

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN DATA PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL) PADA DEVISI HUMAS PT. PEGADAIAN

Fitri Ayu¹⁾, Nia Permatasari²⁾

^{1,2}Manajemen Informatika, AMIK Mahaputra Riau, Jl. HR. Soebrantas No.77 Panam
fitriayu@amikmahaputra.ac.id, niapermata32@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi dan komunikasi sangat membantu kinerja dan proses bisnis organisasi. Perkembangannya harus menghasilkan manfaat bagi organisasi dalam memperoleh informasi yang dibutuhkan secara cepat sehingga membantu pengelola organisasi dalam megambil keputusan. Perubahan bentuk proses bisnis yang digunakan dengan perkembangan teknologi dan komunikasi diharapkan mampu mendorong organisasi untuk memiliki pengelolaan yang lebih baik. Salah satu proses bisnis yang terjadi pada devisi humas PT. Pegadaian (Persero) Pekanbaru adalah pengelolaan kegiatan praktek kerja lapangan (PKL). Pengelolaan kegiatan Praktek Kerja Lapangan di PT. Pegadaian ini masih menggunakan cara manual dengan melakukan pencatatan di buku besar terhadap semua data PKL dan kerjasama atau Momerandum of Understanding (MoU) sehingga manfaat dari perkembangan teknologi dan komunikasi tidak sepenuhnya terpakai. Peneliti bermaksud dan memandang perlu untuk mengembangkan sistem informasi Praktek Kerja Lapangan berbasis web. Hasil pengujian menunjukkan bahwa sistem mampu secara cepat, tepat dan akurat melakukan proses registrasi untuk mengikuti PKL, menampilkan informasi yang dibutuhkan, serta memanipulasi data yang akan digunakan dalam kegiatan PKL.

Kata Kunci : *Sistem Informasi, PKL, Web*

Abstract

Technology and communication development contribute to business process and performance of an organization. Such development should give benefit for stakeholders to obtain information as early as possible when conducting decision making. Transformation of business process along with the development of technology and communication require the organization to have a better management. One of business process in Public Relation Division of PT. Pegadaian (Persero) Regional II Pekanbaru is so-called Management of Field Practicum. Management of Field Practicum is, at the current time, implementing a non-computerize way by using ledger to record all practicum data and documents of agreement with other parties - Memorandum of Understanding (MoU). Implementing such traditional system, the benefit of technology and communication development is not yet optimal. This research aims to develop a web-based Field Practicum information system. The result of this research shows that the system introduced is able to give a quick, precise as well as accurate way of data recording in registration process, data provision and data manipulation that will be used in Field Practicum.

Keywords: *Information System, PKL, Web*

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

Menurut Arifin (2014) mengatakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sikron antara program pendidikan di sekolah / kampus dengan program penguasaan keahlian tertentu. Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa / mahasiswa pada program studi tertentu.

Pada saat ini sistem yang berjalan pada devisi humas masih melakukan pencatatan di buku besar yang digunakan untuk pencatatan-pencatatan PKL dan kerjasama (MoU) . Hal ini menimbulkan berbagai permasalahan lainnya seperti salahnya pencatatan nama peserta dan kerja sama (MoU) pada buku besar, pencarian nama peserta PKL, MoU dan pembuatan laporan membutuhkan waktu yang cukup lama sehingga menyulitkan humas dalam melakukan pekerjaanya.

Berdasarkan permasalahan yang ada maka dirancang suatu sistem informasi yang dibuat untuk memudahkan humas dalam penginputan dan pencarian data yang berkaitan dengan peserta PKL, dan MoU secara cepat, tepat, dan akurat.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana mempermudah peserta untuk melakukan pendaftaran PKL pada PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru?
2. Bagaimana sistem yang dirancang mampu menyelesaikan masalah dalam pengolahan informasi data PKL pada PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru?
3. Bagaimana sistem yang dibuat dapat memberikan kemudahan bagi humas dan

pihak yang berkaitan pada PT Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru?

1.3 Tujuan dan Manfaat

1.3.1 Tujuan Penelitian

Beberapa hal yang menjadi tujuan dari penulis untuk melakukan penelitian di PT Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru adalah:

1. Untuk memperbaiki dan mempermudah pengelolaan kegiatan PKL pada devisi humas PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru.
2. Mengurangi resiko terjadinya kekeliruan dalam pengelolaan data PKL.
3. Menyajikan informasi secara cepat, tepat dan akurat.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat yang diharapkan dari penulisan ini adalah:

1. Dapat mempermudah peserta untuk melakukan pengajuan PKL pada devisi humas PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru.
2. Dapat memudahkan humas dalam penginputan, pencarian dan pembuatan laporan yang berkaitan dengan peserta PKL dan kerjasama (MoU).
3. Dapat menghemat waktu dan tenaga humas dalam menjalankan pekerjaanya.

2. Landasan Teori

2.1. Konsep Dasar Sistem

2.1.1. Definisi Sistem

Menurut Sutabri (2016) Sistem Informasi Manajemen :

'Sistem adalah terdiri atas objek-objek atau unsur-unsur yang berkaitan atau berhubungan satu sama lainnya sedemikian rupa sehingga unsur-unsur tersebut merupakan suatu kesatuan

pemrosesan atau pengolahan yang tertentu’.

Berdasarkan pendapat para pakar diatas maka dapat disimpulkan sistem adalah kumpulan elemen-elemen yang saling bekerjasama dan berinteraksi untuk memproses masukan kemudian saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.1.2 Karakteristik Sistem

Menurut **Sutabri** (2016) dalam buku Sistem Informasi Manajemen :

‘Model umum sebuah sistem adalah input, proses, dan output. Hal ini merupakan konsep sebuah sistem yang sangat sederhana sebab sebuah sistem dapat mempunyai beberapa masukan dan keluaran’.

Adapun karakteristik yang dimaksud :

1. Komponen sistem (*Components*)
2. Batasan Sistem (*Boundary*)
3. Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)
4. Penghubung Sistem (*Interface*)
5. Masukan Sistem (*Input*)
6. Keluaran Sistem (*Output*)
7. Pengolah Sistem (*Proses*)
8. Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan dan sasaran yang pasti dan bersifat deterministik.

2.1.3 System Development Life Cycle (SDLC)

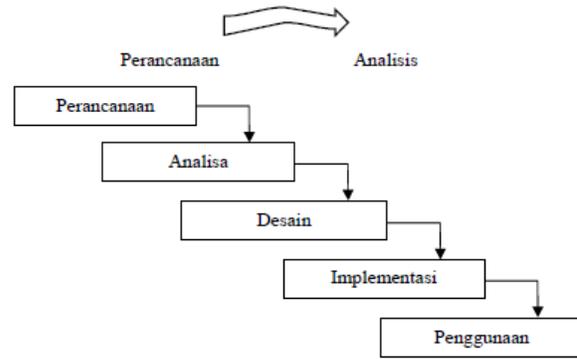
Menurut **Sulianta** (2017) Dalam buku Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi :

‘Siklus hidup sistem informasi (dikenal dengan istilah System Development Life Cycle (SDLC) atau metode air terjun (Waterfall method) memiliki berbagai versi yang tergantung pada seorang spesialis informasi memandang proses pengembangan sistem informasi’.

Siklus hidup sistem versi Raymond McLeod memiliki tahap :

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Analisis (*Analysis*)
3. Design (*Design*)
4. Implementasi (*Implementation*).
5. Penggunaan (*Use*)

Siklus hidup sistem terlihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Siklus hidup sistem informasi versi Raymond McLeod

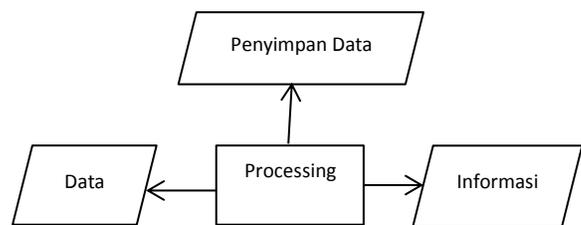
2.2 Konsep Dasar Data

2.2.1 Defisi Data

Data menurut **Longkutoy** dalam buku Pengenalan Komputer yang tertera di dalam buku **Sutabri** (2016), yang berjudul Sistem Informasi Manajemen :

“yaitu suatu istilah majemuk yang berarti fakta atau bagian dari fakta yang mengandung arti yang dihubungkan dengan kenyataan, simbol-simbol, gambar-gambar, angka-angka, huruf atau simboll yang menunjukkan suatu ide, objek, kondisi, atau situasi”

Pemrosesan data terlihat pada gambar 2.2



Gambar 2.2 Pemrosesan Data

2.2.2 Pengolahan Data

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen:

'Data merupakan bahan mentah untuk di olah, yang hasilnya kemudian menjadi informasi. Dengan kata lain, data yang diperoleh harus diukur dan dinilai baik buruknya, berguna atau tidak dalam hubungannya dengan tujuan yang akan dicapai'.

2.3 Konsep Dasar Informasi

2.3.1 Definisi Informasi

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen:

'Informasi adalah data yang telah diklasifikasi atau diolah atau interpretasi untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Sistem pengolahan informasi mengolah data menjadi informasi atau tepatnya pengolah data dari bentuk tak berguna menjadi berguna bagi penerimanya'.

Nilai informasi berhubungan dengan keputusan. Bila tidak ada pilihan atau keputusan, maka informasi menjadi tidak diperlukan.

2.3.2 Jenis dan Nilai Informasi

2.3.2.1 Jenis Informasi

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen ada beberapa jenis informasi sebagai berikut :

- a. Informasi yang Tepat Waktu
- b. Informasi yang Relevan
- c. Informasi yang bernilai
- d. Informasi yang Dapat Dipercaya

2.3.2.2 Nilai Informasi

Nilai informasi ditentukan oleh 2 (dua) hal, yaitu manfaat dan biaya untuk mendapatkannya. Suatu informasi dikatakan bernilai bila manfaat lebih efektif dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Sebagian besar informasi tidak dapat persis ditafsir keuntungannya dengan suatu nilai uang, tetapi dapat ditafsir nilai efektivitasnya.

2.3.3 Definisi Sistem informasi

Menurut **Sutabri (2016)** dalam bukunya yang berjudul Sistem Informasi Manajemen:

'Sistem Informasi adalah suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian yang mendukung fungsi operasi organisasi yang bersifat manajerial dengan kegiatan strategi dari suatu organisasi untuk dapat menyediakan kepada pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan'.

2.4 Perancangan Sistem

Dalam jurnal **Rahmad dan Setiady (2014)**:

'Perancangan sistem merupakan salah satu unsur atau tahapan dari keseluruhan pembangunan sistem komputerisasi. Perancangan sistem untuk pengembangan sistem informasi biasanya memerlukan jangka waktu yang lebih lama daripada pemecahan masalah pada umumnya memperlihatkan aliran data utama pada sistem'.

2.4.1 Alat Bantu Perancangan Sistem

2.4.1.2 *Unified Modeling language (UML)*

Menurut **Sulianta (2017)** dalam buku Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi:

“*Unifed Modeling language (UML)* merupakan kumpulan diagram-diagram yang sudah memiliki standar untuk membangun perangkat lunak berbasis objek”. UML memiliki banyak diagram diantaranya :

1. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan diagram yang harus dibuat pertama kali saat pemodelan perangkat lunak berorientasi objek dilakukan. Tabel 2.1 menunjukkan simbol yang digunakan untuk membuat *Use Case Diagram* ini antara lain:

Tabel 2.1 Use Case Diagram

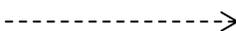
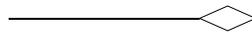
Simbol	Nama	Keterangan
 Actor 1	Aktor	Merupakan Penggunaan dari sistem. Penamaan aktor menggunakan kata benda.
 UseCase 1	Use Case	Merupakan pekerjaan yang dilakukan oleh aktor. Penamaan use case dengan kata kerja.
-End1 -End2 * 	Asosiasi	Hubungan antara aktor dengan use case
 <<use>>	Include	Hubungan antara use case dengan use case, <i>include</i> menyatakan bahwa sebelum pekerjaan dilakukan harus mengerjakan pekerjaan lain terlebih dahulu.
 <<extends>>	Extends	Hubungan antara use case dengan use case, <i>extends</i> menyatakan bahwa jika pekerjaan yang dilakukan tidak sesuai atau terdapat kondisi khusus, maka lakukan pekerjaan itu.

2. Class Diagram

Class Diagram dibuat setelah diagram *use case* dibuat terlebih dahulu. Pada diagram ini harus menjelaskan hubungan apa saja yang terjadi antara suatu objek dengan objek lainnya sehingga terbentuklah suatu sistem aplikasi.

Simbol yang digunakan untuk membuat *Class Diagram* terlihat pada tabel 2.2.

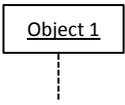
Tabel 2.2 Simbol-simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
 Nama Kelas +atribut +operasi	Kelas pada struktur sistem.
Antar muka/Interface 	Sama dengan kondep <i>interface</i> dalam pemrograman berorientasi objek.
Asosiasi / association 	Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Asosiasi berarah/directed association 	Relasi antar kelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya disertai dengan <i>multiplicity</i> .
Generalisasi 	Relasi antar kelas dengan makna generalisasi-spesialisasi (umum khusus).
Kebergantungan/dependency 	Relasi antar kelas dengan makna ketergantungan antar kelas.
Agresiasi/aggregation 	Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian.

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram adalah diagram yang dibuat untuk mengetahui alur dari interaksi antar objek. Isi dari *Sequence Diagram* harus sama dengan *use case* dan diagram kelas, seperti yang terlihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Simbol-simbol Sequence Diagram

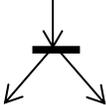
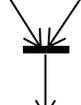
Simbol	Nama	Keterangan
	Objek/aktor	Sebuah objek yang berasal dari kelas. Atau dapat dinamai dengan kelasnya saja. Aktor termasuk objek. Garis putus-putus menunjukkan garis hidup suatu objek.
	Aktivasi	Menunjukkan masa hidup dari objek
Message 1 	Pesan	Interaksi antara satu objek dengan objek lainnya. Objek dapat mengirimkan pesan ke objek lain. Interaksi antar objek ditunjukkan pada bagian operasi pada diagram kelas.
Message 2 	Return	Pesan kembalian dari komunikasi antar objek.

Sumber : Feri Sulianta, Arsitektur Sistem Informasi, 2017

1. Activity Diagram

Menurut **Hendini (2016)** “*Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis.” Simbol-simbol yang digunakan dalam *activity Diagram* terlihat pada tabel 2.4 berikut:

Tabel 2.4 Simbol-simbol Activity Diagram

Gambar	Keterangan
	<i>Start Point</i> , diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas.
	<i>End Point</i> , akhir aktivitas
	<i>Activities</i> , menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	<i>Fork</i> /percabangan, digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Join</i> (penggabungan) atau <i>rake</i> , digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi

	<i>Decision Points</i> , menggambarkan pilihan untuk pengambilan keputusan, <i>True</i> dan <i>False</i>
	<i>Swimlane</i> , pembagian <i>activity diagram</i> untuk menunjukkan siapa melakukan apa.

Sumber : Ade Hendini, 2016

2.5 Basisdata (Database)

2.5.1 Defenisi Database

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen:

‘Database adalah suatu kumpulan data terhubung (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengatap satu sama lain atau tidak perlu suatu kerangkapan data (controlled redundancy)’.

2.5.2 Model Database

Menurut **Sutabri (2016)** dalam buku Sistem Informasi Manajemen: “Model data merupakan suatu cara untuk menjelaskan bagaimana pemakai dapat melihat data secara logis. Pemakai tidak perlu memperhatikan bagaimana data disimpan dalam media penyimpanan secara fisik”.

Beberapa model *Database* diantaranya :

1. *Object based* data model merupakan himpunan data dan prosedur atau relasi yang menjelaskan hubungan logis antar data dalam suatu *database* berdasarkan objek datanya.
2. *Record Based* data model. Model ini berdasarkan pada *record* untuk menjelaskan kepada *user* tentang hubungan logis antardata dalam *database*.

2.5.3 Langkah-langkah Perancangan Database

Langkah-langkah yang dilakukan untuk perancangan basis data menurut **Sutanta (2011)** dalam jurnal **Yulherniwati (2013)**:

1. Menentukan kebutuhan *file* basis data untuk sistem baru, hal ini ditunjukkan oleh *data store* pada diagram aliran data (DAD) sistem.
2. Menentukan parameter *file* basis data. Parameter *file* basis data meliputi tipe *file*, nama atribut, tipe dan ukuran, serta kunci relasi.
3. Normalisasi *file* basisdata. Langkah ini dimaksudkan untuk pengujian pada setiap *file*

2.6 Sekilas Mengenai Objek Penelitian

2.6.1 Pengertian PT Pegadaian (Persero)

PT Pegadaian (Persero) Merupakan salah satu perusahaan yang dimiliki oleh Negara dalam naungan kementerian Badan Usaha Milik Negara yang bergerak dibidang jasa, pengkreditan, jasa lembaga keuangan non bank atas hukum dasar gadai, serta jasa titipan dan jasa lainnya.

2.6.2 Pengertian Humas

Menurut **Astuty (2017)** “Humas (Hubungan masyarakat) adalah fungsi manajemen mengenai masyarakat antara dua atau lebih organisasi dengan *public*.”

2.6.2.1 Fungsi Humas

Membantu pemimpin wilayah merencanakan, dalam mengko-ordinasikan, melaksanakan dan mengawasi kegiatan perusahaan, kehumasan dan protokol di kantor wilayah, area dan kantor cabang.

2.6.3 Pengertian Praktek Kerja Lapangan

Menurut **Arifin (2014)** mengatakan :

‘Praktek Kerja Lapangan (PKL) merupakan salah satu bentuk implementasi secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan di sekolah/kampus dengan program penguasaan keahlian yang diperoleh melalui kegiatan kerja secara langsung didunia kerja untuk mencapai tingkat keahlian tertentu’

Selain itu PKL merupakan salah satu kegiatan akademik yang wajib diikuti oleh seluruh siswa/mahasiswa pada program studi tertentu. Maksud pelaksanaan PKL adalah agar mahasiswa mampu mengaplikasikan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang didapat di bangku kuliah ke dalam dunia kerja secara nyata sesuai dengan keahlian dan kompetensinya.

2.6.3.1 Tujuan Pelaksanaan PKL

Adapun tujuan pelaksanaan PKL sebagai berikut :

1. Untuk menambah pengetahuan dan wawasan keilmuan bagi mahasiswa secara langsung ke dunia kerja.
2. Untuk mengaplikasikan keterampilan dan keahlian secara khusus sesuai dengan bidang ilmu yang dipelajari secara langsung di dunia kerja.
3. Sebagai sarana membentuk sikap/mental mahasiswa agar mampu dan berani menghadapi tantangan dunia kerja.

2.6.3.2 Prosedur Umum PKL

Pada PT Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru memiliki prosedur umum dalam pelaksanaan PKL sebagai berikut:

1. Siswa/mahasiswa datang langsung membawa surat izin PKL ke PT Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru.
2. Menunggu surat balasan dari Humas
3. Mengambil surat balasan Humas ke PT Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru.

4. Jika belum terdaftar MoU antara PT Pegadaian (Persero) dengan sekolah/Kampus. Maka siswa/mahasiswa disuruh untuk mengurus surat MoU.
5. Apabila surat Mou telah selesai maka akan diadakan serimonial antara PT Pegadaian dengan sekolah/kampus.
6. Tiga hari sebelum melaksanakan PKL siswa/mahasiswa diwajibkan datang ke PT Pegadaian Kanwil II Pekanbaru untuk pembekalan dan membicarakan penempatan PKL.

2.7 Internet

2.7.1 Sejarah Internet

Jika menilik sejarahnya. Internet dan jaringan komputer adalah hasil evolusi dari APARNET, sebuah proyek riset tingkat tinggi yang dimiliki oleh Depatemen Pertahanan Amerika Serikat. DARPA mensponsori perkembangan jaringan yang menggunakan Internet Protokol (IP), TCP (*Tranmission Control Protocol*), dan

Tidak lama kemudian APARNET dipecah menjadi dua yaitu "MILNET" untuk keperluan militer dan "APARNET" untuk keperluan non militer. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet.

Pada tahun 1982 istilah Internet pertama kali digunakan, dan TCP/IP diadopsi sebagai protocol universal untuk jaringan tersebut. Pada tahun 1986 diperkenalkan nama sistem domain, yang sekarang dikenal DNS (*Domain Name System*).

2.7.2 Pengertian Internet

Menurut **Hidayatullah dan Kawistara (2015)** "Internet adalah jaringan global yang menghubungkan komputer-komputer seluruh dunia, dengan internet sebuah komputer bisa mengakses data yang terdapat pada komputer lain di benua yang berbeda".

2.7.3 World Wide Web (WWW)

Menurut **Hidayatullah dan Kawistara (2015)** '*World Wide Web (WWW) adalah suatu program yang ditemukan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991.[6] Awalnya Berners-Lee hanya ingin menemukan cara untuk menyusun arsip-arsip risetnya. [6]*'

WWW bekerja berdasarkan pada tiga mekanisme berikut :

1. Informasi di simpan di dalam dokumen yang disebut halaman *web*.
2. Halaman *web* adalah *file-file* yang disimpan dalam komputer yang disebut *web server*.
3. Komputer yang mengakses isi dari halaman *web* disebut *web clients*.

2.8 Pengertian Web Server

Menurut **MADCOMS (2016)** "*Web server adalah suatu program komputer yang mempunyai tanggung jawab atau tugas menerima permintaan HTTP dari komputer klien, yang dikenal dengan nama web browser dan melayani mereka dengan menyediakan repon HTTP berupa konten data*".

Ada beberapa jenis *software* untuk membangun *web server* local atau *localhost* yang *support* sistem operasi windows diantaranya adalah Wampserver, Appserv, XAMPP, PHP Triad atau Vertigo.

2.8.1 XAMPP

Menurut **MADCOMS (2016)** "Xampp adalah sebuah paket kumpulan software yang terdiri dari *Apache, MySQL, PhpMyAdmin, PHP, Perl, Filezilla*, dan lain."

Xampp berfungsi untuk memudahkan instalasi lingkungan PHP, di mana biasanya lingkungan pengembangan web memerlukan *PHP, Apache, MySQL* dan *PhpMyAdmin*, tampilan Xampp terlihat pada gambar 2.3.



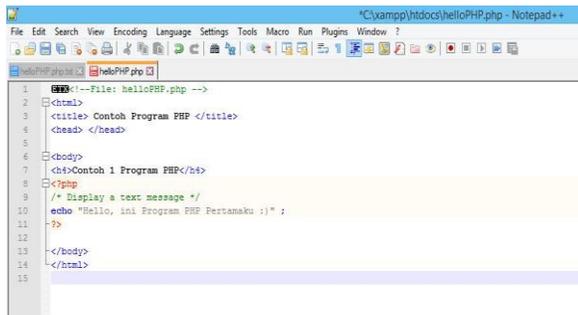
Gambar 2.3 Xampp

2.9 Sekilas Tentang PHP (*Hypertext Preprocessor*) dan Database MySQL

2.9.1 Pengertian PHP (*Hypertext Preprocessor*)

Menurut MADCOMS (2016) “*PHP (Hypertext Preprocessor) adalah bahasa script yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam HTML. PHP banyak dipakai untuk membuat program situs web dinamis*”.

PHP dapat digunakan dengan gratis (*free*) dan bersifat *Open Source*. PHP dirilis dalam lisensi *PHP license*. Untuk membuat program PHP kita diharuskan untuk menginstal *web server* terlebih dahulu, contoh program PHP terlihat pada gambar 2.4 berikut.



Gambar 2.4 Script Hello PHP

Sumber: Priyanto Hidayatullah dan Jauhari Khairul, Pemrograman WEB, 2015

2.9.2 Komponen Dasar PHP

1. Sintak dasar PHP

Ada beberapa aturan sintaks yang harus dipenuhi ketika membuat *file* program PHP.

- a. PHP *opening dan closing tag*

- b. PHP mendukung komentar seperti pada bahasa ‘C’, ‘C++’, dan *Unix shell-style*. (*Perl style*)

2. Konstanta dalam PHP

Suatu konstanta dapat kita definisikan dengan menggunakan fungsi *define ()* yang merupakan salah satu fitur *function* dari PHP.

3. Aritmatika dalam PHP

Untuk mempermudah menggunakan *operand* dan operator pada PHP, diberikan tabel mengenai operator seperti terlihat pada gambar 2.5.

Tabel 2.5 Operator dasar aritmatika

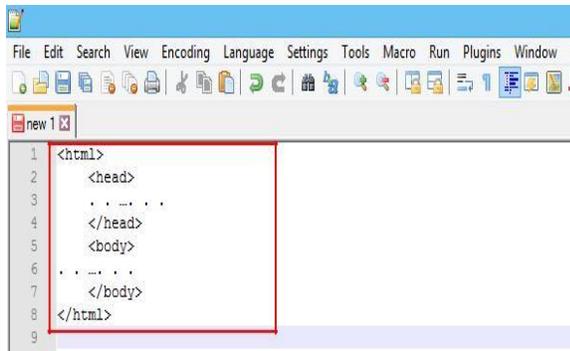
Tingkat	Operator	Nama Operasi	Contoh
1	+	Positif	+3
2	-	Negatif	-3
3	+	Tambah	3+3
4	-	Kurang	3-3
5	*	Kali	3*3
6	/	Bagi	3/3
7	%	Modulo	5%5

2.9.3 Pengenalan HTML

Menurut Hidayatullah dan Kawistara (2015) “*Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa standard yang digunakan untuk menampilkan halaman web*”. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu:

- a. Mengatur tampilan dari halaman *web* dan isinya.
- b. Membuat tabel dalam halaman *web*.
- c. Mempublikasikan halaman *web* secara *online*.
- d. Membuat *form* yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi via *web*.

Contoh: Setiap dokumen HTML diawali dan diakhiri dengan tag HTML, seperti terlihat pada gambar 2.5.



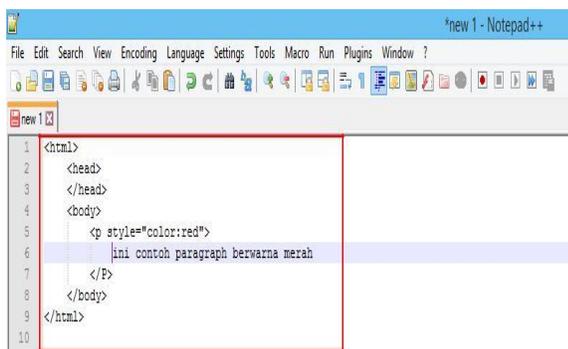
Gambar 2.5 Tag HTML

2.9.4 Pengenalan CSS

Menurut **Hidayatullah** dan **Kawistara (2015)** ada empat (4) cara memasang kode CSS ke dalam kode HTML/ halaman *web* yaitu:

1. *Inline style sheet* (memasukkan kode CSS langsung pada tag HTML).
2. *Internal style sheet (Embed* atau memasang kode CSS ke dalam bagian <head>).
3. *Me-link ke external CSS*.

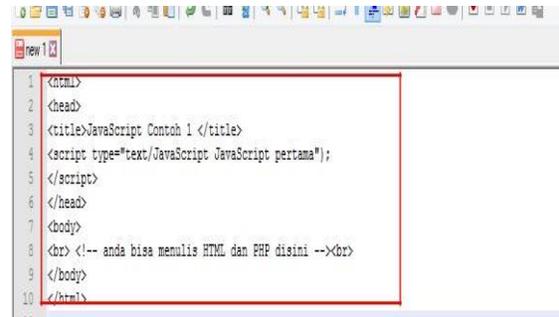
Contoh: Cara menuliskan langsung *script* CSS ke dalam tag HTML yang diinginkan terlihat pada gambar 2.6.



Gambar 2.6 Script CSS

2.9.5 Pengenalan Java Script

Menurut **Hidayatullah** dan **Kawistara (2015)** “*JavaScript (js)* ialah suatu bahasa *scripting* yang digunakan sebagai fungsionalitas dalam membuat suatu *web*”. seperti terlihat pada gambar 2.7.



Gambar 2.7 Contoh1_ JavaScript.HTML

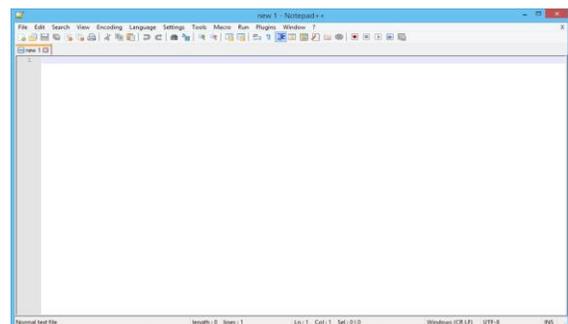
2.9.6 Pengertian MySql

Menurut **MADCOMS (2016)** “*MySQL* adalah sistem manajemen Database SQL yang bersifat *Open Source* dan paling populer saat ini. Sistem Database *MySQL* mendukung beberapa fitur seperti *multithreaded*, *multi-user* dan *SQL Database managemen system (DBMS)*”.

2.9.7 Pengertian Notepad++

Menurut **MADCOMS (2016)** “*Notepad++* adalah sebuah *text editor* yang sangat berguna dalam membuat program. *Notepad++* menggunakan komponen *Scintilla* untuk menampilkan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman yang berjalan di atas sistem operasi *M. Windows*”.

Tampilan *Notepad* terlihat pada gambar 2.8 berikut.



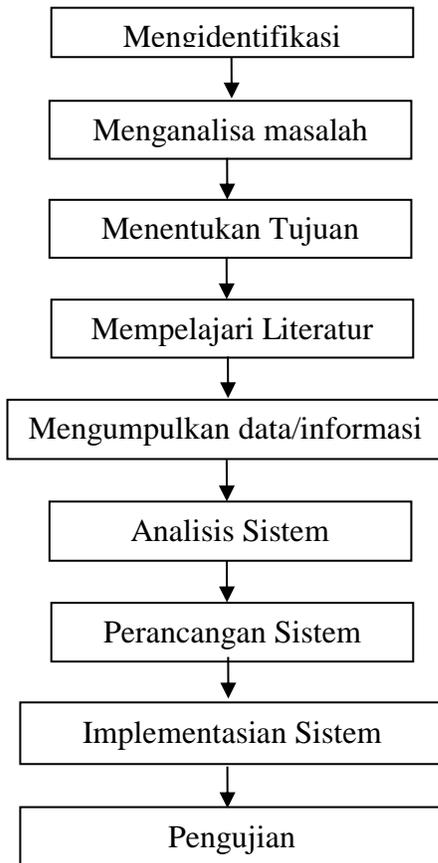
Gambar 2.8 Notepad++

3. Metode Penelitian

3.1 Kerangka Kerja Penelitian

Dalam bab ini akan dijelaskan mengenai langkah-langkah yang dibuat secara sistematis

dan logis sehingga dapat dijadikan pedoman yang jelas untuk menyelesaikan permasalahan. Seperti terlihat pada Gambar 3.1.



Gambar 3.1 Kerangka Kerja Penelitian

3.2. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Pada saat ini pengelolaan data PKL pada devisi humas masih menerapkan sistem dimana siswa/mahasiswa harus datang langsung ke PT. Pegadaian untuk memberikan surat izin PKL kepada devisi humas, dan pencatatan datanya dilakukan secara manual.

1.2.1 Prosedur Pengolahan Data

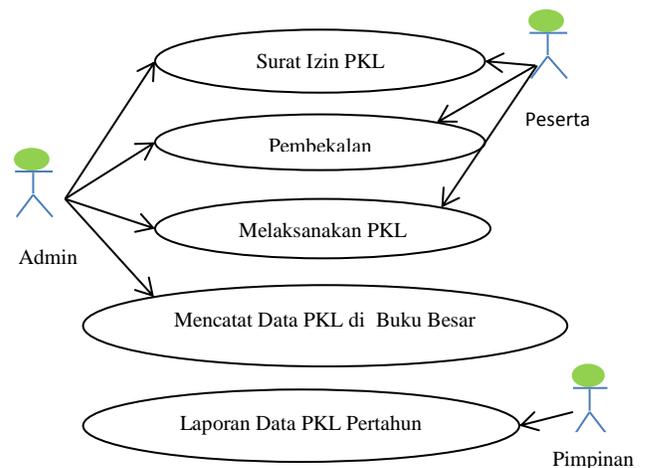
Prosedur pengolahan data yang sedang berjalan pada devisi humas PT. Pegadaian adalah:

1. Humas mencatat surat masuk di buku besar.
2. Kemudian membuat surat balasan dan diberikan kepada pimpinan

3. Humas mengkonfirmasi kepada peserta bahwa surat balasan telah selesai
4. Peserta datang kembali ke PT Pegadaian untuk mengambil surat balasan.
5. Peserta datang ke PT Pegadaian sesuai dengan jadwal yang ditentukan untuk diberikan pembekalan oleh Humas sebelum melaksanakan PKL
6. Peserta melaksanakan PKL sesuai dengan waktu yang ditetapkan.
7. Humas mencatat data peserta PKL di buku besar.
8. Humas membuat laporan data peserta PKL pertahunnya dan memberikan kepada pimpinan.

3.2.2 Aliran Informasi (Flow Of Document)

Aliran Informasi yang ada pada devisi humas saat ini terlihat pada gambar 3.2 berikut.



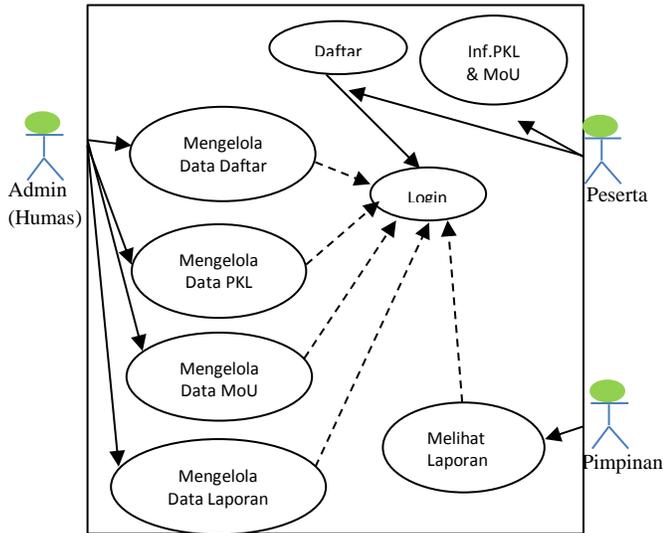
Gambar 3.2 Aliran Sistem Informasi

3.3 Aliran Sistem Informasi Baru

Alat bantu yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem secara umum adalah *Unified Modelling Language (UML)* yang meliputi, *use case diagram*, *activity diagram*, *class diagram* dan *sequence diagram*.

3.3.1 Use Case Diagram

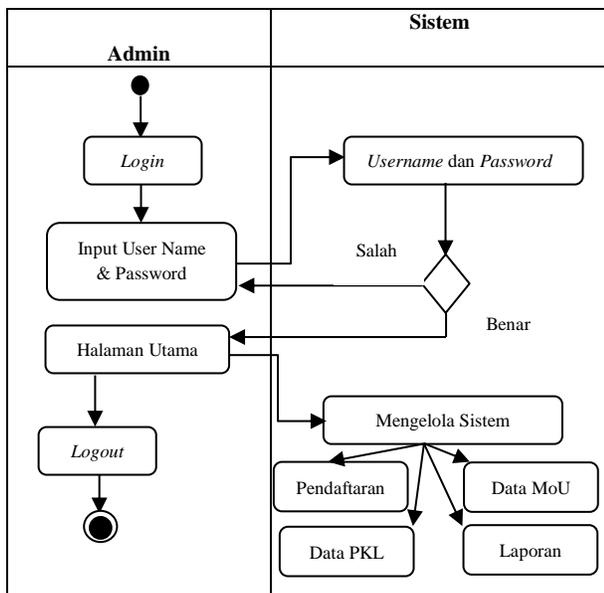
Use case diagram menggambarkan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. seperti terlihat pada gambar 3.3.



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.3.2 Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan aliran kerja atas aktivitas dari sebuah sistem yang ada pada perangkat lunak, terlihat pada gambar 3.4.

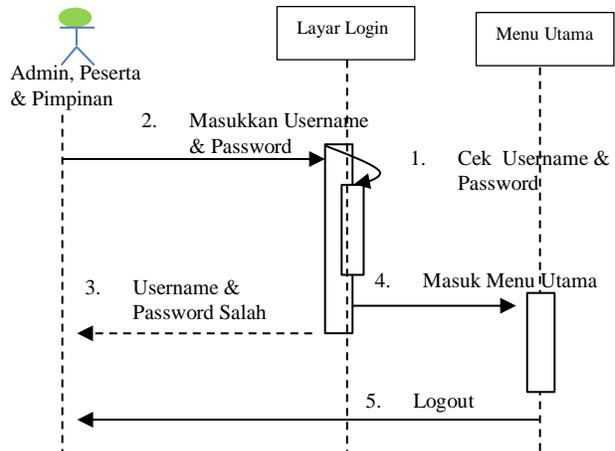


Gambar 3.4 Activity Diagram

3.3.4 Sequence Diagram

Sequence Diagram menggambarkan interaksi antar objek dan mengindikasikan komunikasi diantara objek-objek dari *system* yang ada, seperti gambar 3.5.

1. Sequence Diagram login Admin, Peserta dan Pimpinan



Gambar 3.5 Sequence Diagram login Admin

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Hasil

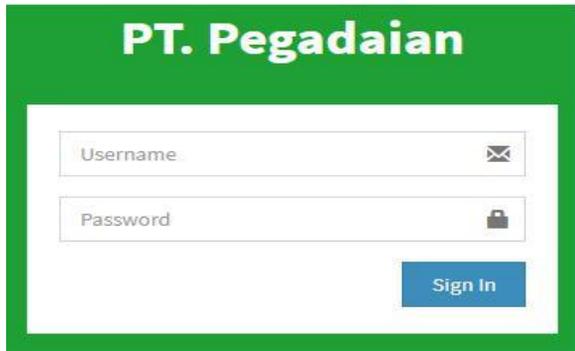
Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi pengolahan data PKL, sehingga memudahkan petugas dalam melakukan penyimpanan dan menyajikan informasi yang diperlukan terkait dengan data PKL pada PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru.

4.2. Pembahasan

Berikut adalah tampilan sistem informasi pengolahan data PKL pada devisi humas PT. Pegadaian (Persero) untuk *admin* adalah:

a. Halaman Login Admin

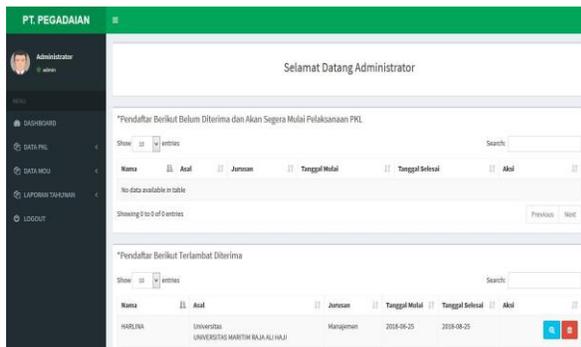
Halaman Login Admin (Gambar 4.1) berfungsi sebagai halaman *login admin*, dimana *admin* harus mengisi *username* dan *password* terlebih dahulu.



Gambar 4.1. Halaman Login Admin

b. Halaman Utama Admin

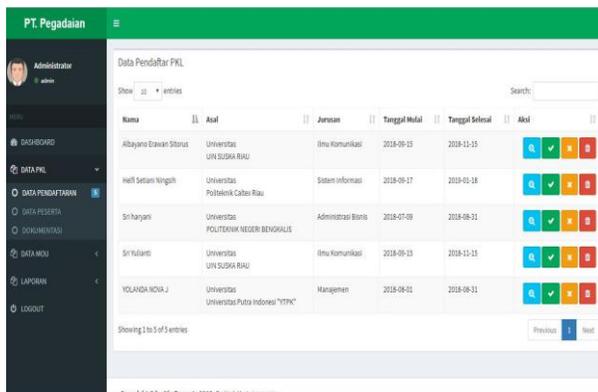
Halaman Utama Admin (Gambar 4.2) merupakan tampilan utama untuk admin ketika telah sukses melakukan login.



Gambar 4.2. Halaman Utama Admin

c. Data Pendaftar PKL

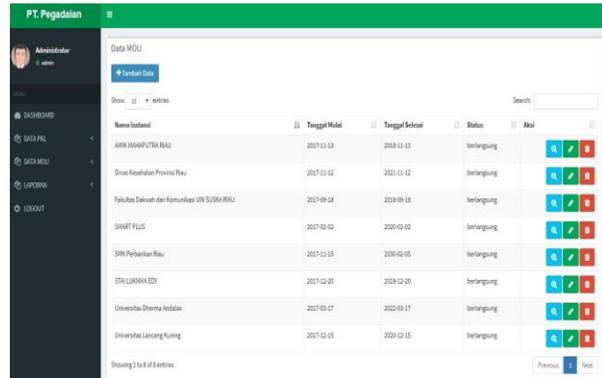
Data Pendaftar PKL (Gambar 4.3) merupakan data-data pendaftar PKL pada divisi humas PT. Pegadaian.



Gambar 4.3 Data Pendaftar PKL

d. Data MoU (kerja sama)

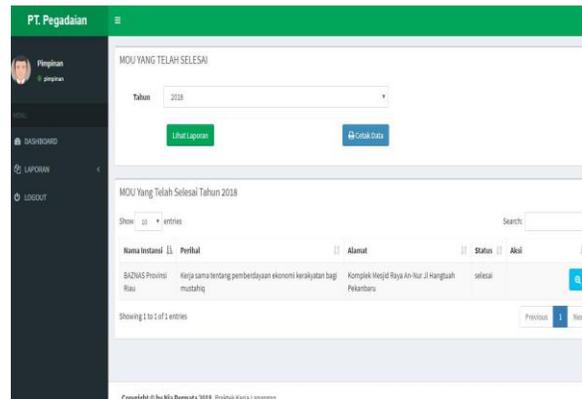
Data MoU (Gambar 4.4) merupakan halaman data-data MoU pada divisi humas PT. Pegadaian dimana seorang admin dapat melihat detail, mencari, menambah, mengedit, dan menghapus data MoU.



Gambar 4.4 Data MoU (Kerja sama)

e. Laporan MoU Yang Telah Selesai

Laporan MoU Yang Telah Selesai (Gambar 4.5) pada halaman ini seorang pimpinan dapat melihat laporan berdasarkan tahun yang dipilih.



Gambar 4.5 Laporan MoU (Kerja sama)

f. Cetak Laporan MoU Yang Telah Selesai

Cetak Laporan MoU (Gambar 4.6) halaman ini merupakan cetak laporan MoU yang telah selesai, pada halaman ini seorang pimpinan dapat mencetak laporan MoU berdasarkan tahun yang dipilih.



Gambar 4.6 Cetak Laporan MoU

5. Kesimpulan dan Saran

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian yang dilakukan penulis pada PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru mengenai pengelolaan data PKL dengan menggunakan sistem yang sedang berjalan masih banyak kesalahan, maka dari itu penulis mengusulkan pemecahan masalahnya yaitu:

1. Dengan membangun sistem informasi pengelolaan data PKL secara terkomputerisasi, dapat memperbaiki dan mempermudah pengelolaan kegiatan PKL pada divisi humas PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru.
2. Dengan adanya sistem informasi yang terkomputerisasi, dapat mengurangi resiko terjadinya kekeliruan / kesalahan dalam pengelolaan data PKL.
3. Dengan dibangunnya sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT. Pegadaian maka divisi ini dapat menyajikan informasi secara cepat, tepat dan akurat.

5.2. Saran

Berdasarkan penyusunan penelitian ini ada beberapa saran yang sangat berguna bagi divisi humas PT. Pegadaian (Persero) Kanwil II Pekanbaru, yaitu :

1. Perlunya diadakan perawatan perangkat keras serta perangkat lunak setidaknya 3 bulan sekali sehingga dapat ikut menunjang kinerja penggunaan sistem informasinya.
2. Penulis mengharapkan adanya pengembangan lebih lanjut pada sistem informasi ini agar nantinya dapat ditingkatkan menjadi lebih baik lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Aprianti, dan Maliha, 2016. *Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa (Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut)*.
- Arifin, 2014. *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Praktek Kerja Lapangan Pada Instansi*.
- Astuty, Setyastuty, Maulina, dan Hanief, 2017. *Analisis Fungsi Dan Peran Humas Dalam Upaya Implementasi Good Governance*.
- Hendini, 2016. *Pemodelan UML Sistem Informasi Monitoring Penjualan Dan Stok Barang (Studi kasus: Distro Zhezha Pontianak)*.
- Hidayatullah, dan Kawistara, 2015. *Pemrograman Web*. Bandung: Informatika.
- MADCOM. 2016. *Pemrograman PHP dan MySQL Untuk Pemula*. Yogyakarta: C.V Andi.
- Pegadaian. 2018. Retrieved from www.pegadaian.co.id: <https://www.pegadaian.co.id/>
- Rahmad, dan Setiady, 2014. *Perancangan Sistem Informasi Inventory Spare Part Elektronik Berbasis Web*.
- Sulianta, 2017. *Teknik Perancangan Arsitektur Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Sutabri, 2005. *Sistem Informasi Manajemen*. Yogyakarta: Andi.

Yulherniwati, dan Ikhsan, 2013. *Perancangan Basis Data Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web*.