

RANCANG BANGUN APLIKASI BERBASIS *WEBSITE* LAYANAN KUNJUNGAN DI LAPAS NARKOTIKA KELAS IIB PURWOKERTO

Andika Thoriq Tegar Setiaji^{1*}, Cahyo Prihantoro²

Institut Teknologi Telkom Purwokerto^{1,2}

19102206@ittekompwt.ac.id¹, cahyo@ittekompwt.ac.id²

Abstract

With the development of information technology, it has influenced various aspects of public services. Public service is an activity or series of activities in the context of service needs in accordance with statutory regulations for every citizen and resident for goods, services and/or administrative services provided by public service providers. At Class IIB Narcotics Prison Purwokerto services for registration of visits are still carried out manually, namely visitors are required to come first to the prison and register first. The service will be carried out by means of visitors registering with the administration and then choosing a schedule for the visit provided that the inmates visited also agree with the visit. This is not effective, so it is necessary to design a website-based application for visiting services so that public services are better for the community and more effective. And this application has its own name and logo as the identity of the application itself. With the final results achieved in designing this website-based application It is hoped that it will make it easier for users to make reservation visits and increase efficiency in public services for the better, especially at the Class IIB Narcotics Prison in Purwokerto.

Keywords: *Application, Website, Information Services*

Abstrak

Dengan berkembangnya teknologi informasi telah banyak mempengaruhi berbagai aspek dalam pelayanan publik. Pelayanan publik merupakan kegiatan ataurangkaian kegiatan dalam rangka kebutuhan pelayanan sesuai dengan peraturan perundang-undangan bagi setiap warga negara dan penduduk atas barang, jasa, dan/atau pelayanan administratif yang disediakan oleh penyelenggara pelayanan publik. Pada Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto pelayanan untuk regristrasi kunjungan masih dilakukan dengan cara manual yaitu pengunjung diwajibkan untuk datang terlebih dahulu ke lapas dan melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Pelayanan akan dilakukan dengan cara pengunjung melakukan registrasi ke pihak administrasi lalu memilih jadwal untuk kunjungan dengan syarat narapidana yang dikunjungi juga setuju dengan diadakanya kunjungan. Hal itu kurang efektif sehingga perlu diadakanya perancangan aplikasi berbasis website untuk layanan kunjungan agar pelayanan publik lebih baik bagi masyarakat dan lebih efektif. Dan aplikasi ini mempunyai nama sendiri dan logo sebagai identitas aplikasi itu sendiri. Dengan hasil akhir yang dicapai pada perancangan aplikasi berbasis website ini mempunyai diharapkan yaitu memudahkan user untuk melakukan reservasi kunjungan dan meningkatkan efisiensi dalam pelayanan publik menjadi lebih baik terutama pada Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto.

Kata Kunci: *Aplikasi, Website, Layanan Informasi*

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini sudah membawa manfaat yang cukup penting untuk kemajuan teknologi bagi manusia (Haryadi et al., 2019). Berbagai macam kegiatan yang pada sebelumnya dikerjakan oleh manusia dengan kemampuan mereka kini dilakukan dengan teknologi yang sudah berkembang dengan pesat.

Secara internet merupakan teknologi yang dapat mempermudah masyarakat dalam mencari dan memperoleh informasi maupun penunjang kegiatan lain seperti pada pelayanan publik.

Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) adalah salah satu institusi pelayanan umum yang membutuhkan teknologi serta informasi yang akurat serta andal, dan sebisa mungkin meningkatkan pelayanan kepada pengunjung (Hilmi Ardani Nasution, 2020). Setiap pelayanan publik adalah setiap institusi penyelenggara negara, korporasi, lembaga independen yang dibentuk berdasarkan undang-undang untuk kegiatan pelayanan publik, dan badan hukum lain yang dibentuk semata-mata untuk kegiatan pelayanan publik. Pelayanan publik untuk layanan kunjungan dalam bentuk website tentunya akan sangat bermanfaat bagi masyarakat, dengan adanya aplikasi dari semua pihak dapat diuntungkan serta bagi masyarakat yang hendak berkunjung tidak perlu mendatangi tempat untuk melakukan reservasi kunjungan secara manual mengisi pada buku kunjungan.

Dalam membuat aplikasi layanan kunjungan tentunya memiliki beberapa cara salah satunya adalah dengan menggunakan *framework* dikarenakan aplikasi dibuat dengan berbasis website, pada lapas narkotika kelas II B Purwokerto pembuatan aplikasi ini akan membantu bagi keluarga para narapidana yang ada di luar kota. Proyek ini nantinya menggunakan *framework* laravel karena dengan menggunakan *framework* peletakan file sudah dibuat sesuai dengan *framework* yang digunakan sehingga developer yang melanjutkan akan mudah dalam mengurus aplikasi berbasis *website* yang telah dibuat. Pembuatan aplikasi layanan kunjungan berbasis *website* juga memerlukan sebuah analisis data sebagai dasarnya. Analisis data adalah mencari dan menata secara sistematis hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman (Rijali, 2019). Contoh dari analisis data adalah pembuatan ERD, flowchart, flowmap dan lain sebagainya. dan aplikasi memerlukan logo aplikasi sebagai tanda pengenal dan pembeda dengan aplikasi lainnya sehingga aplikasi yang kita buat tidak hanya memiliki nama tapi mempunyai identitas yaitu berupa logo aplikasi.

Pada penelitian ini, tujuan utamanya adalah menciptakan sebuah aplikasi berbasis website yang dapat mengakomodasi layanan kunjungan bagi pihak lapas dan masyarakat. Melalui aplikasi ini, diharapkan bahwa proses kunjungan ke lapas dapat menjadi lebih lancar dan efisien, memberikan manfaat bagi semua pihak yang terlibat.

Dengan menerapkan aplikasi ini, diharapkan masyarakat akan memiliki kemudahan dalam melakukan registrasi untuk kunjungan ke lapas. Masyarakat hanya perlu mengakses aplikasi tersebut melalui perangkat yang terhubung dengan internet. Proses registrasi yang sebelumnya mungkin memerlukan waktu dan tenaga, kini dapat dilakukan dengan lebih cepat dan praktis melalui platform online ini. Ini akan membantu mengurangi potensi antrian panjang dan kerumitan administratif, memberikan pengalaman kunjungan yang lebih nyaman bagi masyarakat.

Selain manfaat untuk masyarakat, implementasi aplikasi ini juga bertujuan untuk meningkatkan kualitas pelayanan publik terhadap layanan kunjungan di Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto. Dengan adopsi teknologi modern, diharapkan proses kunjungan dapat diatur dengan lebih baik, data dapat dikelola secara efisien, dan informasi terkait kunjungan dapat dengan mudah diakses oleh pihak lapas maupun masyarakat. Hal ini berpotensi meminimalisir kesalahan administratif, mengoptimalkan alokasi sumber daya, dan pada akhirnya meningkatkan kepuasan pelanggan, dalam hal ini masyarakat yang berkunjung.

Dengan demikian, implementasi aplikasi berbasis website ini diharapkan dapat memberikan solusi yang holistik dan berdampak positif baik bagi pihak lapas maupun masyarakat umum.

2. Tinjauan pustaka dan pengembangan hipotesis

Aplikasi berbasis website

Aplikasi *web* adalah suatu system informasi yang mendukung interaksi dengan pengguna lewat antarmuka yaitu berbasis *website*(Al et al., 2021).Aplikasi berbasis Web dalam merencanakan sumber daya mereka dan untuk mengelola perusahaan mereka.Aplikasi berbasis web juga dapat bekerja memonitoring dalam sistem hal tampilan.Sehingga jumlah dari aplikasi berbasis web sekarang sudah tak terhitung dan dapat disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

Diagrams.net

Diagrams.net adalah software menggambar grafik dan memiliki package untuk menggambar diagram seperti flowchart,UML,entity relation,dan advanced.dan sudah terintegrasi dengan google drive maka setiap diagram, dapt disimpan dalam google drive dan bisa juga di ekspor ke file PNG/JPG/SVG/XML(Harahap, 2019).

Adobe Illustrator

Adobe illustrator merupakan salah satu program pengolah grafis berbasis vector yang telah lama dikenal dan digunakan oleh desainer pemula hingga professional(Putra Wijaya & Gunawan Sakti, 2021).Pengguaan media dalam proses belajar sangat dapat membantu kelancaran efektivitas,dan efisien pencapaian tujuan pembelajaran.Media ini dapat meningkatkan kreativitas pengguna dalam hal desain.

Figma

Figma adalah satu aplikasi yang biasanya digunakan membuat tampilan aplikasi mobile,desktop,website dan lain lain(Muhyidin et al., 2020).Figma bisa digunakan di sistem operasi windows,pada figma dimudahkan dengan bisa berkolaborasi dan bekerja sama tim secara Bersama dalam dokumen yang sama bahkan dapat merubah rancangan desain yang ada dalam waktu yang bersamaan.

Selain mempunyai kelengkapan fitur layaknya Adobe XD, Figma memiliki keunggulan yaitu untuk pekerjaan yang sama dapat dikerjakan oleh lebih dari satu orang secara bersama-sama walaupun ditempat yang berbeda. Hal tersebut bisa dikatakan kerja kelompok dan karena kemampuan aplikasi figma tersebutlah yang membuat aplikasi ini menjadi pilihan banyak UI/UX designer untuk membuat prototype website atau aplikasi dengan waktu yang cepat dan efektif(Styawati et al., 2020).

Bahasa pemrograman PHP

PHP (PHP Hypertext Preprocessor) adalah Bahasa pemrograman Opensource yang dapat digunakan untuk membuat sebuah aplikasi web dan dapat disatukan dengan HTML. PHP berbeda dengan Javascript, PHP merupakan pemrograman server side sedangkan *Javascript* merupakan pemrograman client side. Kode program PHP akan dieksekusi oleh server dan hasil eksekusi tersebut akan ditampilkan kepada client, berbeda dengan Javascript. Kode program akan dieksekusi oleh browser client (Prakoso & Christianti, 2008). Selain itu, PHP dapat digunakan di banyak sistem operasi (Windows, Linux, Mac, Solaris, dan lainnya)(Endra et al., 2021).

Sistem Informasi

Sistem merupakan kumpulan elemen -elemen yang saling terkait dan bekerja sama untuk memproses masukan (input) yang ditujukan kepada sistem tersebut dan mengolah masukan tersebut sampai menghasilkan keluaran (output) yang diinginkan.Sistem informasi memiliki makna sistem yang bertujuan menampilkan informasi(Triandini et al., 2019).

3. Metode penelitian

Penelitian ini mengadopsi metode prototipe dengan pendekatan yang merangkul berbagai alat bantu seperti pembuatan Entity Relationship Diagram (ERD), flowchart, flowmap, dan alat lain yang relevan. Metode prototipe sendiri merupakan salah satu pendekatan dalam siklus hidup sistem yang didasarkan pada konsep model kerja (working model). Tujuannya adalah untuk mengembangkan model awal menjadi sebuah sistem final yang lebih matang, memungkinkan pengembangan sistem dilakukan dengan cepat dan dengan biaya yang lebih efisien.

Salah satu ciri penting dari metode prototipe adalah bahwa para pengembang sistem, klien, dan pengguna akhir memiliki kesempatan untuk terlibat dan melihat perkembangan sejak tahap awal proses pengembangan. Dalam pendekatan ini, perangkat lunak awal yang dihasilkan akan dipresentasikan kepada klien, yang kemudian diberikan peluang untuk memberikan masukan dan kritik. Hal ini memungkinkan perangkat lunak yang sedang dikembangkan dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan harapan pelanggan.

Penting untuk dicatat bahwa pendekatan prototipe memungkinkan adanya perubahan pada perangkat lunak yang dihasilkan. Revisi dan perbaikan dapat dilakukan berulang kali sampai tercapai kesepakatan mengenai bentuk akhir perangkat lunak yang akan dikembangkan. Metode Prototipe juga sering disebut dengan istilah desain aplikasi cepat atau Rapid Application Design (RAD) karena sifatnya yang fleksibel dan mampu mendukung proses desain yang cepat, sekaligus mempertimbangkan kebutuhan klien secara lebih interaktif.

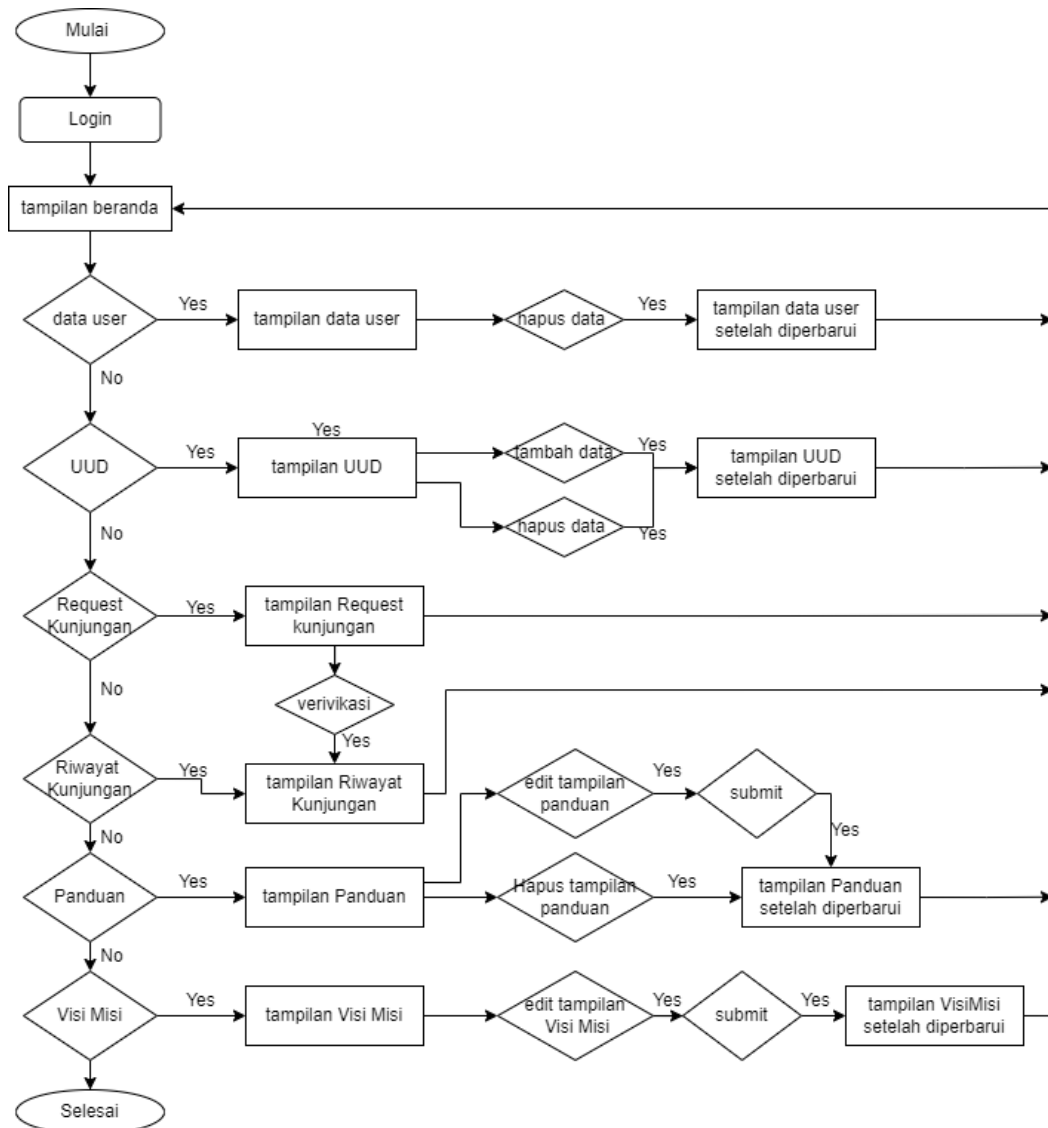
4. Hasil dan pembahasan

Sebelum memulai pembuatan aplikasi berbasis website untuk meningkatkan layanan kunjungan yang disediakan oleh pembimbing lapangan, perlu ditekankan bahwa saat ini, pelayanan kunjungan di lapas masih mengandalkan metode manual dalam proses reservasi. Oleh karena itu, kami, para mahasiswa IT Telkom Purwokerto, merasa perlu untuk mengembangkan sebuah solusi yang lebih modern dan efisien dengan menciptakan aplikasi berbasis website khusus untuk layanan kunjungan. Hal ini dilakukan dengan tujuan utama untuk membantu mempermudah proses reservasi kunjungan bagi masyarakat, menggantikan tenaga manual yang sebelumnya digunakan oleh lapas.

Sebagai bagian dari upaya ini, penulis senantiasa menjaga komunikasi terbuka dengan pembimbing lapangan. Konsultasi secara rutin dilakukan untuk memastikan bahwa proyek ini sesuai dengan kebutuhan dan harapan, terutama dalam konteks perancangan aplikasi berbasis website untuk layanan kunjungan di Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto. Dalam pengembangan aplikasi, kami merancang sistem yang memungkinkan pihak admin untuk mengkonfirmasi kunjungan dengan narapidana, sehingga aspek administrasi dan pengelolaan kunjungan dapat dilakukan dengan lebih terstruktur dan akurat. Setelah menjalani serangkaian konsultasi dan merancang alur kerja yang tepat melalui flowchart di platform draw.io, langkah selanjutnya adalah merancang logo aplikasi menggunakan Adobe Illustrator. Proses ini merupakan bagian penting dalam memberikan identitas visual yang sesuai dengan tujuan dan nilai-nilai aplikasi yang dibuat.

Ketika sebagian besar pekerjaan dilakukan selama periode kerja praktik di Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto, langkah kritis berikutnya adalah mengkonsultasikan kembali kepada pembimbing lapangan serta pihak yang terlibat dalam penilaian aplikasi. Ini diperlukan untuk memastikan bahwa aplikasi yang telah dibuat memiliki kualitas yang sesuai dengan standar dan layak untuk diimplementasikan. Dengan adanya konfirmasi tersebut, tahap akhir yang dilakukan adalah penyusunan laporan mengenai proyek ini, yang mencakup rancangan, mekanisme kerja, dan hasil akhir dari aplikasi berbasis website yang telah berhasil dibuat. Berikut merupakan rancangan, cara kerja, dan hasil dari aplikasi berbasis website yang telah dibuat:

A. Flowchart pada Interface Admin

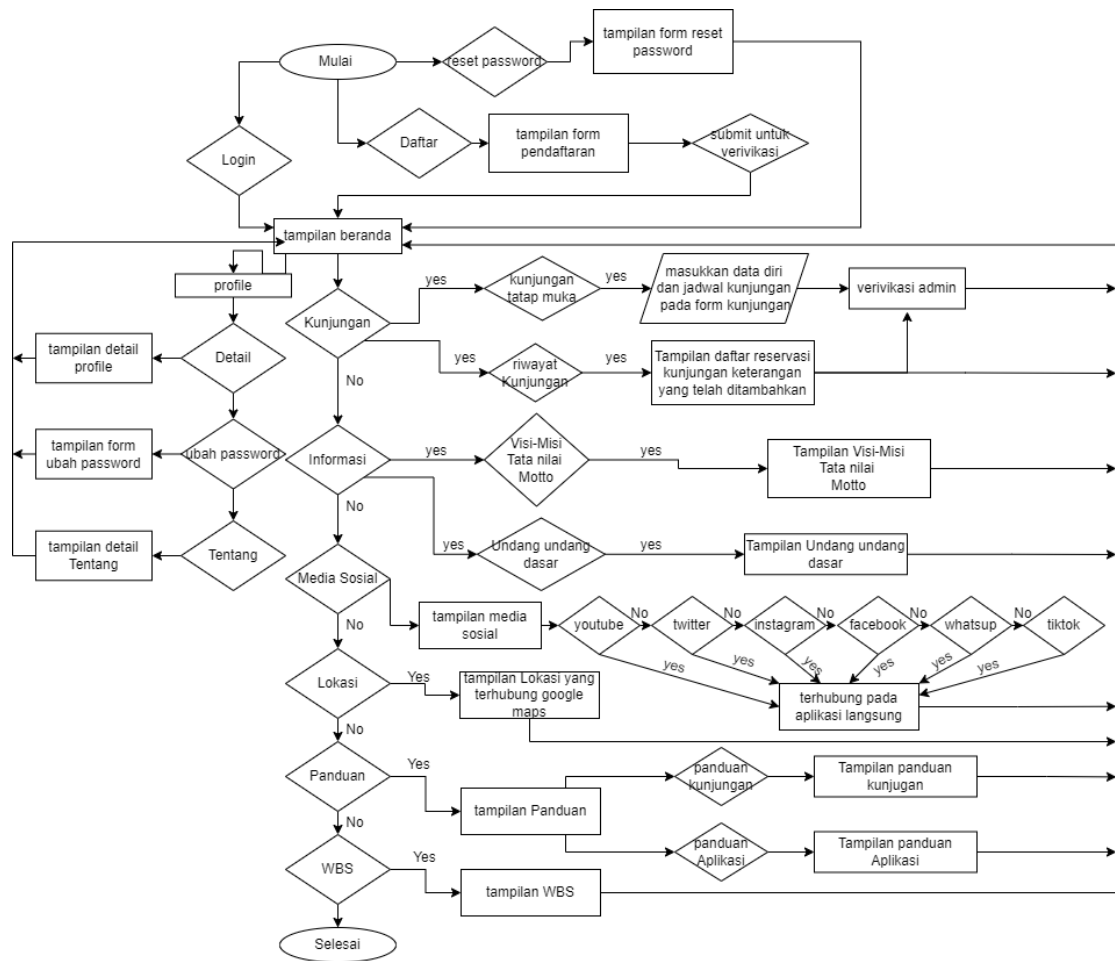


Gambar 1 Flowchart pada Interface Admin

Flowchart yang tertera di atas memberikan gambaran mengenai 6 pilihan menu yang tersedia bagi pengguna pada halaman admin. Setiap pilihan menu memiliki fungsionalitas yang khusus dan bertujuan untuk mengoptimalkan pengelolaan sistem secara menyeluruh. Ketika seorang pengguna yang memiliki hak akses sebagai administrator memilih untuk mengakses salah satu menu, sejumlah opsi yang berguna akan menjadi tersedia, memungkinkan administrator untuk melaksanakan berbagai tugas penting. Sebagai contoh, dalam menu "Data Pengguna", administrator memiliki kemampuan untuk menampilkan data pengguna yang ada dalam sistem. Selain itu, administrator juga memiliki otoritas untuk melakukan perubahan dan penghapusan data tersebut sesuai dengan kebutuhan. Melalui opsi "UUD, Panduan, dan Visi Misi", administrator memiliki kendali penuh atas konten yang ada dalam menu ini. Jika ada perubahan yang diperlukan terhadap isi atau informasi yang disajikan, administrator dapat dengan mudah mengedit atau menghapus konten tersebut untuk menjaga kelangsungan informasi yang akurat dan relevan. Salah satu aspek penting lainnya adalah pengelolaan "Permintaan Akses". Di dalam menu ini, administrator memiliki tanggung jawab untuk memeriksa dan memvalidasi formulir permintaan akses yang telah

diisi oleh pengguna. Tindakan validasi ini memastikan bahwa informasi yang diajukan telah lengkap dan sah sebelum diizinkan aksesnya. Sebagai tambahan, sistem juga mengaitkan riwayat akses dengan permintaan akses yang bersangkutan. Riwayat ini secara visual dapat ditinjau melalui formulir dan pemberitahuan yang ditujukan kepada pengguna yang telah terautentikasi. Melalui rangkaian fitur dan otoritas yang diberikan kepada administrator melalui berbagai menu, aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kendali yang kuat atas pengelolaan sistem secara keseluruhan. Dengan demikian, proses pengelolaan dan pengoperasian dapat dijalankan dengan lebih efisien dan efektif, mendukung tujuan dari pengembangan aplikasi ini. *Flowchart* pada *Interface User*:

B. Flowchart pada Interface User



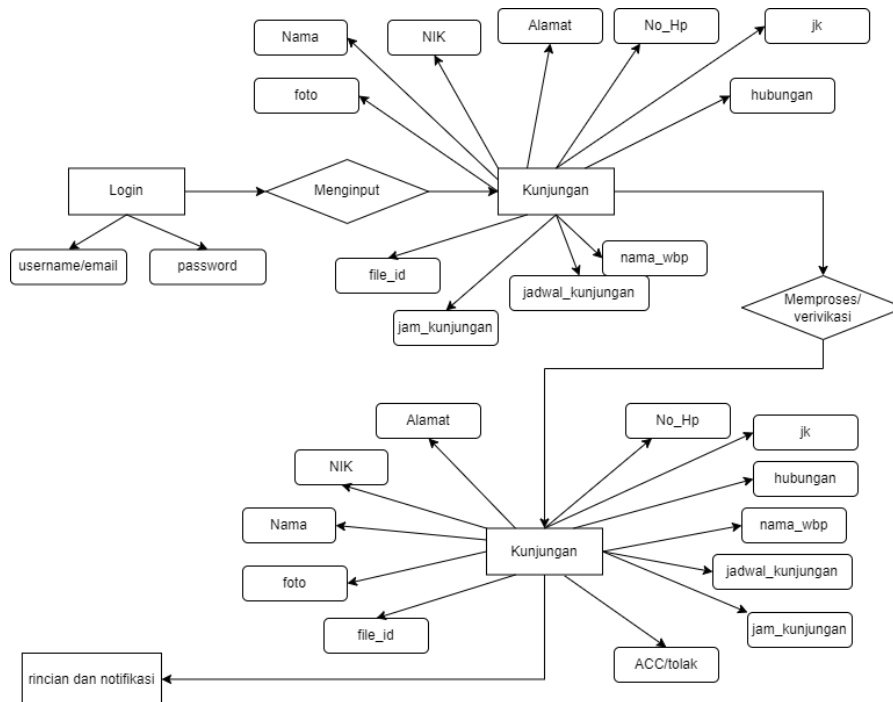
Gambar 2 Flowchart pada Interface User

Dalam ilustrasi yang terlihat di atas, pengguna dapat mulai berinteraksi dengan aplikasi tanpa harus memiliki akun terlebih dahulu. Kemudian, mereka dapat memilih untuk masuk ke dalam aplikasi menggunakan akun yang sudah ada atau melakukan pendaftaran baru. Setelah tahap ini diselesaikan, pengguna akan diberikan akses ke dasbor aplikasi yang menampilkan enam menu utama yang berbeda. Meskipun kesemuanya penting, peran sentral dari aplikasi web ini terletak pada menu akses.

Di bawah menu akses, pengguna memiliki tugas untuk mengisi formulir permintaan kunjungan. Setelah pengisian selesai, formulir tersebut akan diteruskan ke pejabat yang bertugas untuk diverifikasi. Ini mewakili langkah penting dalam proses kunjungan dan

memastikan bahwa setiap permintaan diproses dengan benar. Selain itu, fitur lain yang signifikan adalah kemampuan pengguna untuk memantau status verifikasi melalui menu riwayat akses pada formulir reservasi akses. Hal ini memberikan transparansi kepada pengguna sepanjang proses dan memastikan mereka selalu memiliki informasi terkini. Selain fungsi inti tersebut, aplikasi ini juga menawarkan pilihan-pilihan tambahan yang bisa sangat membantu pengguna. Menu informasi memberikan akses kepada pengguna untuk memperoleh berbagai informasi yang diberikan oleh aplikasi terkait Lapas Narkotik IIB Purwokerto. Media sosial dan lokasi memudahkan pengguna dalam mengakses informasi terbaru serta mendapatkan panduan melalui peta lokasi. Menu panduan dan WBS juga merupakan sumber daya penting yang memfasilitasi pengguna dalam memahami cara menggunakan aplikasi secara efektif. Penting juga untuk mencatat bahwa aplikasi ini menawarkan fitur profil yang dapat diakses melalui tampilan dasbor. Fitur ini memungkinkan pengguna untuk mengelola informasi akun mereka, termasuk kemampuan untuk mereset kata sandi jika diperlukan. Dengan menyediakan kemudahan ini, aplikasi berbasis web ini memberikan pengalaman yang komprehensif dan terpadu bagi pengguna, memastikan bahwa semua aspek terkait kunjungan di Lapas Narkotik IIB Purwokerto dapat dikelola dengan lancar dan efisien. ERD (*Entity Relationship Diagram*).

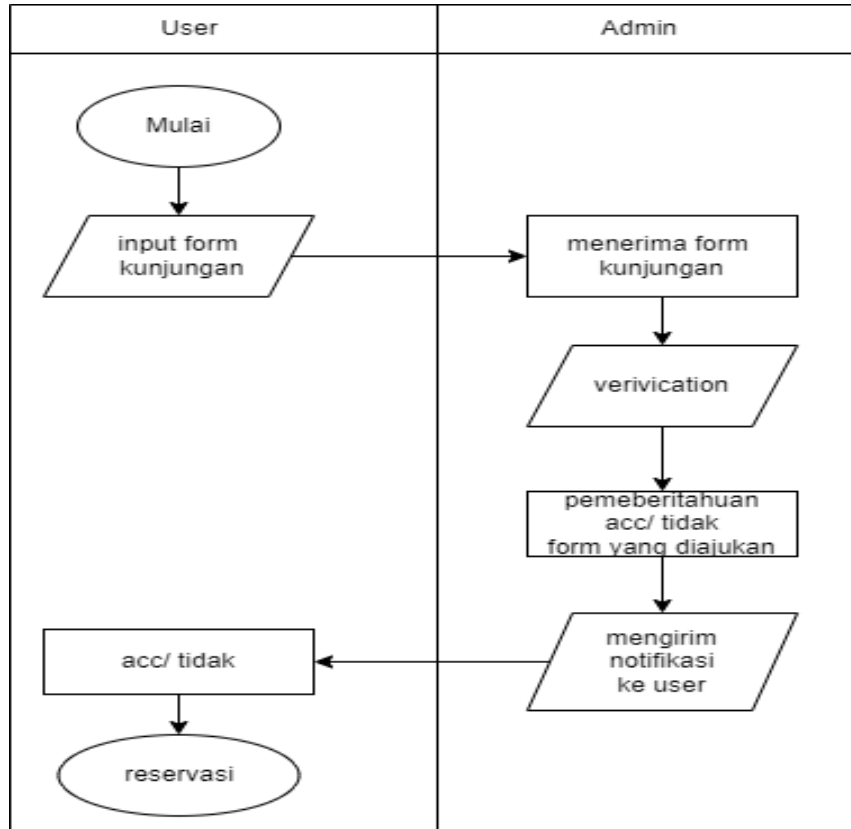
C. Entity Relationship Diagram



Gambar 3 Entity Relationship Diagram

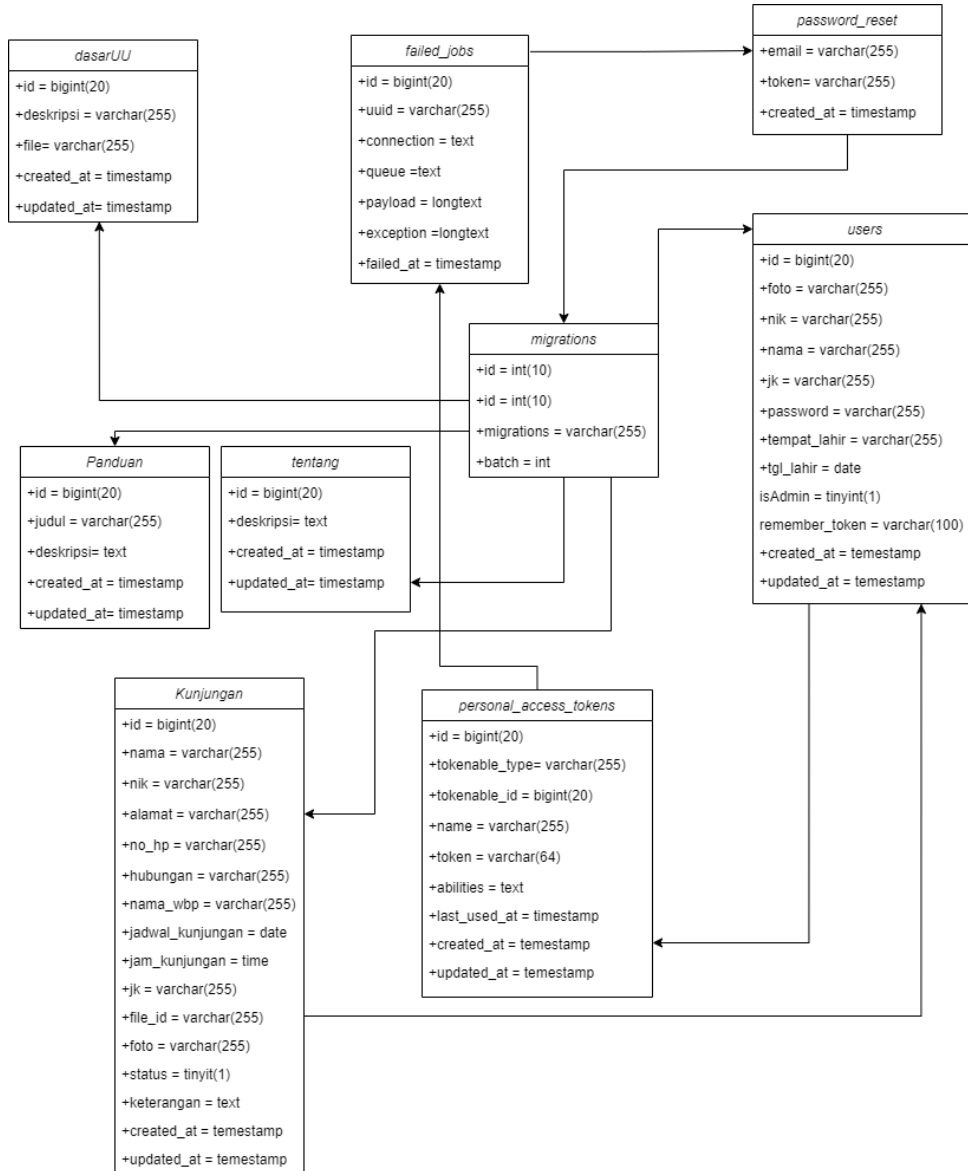
Gambar 3 berisi field-field pada database pada menu akses yang saling terhubung satu sama lain, setiap field hampir sama, hanya dibedakan oleh satu elemen yang berbeda yaitu ACC.

D. Flow Map



Gambar 4 flow map

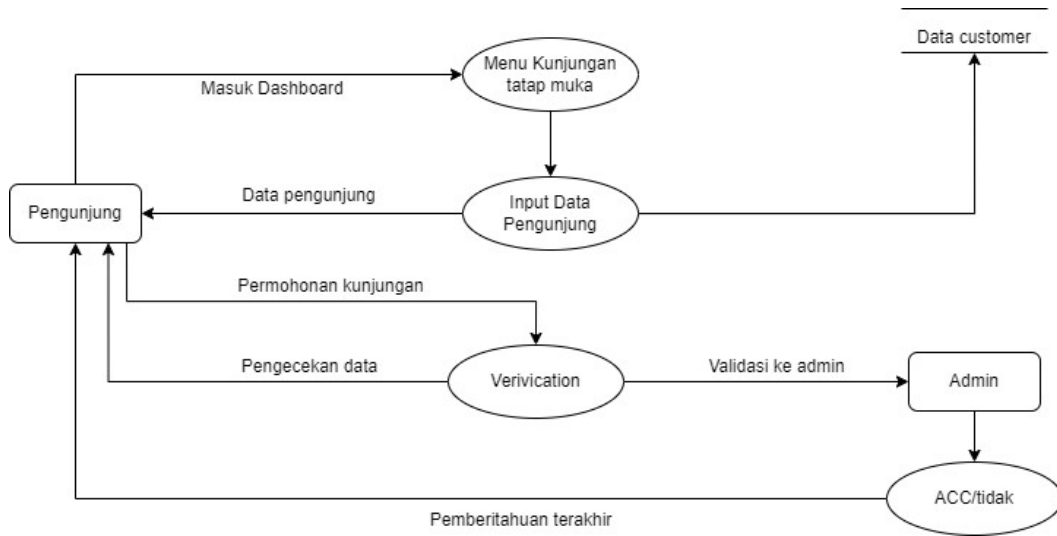
Diagram yang diberikan di atas menghadirkan sebuah flowmap yang secara jelas memaparkan dinamika interaksi antara pengguna dan pengelola dalam kerangka aplikasi layanan akses berbasis web di Lapas Narkotik IIB Purwokerto. Flowmap ini merupakan alat visual yang sangat bermanfaat dalam memberikan gambaran singkat dan komprehensif tentang bagaimana proses interaksi berlangsung. Pada flowmap tersebut, tergambar dengan jelas bagaimana langkah-langkah di dalam aplikasi berjalan. Dimulai dengan pengguna, mereka memiliki peran penting dalam memulai permintaan kunjungan. Pengguna dapat memilih untuk masuk ke aplikasi dengan menggunakan akun yang sudah ada atau mendaftar untuk membuat akun baru. Setelah masuk, pengguna dapat mengakses berbagai fitur yang tersedia dalam menu-menu yang telah ditunjukkan dalam flowmap tersebut. Penting untuk diingat bahwa administrator atau pengelola juga memiliki peran yang signifikan dalam proses ini. Administrator berfungsi sebagai pihak yang bertanggung jawab dalam memverifikasi dan memproses permintaan kunjungan yang telah diajukan oleh pengguna. Setelah melakukan verifikasi, administrator akan memberikan akses kunjungan yang sesuai kepada pengguna. Flowmap ini juga menggambarkan bahwa setiap interaksi, mulai dari mengisi formulir permintaan kunjungan hingga verifikasi oleh administrator, diikuti oleh pencatatan riwayat akses yang dapat dilihat oleh pengguna. Hal ini memberikan transparansi dan pemahaman yang lebih baik tentang status dan perkembangan permintaan kunjungan. Secara keseluruhan, flowmap ini adalah alat yang sangat efektif dalam mengkomunikasikan bagaimana interaksi antara pengguna dan pengelola terjadi dalam aplikasi layanan kunjungan berbasis web.



Gambar 5 Diagram Class

Gambar 5 mencakup kasus di mana status hubungan ada di database, terutama di bidang yang terkait satu sama lain, untuk menyediakan fungsionalitas yang lebih teratur dalam aplikasi layanan akses pada Lapas Narkotika Kelas IIB Purwokerto

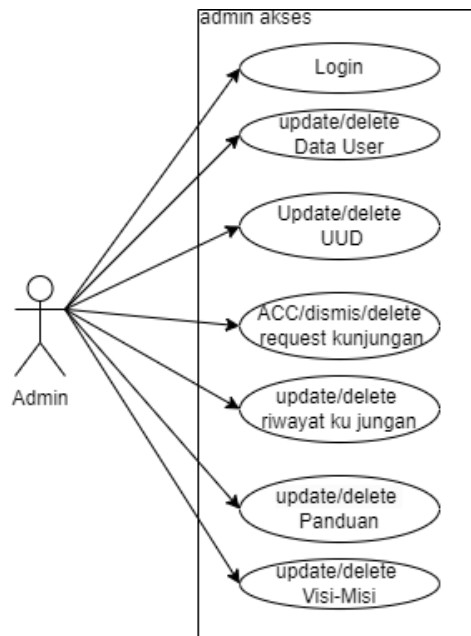
E. Data Flow Diagram



Gambar 6 Data Flow Diagram

Gambar 6 memperlihatkan bagaimana alur pengunjung dimulai dari mulai menggunakan aplikasi, kemudian memilih menu permintaan akses, dan selanjutnya menunggu proses verifikasi. Administrator memeriksa apakah data valid dan kemudian memberikan hasil verifikasi menggunakan pesan dan notifikasi. Semua data di aplikasi tersimpan dengan benar di database, ini adalah fungsi dari aplikasi layanan Purwokerto untuk Narkotika kelas IIB Purwokerto

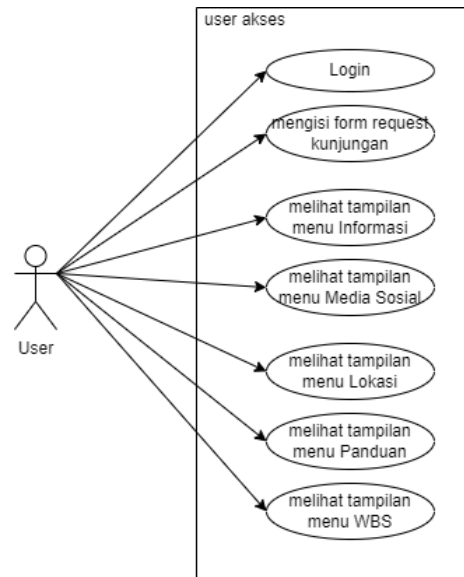
F. Usecase Diagram Admin



Gambar 7 Usecase diagram Admin

Pada Gambar 7, sesuai dengan use case di atas, administrator memiliki akses penuh terhadap informasi yang terdapat pada aplikasi layanan kunjungan pada Lapas Narkotika kelas IIB Purwokerto sesuai dengan usecase diatas.

G. Usecase Diagram User



Gambar 8 Usecase diagram User

Pada Gambar 8, pengguna hanya dapat mengedit/mengisi reservasi kunjungan pada formulir kunjungan, dan pengguna tidak berhak mengatur informasi menu selain kunjungan.

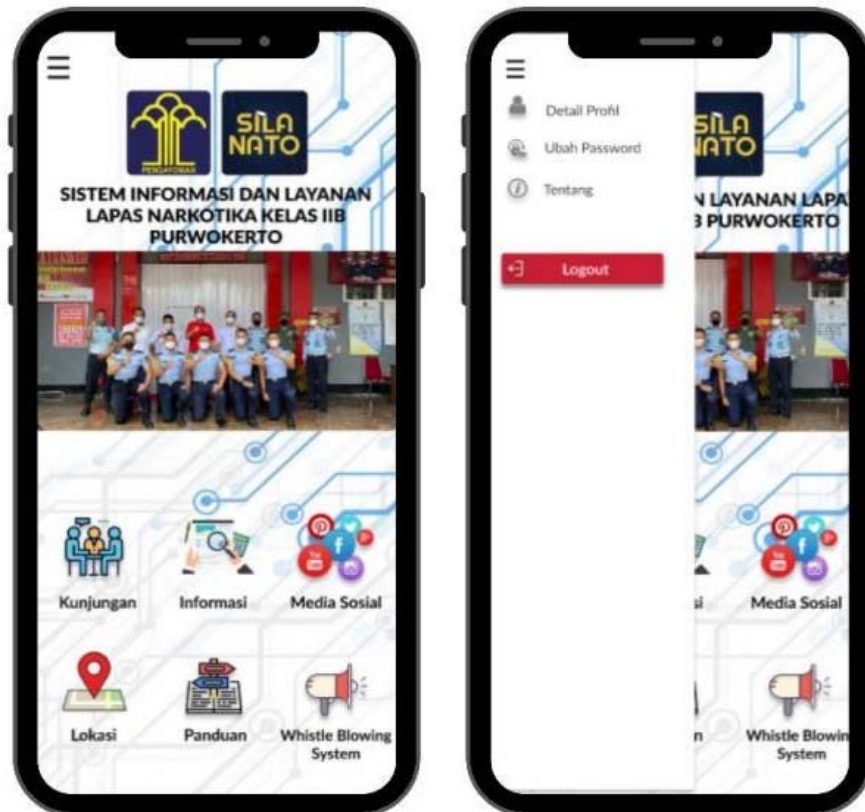
H. Logo Aplikasi



Gambar 9 Logo Aplikasi

Pada Gambar 9 Terdapat Konsep dari logo aplikasi yaitu dari nama SILANATO (Sistem Informasi Lapas Narkotika Purwokerto), Dan gabungan huruf I dan L adalah inspirasi dari logo lapas/kemenkumham dan huruf A yang ada 2 sebagai gambaran pintu lapas yang dilihat dari 2 sisi masuk dan keluar. Dan terdapat identitas pemilihan warna dan kode warna. dan terdapat juga Alternatif logo dari Background gelap, Background terang, dan Logo satu warna.

I. Hasil Desain Aplikasi



Gambar 10 Tampilan Desain Aplikasi

Pada Gambar 3.10 merupakan hasil desain yang telah disepakati Bersama untuk digunakan pada aplikasi ini.

5. Kesimpulan

Berdasarkan pelaksanaan Praktek Kerja Lapang / Kerja Praktek dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang diusulkan untuk layanan kunjungan akan sangat bermanfaat bagi masyarakat terutama keluarga narapidana di lapangan, dan tentunya membantu petugas dalam efisiensi aktivitas publik. Pemesanan pengunjung dapat dilakukan melalui aplikasi dan waktunya dapat digunakan untuk hal lain.

Di Lapas Narkotik Kelas IIB Purwokerto, perancangan aplikasi layanan akses berbasis web ini memiliki beberapa persiapan seperti proses implementasi, database dan user interface untuk kelancaran produksi. Disini penulis melakukan analisis data yang dibutuhkan seperti flowchart, flowchart, class diagram, database, dll. Aplikasi ini dirancang untuk membantu masyarakat dalam melakukan pelayanan publik. Aplikasi ini juga dirancang agar mudah dioperasikan oleh pekerja lapangan, jadi jika pengguna salah mengisi

formulir, formulir tersebut dapat ditolak oleh petugas, yang secara bertahap dapat menghapus database. Tampilan antarmuka yang sangat interaktif juga membuatnya sangat nyaman bagi pengelola dan pengguna untuk beroperasi.

Limitasi dan studi lanjutan

Penelitian ini merancang aplikasi berbasis website untuk layanan kunjungan narapidana pada lapas narkotika kelas IIB Purwokerto.

Ucapan terima kasih

Banyak ucap syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan kemudahan dalam melaksanakan Praktik Kerja Lapangan. Hal tersebut tidak dari dukungan dan kerjasama dari segenap pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis, baik dukungan secara moril maupun materil. Oleh karena itu penulis mengucapkan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. Arfianto Fahmi, S.T., M.T., IPM selaku Rektor Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
2. Bapak Auliya Burhanuddin, S.Si., M. Kom selaku Dekan Fakultas Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
3. Ibu Amalia Beladonna Arifa, S.Pd., M.Cs. selaku Kepala Program Studi S1 Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto.
4. Bapak Wahyu Adi Prabowo, S.Kom., M.B.A., M.Kom. selaku dosen pembimbing PKL yang telah banyak memberikan dukungan kepada penulis.
5. Bapak Teguh Hartaya selaku Kalapas, Bapak Untung Septiono selaku Pembimbing PKL, Bapak Martha Irfanto, Ibu Sariany Nababan beserta jajaran yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melaksanakan kerja praktik.
6. Anggota PKL sebagai team yang telah bekerja sama dengan baik selama pelaksanaan PKL

REFERENSI

- Al, M., Rizki, K., & Op, A. F. (2021). Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus : Pengadilan Tata Usaha Negara). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 1–13. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., Dharmawan, Y. Y., & Ramadhan, W. (2021). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native pada Pengembangan Website. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi Dan Teknologi*, 11(1), 48. <https://doi.org/10.36448/expert.v11i1.2012>
- Harahap, S. H. (2019). Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw.io Sebagai Perancangan Diagram Alir. *Prosiding Seminar Nasional Multidisiplin Ilmu Universitas Asahan 2018, November*, 101–103.
- Haryadi, E., Silitonga, T. D., Nur Rani, S., & Hidayatulloh, F. (2019). Implementasi Layanan Kunjungan Berbasis It Untuk Pengunjung Lembaga Pemasarakatan Kelas Ii a Karawang. *Jurnal Rekayasa Informasi*, 8(2), 80–87.
- Hilmi Ardani Nasution, S. (2020). Layanan Kunjungan Warga Binaan Pemasarakatan Berbasis Teknologi Informasi (Studi di Lembaga Pemasarakatan Klas II Narkotika Jakarta). *National Conference For Law Studies: Pembangunan Hukum Menuju Era Digital Society*, 833–834.
- Muhyidin, M. A., Sulhan, M. A., & Sevtiana, A. (2020). Perancangan Ui/Ux Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i2.171>
- Putra Wijaya, W., & Gunawan Sakti, H. (2021). Efektivitas Media Pembelajaran Adobe Illustrator Berbasis Tutorial Kreativitas Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Prakarya. *Teaching and*

Learning Journal of Mandalika (Teacher), 2(1), 102–108.
<http://ojs.cahayamandalika.com/index.php/teacher/issue/archive>

Rijali, A. (2019). Analisis Data Kualitatif. *Alhadharah: Jurnal Ilmu Dakwah*, 17(33), 81.
<https://doi.org/10.18592/alhadharah.v17i33.2374>

Styawati, S., Ariany, F., Alita, D., & Susanto, E. R. (2020). Pembelajaran Tradisional Menuju Milenial: Pengembangan Aplikasi Berbasis Web Sebagai Penunjang Pembelajaran E-Learning Pada Man 1 Pesawaran. *Journal of Social Sciences and Technology for Community Service (JSSTCS)*, 1(2), 10–16. <https://doi.org/10.33365/jsstcs.v1i2.816>

Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Systematic Literature Review Method for Identifying Platforms and Methods for Information System Development in Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63.