

# SISTEM INFORMASI SURAT PERINTAH PERJALANAN DINAS BERBASIS WEB PADA UPTD BALAI LATIHAN KERJA BALIKPAPAN

Hudais Tri Putra

Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma  
Jl. M. Yamin No.25, Samarinda, 75123  
E-mail : hudais\_triputra@yahoo.com

## ABSTRAK

Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas adalah sistem yang dibangun untuk melakukan proses Laporan Surat Perintah Perjalanan dinas, berbasis *Web*.

**Kata Kunci:** *Sistem Informasi, Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis Web.*

### 1. PENDAHULUAN

Menurut Peraturan Menteri Keuangan Republik Indonesia, nomor 45 /PMK.05/2007 tentang perjalanan dinas jabatan dalam negeri bagi pejabat negara, pegawai negeri dan pegawai tidak tetap, di ayat 1 bahwa surat perintah perjalanan dinas yang selanjutnya disebut SPPD adalah surat perintah kepada pejabat negara, pegawai negeri dan pegawai tidak tetap untuk melaksanakan perjalanan dinas.

Proses pembuatan surat perintah perjalanan dinas di UPTD Balai Latihan Kerja Balikpapan, Pertama pimpinan membuat rekomendasi nama pegawai ke dinas terkait untuk dibuatkan SPPD, kemudian dinas terkait membuat surat balasan (Disetujui atau tidak ) dan mengirimkan ke UPTD Balai Latihan Kerja Balikpapan dan diterima oleh pimpinan, kemudian pimpinan memerintahkan staf membuat SPPD dan surat tugas. Dana perjalanan dinas menggunakan biaya sendiri karena dana tersebut cair per triwulan.

Dalam melakukan penelitian di UPTD Balai Latihan Kerja Balikpapan. Masalah yang dihadapi yaitu data yang belum terintegrasi dengan database, sehingga untuk mencari data nama pegawai yang rutin dan tidak rutin melakukan perjalanan dinas perbulan membutuhkan waktu yang relatif lama.

### 2. RUANG LINGKUP PENELITIAN

#### 1. Cakupan permasalahan

Dari permasalahan diatas maka menarik untuk dibuatnya suatu sistem yang diharapkan dapat membantu membuat suatu keputusan dan dikemukakan sebagai isi dari penelitian ini, maka dalam hal ini rumusan masalah yang dikemukakan adalah “Bagaimana membangun suatu Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas Berbasis *Web* Pada UPTD Balai Latihan Kerja Balikpapan”.

#### 2. Batasan-batasan penelitian

Berdasarkan cakupan masalah yang dibuat, maka ditetapkan batasan-batasan pada sistem yang akan dibangun. Untuk menghindari meluasnya pokok bahasan dan ruang lingkup permasalahan yang ada pada UPTD Balai Latihan Kerja Balikpapan, maka sangat diperlukan batasan masalah yang meliputi sebagai berikut, yaitu:

1. *Manajemen input, edit* dan hapus data pegawai
2. *Manajemen input*, hapus dan edit biaya perjalanan dinas
3. Menambah akun *user* (Pegawai)
4. Menyiapkan surat perintah perjalanan dinas dan surat tugas
5. Rincian biaya harian dan uang saku perjalanan dinas
6. Rincin biaya transportasi perjalanan dinas
7. Laporan biaya perjalanan dinas
8. Melihat dan mencetak laporan data Pegawai perjalanan dinas

### 3. BAHAN DAN METODE

Adapun bahan dan metode yang digunakan dalam membangun Sistem ini yaitu:

#### 3.1 Sistem Informasi

Menurut Pratama (2014), Sistem Informasi merupakan gabungan dari empat utama. Keempat Bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*) ,perangkat keras (*hardware*), infrastruktur dan sumber daya manusia yang terlatih . Keempat Bagian Utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat. Di dalamnya juga termaksud proses perencanaan, kontrol, koordinasi dan pengambilan keputusan. Sehingga sebagai sebuah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sebuah sistem yang kompleks. Bukan

hanya komputer saja yang bekerja (beserta *software* dan *hardware* didalamnya) namun juga manusia (*brainware*) Manusia (Pengguna/aktor) dalam hal ini menggunakan seluruh ide pemikiran, perhitungan, untuk dituangkan kedalam sistem informasi yang digunakan.

### 3.2 Analisis Sistem

Menurut Pressman (2007), Analisa adalah proses yang terbagi kedalam lima tahapan penting : pengenalan masalah, evaluasi masalah, pemodelan, spesifikasi dan review yang bertujuan untuk memberikan gambaran tentang model data, fungsi, dan sifat yang dimiliki oleh perangkat lunak.

### 3.3 sistem

Menurut Pratama (2014), Sistem didefinisikan sebagai sekumpulan prosedur yang saling berkaitan dan saling terhubung untuk melakukan suatu tugas bersama-sama. Secara garis besar, sebuah sistem informasi terdiri atas tiga komponen utama. Ketiga komponen tersebut mencakup *software*, *hardware* dan *brainware* yang saling berkaitan satu sama lain.

Menurut Jogiyanto (2008) Sistem dapat didefinisikan dengan pendekatan prosedur dan dengan pendekatan komponen. Dengan pendekatan prosedur, sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur yang mencapai tujuan tertentu. Contoh sistem yang didefinisikan dengan pendekatan prosedur ini adalah sistem akuntansi. Sistem ini didefinisikan sebagai kumpulan dari prosedur-prosedur penerimaan kas, pengeluaran kas, penjualan, pembelian dan buku besar menggunakan program/aplikasi komputer untuk memperoleh data dari basis data tersebut.

### 3.4 Informasi

Menurut Pratama (2014), Informasi merupakan hasil pengolahan data dari satu atau berbagai sumber yang kemudian diolah, sehingga memberikan nilai, arti dan manfaat. Proses pengolahan ini memerlukan teknologi. Teknologi tidak harus selalu berkaitan dengan komputer, namun komputer sendiri merupakan salah satu bentuk teknologi. Dengan kata lain, alat tulis mesin ketik pun dapat dimasukkan sebagai salah satu teknologi yang digunakan selain komputer dan jaringan komputer.

Menurut Al Fatta (2007), Informasi adalah data yang sudah diolah sehingga berguna untuk pembuatan keputusan. Data adalah representasi suatu objek, misalnya seorang mahasiswa diwakili oleh nomor, maka nomor mahasiswa ini adalah data. Data yang belum diolah dapat digunakan untuk pembuatan keputusan. Data yang akurat, bila diproses akan menghasilkan informasi yang akurat juga. Informasi akurat sangat berguna untuk membuat keputusan, baik bagi *manajemen* maupun orang lain.

### 3.5 Informasi

Menurut Pratama (2014), Sistem Informasi merupakan gabungan dari empat bagian utama. Keempat bagian utama tersebut mencakup perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), infrastruktur dan sumber daya manusia yang terlatih. Keempat bagian utama ini saling berkaitan untuk menciptakan sebuah sistem yang dapat mengolah

data menjadi informasi yang bermanfaat. Di dalamnya juga termasuk proses perencanaan, kontrol, koordinasi dan pengambilan keputusan. Sehingga sebagai sebuah sistem yang mengolah data menjadi informasi yang akan disajikan dan digunakan oleh pengguna, maka sistem informasi merupakan sebuah sistem yang kompleks. Bukan hanya komputer saja yang bekerja (beserta *software* dan *hardware* didalamnya), namun juga manusia (*brainware*). Manusia (pengguna/aktor) dalam hal ini menggunakan seluruh ide, pemikiran, perhitungan untuk dituangkan ke dalam sistem informasi yang digunakan.

### 3.5 Data

Menurut Kusri (2007), data merupakan representasi dari fakta atau gambar mengenai suatu objek atau kejadian. Data dinyatakan dengan nilai berbentuk angka, deretan karakter, atau simbol.

### 3.6 Website

Menurut Sibero (2009) *World Wide Web (WWW)* adalah sebuah ruang informasi yang sangat berguna dan diakses oleh *user* melalui *browser*, dengan adanya *www* kita bias menerima berbagai macam informasi dalam berbagai format. *WWW* sering disebut juga sebagai *protocol* pada sebuah URL (*Uniform Resource Locator*).

Menurut Yuhfizar (2008), *Website* merupakan bagian yang tidak terpisahkan saat ini dengan teknologi internet. Kepopuleran internet saat ini tidak terlepas dari peran *Website*, karena kemampuannya dalam menyebarkan informasi dalam berbagai format, baik dalam format teks, gambar, video, suara bahkan multimedia, disamping itu teknologi dalam menyajikan dan mengolah informasi berbasis *Web* terus berkembang, sehingga peran *Website* saat ini sangat-sangat dibutuhkan oleh semua pihak.

Halaman *Web* dapat diakses melalui jaringan komputer dan *internet*, sedangkan perangkatnya bisa berupa *personal computer*, *laptop*, PDA maupun *cell phone*. Berdasarkan pengoperasiannya secara mendasar *Website* dibagi menjadi dua jenis yaitu :

#### 1. Website Static

*Website Static* adalah *Website* yang memiliki halaman *font end*, yaitu halaman yang dapat dilihat oleh pengunjung *Website*. Karena fasilitas yang sangat terbatas, isi dari halaman *Website static* bersifat tetap atau tidak berubah. Untuk mengganti sebuah halaman *Website static* harus dilakukan secara manual dan harus mengganti semua kode-kode *HTML* yang merupakan unsur utama dari *Website* tersebut. *Website static* bisa digunakan untuk membuat *company profile* (profil perusahaan), yaitu jenis *Website* pengumuman berupa brosur *online* yang sangat sederhana dan tidak bisa diubah atau dimodifikasi.

#### 2. Website Dynamic

*Website dynamic* adalah *Website* yang dapat diubah atau *update*. Dalam *Website dynamic* biasanya terdapat dua halaman, yaitu halaman *front end* dan *back end*. Halaman *front end* merupakan halaman yang dapat diakses semua *user*, sedangkan halaman *back end* merupakan halaman yang hanya bisa diakses oleh admin yang bersangkutan. *Back end* biasa disebut dengan *CMS (Content Management System)* atau dalam *WordPress* biasa disebut dengan

halaman *Dashboard*. Fungsi dari halaman back end adalah untuk mengatur *front end*, sebagai contoh untuk pengaturan tampilan *front end*, sehingga tambahan untuk menghiasi *front end*. Beberapa contoh jenis *CMS* yang biasa digunakan adalah *WordPress*, *Joomla*, *PHPNuke* dan lain-lain.

### 3.6 Internet

Menurut Sibero (2009), *Internet* atau *Interconnection Networking* mempunyai arti hubungan berbagai komputer dan berbagai tipe (*platform*) komputer yang membentuk sisem jaringan yang mencakup seluruh dunia dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, *wireless*, bahkan teknologi satelit.

Menurut Yuhefijar (2013), *Internet* adalah sekumpulan jaringan komputer yang saling terhubung secara fisik dan memiliki kemampuan untuk membaca dan menguraikan protokol komunikasi tertentu yang disebut *Internet Protocol (IP)* dan *Transmission Control Protocol (TCP)*.

Menurut Dominikus (2008), *Internet* berasal dari kata "*Interconnection Networking*" yang mempunyai hubungan computer dengan berbagai tipe yang membentuk jaringan dan mencakup seluruh dunia (jaringan computer global) dengan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, *wireless* dan lainnya.

### 3.7 HTML

Menurut Sugiri dan kurniawan (2007), *HTML* adalah sebuah *protocol* yang digunakan untuk membuat halaman dokumen *web*. Sifat bahasa *HTML* adalah *client scripting*, dimana dokumen yang ditulis dengan *HTML* dapat dibuka pada computer *stand alone* yang tidak membutuhkan server. Dokumen *HTML* merupakan file yang pada umumnya berekstensi *.htm* atau *.html*. Aturan penulisan *HTML* adalah sebagai berikut :

1. Dalam penulisannya, tag *HTML* diapit dengan dua karakter "<" dan ">"
2. Tag *HTML* selalu berpasangan.
3. Jika dalam satu tag terdapat tag lagi maka penulisan tag akhir tidak boleh bersilang dan harus berurutan.
4. Tag *HTML* tidak *case sensitive*, dimana tag huruf kecil sama dengan tag huruf besar.
5. Penulisan script *HTML* selalu diawali dengan `<html>` dan diakhiri dengan `</html>`.

### 3.8 PHP

Menurut Sibero (2009), *PHP* adalah bahasa pemrograman *server side* yang sudah banyak digunakan saat ini, terutama untuk pembuatan *website* dinamis. Untuk hal-hal tertentu dalam pembuatan *web*, bahasa pemrograman *PHP* memang diperlukan, misalnya saja untuk memproses data yang dikirimkan oleh pengunjung *web*. Beberapa kelebihan *PHP*, diantaranya :

1. *PHP* bisa digunakan untuk membua *website* dinamis
2. *PHP* bisa berjalan di server *web* mana saja (*Apache*, *IIS*, dan lainnya)
3. *PHP* adalah termaksud bahasa pemrograman yang mudah

Menurut Swastika (2006), *PHP* merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam *server*, hasilnya akan dikirim ke *client*. Tempat pemakai menggunakan *browser*. *PHP* dikenal sebagai sebuah bahasa *scripting* yang menyatu dengan tag-tag *HTML*. Dieksekusi di *server* dan digunakan untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Metode kerja *PHP* diawali dengan permintaan suatu halaman *web* oleh *browser* berdasarkan *Uniform Resource Locator (URL)* atau dikenal dengan sebutan alamat *internet*.

### 3.8 Database

Menurut Sibero (2009), *Database* adalah kumpulan informasi yang disimpan dalam komputer secara sistematis dan isinya bisa diperbaharui lagi. *Database* dalam sebuah *web* biasanya akan dieksekusi karena adanya kerjasama dengan bahasa pemrograman, seperti *PHP* dan *MySQL*.

Menurut Kadir (2009), *Database* sering didenifikasikan sebagai kumpulan data yang terkait. Secara teknis, yang berada dalam sebuah *database* adalah sekumpulan tabel atau objek lain (*indeks*, *view*, dan lain-lain). Tujuan utama pembuatan *database* adalah untuk memudahkan dalam mengakses data. Data dapat ditambahkan, diubah, atau dibaca dengan relaiif mudah dan cepat.

Menurut Chendramata (2009), *Database* sebuah perangkat lunak yang dirancang dan diperuuntukkan sebagai media untuk menyimpan data-data transaksi yang dihasilkan pada sebuah proses bisnis. *Database* minimal terdiri dari satu *file* yang cukup untuk dimanupulasi oleh computer sedemikian rupa.

### 3.9 MySQL

Menurut Kadir (2009), *MySQL* merupakan software yang tergolong *database server* dan bersifat *open source*. *Open Source* menyatakan bahwa software ini dilengkapi dengan *source code* (Kode yang dipakai untuk membuat *MySQL*).

Menurut Ichwan (2011), *MySQL* adalah *RDBMS* yang dididistribusikan secara gratis dibawah lisensi *GPL (General Public License)*, dimana setiap orang bebas untuk menggunakan *MySQL*. Namun tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat *closedsource* atau komersial. Karena sifatnya yang *open source*, sehingga komunitas umum dapat turut mengembangkan mesin basis data *MySQL* dan ihal ini menyebabkan kemampuan berkembang dengan cepat.

## 4. Macromedia Dreamweaver8

Menurut Suyanto (2008), *Dreamweaver MX* adalah editor *HTML* profesional untuk merancang, mengkodekan dan mengembangkan *website*, halaman *web*, dan aplikasi *web*. Berdasarkan beberapa pengertian diatas, maka dapat diambil kesimpulan, *Macromedia dreamweaver 8* merupakan *HTML* editor profesional yang berfungsi

mendesain, melakukan *editing* dan mengembangkan aneka *website*.

Salah satu kelebihan *dreamweaver 8* yaitu ruang kerja *dreamweaver 8* beserta *tools* yang tersedia dapat digunakan dengan sangat mudah dan cepat sehingga anda bisa membangun suatu *website* dengan cepat dan tanpa harus melakukan *coding*. Selain itu, *dreamweaver 8* juga mempunyai integrasi dengan produk *macromedia* lainnya, seperti *flash* dan *firework*, *flash* sudah sangat terkenal sebagai program untuk membuat animasi yang berbasis *web* dengan perkembangan kebutuhan dan teknologi, *flash* akhir-akhir ini juga digunakan untuk membuat animasi dan video Fungsi *codingdreamweaver 8* tidak hanya mendukung *codingHTML* tetapi juga *CSS* ( *Cascading Style Sheet* ), *Javascript*, *Coldfusion*, *ASP* ( *Active ServerSheet* ), *JSP* ( *Java Server Page* ).

#### 4.1 Xampp

Menurut Nugroho (2008), XAMPP adalah suatu bundel *web server* yang populer digunakan untuk coba-coba di *Windows* karena kemudahan instalasinya. Bundel program *opensource* tersebut berisi *server web Apache*, *interpreter PHP*, dan basis data *MySQL*.

Menurut Wicaksono (2008), XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis *PHP* dan menggunakan pengolahan data *MySQL* dikomputer local, XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer anda. XAMPP juga dapat disebut sebuah *CPanel server virtual*, yang dapat membantu anda melakukan *preview* sehingga dapat memodifikasi *website* tanpa harus *online* atau terakses dengan *internet*.

#### 4.2 Pemrograman Web

Menurut Sutarnan (2007), *Web* dapat dikategorikan menjadi 2 yaitu, *web* statis dan *web* dinamis. *Web* statis adalah *web* yang berisi atau menampilkan informasi-informasi yang bersifat statis (tetap), sedangkan *web* dinamis yaitu *web* yang menampilkan informasi serta dapat berinteraksi dengan user yang sifatnya dinamis dibutuhkan kemampuan pemrograman *web*.

#### 4.3 Domain

Menurut Yuhefizar(2013), *domain* adalah nama unik yang dimiliki oleh sebuah *website* yang terdiri dari dua bagian utama dan dipisahkan oleh sebuah titik. Misalnya : *lintau.info*, *detik.com*, *elexmedia.co.id*, dan lain-lain.

#### 4.4 Hosting

Menurut Suyanto (2007),*Hosting* merupakan penyewaan tempat untuk situs *web* dengan *domain* yang berbeda. Kita membutuhkan tempat untuk menyimpan situs *web*. Untuk menyewa tempat di *web hosting*, kita harus mempertimbangkan beberapa hal, seperti konfigurasi dan spesifikasi server, yang harus memberikan performa bagi situs kita.

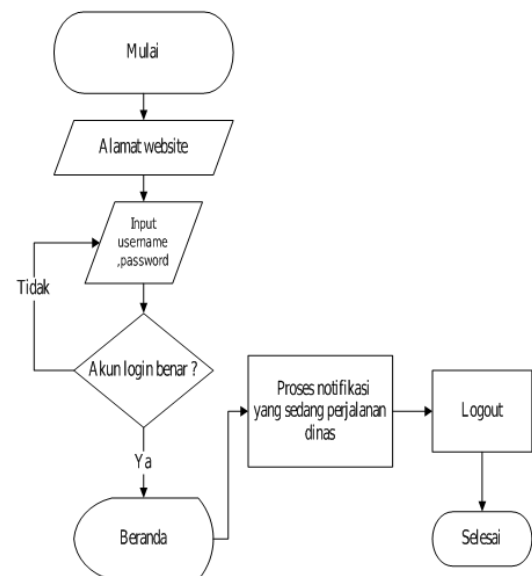
#### 4.5 Browser

Menurut Suyanto (2007), *Browser* adalah sebuah *software* yang digunakan untuk mengakses atau menampilkan halaman *Website*. *Browser* berkomunikasi dengan *Web Server* melalui protokol *HTTP*, yang membaca dan menerjemahkan bahasa *HTML* dan lainnya, kemudian menampilkannya secara visual sehingga informasi yang ada dapat dibaca.

### 5. RANCANGAN SISTEM

Berikut ini adalah rancangan sistem yang digunakan dalam membangun sistem informasi inventory ini:

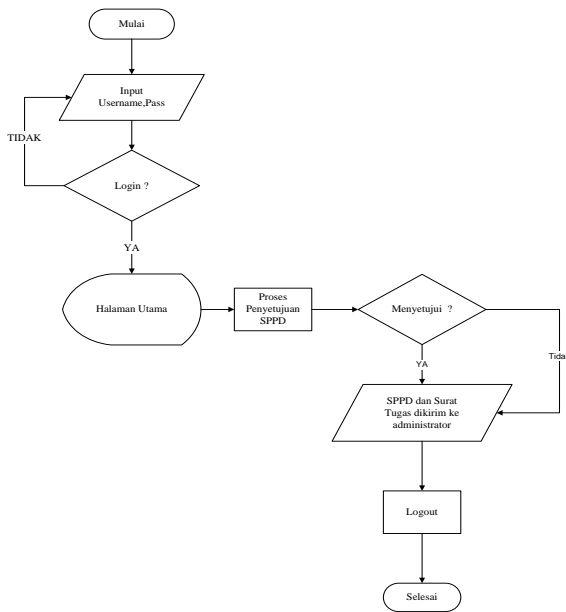
#### 5.1 Flowchart Administrator



Gambar 5.1 flowchart administrator

Pada Gambar 5.1 *Flowchart administrator* dimana menggambarkan proses *administrator* untuk melakukan proses pengolahan data pada gambar 4.2. Dimulai membuka halaman *administrator*, jika *user* memiliki akun maka *input username* dan *password*. Jika proses *login* akun *admininstrator* benar maka masuk ke menu data jika nama pengguna dan *password* salah akan kembali ke halaman menu *login*, setelah masuk sebagai *administrator* maka akan masuk ke menu data atau halaman beranda dimana pada halaman beranda *administrator*. Setelah proses pengolahan data selesai maka keluar dari sistem dan selesai.

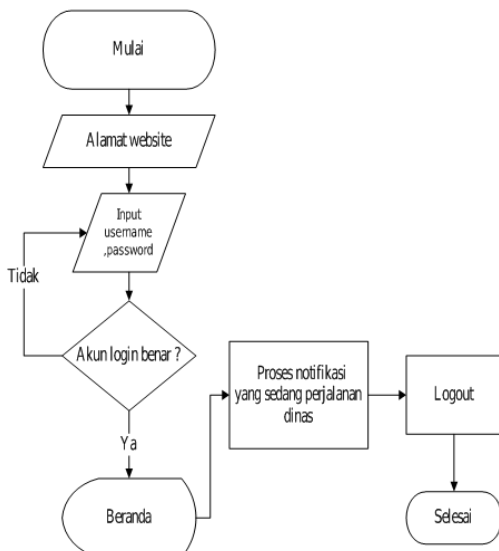
## 5.2. flowchart Dinas



Gambar 5.2 flowchart Dinas

Pada gambar 5.2 Dinas melakukan login terlebih dahulu untuk masuk kedalam sistem. apabila *username* dan *password* sesuai maka sistem akan mengarahkan pada halaman utama. Setelah proses pengolahan, jika di setuju maka dinas mengirimkan kepada *administrator* jika tidak maka langsung *logout* dan selesai.

## 5.3 Site Map

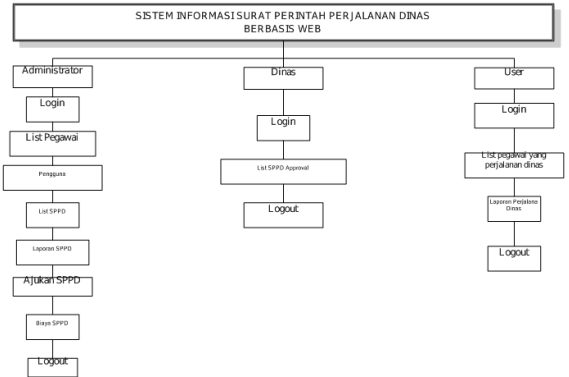


Gambar 5.3 flowchart User

Pada gambar 4.4 Pada alur *flowchart user* (pengguna), dimulai dari *input username* dan *password*. Setelah itu masuk ke halaman utama, dilanjutkan dengan melihat

daftar nama pengguna-pengguna yang melaksanakan perjalanan dinas. Selanjutnya *logout* dan keluar dari sistem.

## 5.4 Sitemap



Gambar 4.5 Sitemap

## 6. IMPLEMENTASI

### 6.1 Tampilan Halaman Administrator

Halaman *administrator* ini berisi tampilan dasar Sistem Informasi Surat Perjalanan Dinas yang menyajikan beberapa pilihan menu untuk *administrator*.

#### 1. Halaman Biaya Harian Perjalanan Dinas

Halaman biaya harian pada *administrator* ini berisi tentang standarisasi biaya harian perjalanan dinas bagi pegawai dan non pegawai (honor), dilihat dari jenis perjalanan dinas dan golongan pegawai. *Administrator* dapat mengubah *password*, menambah biaya harian perjalanan dan *logout*.

#	Jenis	Golongan	Biaya	Aktif
1	Perjalanan Dinas Dalam Daerah	Kepala Sekolah	Rp. 200,000	<input checked="" type="checkbox"/>
2	Perjalanan Dinas Dalam Daerah	Golongan IV	Rp. 195,000	<input checked="" type="checkbox"/>
3	Perjalanan Dinas Dalam Daerah	Golongan III	Rp. 190,000	<input checked="" type="checkbox"/>
4	Perjalanan Dinas Dalam Daerah	Golongan II	Rp. 185,000	<input checked="" type="checkbox"/>
5	Perjalanan Dinas Dalam Daerah	Honoror	Rp. 180,000	<input checked="" type="checkbox"/>
6	Perjalanan Dinas Luar Dalam Provinsi	Kepala Sekolah	Rp. 700,000	<input checked="" type="checkbox"/>
7	Perjalanan Dinas Luar Dalam Provinsi	Golongan IV	Rp. 600,000	<input checked="" type="checkbox"/>
8	Perjalanan Dinas Luar Dalam Provinsi	Golongan III	Rp. 580,000	<input checked="" type="checkbox"/>
9	Perjalanan Dinas Luar Dalam Provinsi	Golongan II	Rp. 560,000	<input checked="" type="checkbox"/>

Gambar 1.1 Halaman Biaya Harian

## 1.2 Halaman Biaya *Trnsport* Perjalanan Dinas

Halaman biaya *transport* pada *administrator* ini berisi tentang *region* (wilayah) antar kecamatan dengan tujuan yang berbeda, biaya *transport* yang berbeda dan jarak tempuh. *Administrator* dapat menambahkan biaya *transport*, ubah *password*, mencari *region* (wilayah) dengan cepat dan *logout*.

#	Jenis	Kecamatan	Tujuan	Biaya	Aksi
1	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Sesumpu	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
2	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Kampung Baru	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
3	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Pegala	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
4	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Sabitang	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
5	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Tanjung Tengah	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
6	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Bukammung	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
7	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Senak	Rp. 50,000	[Edit] [Hapus]
8	REGION A (ANTAR KECAMATAN)	PELUJAI	Sepan	Rp. 70,000	[Edit] [Hapus]

Gambar 1.2 Halaman Biaya *Transport* Perjalanan dinas

## 1.3 Tampilan halaman Pegawai

Halaman pegawai pada *administrator* ini berisi data pegawai/pengguna yang sebelumnya di *input* oleh *administrator* yang terdiri dari *username*, nama, *nip*, umur, golongan dan jabatan. *Administrator* juga bisa menambah dan menghapus data pegawai/pengguna.

#	Username	Nama	NIP	Umur (Tahun)	Golongan	Jenis	Jabatan	Aksi
1	Sukaeri	Laki-laki	50	III c	0	Penata	[Edit] [Hapus]	
2	Hj_Amiati	Perempuan	55	IV a	0	Pembina	[Edit] [Hapus]	
3	Sariyatun	Perempuan	50	III c	0	Penata	[Edit] [Hapus]	
4	Hj_Sumiati	Perempuan	51	IV a	0	Pembina	[Edit] [Hapus]	
5	Dahia Sihombing	Perempuan	60	IV a	0	Pembina	[Edit] [Hapus]	
6	Wanti Della Purba	Perempuan	27	-	0	-	[Edit] [Hapus]	
7	Erika Saragih	Perempuan	54	IV a	0	Pembina	[Edit] [Hapus]	
8	Rosdan	Perempuan	40	III b	0	Penata Muda Tingkat I	[Edit] [Hapus]	
9	Hadijah	Perempuan	36	III b	0	Penata Muda Tingkat I	[Edit] [Hapus]	

Gambar 1.3 Halaman Pegawai

## 1.4 Laporan SPPD

### RINCIAN PERHITUNGAN BIAYA PERJALANAN DINAS

Pimpinan UPTD Balai Latihan Kerja Industri Balikpapan menugaskan kepada :

NO	RINCIAN BIAYA	JUMLAH	KETERANGAN
1.	Biaya Transport	Rp. 50,000	Transport Sesumpu
2.	Biaya Harian	Rp. 570,000	Harian Golongan III
<b>JUMLAH</b>		<b>Rp. 620,000</b>	<b>Enam Ratus Dua Puluh Ribu Rupiah</b>

Mengetahui / Menyetujui :

Pimpinan UPTD Balai Latihan Kerja Industri Balikpapan  
 Bendahara  
 Sariyatun  
 NIP. 196606191999072001  
 Sukaeri, S.Pd  
 NIP. 196602241993061001

Balikpapan, Kamis, 1 Desember 2016  
 Pegawai Perjalanan Dinas  
 Sukaeri  
 NIP. 1966 0224 1986 11 10

Gambar 1.4 Halaman Laporan SPPD

## 1.5 Laporan Surat Tugas



Gambar 4.16 Laporan Surat Tugas

## 1.6 Rincian Biaya Perjalanan

## 6. KESIMPULAN

Bedasarkan uraian pada bab-bab sebelumnya maupun pembahasan yang telah dikemukakan mengenai Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas maka dapat ditarik beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Sistem Dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP, HTML, MySQL sebagai *database*.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas akan memudahkan guru untuk melakukan perjalanan dinas dan melihat guru melaksanakan perjalanan dinas.
3. Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas ini memudahkan admin dalam mengelola SPPD.

## 7. SARAN

Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas ini masih dapat dikembangkan lebih lanjut sesuai kebutuhan pengguna. Sebagai bahan pertimbangan dalam upaya menyesuaikan kinerja dan mengembangkan Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas dimasa yang akan datang maka :

1. Sistem Informasi Surat Perintah Perjalanan Dinas ini dapat di kembangkan dengan biaya perjalanan dinasnya dibayarkan melalui bank.
2. *Membackup database* secara berkala untuk menghindari kerusakan data pada saat *server* sedang gangguan.

## 8. DAFTAR PUSTAKA

- Al Fatta, Hanif. 2007. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Yogyakarta:Andi.
- A.W. Widjaja, 2007. *Administraasi Kepegawaian*. Bandung:Rajawali.
- Chendramata, Aidil dan Priambodo. 2009. *Keamanan Aplikasi dan Database Server*.Jakarta:Departemen Komunikasi dan Informatika.
- Fathansyah. 2007. *Basis Data*. Bandung:Informatika.
- Ichwan. 2011. *Pemograman Basis Data Delphi 7 Dan MySql*. Bandung:Informatika.
- Jogiyanto. 2008. *Metodologi Penelitian Sistem Informasi*. Yogyakarta:Andi.
- Juju, Dominikus. 2008. *Tekhnik Menangkal Kejahatan Internet*. Jakarta:Elek Media Komputindo.
- Kadir. 2009. *Membuat Aplikasi Web dengan PHP+Database MySQL*. Yogyakarta:Andi.
- Kusrini. 2007. *Konsep dan Aplikasi Sistem Pendukung Keputusan*. Yogyakarta:Andi.
- Madcoms. 2009. *Desain Web dengan Adobe Fireworks CS4 dan Adobe Dreamweaver CS4*. Yogyakarta:Andi.
- Nugroho. Bunafit. 2008. *PHP dan MYSQL dengan Editor Dreamweaver MX*. Yogyakarta:Andi.
- Pratama. 2014. *Sistem Informasi dan Implementasinya*. Bandung:Informatika.
- Pressman. Roger. 2007. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta:Andi.
- Shalahudin .2011. *Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung:modula.
- Janner Simarmata. 2010. *Rekayasa Web*, Jogyakarta:Andi
- Budi Raharjo. 2010. *Mudah Belajar PHP*, Bandung:Informatika Bandung
- Sibero. 2011. *Kitab Suci Web Programing*, Yogyakarta:Mediakom.
- Janner Simarmata. 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta:Andi.
- Sugiri dan Kurniawan, B. 2007. *Desain WebMenggunakan HTML + CSS*. Yogyakarta:Andi.
- Sutarman, 2007. *Membangun Aplikasi Web dengan PHP dan MySQL*. Yogyakarta:Graha Ilmu.
- Sutisna. 2007. *7 Langkah Mudah Menjadi Webmaster*. Jakarta Selatan:Mediakita.

Suyanto, Asep. 2008. *Step by Step Web Design Theory and Practice Edisi II*. Yogyakarta:Andi.

Yakub.2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta:Graha Ilmu.

Yuhefizar. 2008. *10 jam menguasai internet*. Jakarta:ele media komputindo.