

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI APLIKASI  
PROBOLINGGO VIEW BERBASIS ANDROID**

**LAPORAN  
PRAKTIK KERJA LAPANG**



oleh

**Hasan Saiful Rizal  
NIM E31170109**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER  
2019**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI APLIKASI  
PROBOLINGGO VIEW BERBASIS ANDROID**

**LAPORAN  
PRAKTIK KERJA LAPANG**



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Ahli Madya (A.Md)  
di Program Studi Manajemen Informatika  
Jurusan Teknologi Informasi

oleh

**Hasan Saiful Rizal  
NIM E31170109**

**PROGRAM STUDI MANAJEMEN INFORMATIKA  
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER  
2019**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

---

**LEMBAR PENGESAHAN**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI APLIKASI PROBOLINGGO VIEW  
BERBASIS ANDROID**

Hasan Saiful Rizal  
E31170109

Telah melaksanakan Praktek Kerja Lapang dan dinyatakan lulus

Tim Penilai

Pembimbing Lapang,

Dosen Pembimbing,

Ir. R. Sugeng Rahardjo, M.M.A

NIP. 19640422 199 303 1 007

Zilvanhisna Emka Fitri, S.T.,M.T

NIP. 199203022 01803 2 001

Mengetahui:  
Ketua Jurusan Teknologi Informasi

Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom., M.Cs

NIP.19830203 200604 1 003

## **PRAKATA**

Puji syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan karunia-Nya sehingga penulisan karya tulis ilmiah berjudul “Implementasi Sistem Informasi Aplikasi Probolinggo View Berbasis Android” dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Direktur Politeknik Negeri Jember;
2. Ketua Jurusan Teknologi Informasi;
3. Ketua Program studi Manajemen Informatika;
4. Ibu Zilvanhisna Emka Fitri, ST, MT sebagai dosen pembimbing;
5. Bapak Ir. R. Sugeng Rahardjo, M.M.A sebagai pembimbing lapang;
6. Rekan-rekanku dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini masih kurang sempurna, mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Probolinggo, 17 Desember 2019

Penulis

## **RINGKASAN**

**IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI APLIKASI PROBOLINGGO VIEW BERBASIS ANDROID**, Hasan Saiful Rizal, NIM E31170109, Tahun 2019, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Zilvanhisna Emka Fitri, ST, MT (Pembimbing), Ir. R. Sugeng Rahardjo, M.M.A (Pembimbing Lapangan).

Wisata merupakan hal yang penting bagi masyarakat karena dengan adanya sebuah wisata, masyarakat dapat mengetahui informasi tentang hiburan atau liburan di daerah Kabupaten Probolinggo. Begitu banyak penyedia berita wisata yang ada di internet membuat pengguna atau pariwisataawan merasa tidak efektif dan tidak efisien ketika mencari tempat wisata di Probolinggo. Tak jarang pula menemui tempat wisata yang sama dan secara tidak langsung hal tersebut membuang-buang waktu dalam pencarian informasi wisata dari berbagai web. Pengguna juga terkadang kesusahan untuk mencari lokasi tertentu yang dituju untuk hiburan wisata yang diinginkan. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka dibuat sebuah aplikasi probolinggo view yang dapat mempermudah pengguna dalam mencari informasi tentang wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo.

Pada aplikasi probolinggo view, pengguna atau wisatawan dapat mencari wisata sesuai dengan list kategori. Adapun list wisatanya adalah kuliner khas, gunung, pantai, museum, air terjun dan candi. Aplikasi probolinggo view ini di rancang dan dibangun berbasis android agar lebih mudah di akses oleh pengguna atau wisatawan, karena seiring perkembangan teknologi, tidak jarang masyarakat yang menggunakan smartphone android. Dengan adanya aplikasi mobile probolinggo view sebagai media wisata berbasis android ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan dan mengatasi masalah dalam mendapatkan informasi wisata secara lengkap dan aktual dengan adanya website serta lokasi yang telah ditentukan.

Metode kegiatan yang digunakan dalam implementasi aplikasi mobile Probolinggo View adalah metode scrum. Metode scrum merupakan metodologi pembangunan perangkat lunak agile berbasis sinergi antara kerja tim dan kebutuhan bisnis secara iteratif dan incremental.

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN SAMPUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>iv</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>v</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
<b>1.1    Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>1.2    Tujuan dan Manfaat .....</b>	<b>1</b>
1.2.1    Tujuan Umum PKL.....	1
1.2.2    Tujuan Khusus PKL.....	2
1.2.3    Manfaat PKL.....	2
<b>1.3    Lokasi dan Jadwal Kerja.....</b>	<b>3</b>
1.3.1    Lokasi Kerja.....	3
1.3.2    Jadwal Kerja.....	4
<b>1.4    Metode Pelaksanaan.....</b>	<b>4</b>
<b>BAB 2. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI .....</b>	<b>5</b>
<b>2.1    Sejarah Perusahaan .....</b>	<b>5</b>
2.1.1    Sejarah Kabupaten Probolinggo.....	6
2.1.2    Etimologi.....	7
2.1.3    Pariwisata Kabupaten Probolinggo .....	7
<b>2.2    Visi dan Misi Perusahaan .....</b>	<b>10</b>
2.2.1    Visi Perusahaan.....	10
2.2.2    Misi Perusahaan .....	10
<b>2.3    Struktur Organisasi Perusahaan .....</b>	<b>11</b>

2.4	Kondisi Lingkungan Perusahaan.....	11
<b>BAB 3. RANGKAIAN KEGIATAN PKL .....</b>		<b>12</b>
3.1	Studi Kepustakaan .....	12
3.2	Pembuatan Project .....	12
3.3	Sosialisai Kerja Praktek .....	12
3.4	Workshop atau Pelatihan .....	13
3.4.1.	Workshop Evaluasi SPBE(Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik)....	13
3.4.2.	Workshop Implementasi call in Satpol PP / Damkar .....	13
3.4.3.	Pelatihan ASN Digital.....	14
3.4.4.	Sosialisasi Indikator Makro Ekonomi .....	14
3.4.5.	Pemasangan Kabel Jaringan LAN .....	15
3.4.6.	Hari Batik Nasional.....	15
<b>BAB 4. IMPLEMENTASI APLIKASI PROBOLINGGO VIEW BERBASIS ANDROID.....</b>		<b>16</b>
4.1	Tinjauan Pustaka .....	16
4.1.1	Implementasi.....	16
4.1.2	Metode Scrum .....	16
4.2	Hasil Kegiatan .....	23
4.2.1	Perencanaan <i>Sprint</i> .....	23
4.2.2	<i>Daily Scrum Meeting</i> .....	24
4.2.3	<i>Sprint Review</i> .....	27
<b>BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>		<b>34</b>
5.1	Kesimpulan .....	34
5.2	Saran.....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>35</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>		<b>36</b>

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Deskripsi Fitur.....	23
Tabel 4. 2 <i>Sprint Backlog</i> .....	24
Tabel 4. 3 <i>Daily Scrum Meeting</i> .....	24
Tabel 4. 4 Pengujian Fitur .....	27



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. 1 Peta Lokasi Diskominfo Kabupaten Probolinggo .....	3
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Diskominfo Kab. Probolinggo .....	11
Gambar 3. 1 Workshop Evaluasi SPBE .....	13
Gambar 3. 2 Workshop Call in Satpol PP .....	13
Gambar 3. 3 Pelatihan Workshop ASN Digital .....	14
Gambar 3. 4 Sosialisasi Indikator Makro Sosial Ekonomi .....	14
Gambar 3. 5 Pemasangan Kabel .....	15
Gambar 3. 6 Hari Batik Nasional .....	15
Gambar 4. 1 Metode <i>Scrum</i> .....	16
Gambar 4. 2 <i>Role</i> dalam <i>Scrum</i> .....	17
Gambar 4. 3 Proses Membangun Sebuah Product .....	18
Gambar 4. 4 <i>Product Backlog</i> .....	19
Gambar 4. 5 Aktivitas Scrum .....	19
Gambar 4. 6 <i>Daily Scrum</i> .....	21
Gambar 4. 7 Tampilan Splash Screen .....	28
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Beranda .....	28
Gambar 4. 9 Tampilan Sidebar .....	29
Gambar 4. 10 Tampilan Halaman List Kuliner Khas Probolinggo .....	29
Gambar 4. 11 Tampilan Wisata Gunung .....	30
Gambar 4. 12 Tampilan Website .....	30
Gambar 4. 13 Tampilan Lokasi (maps) .....	31
Gambar 4. 14 Tampilan List Pantai .....	31
Gambar 4. 15 Tampilan Museum Kota Probolinggo .....	32
Gambar 4. 16 Tampilan List Candi .....	32
Gambar 4. 17 Tampilan List Air Terjun .....	33

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keterangan Praktik Kerja Lapang .....	36
Lampiran 2 Rekapitulasi Kegiatan Praktik Kerja Lapang .....	37
Lampiran 3 Absen Hadir Praktik Kerja Lapang.....	41
Lampiran 4 Foto - foto Kegiatan Praktik Kerja Lapang .....	43

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Seiring dengan berjalannya waktu perkembangan teknologi informasi semakin pesat. Oleh karena itu semakin banyak muncul ide-ide baru dalam dunia teknologi informasi. Tak dapat dipungkiri bahwa banyak pula orang-orang yang terjun ke dalam dunia teknologi informasi karena dalam segi kehidupan masyarakat pasti akan terlibat akan adanya komunikasi, informasi dan teknologi. Misalnya saja dalam berpergian studi tour atau pariwisata pastinya akan dibutuhkan informasi dalam suatu kota ataupun kabupaten. Masyarakat yang haus akan informasi tentunya setiap saat membutuhkan media untuk bisa mengakses wisata yang diinginkan.

Kebutuhan informasi semakin mudah didapatkan dimanapun dan kapanpun. Oleh karena itu atas dasar itulah yang mendorong pembuatan aplikasi Probolinggo view ini. Dengan adanya aplikasi probolinggo view ini maka masyarakat Indonesia dapat dengan mudah mengakses dan mendapatkan berita-berita pariwisata yang terletak di Kabupaten Probolinggo terbaru . Semakin canggihnya teknologi pariwisata ini juga tidak hanya disajikan dengan teks akan tetapi dapat disajikan melalui gambar dan video.

Pembuatan aplikasi ini dikembangkan dan dikelola berbasis Android. Aplikasi Probolinggo View ini diharapkan dapat membantu masyarakat Probolinggo dan seluruh Indonesia untuk melihat wisata – wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo.

### **1.2 Tujuan dan Manfaat**

#### **1.2.1 Tujuan Umum PKL**

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara umum adalah :

- a. Meningkatkan pengetahuan dan keterampilan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi dan/atau unit bisnis strategis lainnya yang layak dijadikan tempat PKL.
- b. Melatih mahasiswa agar lebih kritis terhadap perbedaan atau kesenjangan (*gap*) yang mereka jumpai di lapangan dengan yang diperoleh di bangku kuliah.
- c. Mengembangkan wawasan dan pengalaman dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan keahlian yang dimiliki.

#### 1.2.2 Tujuan Khusus PKL

Tujuan Praktik Kerja Lapangan (PKL) secara khusus adalah :

Mengimplementasikan metode scrum dalam perancangan aplikasi probolinggo view.

#### 1.2.3 Manfaat PKL

- a. Manfaat bagi Mahasiswa
  - 1) Dapat mengetahui lebih jauh realita ilmu yang telah diterima di perkuliahan dengan kenyataan yang ada di lapangan.
  - 2) Memperdalam dan meningkatkan keterampilan dan kreativitas diri dalam lingkungan yang sesuai dengan disiplin ilmu yang dimiliki.
  - 3) Dapat menyiapkan langkah-langkah yang diperlukan untuk menyesuaikan diri dalam lingkungan kerjanya di masa mendatang.
  - 4) Menambah wawasan, pengetahuan dan pengalaman selaku generasi yang di didik untuk siap terjun langsung di masyarakat khususnya di lingkungan kerjanya.
- b. Manfaat bagi Kampus
  - 1) Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah diterapkan, sehingga dapat menyesuaikan dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten dalam bidangnya.
  - 2) Untuk memperkenalkan instansi pendidikan Program Studi Manajemen Informatika, Jurusan Teknologi Informasi, Politeknik

Negeri Jember kepada Diskominfo Kabupaten Probolinggo yang membutuhkan lulusan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember.

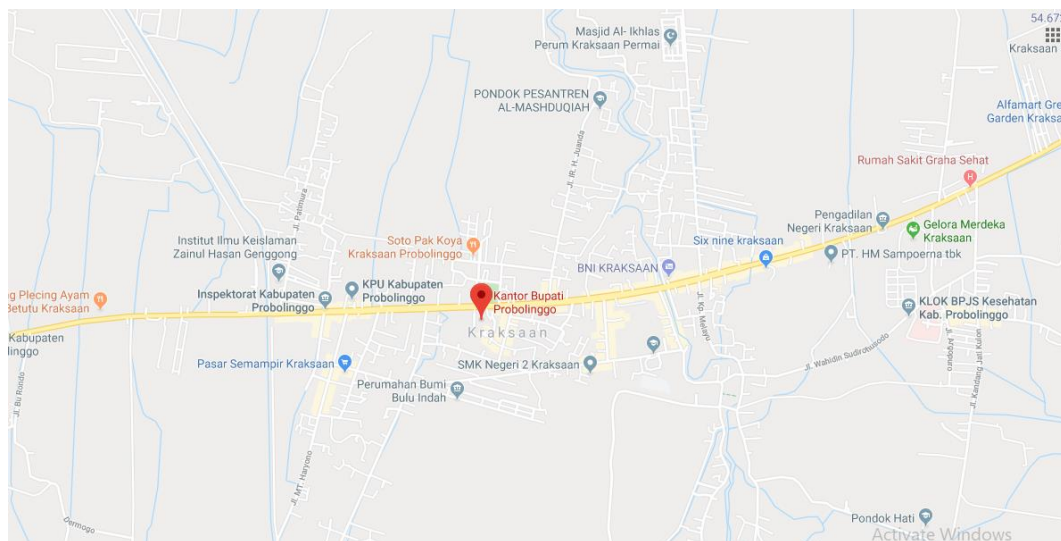
c. Manfaat bagi Instansi atau Perusahaan Yang Bersangkutan.

- 1) Sebagai sarana kerjasama antara perusahaan dengan Jurusan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Jember di masa yang akan datang.
- 2) Membantu Diskominfo Kabupaten Probolinggo dalam menyelesaikan permasalahan yang ada pada bidang teknologi informasi.

### 1.3 Lokasi dan Jadwal Kerja

#### 1.3.1 Lokasi Kerja

Lokasi kegiatan praktik kerja lapangan adalah pada Kantor Bupati Probolinggo, Diskominfo Kabupaten Probolinggo yang berada di Jalan Raya Panglima Sudirman No. 134 Kraksaan, Kabupaten Probolinggo Kode Pos 67282, Jawa Timur Indonesia, Telepon: +62335 846665. Berikut merupakan peta lokasi pelaksanaan Praktik Kerja lapangan (PKL).



Gambar 1. 1 Peta Lokasi Diskominfo Kabupaten Probolinggo

### 1.3.2 Jadwal Kerja

Praktik Kerja Lapang (PKL) ini dilaksanakan pada tanggal 14 September 2019 sampai tanggal 16 Desember 2019. PKL dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari senin sampai hari jum'at mulai pukul 07.30 WIB - 15.00 WIB.

## 1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapang ini adalah sebagai berikut :

- a. Metode Diskusi dilakukan antara mahasiswa dengan pegawai TIK dan pembimbing lapang mengenai aplikasi wisata yang akan dibuat.
- b. Metode studi website mempelajari tentang informasi wisata – wisata Kabupaten Probolinggo yang terkait dengan judul yang diangkat laporan PKL dan nantinya dapat digunakan sebagai bahan pembuatan laporan.
- c. Metode dokumentasi kegiatan sehari – hari ditempat Praktik Kerja Lapang

## **BAB 2. KEADAAN UMUM PERUSAHAAN/INSTANSI**

### **2.1 Sejarah Perusahaan**

Kabupaten Probolinggo adalah salah satu kabupaten yang terletak di Provinsi Jawa Timur. Berada pada posisi 112'50' - 113'30' Bujur Timur (BT) dan 7'40' - 8'10' Lintang Selatan (LS) dengan luas wilayah sekitar 169.616,65 Ha atau + 1696,17 Km<sup>2</sup> (1,07% dari luas daratan dan lautan dari Profinsi Jawa Timur.

Dengan Rincian Sebagai berikut:

- A. Pemukiman: 147,74 Km<sup>2</sup>
- B. Persawahan: 373,13 Km<sup>2</sup>
- C. Tegal: 513,80 Km<sup>2</sup>
- D. Perkebunan: 32,81 Km<sup>2</sup>
- E. Hutan: 426,46 Km<sup>2</sup>
- F. Tambak / kolam: 13,99 Km<sup>2</sup>
- G. Pulau Gili Ketapang: 0,6 Km<sup>2</sup>
- H. Lain lain: 188,24 Km<sup>2</sup>

Dilihat dari geografisnya, Kabupaten Probolinggo terletak di lereng pegunungan yang membujur dari Barat ke Timur, yaitu gunung Semeru, Argopuro, Lemongan, dan pegunungan Bromo-Tengger. Selain itu, terdapat gunung lainnya seperti Gunung Bromo, Widodaren, Gilap, Gambir, Jombang, Cemoro Lawang, Malang dan Batujajar. Dilihat dari ketinggian berada pada 0-2500 m diatas permukaan laut dengan temperatur rata rata 27 - 30 derajat Celcius.

### 2.1.1 Sejarah Kabupaten Probolinggo

Pada zaman pemerintahan Prabu Radjasanagara (Sri Nata Hayam Wuruk), Raja Majapahit yang ke IV (1350-1389), Probolinggo dikenal dengan nama “Banger”, yaitu nama sebuah sungai yang mengalir di tengah daerah. Banger merupakan pedukuhan kecil di bawah pemerintahan Akuwu di Sukodono. Nama Banger sendiri dikenal dari buku *Negarakertagama* yang ditulis oleh pujangga kerajaan Majapahit yang terkenal yaitu Mpu Prapanca.

Dalam upaya mendekatkan diri dengan rakyatnya, maka Prabu Hayam Wuruk dengan didampingi Patih Amangku Bumi Gajah Mada melakukan perjalanan keliling ke daerah-daerah antara lain Lumajang dan Bondowoso. Perjalanan tersebut dimaksudkan agar Sang Prabu dapat melihat sendiri bagaimana kehidupan masyarakat di pedesaan dan sekaligus melihat sejauhmana perintahnya dapat dilaksanakan oleh para pembantunya. Dalam perjalanan inspeksi tersebut Prabu Hayam Wuruk singgah di desa Banger, desa Baremi, dan desa Borang. Desa tersebut sekarang ini menjadi bagian wilayah administrasi Kecamatan Mayangan Kota Probolinggo (Kelurahan Sukabumi, Mangunharjo, Wiroborang).

Singgahnya Prabu Hayam Wuruk di desa Baremi, Banger dan Borang, disambut masyarakat sekitar dengan penuh sukacita. Pada hari Kamis Pahing (Respati Jenar) tanggal 4 september 1359 Masehi, Prabu Hayam Wuruk memerintahkan kepada rakyat Banger agar memperluas Banger dengan membuka hutan yang ada di sekitarnya yang selanjutnya akan dijadikan sebagai pusat pemerintahan. Perintah itulah yang akhirnya menjadi landasan sejarah hari lahirnya Kota Probolinggo. Hal ini ternyata menarik perhatian dari Bre Wirabumi (Minakjinggo), Raja Blambangan yang berkuasa. Hingga pada akhirnya Banger dapat dikuasai oleh Bre Wirabumi. Bahkan Banger pernah menjadi kancah perang saudara antara Bre Wirabumi (Blambangan) dengan Prabu Wikramardhana (Majapahit) yang dikenal dengan “Perang Paregreg”.



### 2.1.2 Etimologi

Ketika seluruh Wilayah Nusantara dapat dipersatukan di bawah kekuasaan Majapahit tahun 1357 M (tahun 1279 Saka), Maha Patih Gajah Mada telah dapat mewujudkan ikharnya dalam Sumpah Palapa. Menyambut keberhasilan ini, Sang Maha Raja Prabu Hayam Wuruk berkenan berpesiar keliling negara. Perjalanan muhibah ini terlaksana pada tahun 1359 (tahun 1281 Saka). Menyertai perjalanan bersejarah ini, Empu Prapanca seorang pujangga ahli sastra melukiskan dengan kata-kata, Sang Baginda Prabu Hayam Wuruk merasa suka cita dan kagum, menyaksikan panorama alam yang sangat mempesona di kawasan yang disinggahi ini. Masyarakatnya ramah, tempat peribadatannya anggun dan tenang, memberikan ketentraman dan kedamaian serta mengesankan. Penyambutannya meriah aneka suguhan disajikan, membuat Baginda bersantap dengan lahap. Taman dan darma pasogatan yang elok permai menyebabkan Sang Prabu terlena dalam kesenangan dan menjadi kerasan.

Ketika rombongan tamu agung ini hendak melanjutkan perjalanan, Sang Prabu diliputi rasa sedih karena enggan untuk berpisah. Saat perpisahan diliputi rasa dukacita, bercampur bangga. Karena Sang Prabu Maha Raja junjungannya berkenan mengunjungi dan singgah berlama-lama di tempat ini. Sejak itu warga disini menandai tempat ini dengan sebutan "Prabu Linggih". Artinya tempat persinggahan Sang Prabu sebagai "Tamu Agung". Sebutan Prabu Linggih selanjutnya mengalami proses perubahan ucap hingga kemudian berubah menjadi "Probo Linggo". Maka sebutan itu kini menjadi Probolinggo.

### 2.1.3 Pariwisata Kabupaten Probolinggo

Kabupaten Probolinggo juga memiliki tempat wisata yang banyak diminati Wisatawan baik dari Dalam negeri maupun luar negeri. Berikut adalah nama-nama tempat wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo:

a. Gunung Bromo

Banyak yang beranggapan bahwa kawasan wisata Gunung Bromo sepenuhnya termasuk dalam wilayah administrasi kabupaten Malang. Padahal Gunung Bromo notabene masuk dalam wilayah administrasi kabupaten Probolinggo dan sebelah Barat Daya termasuk dalam wilayah kabupaten Pasuruan.

Dalam mitologi suku Tengger yang mendiami wilayah Bromo, tepatnya di Desa Ngadisari, Dsn. Cemorolawang, kecamatan Sukapura, kabupaten Probolinggo, terdapat sebuah upacara adat bernama upacara kasada (Yadnya Kasada). Upacara diadakan pada tengah malam hingga dini hari setiap bulan purnama sekitar tanggal 14 atau 15 di bulan Kasodo (kesepuluh) menurut penanggalan Jawa.

b. Gunung Argopuro

Gunung Argopuro memiliki beberapa puncak, salah satunya adalah puncak Rengganis. Selain memiliki daya tarik khas puncak gunung, di Rengganis juga terdapat situs peninggalan jaman purbakala berupa teras berundak yang terdiri dari 3 komplek area dengan 5 bekas bangunan di dalamnya. Reruntuhan bersejarah itu dipercaya sebagai bekas reruntuhan kerajaan Dewi Rengganis.

c. Pulau Gili Ketapang

Pulau Gili Ketapang adalah pulau di Selat Madura, jaraknya delapan kilometer dari bibir pantai Probolinggo, dan dihuni oleh mayoritas Suku Madura. Pulau Gili Ketapang mempunyai luas 68 hektar, dan bisa diakses melalui Pelabuhan Tanjung Tembaga. Konon dulu Pulau Gili Ketapang menyatu dengan Pulau Jawa, dan baru memisah setelah terjadi letusan Gunung Semeru yang dahsyat. Gili artinya mengalir, Ketapang adalah nama tempat tersebut. Di Gili Ketapang kita bisa snorkeling, melihat terumbu karang yang masih jernih dan pemandangan alam laut lainnya yang masih perawan.

d. Ranu Segaran

Ranu Segaran atau Danau Segaran terletak di Desa Segaran, Kecamatan Tiris. Ranu Segaran dapat ditempuh dari pusat Probolinggo selama tiga puluh menit perjalanan. Jangan cemas, sepanjang perjalanan anda disugahi pemandangan berupa pepohonan dan rangkaian pegunungan. Anda bisa sejenak singgah di Air Panas dalam perjalanan ke Danau Segaran. Ranu Segaran muncul akibat aktivitas vulkanik alias gunung berapi. Airnya masih bening, alam sekitarnya masih perawan. Pemandangannya syahdu melenakan hati. Perlu hati-hati biar anda tidak tertidur sampai malam di tempat asri ini.

e. Candi Jabung

Candi Jabung adalah Candi Hindu peninggalan kerajaan Majapahit. Meski hanya dari bata merah, candi Jabung terbukti mampu bertahan selama ratusan tahun. Menurut keagamaan, Agama Budha dalam kitab Nagarakertagama Candi Jabung di sebutkan dengan nama Bajrajinaparamitapura. Dalam kitab Nagarakertagama candi Jabung dikunjungi oleh Raja Hayam Wuruk pada lawatannya keliling Jawa Timur pada tahun 1359 Masehi. Pada kitab Pararaton disebut Sajabung yaitu tempat pemakaman Bhre Gundal salah seorang keluarga raja.

f. Air terjun Madakaripura

Air terjun Madakaripura terletak di Desa Negororejo, Kecamatan Lumbang. Air terjun Madakaripura masih termasuk kawasan Taman Nasional Bromo Tengger Semeru. Air terjun Madakaripura berbentuk ceruk yang dikelilingi perbukitan yang meneteskan air pada seluruh bidang tebingnya, tiga di antaranya mengucur deras dan membentuk air terjun lagi. Madakaripura bisa dicapai dari Probolinggo, bisa dari Malang. Kalau dari Probolinggo kita bisa ikut bus ke arah Tongas. Bilang saja mau ke air terju

Madakaripura pada pak kondektur atau sopir. Anda akan berhenti di pertigaan Tongas. Lalu naik angkot. Jangan lupa nawar biar murah.

## **2.2 Visi dan Misi Perusahaan**

Visi dan Misi Diskominfo Pemerintahan Kabupaten Probolinggo sebagai berikut :

### **2.2.1 Visi Perusahaan**

“ Terwujudnya Masyarakat Kabupaten Probolinggo Berakhlak Mulia yang Sejahtera, Berkeadilan dan Berdaya Saing ”.

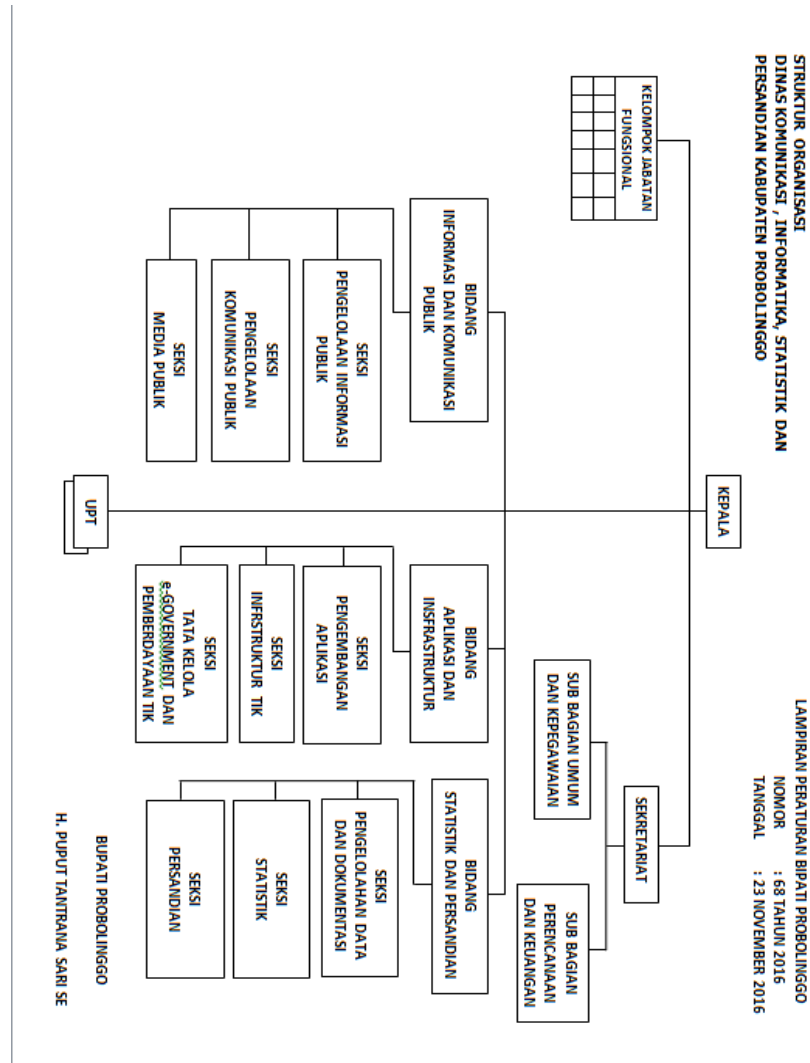
### **2.2.2 Misi Perusahaan**

Misi Pemerintahan Kabupaten Probolinggo adalah sebagai berikut:

- 1) Mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia melalui tatanan kehidupan yang tenteram dan toleran.
- 2) Meningkatkan kesejahteraan masyarakat yang berkeadilan melalui peningkatan kualitas sumberdaya manusia dan menurunkan angka kemiskinan.
- 3) Mewujudkan keadilan melalui tata kelola pemerintahan yang baik dan bersih.
- 4) Mewujudkan daya saing daerah melalui peningkatan pertumbuhan ekonomi dan pembangunan berkelanjutan.

## 2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur Organisasi Diskominfo Kabupaten Probolinggo sebagai berikut :



Gambar 2. 1 Struktur Organisasi Diskominfo Kab. Probolinggo

## 2.4 Kondisi Lingkungan Perusahaan

Diskominfo Kabupaten Probolinggo berlokasi di Jalan Raya Panglima Sudirman No.134 Kota Kraksaan 67282, Jawa Timur Indonesia.

### **BAB 3. RANGKAIAN KEGIATAN PKL**

Kegiatan yang dilakukan pada saat Praktik Kerja Lapangan di Dinas Komunikasi Informasi Statistika dan Persandian sebagai berikut :

#### **3.1 Studi Kepustakaan**

Hal yang pertama yang saya lakukan di saat tempat praktik kerja lapangan adalah mempelajari tentang bagaimana cara membuat platform android tentang aplikasi *view* wisata. Dalam proses mengerjakan sebuah project untuk itu saya membutuhkan literatur atau refrensi lainnya seperti youtube, web dan lain-lain.

#### **3.2 Pembuatan Project**

Pembuatan project di awali dengan konsep *view* wisata berbasis android yang nantinya akan di implementasikan ke dalam aplikasi android studio. Kemudian baru saya mempelajari dengan studi pustaka/literatur mengenai pembuatan aplikasi *view* wisata berbasis android. Dalam pembuatan project android studio bahasa pemograman yang digunakan adalah java, lalu untuk databasenya menggunakan firebase. *Android studio* dan *firebase* ini harus bisa menghubungkannya dengan cara melalui akun gmail. Lalu ketika saat run aplikasi di smartphone harus menyalakan usb debugging untuk bisa menampilkan hasil pembuatan project yang ada di Android.

#### **3.3 Sosialisai Kerja Praktik**

Sosialisai kerja praktek ini harus dilakukan sejak dari awal masuk agar kami bisa mengetahui informasi-informasi yang ada di tempat pkl. Kemudian akan dijelaskan peraturan-peraturan, jam kerja serta materi yang akan dipelajari saat kerja praktek di Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian.

### 3.4 Workshop atau Pelatihan

Dinas Komunikasi Informasi Statistik dan Persandian sering sekali mengadakan workshop, antara lain:

#### 3.4.1. Workshop Evaluasi SPBE(Sistem Pemerintahan Berbasis Elektronik)

Workshop ini dilakukan pada hari jumat tanggal 13 Desember 2019 di ruangan jabung 1. Workshop kali ini tentang mengintegrasikan aplikasi masing-masing Upd. Workshop ini di ikuti oleh 12 orang dari bidang Statistik dan Atik.



Gambar 3. 1 Workshop Evaluasi SPBE

#### 3.4.2. Workshop Implementasi call in Satpol PP / Damkar

Workshop ini dilakukan dalam 2 hari yaitu hari rabu dan hari kamis lebih tepatnya pada tanggal 12 – 13 November 2019. Workshop kali ini tentang panggilan darurat . Workshop ini dihadiri oleh Satpol PP dan Damkar.



Gambar 3. 2 Workshop Call in Satpol PP

### 3.4.3. Pelatihan ASN Digital

Workshop di laksanakan 1 hari yaitu hari kamis tanggal 24 Oktober 2019. Workshop kali ini dihadiri 4 materi salah satunya Radar Bromo. Workshop ini akan membahas bagaimana cara mengelola berita dengan baik, baik secara tulisan maupun gambar.



Gambar 3. 3 Pelatihan Workshop ASN Digital

### 3.4.4. Sosialisasi Indikator Makro Ekonomi

Workshop di laksanakan 1 hari yaitu hari rabu tanggal 27 November 2019. Workshop kali ini dihadiri 3 materi salah satunya Kepala Dinas Komunikasi Informasi Statistika dan Persandian. Workshop ini akan membahas sosialisai tentang “Data Indikator Makro Sosial Ekonomi di Kabupaten Probolinggo”.



Gambar 3. 4 Sosialisasi Indikator Makro Sosial Ekonomi



#### 3.4.5. Pemasangan Kabel Jaringan LAN

Pemasangan kabel LAN ini di laksanakan dalam 1 hari yaitu hari senin tanggal 18 November 2019. Pemasangan ini ditugaskan untuk menghubungkan sinyal Wifi server dan lantai 5 agar internet lancar, dan dibantu dengan pebimbing lapang dalam pemasangan kabel tersebut.



Gambar 3. 5 Pemasangan Kabel

#### 3.4.6. Hari Batik Nasional

Hari batik nasional pada tanggal 2 Oktober 2019 dilakukan oleh beberapa APBBA (Adikarya Perajin Batik Bordir dan Aksesoris) dengan hari jadi batik tersebut para APBBA ini memberikan 3001 batik yang mereka buat untuk dibagikan kepada masyarakat Probolinggo yang melewati jalan pantura.



Gambar 3. 6 Hari Batik Nasional

## BAB 4. IMPLEMENTASI APLIKASI PROBOLINGGO VIEW BERBASIS ANDROID

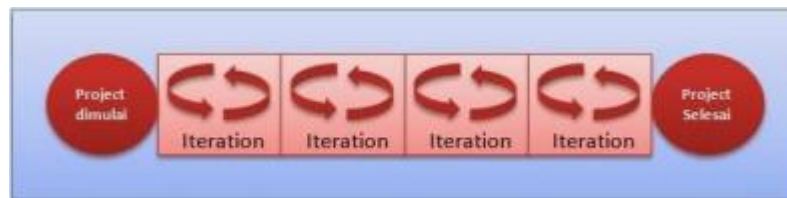
### 4.1 Tinjauan Pustaka

#### 4.1.1 Implementasi

Menurut (Nurdin, 2002) Implementasi adalah bermuara pada aktifitas, aksi, tindakan atau adanya mekanisme suatu sistem. Implementasi bukan sekedar aktifitas, tetapi suatu kegiatan yang terencana untuk mencapai tujuan kegiatan.

#### 4.1.2 Metode Scrum

Menurut (Utomo, Prawido. 2015) Scrum merupakan bagian dari Agile yang merupakan respon terhadap kegagalan dari manajemen proyek bersifat waterfall. Scrum menekankan pada kolaborasi, software yang berfungsi dengan baik, manajemen tim yang baik (*self-management*), dan kemampuan beradaptasi terhadap perubahan yang ada sesuai dengan realitas bisnis yang muncul. Metode Scrum lebih berfokus kepada *project management* yang memberikan kerangka kerja bagaimana mengelola sebuah proyek yang berbasis Agile. Metode ini memberikan pola “*ceremony*” apa saja yang harus dilaksanakan, “*role*” apa saja yang ada dalam Scrum termasuk tugas yang harus diperankannya. Untuk lebih jelas bisa melihat gambar 4.1



Gambar 4. 1 Metode *Scrum*

#### a. *Role* dalam Scrum

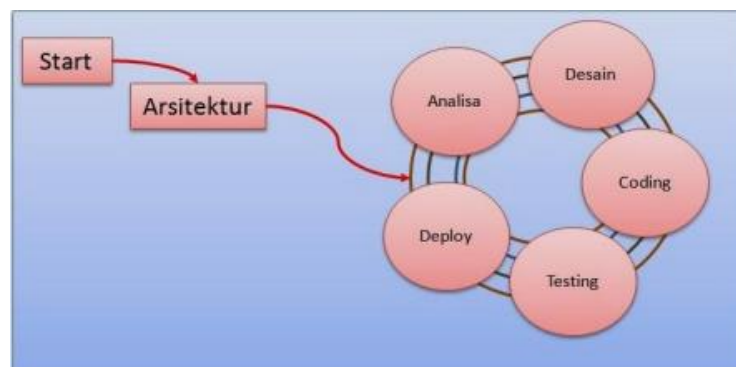
Scrum akan berjalan pada tim dengan jumlah orang yang tidak terlalu banyak, kira-kira berjumlah lebih kurang 7 orang. Setiap orang dalam

tim scrum akan memiliki *role* atau fungsi tertentu. Dan hanya dikenal 3 *role* atau fungsi dalam menjalankan proyek berbasis scrum :

*Product owner* adalah seseorang yang memiliki visi, otoritas dan ketersediaan waktu. Pemilik produk bertanggung jawab untuk terus mengkomunikasikan visi dan prioritas untuk tim pengembangan..

*Scrum master* adalah seseorang yang bertindak sebagai fasilitator untuk pemilik produk dan tim pengembangan yang terdiri dari *Developer* dan *Tester (Quality Assurance)*. *Scrum Master* tidak bertanggung jawab dengan pengelolaan tim. Fungsi dari *Scrum Master* untuk menghilangkan hambatan yang menghalangi tim dari mencapai tujuannya. Hal ini membantu tim tetap kreatif dan produktif sambil memastikan keberhasilan yang terlihat ke pemilik produk. *Scrum Master* juga bekerja untuk memberikan nasihat kepada pemilik produk tentang bagaimana memaksimalkan *Return On Investment (ROI)* untuk tim.

*Scrum Development Team*, tim pengembangan bertanggung jawab untuk mengatur diri untuk menyelesaikan pekerjaannya. Setiap *sprint*, tim bertanggung jawab untuk menentukan bagaimana ia akan menyelesaikan pekerjaan yang harus diselesaikan. Tim memiliki otonomi dan tanggung jawab untuk memenuhi tujuan dari *sprint* . Untuk lebih jelas bisa melihat gambar 4.2

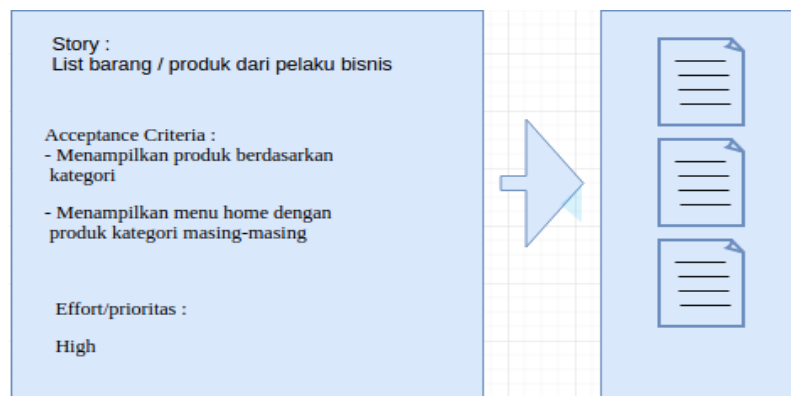


Gambar 4. 2 *Role* dalam *Scrum*

b. Proses membangun *Incremental Product*

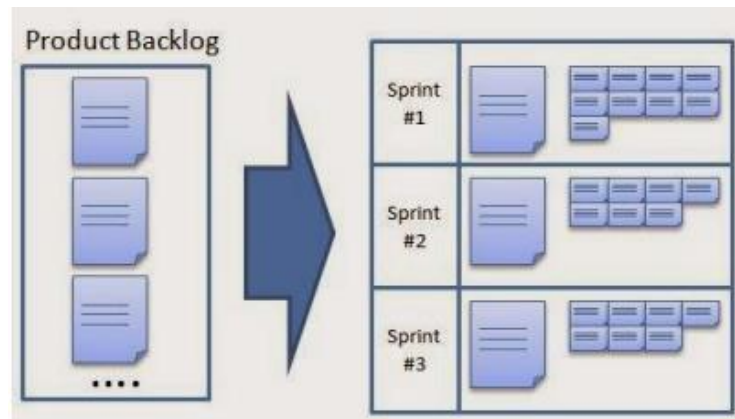
Proses ini merupakan bagian penting metode scrum, karena dalam proses inilah yang menentukan manajemen metode scrum berjalan dengan yang diinginkan. Dan proses ini akan terbagi menjadi 3 proses, yaitu :

- 1) *Product Backlog Item* adalah list dari *user story* untuk menggambarkan fungsi atau fitur apa saja yang harus tersedia di dalam aplikasi. *Product owner* akan membuat *user story* untuk selanjutnya dibawa dalam sebuah diskusi bersama untuk melihat lebih detail terkait dengan skala prioritas dan *acceptance criteria*. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Proses Membangun Sebuah Product

- 2) *Sprint Backlog* adalah sebuah hasil diskusi bersama berdasarkan skala prioritas untuk melakukan *mapping* setiap *Product Backlog Item* (PBI) ke 3 jadwal sprint. Dengan adanya *Sprint Backlog*, maka semua member dalam scrum akan mengetahui apa target pada setiap *sprint* atau setiap iterasi.
- 3) *Sprint Tasks* adalah tim yang akan melakukan identifikasi pada setiap *sprint backlog* dan berdiskusi bersama tugas-tugas apa saja yang harus dilakukan pada setiap *sprint* atau iterasi. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada gambar 4.4

Gambar 4. 4 *Product Backlog*

c. Aktivitas Scrum

Sebagaimana di awal tulisan ini, scrum berfokus kepada manajemen proyek yang didalamnya terdapat framework tentang bagaimana mengelola dan menjalankan proyek rekayasa perangkat lunak menggunakan prinsip agile seperti pada gambar 4.5



Gambar 4. 5 Aktivitas Scrum

Gambar di atas, menunjukkan bagaimana proses rekayasa perangkat lunak menggunakan metode scrum akan berlangsung. Dimulai dengan kegiatan untuk melakukan identifikasi *backlog* (atau *user story*) dan selanjutnya kegiatan akan bergerak dari satu iterasi ke iterasi selanjutnya guna membangun *incremental product*. Di dalam setiap iterasi, terdapat juga kegiatan harian yang akan dilakukan oleh semua anggota tim scrum. Disini ada 5 proses aktivitas scrum yang sesuai dengan metode scrum, dan 5 proses aktivitas scrum sebagai berikut :

1) *Backlog Refinement Meeting*

*Meeting* ini digunakan bersama oleh seluruh tim scrum untuk mengetahui fitur atau fungsi apa saja yang akan terdapat pada aplikasi yang sedang dikembangkan. Hasil dari *meeting* adalah sebuah *Product*

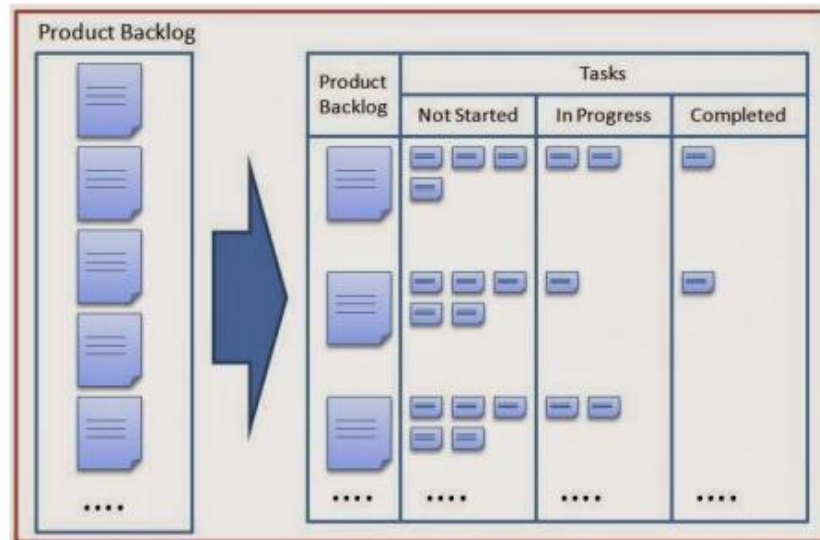
*Backlog Item. Meeting* ini harus dilakukan sebelum tim mulai bekerja pada tahapan iterasi atau sprint. Setiap list akan direview apakah *scope*-nya masih terlalu luas atau perlu dibagi-bagi lagi menjadi potongan yang lebih kecil, sehingga dapat dengan mudah untuk di-mapping ke dalam suatu iterasi/*sprint*.

## 2) *Sprint Planning Meeting*

*Meeting* ini dijalankan pada hari pertama pada setiap sebuah iterasi akan dimulai. Dengan menggunakan *Product Backlog Item* yang telah ditetapkan pada saat *Backlog Refinement Meeting*, maka tim sudah mengetahui fitur apa saja yang akan mereka selesaikan pada iterasi. Dan tim mulai melakukan identifikasi tugas atau *task* apa saja yang harus dikerjakan guna menyelesaikan fitur yang telah ditetapkan pada setiap iterasi atau *sprint*. Selanjutnya tim mulai membagi tugas atau task tersebut kepada seluruh anggota scrum.

## 3) *Daily Scrum*

Kini tiba saatnya sebuah iterasi dimulai semua anggota tim scrum sudah bersepakat fitur apa yang akan dihasilkan pada iterasi ini. Mereka juga sudah memiliki rencana kolaborasi dan setiap anggota tim telah sepakat dengan tugasnya masing-masing. Setiap hari, semua anggota tim akan melakukan *meeting*. *Meeting* ini didesain untuk dilakukan secara singkat, jika ada sesuatu yang detail, anggota tim bisa berdiskusi lebih detail diluar *meeting* ini dengan orang-orang terkait. Setiap harinya, *sprint backlog* akan selalu merefleksikan status dari semua tugas yang telah ditetapkan pada setiap iterasi. Semua tugas yang telah diidentifikasi akan dimasukkan ke dalam kolom “*Not Started*”. Selanjutnya tugas-tugas tersebut akan mengalami progress dan didiskusikan dalam *daily meeting* seperti pada gambar 4.6



Gambar 4. 6 Daily Scrum

#### 4) *Sprint Review Meeting*

Kini tiba saat akhir dari sebuah *sprint*, seluruh tim akan berdiskusi lagi untuk melakukan *final review* untuk menyatakan apakah mereka telah berhasil memenuhi ekspektasi yang ditetapkan oleh *product owner*, *product owner* akan menjadi orang kunci yang akan menentukan apakah *incremental product* yang telah dibuat dapat diterima atau dinyatakan gagal sehingga perlu adanya diskusi lanjutan untuk menentukan langkah selanjutnya. *Meeting* ini tidak lagi berdiskusi mengenai status, *incremental product* yang telah dikembangkan selama satu periode *sprint* akan didemokan dan diujikan sebagai *final review* untuk menyatakan bahwa sebuah *user story* atau sebuah *product backlog item* telah benar-benar selesai sesuai dengan target *sprint* yang telah disepakati.

#### 5) *Sprint Restrospective Meeting*

*Sprint Restrospective Meeting* adalah *meeting* untuk melakukan instropeksi dengan melihat kembali perjalanan selama *sprint* berlangsung. Diskusi lebih berfokus kepada upaya untuk membangun sebuah tim yang efektif dan optimal guna menyelesaikan *sprint-sprint* berikutnya. Mungkin perlu perbaikan dalam pola komunikasi antar tim, atau terdapat sebuah proses yang mungkin bisa dihilangkan

karena justru menyulitkan tim tetapi efek terhadap hasil akhir tidak sesuai dengan *effort* yang dikeluarkan atau banyak hal lainnya. Dengan adanya *meeting* ini, diharapkan hubungan antara tim akan semakin baik, kolaborasi menjadi lebih efektif dan optimal serta pengetahuan akan *product* akan semakin bertambah sehingga memudahkan *sprint-sprint* berikutnya.

d. Keuntungan Metode Scrum

Inilah keuntungan menggunakan metode scrum pada manajemen instansi :

- 1) Agile scrum membantu perusahaan dalam menghemat waktu dan uang.
- 2) Metode scrum membolehkan perusahaan dimana persyaratan bisnis sulit untuk diukur menjadi mudah dikembangkan.
- 3) Pergerakan pengembangan *cutting edge* dapat dengan cepat dikodekan dan diuji menggunakan metode ini. Bagaikan kesalahan yang mudah untuk diperbaiki.
- 4) Scrum merupakan sebuah metode yang mudah dikontrol yang mana peningkatan pekerjaan dapat terjadi setiap periode waktu yang ditentukan.
- 5) Seperti metodologi *agile* lainnya, scrum juga merupakan metode *iterative* yang membutuhkan *feedback* secara kontinu dari user.
- 6) Karena *short sprint* dan *constant feedback*, scrum dapat dengan mudah mengatasi setiap perubahan.
- 7) Daily scrum meeting memungkinkan untuk mengukur produktifitas individu. Ini mengarah pada peningkatan produktifitas dari setiap anggota tim.
- 8) Setiap isu diidentifikasi dengan baik pada setiap pertemuan harian dan oleh karena itu dapat diselesaikan dengan cepat.
- 9) Mudah untuk mengirim produk berkualitas sesuai waktunya.



- 10) Biaya *overhead* dari proses dan manajemen sangat minim sehingga mengarah ke hasil lebih cepat dan lebih murah.

## 4.2 Hasil Kegiatan

Dalam hal ini penulis mengambil judul implementasi aplikasi probolinggo view berbasis android, aplikasi Probolinggo View merupakan aplikasi yang dapat menampilkan informasi seputar kuliner dan wisata yang ada di daerah kabupaten probolinggo. Dalam pembuatan aplikasi Probolinggo View, Dinas Kominfo menggunakan metode *Scrum*, yang memiliki beberapa tahapan yaitu :

### 4.2.1 Perencanaan *Sprint*

Langkah pertama yang dilakukan adalah menentukan fitur apa saja yang nantinya akan dibangun sesuai dengan kebutuhannya. Fitur-fitur yang akan dibangun ditunjukkan pada tabel 4.1. Dimana terdapat 6 fitur yang akan dikembangkan pada aplikasi Probolinggo View, daftar fitur tersebut yang kemudian disebut dengan sebutan *Product Backlog*. Setelah *Product Backlog* telah ditentukan maka diadakan pertemuan untuk menentukan berapa waktu yang di habiskan oleh anggota tim untuk melaksanakan pekerjaan pada tiap fitur yang ditunjukkan pada *sprint backlog*. Contoh tampilan *Sprint Backlog* seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.2.

Tabel 4. 1 Deskripsi Fitur

No	Deskripsi Fitur
1.	Form dibagi berdasarkan kategori kuliner dan wisata masing-masing
2.	Form imageslider yang ditampilkan dalam header aplikasi
3.	Menampilkan detail informasi wisata
4.	Menampilkan lokasi yang dituju
5.	Menampilkan website resmi yang dimiliki tempat wisata

Tabel 4. 2 *Sprint Backlog*

No	Fitur Backlog	Task	Perkiraan waktu
1.	Wisata per kategori	Select	5 hari
2.	Membuat gambar header	Select	2 hari
3.	Pengisian informasi wisata	Select	6 hari
4.	<i>Share</i> informasi lokasi yang akurat	Select Share lokasi	5 hari
5.	<i>Share</i> informasi website resmi wisata	Select website	5 hari

#### 4.2.2 *Daily Scrum Meeting*

Pada tahap ini selama 23 hari masa yang telah ditentukan setiap hari programmer menuliskan laporan harian kepada *Scrum Master* di aplikasi *Slack* dalam hal ini *programmer* memberitahukan laporan kegiatan kepada *Scrum Master*. Untuk lebih jelasnya bisa dilihat pada tabel 4.3.

Tabel 4. 3 *Daily Scrum Meeting*

No.	Tanggal	Apa yang sudah selesai?	Ada masalah?	Apa yang akan dikerjakan besok?
1.	23 September 2019	List tempat kategori wisata	Tidak ada	Menampilkan imageslider / header
2.	24 September 2019	Tampil gambar header/imageslider	Mengatur tampilan gambar berdasarkan kategori masing-masing	Menampilkan gambar wisata dan pengisian informasi wisata
3.	25 September 2019	Menampilkan informasi wisata	Tidak ada	Menampilkan wisata halaman selanjutnya
4.	26	Menampilkan	Tidak ada	Menampilkan detail

	September 2019	wisata halaman selanjutnya		informasi wisata
5.	27 September 2019	Menampilkan detail informasi wisata	Mengatur layout detail informasi wisata	Membuat <i>splash screen</i> dan Login
6.	30 September 2019	Tampilan <i>splash screen dan login</i>	Tidak ada	Revisi tampilan gambar wisata
7.	14 Oktober 2019	Mengganti gambar placeholder	Tidak ada	Mengganti icon aplikasi probolinggo view
8.	15 Oktober 2019	Mengganti icon aplikasi probolinggo view	Tidak ada	Revisi tampil ukuran gambar detail berita
9.	16 Oktober 2019	Memperbaiki tampilan gambar wisata	Tidak ada	Membuat tampilan animasi gambar
10.	17 Oktober 2019	Tampilan animasi gambar	Tidak ada	Menampilkan data animasi gambar
11.	18 Oktober 2019	Tampil data animasi gambar	Menampilkan data animasi dengan <i>cardview dan imageslider</i>	Membuat logout
12.	21 Oktober 2019	Tampilan logout pada imageslider	Tidak ada	Menghapus placeholder gambar
13.	22 Oktober 2019	Menghapus placeholder gambar	Tidak ada	Menampilkan wisata
14.	23 Oktober	Tampilan wisata	Tidak ada	Menghapus data wisata

	2019			yang tidak valid
15.	24 Oktober 2019	Menghapus data wisata yang tidak valid	Tidak ada	Menampilkan beberapa image ke activity selanjutnya
16.	28 Oktober 2019	Tampil beberapa image ke activity selanjutnya	Wisata memiliki beberapa informasi yang berbeda-beda	Mengatur format textview pada informasi wisata
17.	29 Oktober 2019	Mengatur Format textview pada informasi wisata	Tidak ada	Mengganti icon signup
18.	4 November 2019	Mengganti logo signup	Tidak ada	Menampilkan wisata selanjutnya
19.	5 November 2019	Tampilan wisata selanjutnya	Tidak ada	Pencarian wisata
20.	6 November 2019	Pencarian wisata	Code source salah	Menambah image header
21.	7 November 2019	Menambah image header	Tidak ada	Memperbaiki pencarian wisata
22.	14 November 2019	Memperbaiki pencarian wisata	Tidak ada	Revisi aplikasi probolinggo view
23.	18 November 2019	Menghapus pencarian wisata	Tidak ada	Tidak ada

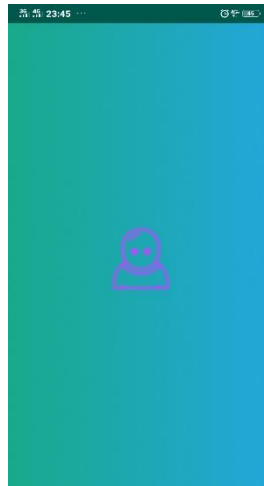
#### 4.2.3 *Sprint Review*

pada fase *sprint review* yang dilakukan pertama adalah melakukan dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan *Product Backlog* dan *Sprint Backlog*. Kemudian melakukan testing untuk memvalidasi dan memverifikasi apakah sistem sudah berjalan sesuai dengan desain yang telah dibuat. Contoh tabel untuk pengujian atau testing system seperti yang ditunjukkan pada tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Pengujian Fitur

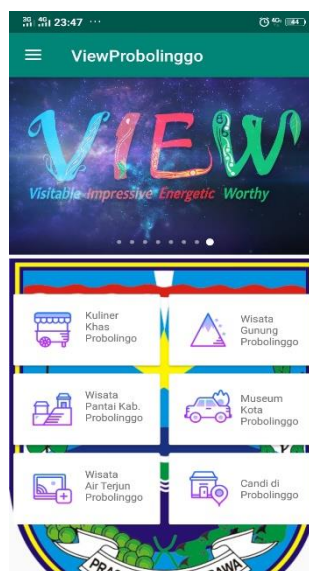
No	Fitur yang diuji	Hasil yang diharapkan	Status
1.	Wisata per list kategori	Menampilkan informasi wisata sesuai list masing-masing	Berhasil
2.	Informasi wisata	Dapat menampilkan informasi-informasi wisata terbaru	Berhasil
3.	Website wisata	Dapat menampilkan website wisata masing-masing	Berhasil
4.	Lokasi yang dituju	Dapat melihat google maps untuk mengunjungi wisata masing-masing	Berhasil
5.	Header slide selanjutnya	Dapat menampilkan slide header	Berhasil
6.	Swipe header dan logout	Dapat swipe kanan kiri dibagian header untuk melihat slogan ataupun banner event dan menampilkan tombol logout agar email dan username keluar dari aplikasi	Berhasil
7.	Mengimplementasikan tampilan dari divisi design	Tampilan menjadi menarik sesuai tampilan dari divisi design	Berhasil

Setelah dilakukan dokumentasi dan testing maka produk dapat dinyatakan siap untuk digunakan. Tampilan awal dari aplikasi seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.7 yaitu berupa halaman *splash screen*.



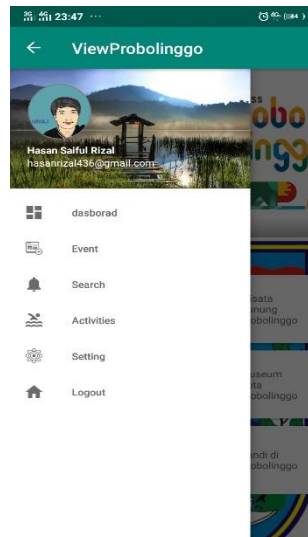
Gambar 4. 7 Tampilan Splash Screen

Setelah login maka halaman yang tampil adalah halaman beranda view probolinggo dimana tampilannya seperti yang ditunjukan pada gambar 4.8. di halaman beranda dapat melihat semua list wisata – wisata Kabupaten Probolinggo.



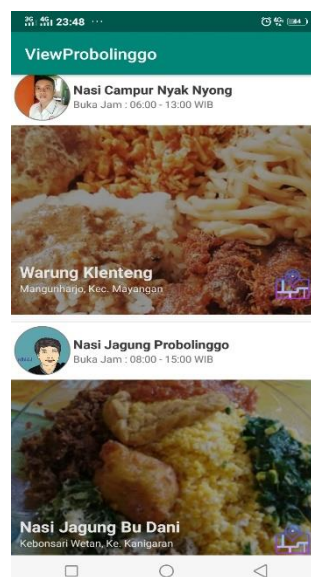
Gambar 4. 8 Tampilan Halaman Beranda

Selanjutnya adalah tampilan sidebar setelah login maka akan menampilkan nama, email dan foto seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.9.



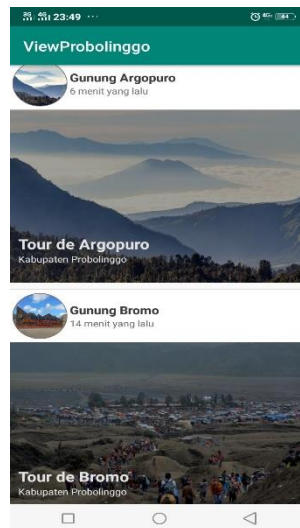
Gambar 4. 9 Tampilan Sidebar

Selanjutnya adalah halaman tampilan list kuliner seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.10 pada halaman ini ketika kita klik kuliner khas Probolinggo maka *kuliner* akan muncul.



Gambar 4. 10 Tampilan Halaman List Kuliner Khas Probolinggo

Selanjutnya adalah halaman list gunung dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.11 pada halaman ini ada list wisata gunung.



Gambar 4. 11 Tampilan Wisata Gunung

Selanjutnya adalah tampilan website yang telah disediakan di dalam wisata setiap gunung dan akan menampilkan website dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.12 pada halaman ini ada list wisata gunung.



Gambar 4. 12 Tampilan Website

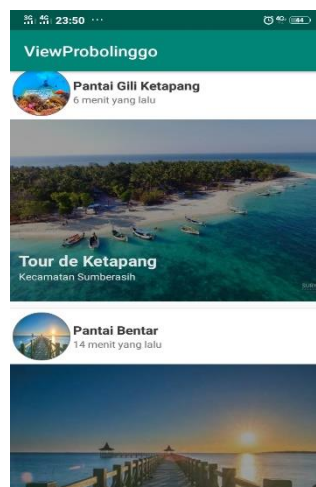


Selanjutnya adalah lokasi dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.13 pada halaman ini pariwisata dapat dengan jelas untuk mendapatkan lokasi gunung yg diinginkan dan dalam aplikasi ini sudah tersedia.



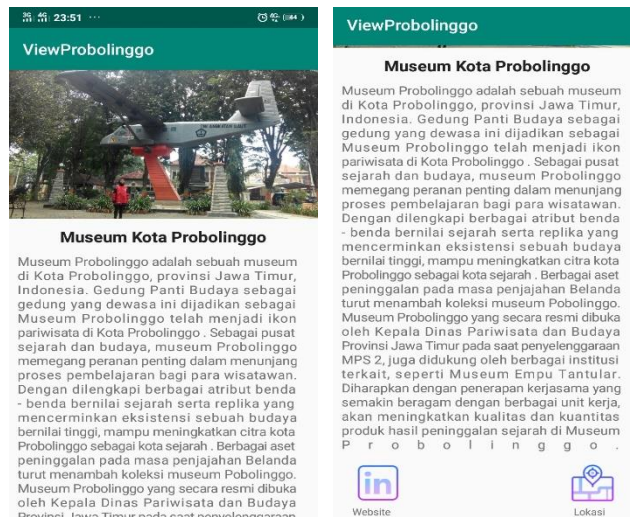
Gambar 4. 13 Tampilan Lokasi (maps)

Selanjutnya adalah halaman list pantai Kabupaten Probolinggo dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.14 pada halaman ini pariwisataawan dapat melihat dengan detail tentang wisata pantai.



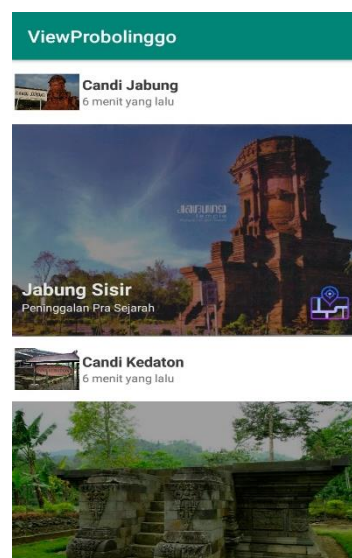
Gambar 4. 14 Tampilan List Pantai

Selanjutnya adalah halaman museum kota Probolinggo dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.15 pada halaman ini pariwisataawan dapat dengan jelas melihat detail gambar serta sejarah Probolinggo yang ada dimuseum.



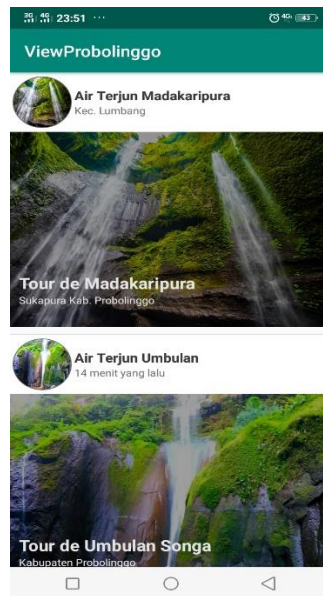
Gambar 4. 15 Tampilan Museum Kota Probolinggo

Selanjutnya adalah halaman list candi dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.16 pada halaman ini pariwisataawan dapat melihat candi – candi yang berada di Kabupaten Probolinggo.



Gambar 4. 16 Tampilan List Candi

Selanjutnya adalah halaman list air terjun dimana tampilannya seperti yang ditunjukkan pada gambar 4.17 pada halaman ini pariwisataawan dapat melihat air terjun yang berada di kawasan Kabupaten Probolinggo dengan lokasi yang telah disediakan untuk tujuan yang diinginkan.



Gambar 4. 17 Tampilan List Air Terjun

## **BAB 5. KESIMPULAN DAN SARAN**

### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penyusunan dari laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul Implementasi Sistem Informasi Aplikasi Probolinggo View Berbasis Android ini dapat disimpulkan :

- a. Aplikasi Probolinggo View berbasis android dirancang dan dibangun untuk mempermudah seluruh masyarakat Indonesia wisatawan dalam mendapatkan informasi mengenai wisata yang ada di Kabupaten Probolinggo.
- b. Aplikasi Probolinggo View juga mempermudah menemukan lokasi yang dituju serta website tentang informasi yang lebih update.
- c. Metode scrum merupakan metode yang tepat guna bagi *project* besar maupun kecil untuk mengatur manajemen pekerjaan agar lebih efektif dan efisien.
- d. Pemecahan masalah pada metode *scrum* dibahas dan diselesaikan secara bersama-sama dengan *team* dan *Scrum Master*.

### **5.2 Saran**

Saran untuk pengembangan selanjutnya pada Aplikasi Probolinggo View berbasis android ini, yaitu :

- a. Informasi tidak hanya dapat menampilkan gambar wisata tetapi juga mampu menampilkan video rekomendasi jika wisata tersebut ada video.
- b. Menambahkan fitur pencarian dalam Aplikasi Probolinggo View.
- c. Penerapan metode *scrum* bisa lebih di maksimalkan lagi terutama untuk para programmer dan tim di Diskominfo Kabupaten Probolinggo.

## DAFTAR PUSTAKA

- Christmantara, Vinno. 2013. *Metode Scrum*. [http://www.academia.edu/10042923/Metodologi\\_SCRUM\\_-\\_Paper](http://www.academia.edu/10042923/Metodologi_SCRUM_-_Paper). [25 Mei 2018]
- Darmawan, D., dan N.F., Kunkun. 2013. *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Darmawan, D. 2012. "Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi". Bandung: PT Remaja Rosda Karya
- Kusniyati, Harni. 2016. *Aplikasi Edukasi Budaya Toba Samosir Berbasis Android*. <http://journal.uinjkt.ac.id/index.php/ti/article/download/5573/3604>. [25 Mei 2018]
- Lantana, Dika. 2013. *Perbandingan UP, XP, SCRUM, AGILE*. <http://dhiekalantana.blog.unas.ac.id/2012/10/perbandingan-up-xp-scrum-agile/>. [25 Mei 2018]
- Taufiq Rizaldi, dwi Putro Sarwo dan Hendra Yufit R. 2016. *Implementasi Metodologi SCRUM dalam Pengembangan Sistem Pembayaran Elektronik Pada Usaha Mikro Kecil Menengah*. <https://publikasi.polije.ac.id/index.php/prosiding/article/download/236/196>. [25 Mei 2018]
- Utomo, Prawido. 2015. *Perancangan Dashboard Sistem Informasi Untuk Agile Manajemen Proyek dengan Menggunakan JIRA*. Jurnal Sisfotek Global. Tangerang

## LAMPIRAN

### Lampiran 1 Surat Keterangan Praktik Kerja Lapang



PEMERINTAH KABUPATEN PROBOLINGGO  
DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA, STATISTIK DAN PERSANDIAN  
Jl. Raya Panglima Sudirman No. 134 Kab. Probolinggo  
email : diskominfo@probolinggo.kab.go.id

#### SURAT KETERANGAN

Nomor: 420/ /426.109/2020

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Drs. MA Satrio Sinung Raharjo

NIP : 19670827 199503 1 001

Jabatan : Sekretaris pada Dinas Komunikasi Informatika Statistik dan Persandian

Dengan ini menerangkan bahwa Mahasiswa dari Politeknik Negeri Jember, dengan nama sebagai berikut :

No	NAMA	NIM
1	Hasan Saiful Rizal	E31170109
2	Muhammad Hafis	E31170163
3	Abraham Firdaus Fathurrosi	E31170249

Adalah benar-benar telah melaksanakan tugas Praktek Kerja Nyata di Dinas Komunikasi Informatika, Statistik dan Persandian Kabupaten Probolinggo, dimulai dari tanggal 16 September sampai dengan 16 Desember 2019.

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Probolinggo, 13 Januari 2020

an.KEPALA DINAS  
INFOKOM STATISTIK DAN PERSANDIAN  
Sekretaris,

  
Drs. MA SATRIO SINUNG RAHARIO

Pembina  
NIP. 19670827 199503 1 001

## Lampiran 2 Rekapitulasi Kegiatan Praktik Kerja Lapangan

## REKAPITULASI PELAKSANAAN

- Nama Mahasiswa : Hasan Saiful Rizal
- NIM : E31170109

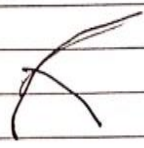
No	Tanggal	Kegiatan	Keterangan
1.	16/09/2019	Pengertian judul PKL dan jaringannya	
2.	17/09/2019	Mengerjakan Aplikasi tugas akhir	
3.	18/09/2019	Pembahasan Project dan fotocopy Undangan	X
4.	19/09/2019	Pembagian surat undangan Dinas	
5.	20/09/2019	Papad Kajian Optimalisasi TIK	
6.	23/09/2019	Latihan SPBD melalui tanggal dan waktu	
7.	24/09/2019	Pembuatan Surat SPBE	
8.	25/09/2019	Papad SPBE dengan PENS	X
9.	26/09/2019	Papad Evaluasi SPBE	
10.	27/09/2019	Pembagian Surat dinas Kab. Probolinggo	
11.	28/09/2019	Libur	
12.	29/09/2019	Libur	
13.	30/09/2019	Pembagian surat dinas	
14.	1/10/2019	Pembagian Surat dinas	
15.	2/10/2019	Hari Batik Nasional	
16.	3/10/2019	Implementasi aplikasi android	X
17.	4/10/2019	view Probolinggo sebagai judul	
18.	5/10/2019	Libur	
19.	6/10/2019	Libur	
20.	7/10/2019	Desain Dashboard	
21.	8/10/2019	Mencari gambar, icon dan view Probolinggo	X
22.	9/10/2019	Desain Interface aplikasi web (android)	
23.	10/10/2019	Modifikasi interface aplikasi	
24.	11/10/2019	Memulai project View Probolinggo	
25.	12/10/2019	Libur	



26.	12/10/2019	Libur	
27.	13/10/2019	Libur	
28.	14/10/2019	Membuat Project View Probelings	
29.	15/10/2019	Memerapkan CardView	
30.	16/10/2019	Mengganti gridView menjadi flipper	
31.	17/10/2019	Menghapus fragment dan membuat ScrollView	
32.	18/10/2019	Membuat Activity baru	
33.	19/10/2019	Libur	
34.	20/10/2019	Libur	
35.	21/10/2019	Merencanakan Project (membuat ListView)	
36.	22/10/2019	Membuat Searching pada View	
37.	23/10/2019	Melihat Lokasi server dsaminfo	
38.	24/10/2019	Melakukan maintenance LAN	
39.	25/10/2019	Maintenance troubleshooting jaringan	
40.	26/10/2019	Libur	
41.	27/10/2019	Libur	
42.	28/10/2019	Melanjutkan Project aplikasi (tambah Activity)	
43.	29/10/2019	Melanjutkan Project (Activity custom)	
44.	30/10/2019	Melanjutkan Project (Kasalahan/error)	
45.	31/10/2019	Melanjutkan Project (perubahan listView)	
46.	1/11/2019	Pembuatan Activity Klines dan mencari info.	
47.	2/11/2019	Libur	
48.	3/11/2019	Libur	
49.	4/11/2019	Pemasangan WiFi pada Gedung Riptek	
50.	5/11/2019	Mencoreng Server dengan Tim TIK	
51.	6/11/2019	Mengcopy file ke FD Sebangat 56 kg	
52.	7/11/2019	Dokumentasi pada FD Robot	
53.	8/11/2019	Melakukan Instalasi AutoCAD pada PC	
54.	9/11/2019	Libur	
55.	10/11/2019	Libur	



56.	11/11/2019	Instalasi PC	
57.	12/11/2019	Merakit Server awal	
58.	13/11/2019	Pemeriksaan Server eksternal dan Inter	
59.	14/11/2019	Pelatihan LAN jaringan ke MAN	
60.	15/11/2019	Merakit Server akhir	
61.	16/11/2019	Libur	
62.	17/11/2019	Libur	
63.	18/11/2019	Melakukan Pemasangan LAN	
64.	19/11/2019	Pelatihan ASN Digital	
65.	20/11/2019	Rapat mengenai Call in SAPBPP	
66.	21/11/2019	Rapat call in DAMKAP	
67.	22/11/2019	Melanjutkan Rapat SPBE	
68.	23/11/2019	Libur	
69.	24/11/2019	Libur	
70.	25/11/2019	Melanjutkan Rapat Laporan PKL	
71.	26/11/2019	Menganti kon dan gambar	
72.	27/11/2019	Sosialisasi Peta Desa-desa	
73.	28/11/2019	Sosialisasi Peta Sosial Ekonomi	
74.	29/11/2019	Indikator Matrik di Kota	
75.	30/11/2019	Libur	
76.	1/12/2019	Libur	
77.	2/12/2019	Diskusi mengenai aplikasi PTL	
78.	3/12/2019	Perubahan dalam tampilan awal	
79.	4/12/2019	Memeriksa ulang sistem	
80.	5/12/2019	mencoba menambah fitur pencarian	
81.	6/12/2019	Diksi dasar tim TIK	
82.	7/12/2019	Libur	
83.	8/12/2019	Libur	
84.	9/12/2019	Memantah fitur Sign up firebase	
85.	10/12/2019	Menjelaskan semua fitur-fitur	
86.	11/12/2019	Koordinator implementasi aplikasi	

87.	12/12/2019	Diskusi ke Pembimbing Lapangan	
88.	13/12/2019	Mengcek keselamatan dan error aplikasi	
89.	14/12/2019	Implementasi hasil PKL	
90.	15/12/2019	Menghapus fitur pencarian	

Mengetahui,

Dosen Pembimbing,

  
 Zilvanhena Emka Fitri, ST, MT  
 NIP. 199203022018032001

16 Desember 2019



Pembimbing Lapangan,

Ir. R. Sugeng Rahardjo, M.M.-A  
 NIP. 19640422 199303 1 007

## Lampiran 3 Absen Hadir Praktik Kerja Lapangan

**DAFTAR HADIR MAHASISWA PRAKTIK KERJA LAPANG**

Nama : Hasan Saiful Rizal

NIM : E31170109

Perti : Politeknik Negeri Jember

Lokasi PKL : Dinas Komunikasi, Informatika, Statistika dan Persandiaan

Alamat : Jalan Raya Panglima Sudirman No.134 Kota Kraksaan Kabupaten Probolinggo

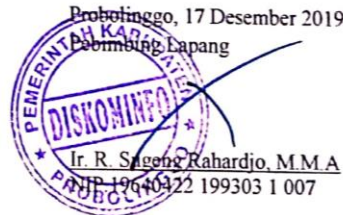
No	Hari/Tanggal	Jam Datang	Jam Pulang	Keterangan	Paraf
1	Senin, 16 September 2019	07:30	15:00		
2	Selasa, 17 September 2019	07:30	15:00		
3	Rabu, 18 September 2019	07:30	15:00		
4	Kamis, 19 September 2019	07:30	15:00		
5	Jum'at, 20 September 2019	07:30	15:00		
6	Senin, 23 September 2019	07:30	15:00		
7	Selasa, 24 September 2019	07:30	15:00		
8	Rabu, 25 September 2019	07:30	15:00		
9	Kamis, 26 September 2019	07:30	15:00		
10	Jum'at, 27 September 2019	07:30	15:00		
11	Senin, 30 September 2019	07:30	15:00		
12	Selasa, 1 Oktober 2019	07:30	15:00		
13	Rabu, 2 Oktober 2019	07:30	15:00		
14	Kamis, 3 Oktober 2019	07:30	15:00		
15	Jum'at, 4 Oktober 2019	07:30	15:00		
1	Senin, 7 Oktober 2019	07:30	15:00		
17	Selasa, 8 Oktober 2019	07:30	15:00		
18	Rabu, 9 Oktober 2019	07:30	15:00		
19	Kamis, 10 Oktober 2019	07:30	15:00		
20	Jum'at, 11 Oktober 2019	07:30	15:00		
21	Senin, 14 Oktober 2019	07:30	15:00		
22	Selasa, 15 Oktober 2019	07:30	15:00		
23	Rabu, 16 Oktober 2019	07:30	15:00		
24	Kamis, 17 Oktober 2019	07:30	15:00		
25	Jum'at, 18 Oktober 2019	07:30	15:00		
26	Senin, 21 Oktober 2019	07:30	15:00		
27	Selasa, 22 Oktober 2019	07:30	15:00		
28	Rabu, 23 Oktober 2019	07:30	15:00		
29	Kamis, 24 Oktober 2019	07:30	15:00		
30	Jum'at, 25 Oktober 2019	07:30	15:00		
31	Senin, 28 Oktober 2019	07:30	15:00		
32	Selasa, 29 Oktober 2019	07:30	15:00		
33	Rabu, 30 Oktober 2019	07:30	15:00		
34	Kamis, 31 Oktober 2019	07:30	15:00		
35	Jum'at, 1 November 2019	07:30	15:00		



36	Senin, 4 November 2019	07:30	15:00		R
37	Selasa, 5 November 2019	07:30	15:00		R
38	Rabu, 6 November 2019	07:30	15:00		R
39	Kamis, 7 November 2019	07:30	15:00		R
40	Jum'at, 8 November 2019	07:30	15:00		R
41	Senin, 11 November 2019	07:30	15:00		R
42	Selasa, 12 November 2019	07:30	15:00		R
43	Rabu, 13 November 2019	07:30	15:00		R
44	Kamis, 14 November 2019	07:30	15:00		R
45	Jum'at, 15 November 2019	07:30	15:00		R
46	Senin, 18 November 2019	07:30	15:00		R
47	Selasa, 19 November 2019	07:30	15:00		R
48	Rabu, 20 November 2019	07:30	15:00		R
49	Kamis, 21 November 2019	07:30	15:00		R
50	Jum'at, 22 November 2019	07:30	15:00		R
51	Senin, 25 November 2019	07:30	15:00		R
52	Selasa, 26 November 2019	07:30	15:00		R
53	Rabu, 27 November 2019	07:30	15:00		R
54	Kamis, 28 November 2019	07:30	15:00		R
55	Jum'at, 29 November 2019	07:30	15:00		R
56	Senin, 2 Desember 2019	07:30	15:00		R
57	Selasa, 3 Desember 2019	07:30	15:00		R
58	Rabu, 4 Desember 2019	07:30	15:00		R
59	Kamis, 5 Desember 2019	07:30	15:00		R
60	Jum'at, 6 Desember 2019	07:30	15:00		R
61	Senin, 9 Desember 2019	07:30	15:00		R
62	Selasa, 10 Desember 2019	07:30	15:00		R
63	Rabu, 11 Desember 2019	07:30	15:00		R
64	Kamis, 12 Desember 2019	07:30	15:00		R
65	Jum'at, 13 Desember 2019	07:30	15:00		R
66	Senin, 16 Desember 2019	07:30	15:00		R
67	Selasa, 17 Desember 2019	07:30	15:00		R

Probolinggo, 17 Desember 2019

Pemimpin Lapang



Ir. R. Sugeng Rahardjo, M.M.A

NIP. 19640422 199303 1 007

Lampiran 4 Foto - foto Kegiatan Praktik Kerja Lapangan



( Supervisi Dosen Pembimbing dan Pembimbing Lapangan di Tempat PKL )



( Pemberian cinderamata dari peserta PKL ke Tempat PKL sebagai keterangan selesai melaksanakan Praktik Kerja Lapangan )



( Kegiatan Rapat Call In SatPol PP dan Pemadam Kebakaran )



( Kegiatan Pemasangan Jaringan Kabel LAN di Gedung Kantor Bupati )





( Kegiatan Pelatihan ASN MELEK DIGITAL 4.0 DISKOMINFO )



( Pengecekan dan perpindahan ruang server intenal dan Eksternal )



( Kegiatan Mengikuti Sosialisai Indikator Makro Sosial Ekonomi Kabupaten Probolinggo )



( Kegiatan Mengikuti Rapat mengenai SPBE )