

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dengan judul "Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan."

Laporan ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan program pendidikan penulis di Universitas Muhammadiyah Banjarmasin. Selama pelaksanaan PKL di Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan, penulis mendapatkan pengalaman berharga dalam mengaplikasikan pengetahuan teoritis yang telah penulis peroleh selama perkuliahan.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi bahan pertimbangan bagi pihak terkait dalam pengembangan sistem yang lebih baik di masa depan. Akhir kata, penulis menyampaikan terima kasih yang setinggi-tingginya atas segala bantuan, bimbingan, dan dukungan yang diberikan.

Barito Kuala, 7 Oktober 2023

Dendy Dwi Pratama
NPM. 2055201110010

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSEMBAHAN.....	i
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN	ii
LEMBAR PERNYATAAN	iii
RIWAYAT HIDUP PENULIS.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	3
1.4.1 Tujuan	3
1.4.2 Manfaat	3
1.5 Metodologi.....	3
1.6 Sistematika Pembahasan.....	4
BAB II TINJAUAN UMUM	6
2.1 Gambaran Umum Dinas DKP3	6
2.2 Struktur Organisasi dan job Deskripsi	8
2.3 Sejarah Perusahaan	8
2.4 Landasan Teori.....	9
2.4.1 Aplikasi	9
2.4.2 Surat	10
2.4.3 Surat Permohonan	10
2.4.4 Web	10
2.4.5 Website.....	10
2.4.6 Flowcart	11
2.4.7 Unifed Modeling language (UML)	12
2.4.8 Visual Studio Code	15
2.4.9 MySQL.....	16

2.4.10	XAMPP.....	16
2.4.11	PHP	17
2.4.12	HTML	17
2.4.13	CSS.....	17
2.4.14	Laragon.....	18
2.4.15	Laravel.....	18
BAB III ANALISA DAN DESAIN		19
3.1	Tabel Kegiatan Pelaksanaan PKL.....	19
3.2	Uraian Kegiatan PKL.....	21
3.3	Analisa Sistem	21
3.3.1	Sistem yang Sedang Berjalan.....	21
3.3.2	Permasalahan	22
3.3.3	Usulan Pemecahan Masalah.....	22
3.4	Desain Sistem.....	23
3.4.1	Desain Proses	23
	a. <i>Flowchart</i>	23
	b. <i>Use Case Diagram</i>	28
	c. <i>Class Diagram</i>	29
	d. <i>Sequence Diagram</i>	30
3.4.2	Desain Tabel	32
	a. Relasi Antar Table	32
	b. Desain Table	33
3.4.3	Desain Interface.....	35
	a. Desain Input	35
	b. Desain Output	37
BAB IV ANALISA DAN DESAIN		39
4.1	Implementasi.....	39
4.2.1	Implementasi Sistem.....	39
4.2.1	Implementasi Program.....	40
4.2	Implikasi	46
4.2.1	Kelebihan	46
4.2.2	Kekurangan	46

BAB V PENUTUP	47
5.1 Kesimpulan	47
5.2 Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	48

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	8
Gambar 3.1 Flowchart Login Admin.....	24
Gambar 3.2 Flowchart Surat Masuk	25
Gambar 3.3 Flowchart Berita Acara	26
Gambar 3.4 Flowchart Pemohon.....	27
Gambar 3.5 Use Case Diagram Admin.....	28
Gambar 3.6 Use Case Diagram Pemohon.....	28
Gambar 3.7 Class Diagram	29
Gambar 3.8 Sequence Diagram Admin Surat Masuk	30
Gambar 3.9 Sequence Diagram Admin Berita Acara	31
Gambar 3.10 Sequence Diagram Pemohon	31
Gambar 3.11 Relasi Antar Table.....	32
Gambar 3.12 Login Admin	45
Gambar 3.13 Dashboard Admin	36
Gambar 3.14 Halaman Surat Masuk	36
Gambar 3.15 Halaman Berita Acara	37
Gambar 3.16 Halaman Utama Pemohon.....	37
Gambar 3.17 Halaman Form Surat Permohonan	38
Gambar 3.18 Halaman Status Surat	38
Gambar 4.1 Tampil Halaman Utama Pemohon	40
Gambar 4.2 Tampil Halaman Form Surat Permohonan.....	41
Gambar 4.3 Tampil Halaman Status Surat.....	42
Gambar 4.4 Tampil Halaman Login Admin	42
Gambar 4.5 Tampil Halaman Utama Admin	43
Gambar 4.6 Tampil Halaman Surat Masuk.....	44
Gambar 4.7 Tampil Halaman Berita Acara.....	44
Gambar 4.8 Tampil Cetak Berita Acara.....	45

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Flowchart	11
Tabel 2.2 Use Case Diagram.....	13
Tabel 2.3 Activity Diagram.....	13
Tabel 2.4 Use Class Diagram.....	14
Tabel 2.5 Sequence Diagram	15
Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan PKL.....	19
Tabel 3.2 Tabel Admin	33
Tabel 3.3 Tabel Pemohon	33
Tabel 3.4 Tabel Berita Acara	33
Tabel 3.5 Tabel Pegawai	34
Tabel 3.6 Tabel Jabatan.....	34
Tabel 3.7 Tabel Tanaman.....	35

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan atau DKP3 adalah suatu dinas atau lembaga pemerintahan yang berfokus pada pengelolaan sumber daya pangan, sektor pertanian, sektor perikanan, dan sektor peternakan. Dinas DKP3 pada bidang Konsumsi Keamanan Pangan atau KKP memiliki peran penting dalam memastikan ketersediaan pangan yang cukup, aman, dan berkualitas bagi masyarakat wilayah kota Banjarmasin. Salah satu kegiatannya adalah memberikan tanaman kepada masyarakat di Kota Banjarmasin untuk memenuhi kebutuhan pangan.

Surat permohonan bantuan adalah surat yang berisi permintaan atau permohonan bantuan dari masyarakat atau instansi ke pihak yang memiliki kewenangan dalam memberikan bantuan tersebut[1].

Dalam upaya memastikan ketersediaan pangan yang cukup, aman, dan berkualitas bagi masyarakat, Dinas DKP3 pada bidang KKP menerima surat permohonan bantuan tanaman dari pihak pemohon. Proses permohonan dimulai ketika surat permohonan tersebut diterima oleh Dinas DKP3 dan dicatat bidang Konsumsi Keamanan Pangan atau KKP. Setelah sampai ke bidang, surat permohonan kembali dicatat sebagai surat masuk agar tugasnya dapat dilaksanakan. Proses alur selanjutnya adalah pelaksanaan tugas oleh staf/pegawai terkait, termasuk proses penyediaan tanaman sesuai permohonan yang diajukan. Setelah

proses penyediaan tanaman selesai, dibuatlah berita acara sebagai bukti pelaksanaan yang telah dilakukan. Selanjutnya, pihak pemohon mengambil tanaman sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Bidang KKP juga melakukan pembukuan dan menyusun laporan yang mencakup gambar hasil lapangan dari proses bantuan tanaman tersebut.

Dengan adanya aplikasi surat permohonan bantuan tanaman berbasis web, aplikasi ini akan mempermudah dan meningkatkan responsivitas Dinas dalam memberikan bantuan tanaman untuk memastikan ketersediaan pangan yang cukup, aman, dan berkualitas bagi masyarakat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah yang dapat diambil adalah Bagaimana membuat Aplikasi Permohonan Bantuan Tanaman Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, Dan Perikanan Kota Banjarmasin berbasis Web

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah praktek kerja lapangan yaitu:

1. Sistem ini hanya dirancang untuk memfasilitasi permohonan bantuan tanaman.
2. Aplikasi hanya digunakan oleh Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan pada bidang Konsumsi Keamanan Pangan.
3. Perancangan Aplikasi berbasis web menggunakan framework Laravel.

1.4 Tujuan dan Manfaat

1.4.1 Tujuan

Tujuan untuk membuat Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman adalah untuk mempermudah Dinas dalam merespons permohonan bantuan tanaman sekaligus memberikan platform yang memudahkan masyarakat dalam mengajukan surat permohonan bantuan tanaman. Dengan adanya aplikasi ini, proses administrasi menjadi lebih mudah dan lancar, mendorong partisipasi aktif masyarakat dalam program bantuan, serta memperkuat koordinasi antara Dinas dan para pemohon.

1.4.2 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi web ini adalah :

1. Dapat Mempermudah pegawai dalam mengelola Data dan Informasi.
2. Mempermudah pemohon untuk mengajukan permohonan bantuan tanaman dengan mudah.

1.5 Metodologi

Metodologi yang digunakan pada praktek kerja lapangan adalah *Field research* yaitu metode penelitian yang dilakukan di lapangan atau tempat nyata di mana fenomena atau subjek penelitian terjadi. Beberapa teknik yang dapat digunakan pada *field reaserch* adalah:

1. Observasi, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung pada obyek penelitian yang

merupakan sumber data. Observasi dilakukan pada kantor Bidang Konsumsi Keamanan Pangan DKP3 dengan tujuan mencari kasus yang bisa diangkat sebagai judul Laporan PKL.

2. *Interview*, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan melalui proses tanya jawab (wawancara) dengan pihak-pihak yang terkait langsung dengan Kepala bidang dan beberapa staff yang ada pada Bidang Konsumsi Keamanan Pangan
3. *Sampling*, yaitu teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara melakukan pengambilan data arsip/formulir/catatan yang berkaitan dengan Surat permohonan pada bidang Konsumsi Keamanan Pangan

1.6 Sistematika Pembahasan

BAB 1 PENDAHULUAN

Bab ini membahas tentang asal mula pembahasan pokok yang akan di lakukan pada lingkungan praktik kerja lapangan dan jenis penelitian yang akan dilakukan yaitu latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi, dan sistematika penulisan.

BAB 2 TINJAUAN UMUM

Bab ini membahas tentang Gambaran umum, struktur organisasi, job Deskripsi, dan sejarah Perusahaan atau Instansi yang menjadi acuan pada kegiatan praktik kerja lapangan.

BAB 3 ANALISA DAN DESAIN

Bab ini membahas kegiatan pelaksanaan praktik kerja lapangan, pemecahan masalah pada sistem, analisa sistem serta desain sistem.

BAB 4 HASIL PEMBAHASAN

Bab ini membahas tentang Implikasi dan Implementasi pada sistem web yang di bangun.

BAB 5 PENUTUP

Bab ini merangkum temuan utama yang telah dibahas dalam penelitian berupa kesimpulan dan saran.

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Gambaran Umum Dinas DKP3

Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin merupakan Satuan Kerja Perangkat Daerah yang melaksanakan Urusan Pemerintahan di bidang Pangan, Pertanian, serta Kelautan dan Perikanan. Memiliki nama lain DKP3 Kota Banjarmasin[2]. Dinas ini berperan penting dalam melaksanakan kebijakan pemerintah terkait pengembangan, pemeliharaan, dan pemanfaatan sumber daya pangan, pertanian, perikanan, dan peternakan.

Dinas DKP3 Kota Banjarmasin beralamat di Jalan Pangeran Hidayatullah Komplek Screen House, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin. Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin memiliki 5 bidang yaitu:

1. Bidang Ketersediaan dan Distribusi Pangan
2. Bidang Konsumsi Keamanan Pangan
3. Bidang Peternakan dan Kesehatan Hewan
4. Bidang Perikanan
5. Bidang Pertanian dan Perkebunan

Selain itu, juga terdapat Unit Pelaksana Teknis Daerah yang terdiri dari:

1. Balai Benih dan Holtikultura
2. Poliklinik Hewan dan Kebun Binatang Mini / KBM (KBM beralamat di Jl. Jahri Saleh)

3. Rumah Potong Hewan/Unggas (beralamat di Jl. Tembus Mantuil) Balai Benih Ikan (beralamat di Jl. Tembus Mantuil)
4. Tempat Pendaratan Ikan (beralamat di Jl. R.K. Ilir)

Serta 5 BPP terdiri dari :

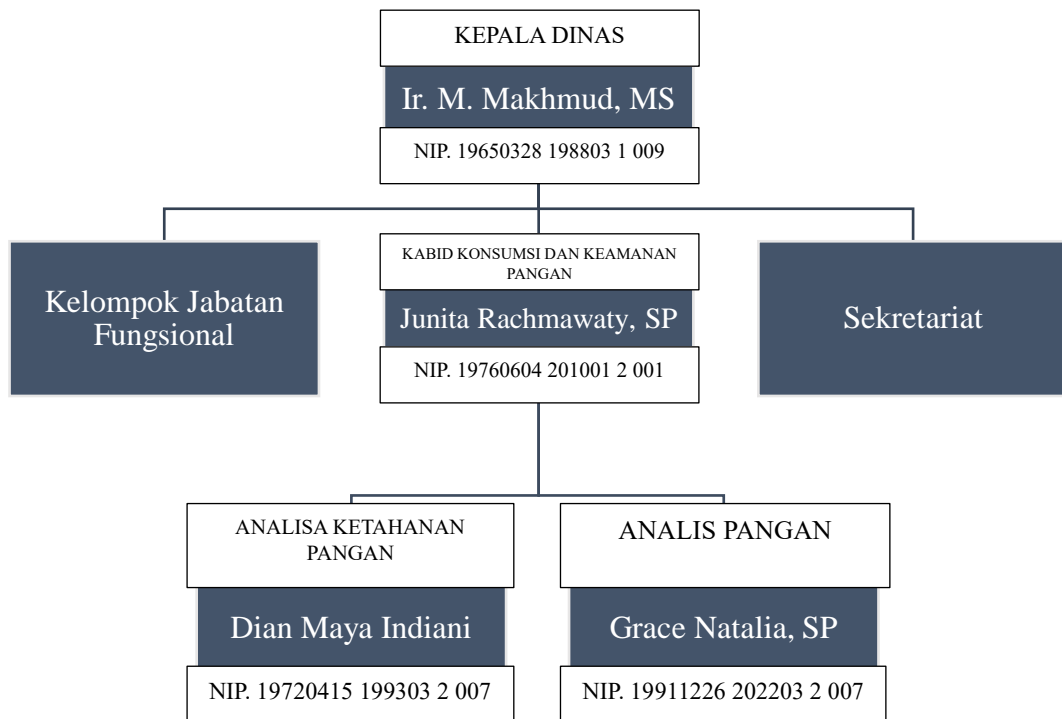
1. BPP Banjarmasin Selatan.
2. BPP Banjarmasin Timur.
3. BPP Banjarmasin Barat.
4. BPP Banjarmasin Utara.
5. BPP Banjarmasin Tengah.

VISI dan MISI

VISI Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan adalah “Terwujudnya Agromina Bisnis Menuju Kemandirian dan Kesejahteraan Petani Nelayan”. MISI dari Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan :

1. Meningkatkan produksi dan tanaman pangan dan hortikultura
2. Meningkatkan produksi daging yang aman, sehat, utuh dan halal (ASUH)
3. Meningkatkan produksi perikanan
4. Meningkatkan profesionalitas sumber daya manusia dalam bidang pertanian, perkebunan, peternakan dan perikanan
5. Meningkatkan sarana dan fasilitas penunjang agromina bisnis
6. Meningkatkan peran kelembagaan agromina bisnis
7. Meningkatkan ketersediaan pangan
8. Meningkatkan kemitran usaha.

2.2 Struktur Organisasi dan job Deskripsi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.3 Sejarah Perusahaan

Dinas Ketahanan Pangan Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin semula pada tahun 2000 bernama Dinas Pertanian Kota Banjarmasin hasil leburan dari 4 Dinas yaitu Dinas Pertanian Tanaman Pangan, Dinas Peternakan, Dinas Perkebunan dan Dinas Perikanan dengan Perda Nomor 8 tahun 2000, kemudian tahun 2008 berubah nama menjadi Dinas Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin yang terdiri 1 Sekretariat dan 4 Bidang, dengan Perda Nomor 15 tahun 2008.

Dinas Ketahanan Pangan Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin dibentuk berdasarkan Perda Nomor 7 Tahun 2016 tentang Pembentukan Susunan Organisasi dan Tata Kerja (SOTK) Dinas-Dinas Kota Banjarmasin dan Perwali Banjarmasin Nomor 81 Tahun 2016 tentang Tugas Pokok dan Fungsi Dinas Ketahanan Pangan Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin.

Dinas Ketahanan Pangan Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin dipimpin oleh Kepala Dinas, dibawah Kepala Dinas terdiri dari 1 Sekretariat, 5 kepala Bidang yaitu Bidang Pertanian dan Perkebunan, Bidang Peternakan dan Kesehatan Hewan, Bidang Perikanan, Bidang Ketersediaan Pangan dan Bidang Konsumsi Keamanan Pangan, dan 5 UPT yang terdiri dari Upt Balai Benih Hortikutura, UPT Rumah Potong Hewan, UPT Kebun Binatang Mini, UPT Balai Benih Ikan, UPT Tempat Pelelangan Ikan, serta 5 BPP yang terdiri dari BPP Banjarmasin Selatan, BPP Banjarmasin Timur, BPP Banjarmasin Barat, BPP Banjarmasin Utara, BPP Banjarmasin Tengah[2].

2.4 Landasan Teori

2.4.1 Aplikasi

Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan oleh user untuk melaksanakan pekerjaan atau aplikasi tertentu seperti mengetik, menggambar, menghitung, mendengarkan musik, dan lain-lain. Aplikasi yang dimaksud adalah semua perangkat lunak selain sistem operasi, diantaranya program aplikasi perkantoran, bahasa pemrograman, *virus*, *utility*, dan lain-lain.[3]

2.4.2 Surat

Surat adalah suatu sarana untuk menyampaikan informasi atau pertanyaan secara tertulis kepada pihak lain baik itu atas nama sendiri ataupun atas nama jabatannya dalam organisasi. Surat adalah sarana komunikasi yang digunakan untuk menyampaikan informasi tertulis oleh suatu pihak kepada pihak lain baik yang berkaitan dengan kegiatan bisnis maupun nonbisnis.[4]

2.4.3 Surat Permohonan

Surat permohonan adalah surat resmi yang ditulis oleh seseorang, badan usaha, maupun organisasi dengan tujuan meminta suatu hal kepada pihak atau instansi lain. Surat ini biasanya digunakan dalam lingkungan formal, seperti perusahaan, lembaga pendidikan, dan lain sebagainya.[5]

2.4.4 Web

Web adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia pada jaringan komputer". "*Word Wide Web* (W3) atau yang lebih dikenal juga dengan WWW merupakan kumpulan atau situs Web yang dapat diakses di internet yang berisikan semua informasi yang dibutuhkan semua pengguna internet".[6]

2.4.5 Website

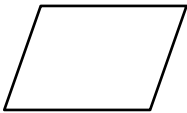
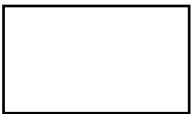
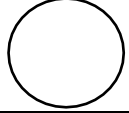


Website adalah kumpulan dari halaman web yang sudah dipublikasikan di jaringan internet dan memiliki domain/URL (*Uniform Resource Locator*) yang dapat diakses semua pengguna internet dengan cara mengetikkan alamatnya.

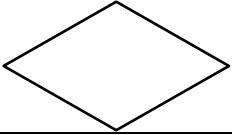



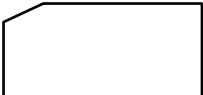
Kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman.[6]

2.4.6 Flowcart

Flowchart adalah aliran dokumen dalam sistem tertentu, digunakan simbol-simbol dalam suatu bagan aliran dokumen (*flowchart*). Dalam bagan alir, arus dokumen ini dapat diakui dengan melihat nomer dalam simbol dalam simbol penghubung pada halaman yang sama (*on-page connector*). Penggunaan *flowchart* lebih bermanfaat dibandingkan dengan uraian tertulis dalam menggambarkan suatu sistem.[7]

Table 2.1 Flowchart

Simbol	Keterangan
	Input/Output : Simbol yang menyatakan proses input dan output
	Proses : Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan computer
	Penghubung : Simbol untuk keluar – masuk atau penyambungan proses yang sama
	Anak panah : Mempresentasikan operasi
	Penjelasan : Digunakan untuk komentar tambahan

	Keputusan : Untuk menunjukan dua kondisi tertentu contohnya ya atau tidak
	Predefine proses : Rincian Operasi berada ditempat lain
	<i>Preparation</i> : Memberikan Harga Awal
	Terminal Points : Awal atau Akhir dari <i>Flowchart</i>
	Punched card : I/O yang menggunakan format kartuberlubang

2.4.7 *Unified Modeling language (UML)*

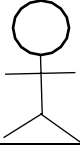



UML Adalah sekumpulan diagram yang diguakan untuk melakukan abstraksi sebuah system berbasis *objek oriented* (OOP). UML dapat digunakan untuk mempermudah pengembangan aplikasi berkelanjutan. UML juga bisa dikatakan sebagai cara standar untuk mevisualisasikan desain sebuah system. Terdiri dari berbagai elemen-elemen grafis yang disatukan pada bentuk diagram, fungsinya utuk menyajikan berbagai sedut pandang dai sebuah system.[8]

a. *Use Case Diagram*

Use case Diagram merupakan suatu diagram yang mendeskripsikan hubungan antara aktor dengan sistem. *Use case diagram* dapat mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang dibuat, *use case diagram* juga dapat digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang terdapat dalam sistem, hal tersebut kemudian dapat menjelaskan

komunikasi antara aktor dan sistem. Manfaat dari *use case* sendiri adalah memberikan pemahaman yang pas tentang *requirement* yang dibutuhkan oleh sistem.




Table 2.2 Use Case Diagram

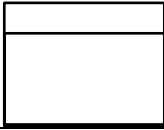
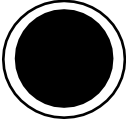
Simbol	Keterangan
	Aktor : Mewakili Peran Orang, sistem atau alat saat berkomunikasi dengan use case diagram.
	<i>Use Case</i> : Abstraksi dan Interaksi antara sistem dan actor.
	Asosiasi : Komunikasi antara aktor dan use case yang berpartisipasi.
	Generalisasi : Use case merupakan generalisasi yang lain.

b. *Activity Diagram*

Activity diagram adalah rancangan aliran aktivitas pada sebuah sistem yang akan di jalan kan. *Activity diagram* juga dapat digunakan untuk mendefinisikan alur tampilan sistem. *Activity diagram* memiliki komponen atau simbol-simbol tertentu yang dihubungkan menngunakan tanda panah dari awal hingga akhir.

Table 2.3 Activity Diagram

Simbol	Keterangan
	Status awal : Awal dari objek di bentuk.
	Aktivitas : Aktivitas yang dilakukan sistem (diawali kata kerja).
	Penggabungan : Lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan jadi satu.

	Swimlane : Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.
	Status akhir : Diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

c. *Class Diagram*

Class diagram merupakan salah satu diagram utama dari *Unified Modelling Language* (UML). *Class diagram* bertujuan untuk menggambarkan *blueprint object* pada sebuah sistem. *Class diagram* menggambarkan bagaimana hubungan atau interaksi yang terjadi antar *class* pada konstruksi sebuah *software* seperti hubungan *inheritance*, agregasi, asosiasi, dan komposisi.


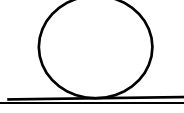
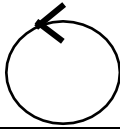
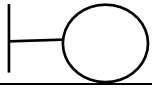


Table 2.4 Use Class Diagram

Simbol	Keterangan
1	Hanya Satu
0..*	0 atau lebih
1..*	1 atau lebih
0..1	0 atau satu bagian

d. *Sequence Diagram*

Sequence Diagram adalah salah satu dari diagram - diagram yang ada pada UML, *sequence diagram* berfungsi untuk menggambarkan kolaborasi secara dinamis antara sejumlah objek. Selain itu, *sequence diagram* berfungsi untuk menunjukkan hubungan dari pesan yang dikirim antara objek – objek yang saling berinteraksi.[8]

Table 2.5 Sequence Diagram

Simbol	Keterangan
	Aktor : Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Entity Class</i> : Menggambarkan hubungan yang terjadi.
	<i>Control Class</i> : Penghubung antara boundary dan table
	<i>Boundari Class</i> : Sebuah gambaran dari foem
	<i>A Fokus Of Control dan Life Line</i> : Mulai dan berakhirnya massage.
	A Message : Menggambarkan Pengiriman Pesan

2.4.8 Visual Studio Code

Visual Studio Code adalah *Software* yang sangat ringan, namun kuat editor kode sumbernya yang berjalan dari desktop. Muncul dengan built-in dukungan untuk *JavaScript*, naskah dan *Node.js* dan memiliki array beragam ekstensi yang tersedia untuk bahasa lain, termasuk C ++, C # , Python, dan PHP. Hal ini didasarkan sekitar Github ini Elektron, yang merupakan versi *cross-platform* dari Atom komponen kode-editing, berdasarkan JavaScript dan HTML5. Editor ini adalah fitur lengkap lingkungan pengembangan terpadu (IDE) dirancang untuk pengembang yang bekerja dengan teknologi cloud yang terbuka Microsoft. *Visual Studio Code* menggunakan *open source* NET perkakas untuk memberikan

dukungan untuk ASP.NET C # kode, membangun alat pengembang Omnisharp NET dan compiler Roslyn. Antarmuka yang mudah untuk bekerja dengan, karena didasarkan pada gaya explorer umum, dengan panel di sebelah kiri, yang menunjukkan semua file dan folder Anda memiliki akses ke panel editor di sebelah kanan, yang menunjukkan isi dari file yang telah dibuka. Dalam hal ini, editor telah dikembangkan dengan baik, dan menyenangkan pada mata. Ia juga memiliki fungsi yang baik, dengan intellisense dan autocomplete bekerja dengan baik untuk JSON, CSS, HTML, {kurang}, dan Node.js.[9]

2.4.9 MySQL

Mysql adalah “program database yang mampu mengirim dan menerima data dengan sangat cepat dan multi user”. My SQL atau dibaca dengan “My sekuel adalah suatu RDBMS (*Relational Database Manajemen System*) yaitu aplikasi system yang menjalankan fungsi pengolahan data”.[6]

2.4.10 XAMPP

Xampp merupakan web server yang dapat dijalankan oleh berbagai sistem operasi Windows. Yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs web. XAMPP yang digunakan adalah versi 3.2.2, XAMPP merupakan paket PHP dan MySQL berbasis *open source*, yang dapat digunakan sebagai tool pembantu pengembangan aplikasi berbasis PHP. XAMPP mengombinasikan beberapa paket perangkat lunak berbeda ke dalam satu paket. Memanfaatkan XAMPP sebagai database karena XAMPP menyediakan aplikasi database MySQL dengan *interface* lebih mudah dalam pengoperasiannya, *tool-tool* yang disediakan cukup lengkap dan

memenuhi kebutuhan perancangan database selain itu XAMPP merupakan aplikasi tidak berbayar.[10]

2.4.11 PHP

Sebuah bahasa pemrograman *script server side* yang didesain untuk mengembangkan web, dan juga digunakan sebagai script untuk memperindah tampilan website. PHP adalah akronim dari *Hypertext Preprocessor*, yaitu suatu bahasa pemrograman berbasis kode-kode (*Script*) yang digunakan untuk mengolah suatu data dan mengirimnya kembali ke menjadi kode HTML”. PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa server-side script yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman Web yang dinamis”.[6]

2.4.12 HTML

Sebuah bahasa pemrograman untuk membuat suatu website yang dapat diakses dengan internet, bahasa ini kemudian diterjemahkan oleh komputer agar dapat dipahami oleh penggunanya. HTML atau *Hyper Text Markup Language* merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. HTML adalah suatu bahasa yang dikenali oleh web browser untuk menampilkan informasi dengan menarik dibandingkan dengan tulisan teks biasa (*plain text*).[6]

2.4.13 CSS

Berisi rangkaian instruksi yang menentukan bagaimana suatu text akan tampil di halaman web. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian *Cascading Style sheet* (CSS). *Cascading Style Sheet* (CSS) adalah merupakan bahasa

pemrograman web yang didesain khusus untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web lebih rapi, terstruktur, dan seragam. Cascading Style Sheet (CSS) adalah suatu bahasa yang dikhususkan untuk mengatur gaya atau layout sebuah halaman web.[6]

2.4.14 Laragon

Laragon adalah perangkat lunak bebas yang mendukung banyak sistem operasi, berfungsi sebagai server diri sendiri / *localhost*. Laragon menyediakan banyak *services*, *tools*, dan fitur mulai dari Apache, MySQL, PHP Server, Memcached, Redis, Composer, Xdebug, PhpMyAdmin, Cmdr dan Laravel.[11]

2.4.15 Laravel

Laravel adalah sebuah Framework PHP 5.3 yang bersifat *opensource* yang ditulis oleh *Taylor Otwell* dengan lisensi dibawah MIT *License*. Laravel dibuat untuk membantu para *developer* khususnya dalam membuat sebuah web dengan sintak yang sederhana, elegan, ekspresif dan menyenangkan. Laravel adalah aplikasi web dengan sintak yang ekspresif dan elegan. Dengan Laravel, tugas-tugas umum developer dapat dikurangi pada sebagian besar proyek-proyek web seperti *routing*, *session* dan *caching*.[11]

BAB III

ANALISA DAN DESAIN

3.1 Tabel Kegiatan Pelaksanaan PKL

Tabel Kegiatan Pelaksanaan PKL (Praktik Kerja Lapangan) yang dilaksanakan di Bidang Konsumsi Keamanan Pangan Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan Kota Banjarmasin dari tanggal 15 Juni 2023 sampai dengan 5 Agustus 2023.

Tabel 3.1 Kegiatan Pelaksanaan PKL

Hari/Tanggal	Kegiatan
Kamis, 15 Juni 2023	Hari Pertama PKL di Dinas DKP3 dan di tempatkan pada bidang Konsumsi Keamanan Pangan.
Jumat, 16 Juni 2023	Mengikuti Senam Pagi
Senin – Kamis, 19-23 Juni 2023	Menyiram Tanaman, Memasukan pupuk ke dalam pollybag, Membuat Desain Banner PSAT-PDUK, Menyiapkan Tanaman toga untuk di serahkan ke anggota kelurahan Kuin Cerucuk dan anggota sekolah SMAN 12 ALALAK
Jumat, 23 Juni 2023	Konsultasi dengan Dosen Pembimbing
Senin, 26 Juni 2023	Mengikut Acara Gerakan Pakan Murah Serentak Nasional
Selasa, 27 Juni 2023	Mendesain banner pedoman pencantuman label PSAT-PDUK
Rabu – Jumat, 28-30 Juni 2023	Libur Lebaran Idul Adha
Senin – Selasa, 03-04 Juli 2023	Mengaduk Tanah Pupuk, Memasukan Tanah ke pollybag, Menyiapkan tanaman toga untuk diserahkan ke anggota SDN Sungai Andai 3

Rabu, 05 Juli 2023	Konsul dengan Dosen Pembimbing
Kamis, 06 Juli 2023	Menyiram Tanaman, Mengaduk Tanah Pupuk, dan Memasukan Tanah ke pollybag.
Jumat, 07 Juli 2023	Mengikuti Senam Pagi
Senin – Kamis, 10-13 Juli 2023	Menyiram Tanaman, Mengaduk Tanah Pupuk, Memasukan Tanah ke pot besar, dan Memasukan Tanah ke pollybag.
Jumat, 14 Juli 2023	Mengikuti Senam Pagi
Senin, 17 Juli 2023	Menyiram Tanaman, Mengaduk Tanah Pupuk, Memasukan Tanah ke pollybag dan menyiapkan tanaman toga untuk di berikan kepada anggota Kelurahan Sungai Miai
Selasa, 18 Juli 2023	Konsul dengan Dosen pembimbing dan menyiapkan tanaman toga untuk di berikan kepada anggota sekolah SMAN 12 ALALAK
Rabu, 19 Juli 2023	Libur Satu Muharam
Kamis, 20 Juli 2023	Memasukan Tanaman ke pollybag dan Menyiapkan tanaman toga untuk di berikan kepada kecamatan banjarmasin tengah dalam rangka kegiatan pencanangan kampung baiman tahun 2023 dan mencatat surat masuk dari Bappeda Litbang
Jumat, 21 Juli 2023	Menyiram Tanaman
Senin – Kamis, 24-27 Juli 2023	Menyiram Tanaman, Menyiapkan tanaman toga untuk di berikan kepada kampung baiman Kecamatan Banjarmasin barat, SDN Sungai Miai 8 Banjarmasin dan Kampung Beiman Banjarmasin Timur
Jumat, 28 Juli 2023	Mengikuti Senam Pagi
Senin – Selasa, 31-01 Juli-Agustus 2023	Menyiram Tanaman

Rabu – Kamis, 02-03 Agustus 2023	Sakit
Jumat, 04 Agustus 2023	Mengikuti Senam Pagi dan Menyiapkan Tanaman toga untuk di berikan kepada anggota Kelurahan Kelayan Tengah

3.2 Uraian Kegiatan PKL

Kegiatan PKL dilaksanakan di Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan pada bidang Konsumsi Keamanan Pangan dari hari Senin s/d Kamis pada pukul 08:00 – 16:30 WITA dan Jumat pada pukul 07:30 – 11:00 WITA. Berpakaian Kemeja pada Hari Senin – Rabu, Berpakaian Kemeja Batik pada Hari Kamis dan Berpakaian Baju olahraga pada Hari Jumat. Pada hari Kamis, 15 Juni 2023 merupakan hari pertama dilaksanakannya PKL. Konsultasi PKL dengan dosen pembimbing dilakukan secara *online* maupun *offline*. Setiap minggu pada hari jumat dilaksanakan bimbingan bersama dengan semua dosen secara rutin untuk memberikan arahan kegiatan PKL.

3.3 Analisa Sistem

3.3.1 Sistem yang Sedang Berjalan

Berdasarkan analisis sistem yang sedang berjalan di Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan pada bidang Konsumsi Keamanan Pangan, Dalam sistem ini, Surat permohonan bantuan tanaman dikirimkan oleh pengirim langsung ke dinas dan surat diteruskan ke Bidang Konsumsi Keamanan Pangan. Di Bidang tersebut, surat permohonan kembali dicatat sebagai surat masuk agar tugasnya dapat dilaksanakan. Proses alur selanjutnya adalah pelaksanaan tugas oleh

staf/pegawai terkait, termasuk proses penyediaan tanaman sesuai permohonan yang diajukan. Setelah proses penyediaan tanaman selesai, dibuatlah berita acara sebagai bukti pelaksanaan yang telah dilakukan. Selanjutnya, pihak pemohon mengambil tanaman sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Bidang KKP juga melakukan pembukuan dan menyusun laporan yang mencakup gambar hasil lapangan dari proses bantuan tanaman tersebut.

3.3.2 Permasalahan

Berdasarkan hasil wawancara dengan Kepala Bidang Konsumsi Keamanan Pangan DKP3 pada masalah penanganan batuan tanaman yang di nilai kurang efektif. Proses ini mengakibatkan beberapa kendala yang perlu diperhatikan. Waktu yang diperlukan pemohon untuk mengirim surat, dan mencatat surat membutuhkan waktu yang lebih panjang, yang pada akhirnya dapat memperlambat tanggapan terhadap permohonan atau pengajuan yang masuk. Secara keseluruhan, sistem pengelolaan Surat Permohonan Bantuan Tanaman memiliki dampak negatif terhadap efisiensi, akurasi, koordinasi, dan aksesibilitas informasi dalam proses pengelolaan permohonan di bidang Konsumsi Keamanan Pangan.

3.3.3 Usulan Pemecahan Masalah

Berdasarkan dari hasil wawancara dengan Kepala Bidang Konsumsi Keamanan Pangan DKP3 Kota Banjarmasin yang berkenan sebagai narasumber, Agar memudahkan pengelolaan dalam surat permohonan bantuan tanaman khususnya dalam pengiriman dan penerimaan surat yang akan memakan waktu dan tenaga. Dengan adanya pembuatan Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman

ini diharapkan mempermudah Staff/Pegawai terkait dalam mengelola dokumen surat bantuan/pengajuan di DKP3 kota Banjarmasin.

3.4 Desain Sistem

Berikut ini adalah beberapa desain pembuatan Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan pada Bidang Konsumsi Keamanan Pangan.

3.4.1 Desain Proses

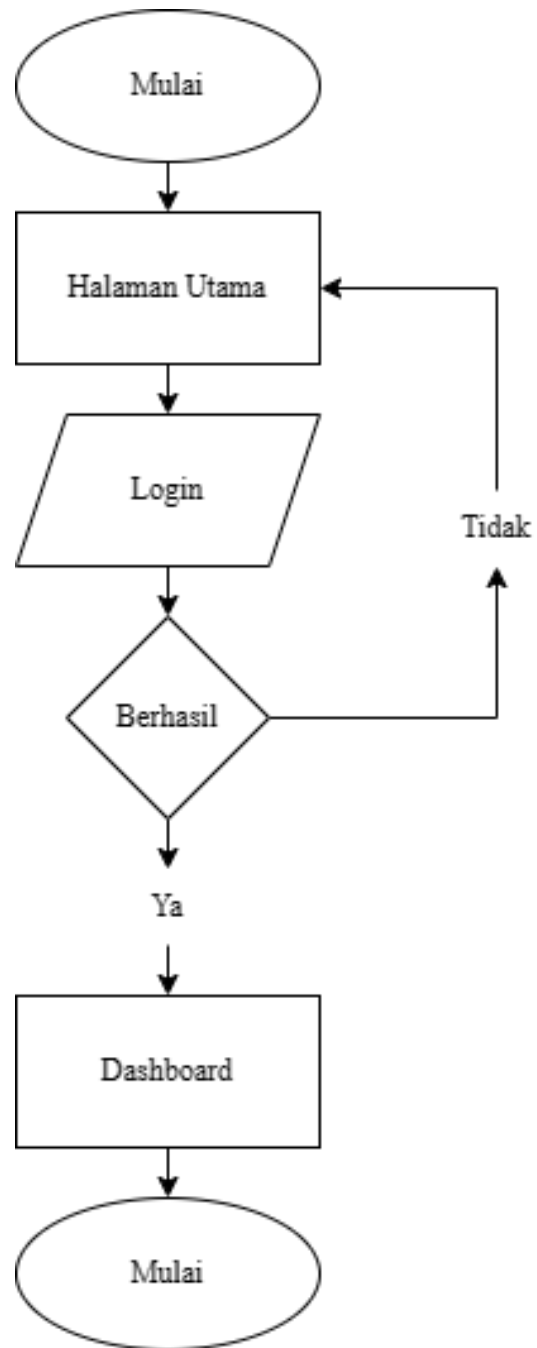
Berikut ini desain proses yang ada pada aplikasi web yang akan di buat, seperti flowchart, use case diagram, class diagram, dan sequence diagram.

a. Flowchart

Flowchart digunakan untuk panduan alur menggunakan sistem yang dibuat, untuk memudahkan Pemohon dan *Admin*.

- Flowchart Login Admin

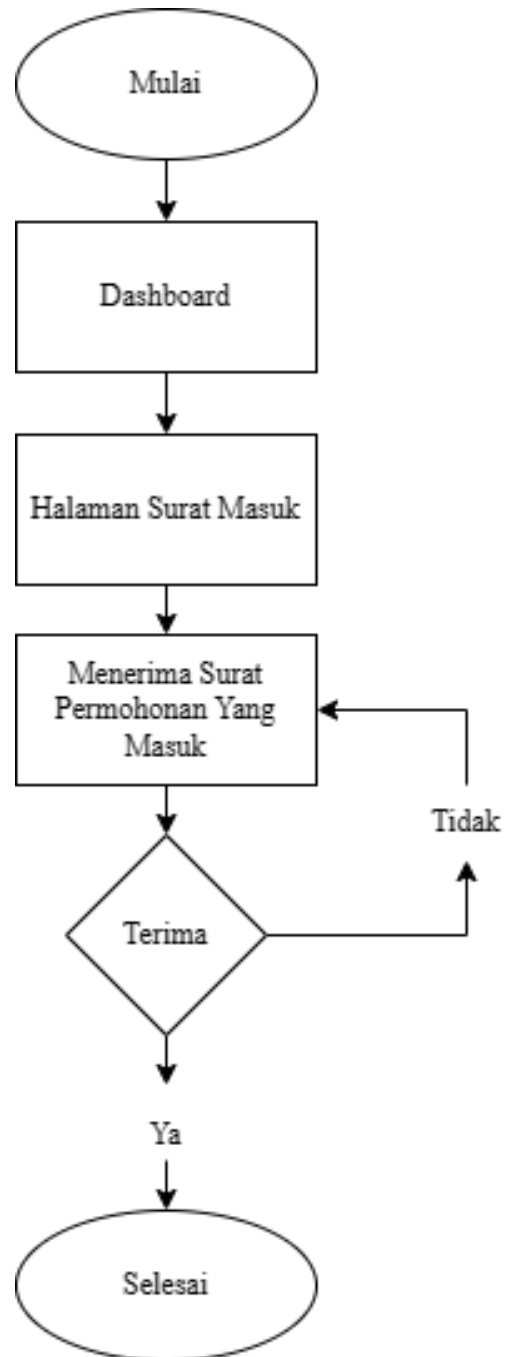
Gambar di bawah merupakan *flowchart* untuk *login admin* untuk masuk ke *dashboard* atau halaman utama admin.



Gambar 3.1 Flowchart Login Admin

- *Flowchart Surat Masuk*

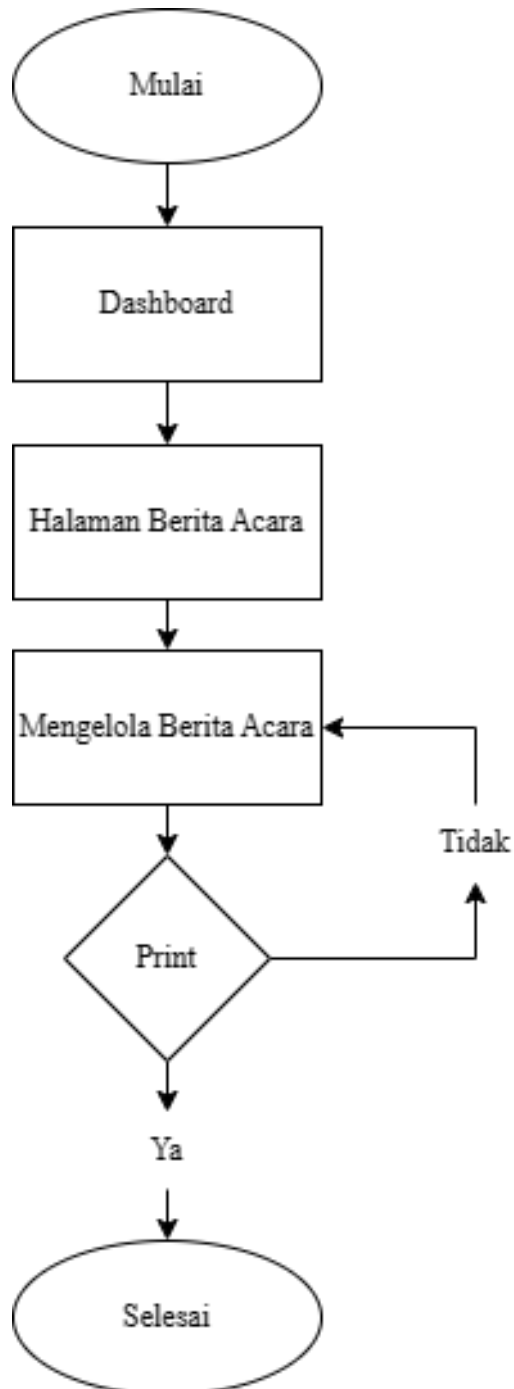
Gambar dibawah merupakan *flowchart* kegiatan admin dalam menerima atau menolak surat permohonan yang masuk.



Gambar 3.2 Flowchart Surat Masuk

- *Flowchart Berita Acara*

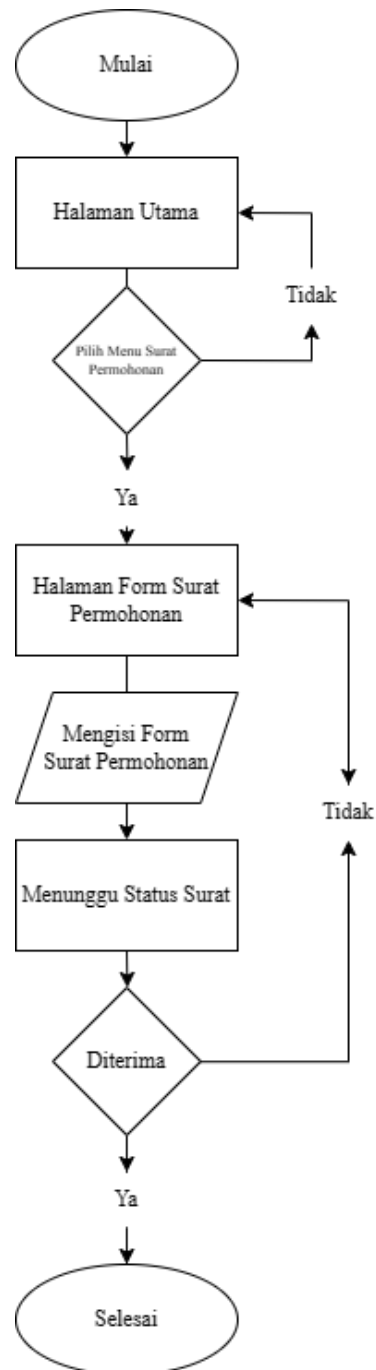
Gambar dibawah merupakan *flowchart* Berita Acara serah tanaman.



Gambar 3.3 Flowchart Berita Acara

- *Flowchart Pemohon*

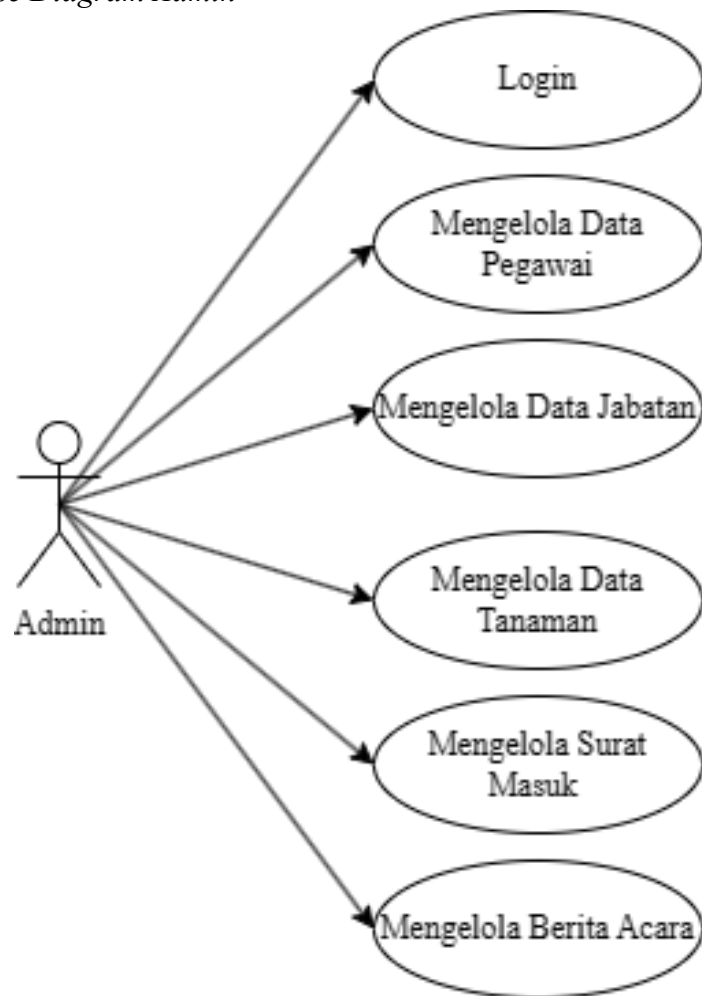
Gambar dibawah merupakan *flowchart* kegiatan pemohon dalam mengisi surat permohonan tanaman.



Gambar 3.4 Flowchart Pemohon

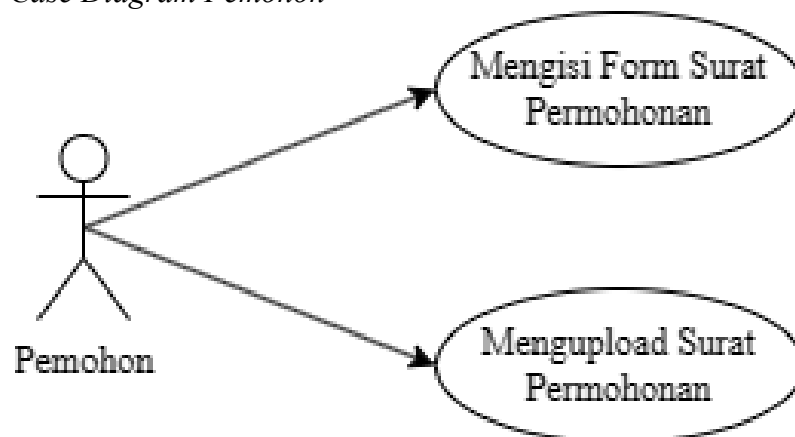
b. Use Case Diagram

- Use Case Diagram Admin



Gambar 3.5 Use Case Diagram Admin

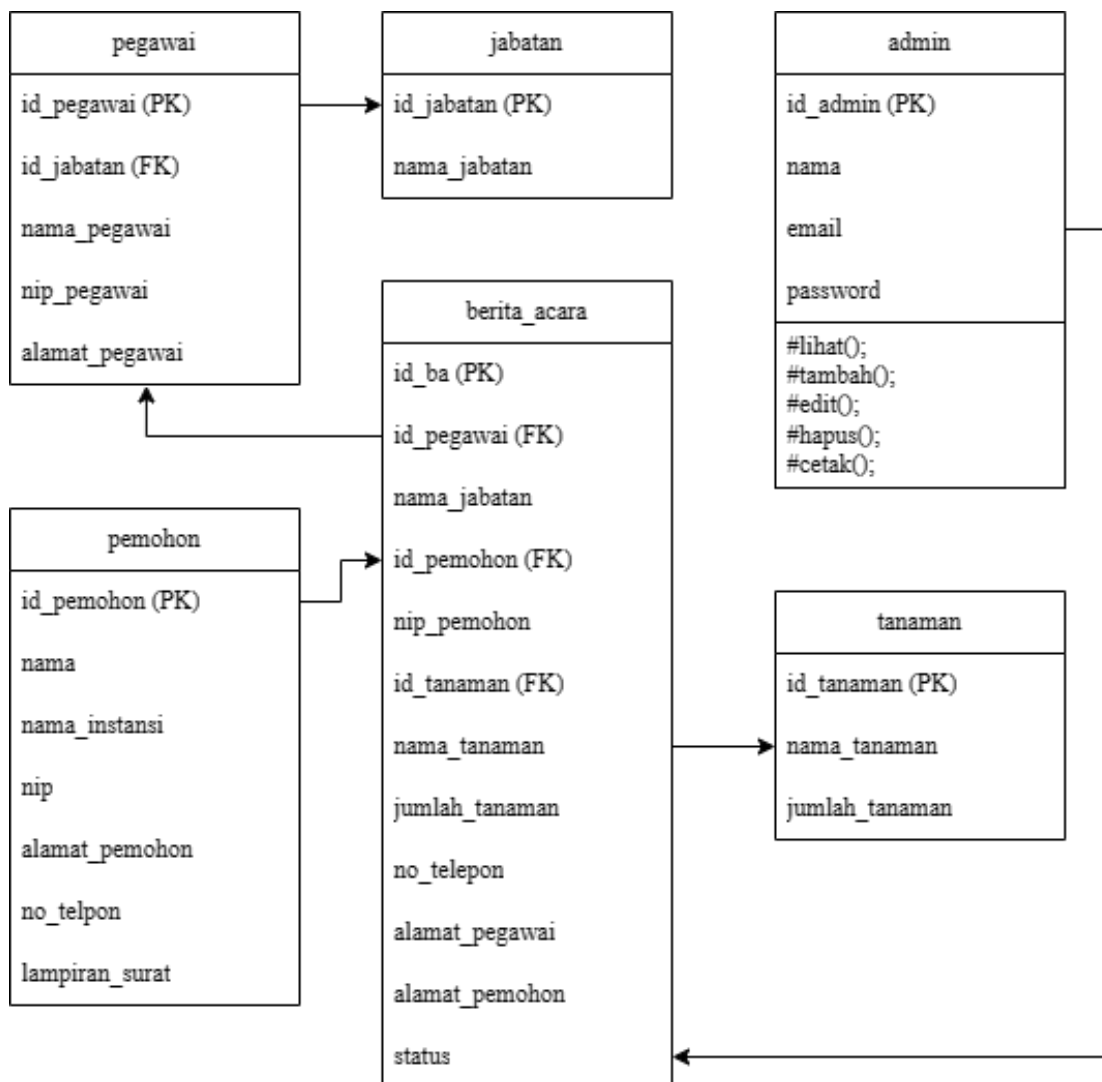
- Use Case Diagram Pemohon



Gambar 3.6 Use Case Diagram Pemohon

c. Class Diagram

Class Diagram menggambarkan struktur sistem dengan menunjukkan kelas sistem, atribut, metode, dan hubungan antar objek. Berikut adalah class diagram dari Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman di Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.

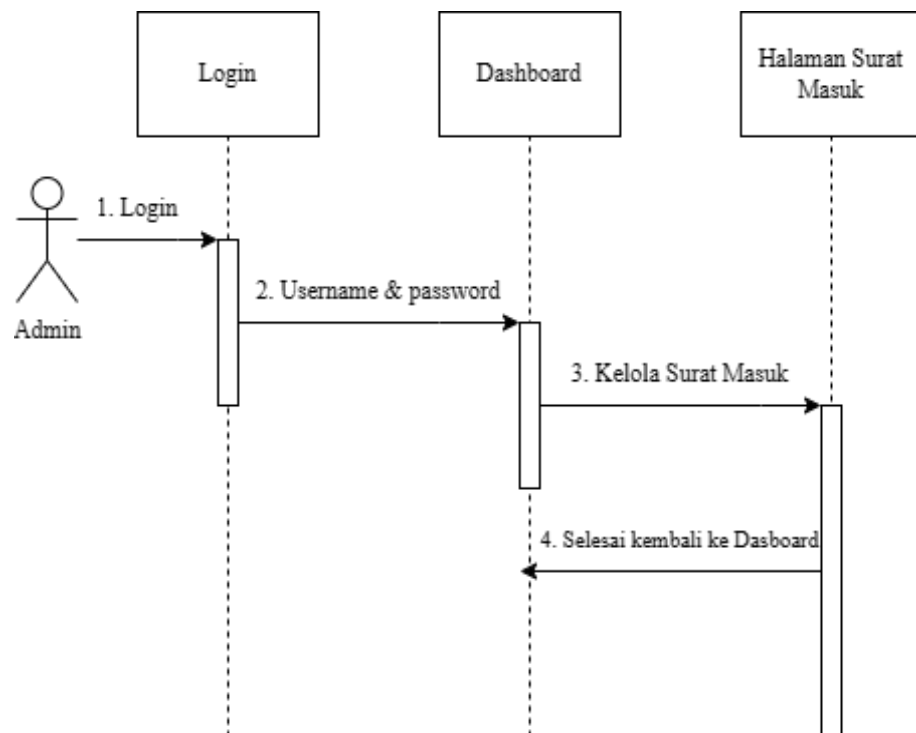


Gambar 3.7 Class Diagram

d. Sequence Diagram

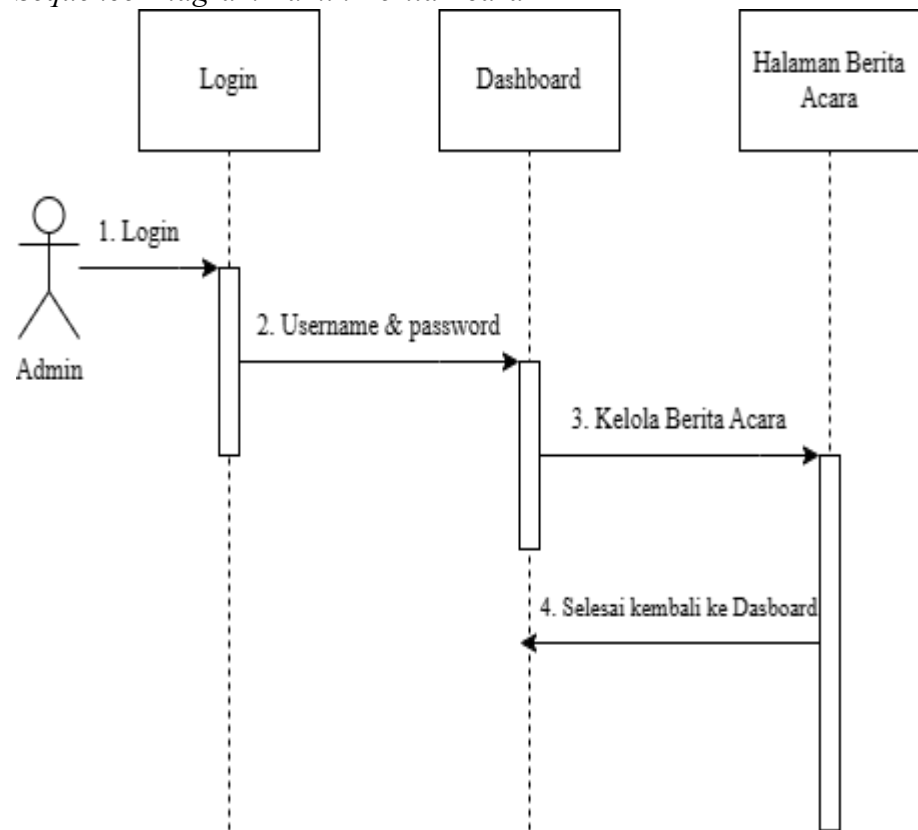
Sequence Diagram digunakan untuk menjelaskan suatu interaksi dari user ataupun admin pada Aplikasi Surat Petanggung Jawaban di Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.

- Sequence Diagram Admin Surat Masuk



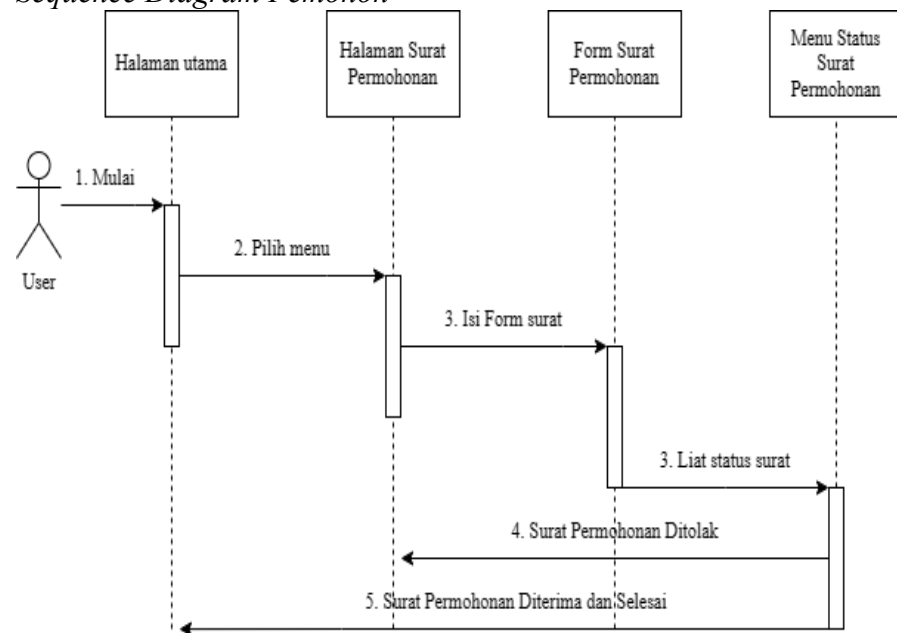
Gambar 3.8 Sequence Diagram Admin Surat Masuk

- *Sequence Diagram Admin Berita Acara*



Gambar 3.9 Sequence Diagram Admin Berita Acara

- *Sequence Diagram Pemohon*

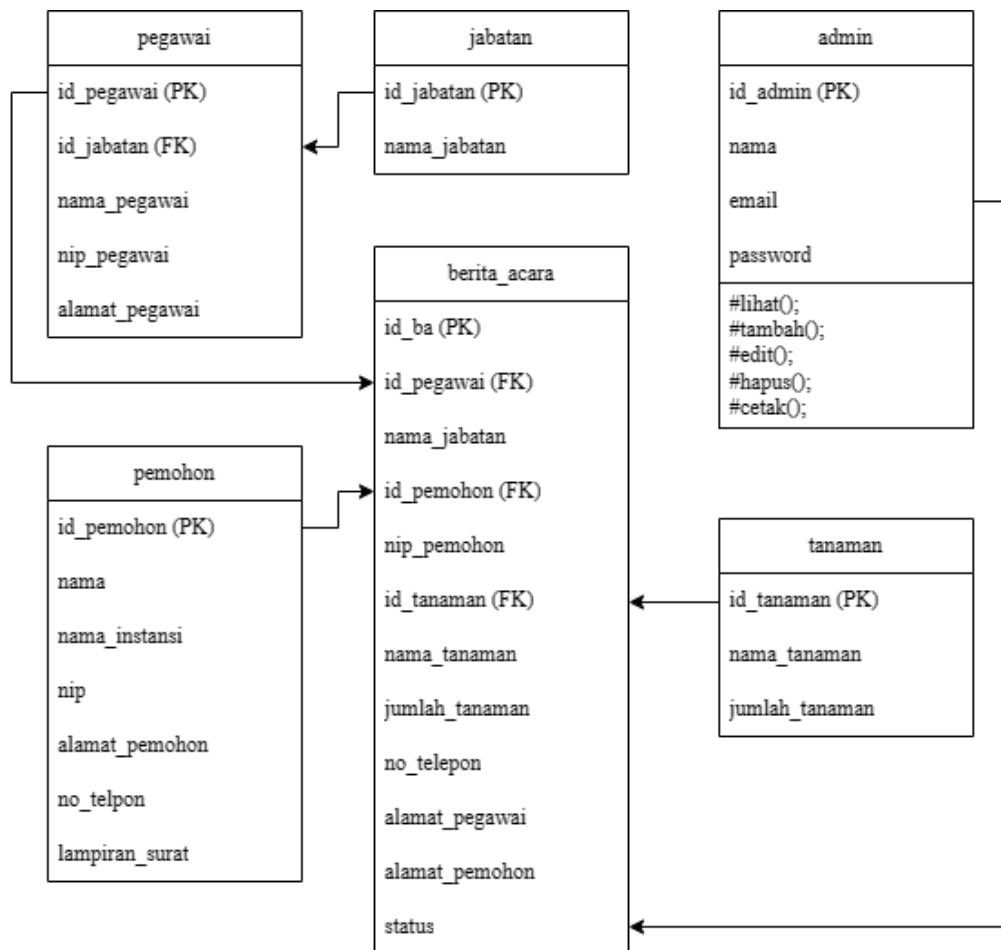


Gambar 3.10 Sequence Diagram Pemohon

3.4.2 Desain Tabel

Desain tabel merupakan susunan data yang disajikan dalam baris dan kolom, berikut desain tabel pada aplikasi surat pertanggung jawaban di dinas ketahanan pangan, pertanian dan perikanan.

a. Relasi Antar Table



Gambar 3.11 Relasi Antar Table

b. Desain Table

1) Tabel Admin

Tabel 3.2 Tabel Admin

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	Id_admin (PK)	Bigint (12)	Id tabel admin
2	Username	Varchar (45)	Nama Lengkap admin
3	Email	Varchar (45)	Email admin
4	Password	Varchar (25)	Password admin

Keterangan :

- Primary Key (PK) = 1
- Foreign Key (FK) = 0

2) Tabel Pemohon

Tabel 3.3 Tabel Pemohon

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id pemohon (PK)	Bigint (12)	Id pemohon
2	nama	Varchar (45)	Nama Lengkap Pemohon
3	nama instansi	Varchar (45)	Nama Lengkap Instansi
4	nip	Varchar (45)	Nip pemohon
5	alamat pemohon	Varchar (25)	Alamat User
6	no telpon	Varchar (25)	Nomor Telepon User
7	lampiran surat	LongBlob	Lampiran File Surat Permohonan

Keterangan :

- Primary Key (PK) = 1
- Foreign Key (FK) = 0

3) Tabel Berita Acara

Tabel 3.4 Tabel Berita Acara

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id ba (PK)	Bigint (12)	Id berita acara
2	nip pegawai (FK)	Varchar (45)	Nip pegawai

3	nama jabatan	Varchar (45)	Nama jabatan
3	nip pemohon	Varchar (45)	Nip pemohon
4	no tanaman (FK)	Varchar (45)	Nomor tanaman
5	nama tanaman	Varchar (45)	Nama tanaman
6	jumlah_tanaman	Varchar (45)	Jumlah tanaman yang diberikan
7	no telpon	Varchar (45)	Nomor kendali Surat
8	alamat pegawai	Varchar (45)	Alamat pegawai
9	alamat pemohon	Varchar (45)	Alamat pemohon
10	status	boolean	Status Surat

Keterangan :

- Primary Key (PK) = 1
- Foreign Key (FK) = 2

4) Tabel pegawai

Tabel 3.5 Tabel Pegawai

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id pegawai (PK)	Bigint (12)	id Pegawai
2	nama_jabatan (FK)	Varchar (45)	Nama Jabatan
3	nama_pegawai	Varchar (45)	Nama Pegawai
4	nip_pegawai	Varchar(45)	Nip Pegawai
5	alamat_pegawai	Varchar (45)	Alamat Pegawai

Keterangan :

- Primary Key (PK) = 1
- Foreign Key (FK) = 1

5) Tabel Jabatan

Tabel 3.5 Tabel Jabatan

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id jabatan (PK)	Bigint (12)	Nomor Jabatan
2	nama_jabatan	Varchar (45)	Nama Jabatan

Keterangan :

- Primary Key (PK) = 1
- Foreign Key (FK) = 0

6) Tabel tanaman

Tabel 3.5 Tabel Tanaman

No	Nama Field	Tipe Data	Keterangan
1	id tanaman (PK)	Bigint (12)	Nomor tanaman
2	nama tanaman	Varchar (45)	Nama tanaman
3	jumlah tanaman	Varchar (45)	Jumlah tanaman yang tersedia

Keterangan :

- Primary Key (PK) = 1
- Foreign Key (FK) = 0

3.4.3 Desain Interface

a. Desain Input


1) Desain *Login Admin*

Gambar di bawah ini adalah desain login admin sebelum masuk ke halaman utama atau dashboard harus mengisi email dan password.

Gambar 3.12 Login Admin

2) Desain Dashboard Admin


Gambar di bawah ini adalah desain halaman utama atau dashboard.

	Dashboard Admin
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Master Data ▼</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Admin</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Jabatan</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Tanaman</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Pegawai</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Surat Masuk</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Berita Acara</div>	Selamat Datang

Gambar 3.13 Dashboard Admin

3) Desain Halaman Surat Masuk


Gambar di bawah ini adalah desain halaman surat masuk.

	Dashboard Admin																								
<div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Admin</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Surat Masuk</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; margin-bottom: 2px;">Surat Tervalidasi</div>	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th>id</th> <th>nama</th> <th>nama instansi</th> <th>nip</th> <th>no telpon</th> <th>perihal</th> <th>lampiran</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>diterima</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>ditolak</td> </tr> </tbody> </table>	id	nama	nama instansi	nip	no telpon	perihal	lampiran	Aksi								diterima								ditolak
id	nama	nama instansi	nip	no telpon	perihal	lampiran	Aksi																		
							diterima																		
							ditolak																		

Gambar 3.14 Halaman Surat Masuk

4) Desain Halaman Berita Acara

Gambar di bawah ini adalah desain halaman berita acara.

	<div>Dashboard Admin</div>																								
<div>Admin</div> <div>Surat Masuk</div> <div>Surat Tervalidasi</div>	<table border="1"> <thead> <tr> <th>id</th> <th>nama</th> <th>nama instansi</th> <th>nip</th> <th>no telpon</th> <th>perihal</th> <th>lampiran</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>print</td> </tr> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>print</td> </tr> </tbody> </table>	id	nama	nama instansi	nip	no telpon	perihal	lampiran	Aksi								print								print
id	nama	nama instansi	nip	no telpon	perihal	lampiran	Aksi																		
							print																		
							print																		

Gambar 3.15 Halaman Berita Acara

b. Desain Output

1) Desain Halaman Utama Pemohon

Gambar di bawah ini adalah desain halaman utama atau dasboard yang akan digunakan oleh pemohon.

	<div>Dashboard Admin</div>	
<div>Form Surat Permohonan</div> <div>Status Surat</div>	Selamat Datang	

Gambar 3.16 Halaman Utama pemohon

2) Desain Halaman Form Surat Permohonan

Gambar di bawah ini adalah desain halaman form surat permohonan yang akan di gunakan oleh pemohon.

<div>Logo</div>	<div>DashboardAdmin</div>
<div>Form Surat Permohonan</div> <div>Status Surat</div>	<div>Form Surat Permohonan Bantuan Tanaman</div> <div>nama</div> <div>nama instansi</div> <div>nip</div> <div>alamat</div> <div>nomor telepon</div> <div>lampiran</div> <div>Kirim</div>

Gambar 3.17 Halaman Form Surat permohonan

3) Desain Halaman Status Surat

Gambar di bawah ini adalah d halaman status surat permohonan.

<div>Logo</div>	<div>DashboardAdmin</div>															
<div>Form Surat Permohonan</div> <div>Status Surat</div>	<div>Status Surat</div> <table border="1"><thead><tr><th>nama instansi</th><th>tanggal</th><th>Status</th></tr></thead><tbody><tr><td></td><td></td><td>Diterima</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Pending</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Ditolak</td></tr><tr><td></td><td></td><td>Diterima</td></tr></tbody></table>	nama instansi	tanggal	Status			Diterima			Pending			Ditolak			Diterima
nama instansi	tanggal	Status														
		Diterima														
		Pending														
		Ditolak														
		Diterima														

Gambar 3.18 Halaman Status Surat

BAB IV

ANALISA DAN DESAIN

4.1 Implementasi

4.2.1 Implementasi Sistem

a. Perangkat Keras (Hardware)

Implementasi perangkat keras dari sistem yang akan dibangun secara lengkap dijelaskan seperti dibawah ini :

- 1) Processor AMD Ryzen 3 3250U with Radeon Graphics 2.60 GHz
- 2) Ram 8.00 GB
- 3) Menggunakan Keyboard, Mouse, dan Monitor sebagai perangkat lunak.

b. Perangkat Lunak

Implementasi perangkat lunak dari aplikasi yang akan dibangun secara lengkap dijelaskan seperti dibawah ini :

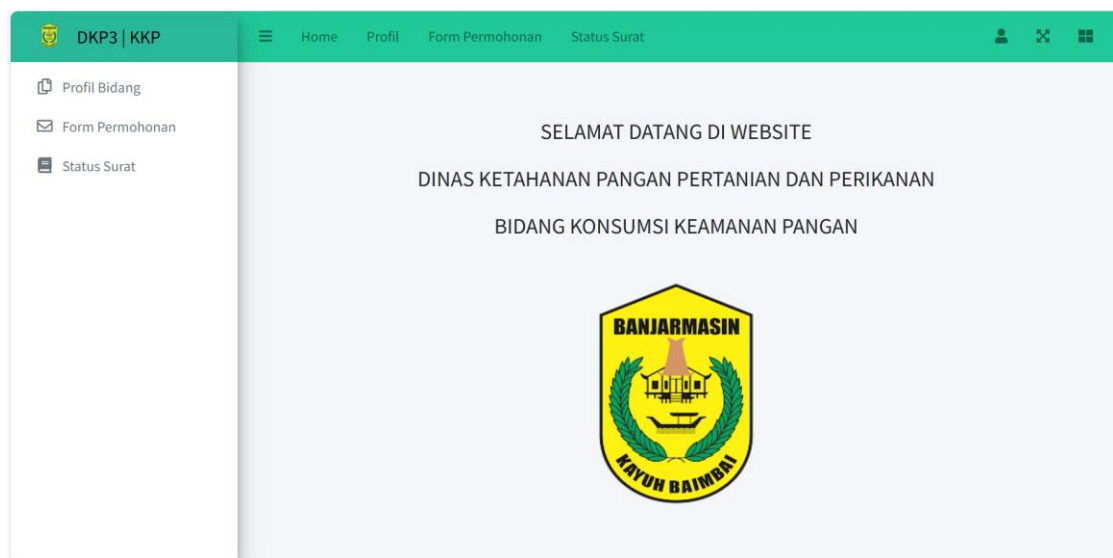
- 1) Sistem operasi yang digunakan yaitu Windows 10
- 2) Aplikasi yang digunakan Visual Studio Code version 1.82.3
- 3) Laravel Framework 10.24.0
- 4) Menggunakan basis data PHPMyAdmin 8.1.10
- 5) Menggunakan Aplikasi Laragon 6.0.2

4.2.1 Implementasi Program

a. Halaman Pemohon

1) Halaman Utama Pemohon

Gambar dibawah ini adalah tampilan halaman utama Aplikasi surat permohonan bantuan tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.

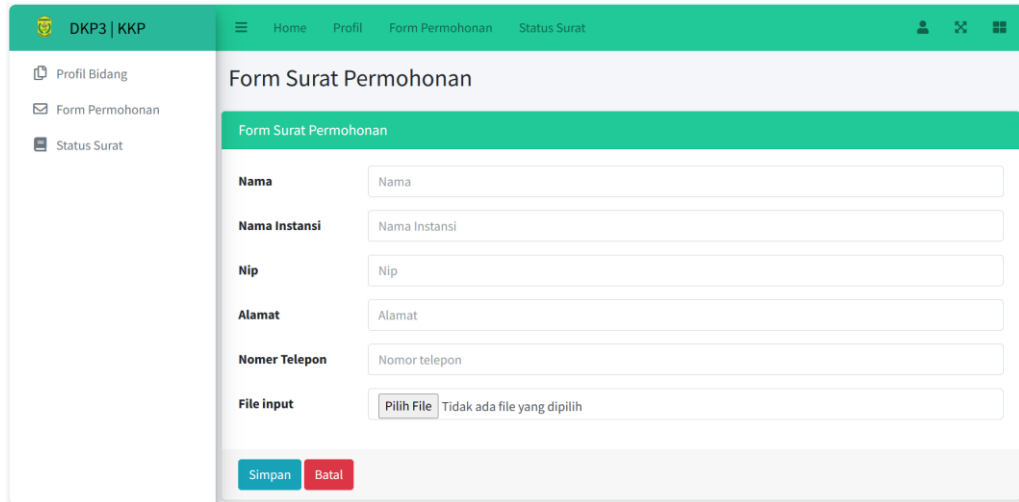


Gambar 4.1 Tampilan Halaman Utama Pemohon

Pada gambar 4.1 terlihat ada tampilan awal yaitu home untuk pemohon, lalu ada tampilan profil bidang agar pengguna dapat mengetahui informasi perusahaan. Lalu ada tampilan form permohonan yang di tujukan untuk pemohon untuk mengisi form permohonan dan tampilan status surat status dari proses pemeriksaan surat dan dapat mengetahui keterangan dari tiap status surat

2) .Tampil Halaman Form Permohonan

Gambar dibawah ini adalah tampilan halaman form surat permohonan bantuan tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.

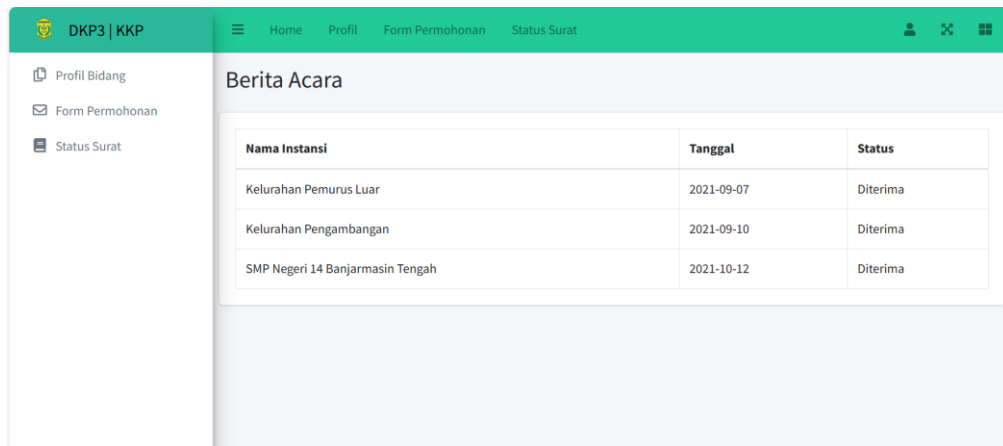


Gambar 4.2 Tampilan Halaman Form Surat Permohonan

Pada gambar 4.2 terlihat ada tampilan form untuk memasukan data nama pemohon, instansi, nip, alamat, nomor telepon dan lampiran surat permohonan dari instansi terkait dalam bentuk *file document*.

3) Tampil Halaman Status Surat

Gambar dibawah ini adalah tampilan halaman status surat bantuan tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.



Nama Instansi	Tanggal	Status
Kelurahan Pemurus Luar	2021-09-07	Diterima
Kelurahan Pengambangan	2021-09-10	Diterima
SMP Negeri 14 Banjarmasin Tengah	2021-10-12	Diterima

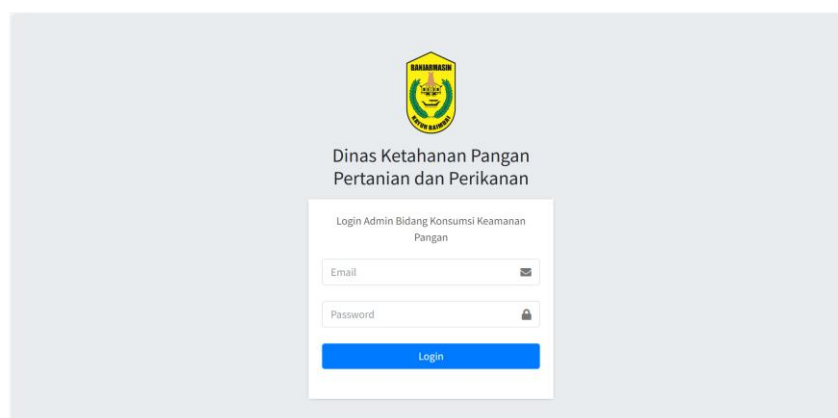
Gambar 4.3 Tampilan Halaman Status Surat

pada gambar 4.3 adalah tampilan keterangan status, agar pengguna dapat mengetahui surat telah diterima.

b. Halaman Admin

1) Halaman Login

Berikut ini adalah tampilan halaman login admin aplikasi surat permohonan bantuan tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan.

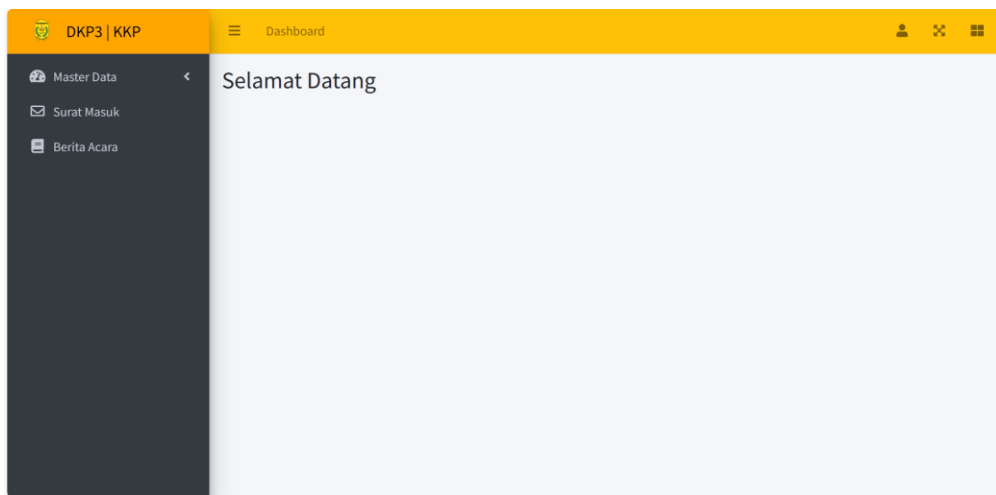


Gambar 4.4 Tampilan Halaman Login Admin

Sebelum masuk ke halaman utama admin, admin melakukan login terlebih dahulu, setelah login berhasil maka akan ke tampilan halaman utama atau dashboard.

2) Halaman Utama Admin

Berikut ini adalah tampilan halaman utama admin Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan



Gambar 4.5 Tampilan Halaman Utama Admin

Gambar 4.5 ini merupakan tampilan halaman utama admin, di sisi kiri terdapat menu halaman Master data, Surat Masuk, dan Berita Acara.

3) Halaman Surat Masuk

Berikut ini adalah tampilan halaman Surat masuk Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan

Nama	Nama Instansi	NIP	Alamat Pemohon	Nomor Telepon	Lampiran	Aksi
Zulfiah Dewi Artati, S.Pd	SMP Negeri 14 Banjarmasin Tengah	197002092000122002	Jl. Banua Anyar RT. 03 No. 14 SMP Negeri 14 Banjarmasin Tengah	082352102557	Lihat File	Tolak
Ira Firyani	Kelurahan Perumus Dalam	197202121993102001	Kelurahan Pemurus Luar, Jalan Tirta Dharma Simp PDAM I RT.09 No.56 Banjarmasin	082167437688	Lihat File	Tolak

Gambar 4.6 Tampilan Halaman Surat Masuk

Gambar 4.6 ini merupakan tampilan halaman surat yang masuk dari form surat permohonan

4) Halaman Berita Acara

Berikut ini adalah tampilan halaman Berita Acara Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan

Nama	Nama Instansi	NIP	Nomor Telpn	Perihal	Lampiran	Status	Aksi
Zulfiah Dewi Artati, S.Pd	SMP Negeri 14 Banjarmasin Tengah	197002092000122002	Jl. Banua Anyar RT. 03 No. 14 SMP Negeri 14 Banjarmasin Tengah	082352102557	Lihat File	Diterima	Aksi
Ira Firyani	Kelurahan Perumus Dalam	197202121993102001	Kelurahan Pemurus Luar, Jalan Tirta Dharma Simp PDAM I RT.09 No.56 Banjarmasin	082167437688	Lihat File	Diterima	Aksi

Gambar 4.7 Tampilan Halaman Berita Acara

5) Tampilan Cetak Berita Acara

[illegible]

Gambar 4.8 ini merupakan tampilan cetak berita acara

4.2 Implikasi

4.2.1 Kelebihan

Dengan adanya Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan kelebihan yang didapatkan sebagai berikut:

- 1) Memudahkan Bidang Konsumsi Keamanan Pangan DKP3 dalam mengelola Surat Masuk dan Mencetak Berita Acara.
- 2) Pemohon dapat mengetahui status surat permohonan dengan mudah.

4.2.2 Kekurangan

Kekurangan dari Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman Pada Dinas Ketahanan Pangan, Petanian dan Perikanan sebagai berikut :

- 1) Tidak adanya search.
- 2) Tidak bisa registrasi.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dari hasil Praktek Kerja Lapangan yang dilakukan telah terbuat Aplikasi Surat Permohonan Bantuan Tanaman pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan. pembuatan aplikasi web ini diarahkan untuk membantu bidang Konsumsi Keamanan Pangan pada Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian, dan Perikanan Kota Banjarmasin serta memudahkan pemohon dalam pemantauan perkembangan dokumen surat permohonan.

5.2 Saran

Pada Aplikasi Surat Permohoan Bantuan Tanaman Dinas Ketahanan Pangan, Pertanian dan Perikanan. ini ada beberapa saran untuk bisa dikembangkan lagi dalam penyempurnaan aplikasi web yaitu:

- 1) Adanya fitur search.
- 2) Adanya fitur registrasi.
- 3) Diharapkan kedepannya Aplikasi surat permohonan bantuan tanaman ini bisa lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Dadan, “Contoh Surat Permohonan Bibit Ke Dinas Pertanian,” *Mapel*, 2023. <https://www.mapel.id/contoh-surat-permohonan-bibit-ke-dinas-pertanian/> (accessed Jul. 26, 2023).
- [2] “Profil DKP3 Kota Banjarmasin,” *DKP3*, 2021. <https://dkp3.banjarmasinkota.go.id/2021/07/dinas-ketahanan-pangan-pertanian-dan.html> (accessed Jul. 26, 2023).
- [3] Rachman, “Definisi Aplikasi,” *Gastron. ecuatoriana y Tur. local.*, vol. 1, no. 69, pp. 5–24, 2018.
- [4] A. Dian, “Prosedur Pengelolaan Surat Di Pt Pos Indonesia Palembang 30000,” *J. Chem. Inf. Model.*, vol. 53, no. 9, pp. 9–21, 2018.
- [5] R. O. NISP, “Surat Permohonan: Pengertian, Fungsi, Jenis & Contoh,” 2022. <https://www.ocbcnisp.com/id/article/2022/01/12/surat-permohonan-adalah> (accessed Aug. 22, 2023).
- [6] Elisa E, “Pengertian Aplikasi,” pp. 8–30, 2016, [Online]. Available: <http://edel.staff.unja.ac.id/blog/artikel/Pengertian-Aplikasi.html>
- [7] B. A. B. Ii and T. Pustaka, “BAB II TINJAUAN PUSTAKA 2.1 Landasan Teori 2.1.1. Sistem Informasi Penggajian 2.1.1.1 Pengertian Sistem Informasi,” no. 2013, pp. 9–41, 2014.
- [8] U. M. Language and U. M. L. Adalah, “2 landasan teori 2.1,” pp. 8–19.
- [9] B. A. B. Ii, “Landasan Teori Visual Code,” pp. 6–18, 2011.

- [10] A. Mayssara A. Abo Hassanin Supervised, “web server yang dapat dijalankan oleh berbagai sistem operasi Windows,” *Pap. Knowl. . Towar. a Media Hist. Doc.*, 2014.
- [11] S. S. Mukrimaa *et al.*, “Landasan Teori,” *J. Penelit. Pendidik. Guru Sekol. Dasar*, vol. 6, no. August, p. 128, 2016.