

**RANCANG BANGUN *WEBSITE* REKAP BIAYA, PENDATAAN
KEGIATAN SBO (SENI, BUDAYA DAN OLAHRAGA) PADA PT.PLN
INDONESIA POWER UBP KERAMASAN**



LAPORAN AKHIR

**Disusun Untuk Memenuhi Syarat Menyelesaikan
Pendidikan Diploma III Pada Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya**

Oleh :

**Rika Zulkhayanah
0621 3080 1863**

**JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG**

2024



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI

POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
JURUSAN MANAJEMEN INFORMATIKA

Jalan Sriwijaya Negara Bukit Besar - Palembang 30139 Telepon (0711) 353414
Laman : <http://polsri.ac.id>, Pos El : info@polsri.ac.id

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR (LA)

Nama : Rika Zulkhayanah
NIM : 062130801863
Jurusan / Program Studi : Manajemen Informatika/ DIII Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : Rancang bangun *Website* rekap biaya, pendataan kegiatan
SBO (Seni, Budaya dan Olahraga) pada PT.PLN Indonesia
Power UBP Keramasan

Telah diujikan pada Ujian Laporan Akhir, tanggal 1 Agustus 2024
Dihadapan Tim Penguji Jurusan Manajemen Informatika
Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang, Agustus 2024

Tim Pembimbing:

Pembimbing I

Ir.Zulkarnaini, M.T.
NIP 196209181992031001

Pembimbing II

Ida Wahyuningrum, S.E.,M.Si
NIP 198010112005012003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dr. Indri Ariyanti, SE., M.Si.
NIP 197306032008012008



MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Hidup adalah Perjuangan.”

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا

“Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan .”

(Qs.Alam Nasyroh: 5)

كَبِدٍ فِي الْإِنْسَانِ خَلَقْنَا لَقَدْ

“Sungguh, Kami telah menciptakan manusia berada dalam susah payah.”

(Qs.Al-Balad/90:4)

Laporan ini kupersembahkan untuk:

- ❖ Allah Subhanahu wa ta'ala.
- ❖ Diriku Sendiri yang selalu berjuang
- ❖ Kedua orangtua ku yang terkasih
- ❖ Saudari ku yang selalu mendukung.
- ❖ Sahabat-Sahabatku.
- ❖ Teman Seperjuangan Kelas 6 ID
- ❖ Bapak Ir.Zulkarnaini,M.T selaku Dosen pembimbing I.
- ❖ Ibu Ida Wahyuningrum, S.E.,M.Si selaku Dosen pembimbing II.
- ❖ Pihak PT.PLN Indonesia Power
UBP Keramasan
- ❖ Almamater kebanggaan ku

ABSTRAK

Rencana Anggaran Biaya (RAB) merupakan estimasi dana yang diperlukan sebelum pelaksanaan kegiatan sebagai acuan dalam proses kegiatan. Di PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan, kegiatan Seni, Budaya, dan Olahraga (SBO) memainkan peran penting dalam pengembangan personal karyawan, membantu mereka menyeimbangkan kehidupan kerja dengan aktivitas non-kerja, serta sebagai sarana untuk mengurangi stres. Kegiatan ini melibatkan anggaran yang harus direkap secara akurat, mencakup transaksi keuangan baik debit maupun kredit. Selama ini, pendataan dan penjadwalan kegiatan SBO dilakukan secara manual, menggunakan buku portofolio dan rak penyimpanan data. Dengan kemajuan teknologi digital, terdapat kebutuhan mendesak untuk sistem yang lebih efisien. Oleh karena itu, PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan memerlukan sebuah website yang dapat mengelola data karyawan dan kegiatan secara real-time, serta mempermudah proses rekap biaya. Website ini diharapkan dapat mengoptimalkan administrasi, pendataan, dan rekap biaya kegiatan SBO. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun website yang menggunakan metode waterfall dan bahasa pemrograman PHP untuk memfasilitasi kebutuhan tersebut. Dengan adanya sistem ini, diharapkan proses administrasi dan pendataan SBO dapat dilakukan dengan lebih efisien, serta memberikan kemudahan akses bagi karyawan dan pihak terkait.

Kata Kunci: *Website*, Rekap Biaya, pendataan kegiatan

ABSTRACT

The Cost Budget Plan (RAB) is an estimate of the funds needed before the implementation of the activity as a reference in the process. At PT. PLN Indonesia Power UBP Keramasan, Arts, Culture, and Sports (SBO) activities play an important role in the personal development of employees, helping them balance work-life with non-work activities, as well as as a means to reduce stress. This activity involves a budget that must be accurately recapped, including financial transactions, both debit and credit. So far, data collection and scheduling of SBO activities have been carried out manually, using portfolio books and data storage shelves. With the advancement of digital technology, there is an urgent need for more efficient systems. Therefore, PT. PLN Indonesia Power UBP Keramasan needs a website that can manage employee data and activities in real-time, as well as simplify the cost recap process. This website is expected to optimize administration, data collection, and a recap of the cost of SBO activities. This research aims to design and build a website that uses the waterfall method and the PHP programming language to facilitate these needs. With this system, it is hoped that the SBO administration and data collection process can be carried out more efficiently, as well as provide easy access for employees and related parties.

Keywords: Website, Cost Recap, activity data collection

KATA PENGANTAR



Dengan mengucapkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT, karena berkat rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan Laporan Akhir yang berjudul **“Rancang Bangun Website rekap biaya, pendataan kegiatan SBO (Seni, Budaya dan Olahraga) pada PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan.”**

Laporan akhir ini dibuat untuk memenuhi syarat menyelesaikan Pendidikan Diploma III Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya. Dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, baik berupa berupa bimbingan maupun petunjuk sehingga Laporan Akhir ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Bapak DR. Beny Bandanadjaja, S.T., M.T. selaku plt Direktur Politeknik Negeri SriwijayaPalembang.
2. Bapak Carlos RS, S.T., M.T. selaku Wakil Direktur I Politeknik NegeriSriwijaya Palembang.
3. Ibu Nelly Masnila, S.E., M.Si., Ak. selaku Wakil Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
4. Bapak Ahmad Zamheri, S.T., M.T. selaku Wakil Direktur III Politeknik NegeriSriwijaya Palembang.
5. Bapak Drs. Zakaria, M.Pd. selaku Pembantu Wakil IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Ibu Dr. Indri Aryanti, S.E., M.Si. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
7. Ibu Rika Sadariawati, S.E., M.Si selaku ketua program Studi Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
8. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Plt. Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya

Palembang.

9. Bapak Ir.Zulkarnaini,M.T. selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberikan banyak bimbingan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
10. Ibu Ida Wahyuningrum, S.E.,M.Si selaku Dosen Pembimbing II yang telah memberikan banyak bimbingan dalam penyusunan Laporan Akhir ini.
11. Seluruh Dosen, Staf, Administrasi dan Karyawan Jurusan Manajemen Informatika Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
12. Seluruh Pihak PT.PLN Indonesia Power UBP keramasan.
13. Ibu saya Tercinta Netti Herawati yang dengan Jasanya, Keringat serta untaian Doa yang selalu mengiringi hingga saya bisa menyelesaikan Pendidikan ini.
14. Ayah saya Sabri yang dengan kesabarannya bisa menguliahkan saya hingga menyelesaikan Pendidikan ini.
15. Ayuk saya tercinta Ranijah, Rawalia serta adik saya yang lucu Risa Purnama.
16. Teman-teman seperjuangan Jurusan Manajemen Informatika terkhusus untkkelas 6 ID.
17. Grub Laskar Dakwah yang telah menjadi Grub Pejuang Laporan.
18. Semua Pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan Laporan Akhir ini baik Zaryuni Agustina, Rahmah Syaputri, Ghina Rahmi Srikandi yang telah memberikan support system dan mendengarkan semua keluh kesah dalam pengerjaan laporan ini.

Di dalam penulisan Laporan Kerja Akhir ini penulis merasa jauh dari sempurna, hal ini dikarenakan terbatasnya kemampuan dan pengetahuan yang penulis miliki. Untuk itu segala kritik dan saran yang bersifat membangun, sangat penulis harapkan sebagai perbaikan dimasa yang akan datang.

Ada sedikit pesan untuk siapapun yang melihat laporan ini, proses itu benar-benar nyata dan tidak ada namanya sesuatu yang instan, ilmu yang di dapat dengan kerja keras kita, sesulit apapun langkah yang menghadang

semustahil apapun itu, jika kita kencangkan doa dan kita berusaha dengan semaksimal mungkin yakinlah bahwa akan ada titik terang dari langkah kecil yang kita mulai. Bukankah ada kata Man Shabara Zhafira (Barangsiapa yang bersabar maka dia yang akan beruntung). Untuk adik-adik yang membaca laporan ini penulis ucapkan selamat berjuang dan selamat menikmati proses, proses yang harus kalian tuntaskan ketika kalian ingin melangkah selangkah lebih maju.

Akhir kata semoga Laporan Akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, rekan-rekan mahasiswa dan pihak yang membutuhkan sebagai penambah wawasan dan ilmu pengetahuan. Aamiin.

Palembang, Juli 2024

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN AKHIR	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR TABEL	xxiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat.....	3
1.4.1 Tujuan.....	3
1.4.2 Manfaat.....	3
1.5 Metodologi Penelitian.....	4
1.5.1 Lokasi Pengumpulan Data.....	4
1.5.2 Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2.1 Metode Observasi.....	4
1.5.2.2 Metode Wawancara (<i>Interview</i>)	4
1.5.2.3 Studi Pustaka	5

1.6 Sistematika Penulisan	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	7
2.1 Teori Umum.....	7
2.1.1 Pengertian Komputer	7
2.1.2 Pengertian Perangkat Keras (<i>Hardware</i>).....	7
2.1.3 Pengertian Perangkat Lunak (<i>Software</i>)	8
2.1.4 Pengertian Basis Data (<i>Database</i>)	9
2.1.5 Pengertian Web Browser	11
2.1.6 Pengertian Internet.....	11
2.2 Teori Judul	12
2.2.1 Rancang Bangun.....	12
2.2.2 <i>Website</i>	12
2.2.3 Rekap biaya	13
2.2.4 Pendataan.....	13
2.2.5 Pengertian Rancang Bangun <i>Website</i> rekap biaya, pendataan kegiatan SBO (Seni, Budaya dan Olahraga) pada PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan	14
2.3 Teori Khusus.....	14
2.3.1 Pengertian Metode Pengembangan <i>waterfall</i>	14
2.3.2 Pengertian DFD	16
2.3.3 Pengertian Flowchart	17
2.3.4 Pengertian UI/UX	20

2.3.5 Pengertian CRUD	21
2.3.6 Pengertian Metode <i>Blackbox Testing</i>	21
2.3.7 Pengertian Kamus Data	22
2.4 Teori Program	23
2.4.1 Pengertian Figma	23
2.4.2 Pengertian Visual Studio Code	23
2.4.3 Pengertian Composer	24
2.4.4 Pengertian <i>xampp</i>	25
2.4.5 Pengertian <i>PhpMyAdmin</i>	26
2.4.6 Pengertian <i>Html</i>	27
2.4.7 Pengertian <i>MySQL</i>	28
2.4.8 Pengertian <i>CSS</i>	29
2.4.9 Pengertian <i>PHP</i>	30
2.4.10 Pengertian <i>Javascript</i>	32
BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	33
3.1 Sejarah Singkat PT.PLN (Persero) Pembangkitan Sumatera Selatan	33
3.2 Visi, Misi dan Makna Logo PT.PLN (Persero)	34
3.2.1 Visi PT.PLN (Persero)	34
3.2.2 Misi PT.PLN (Persero)	35
3.2.3 Makna Logo PT.PLN (Persero) Indonesia Power UPDK Keramasan	35
3.2.3.1 Bentuk Lambang	35
3.2.3.2 Elemen-Element Dasar Lambang	36

3.3 Moto Perusahaan	37
3.4 Tata Nilai Perusahaan	37
3.5 Struktur Organisasi PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan	39
3.5.1 Diagram Struktur Organisasi PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan	39
3.5.2 Deskripsi Jabatan Pada PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan	40
3.5.3 Sistem yang sedang berjalan.....	42
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	42
4.1 Analisis Kebutuhan.....	43
4.1.1 Analisis Kebutuhan Fungsional	43
4.1.2 Analisis Kebutuhan Non-Fungsional.....	46
4.1.3 Alat dan bahan	46
4.1.3.1 Alat	47
4.1.3.2 Bahan	48
4.2 Desain Sistem	49
4.2.1 Diagram Konteks	49
4.2.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1.....	51
4.2.3 Flowchart	52
4.2.3.1 Flowchart Admin	52
4.2.3.2 Flowchart PIC	53
4.2.3.3 Flowchart User	54
4.2.3.4 Flowchart Bendahara	55

4.2.4 Kamus Data.....	56
4.2.5 Struktur Tabel	63
4.3 Implementasi.....	72
4.3.1 Rancangan	72
4.3.1.1 Rancangan Homepage.....	72
4.3.1.2 Rancangan Registrasi	73
4.3.1.3 Rancangan Login	73
4.3.1.4 Rancangan Dashboard Admin	74
4.3.1.5 Rancangan input jadwal kegiatan.....	75
4.3.1.6 Rancangan input jadwal kegiatan sosial	75
4.3.1.7 Rancangan input jadwal kegiatan budaya	76
4.3.1.8 Rancangan input jadwal kegiatan senam	76
4.3.1.9 Rancangan input jadwal kegiatan badminton	77
4.3.1.10 Rancangan input jadwal kegiatan tenis meja	77
4.3.1.11 Rancangan input jadwal kegiatan tenis lapangan.....	78
4.3.1.12 Rancangan input jadwal kegiatan basket	78
4.3.1.13 Rancangan input jadwal kegiatan voli	79
4.3.1.14 Rancangan informasi login	79
4.3.1.15 Rancangan informasi pusat bantuan	80
4.3.1.16 Rancangan informasi RAB	80
4.3.1.17 Rancangan informasi Realisasi	81
4.3.1.18 Rancangan informasi pertanggungjawaban PIC	81

4.3.1.19 Rancangan informasi <i>development</i>	82
4.3.1.20 Rancangan Dashboard PIC	82
4.3.1.21 Rancangan input RAB.....	83
4.3.1.22 Rancangan input realisasi anggaran	84
4.3.1.23 Rancangan input pertanggungjawaban PIC	84
4.3.1.24 Rancangan informasi pemilihan kegiatan	85
4.3.1.25 Rancangan informasi Jadwal Kegiatan	85
4.3.1.26 Rancangan Dashboard User	87
4.3.1.27 Rancangan input pemilihan kegiatan	88
4.3.1.28 Rancangan Dashboard Bendahara.....	89
4.3.1.29 Rancangan input Verifikasi Data oleh Keuangan/ Bendahara	90
4.3.1.30 Rancangan Informasi Grafik RAB.....	91
4.3.1.31 Rancangan Informasi Grafik Realisasi.....	92
4.3.2 Tampilan Website	93
4.3.2.1 Tampilan Homepage	93
4.3.2.2 Tampilan Registrasi	94
4.3.2.3 Tampilan Login	94
4.3.2.4 Tampilan Dashboard Admin	95
4.3.2.5 Tampilan input jadwal kegiatan	96
4.3.2.6 Tampilan input jadwal kegiatan sosial	97
4.3.2.7 Tampilan input jadwal kegiatan budaya	97
4.3.2.8 Tampilan input jadwal kegiatan senam.....	98

4.3.2.9 Tampilan input jadwal kegiatan badminton.....	98
4.3.2.10 Tampilan jadwal kegiatan tenis meja.....	99
4.3.2.11 Tampilan input jadwal kegiatan tenis lapangan.....	99
4.3.2.12 Tampilan jadwal kegiatan basket.....	100
4.3.2.13 Tampilan jadwal kegiatan voli.....	100
4.3.2.14 Tampilan informasi login.....	101
4.3.2.15 Tampilan informasi pusat bantuan.....	101
4.3.2.16 Tampilan informasi RAB.....	102
4.3.2.17 Tampilan informasi realisasi.....	103
4.3.2.18 Tampilan informasi pertanggungjawaban PIC.....	103
4.3.2.19 Tampilan informasi <i>development</i>	104
4.3.2.20 Tampilan Dashboard PIC.....	105
4.3.2.21 Tampilan input RAB.....	106
4.3.2.22 Tampilan input realisasi anggaran.....	107
4.3.2.23 Tampilan input pertanggungjawaban PIC.....	107
4.3.2.24 Tampilan informasi pemilihan kegiatan.....	108
4.3.2.25 Tampilan informasi Jadwal Kegiatan.....	109
4.3.2.26 Tampilan Dashboard User.....	110
4.3.2.27 Tampilan input pemilihan kegiatan.....	111
4.3.2.28 Tampilan Dashboard Bendahara.....	112
4.3.2.29 Tampilan input Verifikasi Data oleh Keuangan/ Bendahara.....	113
4.3.2.30 Tampilan Informasi Grafik RAB.....	114

4.3.2.31 Tampilan Informasi Grafik Realisasi	115
4.4 Pengujian Website	116
4.5 Pemeliharaan (<i>Maintenance</i>)	118
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	119
5.1 Kesimpulan	119
5.2 Saran	120
DAFTAR PUSTAKA	121
LAMPIRAN.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Metode <i>Waterfall</i>	15
Gambar 2.2 Metode <i>Black Box Testing</i>	22
Gambar 2.3 Logo Figma.....	23
Gambar 2.4 Logo Visual Studio Code	24
Gambar 2.5 Logo Composer	24
Gambar 2.6 Logo <i>Xampp</i>	25
Gambar 2.7 Logo <i>PhpMyAdmin</i>	26
Gambar 2.8 Logo <i>Html</i>	27
Gambar 2.9 Logo <i>MySQL</i>	28
Gambar 2.10 Logo <i>CSS</i>	29
Gambar 2.11 Logo <i>php</i>	30
Gambar 2.12 Logo <i>Javascript</i>	32
Gambar 3.1 Bentuk Lambang PLN (Persero).....	35
Gambar 3.2 Persegi	36
Gambar 3.3 Petir atau kilat	36
Gambar 3.4 Tiga Gelombang (Ujung Gelombang Menghadap Bawah).....	37
Gambar 3.5 Struktur Organisasi PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan.....	39
Gambar 3.6 Sistem yang sedang berjalan.....	42
Gambar 4.1 Diagram Konteks	49
Gambar 4.2 Data Flow Diagram (DFD) Level 1	51
Gambar 4.3 Flowchart Admin.....	52

Gambar 4.4 Flowchart PIC	53
Gambar 4.5 Flowchart User	54
Gambar 4.6 Flowchart Bendahara	55
Gambar 4.7 Rancangan <i>Homepage</i>	72
Gambar 4.8 Rancangan Registrasi.....	73
Gambar 4.9 Rancangan Login	73
Gambar 4.10 Rancangan Dashboard Admin bagian depan	74
Gambar 4.11 Rancangan Dashboard Admin bagian <i>sidebar</i>	74
Gambar 4.12 Rancangan input jadwal kegiatan	75
Gambar 4.13 Rancangan input jadwal kegiatan sosial	75
Gambar 4.14 Rancangan input jadwal kegiatan budaya.....	76
Gambar 4.15 Rancangan input jadwal kegiatan senam.....	76
Gambar 4.16 Rancangan input jadwal kegiatan badminton	77
Gambar 4.17 Rancangan input jadwal kegiatan Tenis meja	77
Gambar 4.18 Rancangan input jadwal kegiatan Tenis lapangan.....	78
Gambar 4.19 Rancangan input jadwal kegiatan basket.....	78
Gambar 4.20 Rancangan input jadwal kegiatan voli.....	79
Gambar 4.21 Rancangan informasi login	79
Gambar 4.22 Rancangan informasi pusat bantuan	80
Gambar 4.23 Rancangan informasi RAB	80
Gambar 4.24 Rancangan informasi Realisasi.....	81
Gambar 4.25 Rancangan informasi pertanggungjawaban PIC.....	81

Gambar 4.26 Rancangan informasi <i>development</i>	82
Gambar 4.27 Rancangan Dashboard PIC bagian depan	82
Gambar 4.28 Rancangan Dashboard PIC bagian <i>sidebar</i>	83
Gambar 4.29 Rancangan input RAB	83
Gambar 4.30 Rancangan input realisasi anggaran.....	84
Gambar 4.31 Rancangan input pertanggungjawaban PIC.....	84
Gambar 4.32 Rancangan informasi pemilihan kegiatan.....	85
Gambar 4.33 Rancangan informasi jadwal kegiatan	85
Gambar 4.34 Rancangan gambar jadwal kegiatan	86
Gambar 4.35 Rancangan Dashboard User bagian depan	87
Gambar 4.36 Rancangan Dashboard User bagian <i>sidebar</i>	88
Gambar 4.37 Rancangan <i>alert</i> input pemilihan kegiatan	88
Gambar 4.38 Rancangan input pemilihan kegiatan.....	89
Gambar 4.39 Rancangan Dashboard bendahara bagian depan.....	89
Gambar 4.40 Rancangan Dashboard bendahara bagian <i>sidebar</i>	90
Gambar 4.41 Rancangan input verifikasi data oleh keuangan/bendahara.....	90
Gambar 4.42 Rancangan Grafik RAB.....	91
Gambar 4.43 Rancangan Grafik Realisasi.....	92
Gambar 4.44 Tampilan <i>Homepage</i>	93
Gambar 4.45 Tampilan Registrasi	94
Gambar 4.46 Tampilan Login	94
Gambar 4.47 Dashboard Admin bagian depan.....	95

Gambar 4.48 Tampilan Dashboard Admin bagian <i>sidebar</i>	95
Gambar 4.49 Tampilan input jadwal kegiatan.....	96
Gambar 4.50 Tampilan input jadwal kegiatan sosial	97
Gambar 4.51 Tampilan input jadwal kegiatan budaya	97
Gambar 4.52 Tampilan jadwal kegiatan senam.....	98
Gambar 4.53 Tampilan jadwal kegiatan badminton.....	98
Gambar 4.54 Tampilan jadwal kegiatan tenis meja	99
Gambar 4.55 Tampilan jadwal kegiatan tenis lapangan.....	99
Gambar 4.56 Tampilan jadwal kegiatan basket.....	100
Gambar 4.57 Tampilan jadwal kegiatan voli.....	100
Gambar 4.58 Tampilan informasi login	101
Gambar 4.59 informasi pusat bantuan.....	102
Gambar 4.60 Tampilan informasi RAB	102
Gambar 4.61 Tampilan informasi realisasi.....	103
Gambar 4.62 Tampilan Informasi Pertanggungjawaban PIC.....	104
Gambar 4.63 Tampilan informasi development	104
Gambar 4.64 Tampilan Dashboard PIC bagian depan	105
Gambar 4.65 Tampilan Dashboard PIC bagian <i>sidebar</i>	106
Gambar 4.66 Tampilan Input RAB (Rencana Anggaran Biaya).....	106
Gambar 4.67 Tampilan Input realisasi anggaran.....	107
Gambar 4.68 Tampilan Input pertanggungjawaban PIC	108
Gambar 4.69 Tampilan Informasi pemilihan kegiatan.....	109

Gambar 4.70 Tampilan Informasi jadwal kegiatan	110
Gambar 4.71 Tampilan gambar jadwal kegiatan.....	110
Gambar 4.72 Tampilan Dashboard user bagian depan.....	110
Gambar 4.73 Tampilan Dashboard User bagian <i>sidebar</i>	111
Gambar 4.74 Tampilan <i>alert</i> input pemilihan kegiatan.....	111
Gambar 4.75 Tampilan input pemilihan kegiatan	112
Gambar 4.76 Tampilan Dashboard Bendahara bagian depan	112
Gambar 4.77 Tampilan Dashboard Bendahara bagian <i>sidebar</i>	113
Gambar 4.78 Tampilan input verifikasi data oleh keuangan/ bendahara	113
Gambar 4.79 Tampilan Grafik RAB	114
Gambar 4.80 Tampilan Grafik Realisasi	115

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol <i>DFD</i>	16
Tabel 2.2 Simbol <i>Flowchart</i>	17
Tabel 2.3 Simbol kamus data	22
Tabel 4.1 Fitur pada Rancang bangun <i>website</i> rekap biaya, pendataan kegiatan SBO (Sosial, Budaya dan Olahraga) pada PT.PLN Indonesia Power UBP Keramasan ...	43
Tabel 4.2 Analisis Sistem.....	46
Tabel 4.3 Tampilan <i>tb_badminton</i>	63
Tabel 4.4 Tampilan <i>tb_basket</i>	64
Tabel 4.5 Tampilan <i>tb_budaya</i>	64
Tabel 4.6 Tampilan <i>tb_pendataankegiatan</i>	65
Tabel 4.7 Tampilan <i>tb_pertanggungjawabanpic</i>	66
Tabel 4.8 Tampilan <i>tb_rab</i>	67
Tabel 4.9 Tampilan <i>tb_realisasi</i>	68
Tabel 4.10 Tampilan <i>tb_senam</i>	69
Tabel 4.11 Tampilan <i>tb_sosial</i>	69
Tabel 4.12 Tampilan <i>tb_tenislapangan</i>	70
Tabel 4.13 Tampilan <i>tb_tenismeja</i>	70
Tabel 4.14 Tampilan <i>tb_user</i>	71
Tabel 4.15 Tampilan <i>tb_voly</i>	71
Tabel 4.16 Tabel Pengujian <i>Blackbox</i>	116