

SISTEM INFORMASI SARANA DAN PRASARANA KERJA APARATUR DINAS ESDM PROVINSI JAWA BARAT MENGGUNAKAN METODE FAST

Naomi C.H Tampubolon^{#1}, Noviana Riza
Teknik Informatika, Politeknik Poss Indonesia
Jln.Sari Asih No.54, Sarijadi, Bandung, 40151

¹ novianariza@poltekpos.ac.id,

² naomicindi.herminal@gmail.com

Abstract — Di Era Globalisasi saat ini sangat dibutuhkan sistem pengelolaan data yang dapat menghasilkan informasi secara cepat dan tepat. Tetapi, pada saat ini masih banyak yang melakukan pengelolaan data secara manual. Salah satunya yaitu pengelolaan data Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur ESDM Provinsi Jawa Barat yang masih dikelola menggunakan aplikasi Microsoft Office Excel sehingga dalam pencarian data, penginputan data serta penggunaan waktu menjadi kurang efektif. Maka dari itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat mengatasi hal tersebut yaitu sebuah website pengelola data untuk mengelola data Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur ESDM Provinsi Jawa Barat. Website ini dirancang dan di bangun untuk memberikan informasi dan pelaporan data barang dalam pemenuhan perlengkapan kerja yang tersedia pada Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat. Maka dari itu dirancang aplikasi berbasis web yang dibangun dengan menggunakan framework PHP sebagai kode programnya dan MySQL sebagai basisdatanya. Langkah-langkah yang digunakan dalam penelitian meliputi: analisa kebutuhan sistem, desain sistem, pembuatan kode program, pengujian, dan pemeliharaan. Hasil penelitian akan menghasilkan sebuah sistem informasi perlengkapan Prasarana dan Sarana Kerja Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat berbasis website yang memberikan kemudahan dalam mengelola data barang.

Kata kunci: Sarana dan Prasarana, Dinas ESDM, Website.

I. PENDAHULUAN

Seiring dengan pesatnya era globalisasi yang terjadi belakangan ini, banyak hal-hal yang mempengaruhi teknologi informasi yang ada. Baik di bidang bisnis, hiburan, pendidikan, industri pelayanan dan banyak lagi. Dengan perkembangan Teknologi Informasi yang saat ini berkembang semakin pesat, dibutuhkan pengelolaan data yang dapat menghasilkan informasi secara cepat dan tepat. Namun, pada saat ini masih banyak yang melakukan pengelolaan data secara manual. Salah satunya yaitu pengelolaan data Prioritas Pemenuhan Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur Perlengkapan Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat. Dimana data Prioritas Pemenuhan Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur ESDM Provinsi Jawa Barat masih di kelola secara manual yaitu menggunakan aplikasi Microsoft Excel dalam mengelola data barang. Dari hal tersebut dirancang sebuah website pengelola data untuk mengelola data Prioritas Pemenuhan Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur ESDM Provinsi Jawa Barat menggunakan Metode FAST. Website ini dirancang dan di bangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan di rancang menggunakan framework CodeIgniter dan MySQL sebagai basisdatanya, dimana aplikasi ini berfungsi untuk mengetahui 3 (Perlengkapan Kerja, Ruang Kerja dan Kendaraan Dinas) komponen kerja yang tersedia pada dinas ESDM Provinsi Jawa Barat. Ketiga komponen tersebut memiliki 13 unit kerja, yaitu: Dinas Sekretariat, Bidang Airtanah, Bidang Pertambangan, Bidang Energi, Bidang Ketenagalistrikan, Cabang Dinas ESDM Wilayah I Cianjur, Cabang Dinas ESDM Wilayah II Bogor, Cabang Dinas ESDM Wilayah III Purwakarta, Cabang Dinas ESDM Wilayah IV Bandung, Cabang Dinas ESDM Wilayah V Sumedang, Cabang Dinas ESDM Wilayah VI Tasikmalaya, Cabang Dinas ESDM Wilayah VII Cirebon, UPTD Laboratorium ESDM. Penulisan ini disajikan dalam bentuk deskriptif untuk memperoleh gambaran informasi berhubungan dengan 3 komponen kerja dinas ESDM Provinsi Jawa Barat. Metode pengumpulan data disesuaikan dengan data E-Book Prioritas dan Standarisasi Sarana dan Prasarana kerja PERGUB 27 Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat.

II. LANDASAN TEORI

Berikut merupakan landasan teori pendukung yang diambil dari beberapa sumber untuk menunjang buku ini supaya lebih menarik dalam membacanya.

A. Website

- "Boone (Thomson)" mengatakan pengertian Website adalah kumpulan grafis yang kaya sumber daya yang saling berhubungan satu sama lain di Internet yang lebih besar. (Syahid, 2022)
- "Yuhefizar", Website mengatakan pengertian Website adalah metode untuk menampilkan informasi di internet, baik itu berupa teks, gambar, video & suara maupun interaktif memiliki keuntungan yang menghubungkan (link) dari dokumen dengan dokumen lainnya (hypertext) yang dapat diakses melalui browser. (Syahid, 2022)

B. Sistem

- Menurut Mulyadi (2008), mengatakan pengertian Sistem adalah sebagai “Sekelompok dua atau lebih komponen-komponen yang saling berkaitan (subsistem- subsistem yang bersatu untuk mencapai tujuan yang sama)”. (Oktavianti, 2019)
- Winarno (2006) mengatakan pengertian Sistem adalah sebagai berikut: “Sekumpulan komponen yang saling bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.
- Pengertian Sistem menurut McLeod yang dikutip oleh Machmud (2013) adalah sebagai berikut: “*A sistem is a group of elements that are integrated with the common porpose of achieving an objective*”. Sistem adalah sekelompok elemen yang terintegritasi dengan maksud yang sama untuk mencapai suatu tujuan. (MACHMUD, 2013)

C. Informasi

- Pengertian Informasi menurut Kusrini (2007) adalah sebagai berikut: “Informasi adalah data yang sudah diolah menjadi sebuah bentuk yang berguna bagi pengguna yang bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau mendukung sumber informasi”.
- Pengertian Informasi menurut Jogiyanto yang dikutip oleh Machmud (2013) adalah sebagai berikut: “Informasi diartikan sebagai data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya”. Jadi Informasi adalah data yang diproses kedalam bentuk yang lebih berarti bagi penerima dan berguna dalam pengambilan keputusan, sekarang atau untuk masa yang akan datang. (MACHMUD, 2013)
- Menurut Gordon B Davis (2015:8) Informasi adalah data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang penting bagi si penerima dan mempunyai nilai nyata yang dapat dirasakan dalam keputusan – keputusan yang sekarang atau keputusan – keputusan yang akan datang.

D. Sistem Informasi

- Sistem Informasi adalah kumpulan atau susunan yang terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak serta tenaga pelaksanaannya yang bekerja dalam sebuah proses berurutan dan secara bersama-sama saling mendukung untuk menghasilkan suatu produk (Dengen Nataniel, 2009)
- Definisi Sistem Informasi menurut Azhar Susanto (2008) adalah sebagai berikut: “Sistem informasi adalah kumpulan dari subsistem apapun baik *phisik* ataupun *non phisik* yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang berarti dan berguna”.
- Menurut Laudon yang dikutip oleh Mukti, dkk (2013), “*an information system can be defined technically as a set of interrelated components that collect (or retrieve), process, store, and distribute information to support decision making and control in an organization*”. Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang saling berhubungan dalam mengumpulkan, memproses, menyimpan, menyediakan dan mendistribusikan informasi untuk mendukung pengambilan keputusan dan pengendalian di dalam organisasi.

E. Pengertian Basis Data (Database)

Pengertian *Database* menurut Winarno dan Utomo (2010:142) “*Database* atau biasa disebut basis data merupakan kumpulan data yang saling berhubungan. Data tersebut biasanya terdapat dalam tabel-tabel yang saling berhubungan satu sama lain, dengan menggunakan *field*/kolom pada tiap tabel yang ada”. (Prayitno, 2015)

F. Pengertian PHP

PHP (PHP: Hypertext Preprocessor) adalah sebuah bahasa pemrograman *server side scripting* yang bersifat *open source*. *PHP* banyak dipakai untuk memprogram situs web dinamis. *PHP* dapat digunakan untuk membangun sebuah *CMS*. Umumnya digunakan dalam pengembangan web. *PHP* merupakan bahasa *server-side* terpopuler di dunia karena mudah untuk dipelajari dan tersedia di semua *server*.

G. Pengertian Codeigniter

CodeIgniter merupakan aplikasi sumber terbuka yang berupa kerangka kerja *PHP* dengan model *MVC* untuk membangun situs web dinamis dengan menggunakan *PHP*. *CodeIgniter* memudahkan pengembang web untuk membuat aplikasi web dengan cepat dan mudah dibandingkan dengan membuatnya dari awal. Menurut *Betha Sidik* (2012) *CodeIgniter* adalah “Sebuah *framework php* yang bersifat *open source* dan menggunakan metode *MVC* (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal”.

H. Pengertian HTML

Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa inti dari hampir semua konten Web. Sebagian besar dari apa yang Anda lihat pada layar browser anda adalah sebuah deskripsi, secara mendasar, menggunakan *HTML*. Lebih tepatnya, *HTML* adalah bahasa yang menggambarkan struktur dan isi semantik dari sebuah dokumen Web. Bahasa pemrograman *HTML* juga merupakan sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format *ASCII* agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format *ASCII* normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah *HTML*. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan *SGML* (*Standard Generalized Markup Language*), *HTML* adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. *HTML* saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh *World Wide Web Consortium (W3C)*. *HTML* dibuat oleh kolaborasi *Caillau TIM* dengan *Berners-lee Robert* ketika mereka bekerja di *CERN* pada tahun 1989 (*CERN* adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di *Jenewa*).

I. Pengertian Analisis

Pengertian Analisis adalah kajian yang dilaksanakan terhadap sebuah bahasa guna meneliti struktur bahasa tersebut secara mendalam (dalam *linguistik*). Sedangkan pada kegiatan laboratorium, kata analisis dapat juga berarti kegiatan yang dilakukan di laboratorium untuk memeriksa kandungan suatu zat dalam cuplikan. Namun, dalam perkembangannya, penggunaan kata analisis mendapat sorotan dari kalangan akademisis, terutama kalangan ahli bahasa.

Penggunaan yang seharusnya adalah kata analisis. hal ini disebabkan kata analisis merupakan kata serapan dari bahasa asing (inggris) yaitu *analysis*. Dari akhiran *-ysis* bila diserap ke dalam bahasa Indonesia menjadi *-isis*. Jadi sudah seharusnya bagi kita untuk meluruskan penggunaan setiap bahasa agar tercipta praktik kebahasaan yang baik dan benar demi tatanan bangsa Indonesia yang semakin baik.

J. Perancangan Sistem

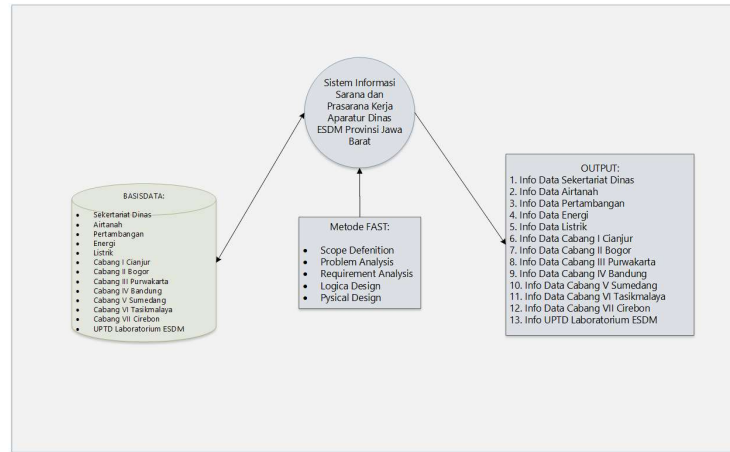
Perancangan Sistem adalah sekumpulan aktivitas yang menggambarkan secara rinci bagaimana sistem akan berjalan. Hal itu bertujuan untuk menghasilkan produk perangkat lunak yang sesuai dengan kebutuhan *user*. Akan dilakukan perancangan sistem dari hasil analisis untuk menyusun gambaran aplikasi dan menunjukkan bagaimana alur kerja sistem. Tahapan ini dilakukan dengan pembuatan *use case diagram*, *activity diagram*, *user interface*, dan perancangan *database*.

III. METODOLOGI PENELITIAN

Metodologi penelitian adalah proses atau cara ilmiah untuk mendapatkan data yang akan digunakan untuk keperluan penelitian. Metodologi juga merupakan analisis teoretis mengenai suatu cara atau metode. Penelitian merupakan suatu penyelidikan yang sistematis untuk meningkatkan sejumlah pengetahuan, juga merupakan suatu usaha yang sistematis dan terorganisasi untuk menyelidiki masalah tertentu yang memerlukan jawaban. Hakikat penelitian dapat dipahami dengan mempelajari berbagai aspek yang mendorong penelitian untuk melakukan penelitian. Setiap orang mempunyai motivasi yang berbeda, di antaranya dipengaruhi oleh tujuan dan profesi masing-masing. Motivasi dan tujuan penelitian secara umum pada dasarnya adalah sama, yaitu bahwa penelitian merupakan refleksi dari keinginan manusia yang selalu berusaha untuk mengetahui sesuatu. Keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan pengetahuan merupakan kebutuhan dasar manusia yang umumnya menjadi motivasi

untuk melakukan penelitian. Metode penelitian yang digunakan adalah metode *FAST (Framework for the Application of System Thinking)*. *FAST* adalah proses standar atau metodologi yang di gunakan untuk mengembangkan dan memelihara sistem informasi. *FAST* mencoba untuk memberikan kualitas sistem informasi terbaik dalam jumlah waktu yang wajar.

Berikut adalah kerangka penelitian yang diterapkan penulis, yaitu sebagai berikut:



Gambar III Kerangka Konsep Penelitian Menggunakan Metode FAST

A. Tahapan – Tahapan Diagram Alur Metodologi Penelitian.

Adapun tahapan-tahapan dalam metode *FAST (Framework for the Application of System Thinking)* adalah sebagai berikut :

1. Scope Defenition (Definisi Lingkup)

Tahapan pertama pada FAST adalah tahap Definisi Lingkup (Scope Defenition) dimana tahap ini menentukan batasan dari pengembangan sistem dengan melakukan identifikasi terhadap masalah, inisiatif dan tujuan. Pada tahap ini ruang lingkup proyek, struktur organisasi serta kerangka pemecahan permasalahan dengan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Efficiency, Service*). Dapat dilihat sebagai berikut hasil analisa permasalahan menggunakan kerangka PIECES:

P	<i>Performance</i>	1. Belum adanya sistem informasi yang mengelola data sarana dan prasarana.
I	<i>Information</i>	1. Data menjadi tidak terorganisir secara baik.
E	<i>Economic</i>	1. Penggunaan kerta yang cukup banyak.
C	<i>Control</i>	1. Pengendalian terhadap proses pengelolaan .pengarsipan data.
E	<i>Efficiency</i>	1. Membutuhkan waktu yang lama dari cabang ke pusat

		dalam pengumpulan data.
S	Service	<ol style="list-style-type: none"> 1. Belum adanya sistem informasi untuk pengelolaan data. 2. Belum adanya data yang dapat menyampaikan informasi mengenai data.

Tabel 1 Kerangka PIECES

2. Problem Analysis (Analisis Masalah)

Tahap berikutnya adalah Analisis Masalah. Analisa masalah merupakan tahap mempelajari sistem yang sudah ada dan menganalisa temuan-temuan agar dapat menemukan pemahaman yang lebih mendalam atas masalah yang memicu adanya proyek ini. Pada tahap analisa masalah, dilakukan proses analisa masalah apa saja yang muncul pada saat ini. Dari hasil analisa tersebut didapat sebuah permasalahan yaitu:

- a. Penginputan data sarana dan prasarana kerja aparatur dinas ESDM Jawa Barat masih menggunakan aplikasi microsoft Excel yang mengakibatkan data menjadi kurang efisien
- b. Kurang efisiensinya dalam mengelola data penginputan sehingga kurang efisien dalam waktu.

3. Requirement Analysis (Analisis Persyaratan)

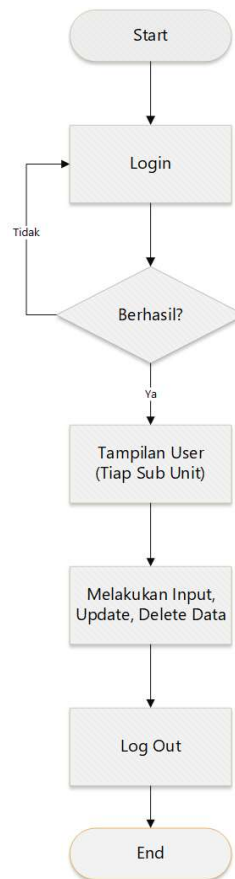
Analisa kebutuhan merupakan tahap yang mendefinisikan dan memprioritaskan kebutuhan bisnis. Dengan kata lain memahami pengguna untuk mengetahui apa yang dibutuhkan atau inginkan dari sistem baru. Kebutuhan yang dibutuhkan untuk membangun dan mengimplementasikan aplikasi ini adalah aplikasi web yang dapat di akses beberapa *user* (pengguna).

4. Logical Design (Perancangan Secara Logika)

Tahap selanjutnya yaitu perancangan logical design (Logical Desain). Pada tahap logical design adalah menerjemahkan kebutuhan bisnis ke dalam model sistem. Istilah logical design diartikan sebagai teknologi independen Analisis pada dimana makna gambar menggambarkan sistem independen dari setiap kemungkinan solusi teknis, kebutuhan model bisnis yang diinginkan harus dipenuhi oleh solusi teknis yang ingin dipertimbangkan. Pada tahap logical design dilakukan proses transformasi dari kebutuhan bisnis yang telah didefinisikan di tahap Analisis Persyaratan (tahap requirement analysis) ke dalam model sistem yang nantinya akan dibangun, dimana didalamnya menyangkut penggunaan teknologi data dan proses. Logical Design meliputi:

a. Logical Proses Model

Logical Process Model merupakan proses pengumpulan data:



Gambar 5 (a) Flowmap Logical Proses Model Login

Keterangan: Proses Login Website Sistem Informasi Sarana dan Prasarana Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat berawal dari masing-masing user membuka aplikasi. Setelah itu akan melakukan proses Login kemudian sistem akan memproses apakah berhasil login atau tidak, jika tidak berhasil maka akan kembali ke halaman login kembali, kemudian jika berhasil sistem akan menampilkan tampilan tiap akun yang digunakan, kemudian melakukan logout.



Gambar 3.1.4 (a) Struktur Logical Proses Login Setiap User

b. Logical Interface Design

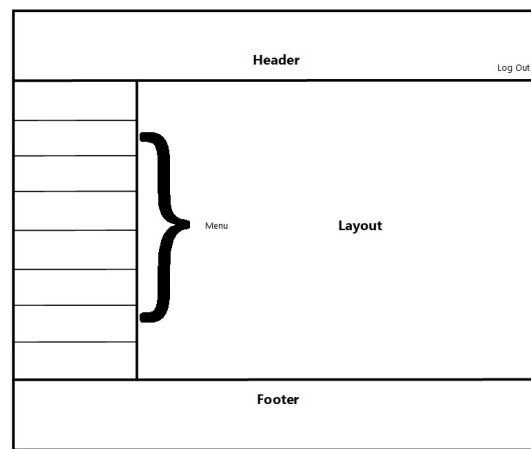
Terbagi menjadi:

- Login Page



Gambar 5 (b) Rancangan Login Page

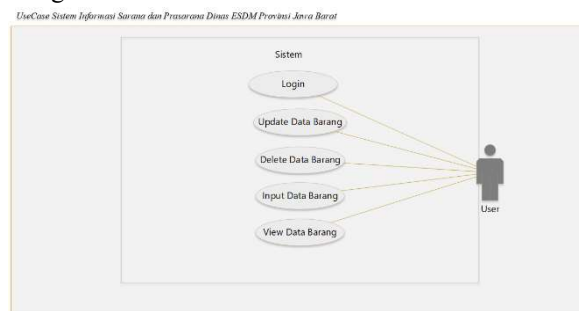
- User Page



Gambar 5 (b) Rancangan User Page

5. Physcal Design and Integration (Perancangan Sistem Fisik)

a. Use Case Diagram



Gambar 6 (q) Use Case Diagram

Skenario:

Use case diagram pada gambar menjelaskan alur atau proses pengguna website yang akan dibangun. Proses tersebut ialah sebagai berikut:

- User masuk ke dalam Website dan melakukan login.
- Jika User memilih Input Barang maka sistem akan menampilkan halaman yang dapat menginput barang pada Website.
- Jika User memilih Update Barang maka sistem akan menampilkan halaman yang dapat mengedit data barang pada Website.

- Jika User memilih Hapus Barang maka sistem akan menampilkan halaman yang dapat data barang pada Website.
- Jika User telah selesai melakukan penginputan, update dan delete maka sistem akan menampilkan halaman view data barang yang nanti nya dapat dilihat admin dan juga user.

VI PEMBAHASAN & HASIL

A. Pembahasan

Analisis sistem merupakan penjabaran dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam berbagai macam bagian komponennya dengan maksud agar kita dapat mengidentifikasi atau mengevaluasi berbagai macam masalah maupun hambatan yang akan timbul pada sistem sehingga nantinya dapat dilakukan penanggulangan, perbaikan atau juga pengembangan. Sistem analis merupakan orang atau kelompok yang akan melaksanakan pengembangan sistem. Sistem analis dapat menekuni permasalahan ataupun kebutuhan pada suatu sistem & sistem analis juga merupakan orang yang akan bertanggung jawab atas terjadinya proses analisa maupun perancangan pada sistem informasi. Tujuan analisis sistem informasi yakni untuk merancang sistem baru maupun menyempurnakan sistem yang sudah ada sebelumnya. Pada kesempatan kali ini penulis akan menganalisis sistem pada aplikasi Sistem Informasi Sarana dan Prasarana Aparatur Kerja Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat.

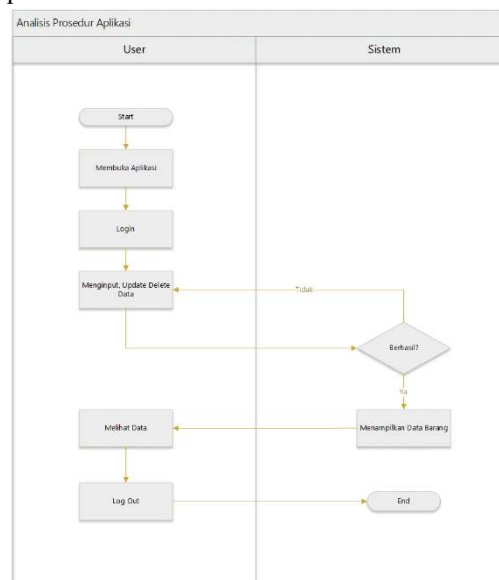
1. Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan pada Website Sistem Informasi Sarana dan Prasarana Aparatur Kerja Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat. Analisis sistem merupakan gambaran tentang sistem yang saat ini sedang berjalan. Kami menganalisis fungsi bahasa pemrograman dan cara kerja sistem yang terdapat dalam proses tersebut. Analisis sistem ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana cara kerja sistem yang ada.

1.1 Analisis Prosedur (Flowchart)

Keterangan: Poses dari Website Sistem Informasi Sarana dan Prasarana Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat ini dilakukan oleh User dan Admin.

a. Analisis Prosedur Aplikasi



Gambar Flowchart Analisis Prosedur Aplikasi

Keterangan :

- User membuka aplikasi.
- User terlebih dulu melakukan login, yaitu memasukkan user dan password yang benar.

- *User* melakukan input data *username* dan *password*, sytem akan mengecek atau memvalidasi apakah *username* dan *password* yang dimasukkan oleh User benar, jika “Ya” maka sistem akan menampilkan halaman utama. Jika “Tidak”, kembali kehalaman *login*.
- Setelah melakukan *login*, user masuk ke halaman web. Terdapat menu – menu yang dapat dijalankan oleh user, seperti input, update dan delete data barang.
- Setelah melakukan input, update dan delete data maka sistem akan memproses apakah berhasil terdata atau tidak. Jika data berhasil maka sistem akan menampilkan tampilan data yang di perbaharui dan sistem akan menyimpan perubahan data. Jika tidak maka sistem akan diarahkan kembali ke tampilan sebelumnya.
- Setelah disimpan oleh sistem, user dapat melihat data yang sudah diperbaharui.
- Jika sudah selesai maka user akan melakukan log out.

1.2 Analisis Sistem yang akan Dibangun

Tahap awal dalam pembuatan sistem yang dilakukan dengan menentukan kebutuhan sistem.

a. Kebutuhan Fungsional

Sistem yang dikembangkan harus memiliki kebutuhan fungsional sebagai berikut:

- Aplikasi ini dapat mengelola data Sarana dan Prasarana
- Sitem memiliki interface yang menarik dan tidak sulit digunakan.

b. Kebutuhan Non-Fungsional (Non- Functional Requirement)

Analisis ini dilakukan untuk mengetahui spesifikasi kebutuhan untuk sistem yang akan dibangun. Spesifikasi kebutuhannya melibatkan analisis perangkat keras (hardware), analisis perangkat lunak (software), analisis pengguna (user).

c. Kebutuhan Perangkat Keras

Perangkat Keras yang mendukung sistem yang digunakan untuk membangun aplikasi, adalah:

- Laptop Intel Core i3.
- Memory 2 Gb DDR3

d. Kebutuhan Perangkat Lunak (Software)

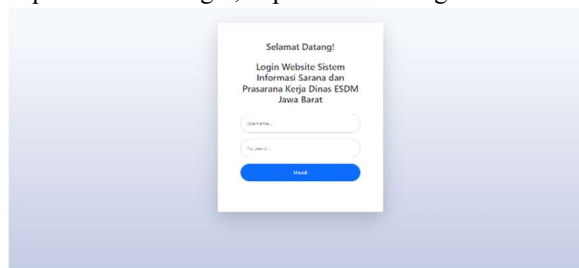
Perangkat lunak yang mendukung sistem yang digunakan untuk membangun aplikasi, adalah:

- Sistem Operasi windows 7 Ultimate 32 Bit
- Visual Studio Code
- MySQL
- XAMPP

B. Hasil

1. Tampilan Login

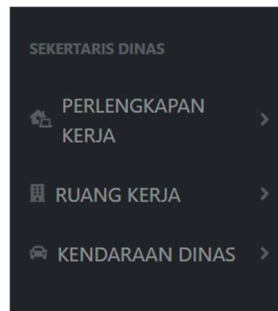
Tampilan Login menampilkan Form Login, dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar Tampilan Login Aplikasi

2. Tampilan Menu User Sekertaris Dinas

Tampilan bagian dalam menu user Serktertariat Dinas ada 3 yaitu Perlengkapan Kerja, Ruang Kerja dan Ruang Kerja terlihat seperti gambar berikut:



Gambar Tampilan Menu Aplikasi

3. Tampilan Menu Perlengkapan Kerja

Tampilan bagian dalam menu Perlengkapan Kerja terlihat seperti gambar berikut:

NO	PERLENGKAPAN KERJA	TERSEDIA	KERUTIHAN SAAT INI	KERUTIHAN MAKSIMAL	ACTION
1	Korja Kerja	2	2	1	Detail Edit Hapus
2	Korja Korja Kulk	2	1	1	Detail Edit Hapus
3	Korja Madag	1	1	1	Detail Edit Hapus
4	Korja Negeri	1	1	1	Detail Edit Hapus
5	Korja Madag	1	1	1	Detail Edit Hapus
6	Korja Korja dan Korja Jema	1	1	1	Detail Edit Hapus
7	Korja Jema	1	1	1	Detail Edit Hapus
8	Korja Korja	1	1	1	Detail Edit Hapus
9	Korja Korja dan Korja Korja	1	1	1	Detail Edit Hapus
10	Korja Korja dan Korja Korja	1	2	3	Detail Edit Hapus
11	Korja Korja	1	1	1	Detail Edit Hapus
12	Korja Korja	0	0	0	Detail Edit Hapus
13	AC	1	1	1	Detail Edit Hapus

Gambar Tampilan Menu Perlengkapan Kerja

4. Tampilan Menu Ruang Kerja Dinas

Tampilan menu ruang kerja dapat dilihat seperti gambar sebagai berikut:

NO	RUANG KERJA	LUAS BANGUNAN EKSTISTING (m²)	KERUTIHAN SAAT INI (m²)	LUAS BANGUNAN MAKSIMAL (m²)	ACTION
1	Ruang Kerja	2	1	1	Detail Edit Hapus
2	Ruang Kerja	1	1	1	Detail Edit Hapus
3	Ruang Kerja	1	1	1	Detail Edit Hapus

Gambar Tampilan Menu Ruang Kerja

5. Tampilan Menu Kendaraan Dinas

Tampilan Menu Kendaraan Dinas. Dapat dilihat pada gambar berikut:

NO	RUANG KERJA	LUAS BANGUNAN EKSTISTING (m²)	KERUTIHAN SAAT INI (m²)	LUAS BANGUNAN MAKSIMAL (m²)	ACTION
1	Ruang Kerja	1	1	1	Detail Edit Hapus

Gambar Tampilan Menu Kendaraan Dinas

6. Input Data Barang

Pada input data barang akan tampil seperti berikut:

Gambar Tampilan Input Data Barang

7. Ubah Data Barang
Pada input data barang akan tampil seperti berikut:

Gambar Tampilan Ubah Data Barang

8. Detail Data Barang
Pada input data barang akan tampil seperti berikut:

Gambar Tampilan Input Data Barang

9. Tampilan Airtanah, Pertambangan, Energi, Listrik, Cabang I Cianjur, Cabang II Bogor, Cabang III Purwakarta, Cabang IV Bandung, Cabang V Sumedang, Cabang VI Tasikmalaya, Cabang VII Cirebon dan UPTD Laboratorium memiliki tampilan yang sama seperti tampilan Sekretaris Dinas ketika login menggunakan username dan password tersendiri

V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari bab-bab sebelumnya, dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

- Perancangan Sistem Website Sistem Informasi Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur Perlengkapan Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat memakai metode FAST untuk Sistem inventory Toko Surga Elektronik Kepri Mall dibangun sesuai dengan tahapan-tahapan yang termasuk dalam metode FAST yaitu definisi ruang lingkup, analisis masalah, analisis permintaan, desain parsial dan desain fisik.
- Saat mengelola data barang masuk dan keluar, pengguna dapat menggunakan form untuk menginput mengedit dan mengubah data barang masuk dan keluar, kemudian menyimpannya di database

B. Saran

Website yang akan dirancang ini tentunya masih kurang, sehingga belum sempurna. Maka diperlukan pengembangan lebih lanjut untuk menyempurnakan Website Sistem Informasi Prioritas Pemenuhan Sarana dan Prasarana Kerja Aparatur Perlengkapan Kerja Dinas ESDM Provinsi Jawa Barat ini.

DAFTAR PUSTAKA

(t.thn.).

- Dengen Nataniel, H. R. (2009). Perancangan Sistem Informasi Terpadu Pemerintah Daerah Kabupaten Paser. *Jurnal Informatika Mulawarman*, 48.
- Destiningrum, M. . (2017). SISTEM INFORMASI PENJADWALAN DOKTER BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER(STUDI KASUS: RUMAH SAKIT YUKUM MEDICAL CENTRE). *TEKNOINFO*, 11(2), 30-37.
- Febio, R. S. (2011). MEMBANGUN APLIKASI E-LIBRARY MENGGUNAKAN HTML, PHP SCRIPT, DAN MYSQL DATABASE Rini Sovia dan Jimmy Febio. *Processor*, vol. 6, no. 2, pp. 38–54.
- Kemendikbud. (2016). No Title. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.
- MACHMUD, R. (2013). PERANAN PENERAPAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN TERHADAP EFEKTIVITAS KERJA PAGAWAI LEMBAGA PEMASYARAKATAN NARKOTIKA (LAPASTIKA) BOLLANGI KABUPATEN. Vol. 9 No. 3 September 2013 (*Jurnal Capacity STIE AMKOP Makassar*), 409–421.
- Prayitno, A. . (2015). Pemanfaatan Sistem Informasi Perpustakaan Digital . *JSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 1(1).
- Putu Arya Mertasana I Putu Alit Putra Yudha, M. S. (Desember 2017). *Perancangan Aplikasi Sistem Inventory Barang menggunakan QR Code Scanner Berbasis Android*. E-Journal SPEKTRUM.
- Rini Asmara, S. M. (2016). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENANGGULANGAN BENCANA PADA KANTOR BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH (BPBD) KABUPATEN PADANG PARIAMAN. *Jurnal J-Click Vol 3 No 2 Desember 2016*, 81-83.
- Rini Asmara, S. M. (2016). SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PENANGGULANGAN BENCANA PADA KANTOR BADAN PENANGGULANGAN BENCANA DAERAH (BPBD) KABUPATEN PADANG PARIAMAN. *Jurnal J-Click Vol 3 No 2 Desember 2016*, 81-83.
- Riyadi, L. (2016). *RANCANG BANGUN SISTEM PENGARSIPAN SURAT KETERANGAN CATATAN KEPOLISIAN(SKCK) BERBASIS WEBSITE*.
- Skadron, P. B. (2010). Accelerating SQL database operations on a GPU with CUDA. *Int. Conf. Archit. Support Program. Lang. Oper. Syst. - ASPLOS*, 94–103.
- Suhartanto, M. (2018). Kata kunci : Pembuatan Website Sekolah, PHP, 1.1. *J. Speed – Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 4, no. 1, 1–8.
- Syahid, B. (2022, Januari 24). <https://www.gurupendidikan.co.id/>. Retrieved from Pengertian Website – Sejarah, Jenis, Manfaat, Unsur, Tahapan, Fungsi, Para Ahli: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/>

Syahid, B. (2022, Januari 24). *Situs Khusus Tentang Pendidikan Yang Berisikan Materi Materi Belajar Baik SD, SMP, SMA, S1 ataupun S2*. Retrieved from Pengertian Website – Sejarah, Jenis, Manfaat, Unsur, Tahapan, Fungsi, Para Ahli: <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/>

Tata, S. (2012). *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: CV ANDI OFFSET.

Wahyudi, M. S. (2018). Computer Based Information System Journal PERBANDINGAN PERFORMANSI DATABASE MONGODB DAN MYSQL DALAM APLIKASI FILE MULTIMEDIA BERBASIS WEB. <http://ejournal.upbatam.ac.id/index.php/cbis%5C>, vol. 06, no. 01, 63–78.