

SISTEM PENGAJUAN BARANG BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN PERSANDIAN KABUPATEN BANGLI

N.K.S. Cahyani¹, I.K.G. Suhartana², dan I.W. Supriana³

ABSTRAK

Dinas Kominfo merupakan salah satu instansi pemerintahan di Kabupaten Bangli yang mengelola teknologi dari keamanan suatu jaringan, update-an website, hingga pembuatan website yang dibutuhkan. Seperti yang diketahui bahwa teknologi semakin maju, sehingga hampir semua hal dilakukan secara digitalisasi. Digitalisasi yakni proses pengalihan menggunakan teknologi digital, agar dapat memperoleh informasi melalui jaringan internet. Perubahan manual menjadi digitalisasi sangat diperlukan instansi untuk mengefisienkan pekerjaan. Dalam perancangan website pengajuan barang adanya beberapa tahapan yaitu wawancara alur kerja sistem di Dinas Kominfo, merancang website, diskusi terkait rancangan yang akan dibuat, studi literatur, implementasi rancangan dan pengujian program. Hasil evaluasi yang didapatkan dengan adanya website pengajuan barang yakni 100% pengguna mengatakan bahwa penting adanya sistem pengajuan barang, 80% pengguna yang mengatakan fitur atau fungsi pada sistem terintegrasi dengan baik, 20% pengguna mengatakan bahwa aplikasi sangat sulit digunakan, serta 20% mengatakan adanya hal yang perlu dipelajari sebelum penggunaan sistem. Sehingga dapat disimpulkan bahwa dengan adanya website pengajuan barang dapat membantu mempercepat serta mempermudah proses pengajuan barang yang dilakukan oleh instansi.

Kata kunci : Kominfo, Digitalisasi, Manual, Pengajuan Barang, Website

ABSTRACT

The Ministry of Communication and Informatics is one of the government agencies in Bangli Regency that manages technology from network security and updating websites, to creating the required websites. As it is known that technology is advancing, so almost everything is done digitally. Digitization is the process of diverting using digital technology, to obtain information through the internet network. Manual changes to digitization are needed by agencies to streamline work. In designing a website for submitting goods, there are several stages, namely system workflow interviews at the Communication and Information Service, website design, discussion regarding the design to be made, literature study, design implementation, and program testing. The evaluation results obtained with the website for submitting goods were 100% of users saying that it was important to have a goods submission system, 80% of users said the features or functions of the system were well integrated, 20% of users said that the application was very difficult to use, and 20% said there were things to learn before using the system. It can be concluded that the existence of a website for

¹ Informatika, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Blahbatuh, 80581, Gianyar, Bali - Indonesia, santicahyani51@gmail.com.

² Informatika, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Mengwi, 80351, Badung, Bali - Indonesia ikg.suhartana@unud.ac.id

³ Informatika, Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Mengwi, 80351, Badung, Bali - Indonesia wayan.supriana@unud.ac.id

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

submission of goods can help speed up and simplify the process of submitting goods carried out by the agency.

Keywords: *Kominfo, Digitalization, Manual, submission of goods, Website*

1. PENDAHULUAN

Kabupaten Bangli merupakan salah satu kabupaten yang terdapat dinas komunikasi, informatika, dan persandian atau sering disebut dengan Kominfosan. Kominfosan Kabupaten Bangli bertanggung jawab akan hal-hal yang bersangkutan dengan teknologi yang digunakan di Kabupaten Bangli, seperti menjaga keamanan suatu jaringan, pengelolaan informasi yang ada di Kabupaten Bangli, mengupdate konten *website*, hingga pembuatan *website* yang dibutuhkan di Kabupaten Bangli (*Website Resmi Dinas Komunikasi Informatika Dan Persandian Kabupaten Bangli*, n.d.). Seperti yang telah kita ketahui perkembangan teknologi sangat berpengaruh cepat dalam berbagai bidang kehidupan untuk mempermudah membagi atau memberikan informasi, sehingga perubahan sistem pada *instansi* atau perusahaan juga harus mengubah cara kerjanya untuk mengefisienkan pekerjaan yang dilakukan (Naibaho, 2017) (Hendra Suputra, 2020). Yang dimana perubahan yang dimaksud yakni dari pekerjaan yang dilakukan secara manual menjadi digitalisasi. Dengan adanya perubahan menjadi digitalisasi dalam *instansi* pekerjaan yang dilakukan akan menjadi lebih efisien waktu, tenaga serta biaya (C Pramatha & Wirawan, 2022). Dimana Digitalisasi yakni proses pengalihan yang sebelumnya informasi berbentuk analog menjadi ke bentuk digital. Proses adanya pengalihan ke dalam bentuk digital yakni guna memperoleh informasi yang terdapat pada jaringan internet, sehingga informasi yang didapatkan bisa diakses dari mana saja dan kapan saja (Wijaya et al., 2015) (Cokorda Pramatha et al., 2017). Dari hal itulah perubahan digitalisasi diimplementasikan oleh dinas Kominfosan dalam memberikan kemudahan untuk instansi yang melakukan pengajuan barang yang telah habis ke bagian pengadaan yang ada di kabupaten Bangli.

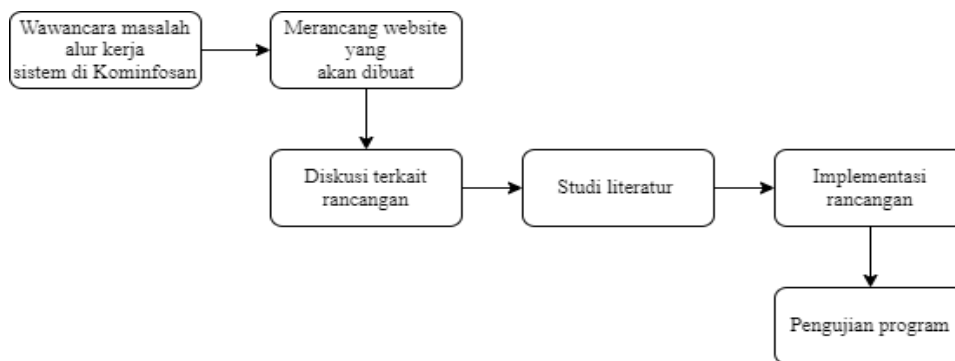
Berdasarkan hirarkinya, dalam mengurus pengajuan barang oleh instansi di Kabupaten Bangli yang masih menggunakan sistem manual yakni dengan datang langsung ke tempat pengadaan barang, dengan membawa berkas-berkas yang dibutuhkan untuk pengajuan barang tersebut. Dalam hal pengajuan barang ini tidak semua barang yang diajukan dapat diberikan secara langsung oleh bagian pengadaan barang, melainkan jika terdapat barang yang diajukan tidak sesuai dengan instansi butuh maka perlunya revisi kembali atau pengajuan barang ulang oleh instansi. Dalam hal inilah memerlukan waktu yang lama dalam pengajuan barang yang dikarenakan pekerjaan ini masih dilakukan secara manual dengan membawa kembali revisian ke tempat pengadaan barang. Setelah pengajuan barang sesuai dengan revisian, maka pengajuan barang baru dapat disetujui serta barang yang dibutuhkan dapat diberikan ke instansi. Bagian pengadaan barang atau admin akan menyetujui pengajuan barang tersebut jika barang yang diajukan oleh instansi telah sesuai yang dibutuhkan oleh instansi.

Dari pemaparan permasalahan diatas, maka dibuatlah *website* pengajuan barang di Kabupaten Bangli untuk mempercepat proses pengajuan barang. *Website* yakni kumpulan dari beberapa halaman pada sebuah situs internet yang terletak pada bagian WWW, sehingga dapat diakses oleh pengguna (Josi et al., 2017) (Andik Prakasa Hadi & Faiz Abdul Rokhman, 2020). Dengan adanya *website* ini pengajuan barang oleh *instansi* yang ada di Kabupaten Bangli hanya membutuhkan koneksi internet serta device untuk melakukan pengajuan barang dengan tidak perlu datang langsung ketempat pengadaan barang (Arifin & Laksito, 2019). Peralihan ke digitalisasi dalam pengajuan barang ini yang dikarenakan, dilihat dari data Badan Statistika Provinsi Bali Kabupaten Bangli memiliki persentase pengakses internet sebanyak 56,26 serta pengguna komputer yakni sebanyak 7.27% (*Badan Pusat Statistik Provinsi Bali*, 2022). Dari hal inilah potensi dalam

peralihan pengajuan barang menjadi digitalisasi dapat dilakukan kepada setiap instansi pemerintahan di Kabupaten Bangli.

2. METODE

Untuk mencapai tujuan dalam pembuatan sistem pengajuan barang berbasis *website* di Dinas Komunikasi, Informatika dan Persandian Kabupaten Bangli maka diperlukan beberapa tahapan yang dilakukan yaitu, wawancara masalah alur kerja sistem di Kominfosan, merancang sebuah *website* yang akan dibuat, diskusi kembali mengenai rancangan yang akan dibuat, studi literatur, implementasi rancangan, serta tahap terakhir yakni pengujian program. *Flowchart* metode pelaksanaan pembuatan *website* pengajuan barang di Kabupaten Bangli dapat dilihat pada Gambar 2.1.



Gambar 2.1. *Flowchart* metode pelaksanaan pembuatan *website* pengajuan barang Kabupaten Bangli

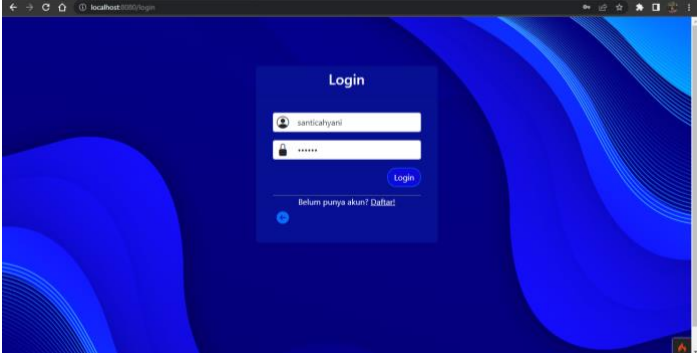
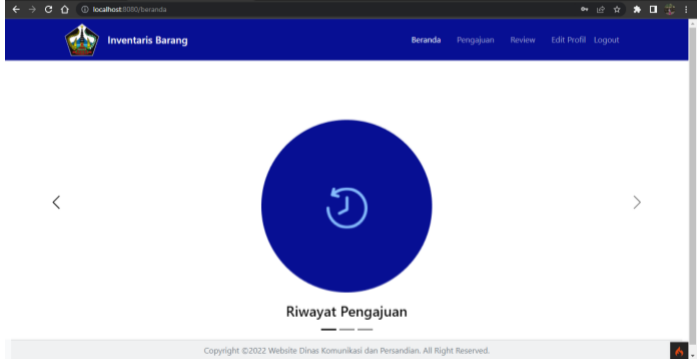
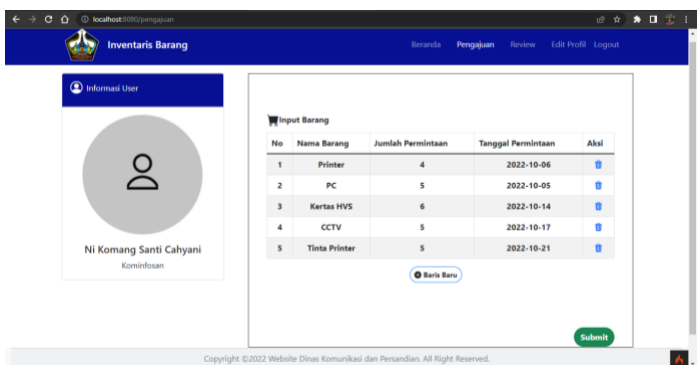
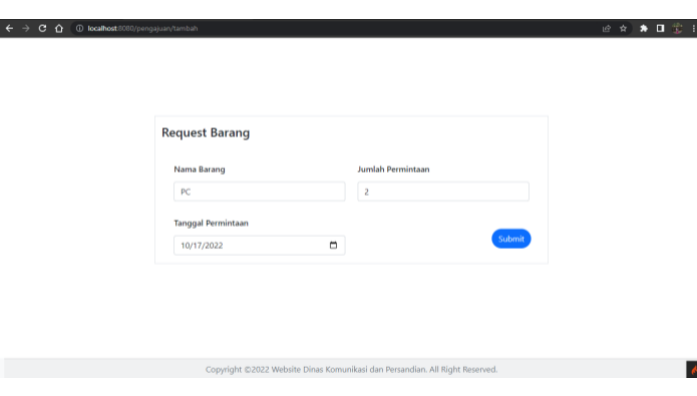
Pada tahapan pembuatan sistem ini langkah yang pertama dilakukan yakni wawancara masalah alur kerja sistem di Kominfosan. Wawancara ini dilakukan dengan membahas permasalahan yang belum dapat terselesaikan bersama kepala dinas serta pembimbing lapangan Dinas Kominfosan Kab. Bangli. Dari hasil wawancara yang telah dilakukan, maka langkah selanjutnya yaitu, mulai membuat rancangan *website* yang akan dibuat. Dalam membuat rancangan *website* langkah yang dilakukan yakni, pertama pembuatan *flowchart* sistem yang akan dibuat, kemudian pembuatan *database design* dengan menggunakan *SqlDDB*, serta pembuatan *interface* desain sistem dengan menggunakan *Figma*. Setelah rancangan sistem selesai dibuat, maka selanjutnya berdiskusi kembali mengenai rancangan tersebut dengan kepala dinas serta pembimbing lapangan mengenai sistem yang akan dibuat beserta isi fitur sistem. Setelah rancangan sistem di *approve* maka pembuatan sistem akan dilakukan sesuai dengan rancangan yang telah disetujui. Kemudian akan dilakukan studi literatur untuk dapat mempermudah pembuatan sistem. Dari hasil studi literatur maka menggunakan bahasa Pemrograman PHP dengan bantuan penggunaan Framework Codeigniter 4 pada sistem pengajuan barang. Setelah pembuatan sistem selesai dibuat, sistem disosialisasikan bersama kepala dinas serta pembimbing lapangan mengenai jalannya sistem serta fitur-fitur yang dapat digunakan dalam sistem tersebut. Selanjutnya sistem akan diuji coba oleh pihak dari Dinas Kominfosan sebelum sistem di *launching* ke seluruh instansi di kabupaten Bangli.

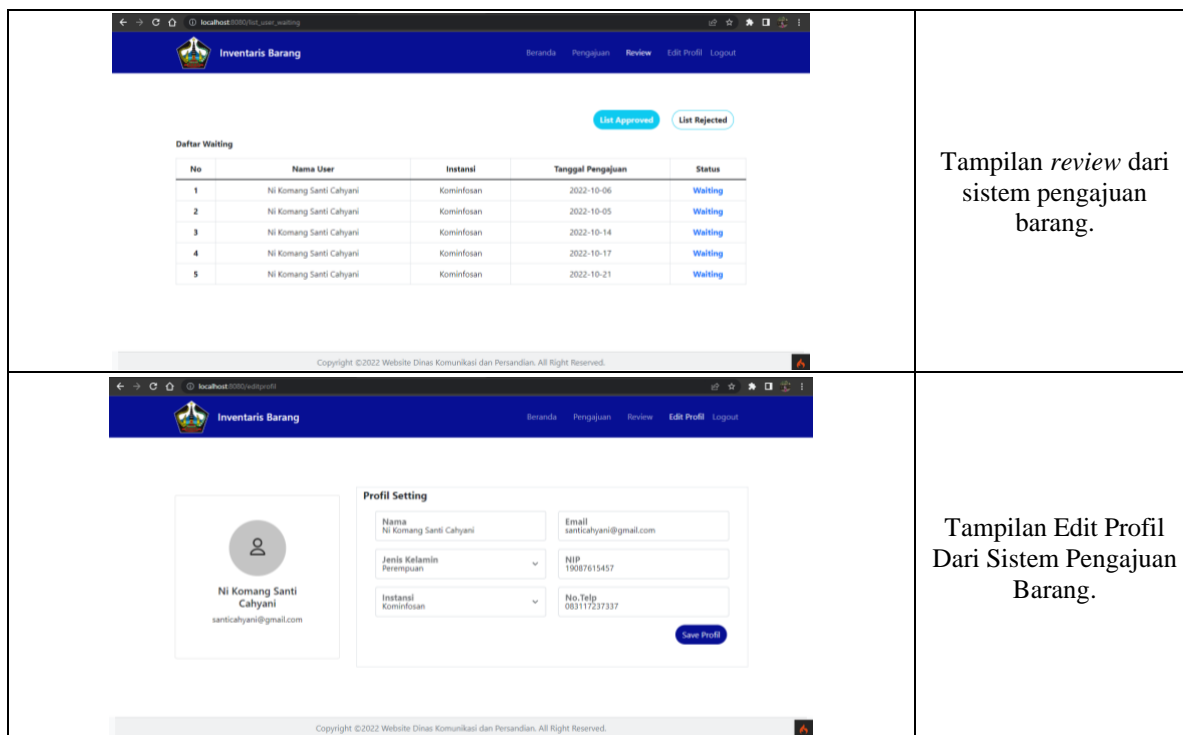
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan praktek kerja lapangan yang dilakukan di Dinas Komunikasi, Informatika dan persandian kabupaten bangli yang dilakukan selama dua bulan menghasilkan sebuah *website* pengajuan barang yang akan dapat digunakan oleh instansi yang ada di kabupaten bangli untuk

melakukan pengajuan barang ke bagian pengadaan barang kabupaten bangli. Dalam sistem pengajuan barang yang dibuat terdapat beberapa fitur yang terdapat dalam sistem tersebut yakni, fitur login, beranda, pengajuan barang, review, serta edit profil. Berikut pada tabel 3.1 merupakan tampilan *website* pengajuan barang Kabupaten Bangli.

Tabel 3.1. Tampilan *Website* Pengajuan Barang

	<p>Tampilan <i>login User</i> dari sistem pengajuan barang.</p>																														
	<p>Tampilan beranda dari sistem pengajuan barang.</p>																														
 <table border="1" data-bbox="580 1267 967 1543"> <thead> <tr> <th>No</th> <th>Nama Barang</th> <th>Jumlah Permintaan</th> <th>Tanggal Permintaan</th> <th>Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>1</td> <td>Printer</td> <td>4</td> <td>2022-10-06</td> <td>[icon]</td> </tr> <tr> <td>2</td> <td>PC</td> <td>5</td> <td>2022-10-05</td> <td>[icon]</td> </tr> <tr> <td>3</td> <td>Kertas HVS</td> <td>6</td> <td>2022-10-14</td> <td>[icon]</td> </tr> <tr> <td>4</td> <td>CCTV</td> <td>5</td> <td>2022-10-17</td> <td>[icon]</td> </tr> <tr> <td>5</td> <td>Tinta Printer</td> <td>5</td> <td>2022-10-21</td> <td>[icon]</td> </tr> </tbody> </table>	No	Nama Barang	Jumlah Permintaan	Tanggal Permintaan	Aksi	1	Printer	4	2022-10-06	[icon]	2	PC	5	2022-10-05	[icon]	3	Kertas HVS	6	2022-10-14	[icon]	4	CCTV	5	2022-10-17	[icon]	5	Tinta Printer	5	2022-10-21	[icon]	<p>Tampilan Pengajuan dari sistem pengajuan barang.</p>
No	Nama Barang	Jumlah Permintaan	Tanggal Permintaan	Aksi																											
1	Printer	4	2022-10-06	[icon]																											
2	PC	5	2022-10-05	[icon]																											
3	Kertas HVS	6	2022-10-14	[icon]																											
4	CCTV	5	2022-10-17	[icon]																											
5	Tinta Printer	5	2022-10-21	[icon]																											
	<p>Tampilan baris baru dari sistem pengajuan barang.</p>																														



Tampilan *review* dari sistem pengajuan barang.

Tampilan Edit Profil Dari Sistem Pengajuan Barang.

Berikut dapat dilihat pada tabel 3.2 merupakan dokumentasi dari kegiatan praktek kerja lapangan yang dilakukan di Dinas Kominfosan Kabupaten Bangli.

Tabel 3.2. Dokumentasi Kegiatan Praktek Kerja Lapangan



4. KESIMPULAN

Dari hasil pengabdian diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan adanya website pengajuan barang dapat membantu mempercepat proses pengajuan barang yang dilakukan oleh instansi serta mempermudah pekerja dalam mengurus pengajuan barang tersebut. Dalam pengujian sistem pengajuan barang yang telah dibuat selama dua bulan pada saat melakukan kegiatan PKL di Dinas Kominfosan mendapatkan hasil survei dari sosialisasi uji coba bersama instansi yang bersangkutan di Kabupaten Bangli yang diselenggarakan oleh Dinas Kominfosan menghasilkan hasil yakni 100% pengguna mengatakan bahwa penting adanya sistem pengajuan barang, 80% pengguna yang mengatakan bahwa fitur atau fungsi pada sistem terintegrasi dengan baik, 20% pengguna mengatakan aplikasi sangat sulit digunakan, serta 20% pengguna mengatakan adanya hal yang perlu dipelajari sebelum penggunaan sistem. Dari hasil yang telah didapatkan bahwa sistem pengajuan barang yang akan digunakan oleh instansi yang ada di Kabupaten Bangli dapat atau telah layak untuk diterapkan dalam proses pengajuan barang oleh instansi.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan terimakasih kepada Dinas Komunikasi, Informatika, dan Persandian Kabupaten Bangli karena telah memberikan kesempatan dalam melakukan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan selama dua bulan dengan memberikan bimbingan selama kegiatan PKL, serta ucapan terimakasih kepada Program Studi Informatika, Fakultas matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana karena telah memberikan kesempatan dalam mengikuti kegiatan PKL, sehingga dengan pemberian kesempatan tersebut memberikan wawasan mengenai karier serta dapat mengembangkan kemampuan atau keahlian yang dimiliki.

DAFTAR PUSTAKA

- Andik Prakasa Hadi, & Faiz Abdul Rokhman. (2020). Implementasi Website Sebagai Media Informasi Dan Promosi Pada Pondok Pesantren Putra-Putri Addainuriyah 2 Semarang. *Pixel :Jurnal Ilmiah Komputer Grafis*, 13(1), 39–49. <https://doi.org/10.51903/pixel.v13i1.190>
- Arifin, M. D., & Laksito, A. D. (2019). Implementasi Algoritma Bee Colony Untuk Optimasi Rute Distribusi Carica Nida Food Wonosobo. *Sistemasi*, 8(2), 243. <https://doi.org/10.32520/stmsi.v8i2.470>
- Badan Pusat Statistik Provinsi Bali. (2022). Persentase Penduduk Usia 5 Tahun Ke Atas Yang Mengakses Teknologi Informasi Dan Komunikasi (TIK) Dalam 3 Bulan Terakhir Menurut Kabupaten/Kota Di Provinsi Bali 2019-2021, <https://bali.bps.go.id/statictable/2018/04/13/95/persentase-penduduk->, diakses pada 9 Oktober 2022.
- Hendra Suputra, I. P. G. (2020). Rekomendasi Rute Perjalanan Wisata Berbasis Web Menggunakan Algoritma Genetika. *Jurnal Ilmu Komputer*, 13(1), 21. <https://doi.org/10.24843/jik.2020.v13.i01.p03>
- Josi, A., Akuntansi, K., Prabumulih, S., Patra No, J. L., Sukaraja, K., & Selatan, K. P. (2017). STMIK-MUSIRAWAS LUBUKLINGGAU 50 PENERAPAN METODE PROTOTIPING DALAM PEMBANGUNAN WEBSITE DESA (STUDI KASUS DESA SUGIHAN KECAMATAN RAMBANG). *JTI*, 9(1).
- Naibaho, R. S. (2017). Peranan Dan Perencanaan Teknologi Informasi Dalam Perusahaan. *Jurnal Warta*, April, 4. <https://media.neliti.com/media/publications/290731-peranan-dan-perencanaan-teknologi-inform-ad00d595.pdf>
- Pramartha, C., & Wirawan, I. M. W. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Penanganan Penderita Gangguan Jiwa Dengan Pendekatan Enterprise Systems. *SINTECH (Science and Information ...)*, 5(1), <https://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sintechjournal/article/view/1070%0Ahttps://jurnal.instiki.ac.id/index.php/sintechjournal/article/download/1070/363>
- Pramartha, Cokorda, Davis, J., Kuan, K., & Davis, J. G. (2017). *Association for Information Systems AIS Electronic Library (AISel) Digital Preservation of Cultural Heritage : An Ontology-Based Approach Digital Preservation of Cultural Heritage Digital Preservation of Cultural Heritage : An Ontology-Based Approach*. December.
- Website Resmi Dinas Komunikasi Informatika dan Persandian Kabupaten Bangli. (n.d.). Tugas Pokok Dan Fungsi, <https://www.diskominfo.banglikab.go.id/>, diakses pada 9 Oktober 2022.
- Wijaya, G., Sari, M., & Nusa Mandiri Jakarta, S. (2015). Perancangan Sistem Informasi Pengajuan Kredit Berbasis Web Pada PT. BPR Kredit Mandiri Indonesia Cabang Bekasi. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 3, 98–104.