

LAPORAN KERJA PRAKTEK
SISTEM INFORMASI KB SAMSAT TUBAN
BERBASIS WEB



Oleh:

I Putu Ardhana

1461700147

PROGRAM SARJANA
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS 17 AGUSTUS 1945 SURABAYA
2021

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK SISTEM INFORMASI KB SAMSAT TUBAN BERBASIS WEB

Sebagai salah satu syarat untuk melaksanakan Kerja Praktek

Oleh :

I Putu Ardhana

1461700147



Surabaya, 19 Januari 2021

Koordinator KP,

Supangat, S.Kom., M.Kom.

NPP. 20460.11.0602

Dosen Pembimbing



Mochammad Sidqon, S.Si., M.Si

NPP. 20410.96.0490

Mengetahui,

Ka, Program Studi Teknik Informatika

Geri Kusnanto, S.Kom., MM

NPP. 20460.94.0401

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya sampaikan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala dan karunianya hingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini dengan baik. Tujuan pembuatan kerja praktek ini yaitu sebagai salah satu syarat untuk memenuhi kegiatan academic mata kuliah kerja praktek dari program studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dengan judul “**SISTEM INFORMASI KB SAMSAT TUBAN BERBASIS WEB**”

Laporan ini disusun berdasarkan hasil yang telah ditempuh selama pelaksanaan kerja praktek dalam kurun waktu 1 bulan terhitung dari tanggal 20 Januari 2020 sampai dengan 20 Februari 2020 di KB SAMSAT TUBAN

Dengan selesainya laporan kerja praktek ini maka penulis mengucapkan banyak terimakasih sebesar-besarnya atas bantuan dan dukungan baik materi maupun non materi. Saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak **Geri Kusnanto, S.Kom., MM.** Selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya.
2. Bapak **Mochammad Sidqon, S.Si., M.Si** Selaku Pembimbing Kerja Praktek yang telah memberi motivasi, petunjuk, dan arahan selama proses pelaksanaan kerja praktek.
3. Bapak **Supangat, S.Kom., M.Kom.** Selaku koordinator kerja praktek.
4. Ibu **Retno Widuri S., S.E., M.SI.** pembimbing kerja praktek dilapangan yang banyak arahan selama kerja praktek.
5. Seluruh karyawan bagian IT **KB SAMSAT TUBAN** yang telah memberikan pengalaman yang berharga selama kerja praktek berlangsung.
6. Serta seluruh teman-teman dan orang tua yang ikut membantu segala proses-proses pengerjaan laporan ini.

Pembuatan laporan Kerja Praktek (KP) ini tentunya tidak luput dari kesalahan dan kekurangan hendaknya penulis memohon maaf sebesar-besarnya.

Penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bersifat membangun ddalam upaya menyempurnakan laporan kerja praktek ini dan perbaikan dikemudian hari akhir kata semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi orang lain.

Surabaya, 19 Januari 2021



I Putu Ardhana

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB 1	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan	2
1.3 Manfaat	3
1.4 Luaran	3
1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan	4
BAB 2	5
GAMBARAN_UMUM.....	5
2.1 Sejarah Instansi.....	5
2.2 Struktur Organisasi	8
2.3 Visi dan Misi Instansi	10
2.3.1 Visi	10
2.3.2 Misi.....	10
2.4 <i>WEBSITE</i>	11
2.5 HTML 5	13
2.6 PHP	14
2.7 BOOTSTRAP	19
2.8 CSS	20

2.9	JAVA SCRIPT	22
2.9.1	Fitur yang dimiliki Java Script :	23
2.10	Pemilihan Supporting Designer Tools	24
2.10.1.	Sublime Text 3.....	25
2.10.2.	Xampp.....	25
2.10.3.	Draw.io	26
2.10.4.	Balsamiq Mockup	27
BAB 3	28
PELAKSANAAN_KERJA_PRAKTEK	28
3.1	Kegiatan Survei Lapangan.....	28
3.2	Metode Penelitian	29
3.3	<i>Use Case</i>	30
3.4	<i>Activity Diagram</i>	30
3.5	<i>Sequence Diagram</i>	32
3.6	Konsep Desain	34
3.7	Implementasi Hasil Pembuatan <i>Website</i>	41
BAB 4	49
KESIMPULAN_DAN_SARAN	49
1.1	Kesimpulan	49
1.2	Saran	50
DAFTAR PUSTAKA	51

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Tabel Daftar Tag Beserta Isinya	16
---	----

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Samsat	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi	8
Gambar 2. 3 Logo HTML 5	13
Gambar 2. 4 Logo PHP	14
Gambar 2. 5 Logo Bootstrap	19
Gambar 2. 6 Logo CSS.....	20
Gambar 2. 7 Logo JavaScript	22
Gambar 2. 8 Logo Sublime Text 3	25
Gambar 2. 9 Logo Xampp	25
Gambar 2. 10 Logo Draw.io.....	26
Gambar 2. 11 Logo Balsamiq Wireframes.....	27
Gambar 3. 1 Use Case	30
Gambar 3. 2 Activity Diagram Layanan Informasi.....	31
Gambar 3. 3 Activity Diagram Maps	31
Gambar 3. 4 Activity Diagram Samsat Keliling	32
Gambar 3. 5 Sequence Diagram Layanan Informasi.....	33
Gambar 3. 6 Sequence Diagram Maps	33
Gambar 3. 7 Mockup Halaman Utama.....	34
Gambar 3. 8 Mockup Google Maps	35
Gambar 3. 9 Mockup Samsat Induk	35
Gambar 3. 10 Mockup Wlak Thru	36
Gambar 3. 11 Mockup Payment Poin Bank Jatim Jatirogo.....	37
Gambar 3. 12 Mockup Payment Poin Bank Jatim Kerek.....	38
Gambar 3. 13 Mockup Payment Poin Bank Jatim Rengel	39
Gambar 3. 14 Mockup Jadwal Samsat Keliling	40
Gambar 3. 15 Mockup Jadwal Samsat Keliling	41
Gambar 3. 16 Halaman Utama	41
Gambar 3. 17 Samsat Induk	42

Gambar 3. 18 Google Maps.....	43
Gambar 3. 19 Wlak Thru.....	43
Gambar 3. 20 Payment Point Jatirogo.....	44
Gambar 3. 21 Payment Point Kerek.....	45
Gambar 3. 22Payment Point Rengel.....	46
Gambar 3. 23 Samsat Keliling.....	47
Gambar 3. 24 Samsat Keliling.....	47

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1.....	54
Lampiran 2.....	55

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilmu teknik informatika adalah suatu ilmu yang sangat berhubungan erat dengan teknologi informasi, dimana penerapannya mengarah kepada kemajuan teknologi masa. Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat cepat karena didorong oleh kebutuhan data dan informasi.

Teknologi Informatika pada era globalisasi ini sudah berkembang dengan pesat di seluruh dunia tidak menutup kemungkinan di Negara Indonesia juga. Perkembangan teknologi informatika pada saat ini tidak melulu mengulas ataupun membahas tentang *computer*. Sistem komputerisasi berbasis website merupakan salah satu bentuk pemanfaatan computer untuk menghasilkan sebuah sistem informasi yang dapat mengelola data dan informasi yang dibutuhkan dengan lebih baik. Teknologi informatika telah menjadi fasilitas utama yang mendasar pada struktur operasi dan *system* manajemen hampir di semua bidang contohnya kesehatan, olahraga, pendidikan, maupun kegiatan jual beli. Kebanyakan teknologi informatika digunakan untuk mempersingkat dan menghemat waktu ataupun biaya yang dikeluarkan, dan juga untuk memudahkan proses-proses yang ada.

Di Negara Indonesia teknologi informatika sendiri juga berkembang dengan pesat sesuai dengan perkembangan teknologi informatika di dunia sendiri. Mulai tahun 2000an pemerintah pun sudah menerapkan pendidikan teknologi informatika dimulai saat sekolah dasar. Contoh kecilnya siswa sekolah dasar minimal sudah diharuskan untuk bias mengoperasikan computer walaupun tidak spesifik. Yang nantinya akan dilanjutkan ke jenjang selanjutnya.

Dalam dunia pendidikan terutama di perguruan tinggi Indonesia sudah banyak sekali yang menyediakan jurusan-jurusan tentang teknologi informatika sendiri contohnya di Jurusan Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945 Surabaya. Dalam pembelajarannya sendiri mahasiswa dituntut

untuk mengerti sepenuhnya tentang penerapan teknologi informatika yang sesungguhnya, yaitu dengan cara melakukan kerja praktek dan menghasilkan sesuatu yang menerapkan teknologi informatika sebagai sarana untuk latihan mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang diperoleh di bangku kuliah. Dan juga guna menambah pengalaman kerja yang *professional*.

Dalam perkembangan teknologi yang sudah sangat pesat ini sayangnya masih banyak sekali orang-orang maupun instansi yang masih belum memaksimalkan teknologi informatika yang ada untuk mempermudah pekerjaan dalam mengelola ataupun manajemen pendataan kendaraan bermotor contohnya seperti pada KB SAMSAT TUBAN. KB SAMSAT TUBAN sendiri adalah suatu instansi Negara yang berada di Latsari, Kec. Tuban, Jawa Timur yang bergerak dalam bidang pembayaran pajak kendaraan bermotor maupun perpanjangan surat kendaraan bermotor. Dalam hal ini masih banyak sekali masyarakat yang masih kesulitan ataupun belum paham tentang bagian-bagian instansi yang ada di dalam KB SAMSAT TUBAN ini.

Oleh karena itu kami bermaksud untuk membuatkan website Sistem informasi untuk memudahkan proses pendataan kendaraan bermotor dan juga agar masyarakat umum dapat melihat bagaimana proses pembayaran maupun tempat melakukan pembayaran diluar instansi mapun di ruang lingkup KB SAMSAT TUBAN itu sendiri yang dapat diakses oleh karyawan.

1.2 Tujuan

Dengan melaksanakan kegiatan Kerja Praktek terdapat beberapa tujuan antara lain adalah:

1. Kerja Praktek dilakukan agar ilmu yang didapatkan di bangku kuliah dapat diterapkan di dunia nyata / di dunia kerja.
2. Dengan melaksanakan Kerja Praktek diharapkan mahasiswa bisa melihat secara langsung permasalahan yang timbul di lapangan dan mencari solusi dari permasalahan yang ada.
3. Dengan melaksanakan Kerja Praktek mahasiswa bisa mengetahui situasi dan kondisi di dunia kerja yang sesungguhnya sehingga

mahasiswa memiliki pengalaman dan kita sebagai calon tenaga kerja, mahasiswa dapat mempersiapkan diri secara mental untuk bersaing dalam memasuki dunia kerja.

4. Menambah wawasan, memperluas pengetahuan, mengasah keterampilan dan bakat, serta melatih untuk menjadi tenaga kerja yang profesional dan ahli dalam bidangnya masing-masing.
5. Meningkatkan pemahaman mahasiswa mengenai hubungan antara teori dan penerapannya sehingga dapat memberikan bekal bagi mahasiswa untuk terjun ke masyarakat.
6. Meningkatkan hubungan kerja sama baik antara perguruan tinggi, pemerintah, dan perusahaan.
7. Memenuhi salah satu syarat kelulusan Sarjana Teknik Informatika Universitas 17 Agustus 1945.

1.3 Manfaat

Dengan adanya aplikasi ini membuat *website* Sistem informasi untuk memudahkan proses pendataan kendaraan bermotor dan juga agar masyarakat umum dapat melihat bagaimana proses pembayaran maupun tempat melakukan pembayaran diluar instansi maupun di ruang lingkup KB SAMSAT TUBAN itu sendiri yang dapat diakses oleh karyawan antara lain :

1. Menambah pengetahuan dan pemahaman mengenai penggunaan website.
2. Mengetahui bagaimana cara kerja website dalam proses pembuatan hingga siap dipublikasikan secara online di internet.
3. Mampu Mengadakan perbandingan antara ilmu yang diperoleh di perkuliahan secara teori dengan kenyataan selama mengikuti kerja praktek.

1.4 Luaran

Luaran dari kerja praktek ini adalah laporan akhir serta dokumentasi dan Produk Program (alat/perkakas, desain, piranti lunak, model, dan lainnya).

1.5 Waktu Dan Tempat Pelaksanaan

Tempat Kerja Praktek dilaksanakan di:

Tempat : KB. SAMSAT TUBAN

Alamat :Kec.Latsari,Kab. Tuban, Jawa Timur 62314

Tanggal : 20 Januari 2020 s.d. 20 Februari 2020

Waktu : 08.00 s.d. 12.00 WIB

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

BAB 2

GAMBARAN UMUM

2.1 Sejarah Instansi



Gambar 2. 1 Logo Samsat

Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap adalah suatu sistem administrasi yang dibentuk untuk memperlancar dan mempercepat pelayanan kepentingan masyarakat yang kegiatannya diselenggarakan dalam satu gedung. Salah satu bentuk pelayanan yang diberikan oleh Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap (SAMSAT) adalah pelayanan administrasi dalam pengurusan kendaraan bermotor. Pelayanan pengurusan pajak kendaraan bermotor dan bea balik nama diberikan oleh Dinas Pendapatan Provinsi, Asuransi Kecelakaan Lalu Lintas oleh Jasa Raharja, sedangkan pengurusan surat-surat kendaraan bermotor seperti BPKB (Buku Pemilik Kendaraan Bermotor), plat nomor, dan STNK diberikan oleh kepolisian. Namun dengan adanya SAMSAT, kesemuanya dapat dilayani dalam satu atap, atau bahkan satu loket.

Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap, dimana didalamnya terdapat kerjasama antara pihak Kepolisian Negara Republik Indonesia (POLRI) yang mempunyai fungsi dan kewenangan dibidang registrasi dan identifikasi kendaraan bermotor, Pemerintah daerah dalam hal ini Dinas Pendapatan Daerah (Dispenda) dibidang pemungutan pajak kendaraan bermotor (BBN-KB), PT. Jasa Raharja (Persero) yang berwenang dibidang

penyampaian Sumbangan Wajib Dana Kecelakaan Lalu Lintas Jalan (SWDKLLJ).

Sedangkan Sistem Administrasi Manunggal Satu Atap Keliling (SAMKEL) merupakan fasilitas layanan pembantu yang disiapkan untuk pengesahan Surat Tanda Nomor Kendaraan (STNK), pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor (PKB) dan Sumbangan Wajib Dana Kecelakaan Lalu Lintas Jalan (SWDKLLJ) yang beroperasi dari satu tempat ketempat lainnya, yang sasarannya adalah wajib pajak yang jauh dari Kantor Bersama SAMSAT.

1974-1976

Dengan Tujuan Registrasi dan Identifikasi Forensik Ranmor dan data pengemudi lebih akurat, kecepatan dan kemudahan pelayanan kepada masyarakat, dilakukan ujicoba pembentukan SAMSAT di Polda Metro Jaya.

1976-1988

Berdasarkan INBERS 3 Menteri, Menhankam, Menkeu & Mendagri No. Pol. KEP/13/XII/1976, No.KEP-1693/MK/IV/12/1976, 311 TAHUN 1976 bahwa Konsep SAMSAT diberlakukan di seluruh Indonesia Kepolisian RI, PT Jasa Raharja (Persero) & Dinas Pendapatan Provinsi bersama-sama. Meski demikian masing-masing instansi menerbitkan tanda bukti untuk setiap pelunasan kewajiban di SAMSAT.

Forum “Penataran Para Pimpinan Dinas Pendapatan Daerah Provinsi Daerah Tingkat I se Indonesia” diselenggarakan di Jakarta dari tanggal 9 s.d. 17 April 1976 oleh Badan Pendidikan dan Latihan Departemen Dalam Negeri berdasarkan Surat Keputusan Menteri Dalam Negeri No. 46 Tahun 1976 tanggal 24 Maret 1976.

Pedoman/Petunjuk Pelaksanaan Sistem Administrasi Manunggal Dibawah Satu Atap dalam pengeluaran STNK, Pembayaran PKB/BBNKB, SWDKLLJ yang dituangkan dalam Surat Edaran Menteri Dalam Negeri No. 16 Tahun 1977 tanggal 28 Juni 1977.

1988-1993

Berdasarkan INBERS, Menhankam, Menkeu & Mendagri No.INS/03/X/ 1988, No. 5/IMK.013/1988, No.13A Tahun 1988 dilakukan penyederhanaan dokumen yaitu Formulir permohonan/pendaftaran STNK/Pajak/SWDKLLJ digabung jadi satu.

Tanda Pelunasan Pembayaran SWDKLLJ PT Jasa Raharja (Persero) yang tercantum dalam STNK/STCK berlaku sebagai pengganti polis Asuransi (sertifikat).

1993-1999

Diberlakukan revisi masa berlaku STNK dan TNKB dari 1 tahun menjadi 5 tahun namun setiap tahunnya melakukan pengesahan STNK berdasarkan INBERS Panglima Angkatan Bersenjata, Menkeu & Mendagri No. INS/02/II/1993, No. 01/IMK.01/1993, No.2A Tahun 1993. Mekanisme Perpanjangan STNK dibentuk 5 pokja (loket) untuk pelayanan.

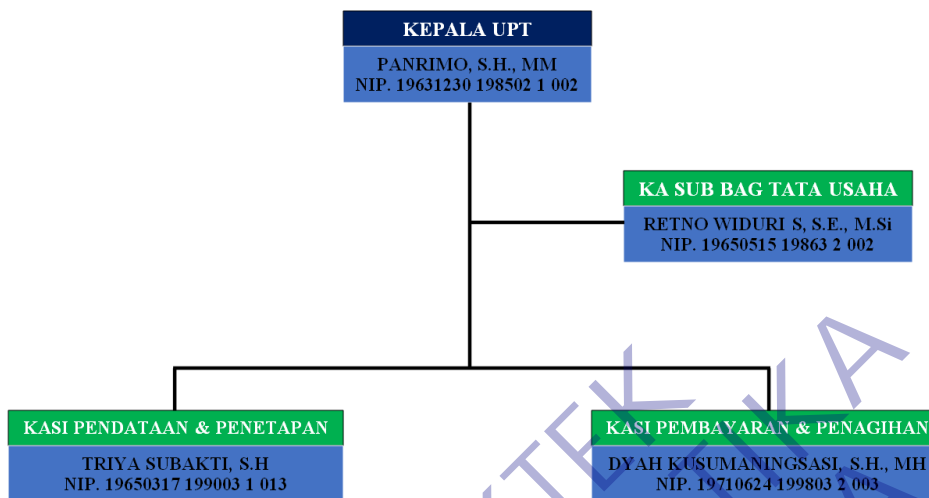
1999 s.d. Sekarang

Berdasarkan INBERS Menhankam, Menkeu & Mendagri No. Pol. INS/03/M/X/1999, No. 6/IMK.014/1999, No. 29 Tahun 1999 menetapkan penyempurnaan dan penyederhanaan sistem operasi pelayanan dari 5loket menjadi 2 loket.

Pembayaran SWDKLLJ yang tertera pada SKPD berfungsi sebagai pengganti polis asuransi (sertifikat).

Tanda Pelunasan dan Pengesahan digabung dengan Surat Ketetapan Pajak Daerah (SKPD) yang telah divalidasi cash register sebagai tanda bukti pembayaran.

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

Uraian Tugas :

1. Kepala UPT

Dalam menjalankan tugasnya, Kepala UPT dibantu oleh tiga bagian organisasi yaitu Sub Bagian Tata Usaha, Seksi Penetapan dan Seksi Penagihan. Kepala UPT Samsat Tuban bertugas mengendalikan dan mengkoordinasikan pelaksanaan tugas pokok dan fungsi UPT berdasarkan kebijakan yang ditetapkan oleh kepala dinas serta peraturan yang berlaku. Adapun tugas yang dilaksanakan Kepala UPT antara lain :

- a. Menyusun rencana pembangunan teknis operasional.
- b. Mengkaji dan menganalisis teknis operasional.
- c. Menguji teknologi di lapangan.
- d. Melaksanakan operasional pelayanan kepada masyarakat sesuai dengan bidangnya.
- e. Mengadakan hubungan kerjasama fungsional dengan semua Instansi yang berhubungan dengan bidang tugasnya.

2. KA Sub Bagian Tata Usaha

Sub Bagian Tata Usaha mempunyai tugas memberikan pelayanan teknis administrasi umum dan kepegawaian, pelaporan, pengelolaan aset, dan tugas-tugas lain yang diberikan kepala kantor. Adapun tugas-tugas pokok Sub Bagian Tata Usaha antara lain :

- a. Melaksanakan penatausahaan persuratan, administrasi kepegawaian dan administrasi keuangan unit.
- b. Membuat laporan bulanan dan laporan berkala unit.
- c. Mengelola aset provinsi yang berada di lingkungan kerjanya.
- d. Melakukan administrasi humas, organisasi dan perpustakaan.
- e. Melaksanakan tugas lainnya yang diberikan pimpinan kantor.

3. Kasi Pendataan dan Penetapan

Kasi Pendataan dan Penetapan mempunyai tugas-tugas pokok antara lain :

- a. melaksanakan pendataan dan penetapan obyek dan subjek pajak daerah di wilayah kerja.
- b. menyiapkan surat pemberitahuan (SPT) pajak daerah;
- c. melaksanakan penetapan pajak;
- d. menerbitkan Surat Ketetapan Pajak Daerah (SKPD)
- e. merencanakan penerimaan pajak.
- d. melaksanakan pengurangan, penghapusan dan pembatalan penetapan pajak.
- e. melaksanakan administrasi dan menyediakan bahan pertimbangan terkait keberatan dan restitusi.
- f. menerima dan menindaklanjuti kelengkapan administrasi mutasi objek pajak.
- g. laporan data objek dan penetapan pajak daerah.

- h. melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

4. Kasi Pembayaran dan Penagihan

Kasi Pembayaran dan Penagihan mempunyai tugas-tugas pokok antara lain :

- a. Meneliti dan menghimpun tindasan bukti pembayaran dari bendahara penerima pembantu dan membukukan penerimaan pendapatan daerah berdasarkan surat tanda setoran.
- b. Menerima dan menghimpun tindasan penetapan pajak daerah sebagai bahan untuk melakukan penagihan.
- c. Menerbitkan surat keterangan fiskal surat keterangan pelunasan pembayaran pajak daerah.
- d. Menerima, membukukan dan menindaklanjuti surat teguran, surat ketetapan pajak daerah dan menerbitkan surat tagihan, surat peringatan serta mendistribusikan kepada petugas dinas luar sebagai bahan operasional.
- e. Melakukan pengecekan di lapangan terkait dengan permohonan keberatan dan penghapusan penetapan pajak daerah dan laporan pengaduan masyarakat.
- f. Menyusun laporan penerimaan kas dan mengirimkan ke Badan melalui Sub Bagian Tata Usaha.
- g. Menyusun laporan tunggakan dan pencairan tunggakan pajak daerah.
- h. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

2.3 Visi dan Misi Instansi

2.3.1 Visi

Terwujudnya pelayanan prima sebagai bukti pengabdian kepada masyarakat

2.3.2 Misi

1. Meningkatkan mutu pelayanan kepada masyarakat

2. Meningkatkan keamanan dan keselamatan serta jaminan kepastian hukum terhadap kepemilikan Kendaraan Bermotor
3. Meningkatkan Pendapatan Asli Daerah (PAD) dan Negara.

2.4 WEBSITE

Sebuah situs web (sering pula didapati disingkat menjadi situs saja, website atau site) adalah sebutan bagi sekelompok halaman web (web page), yang umumnya merupakan bagian dari suatu nama domain (domain name) atau subdomain di World Wide Web (WWW) di Internet. Sebuah web page adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (Hyper Text Markup Language), yang hampir selalu bisa diakses melalui HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink) (Ali Zaki, 2009).

Bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah, dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website*. Contoh *website* statis adalah berisi profil perusahaan, sedangkan *website* dinamis adalah seperti Friendster, Multiply, dll. Dalam sisi pengembangannya, website statis hanya bisa diupdate oleh pemiliknya saja, sedangkan website dinamis bisa diupdate oleh pengguna maupun pemilik.

Halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (root), yang disebut homepage (halaman induk; sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menampilkan pornografi, situs-situs berita, layanan surat elektronik (e-mail), dan lain-lain.

Website ini dibuka melalui sebuah program penjelajah (Browser) yang berada di sebuah komputer. Program penjelajah yang bisa digunakan dalam komputer diantaranya: IE (Internet Explorer), Mozilla, Firefox, Netscape, Opera dan yang terbaru adalah Google Chrome.

2.4.1. Fungsi *Website*

Website mempunyai fungsi yang bermacam-macam, tergantung dari tujuan dan jenis website yang dibangun, tetapi secara garis besar dapat berfungsi sebagai (Ali Zaki, 2009) :

1. Media Promosi : Sebagai media promosi dapat dibedakan menjadi media promosi utama, misalnya website yang berfungsi sebagai search engine atau toko Online, atau sebagai penunjang promosi utama, namun website dapat berisi informasi yang lebih lengkap daripada media promosi offline seperti koran atau majalah.
2. Media Pemasaran : Pada toko online atau system afiliasi, website merupakan media pemasaran yang cukup baik, karena dibandingkan dengan toko sebagaimana di dunia nyata, untuk membangun toko online diperlukan modal yang relatif lebih kecil, dan dapat beroperasi 24 jam walaupun pemilik website tersebut sedang istirahat atau sedang tidak ditempat, serta dapat diakses darimana saja.
3. Media Informasi : Website portal dan radio atau tv online menyediakan informasi yang bersifat global karena dapat diakses dari mana saja selama dapat terhubung ke internet, sehingga dapat menjangkau lebih luas daripada media informasi konvensional seperti koran, majalah, radio atau televisi yang bersifat lokal.
4. Media Pendidikan : Ada komunitas yang membangun website khusus berisi informasi atau artikel yang sarat dengan informasi ilmiah misalnya wikipedia.

5. Media Komunikasi Sekarang banyak terdapat website yang dibangun khusus untuk berkomunikasi seperti forum yang dapat memberikan fasilitas bagi para anggotanya untuk saling berbagi informasi atau membantu pemecahan masalah tertentu.

2.5 HTML 5



Gambar 2.3 Logo HTML 5

HTML5 merupakan salah satu karya Konsortium World Wide Web (World Wide Web Consortium, W3C) untuk mendefinisikan sebuah bahasa markah tunggal yang dapat ditulis dengan cara HTML ataupun XHTML. HTML5 merupakan jawaban atas pengembangan HTML 4.01 dan XHTML 1.1 yang selama ini berjalan terpisah, dan diimplementasikan secara berbeda-beda oleh banyak perangkat lunak pembuat web.

Kelompok Kerja Aplikasi Hyperteks (Web Hypertext Application Technology Working Group, WHATWG) mulai membuat standar baru ini pada tahun 2004 ketika Konsortium W3C sedang fokus pada pengembangan XHTML

2.0 pada masa depan, sementara HTML 4.01 belum pernah diperbarui sejak tahun 2000. Sejak tahun 2009, W3C dan WHATWG bekerja sama dalam pengembangan HTML5 setelah W3C mengakhiri Kelompok Kerja Pengembangan XHTML 2.0.

Meskipun HTML5 telah dikenal luas oleh para pengembang web sejak lama, HTML5 baru populer April 2010 setelah CEO Apple Inc.,

Steve Jobs, mengatakan bahwa dengan pengembangan HTML5, "Adobe Flash sudah tidak dibutuhkan lagi untuk menyaksikan video atau menyaksikan konten apapun di web."

Kelompok kerja aplikasi hypertext (WHATWG) mulai menluncurkan pada tahun 2004 dengan nama Web Applications 1.0, hingga pada bulan maret 2010 spesifikasi ini masuk ke bagian draft standar di WHATWG, dan ke dalam bagian pengurusan surat 3C. Ian Hickson mewakili Google Inc. menjadi editor HTML5.

Pada tahun 2007 Spesifikasi HTML5 diadopsi sebagai pekerjaan permulaan untuk grup baru yang mengurus HTML di World Wide Web Consortium (W3C). Grup ini pertama kali mempublikasikan hasil pekerjaan pertama mereka pada tanggal 22 Januari 2008. Spesifikasi ini berstatus dalam tahap pengerjaan, dan diperkirakan akan tetap demikian selama bertahun-tahun, meskipun sebagian dari HTML5 sudah dalam tahap penyelesaian dan diimplementasikan pada penjelajah web sebelum keseluruhan spesifikasinya mencapai status rekomendasi final.

2.6 PHP



Gambar 2. 4 Logo PHP

PHP adalah singkatan dari "PHP: Hypertext Preprocessor", yaitu bahasa pemrograman disisi server yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs web dan bisa digunakan bersamaan dengan HTML. Ketika Anda mengakses sebuah URL, maka web browser akan melakukan request ke sebuah web server.

Pada awalnya PHP merupakan kependekan dari Personal Home Page (Situs personal). PHP pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun

1995. Pada waktu itu PHP masih bernama Form Interpreted (FI), yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data formulir dari web. Selanjutnya Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya PHP/FI. Dengan perilsan kode sumber ini menjadi sumber terbuka, maka banyak pemrogram yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada November 1997, dirilis PHP/FI 2.0. Pada rilis ini, interpreter PHP sudah diimplementasikan dalam program C. Dalam rilis ini disertakan juga modul- modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan PHP/FI secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama Zend menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik, dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan rilis tersebut sebagai PHP 3.0 dan singkatan PHP diubah menjadi akronim berulang PHP: Hypertext Preprocessing.

Pada pertengahan tahun 1999, Zend merilis interpreter PHP baru dan rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang paling banyak dipakai pada awal abad ke-21. Versi ini banyak dipakai disebabkan kemampuannya untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan dan stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004, Zend merilis PHP 5.0. Dalam versi ini, inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Versi ini juga memasukkan model pemrograman berorientasi objek ke dalam PHP untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman ke arah paradigma berorientasi objek. Server web bawaan ditambahkan pada versi 5.4 untuk mempermudah pengembang menjalankan kode PHP tanpa menginstall software server.

Versi terbaru dan stabil dari Bahasa pemograman PHP saat ini adalah versi 7.0.16 dan 7.1.2 yang resmi dirilis pada tanggal 17 Februari 2017.

Tabel 2.1 Tabel Daftar Tag Beserta Isinya

Document Outline	
<!DOCTYPE>	Versi HTML
<html>	Dokumen HTML
<head>	Penampung metadata halaman
<body>	Konten halaman

Komentar	
<!-- -->	Menuliskan komentar di dalam kode

Informasi Halaman	
<base>	Base URL
<meta>	Metadata
<title>	Judul
<link>	Menghubungkan halaman dengan sumber luar
<style>	Tampilan sebuah elemen
<script>	Menampung sebuah script

Struktur Dokumen	
<h[1-6]>	Heading
<div>	Section halaman
	Menentukan warna sebuah teks
<p>	Paragraf
 	Line Break
<hr>	Garis horizontal untuk menandai batas sebuah section

Link	
<code></code>	Link halaman
<code></code>	Link email
<code></code>	Anchor
<code></code>	Link ke anchor

List	
<code></code>	Ordered list
<code></code>	Unordered list
<code></code>	Item sebuah list
<code><dl></code>	List istilah beserta definisinya
<code><dt></code>	Istilah yang didefinisikan
<code><dd></code>	Definisi istilah

Form	
<code><form></code>	Form
<code><fieldset ></code>	Menyatukan beberapa kolom form dalam satu kategori
<code><legend></code>	Memberi judul pada suatu <code><fieldset></code>
<code><label></code>	Membuat daftar opsi berbentuk checkbox
<code><input></code>	Membuat kolom form
<code><select></code>	Membuat drop-down list
<code><optgroup ></code>	Membuat teks cetak tebal yang digunakan untuk mengklasifikasikan item dalam drop-down box
<code><option></code>	Membuat item dalam drop-down list
<code><textarea></code>	Membuat kolom form dengan kapasitas tak terbatas

>	
<button>	Tombol

Tabel	
<table>	Tabel
<caption>	Memberi judul pada suatu table
<thead>	Header table
<tbody>	Body table
<tfoot>	Footer table
<colgroup>	Mengategorikan satu atau lebih kolom table
<col>	Menentukan warna sebuah kolom
<tr>	Baris table
<th>	Cell header
<td>	Cell biasa

HTML 5 adalah perbaikan dari versi sebelumnya HTML 5 menghadirkan berbagai fitur yang memenuhi berbagai kebutuhan *website* masa kini. Diantaranya adalah dukungan untuk konten video dan audio, kemampuan untuk menjalankan javascript di *browser*, dan kemudahan untuk membuat aplikasi *website*.

2.7 BOOTSTRAP



Gambar 2. 5 Logo Bootstrap

Bootstrap adalah library (pustaka / kumpulan fungsi-fungsi) dari Framework CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan frontend dari suatu website. Didalam library tersebut terdapat berbagai jenis file yang diantaranya HTML, CSS, dan Javascript. Hampir semua developer website menggunakan framework bootstrap agar memudahkan dan mempercepat pembuatan website. Karena semuanya sudah ada dalam frameworknya sehingga para develop / pengembang hanya tinggal membuat / menyisipkan class nya yang ingin dipakai seperti membuat tombol, grid navigasi dan lain sebagainya.

Bootstrap telah menyediakan kumpulan aturan dan komponen class interface dasar sebagai modal dalam pembuatan web yang telah dirancang sangat baik untuk memberikan tampilan yang sangat menarik, bersih, ringan dan memudahkan bagi penggunaannya. Dan penggunaan bootstrap ini kita juga diberikan keleluasan selama pengembangan website, anda bisa merubah dan menambah class sesuai dengan keinginan.

Bootstrap awalnya dibuat dan dikembangkan oleh pekerja / programmer Twitter, yaitu Mark Octo dan Jacob Thornton sejak tahun 2011. Saat itu memang para programmer di Twitter menggunakan berbagai macam tools dan library yang mereka kuasai dan disukai untuk melakukan pekerjaannya, sehingga tidak ada standarisasi dalam penamaan suatu class. Akibatnya sulit untuk dikelola, maka dari itu keduanya membuat suatu tools ataupun framework yang digunakan bersama dilingkungan internal

twitter.

Sejak diluncurkan pada bulan agustus 2011, bootstrap telah berevolusi dari proyek yang hanya basis css menjadi sebuah framework yang lebih lengkap yang juga berisi javascript plugin, icon, Forms, dan button.

Pada januari 2012, Bootstrap merelease Versi 2.0 yang didalamnya sudah memasukan fitur responsive layout, dan sejak itu penggunaan Bootstrap sangat banyak sekali sehingga menjadi proyek Github yang sangan banyak di copy hingga 20.000 kali.

Dua tahun setelah itu tepatnya pada bulan agustus 2014 bootstrap kembali mengeluarkan versi terbaru yaitu versi 3.0 yang didalamnya sudah mengakomodasi konsep *Mobile first* artinya didalam pembuatan dan pengembangan mulai dari layar yang terkecil dahulu (mobile / handphone / smartphone) dan secara bertahap pada tampilan yang paling besar

Dan baru-baru ini bootstrap merilis versi 4.0 (sebelumnya pada tahun 2017 sudah dirilis versi beta) sebagai penyempurnaan dokumentasi dan menambah beberapa fitur tambahan yang saat ini sedang booming yaitu dengan memberikan tampilan lebih baik bagi para pengembang ecommerce, dan tampak lebih stabil dan dengan ini maka versi 2.0 dan 3.0 tidak akan ada lagi support atau update dalam penggunaannya.

2.8 CSS



Gambar 2. 6 Logo CSS

CSS(Cascading Style Sheet) adalah suatu teknologi yang digunakan untuk memperindah tampilan halaman website (situs). Singkatnya dengan

menggunakan Metode CSS ini anda dengan mudah mengubah secara keseluruhan warna dan tampilan yang ada di situs anda, sekaligus memformat ulang situs anda (merubah secara cepat). CSS juga memungkinkan si pembuat web untuk memodifikasi HTML untuk membentuk tampilan sebuah website. Jadi kalo kita ini adalah arsitek, maka HTML adalah bangunannya dan CSS adalah desain interior dan eksteriornya.

Cascading Style Sheets (CSS) ini ternyata juga bisa meletakkan styles yang berbeda pada layers atau (lapisan) yang berbeda pula. CSS ini terdiri atas style sheet yang memberitahubrowser dalam menyelesaikan suatu dokumen yang akan disajikan. lalu untuk fitur-fitur baru pada halaman web juga lama dapat ditambahkan dengan bantuan style sheet. Pada saat menggunakan CSS, Anda tidak perlu repot-repot menulis font, size atau pun color pada setiap paragraf nya, ataupun pada setiap dokumen sekalipun. Lalu, setelah Anda membuat sebuah style sheet, Anda pun bisa menyimpan kode tersebut sekali saja dan juga dapat kembali menggunakannya apabila suatu saat diperlukan.

CSS diperkenalkan untuk pengembangan website pada tahun 1996. Nama CSS didapat dari fakta bahwa setiap deklarasi style yang berbeda dapat diletakkan secara berurutan, yang kemudian akan membentuk hubungan parent-child pada setiap style. Setelah CSS distandardisasikan, Internet Explorer dan Netscape melepas browser terbaru mereka yang telah sesuai atau paling tidak hampir mendekati dengan standar CSS.

Nama CSS didapat dari fakta bahwa setiap deklarasi style yang berbeda dapat diletakkan secara berurutan, yang kemudian membentuk hubungan ayah-anak (parent-child) pada setiap style. CSS sendiri merupakan sebuah teknologi internet yang direkomendasikan oleh World Wide Web Consortium atau W3C pada tahun 1996. Setelah CSS distandardisasikan, Internet Explorer dan Netscape melepas browser terbaru mereka yang telah sesuai atau paling tidak hampir mendekati dengan standar CSS

Fungsi utama dari css ialah mendesain, merancang, merubah, dan juga membentuk halaman pada website ataupun blog dan isi dari halaman website itu ialah tag-tag html, logikanya css itu bisa mengubah tag-tag html yang sederhana sehingga bisa menjadi lebih fungsional dan juga menarik.

2.9 JAVA SCRIPT



Gambar 2. 7 Logo JavaScript

Javascript adalah bahasa pemrograman yang biasa digunakan pada dokumen HTML yang membuat tampilan website menjadi interaktif. Javascript juga termasuk dalam bahasa script yang tidak membutuhkan kompiler untuk menjalankannya, hanya dengan *interpreter* saja.

Interpreter tersebut telah terpasang di hampir semua web browser yang biasa digunakan oleh banyak orang seperti google chrome, mozilla, atau pun yang lainnya. Selain itu Javascript juga merupakan bahasa yang tidak memerlukan lisensi untuk menggunakannya, karena javascript sendiri sudah menjadi kebutuhan bagi web browser untuk halaman web dengan tampilan yang lebih dinamis.

Untuk menjalankan bahasa javascript, kita bisa menggunakan dengan aplikasi *text editor* dan *web browser*. Bahasa pemrograman javascript menjadi bahasa yang wajib ketika membangun sebuah website atau menjadi seorang web desainer. Javascript menjadi salah satu dari tiga pemrograman dalam website diantara *HTML*, dan *CSS*, jika diibaratkan sebagai berikut:

1. *HTML*, diibaratkan seperti sebuah badan yang terdiri dari kerangka dan lainnya.
2. *CSS*, diibaratkan seperti pakaian yang digunakan oleh tubuh itu sendiri supaya memiliki tampilan yang bagus.
3. adapun untuk **JAVASCRIPT** ia diibaratkan sebagai aktivitas, gerakan, atau intuksi yang membuat website menjadi interaktif.

2.9.1 Fitur yang dimiliki Java Script :

1. **High-level programming language**, yaitu termasuk ke dalam bahasa pemrograman tingkat tinggi, yang memungkinkan para pemrogramer untuk menulis program-program yang independennya dari jenis tertentu pada komputer. Atau javascript dianggap sebagai bahasa yang lebih dekat dengan bahasa manusia, atau bahasa mesin.
2. *Client-side*, yaitu semua proses yang ada pada halaman website akan diproses oleh klien atau web browser.
3. *Loosely typed*, tidak memerlukan definisi pada variabel, namun juga tidak mengharuskan para penggunanya untuk meklarifikasikan jenis variabel.
4. Berorientasi objek.
5. Javascript pertama kali muncul pada bulan september 1995 oleh seorang karyawan Netscape yang bernama **Brandan Eich**. Eich membuat dan mendisain javascript selama sepuluh hari dan bahasa pemrograman ini diberi nama "*Mocha*".
6. Selain itu nama-nama javascript yang pernah digunakan Javascript diantaranya "*Mona*", lalu "*LiveScript*", hingga akhirnya nama "*Javascript*" ditetapkan sebagai nama resmi bahasa pemrograman.
7. Pada waktu itu internet dan website mengalami perkembangan yang sangat pesat, pada umumnya website yang ada saat itu biasa menggunakan bahasa pemrograman PERL dengan pemrosesan

yang dilakukan di sisi webserver.

8. Javascript menjadi urutan yang ke-3 dalam bahasa pemrograman yang banyak digunakan setelah python dengan persentase 8,56%. Tidak heran karena bahasa ini memang dikembangkan dengan tujuan untuk membangun website.
9. Awal peluncuran versi pertama Javascript terbatas hanya dikalangan Netscape saja, dan terus mendapatkan pengembangan oleh para komunitas depelover.
10. Pada tahun 1996, bahasa pemrograman Javascript resmi menjadi ECMAScript, yaitu sebagai bahasa penembangan website, dan juga bisa digunakan untuk bahasa dalam berbagai perangkat seperti perangkat komputer atau mobile.
11. Perkembangan javascript semakin pesat, hingga pada tahun 2016 dikabarkan bahwa Javascript menjadi bahasa yang digunakan dengan persentase 92%. Selama 20 tahun Javascript yang dulunya merupakan bahasa yang terbatas dan juga primitif, sekarang menjadi pemrograman yang penting dalam web depelover.

2.10 Pemilihan Supporting Designer Tools

Untuk menunjang pengerjaan perancangan website dan laporan kerja praktek ini, kami menggunakan perangkat lunak sebagai designer tools, yaitu :

2.10.1. Sublime Text 3



Sublime Text

Gambar 2. 8 Logo Sublime Text 3

Sublime Text 3 adalah sebuah software yang dikembangkan oleh Jon Skinner. Jon Skinner merupakan seorang programmer dari Australia. Sublime text 3 merupakan aplikasi text editor untuk menulis kode. Banyak sejumlah bahasa program yang ada pada aplikasi ini. Diantaranya PHP, CSS, C, C++, HTML, ASP, Java, dan sebagainya. Tentu saja, software ini bisa lebih memudahkan pekerjaan pengguna saat membuat sebuah program.

2.10.2. Xampp



Gambar 2. 9 Logo Xampp

XAMPP adalah sebuah paket perangkat lunak (software) komputer yang sistem penamaannya diambil dari akronim kata Apache, MySQL (dulu) / MariaDB (sekarang), PHP, dan Perl.

Sementara imbuhan huruf “X” yang terdapat pada awal kata berasal dari istilah cross platform sebagai simbol bahwa aplikasi ini bisa dijalankan di empat sistem operasi berbeda, seperti OS Linux, OS Windows, Mac OS, dan juga Solaris.

Sejarah mencatat, software XAMPP pertama kali dikembangkan oleh tim proyek bernama Apache Friends dan sampai saat ini sudah masuk dalam rilis versi 7.3.9 yang bisa didapatkan secara gratis dengan label GNU (General Public License)

2.10.3. Draw.io



Gambar 2. 10 Logo Draw.io

Draw.io adalah sebuah website yang didesain khusus untuk menggambarkan diagram secara online. Semua fitur yang ada pada situs ini bisa kalian nikmati hanya dengan bermodalkan browser yang mendukung HTML 5.

Situs ini punya tampilan yang sangat responsif. Kalian bisa menggunakan fitur-fiturnya dengan mudah baik diakses menggunakan smartphone dan juga PC.

2.10.4. Balsamiq Mockup



Gambar 2. 11 Logo Balsamiq Wireframes

Balsamiq Mockup adalah alat wireframing UI dengan kualitas rendah dan cepat yang memproduksi pengalaman membuat sketsa di *notepad* atau papan tulis, tetapi menggunakan computer. Balsamiq Mockup benar-benar memaksa anda untuk focus pada struktur dan konten, menghindari diskusi yang panjang tentang warna dan detail yang harus datang kemudian dalam proses.

Menurut (Tempur, 2019), fitur dan kelebihan Balsamiq Mockup adalah sebagai berikut:

- a. Menciptakan tampilan antarmuka user dan komponen lainnya dengan mudah
- b. Import dan ekspor hasil proyek ke pdf atau png
- c. Dapat digunakan secara offline disertai fitur berbagai ke user lainnya
- d. Dapat dengan mudah menggunakan drag dan drop
- e. Fitur detail lebih banyak dibandingkan software low fidelity lainnya

BAB 3

PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

3.1 Kegiatan Survei Lapangan

1. Penentuan Kerja Praktek

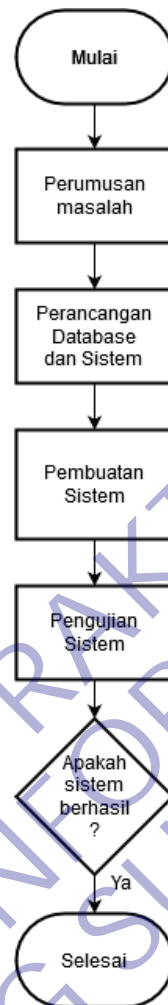
Kerja praktek ini dilaksanakan di KB SAMSAT Tuban. Dalam kegiatan kerja praktek ini menghasilkan sebuah *website* dimana *website* ini digunakan untuk sarana informasi bagi masyarakat, yang berisi tentang lokasi cabang KB SAMSAT Tuban, jam operasional, dan pelayanan lainnya

2. Waktu Pelaksanaan Kerja Praktek

Kerja praktek ini dilakukan selama 1 bulan dimulai tanggal 20 januari 2020 dan berakhir pada tanggal 20 februari 2020.

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

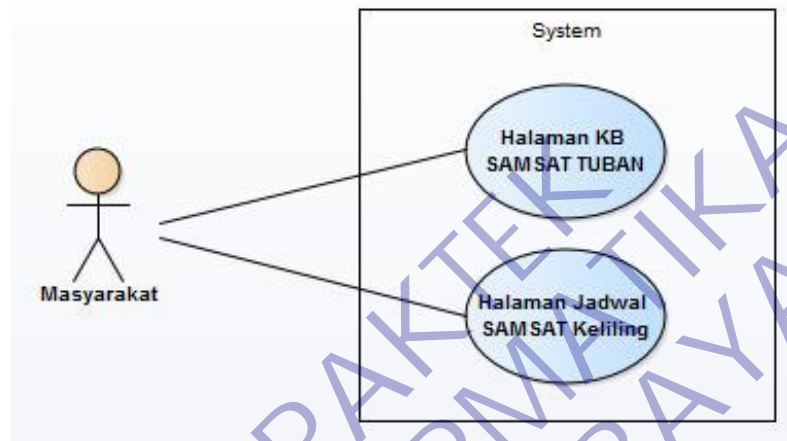
3.2 Metode Penelitian



Hasil dari flowchart diatas ini yaitu tahapan pertama perumusan masalah lalu dimulailah perancangan database dan sistem, setelah selesai melakukan perancangan dan sistem yang berbasis website dengan bahasa pemrograman php, jika tahapan pembuatan sistem itu berjalan dengan lancar sesuai dengan yang diharapkan atau tidak jika dirasa sudah berhasil maka selesai, jika terdapat problem atau error maka sistem harus diperbaiki lagi

3.3 Use Case

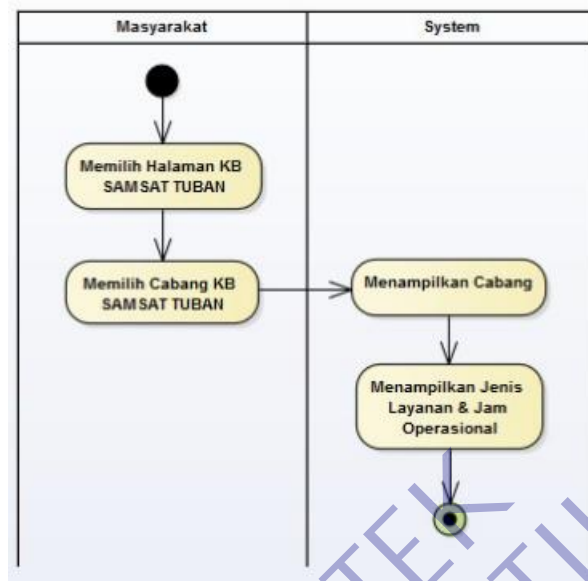
Use Case Layanan Informasi ini masyarakat umum dapat melihat halaman utama dan halaman jadwal samsat keliling yang muncul pada website.



Gambar 3. 1 Use Case

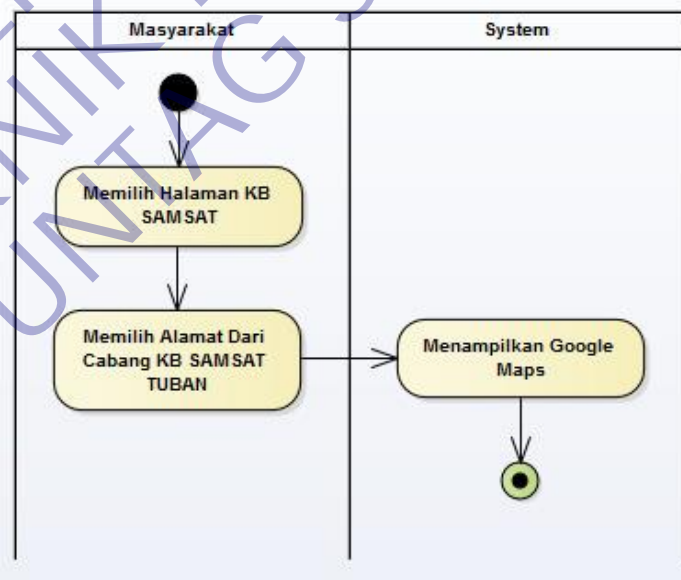
3.4 Activity Diagram

Dalam gambar activity diagram 3.2 ini menjelaskan bahwa masyarakat ataupun pengguna *website* SAMSAT Tuban pada halaman menu utama, masyarakat dapat memilih cabang-cabang yang ada di samsat tuban contohnya seperti payment point kerek maka nantinya sistem menampilkan cabang yang dipilih oleh masyarakat dan menampilkan jenis layanan beserta jam operasional cabang SAMSAT Tuban.



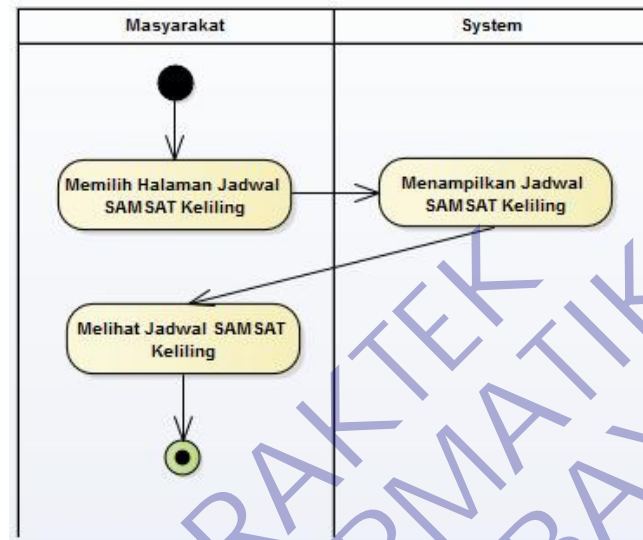
Gambar 3. 2 Activity Diagram Layanan Informasi

Dalam gambar activity diagram 3.3 ini menjelaskan bahwa masyarakat pengguna *website* SAMSAT Tuban dapat memilih alamat cabang-cabang yang ada di samsat tuban. Nantinya sistem akan menampilkan lokasi sesuai cabang yang ada di SAMSAT Tuban menggunakan google maps.



Gambar 3. 3 Activity Diagram Maps

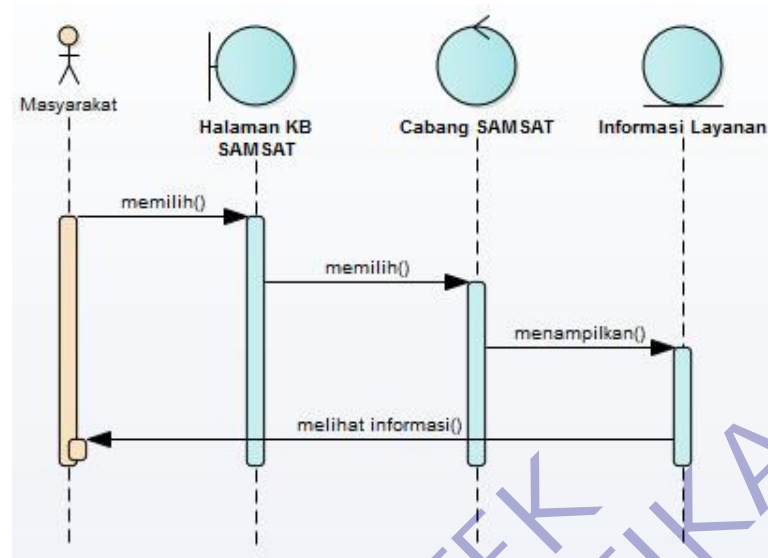
Dalam gambar activity diagram 3.4 ini menjelaskan tentang bagaimana proses sistem berjalan atau merespon ketika masyarakat memilih halaman jadwal samsat keliling.



Gambar 3.4 Activity Diagram Samsat Keliling.

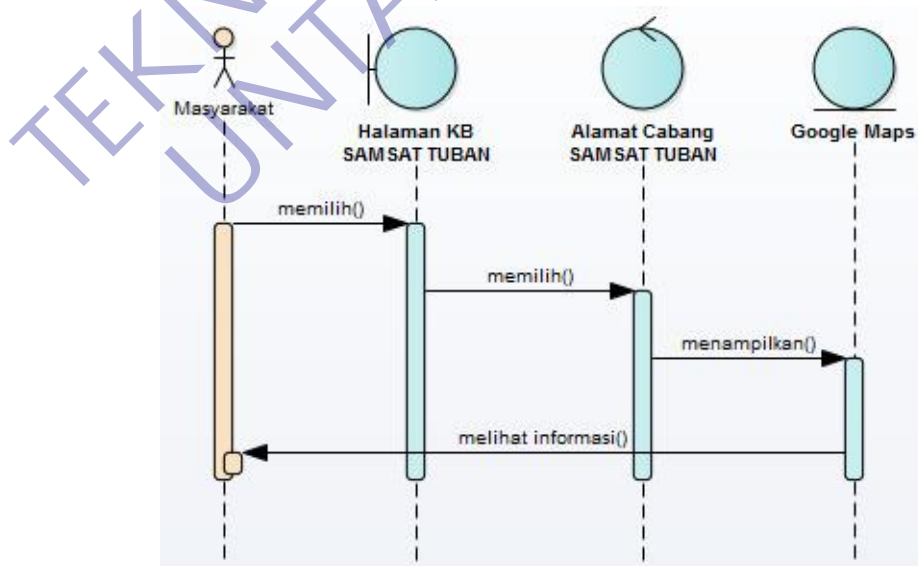
3.5 Sequence Diagram

Pada gambar 3.5 Sequence Diagram layanan Informasi dibawah ini menerangkan tentang bagaimana alur ketika masyarakat ingin mengetahui tentang jam operasional cabang-cabang SAMSAT Tuban. Pertama-tama sistem akan menampilkan halaman utama ataupun menu utama SAMSAT Tuban, lalu masyarakat akan memilih menu cabang-cabang SAMSAT Tuban, nantinya sistem akan langsung merespon dan menampilkan informasi layanan tentang jam operasional dari cabang-cabang SAMSAT Tuban.



Gambar 3. 5 Sequence Diagram Layanan Informasi

Gambar 3.6 Sequence Diagram Maps menerangkan tentang bagaimana alur Ketika masyarakat ingin mengetahui lokasi dari alamat cabang - cabang dari SAMSAT Tuban. Masyarakat Ketika berada di halaman utama SAMSAT Tuban akan memilih menu ataupun opsi alamat cabang SAMSAT Tuban. Pada halaman menu alamat Cabang SAMSAT Tuban nantinya akan menampilkan menu google maps dan nantinya masyarakat akan memilih opsi menu tersebut dan selanjutnya sistem merespon dan akan menampilkan google maps di layar computer.

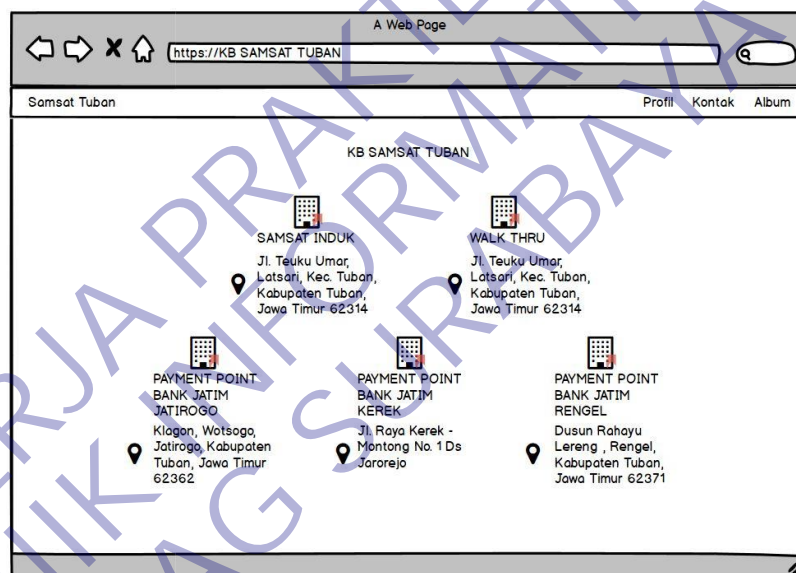


Gambar 3. 6 Sequence Diagram Maps.

3.6 Konsep Desain

3.6.1. Mockup Halaman Utama

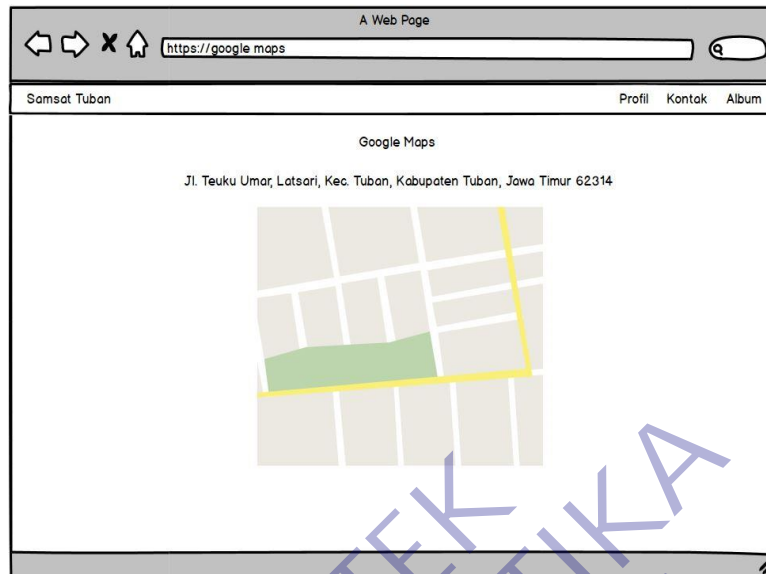
Desain mockup halaman utama KB SAMSAT Tuban memvisualisasikan halaman utama *website* yang berisi opsi menu SAMSAT INDUK, WALK THRU, PAYMENT POINT BANK JATIM JATIROGO, PAYMEN POINT BANK JATIM KEREK, PAYMENT POINT BANK JATIM RENGEL. Dalam halaman utama ini juga menampilkan alamat pada masing-masing menu pilihan.



Gambar 3. 7 Mockup Halaman Utama.

3.6.2. Mockup Google maps

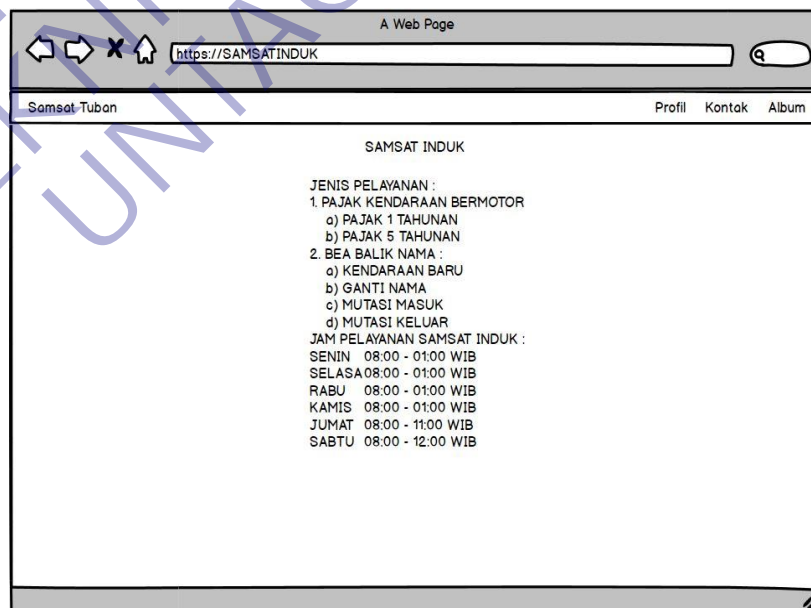
Desain mockup Google Maps pada *website* SAMSAT Tuban memvisualisasikan tampilan google maps alamat dari SAMSAT Tuban pusat ataupun induk.



Gambar 3. 8 Mockup Google Maps

3.6.3. Mockup Samsat Induk

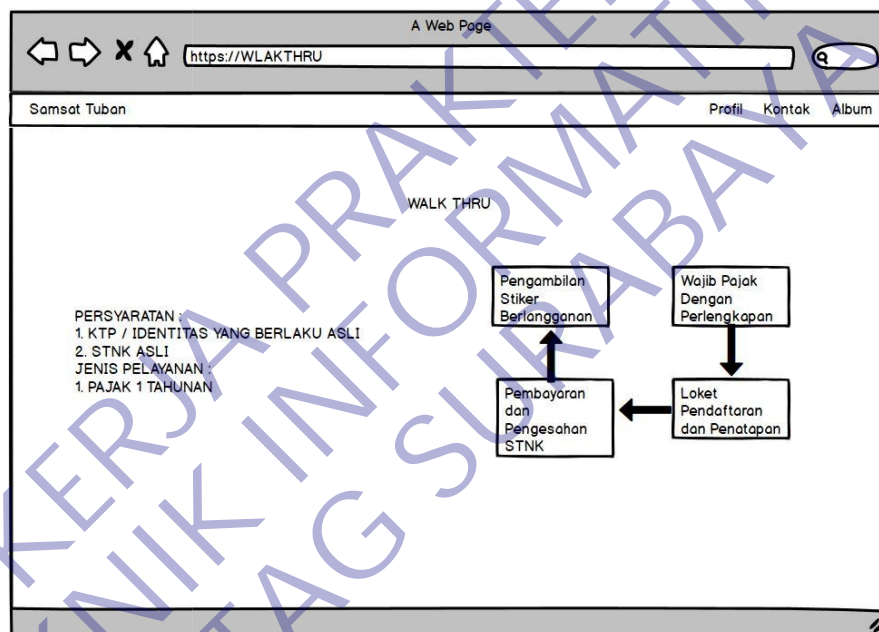
Desain mockup Samsat Induk memvisualisasikan tentang tampilan opsi ataupun menu Samsat Induk yang berisikan tentang jenis-jenis pelayanan seperti pembayaran pajak kendaraan, Bea Balik nama di Samsat Induk dan juga jam operasional dari hari senin sampai hari sabtu Samsat Induk Tuban.



Gambar 3. 9 Mockup Samsat Induk

3.6.4. Mockup Walk Thru

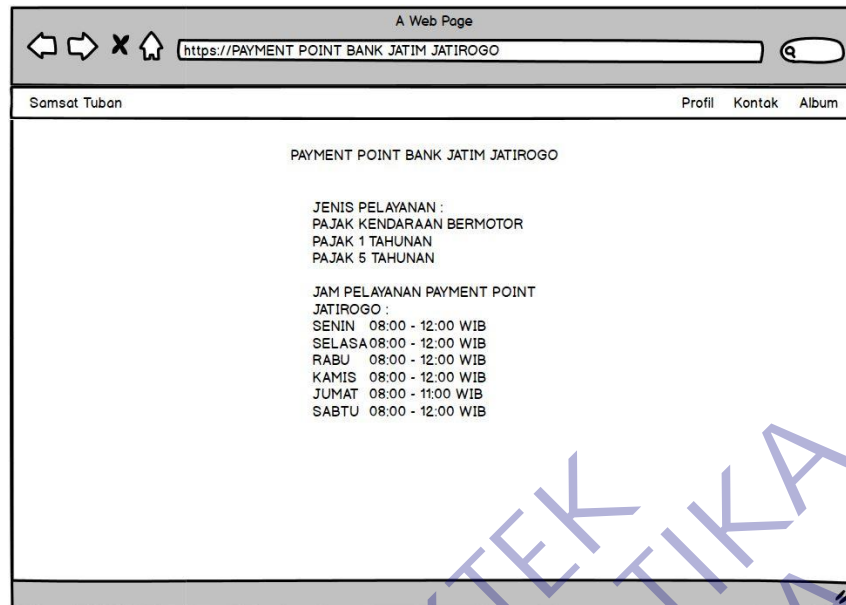
Desain *mockup Walk Thru* untuk *website* KB SAMSAT Tuban akan menampilkan visualisasi tentang pembayaran pajak pertahun yang bisa diakses dengan sistem *walk thru* yang di terapkan oleh Samsat Induk Tuban. Dalam tampilan *mockup* ini juga menyertakan alur-alur saat *walk thru* dan juga berkas-berkas apa-apa saja yang harus dibawa masyarakat saat melakukan pembayaran pajak dengan sistem *walk thru*.



Gambar 3. 10 Mockup Wlak Thru

3.6.5. Mockup Payment Poin Bank Jatim Jatirogo

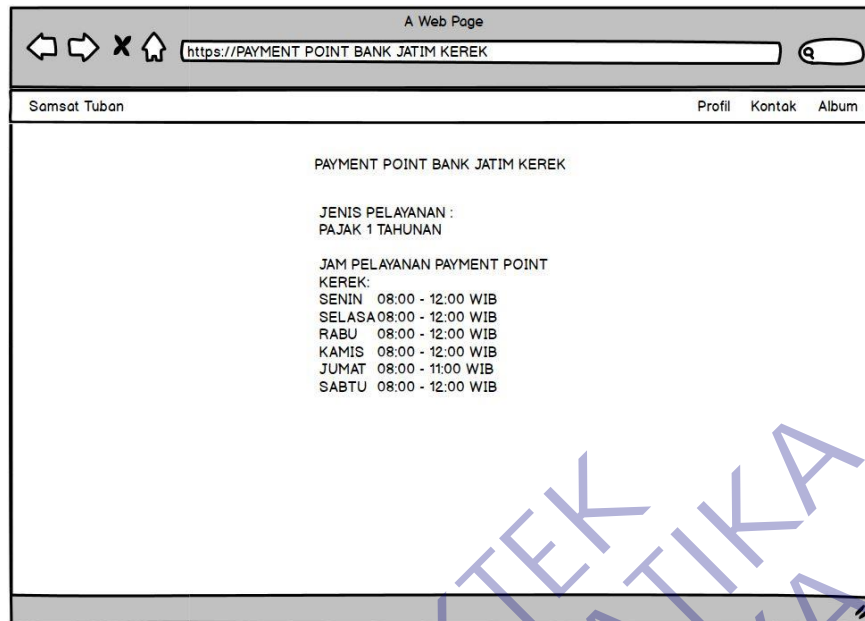
Desain *mockup Payment Point* Bank Jatim Jatirogo. Dalam desain *mockup* ini memvisualisasikan tentang tampilan opsi ataupun menu *Payment Point* Bank Jatim Jatirogo yang berisikan tentang jenis-jenis pelayanan seperti pembayaran pajak kendaraan per satu tahunan, lima tahunan dan juga jam operasional dari hari senin sampai hari sabtu *Payment Point* Bank Jatim Jatirogo.



Gambar 3. 11 Mockup Payment Poin Bank Jatim Jatirogo

3.6.6. Mockup Payment Poin Bank Jatim Kerek

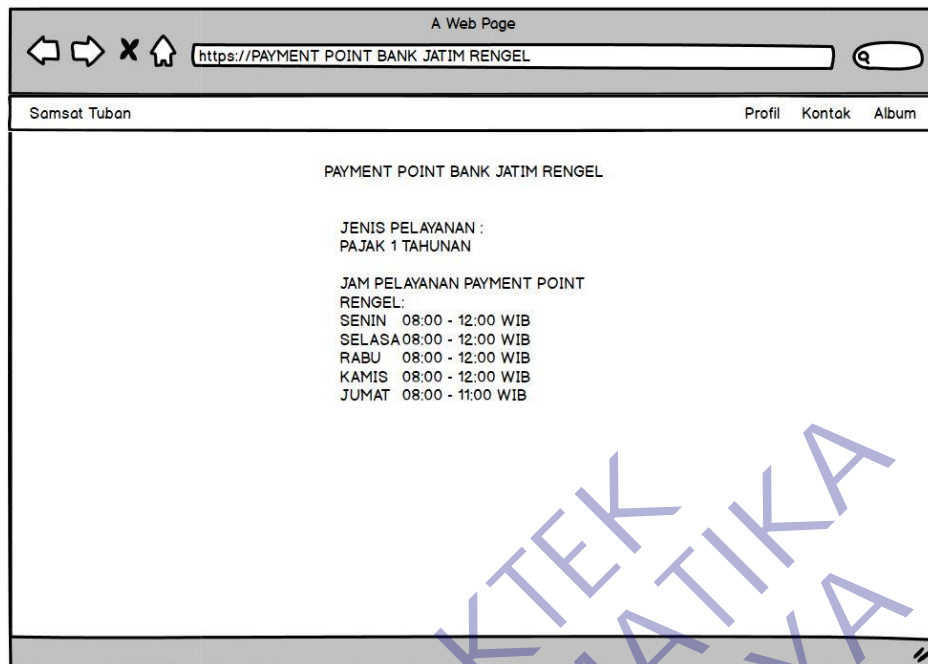
Desain *mockup Payment Point* Bank Jatim Kerek. Dalam desain *mockup* ini memvisualisasikan tentang tampilan opsi ataupun menu *Payment Point* Bank Jatim Kerek yang berisikan tentang jenis-jenis pelayanan seperti pembayaran pajak kendaraan per satu tahunan dan juga jam operasional dari hari senin sampai hari sabtu *Payment Point* Bank Jatim Kerek.



Gambar 3. 12 Mockup Payment Poin Bank Jatim Kerek

3.6.7. Mockup Payment Poin Bank Jatim Rengel

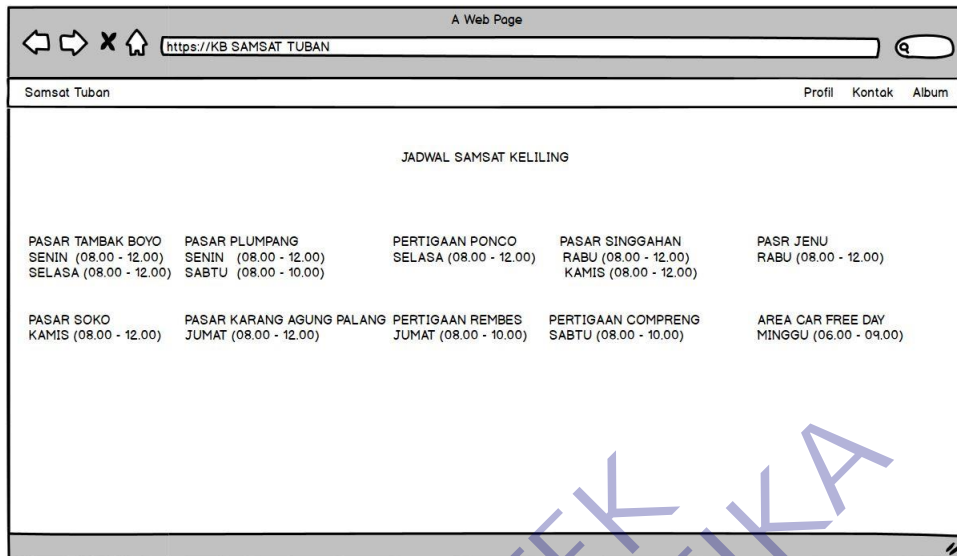
Desain *mockup Payment Point* Bank Jatim Rengel. Dalam desain *mockup* ini memvisualisasikan tentang tampilan opsi ataupun menu *Payment Point* Bank Jatim Rengel yang berisikan tentang jenis-jenis pelayanan seperti pembayaran pajak kendaraan per satu tahunan dan juga jam operasional dari hari senin sampai hari sabtu *Payment Point* Bank Jatim Rengel.



Gambar 3. 13 Mockup Payment Poin Bank Jatim Rengel

3.6.8. Mockup Jadwal Samsat Keliling

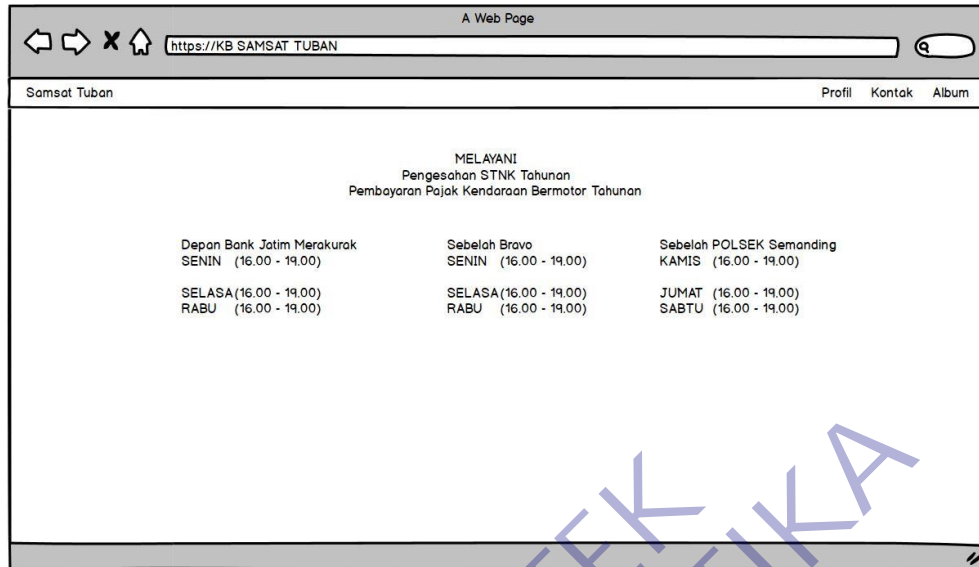
Desain *mockup* jadwal Samsat Keliling untuk *website* KB SAMSAT Tuban memvisualisasikan tampilan halaman Jadwal Samsat Keliling KB SAMSAT Tuban yang berisikan tentang jadwal samsat keliling yang berlokasi di titik poin pasar tambak boyo, pasar plumpang, pertigaan ponco, pasar singgahan, pasar jenu, pasar soko, pasar karang agung, pertigaan rembes, pertigaan compreg, dan juga area *car free day*. Dalam *mockup* halaman Jadwal Samsat Keliling ini juga menampilkan jam operasional tiap titik pembayaran yang sudah ditentukan. Dalam pembayaran pajak untuk samsat keliling ini hanya bisa untuk membayar biaya pajak tahunan.



Gambar 3. 14 Mockup Jadwal Samsat Keliling

3.6.9. Mockup Jadwal Samsat Keliling

Desain *mockup* jadwal Samsat Keliling untuk *website* KB SAMSAT Tuban memvisualisasikan tampilan halaman Jadwal Samsat Keliling KB SAMSAT Tuban yang berisikan tentang jadwal samsat keliling yang berlokasi di titik poin Depan Bank Jatim MerakUrak, Sebelah Bravo, sbelah polsek Semanding. Dalam *mockup* halaman Jadwal Samsat Keliling ini juga menampilkan jam operasional tiap titik pembayaran yang sudah ditentukan. Dalam pembayaran pajak untuk samsat keliling ini hanya bisa untuk membayar biaya pajak tahunan.

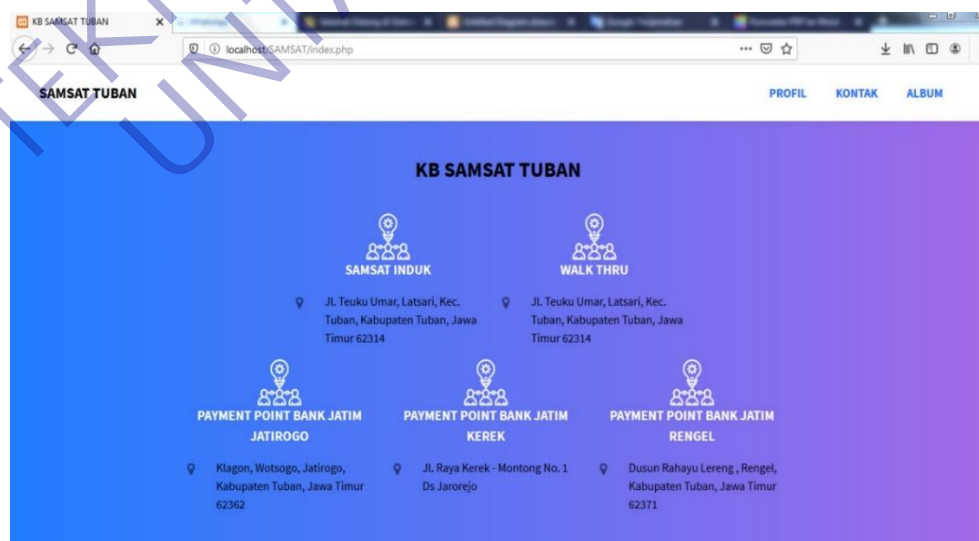


Gambar 3. 15 Mockup Jadwal Samsat Keliling

3.7 Implementasi Hasil Pembuatan Website

3.7.1. Cabang-cabang KB SAMSAT Tuban

Pemilihan option ini dimaksudkan untuk para pengguna ataupun pengakses website KB SAMSAT TUBAN agar dapat mengetahui dimana saja letak-letak cabang KB SAMSAT TUBAN sendiri. Contohnya seperti samsat induk, walk thru, payment point Bank Jatim Jatirogo, payment point Bank Jatim kerek, payment point Bank Jatim Rengel.



Gambar 3. 16 Halaman Utama

3.7.2. Samsat Induk

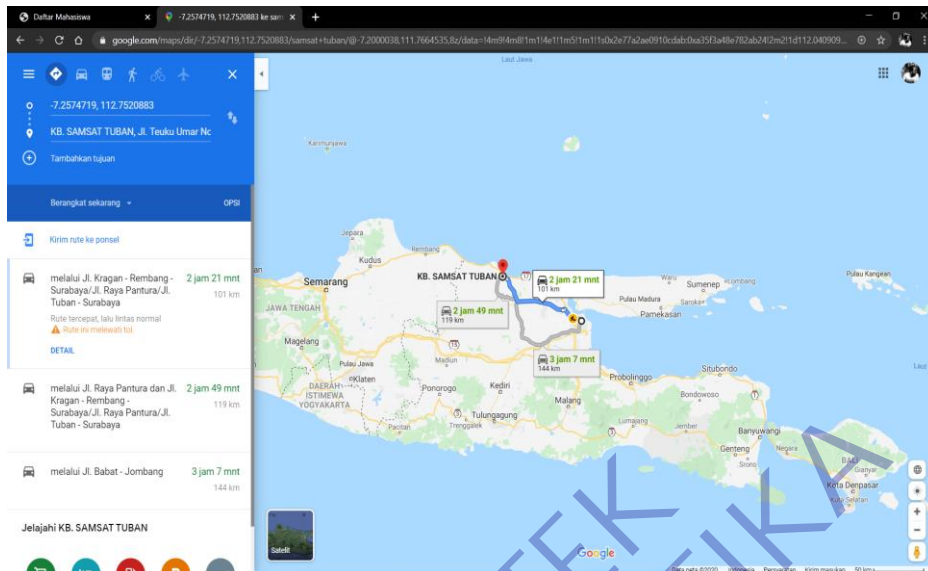
Pada saat pengguna mengakses *website* KB SAMSAT Tuban dan pengguna memilih opsi samsat induk maka *website* akan menampilkan tampilan seperti pada gambar 3.17. Dalam pemilihan opsi samsat induk ini akan menampilkan tentang jenis-jenis pelayanan dan juga jam operasional samsat induk sendiri.



Gambar 3. 17 Samsat Induk

3.7.3. Google Maps

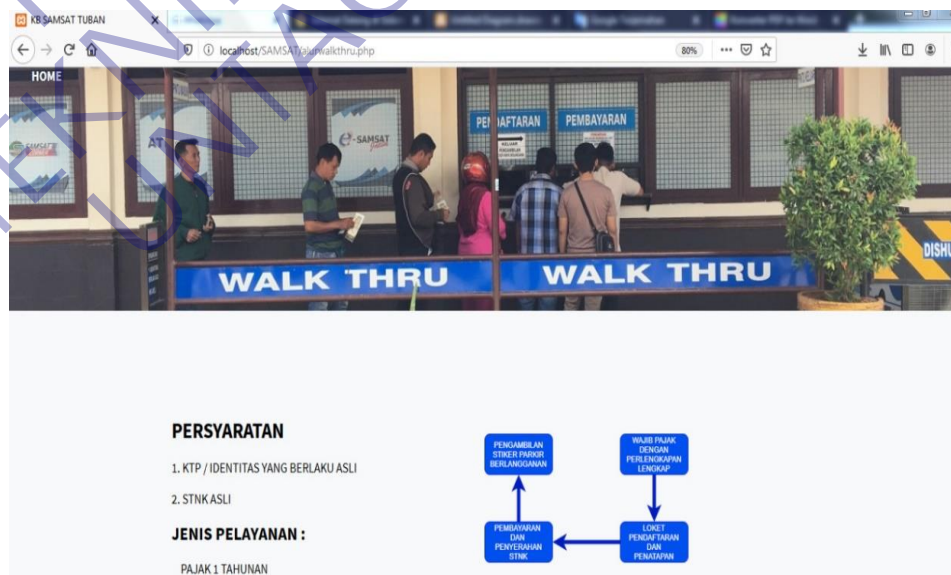
Tampilan seperti gambar 3.18 dibawah ini akan muncul ketika pengguna *website* SAMSAT mengklik ataupun memilih opsi alamat pada menu sebelumnya. Tampilan google Maps ini berfungsi untuk memperjelas letak ataupun lokasi dimana SAMSAT Tuban berada, jadi pengguna bisa dengan mudah mengetahui lokasi SAMSAT Tuban.



Gambar 3. 18 Google Maps

3.7.4. Walk Thru

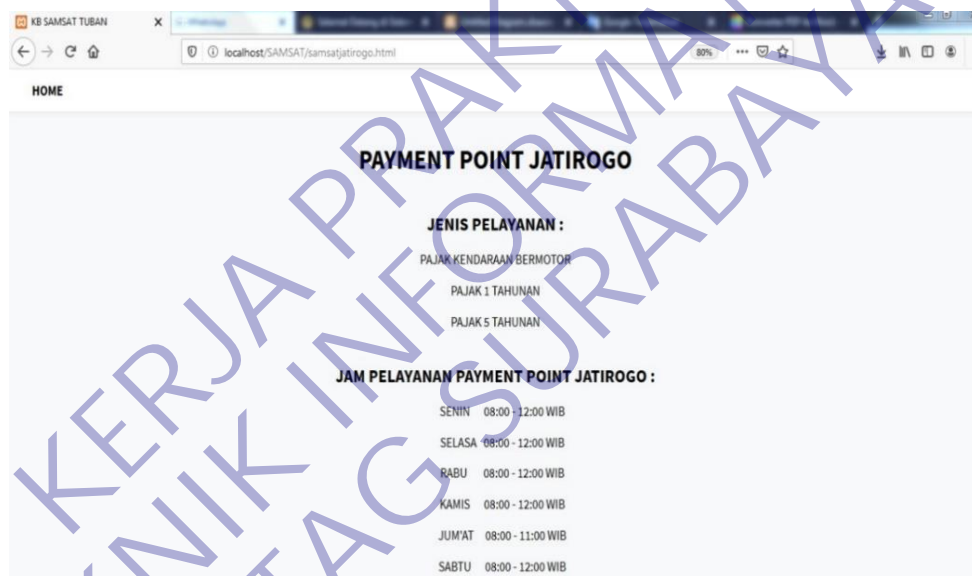
Pada saat pengguna mengakses *website* KB SAMSAT Tuban dan pengguna memilih opsi *walk thru* maka *website* akan menampilkan tampilan seperti pada gambar 3.19. Dalam pemilihan opsi *walk thru* ini akan menampilkan tentang alur pengesahan kendaraan selama 1 tahun dan juga menampilkan persyaratan-persyaratan yang dibutuhkan.



Gambar 3. 19 Walk Thru

3.7.5. PAYMENT POINT JATIROGO

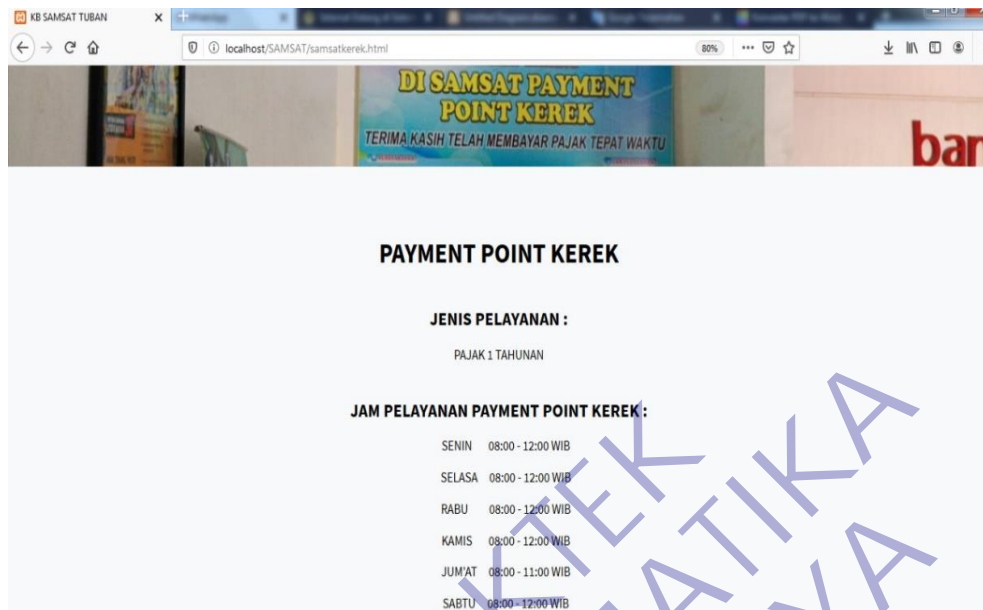
Pada saat pengguna mengakses *website* KB SAMSAT Tuban dan pengguna memilih opsi payment point Jatirogo *website* akan menampilkan tampilan seperti pada gambar 3.20. Dalam pemilihan opsi payment point Jatirogo ini akan menampilkan tentang jenis-jenis pelayanan dan juga jam operasional samsat induk sendiri.



Gambar 3. 20 Payment Point Jatirogo

3.7.6. PAYMENT POINT KEREK

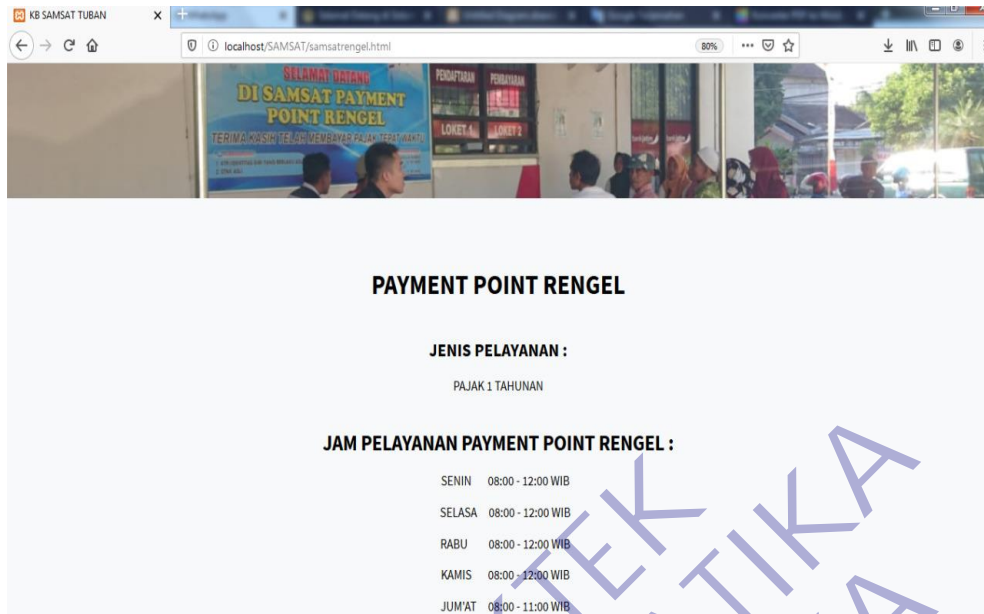
Pada saat pengguna mengakses *website* KB SAMSAT Tuban dan pengguna memilih opsi payment point kerek *website* akan menampilkan tampilan seperti pada gambar 3.21. Dalam pemilihan opsi payment point kerek ini akan menampilkan tentang jenis pelayanan dan juga jam operasional payment point kerek sendiri.



Gambar 3. 21 Payment Point Kerek

3.7.7. PAYMENT POINT RENGEL

Pada saat pengguna mengakses *website* KB SAMSAT Tuban dan pengguna memilih opsi payment point rengel *website* akan menampilkan tampilan seperti pada gambar 3.22. Dalam pemilihan opsi payment point rengel ini akan menampilkan tentang jenis pelayanan dan juga jam operasional payment point rengel sendiri.



Gambar 3. 22 Payment Point Rengel

3.7.8. SAMSAT KELILING

Tampilan gambar 3.23 merupakan tampilan dari halaman utama juga sebenarnya. Jadi pengguna *website* tidak perlu mengklik opsi ataupun menu yang ada di halaman utama untuk mengakses jadwal operasional dan letak-letak dimana saja lokasi Samsat keliling. Pengguna hanya perlu meng *scroll* kebawah untuk menampilkan hal tersebut.

Pasar Tambak Boyo	Pasar Plumpang	Pertigaan Ponco	Pasar Singgahan	Pasar Jenu
SENIN (08.00 - 12.00) SELASA (08.00 - 12.00)	SENIN (08.00 - 12.00) SABTU (08.00 - 10.00)	SELASA (08.00 - 12.00)	RABU (08.00 - 12.00) KAMIS (08.00 - 12.00)	RABU (08.00 - 12.00)
Pasar Soko	Pasar Karang Agung Palang	Pertigaan Rembes	Pertigaan Compreng	Area Car Free Day
KAMIS (08.00 - 12.00)	JUMAT (08.00 - 10.00)	JUMAT (08.00 - 10.00)	SABTU (08.00 - 10.00)	MINGGU (08.00 - 09.00)

Gambar 3. 23 Samsat Keliling

3.7.9. SAMSAT KELILING

Tampilan gambar 3.24 merupakan tampilan dari halaman utama juga sebenarnya. Jadi pengguna *website* tidak perlu mengklik opsi ataupun menu yang ada di halaman utama untuk mengakses jadwal operasional dan letak-letak dimana saja lokasi Samsat keliling. Pengguna hanya perlu meng *scroll* kebawah untuk menampilkan hal tersebut.

MELAYANI :		
Pengesahan STNK Tahunan		
Pembayaran Pajak Kendaraan Bermotor Tahunan		
Depan Bank JATIM MERAKURAK	Sebelah BRAVO	Sebelah POLSEK SEMANDING
SENIN (16.00 - 19.00) SELASA (16.00 - 19.00) RABU (16.00 - 19.00)	SENIN (16.00 - 19.00) SELASA (16.00 - 19.00) RABU (16.00 - 19.00)	KAMIS (16.00 - 19.00) JUMAT (16.00 - 19.00) SABTU (16.00 - 19.00)

Gambar 3. 24 Samsat Keliling

A. Kelebihan Sistem Informasi KB SAMSAT Tuban

1. Sebagai media informasi bagi pengguna yang membutuhkan informasi tentang jam operasional, letak dan lain-lain
2. Menampilkan letak lokasi dimana saja cabang-cabang samsat tuban berada.
3. Menampilkan informasi setiap cabang-cabang KB SAMSAT Tuban seperti jam operasional, dan jenis layanan yang ada.

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNITAG SURABAYA

BAB 4

KESIMPULAN DAN SARAN

1.1 Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil laporan kerja praktek ini adalah dilakukannya kerja praktek selama satu bulan di KB SAMSAT Tuban yang dilakukan dengan baik. Dalam kegiatan kerja praktek ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa sendiri sebagai peserta magang karena dalam hal ini mahasiswa dapat mengetahui kondisi lapangan tentang mengimplementasikan apa yang sudah diajarkan selama masa perkuliaan, selain itu mahasiswa dapat menambah skill profesionalitas melalui kerja praktek ini karena pada saat melakukan kerja praktek mahasiswa dituntut untuk bisa menjalankan pekerjaan sesuai dengan keahlian dan kemampuan yang dipunya, disiplin waktu, berpakaian rapi, dan juga berperilaku baik kepada pegawai staf-staf yang ada di tempat instansi. Dan juga bermanfaat bagi instansi terkait yaitu KB SAMSAT Tuban sendiri karena dalam pelaksanaan kerja praktek ini mahasiswa menghasilkan sebuah system informasi berbasis *website*.

Hasil dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah pembuatan *website* sebagai system informasi KB SAMSAT Tuban. Dimana KB SAMSAT Tuban belum memiliki *website* sebagai sarana informasi bagi masyarakat umum yang dapat lokasi cabang-cabang KB SAMSAT Tuban, jenis pelayanan, jam operasional dan juga informasi yang lainnya. *Website* ini sangat bermanfaat bagi masyarakat sekitar. Masyarakat tidak perlu repot-repot untuk mencari informasi tentang hal terkait, karena dengan adanya *website* ini dapat diakses dengan mudah. *Website* ini juga bisa diakses oleh pegawai.

1.2 Saran

1. *Website* ini seharusnya dapat dikembangkan lagi secara spesifik
2. Menambah fasilitas komentar
3. Membutuhkan maintenance secara berskala
4. Biaya sewa yang mahal

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

Untag., 2017., *Simkp*. [Online] Available at:
<http://www.simkp.untag-sby.ac.id> [Accessed 20 Maret 2020].

Anon., 2020., *HTML5*. [Online] Available at:
<https://id.wikipedia.org/wiki/HTML5> [Accessed 18 Juni 2020].

Sublime Text 3., 2017., *pengertian dari sumblime text 3*. [Online]
Available at:
<https://nabilahkarmeila.wordpress.com/2015/01/15/tutorial-dasar-menggunakan-sublime-text-3/#:~:text=Sublime%20Text%203%20adalah%20sebuah,yang%20ada%20pada%20aplikasi%20ini.> [Accessed 22 Juni 2020].

Thidi., 2020., *Mengenal Framework Twitter Bootstrap dan Penggunaannya Pada Website*. [Online] Available at:
<https://thidiweb.com/pengertian-bootstrap/> [Accessed 18 Juni 2020].

Miwon group., 2019., *gambaran*. [Online] Available at:
<https://www.miwon.co.id/overview> [Accessed 16 Juni 2020].

Abror Muhammad., 2020., *Pengertian dan tujuan CSS (cascading style sheet) beserta fungsinya*. [Online]
Available at:
<https://www.ayoksinau.com/pengertian-css/> [Accessed 19 Juni 2020].

Tedjamaja Nabil., 2020., *Apa itu Javascript*. [Online] Available at:
<https://bilabil.com/apa-itu-javascript/> [Accessed 19 Juni 2020].

Latif Razqa., 2020., *Apa itu draw.io? ini penjelasan lengkapnya.*

[Online] Available at: <https://surgatekno.com/tech-news/apa-itu-draw-io/> [Accessed 20 Juni 2020].

Tempur, S . (2019) Balsamiq mockup

KERJA PRAKTEK
TEKNIK INFORMATIKA
UNTAG SURABAYA

Lampiran 1



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TIMUR
BADAN PENDAPATAN DAERAH

JL. MANYAR KERTOARJO NO. 1 TELP. (031) 5947953, FAX. 5941165
SURABAYA 60116

Nomor : 070/ 2354 /202.11/2020
 Sifat : Biasa
 Lampiran : -
 Perihal : Rekomendasi Praktik Kerja

Surabaya, 15 Januari 2020
 Kepada
 Yth. Sdr. Dekan Fakultas Teknik Universitas
 17 Agustus 1945 (Untag) Surabaya
 di
SURABAYA

Menunjuk surat Saudara tanggal 10 Januari 2020, nomor : 29/K/FT/Akd/1/2020, perihal : Kerja Praktek, dengan ini diberitahukan bahwa pada prinsipnya Badan Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Timur tidak keberatan dengan permohonan Saudara, sepanjang kegiatan yang dilaksanakan oleh mahasiswa tersebut tidak mengganggu kelancaran tugas pokok sehari-hari di lingkungan Badan Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Timur.

Sehubungan dengan hal tersebut, kepada mahasiswa di bawah ini :

Nama	: 1. DANNY DWI SAPUTRA	NIM : 1461700164
	2. I PUTU ARDHANA	NIM : 1461700147
	3. DWI FAHMI MUHAMMAD	NIM : 1461700149
Program Studi	: S1 Teknik	

agar menghadap Kepala Unit Pelaksana Teknis Pengelolaan Pendapatan Daerah Tuban yang beralamat di Jalan Teuku Umar No. 03 Tuban guna melaksanakan Praktik Kerja terhitung mulai tanggal 20 Januari 2020 sampai dengan 14 Februari 2020.

Selanjutnya hasil Praktik Kerja agar diserahkan ke Sub Bagian Tata Usaha Kantor Badan Pendapatan Daerah Provinsi Jawa Timur, Jl. Manyar Kertoarjo No. 1 Surabaya.

Demikian untuk menjadikan maklum.

a.n. KEPALA BADAN PENDAPATAN DAERAH
 PROVINSI JAWA TIMUR

Sekretaris

PUNG KARYANINGRAT, SH, M.Si, MH
 Jabatan Tingkat I
 NIP. 196802021997031006

TEMBUSAN :
 Yth. Bpk. Kepala Badan Pendapatan Daerah
Provinsi Jawa Timur (sebagai laporan)

Lampiran 2



