

**APLIKASI PENGOLAHAN DATA *STUFFING* PADA
PT. PELABUHAN INDONESIA II (PERSERO)
CABANG PALEMBANG BERBASIS *WEB***



Farid Syukron

(0611 3080 0615)

**Dosen Pembimbing 1 : Meivi Kusnandar, S.Kom.,M.kom.
Dosen Pembimbing 2 : Yusniarti, S.Kom.,M.Kom.**

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

Oleh :

**MANAJEMEN INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
PALEMBANG
2014**



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
POLITEKNIK NEGERI SRIWIJAYA
Jalan Srijaya Negara, Palembang 30139
Telp. 0711-353414 Fax. 0711-355918
Website : www.polisriwijaya.ac.id E-mail : info@polsri.ac.id



LEMBAR REKOMENDASI UJIAN LAPORAN AKHIR (LA)

Pembimbing Laporan Akhir memberikan rekomendasi kepada :

Nama : Muhammad Farid Syukron
NIM : 0611 3080 0615
Jurusan/Program Studi : Manajemen Informatika
Judul Laporan Akhir : Aplikasi Pengolahan Data *Stuffing* Pada
PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang
Palembang Berbasis *Web*.

Mahasiswa tersebut telah memenuhi persyaratan dan dapat mengikuti Ujian Laporan Akhir
pada Tahun Akademik 2013/2014.

Palembang, Juli 2014

Pembimbing I,

Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom
NIP 19740705 200212 1 014

Pembimbing II,

Yusniarti, S.Kom., M.Kom
NIP 19790921 200512 2 003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Manajemen Informatika

Dedy Rusdyanto, S.E., M.Si.
NIP. 19730620 200112 1001

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

“Banyak kegagalan dalam hidup ini dikarenakan orang-orang tidak menyadari betapa dekatnya mereka dengan keberhasilan di saat mereka menyerah”

(Thomas Alva Edison)

“Teruslah bermimpi dan berusaha sampai semuanya benar-benar ada”

(Penulis)

“Jangan takut akan kegagalan, karena kegagalan merupakan gerbang besar menuju kesuksesan”

(penulis)

Saya persembahkan kepada :

- *Kedua Orang Tua saya yang tercinta dan tersayang.*
- *Para saudara-saudara saya yang tersayang*
- *Sahabat-sahabat saya yang tidak bisa disebutkan satu persatu*
- *Pembimbing Laporan Akhir saya yang sangat saya hormati*
- *Teman-teman seperjuangan 6.IA*
- *Almamater*
- *Seseorang yang saya banggakan*

ABSTRACT

USTER division in PT. Pelabuhan Indonesia II branch of Palembang is a division to handle and organize in all of loading and unloading tool activity especially stuffing. Stuffing data processing in USTER division still has a mistake in adding, searching and saving data, and then the purpose of this final report is to know and how to build an application of stuffing data processing that well to serve stuffing data processing in USTER division on PT. Pelabuhan Indonesia II branch of Palembang. The research has done with live observation in USTER division on PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang and the result was USTER division on PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang needed an application to give fast, precise and accurate the information and report to head of USTER. Building this application the writer using a programming application Page Hypertext Preprocessor (PHP) with MySQL database.

ABSTRAK

Divisi USTER yang terdapat di PT. Pelabuhan Indonesia II cabang Palembang merupakan divisi yang mengatur dan mengurus semua kegiatan bongkar muat barang khususnya *stuffing*. Pengolahan data *stuffing* di divisi USTER masih sering mengalami kesalahan dalam penambahan, pencarian dan penyimpanan datanya, maka dari itu tujuan dari penulisan laporan akhir ini adalah untuk mengetahui bagaimana membangun suatu aplikasi pengolahan data *stuffing* yang baik dalam menyajikan informasi data *stuffing* pada divisi USTER di PT. Pelabuhan Indonesia II cabang Palembang. Penelitian telah dilaksanakan dengan pengamatan langsung di divisi USTER PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang dan hasil yang didapat yaitu divisi USTER pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang membutuhkan suatu aplikasi yang memudahkan staff admin dalam pengolahan data *stuffing* untuk memberikan informasi dan laporan yang cepat, tepat dan akurat kepada Kepala USTER. Dalam pembuatan aplikasi ini penulis menggunakan aplikasi pemrograman *Page Hypertext Preprocessor (PHP)* dengan database *MySQL*.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena berkat, rahmat, hidayah dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan akhir yang berjudul “**Aplikasi Pengolahan Data *Stuffing* Pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang berbasis Web**” ini dengan tepat waktu. Tujuan dari penyusunan laporan akhir ini adalah sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Diploma III pada Jurusan Manajemen Informatika.

Selama menyelesaikan laporan akhir ini, penulis banyak sekali mendapat bantuan, bimbingan dan petunjuk dari berbagai pihak. Maka dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada :

1. Bapak RD. Kusmanto, S.T, M.M selaku Direktur Politeknik Negeri Sriwijaya.
2. Bapak H. Firdaus, S.T. selaku Pembantu Direktur I Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.
3. Bapak H.L. Suhairi Hazisma, S.E., M.Si. selaku Pembantu Direktur II Politeknik Negeri Sriwijaya.
4. Bapak Ir. Irawan Rusnadi, M.T. selaku Pembantu Direktur III Politeknik Negeri Sriwijaya.
5. Bapak Dr. Ing. Ahmad Taqwa, M.T. selaku Pembantu Direktur IV Politeknik Negeri Sriwijaya.
6. Bapak Dedy Rusdyanto, S.E., M.Si. selaku Ketua Jurusan Manajemen Informatika.
7. Bapak Robinson, S.Kom., M.Kom. selaku Sekretaris Jurusan Manajemen Informatika.
8. Bapak Meivi Kusnandar, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing I yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga laporan akhir ini dapat diselesaikan.
9. Ibu Yusniarti, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing II yang telah banyak memberikan bimbingan dan arahan sehingga laporan akhir ini dapat diselesaikan.
10. Seluruh Dosen dan Staff Administrasi Jurusan Manajemen Informatika yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan selama masa pendidikan.
11. Bapak Hadi Nurmayadi, S.DRS DEA selaku Kepala USTER PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.

12. Semua Pegawai Kantor di Divisi USTER PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang yang tidak bisa disebutkan satu-persatu.
13. Teman-teman seperjuangan, sepenanggungan 6.IA dan semua pihak yang telah membantu dan mendo'akan dari penyusunan hingga penyelesaian Laporan Akhir ini.

Semoga Allah SWT melimpahkan berkah dan karunianya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Laporan Akhir dari penyusunan hingga keadaan laporan saat ini. Dalam penyusunan Laporan Akhir ini sangat disadari bahwa masih banyak dan kekurangan serta kekeliruan dalam penulisan maupun maksud dan tujuan dari laporan ini, hal itu karena penulis adalah manusia biasa yang tidak luput dari kekurangan dan kesalahan. Untuk itu diharapkan kritik dan saran yang membangun dari semua pihak, guna memperbaiki kesalahan dan kesempurnaan laporan ini.

Akhir kata, semoga Laporan Akhir ini memberikan manfaat terhadap dunia pendidikan saat ini, akademik dan bagi semua pihak yang mempelajarinya.

Palembang, Juli 2014

Penulis,

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR REKOMENDASI	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iii
ABSTRACT	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR TABEL	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Perumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan	3
1.4.1 Tujuan Penulisan	3
1.4.2 Manfaat Penulisan	3
1.5 Metodologi Penelitian	4
1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	4
1.5.2 Metode Pengumpulan data	4
1.6 Sistematika Penulisan	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum	8
2.1.1 Pengertian Komputer	8
2.1.2 Pengertian Sistem	8
2.1.3 Karakteristik Sistem	8
2.1.4 Klasifikasi Sistem	9
2.1.5 Pengertian Informasi	10

2.1.6 Pengertian Internet	10
2.2 Teori Judul	10
2.2.1 Pengertian Aplikasi	10
2.2.2 Pengertian Pengolahan	11
2.2.3 Pengertian Data	11
2.2.4 Pengertian Pengolahan Data	11
2.2.5 Pengertian Stuffing	11
2.2.6 Pengertian Perseroan Terbatas (PT)	11
2.2.7 Pengertian Pelabuhan Indonesia II Persero cabang Palembang .	12
2.2.8 Pengertian Web	12
2.2.9 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data Stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) Cabang Palembang Berbasis Web	12
2.3 Teori Program	12
2.3.1 Pengenalan Dreamweaver 8	12
2.3.1.1 Menu Utama Dreamweaver 8	14
2.3.2 PHP (Page Hypertext Preprocessor)	16
2.3.2.1 Sejarah PHP	16
2.3.2.2 Pengenalan PHP	16
2.3.2.3 Teknik Penulisan Skrip	17
2.3.3 MySQL	18
2.3.3.1 Pengenalan MySQL	18
2.3.4 Pengenalan XAMPP	19
2.4 Teori Khusus	19
2.4.1 Basis Data	19
2.4.2 Kamus Data	20
2.4.3 Even List	20
2.4.4 Data Flow Diagram	20
2.4.5 Flowchart	23
2.4.6 Blockchart	23
2.4.7 Entity Relationship Diagram	25

BAB 3 GAMBARAN UMUM

3.1 Sejarah Berdirinya PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang	27
3.2 Visi dan Misi Perusahaan	28
3.2.1 Visi Perusahaan	28
3.2.2 Misi Perusahaan	29
3.3 Logo dan Arti Logo Perusahaan	30
3.3.1 Logo Perusahaan	30
3.3.2 Arti Logo Perusahaan	30
3.4 Tujuan dan Bidang Usaha Perusahaan	30
3.4.1 Tujuan Perusahaan Yang Dijalankan	30
3.4.2 Bidang Usaha Perusahaan	31
3.5 Kebijakan Perusahaan	32
3.6 Struktur Organisasi Perusahaan serta Tugas Dan Wewenang	33
3.6.1 Struktur Organisasi	33
3.6.2 Tugas dan Wewenang	35
3.7 Sistem yang Sedang Berjalan	53
3.7.1 Aktivitas yang Sedang Berjalan	53

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil	55
4.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak	55
4.1.2 Desain	56
4.1.2.1 Perancangan Sistem	57
4.1.2.1.1 Data Flow diagram	57
4.1.2.1.1.1 Diagram Konteks	57
4.1.2.1.1.2 Diagram Level 0 (zero)	58
4.1.2.1.1.3 Blockchart	59
4.1.2.1.1.4 Flowchart	60
4.1.2.1.1.5 Entity Relationship Diagram.....	61
4.1.2.2 Kamus Data	62

4.1.2.3 Desain Tabel	64
4.1.2.4 Desain Tampilan Program	66
4.1.3 Pembuatan Kode Program	82
4.1.4 Pengujian	83
4.1.5 Pendukung (support) atau pemeliharaan (maintenance)	83
4.2 Pembahasan	83
4.2.1 Tampilan Aplikasi	84
4.2.2 Analisa sistem	93

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan	95
5.2 Saran	95

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Halaman Awal Dreamweaver 8	13
Gambar 2.2	Halaman Menu Utama Dreamweaver 8	14
Gambar 2.3	Insert Bar Pada Menu Utama Dreamweaver 8	15
Gambar 3.1	Logo PT. Pelabuhan Indonesia II	30
Gambar 3.2	Struktur Organisasi	34
Gambar 3.3	Proses Aktivitas yang Sedang Berjalan	53
Gambar 4.1	Diagram Konteks Data Stuffing	57
Gambar 4.2	Diagram Level 0 (zero) Data Stuffing	58
Gambar 4.3	Blockchart Data Stuffing	59
Gambar 4.4	Flowchart Data Stuffing	60
Gambar 4.5	Entity Relationship Diagram Data Stuffing	61
Gambar 4.6	Desain Tampilan Login	66
Gambar 4.7	Desain Tampilan Home	67
Gambar 4.8	Desain Tampilan Form Tambah Data Agen	68
Gambar 4.9	Desain Tampilan Data Agen	69
Gambar 4.10	Desain Tampilan Form Tambah Data Container	70
Gambar 4.11	Desain Tampilan Data Container	71
Gambar 4.12	Desain Tampilan Form Tambah Data Request	72
Gambar 4.13	Desain Tampilan Data Request	73
Gambar 4.14	Desain Tampilan Form Tambah Data Gate In	74
Gambar 4.15	Desain Tampilan Data Gate In	75
Gambar 4.16	Desain Tampilan Form Tambah Data Placement	76
Gambar 4.17	Desain Tampilan Data Placement	77
Gambar 4.18	Desain Tampilan Form Tambah Data Realisasi	78
Gambar 4.19	Desain Tampilan Data Realisasi	79
Gambar 4.20	Desain Tampilan Form Tambah Data Gate Out	80
Gambar 4.21	Desain Tampilan Data Gate Out	81
Gambar 4.22	Desain Tampilan Form Tambah Data Laporan General	82
Gambar 4.23	Tampilan Login	84

Gambar 4.24 Tampilan Home	85
Gambar 4.25 Tampilan Form Tambah Data Agen	85
Gambar 4.26 Tampilan Data Agen	86
Gambar 4.27 Tampilan Form Tambah Data Container	86
Gambar 4.28 Tampilan Data Container	87
Gambar 4.29 Tampilan Form Tambah Data Request	87
Gambar 4.30 Tampilan Data Request	88
Gambar 4.31 Tampilan Form Tambah Data Gate In	88
Gambar 4.32 Tampilan Data Gate In	89
Gambar 4.33 Tampilan Form Tambah Data Placement	89
Gambar 4.34 Tampilan Data Placement	90
Gambar 4.35 Tampilan Form Tambah Data Realisasi	90
Gambar 4.36 Tampilan Data Realisasi	91
Gambar 4.37 Tampilan Form Tambah Data Gate Out	91
Gambar 4.38 Tampilan Data Gate Out	92
Gambar 4.39 Tampilan Form Tambah Data Laporan General	92

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1	Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram</i> Yourdan & DeMarco.....	21
Tabel 2.2	Simbol-simbol Kamus Data.....	21
Tabel 2.3	Simbol-simbol Flowchart	22
Tabel 2.4	Simbol-simbol Blockchart.....	23
Tabel 2.5	Simbol-simbol Entity Relationship Diagram	25
Tabel 4.1	Tabel User.....	64
Tabel 4.2	Tabel Data Request	64
Tabel 4.3	Tabel Data Gate In.....	65
Tabel 4.4	Tabel Data Placement	65
Tabel 4.5	Tabel Data Realisasi	65
Tabel 4.6	Tabel Data Gate Out	66
Tabel 4.7	Analisis PIECES.....	93



BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Ilmu pengetahuan dan teknologi informasi dewasa ini telah mengalami perkembangan yang sangat pesat dan semakin maju. Hal ini terbukti dengan semakin berkembangnya teknologi informasi, serta maraknya jenis-jenis *software* yang ada pada dunia komputerisasi khususnya dibidang *internet* atau *network*.

Teknologi informasi merupakan alat bantu yang mempunyai kemampuan, salah satunya dalam bidang mengolah data agar menjadi efektif dan efisien. Informasi yang cepat dan akurat merupakan suatu bentuk informasi yang sangat dibutuhkan oleh masyarakat terutama pada perusahaan besar dan kecil baik diluar negeri maupun dalam negeri.

Salah satu perusahaan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) Indonesia juga sudah menggunakan komputer dalam membantu proses pekerjaan yaitu PT. Pelabuhan Indonesia II (persero). Perusahaan PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) bergerak dalam bidang pelayanan dan jasa bongkar muat barang yang berpusat di Jakarta, di dalam jasa bongkar muat barang terdapat satu kegiatan bongkar muat barang yaitu *Stuffing*. Adapun cabang dari PT. Pelabuhan Indonesia II meliputi daerah Sumatera dan Jawa. PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) cabang Palembang salah satunya.

PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang yang beralamatkan di jalan Belinyu No.01 Boom Baru Palembang, Sumatera Selatan ini masih menggunakan cara manual yaitu dengan tulis tangan dalam pembuatan *form Stuffing* untuk pengolahan data *Stuffing*, yang dimaksud *Stuffing* dalam area PT. Pelabuhan Indonesia II adalah pelayanan jasa pemuatan barang untuk ekspor yang dimasukkan ke dalam petikemas atau yang sering disebut *container*. Akan tetapi, cara yang digunakan ini masih sulit dikarenakan cara tersebut tidak adanya database sebagai tempat menyimpan dan mengolah data tersebut. Pada divisi Usaha Terminal (USTER) khususnya yang mendata semua kegiatan *Stuffing*



PT. Pelabuhan Indonesia II sering mengalami ketidak teraturan dalam mendata dan meng *update* data *Stuffing*.

Admin dari Divisi USTER yang membuat suatu formulir isian data *Stuffing* yang dibuat dengan *microsoft word* dan diisi dengan tulisan manual kemudian dibagikan untuk seluruh *TallyMan* yang bekerja di kantor tersebut untuk diisi. Setelah diisi, *TallyMan* harus kembali lagi ke *command center* untuk diarsipkan dan kemudian diberikan kepada bagian *staff* Administrasi USTER yang kemudian diberikan kepada kepala USTER. Hal ini dianggap kurang efektif dan efisien karena masih banyak kekurangannya. Seperti halnya dalam proses pengolahan data *Stuffing*nya yang sering terjadi kesalahan pada saat menambah, meng*update*, dan membuat laporan, serta proses pencarian data *Stuffing* yang ingin diolah lagi membutuhkan waktu yang cukup lama, karena harus mencari data tersebut satu persatu, dan juga tidak adanya tempat penyimpanan yang teratur sebagai tempat menyimpan dan mengolah data sehingga sering terjadi kehilangan data *Stuffing* yang disebabkan kelalaian manusia. Oleh karena itu agar tidak terjadinya lagi kesalahan-kesalahan yang selama ini terjadi pada divisi USTER khususnya pada pengolahan Data *Stuffing* maka dibutuhkan suatu aplikasi atau program komputer yang berbasis *Web* untuk mengatasi kesalahan yang terjadi pada divisi USTER.

Dengan menggunakan progam yang dibuat oleh penulis, diharapkan dapat membantu proses kerja dalam kegiatan *Stuffing* serta diharapkan pada proses pencarian data dapat lebih mudah karena pengolahan datanya menggunakan database sehingga data menjadi terstruktur dan akurat, baik dalam proses penambahan data, pencarian data dan pembuatan laporan.

Dari uraian tersebut, maka penulis bermaksud untuk membangun sebuah aplikasi yang terkomputerisasi dengan menggunakan aplikasi pemrograman yang berbasis *Web* yaitu, *Macromedia Dreamweaver 8* beserta databasenya *MySQL* yang akan dijadikan sebuah laporan akhir dengan judul “Aplikasi Pengolahan Data *Stuffing* pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang Berbasis *Web*”.



1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang ada diatas, maka kami merumuskan permasalahan yang ada yaitu, **“Bagaimana membangun Aplikasi Pengelolaan Data Stuffing yang Berbasis Web Pada PT Pelabuhan Indonesia II (Persero) Palembang ?”**.

1.3. Batasan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang dan perumusan masalah dalam penulisan Laporan Akhir ini. Maka penulis membatasi masalah agar lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka permasalahan dibatasi hanya pada pembuatan aplikasi pengolahan data *Stuffing* hanya pada Divisi USTER PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Palembang Berbasis *Web*.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan

1.4.1 Tujuan Penulisan

Adapun tujuan dari pembuatan laporan akhir ini adalah sebagai berikut:

1. Membangun aplikasi pengolahan data *Stuffing* pada bagian divisi USTER.
2. Memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar ahli madya pada Politeknik Negeri Sriwijaya Palembang.

1.4.2 Manfaat Penulisan

Adapun manfaat yang di dapat dalam penulisan Laporan Akhir ini adalah :

1. Bagi Instansi
Mendapatkan aplikasi yang berguna untuk pengolahan data *Stuffing*.
2. Bagi Penulis
Penulis dapat mendalami penggunaan aplikasi *Macromedia Dreamweaver 8* dan menerapkan ilmu yang didapat di bangku kuliah.



1.5 Metodologi Penelitian

Metodologi pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan akhir ini yaitu metode untuk mengemukakan permasalahan, mengumpulkan data dan penyajian data untuk menggambarkan karakteristik suatu keadaan atau objek penelitian serta mengambil suatu kesimpulan dari permasalahan yang telah dilakukan.

1.5.1 Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi pengumpulan yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di bagian Usaha Terminal (USTER) pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang beralamat di Jl. Belinyu No.1 Boom Baru Palembang. Dan waktu pengumpulan data yang dilakukan terhitung mulai dari tanggal 14 Mei 2014 sampai 14 Juni 2014.

1.5.2 Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam rangka mendukung tercapainya pengumpulan data menggunakan dua macam pendataan yaitu data primer dan data sekunder berdasarkan sumber pengambilannya Hasan (2008:33), yang dimana di data primer terdapat isi atau sub dalam masing-masing data yaitu :

1.5.2.1 Data Primer

Data Primer adalah data yang diperoleh atau dikumpulkan oleh orang yang melakukan penelitian atau yang bersangkutan yang memerlukannya. Data Primer diperoleh dengan cara mengumpulkan informasi secara langsung dari objek yang diteliti guna memperoleh data-data pokok serta keterangan-keterangan diperlukan dan berkaitan dalam penyusunan suatu laporan. Data yang diperoleh adalah informasi mengenai Data *Stuffing* PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) Palembang.



1. Observasi

Observasi Observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis, dua diantaranya yang terpenting adalah proses-proses pengamatan dan ingatan. Pada teknik ini penulis melakukan pengamatan dengan datang langsung ke tempat penelitian yaitu di PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang dalam mengumpulkan data secara detail.

2. Wawancara / *interview*

Wawancara adalah proses memperoleh keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara tanya jawab, sambil bertatap muka antara si penanya dan si pewawancara dengan si penjawab atau responden dengan menggunakan media *interview guide* (panduan wawancara). Penulis mengadakan *interview* kepada pihak yang terlibat dan pihak terlibat yang dimaksud oleh penulis yaitu *Assisten Manager* serta *staff* PT. Pelabuhan Indonesia II yang bekerja di divisi USTER, *interview* yang dilakukan untuk mempermudah atau memperjelas bagi penulis didalam penyusunan Laporan Akhir terhadap apa yang dilakukan, dihasilkan dan didistribusikan yang maupun hal-hal yang ingin penulis ketahui dari pengolahan data *Stuffing* disana.

1.5.2.2 Data Sekunder

Data Sekunder adalah pengumpulan data dengan cara mempelajari data yang telah tersedia atau dikumpulkan terlebih dahulu oleh pihak lain yang berhubungan dengan objek penelitian.

- Studi Pustaka

Berbagai macam pustaka telah penulis cermati. Dari mengumpulkan data dan informasi yang diperlukan dengan menggunakan literal-literal kepustakaan meliputi Laporan Akhir dari Alumni-alumni, referensi buku, *browsing* di internet,



hingga mengumpulkan data - data pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika Penulisan ini bertujuan untuk memberikan gambaran yang jelas terhadap penyusunan Laporan Akhir ini, maka laporan akhir ini dibagi menjadi lima Bab, secara garis besar sistematika pembahasan sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini penulis akan mengemukakan garis besar mengenai laporan akhir ini secara singkat dan jelas mengenai Latar Belakang Permasalahan, Tujuan dan Manfaat Penulisan Laporan, Metode Pengumpulan Data dan Sistematika Penulisan Laporan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan menjelaskan teori umum yang berkaitan dengan pengertian-pengertian yang menjadi judul penulisan Laporan Akhir, teori judul, teori program merupakan teori yang berkaitan dengan pengenalan bahasa pemrograman yang digunakan dalam penulisan laporan ini, dan teori khusus yaitu berkaitan dngan istilah-istilah dan juga simbol-simbol yang dipakai dalam pembuatan program aplikasi tersebut seperti *Data Flow Diagram*, *Blockchart Diagram*, *Flowchart Diagram*, *Entity Relationship Diagram*.

BAB III GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Pada bab ini berisi tentang gambaran umum perusahaan, visi dan misi perusahaan, struktur organisasi perusahaan,



pembagian tugas, dan hal lain yang berhubungan dengan perusahaan, serta uraian sistem yang berjalan.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan dibahas mengenai pemrograman aplikasi menggunakan bahasa pemrograman *PHP & MySQL* dan teori khusus yaitu yang berkaitan dengan *Data Flow Diagram, Blockchart Diagram, Flowchart Diagram, Entity Relationship Diagram*.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Pada bab ini merupakan bab terakhir dalam penulisan laporan akhir. Adapun isi dari bab ini adalah kesimpulan dari aplikasi pengolahan data *Stuffing* pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang Berbasis *Web*.



BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Teori Umum

2.1.1 Pengertian Komputer

Asropudin (2013:19), "Komputer alat bantu pemrosesan data secara elektronik dan cara pemrosesan datanya berdasarkan urutan instruksi atau program yang tersimpan dalam memori masing-masing computer".

Mulyanto (2009:44), "Komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan terorganisasi agar secara otomatis menerima dan menyimpan input, memproses, dan menghasilkan output di bawah pengawasan dari instruksi –instruksi program yang tersimpan dalam memori".

2.1.2 Pengertian Sistem

Hartono (2013:9), "Sistem adalah Hubungan fungsional yang terorganisasi/teratur, yang berlangsung diantara bagian-bagian atau elemen-elemen".

Ladjamudin (2013:6), "sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen yang lainnya".

2.1.3 Karakteristik Sistem

Suatu sistem mempunyai beberapa karakteristik, yaitu, komponen atau elemen (*component*), batas sistem (*boundary*), lingkungan luar sistem (*environment*), penghubung (*interface*), masukan (*input*), sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*).

1. Komponen Sistem

Suatu sistem tidak berada dalam lingkungan yang kosong, tetapi sebuah sistem berada dan berfungsi di dalam lingkungan yang berisi sistem lainnya.



2. Batas Sistem (*boundary*)

Batas sistem merupakan pembatas atau pemisah antara suatu sistem dengan sistem yang lainnya atau dengan lingkungan luarnya.

3. Lingkungan Luar Sistem (*environment*)

Lingkungan luar adalah apa pun di luar batas dari sistem yang dapat memengaruhi operasi sistem, baik pengaruh yang menguntungkan ataupun yang merugikan.

4. Penghubung Sistem (*interface*)

Penghubung merupakan hal yang sangat penting, sebab tanpa adanya penghubung, sistem akan berisi kumpulan subsistem yang berdiri sendiri dan tidak saling berkaitan.

5. Masukan Sistem (*input*)

Masukan atau input merupakan energi yang dimasukkan ke dalam sistem.

6. Keluaran Sistem (*output*)

Keluaran (*output*) merupakan hasil dari pemrosesan.

7. Pengolah Sistem (*process*)

Pengolahan sistem (*process*) merupakan bagian yang melakukan perubahan dari masukan untuk menjadi keluaran yang diinginkan.

8. Sasaran Sistem

Suatu sistem pasti memiliki sasaran (*objective*) atau tujuan (*goal*).

2.1.4 Klasifikasi Sistem

Sistem dapat diklasifikasikan dari berbagai sudut pandang, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Sistem Abstrak dan Sistem Fisik

Sistem abstrak (*abstract system*) adalah sistem yang berupa pemikiran atau gagasan yang tidak tampak secara fisik.

2. Sistem Alamiah dan Sistem Buatan

Sistem alamiah (*natural system*) adalah sistem yang terjadi karena proses alam, bukan buatan manusia.



3. Sistem Tertentu dan Sistem Tak Tentu

Sistem tertentu (*deterministic system*) yaitu sistem yang operasinya dapat diprediksi secara cepat dan interaksi di antara bagian-bagiannya dapat dideteksi dengan pasti.

4. Sistem Tertutup dan Sistem Terbuka

Sistem tertutup (*closed system*) yaitu sistem yang tidak berhubungan dengan lingkungan di luar sistem.

2.1.5 Pengertian Informasi

Hartono (2013:15), “Informasi adalah Data yang telah diolah menjadi suatu bentuk yang berguna bagi penerimanya dan memiliki nilai bagi pengambilan keputusan saat ini atau di masa yang akan datang”.

Sibero (2013:10), “Informasi adalah Sekumpulan data yang memiliki maksud dan tujuan serta dapat memberikan keterangan akurat yang diperlukan dalam pengambilan keputusan”.

2.1.6 Pengertian Internet

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:543), “*Internet* adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit”

Sibero (2013:10), “*Internet* adalah jaringan komputer yang menghubungkan antar jaringan secara *global*, *internet* dapat juga disebut jaringan dalam suatu jaringan yang luas”.

2.2 Teori Judul

2.2.1 Pengertian Aplikasi

Asropudin (2013:6), “Aplikasi merupakan software yang dibuat oleh suatu perusahaan computer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Ms-word*, *Ms-Excel*”.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:81), “Aplikasi adalah program komputer atau perangkat lunak yang didesain untuk mengerjakan tugas tertentu”.



2.2.2 Pengertian Pengolahan

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru (2009:107), “Pengolahan adalah proses, perbuatan, cara mengolah”.

2.2.3 Pengertian Data

Kristanto (2008:7), “Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan yang nyata”.

Mulyanto (2009:15), “Data merupakan representasi dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, hewan, peristiwa, konsep, keadaan, dan sebagainya yang direkam dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya”.

Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Baru (2009:296), “Data adalah keterangan yang benar dan nyata”.

2.2.4 Pengertian Pengolahan Data

Kristanto (2008:8), “Pengolahan data adalah waktu yang digunakan untuk menggambarkan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

Ladjamudin (2013:9), “Pengolahan data adalah masa atau waktu yang digunakan untuk mendeskripsikan perubahan bentuk data menjadi informasi yang memiliki kegunaan”.

2.2.5 Pengertian *Stuffing*

“*Stuffing* adalah proses pemuatan barang export kedalam container atau truck angkutan”.

<http://tentangexportimport.blogspot.com>

2.2.6 Pengertian PT (Persero Terbatas)

Menurut Syahrizal et.al (2012:1), “Perseroan Terbatas adalah badan hukum yang merupakan persekutuan modal yang dilakukan oleh minimal dua orang dengan tanggung jawab yang hanya berlaku pada perusahaan serta, tanpa melibatkan harta pribadi atau perseorangan yang ada di dalamnya (para pemegang



saham), didirikan berdasarkan perjanjian, melakukan kegiatan usaha dengan modal besar yang seluruhnya terbagi dalam saham dan memenuhi persyaratan yang ditetapkan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 2007 Tentang Perseroan terbatas serta peraturan pelaksanaannya”.

2.2.7 Pengertian Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang

Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang adalah merupakan Cabang dari Perusahaan Perseroan (Persero) PT. Pelabuhan Indonesia II, berkantor pusat di Jakarta memiliki 12 Cabang Pelabuhan, 4 Anak Perusahaan, 2 Perusahaan Afiliasi memiliki wilayah operasi di 10 Provinsi dan mengelolah 12 Pelabuhan yang diusahakan.

2.2.8 Pengertian Web

Sibero (2013:11), “*Web* adalah suatu sistem yang berkaitan dengan dokumen digunakan sebagai media untuk menampilkan teks, gambar, multimedia dan lainnya pada jaringan *internet*”.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (2009:1560), “*Web* adalah sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh hipertaut yang terdapat di komputer yang di hubungkan melalui internet, jejaring, jaringan”.

2.2.9 Pengertian Aplikasi Pengolahan Data *Stuffing* pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang Berbasis Web

Aplikasi Pengolahan Data *Stuffing* Pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang Berbasis Web adalah suatu Aplikasi yang dibuat untuk pengolahan data *Stuffing* pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang dengan menggunakan pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

2.3 Teori Program

2.3.1 Pengenalan Dreamweaver 8

Nugroho (2009:1) *Dreamweaver 8* merupakan suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh Macromedia dengan alamat website www.macromedia.com.

Dreamweaver 8 selain sebagai editor yang komplet juga dapat digunakan untuk membuat animasi sederhana yang berbentuk layer dengan bantuan *JavaScript* yang didukungnya.

Sebagai editor, *Dreamweaver 8* mempunyai sifat WYSIWYG dibaca (wai-si-wig) yang artinya apa yang kita lihat pada halaman desain, maka semuanya itu akan kita peroleh pada *browser*. Dengan kelebihan ini sehingga seorang *programmer* (pembuat program) atau *desainer* (pembuat desain web) dapat langsung melihat hasil buaatannya tanpa harus membuka pada *browser* (aplikasi pengakses web seperti *Internet Explorer*, *Mozilla*, dll). Adapun halaman awal dari *dreamweaver 8*, sebagai berikut :



Gambar 2.1 Halaman awal *dreamweaver 8*

Pada halaman awal *Dreamweaver 8* terdapat beberapa *menu* yang dapat dipilih :

a. *Open a Recent Item*

Pada menu ini akan ditampilkan beberapa *file* yang sebelumnya pernah kita buka dengan menggunakan *Dreamweaver 8*. Atau di paling bawah ada *Open* yang dapat digunakan untuk membuka *file* yang lain.

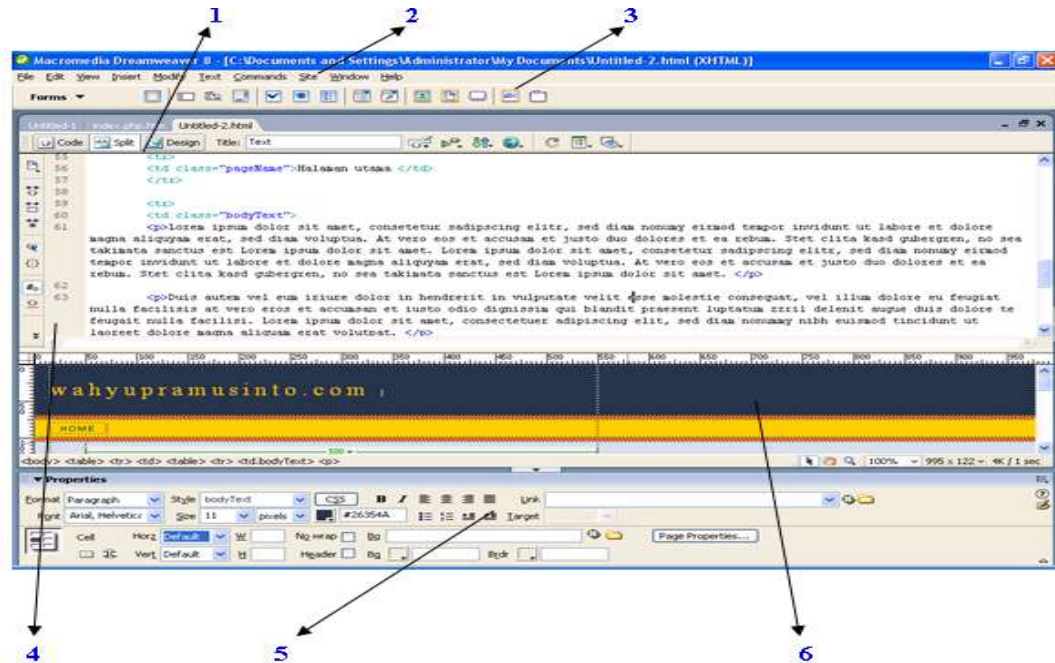
b. *Create New*

Pada menu ini kita dapat memilih dokumen baru apa yang akan kita buat dengan menggunakan *Dreamweaver 8*. Ada banyak pilihan, diantaranya *HTML*, *ColdFusion*, *PHP*, *ASP*, *JavaScript*, *CSS*.

c. Create From Samples

Pada *menu* ini kita dapat membuat *file* berdasarkan contoh yang sudah diberikan oleh *Dreamweaver*.

2.3.1.1 Menu Utama pada *Dreamweaver 8*



Gambar 2.2 Halaman *menu* utama *Dreamweaver 8*

Keterangan:

1. *Toolbar* Dokumen

Toolbar dokumen digunakan untuk mengubah tampilan dan mengakses fungsi-fungsi penting secara cepat dan mudah. Pada *toolbar* dokumen terdapat *menu* untuk berpindah antar dokumen kerja *window* dan mengatur tampilan area kerja. Untuk mengatur tampilan kita bisa memilih *Code*, *Split* dan *Design*.

2. *Menu* Utama

Menu Utama berisi semua perintah yang dapat digunakan untuk bekerja pada *Dreamweaver*.

3. Insert Bar

Insert bar merupakan tempat semua perangkat kerja (tombol) yang digunakan untuk membuat halaman *web*. *Insert bar* mempunyai dua jenis tampilan, yaitu tampilan sebagai *menu* dan tampilan sebagai *tab*.



Gambar 2.3 Insert Bar pada Dreamweaver 8

a. *Tab Common*

Berisi semua tombol yang sering atau umum digunakan untuk membuat halaman *web*. Tombol yang ada di *Tab Common* antara lain *Hyperlink*, *Email Link*, *Named Anchor*, *Table*, *Images*.

b. *Tab Layout*

Tab layout digunakan untuk membuat *layout* halaman *web*. Terdapat tiga jenis *layout* yang dapat dipilih, yaitu *Standard*, *Expanded* dan *Layout*.

c. *Tab Form*

Tab form digunakan untuk membuat elemen dalam *form*, misalnya saja *textarea*, *textfield*, *radio button*, *checkbox*

d. *Tab Text*

Tab text digunakan untuk membuat pengaturan teks. Misalnya saja membuat *text italic*, *strong*, *underline*, *h1*.

e. *Tab HTML*

Tab HTML digunakan untuk membuat garis *horizontal*, menambahkan meta tag dalam tag *<head>*, dan *frame*.

f. *Tab Application*

Tab application digunakan jika aplikasi kita sudah berhubungan dengan suatu bahasa pemrograman dan sebuah *database*.

g. *Tab Flash elements*

Tab flash elements digunakan untuk memasukkan elemen *flash* dalam dokumen yang kita buat.



4. Code View

Code View digunakan untuk melihat kode *HTML* dari halaman *web* yang sedang kita buat.

5. Panel Properties

Panel properties merupakan panel yang digunakan untuk melihat dan mengubah *property* dari semua objek yang ada di area kerja. Masing-masing objek mempunyai *property* yang berbeda. Untuk melihat *property* dari objek yang diinginkan, seleksi dulu objek tersebut.

6. Design View

Design View digunakan untuk melihat tampilan *web* dari kode *HTML* yang kita buat.

2.3.2 PHP (Page Hypertext Preprocessor)

2.3.2.1 Sejarah PHP

Nugroho (2013:153), “*PHP* itu bahasa pemrograman berbasis *web*. Jadi, *PHP* itu adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis *web* (*website*, *blog*, atau aplikasi *web*).

Shalahuddin (2011:85), *PHP* dibuat pertama kali oleh seorang perekayasa perangkat lunak (*software engineering*) yang bernama *Ramsus Lerdoff*. *Ramsus Lerdoff* membuat halaman *web PHP* pertamanya pada tahun 1994.

2.3.2.2 Pengenalan PHP

Nugroho (2009:114), “ *PHP* adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakkan didalam *server web* “.

Adapun kelebihan-kelebihan dari *PHP* yaitu :

- a. *PHP* mudah dibuat dan kecepatan akses tinggi.
- b. *PHP* dapat berjalan dalam *web server* yang berbeda dan dalam sistem operasi yang berbeda pula. *PHP* dapat berjalan disistem operasi *UNIX*, *Windows 98*, *Windows NT* dan *Macintosh*.



- c. *PHP* diterbitkan secara gratis.
- d. *PHP* juga dapat berjalan pada *web server Microsoft Personal, Web Server, Apache, IIS, Xitami* dan sebagainya.
- e. *PHP* adalah termasuk bahasa yang *embedded* (bisa ditempel atau diletakkan dalam *tag HTML*)
- f. *PHP* termasuk *server-side programming*.

2.3.2.3 Teknik Penulisan Skrip

Nugroho (2009:114-115), Dalam membuat program *PHP*, maka yang dibutuhkan adalah memulai dengan *start tag* dan *end tag*, yaitu perintah awal dan perintah akhir. Ada beberapa cara bagaimana untuk menuliskan *start tag* dan *end tag*:

```
<?    Skrip PHP Anda disini    ?>
<?php  Skrip PHP Anda disini    ?>
<%     Skrip PHP Anda disini    ?>
<SCRIPT language="php">        Skrip PHP Anda disini
</SCRIPT>
```

Jadi, semua perintah yang diletakkan pada daerah skrip akan dianggap sebagai perintah *PHP*. Sehingga jika terjadi kesalahan ataupun kata-kata yang tidak sesuai dengan program akan dianggap salah dan akan mengakibatkan program yang kita buat menjadi *error* (salah).

Adapun kriteria yang harus diperhatikan dalam penulisan skrip adalah sebagai berikut:

- a. Setiap halaman yang mengandung skrip *PHP* harus disimpan dengan ekstensi *PHP* sesuai dengan program *PHP* yang mendukungnya, misalnya nama *_file.php*
- b. Setiap skrip *PHP* harus didahului dengan pembuka *PHP* (<?) dan diakhiri dengan penutup (?>)



- c. Setiap baris skrip isi harus didahului pernyataan cetak yang dibedakan menjadi dua yaitu *print* dan *echo*, adapun kriteria penulisannya adalah sebagai berikut :

```
print (" isi data ");  
echo " isi data ";
```

- d. Setiap akhir baris perintah harus diakhiri dengan titik koma (;).
- e. Setiap bentuk variabel harus diawali tanda *dollar* (\$).
- f. Penulisan *comment* atau keterangan didahului dengan tanda pembuka (/*) dan diakhiri dengan tanda (*), biasanya kita menggunakan ini untuk memberikan keterangan program yang berbentuk kalimat.

2.3.3 MySQL

2.3.3.1 Pengenalan MySQL

Nugroho, (2013:1), “MySQL adalah *Relational Database Management System (RDBMS)* yaitu database relasi yang memiliki perintah standar adalah *SQL (Structured Query Language)*”.

Nugroho (2009:91), “MySQL termasuk jenis *RDBMS (Relation Database Management System)*. Sehingga istilah seperti tabel, baris, dan kolom tetap digunakan dalam MySQL. Pada MySQL sebuah *database* mengandung satu atau beberapa tabel, tabel terdiri dari sejumlah baris dan kolom”.

Dalam konteks bahasa *SQL*, pada umumnya informasi tersimpan dalam tabel-tabel yang secara logik merupakan struktur 2 dimensi yang terdiri atas baris-baris data (*row* atau *record*) yang berada dalam satu atau lebih kolom (*column*). Baris pada tabel sering disebut sebagai *instance* dari data sedangkan kolom sering disebut sebagai *attributes* atau *field*.

Sebagai sebuah program penghasil *database*, MySQL tidak mungkin berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi pengguna (*interface*) yang berguna sebagai program aplikasi pengakses *database* yang dihasilkan. MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang *Open Source* seperti *PHP* maupun yang tidak *Open Source* yang ada pada *platform Windows*, seperti *Visual Basic*, *Delphi* dan lainnya.



Program-program aplikasi yang mendukung MySQL:

- a. *PHP (Page Hypertext Preprocessor)*
- b. *Borland Delphi, Borland C++ Builder*
- c. *Visual Basic 5.0/6.0 dan .Net*
- d. *Visual FoxPro*
- e. *Cold Fusion*

2.3.4 Pengenalan XAMPP

Nugroho (2009:74), *XAMPP* adalah paket *PHP* yang berbasis *Open Source* yang dikembangkan oleh suatu komunitas *Open Source*. Dengan menggunakan *XAMPP* anda tidak perlu lagi bingung untuk melakukan penginstalan program-program yang lain, karena semua kebutuhan telah disediakan oleh *XAMPP*. Adapun beberapa paket yang telah disediakan sebagai berikut:

- a. *Apache HTTPD 2.0.54*
- b. *MySQL 4.1.12*
- c. *PHP 5.0.3*
- d. *FilZilla FTP Server 0.9 Beta*
- e. *phpMyAdmin 2.6.1-pl3*

2.4 Teori Khusus

Teori ini akan membahas mengenai desain sistem yang merupakan suatu *fase* dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan menggunakan sistem baru ada beberapa alat bantu yang digunakan dalam desain sistem yaitu :

2.4.1 Basis Data (Database)

Husein (2013:411), “*Database* adalah istilah yang menyatakan kumpulan data yang disimpan dalam bentuk yang mudah diakses oleh pemakai”.

Pahlevi (2013:1), “ *Basis Data* adalah sekumpulan data yang saling berhubungan secara logis beserta deskripsinya, yang digunakan secara bersama-sama dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan Informasi di suatu tempat “.



2.4.2 Kamus Data (*Data Dictionary*)

Kristanto (2008:72), “Kamus Data adalah kumpulan elemen-elemen atau simbol-simbol yang digunakan untuk membantu dalam penggambaran atau pengidentifikasian setiap *field* atau *file* di dalam sistem ”.

Shalahuddin (2013:73), “Kamus Data (*data dictionary*) adalah kumpulan daftar elemen data yang mengalir pada sistem sehingga masukan dan keluaran dapat dipahami secara umum (memiliki standar cara penulisan)”.

2.4.3 *Even List*

Kristanto (2008:70-71), “*Event list* atau daftar kejadian digambarkan dalam bentuk kalimat sederhana dan berfungsi memodelkan kejadian yang terjadi dalam lingkungan sehari-hari dan membutuhkan tanggapan atau respon dari *system* ”.

2.4.4 *Data Flow Diagram (DFD)*

Kristanto(2008:55), “*Data Flow Diagram/DFD* adalah suatu model logika atau proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan ke mana tujuan data yang keluar dari sistem, di mana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut”.

Al-Fatta (2007:118), “*Data Flow Diagram/DFD* merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses-proses yang terjadi pada sistem yang akan dikembangkan”. Dengan model ini, data-data yang terlibat pada masing-masing proses dapat diidentifikasi.

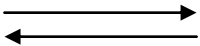
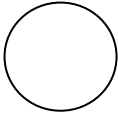
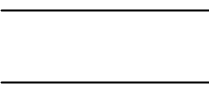
Shalahuddin (2013:70), “*Data Flow Diagram (DFD)* adalah representasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengalir dari masukan (*input*) dan keluaran (*output*)”.

Ada beberapa simbol DFD yang dipakai untuk menggambarkan data beserta proses transformasi data, antara lain:



Teknik Yourdan Dan De Macro

Tabel 2.1 Simbol- Simbol *Data Flow Diagram* Yourdan & De Marco

No.	Simbol	Keterangan
1		<i>External Entity</i> , yaitu merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang dapat berupa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada di lingkungan luarnya yang akan memberikan <i>input</i> atau menerima <i>output</i> dari sistem.
2		<i>Data Flow</i> , digunakan untuk menggambarkan aliran data dari satu proses ke proses lainnya.
3		<i>Process</i> , digunakan untuk mentransformasikan data secara umum
4		<i>Data Store</i> , digunakan untuk menyimpan data seperti: suatu <i>file</i> suatu arsip, suatu kotak, suatu tabel dan suatu agenda.

Adapun simbol-simbol dalam kamus data adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol-simbol Kamus Data (*Data Dictionary*)

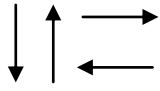
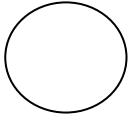
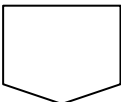
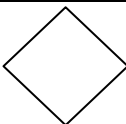
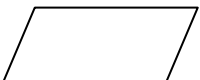
Simbol	Keterangan
=	Disusun, terdiri atas, mendefinisikan, diuraikan menjadi, artinya
+	Dan
()	Opsional/Pilihan (boleh Ya atau Tidak)
[]	Salah satu alternative
*	Komentar, catatan, keterangan
@	Identifikasi atribut kunci, petunjuk (<i>key field</i>)
	Pemisah alternatif simbol []

2.4.5 Pengertian *Flowchart*

eWolf (2012:16), *flowchart* adalah simbol-simbol pekerjaan yang menunjukkan bagan aliran proses yang saling terhubung. Jadi setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya. *Flowchart* digunakan untuk mempermudah penyusunan program. Dengan menggunakan *flowchart*, logika pemrograman lebih dapat dipahami dan dianalisis, sehingga dapat menentukan kode-kode pemrograman yang sesuai dengan pekerjaannya.

Berikut adalah beberapa simbol standar yang sering digunakan dalam pemrograman komputer, yaitu:

Tabel 2.3 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama Simbol	Keterangan
1		Garis Alir (<i>Flow Line</i>)	Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol
2		<i>Connector</i>	Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama
3		<i>Offline Connector</i>	Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda
4		<i>Process</i>	Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja
5		<i>Manual</i>	Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual
6		<i>Decision</i>	Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu
7		<i>Terminal</i>	Simbol <i>start</i> atau <i>end</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i>
8		<i>Input/Output</i>	Simbol <i>input/output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses

Lanjutan **Tabel 2.3** Simbol-Simbol *Flowchart*

9		<i>Magnetic Tape</i>	Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita magnetik
10		<i>Document</i>	Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen
11		<i>Display</i>	Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, printer, dll
12		<i>Data Storage</i>	Simbol database atau basis data
13		<i>Sub Program</i>	Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program)

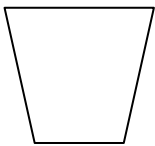
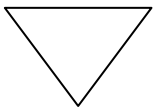
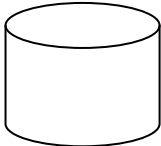
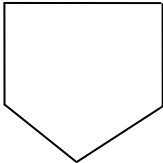
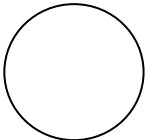
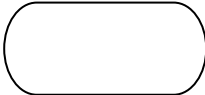
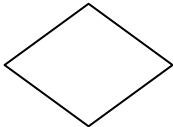
2.4.6 Pengertian *Blockchart*

Kristanto (2008:68), *blockchart* berfungsi untuk memodelkan masukan, keluaran, proses maupun transaksi dengan menggunakan simbol-simbol tertentu. Pembuatan *blockchart* harus memudahkan bagi pemakai dalam memahami alur dari sistem atau transaksi. Simbol-simbol yang sering digunakan dalam *blockchart* dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 2.4 Simbol-simbol dalam *Blockchart*

No	Simbol	Keterangan
1		Menandakan dokumen, bisa dalam bentuk surat, formulir, buku/bendel/berkas atau cetakan
2		Multi dokumen

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-simbol dalam *Blockchart*

3		Proses manual.
4		Proses yang dilakukan oleh komputer.
5		Menandakan dokumen yang diarsifkan(arsif manual)
6		Data penyimpanan(<i>data storage</i>)
7		Proses apa saja yang tidak terdefinisi termasuk aktifitas fisik
8		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang lain
9		Terminasi yang mewakili simbol tertentu untuk digunakan pada aliran lain pada halaman yang sama
10		Terminasi yang menandakan awal dan akhir dari suatu aliran
11		Pengambilan keputusan (<i>decision</i>)
12		Layar peraga (<i>monitor</i>)

Lanjutan **Tabel 2.4** Simbol-simbol dalam *Blockchart*

13		Pemasukan data secara manual
----	---	------------------------------

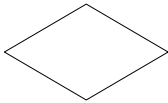
2.4.7 Entity Relational Diagram (ERD)

Al Fatta (2007:120), *entity relationship diagram*/ERD adalah gambar atau diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan, dan digunakan dalam sistem bisnis. Dalam entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan antar data.

1. Entitas, bisa berupa orang, kejadian, benda di mana data akan dikumpulkan.
2. *Relationship*
 - a. Hubungan antar 2 entitas.
 - b. Entitas pertama dalam *relationship* disebut entitas induk, entitas kedua disebut sebagai entitas anak.
 - c. *Relationship* harus memiliki nama yang berupa kata kerja.
 - d. *Relationship* berjalan 2 arah.
3. Atribut
 - a. Informasi yang diambil tentang sebuah entitas.
 - b. Hanya yang digunakan oleh organisasi yang dimasukkan dalam model.
 - c. Nama atribut harus merupakan kata benda.

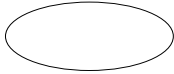
Simbol-simbol yang digunakan dalam ERD, yaitu:

Tabel 2.5 Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram (ERD)*

No	Nama Simbol	Simbol	Keterangan
1	<i>Entitas</i>		Orang, tempat atau benda memiliki nama tunggal.
2	<i>Relationship</i>		Menunjukkan hubungan antar 2 entitas. Dideskripsikan dengan kata kerja.



Lanjutan **Tabel 2.5** Simbol-simbol *Entity Relationship Diagram*

3	<i>Atribut</i>		Properti dari entitas harus digunakan oleh minimal 1 proses bisnis dipecah dalam detail.
4	<i>Link</i>		Penghubung antara himpunan relasi dengan himpunan entitas dan himpunan entitas dengan atributnya.

Ada beberapa pedoman yang perlu diperhatikan untuk membuat ERD, diantaranya:

- Entitas harus memiliki banyak kejadian atau realitas.
- Hindari penggunaan atribut yang tidak perlu.
- Berilah label yang jelas untuk semua komponen.
- Pasangkan kardinalitas dan modalitas yang jelas dan benar.
- Pecah atribut menjadi level serendah mungkin yang diperlukan.
- Level harus menrefleksikan istilah-istilah bisnis yang umum.
- Asumsi harus disebutkan dengan jelas.



BAB III GAMBARAN UMUM

3.1 Sejarah Berdirinya PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang

Pelabuhan Boom Baru Palembang ini terletak di Sungai Musi dengan jarak +/-108 Km dari muara Sungai Musi ke arah hulu Pelabuhan yang termasuk sebagai Wilayah Administratif Kotamadya Palembang Provinsi Sumatera Selatan dengan letak geografis 02° – 58' – 48" LS dan 104° – 46' – 36" BT.

Cikal bakal pelabuhan Palembang yang sekarang ini sudah dikenal sejak abad ke 7 sampai abad ke 10 Masehi yaitu pada zaman keemasan kerajaan Sriwijaya yang merupakan pusat perdagangan antar bangsa dan pusat kebudayaan agama Budha. Pelabuhan pada tahun 683M tidak terletak ditempat yang sekarang, tetapi sedikit ke hulu ditepi sungai Tangga Buntung (Situs Kerajaan Sriwijaya). Periode selanjutnya berabad-abad kemudian yaitu pada tahun 1821 Pelabuhan pindah ke Boom Jati didepan Benteng (Rumah Sakit AK. GANI sekarang). Pada tahun 1914 pindah lagi ke hilir yang sekarang disebut Gudang Garam, barulah pada tahun 1924 lokasi Pelabuhan dipindahkan di Boom Baru sampai saat ini, yang pengukuhan wilayahnya ditetapkan oleh Gubernur Jenderal Hindia Belanda tahun 1924 dalam Staatblad Nomor 545 tahun 1924, dan diubah dengan SKB menteri no 85 A tahun 1990 dan nomor KP.27/AL.106/PHB-90 tanggal 8 Oktober 1990 yang memberikan hak pengolahan kepada PT Pelabuhan Indonesia II (persero) merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) di lingkungan Departemen Perhubungan Republik Indonesia yang didirikan berdasarkan PP No. 5 Tahun 1991 telah dialihkan bentuknya menjadi perusahaan PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) cabang Palembang sebagai BUMN yang diamanatkan oleh pemerintah untuk mengelola jasa kepelabuhan.

PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) cabang Palembang mempunyai peranan penting dalam mendorong dan meningkatkan perekonomian daerah Sumatera Selatan. Hal ini sejalan dengan fungsi dan peran pelabuhan yang melekat dalam aktivitas kepelabuhan yang terdiri dari :

1. Melayani penyaluran barang (*distribution of goods*) untuk kebutuhan perdagangan daerah ataupun nasional (antar pulau) maupun internasional (antar negara).
2. Menunjang perkembangan dan perputaran roda perekonomian dan perdagangan daerah, termasuk daerah belakangnya (*hinterland*).
3. Menyediakan fasilitas transit barang untuk di distribusikan ke daerah belakang atau sebaliknya yang akan dimuat ke kapal.



4. Menampung pangsa pasar dari lalu lintas angkutan laut untuk barang *transshipment* baik untuk barang nasional maupun internasional.
5. Menunjang perkembangan industri di areal pelabuhan ataupun di daerah belakangnya yang meliputi :
 - a. Industri yang berorientasi ekspor atau industri dengan bahan baku berbasis impor akan memilih lokasi yang dekat pelabuhan untuk efisiensi biaya transportasi.
 - b. Industri yang berkaitan langsung dengan angkutan laut maupun operasional pelabuhan.
 - c. Industri pembangunan kapal dan doking kapal serta industri lainnya yang terkait langsung dengan kegiatan operasional pelabuhan.

3.2 Visi dan Misi Perusahaan

3.2.1 Visi Perusahaan

Visi PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) Cabang Palembang adalah menjadi perusahaan kepelabuhanan dan logistik pilihan pelanggan dengan kualitas pelayanan dunia.

Manajemen PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang berupaya untuk menjadikan pelabuhan yang berada di bawah pengelolaannya sebagai pelabuhan yang handal dengan ciri-ciri :

1. Mampu menyediakan dan mengoperasikan jasa kepelabuhanan dengan mutu terbaik.
2. Mampu memenuhi harapan pemilik secara maksimal.
3. Maksimal mencapai akuntabilitas dan transportasi yang tinggi.
4. Mampu berinvestasi secara tepat berencana.
5. Mampu menjamin kesejahteraan anggota perusahaan dengan baik.

Sedangkan dalam rangka memberikan pelayanan memberikan pelayanan kepelabuhanan dengan baik maka pelayanan pelabuhan kelas dunia mempunyai ciri-ciri :

1. Mutu pelayanan terbaik sesuai dengan harapan pelanggan dan mitra usaha dan disampaikan dengan ramah dan penuh dengan perhatian pada kepentingan mitra serta pelanggan jasa pelabuhan.
2. Pelayanan cepat, tepat aman dan nyaman setara dengan yang ditawarkan pelabuhan kelas dunia lainnya.
3. Biaya pelayanan yang kompetitif.



4. Lingkup pelayanan yang lengkap antisipatif dan memiliki jangkauan *global*.
5. Mutu pelayanan terbaik dengan memanfaatkan teknologi secara tepat guna.

3.2.2 Misi Perusahaan

Misi PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) Cabang Palembang adalah :

1. Menjamin kualitas jasa kepelabuhan dengan jaringan logistik prima untuk memenuhi harapan *stakeholder* utama (Pelanggan, pemegang saham, pekerja, mitra dan regulator).
2. Menjamin kelancaran dan keamanan arus kapal dan barang untuk mewujudkan efisiensi biaya logistik dalam rangka memacu pertumbuhan ekonomi nasional.
3. Menjamin kecukupan produktivitas untuk memenuhi dinamika kebutuhan pelanggan.

3.3 Logo dan Arti Logo PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang

3.3.1 Logo PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang



Gambar 3.1
Pelabuhan

Logo PT.
Indonesia II

3.3.2 Arti Logo PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang

Panduan grafis logo baru dalam sinar warna jingga dan biru adalah inspirasi dari gambaran sebuah anak panah meleset di atas permukaan air laut yang jernih dan luas. Semua itu menandakan konsep pergerakan perusahaan yang fokus dan dinamis .

1. Nilai-nilai yang terkandung dalam warna jingga adalah semangat peubahan, kekuatan, optimisme, serta kebanggaan setiap karyawan,



untuk bersama-sama berdiri di garis terdepan dalam mencapai tujuan organisasi.

2. Sisi biru pada logo menggambarkan kesiapan memasuki era baru yang dinamis dan fleksibilitas setiap komponen dalam perusahaan menghadapi berbagai tantangan guna mencapai tujuan perusahaan sebagai *a world-class port operator*.

3.4 Tujuan dan Bidang Usaha Perusahaan

3.4.1 Tujuan Perusahaan yang Dijalankan

Dalam melaksanakan kegiatan pelayanan jasa kepelabuhan di Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Penyediaan kolam pelabuhan dan perairan untuk lalu lintas berlabuh.

Pelayanan jasa-jasa yang berhubungan dengan pemanduan kapal-kapal dan pemberian jasa penundaan kapal laut.

2. Penyediaan dan pelayanan jasa dermaga untuk bertambat, bongkar muat barang dan hewan serta penyediaan fasilitas naik turun penumpang.
3. Penyediaan dan pelayanan jasa gudang dan tempat penimbunan barang, angkutan di perairan pelabuhan, alat bongkar muat serta peralatan kapal.
4. Penyediaan tanah untuk berbagai bangunan dan lapangan sehubungan dengan kepentingan kelancaran angkutan laut dan industri.
5. Penyediaan jaringan jalan dan jembatan tempat tunggu kendaraan instalasi listrik, instalasi air minum, depot bahan bakar dan pemadam kebakaran.

3.4.2 Bidang usaha Perusahaan

PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang menyelenggarakan berbagai bidang usaha antara lain :

1. Menyediakan dan mengusahakan perairan dan kolam pelabuhan untuk lalu lintas pelayanan dan tempat kapal berlabuh.
2. Menyediakan dan mengusahakan jasa pemanduan dan penundaan kapal, keluar/masuk dan olah gerak kapal di pelabuhan.
3. Menyediakan dan megusahakan fasilitas dermaga untuk kapal bertambat dan melakukan kegiatan bongkar muat barang, hewan dan terminal penumpang debarkasi dan embarkasi.



4. Menyediakan dan mengusahakan fasilitas pergudangan dan lapangan penumpukan barang, alat-alat bongkar muat serta peralatan penunjang lainnya.
5. Menyediakan dan mengusahakan terminal petikemas untuk melayani kegiatan bongkar muat Petikemas di Terminal Petikemas.
6. Menyediakan dan mengusahakan jasa pelayanan bongkar muat barang di terminal konvensional.
7. Menyediakan dan mengusahakan fasilitas listrik, air minum dan telepon untuk kapal dalam daerah lingkungan kerja pelabuhan.
8. Menyediakan dan mengusahakan lahan untuk berbagai bangunan dan ruang perkantoran umum sehubungan dengan kepentingan dan kelancaran pelayanan jasa kepelabuhan.

3.5 Kebijakan Perusahaan

Kebijakan PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang adalah untuk memenuhi dan melebihi persyaratan pelanggan dengan pelayanan yang profesional, inovatif dan peningkatan secara berkesinambungan. PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang dalam melaksanakan kegiatan yang memberikan kepuasan kepada pelanggan, mengupayakan peningkatan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Bagi karyawan dan orang lain yang berada di lokasi kerja PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang dengan mengimplementasikan KEPMENAKER NO. PER.05/MEN/1996 TANGGAL 12 DESEMBER tentang manajemen kesehatan kerja.

Perusahaan mengupayakan untuk meminimalisir bahaya-bahaya yang dapat menyebabkan kecelakaan, penyakit akibat kerja, kerusakan alat, kebakaran dan upaya lainnya menuju pelabuhan yang ramah lingkungan (*ECOPORT*).

Sumber daya manusia merupakan bagian yang sangat berharga bagi perusahaan, maka keselamatan dan kesehatan kerja merupakan prioritas utama dalam meningkatkan produktivitas dan kinerja perusahaan.

Untuk melaksanakan kebijakan tersebut, maka tanggung jawab pimpinan adalah sebagai berikut :

- a. Menyertakan faktor-faktor keselamatan dan kesehatan dalam semua aspek.
- b. Menyebarkan informasi, komunikasi keselamatan dan kesehatan kerja di semua unit kerja.
- c. Merencanakan, melaksanakan, mengevaluasi dan mengembangkan program-program keselamatan dan kesehatan kerja.



- d. Menyediakan tempat kerja yang nyaman, aman dan sehat.

Tanggung jawab karyawan :

- a. Meningkatkan pekerjaan sesuai dengan disiplin yang mengutamakan persyaratan keselamatan kerja dan kesehatan kerja.
- b. Kerja sama dalam mendukung serta meningkatkan keselamatan dan kesehatan kerja dilokasi kerja.
- c. Melapor, mengoreksi dan saling mengingatkan cara kerja atau keadaan yang tidak sesuai dengan standar kerja yang berlaku.

Tanggung jawab pemimpin dan karyawan diatas adalah merupakan komitmen PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) cabang Palembang dalam melaksanakan tugas dan pekerjaan yang nyaman, aman dan sehat serta hasil dan pelayanan yang bermutu untuk memenuhi kepuasan pelanggan.

3.6 Struktur Organisasi Perusahaan serta Tugas dan Wewenang

3.6.1 Struktur Organisasi

Struktur Organisasi adalah susunan komponen-komponen (unit-unit kerja) dalam organisasi. Struktur Organisasi menunjukkan adanya pembagian kerja dan menunjukkan bagaimana fungsi-fungsi atau kegiatan-kegiatan yang berbeda-beda tersebut diintegrasikan (koordinasi). Selain daripada itu struktur organisasi juga menunjukkan spesialisasi-spesialisasi pekerjaan, saluran perintah dan penyampaian laporan.

Agar dalam menentukan hak, kewajiban, dan wewenang serta tanggung jawab tidak terjadi tumpang tindih. Struktur organisasi ini dimaksudkan untuk memperjelas dan mempertegas kepada setiap karyawan yang ada pada setiap instansi tersebut agar dalam pelaksanaan pekerjaannya harus memperhatikan wewenang tanggung jawab sesuai dengan posisi dan jabatan masing-masing, sehingga tujuan dapat terkoordinir dalam rangka pencapaian tujuan organisasi atau instansi yang bersangkutan.



3.6.2 Tugas dan wewenang

Adapun tugas dan wewenang dari struktur organisasi tersebut adalah sebagai berikut :

1. Genenal Manager

Tugas General Manager :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja tiap divisi.
- b. Menetapkan kebijaksanaan-kebijaksanaan yang diterapkan pada perusahaan.
- c. Mengambil keputusan perusahaan.
- d. Mengadakan perjanjian-perjanjian yang berkaitan dengan aktivitas perusahaan.
- e. Menerima semua laporan dari masing-masing divisi perusahaan.
- f. Menandatangani dokumen-dokumen yang berkaitan dengan aktivitas perusahaan.

Wewenang :

- a. Menentukan kebijakan pembina operasional dan non operasional di PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang.
- b. Menetapkan metode kerja yang sesuai pada unit kerjanya guna melaksanakan tugasnya secara efektif dan efesien.

2. Advisor Hukum

Tugas Advisor Hukum :

- a. Perencanaan dan penyelesaian masalah-masalah hukum yang berkaitan dengan perusahaan.
- b. Masalah-masalah klaim asuransi.
- c. Penelaahan produk hukum yang berkaitan dengan perusahaan termasuk peraturan daerah.
- d. Penyusunan kontrak atau perikatan kerjasama dan peraturan-peraturan internal perusahaan.
- e. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.



- g. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Mewakili manajemen dalam melakukan proses hukum di Pengadilan setempat yang berkaitan kepentingan pegawai dan perusahaan.

3. Asisten GM Pengendalian Kinerja dan *Port and Facility Security Officer*

Tugas Asisten General Manager :

Membantu General Manager dalam pengkoordinasian, pengawasan dan pengendalian mutu pelaksanaan program yang di terapkan serta pengembangan dan pemeriharaan sertifikat ISO yang dijabarkan dari kebijakan General Manager.

Wewenang :

- a. Menetapkan program kerja bidang pengendalian kinerja *Port and Facility Security Officer*.
- b. Menetapkan metode kerja yang sesuai pada unit kerjanya guna melaksanakan tugasnya secara efektif dan efisien.

4. Advisor Pengamanan

. Tugas Advisor Pengamanan:

- a. Perencanaan dan penyelesaian masalah-masalah keamanan yang berkaitan dengan perusahaan.
- b. Penyusunan kontrak/perikatan kerjasama dan peraturan-peraturan
- c. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- d. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.
- e. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Mewakili manajemen dalam melakukan proses pengamanan dan keamanan di lokasi perusahaan setempat yang berkaitan kepentingan pegawai dan perusahaan.

5. Advisor Manajemen Resiko dan Jaminan Mutu

. Tugas Advisor Manajemen Resiko dan Jaminan Mutu:

- a. Perencanaan dan penyelesaian masalah-masalah resiko yang berkaitan dengan perusahaan.



- b. Meminimalisir kecelakaan kerja, serta menjamin kesehatan peawai perusahaan.
- c. Penyusunan kontrak/perikatan kerjasama dan peraturan-peraturan
- d. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- e. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.
- f. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Mewakili manajemen dalam melakukan proses meminimalisir resiko yang terjadi pada pegawai di lokasi perusahaan setempat yang berkaitan kepentingan.

6. Advisor Pemasaran dan Pelayanan Pelanggan

Tugas Advisor Pemasaran dan Pelayanan Pelanggan:

- a. Perencanaan pemasaran yang dilakukan oleh perusahaan dan berinteraksi dengan pelanggan yang akan memakai jasa perusahaan.
- b. Penyusunan kontrak/perikatan kerjasama dan peraturan-peraturan
- c. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- d. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.
- e. Melaksanakan tugas-tugas yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Mewakili manajemen dalam melakukan proses Pemasaran dan Pelayanan Pelanggan di luar lokasi maupun di dalam lokasi perusahaan setempat yang berkaitan kepentingan pegawai dan perusahaan.

7. Manager Kepanduan

Tugas Manager Kepanduan :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencan kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengkoordinir pelaksanaan program kerja bidang pemanduan dan penundaan untuk mencapai sasaran usaha.



- c. Menandatangani dokumen yang berkaitan dengan kegiatan usaha kependuan.
- d. Mengembangkan, mengevaluasi dan menilai kinerja bawahan sebagai acuan usulan pengembangan karir bawahan.

Wewenang :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengusulkan perubahan kebijakan.
- c. Menyepakati rencana kerja anggaran area.
- d. Menerima laporan dari unit kerja bawahan.

8. Asisten Manager Kependuan

Tugas Asisten Manager Pemanduan :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan kegiatan pelayanan pemanduan, penundaan dan pengepilan kapal serta pengaturan penguasaan para pandu.
- b. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur, kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- c. Membina, mengarahkan, dan menilai kerja bawahan.
- d. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang di jabatan ini.

9. Asisten Manager Sarana Kependuan

Tugas Asisten Manager Sarana Kependuan :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan pengawakan dan perlengkapan kapal.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan perawatan dan perbaikan kapal.
- c. Meneliti dan merekomendasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dalam bidangnya.



- d. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- e. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang di jabatan ini.

10. Manager Kepanduan dan Pengendalian Operasi

Tugas perencanaan dan pengendalian operasi :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengkoordinir pelaksanaan program kerja bidang pelayanan jasa kapal dan barang pangkalan Boom Baru dan Pelabuhan Perahu Layar sungai lais untuk mencapai sasaran usaha.
- c. Menandatangani dokumen yang berkaitan dengan kegiatan usaha pelayanan jasa kapal dan barang.
- d. Mengembangkan, mengevaluasi dan menilai kinerja bawahan sebagai acuan usulan pengembangan karis bawahan.

Wewenang :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabannya.
- b. Mengusulkan perubahan kebijakan.
- c. Menyepakati rencana kerja anggaran area.
- d. Menerima laporan dari unit kerja bawahannya.

11. Asisten Manager Perencanaan dan Pengendalian

Tugas Asisten Manager Perencanaan dan pengendalian :

- a. Mengkoordinasi, meneliti dan merekomendasikan kegiatan.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan kegiatan pengolahan informasi baik untuk keperluan perencanaan maupun untuk pelaporan.



- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan administrasi dan ketatausahaan untuk penerbitan laporan kegiatan.
- d. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- e. Membina, mengarahkan dan meneliti kinerja bawahan.
- f. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

12. Asisten Manager Pelayanan Kapal, Barang dan Umum

Tugas Asisten Manager Pelayanan Kapal, Barang dan Umum :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kapal meliputi penggunaan fasilitas labuh, tambat dan dermaga untuk kapal pada masing-masing pangkalan.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kapal dan barang.
- d. Meneliti dan merekomendasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- e. Membina, mengarahkan dan meneliti kinerja bawahan.
- f. Melaksanakan tugas-tugas yang terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

13. Manager Terminal Petikemes

Tugas Manager Terminal Petikemas :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.



- b. Mengkoordinir pelaksanaan program kerja bidang operasi kapal, terminal petikemas dan administrasi terminal petikemas untuk mencapai sasaran usaha.
- c. Menandatangani dokumen yang berkaitan dengan kegiatan usaha operasi kapal, terminal petikemas dan administrasi terminal petikemas.
- d. Mengembangkan, mengevaluasi dan menilai kinerja bawahan sebagai acuan usulan pengembangan karir bawahan.

Wewenang :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengusulkan perubahan kebijakan.
- c. Menyepakati rencana kerja anggaran area.
- d. Menerima laporan dari unit kerja bawahannya.

14. Asisten Manager Perencanaan dan Pengendalian Terminal Petikemas

Tugas Manager Perencanaan dan pengendalian Terminal Petikemas :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan, pelaksanaan operasi kapal, lapangan penumpukan dan gudang.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan perencanaan bongkar muat petikemas di dermaga, gudang, lapangan dan perencanaan penanganan barang berbahaya.
- c. Pengendalian pelayanan operasi kapal dan lapangan.
- d. Pengendalian pelayanan bongkar muat petikemas di dermaga, gudang, lapangan dan perencanaan penanganan barang berbahaya.
- e. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- g. Melaksanakan tugas-tugas yang terkait yang diberikan oleh atasan.



Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

15. Asisten Manager Operasi Terminal Petikemas

Tugas asisten Manager Operasi Terminal Petikemas :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan pelayanan operasi kapal dan pelayanan bongkar muat.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan penggunaan alat bongkar muat serta tenaga kerja bongkar muat.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan pelayanan lapangan dan gudang yang meliputi pelayanan dan gudang meliputi pelayanan pintu, pengumuman dermaga, penyusunan dan pelayanan muatan, bongkar muat dan penumpukan petikemas, *delivery*, *overbrengen* dan lapangan penumpukan.
- d. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan ketatausahaan dan pelaporan operasi terminal petikemas.
- e. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya. Penerapan prosedur kerja dan sistem informasi yang terkait dengan bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- g. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

16. Asisten Manager Peralatan Terminal Petikemas

Tugas Asisten Manager Peralatan Terminal Petikemas :

- a. Penyusunan rencana perbaikan dan perawatan pelaksanaan utama dan peralatan bantu terminal petikemas.
- b. Pelaksanaan jadwal operator alat dan penugasan serta jadwal mekanik.
- c. Pelaksanaan kegiatan perawatan dan perbaikan PM I, II, III dan IV untuk peralatan utama dan peralatan bantu terminal petikemas.
- d. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan ketatausahaan dan pelaporan bidang sarana peralatan terminal petikemas.



- e. Meneliti dan merekomendasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi yang terkait dalam bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- g. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

17. Manager Teknik dan Sistem Informasi

Tugas Manager Teknik dan Sistem Informasi :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan nilai unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengkoordinir pelaksanaan program kerja bidang teknik dan sistem informasi.
- c. Menandatangani dokumen yang berkaitan dengan kegiatan usaha teknik dan sistem informasi.
- d. Mengembangkan, mengevaluasi dan menilai kinerja bawahan sebagai acuan usulan pengembangan karir bawahan.

Wewenang :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengusulkan perubahan kebijakan.
- c. Menyepakati rencana kerja anggaran area.
- d. Menerima laporan dari unit kerja bawahannya.

18. Asisten Manager Teknik Sipil

Tugas Asisten Manager Teknik Sipil :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan serta mengawasi pembuatan estimasi, desain teknik sipil, dan pelestarian lingkungan pelabuhan serta pelaksanaan survey dan perijinannya.



- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan serta mengawasi pelaksanaan lapangan penumpukan, jalan, kolam, saluran dan bangunan.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan serta mengawasi pelaksanaan dan bangunan dermaga, *Break water* dan Pengerukan.
- d. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan serta mengawasi pelaksanaan kegiatan pemeliharaan dan perawatan kebersihan dan keindahan kantor dan pertamanan.
- e. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan dan pelaksanaan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya. Penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

19. Asisten Manager Teknik Mesin dan Listrik

Tugas Asisten Manager Teknik dan Listrik

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan kegiatan pembuatan, pemasangan, dan perawatan instalasi air dan pompa.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan kegiatan pembuatan, pemasangan dan perawatan instalasi listrik tegangan tinggi dan rendah.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pembuatan dan perawatan AC.
- d. Mengkoordinasikan kegiatan perawatan/pemereliharaan kendaraan dinas, operasional, truk sampah, *shuttle bus* dan mobil PMK.
- e. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan serta mengawasi pembangunan, pengoperasian dan pemeliharaan sarana telekomunikasi pelabuhan serta pengurusan izin telekomunikasi.
- f. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan dan pelaksanaan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dalam bidangnya.
- g. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- h. Melaksanakan tugas-tugas yang terkait yang diberikan oleh atasan.



Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

20. Asisten Manager Sistem Informasi

Tugas Asisten Manager Sistem Informasi :

- a. Menkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan perencanaan, pengembangan, perekayasaan dan pemeliharaan sistem dan program aplikasi.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan perencanaan, pengembangan, perekayasaan dan pemeliharaan perangkat keras dan jaringan.
- c. Mengkoordinasikan kegiatan pengoperasian sistem informasi manajemen dan pengolahan data operasional.
- d. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan dan pelaksanaan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dalam bidangnya.
- e. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.
- f. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

21. Manager Keuangan

Tugas Manager Keuangan :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengkoordinasikan pelaksanaan program kerja bidang anggaran akuntansi, perpajakan, perbendaharaan, akuntansi biaya.
- c. Menandatangani dokumen yang berkaitan dengan kegiatan usaha keuangan.
- d. Mengembangkan, mengevaluasi dan menilai kinerja bawahan sebagai acuan usulan pengembangan karir bawahan.



- e. Menyiapkan dan menyusun rencana anggaran pengendalian pelaksanaan dan penyusunan realisasi anggaran.

Wewenang :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran dan area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengusulkan perubahan kebijakan.
- c. Menyepakati rencana kerja anggaran area.
- d. Menerima laporan dan unit kerja bawahannya.

22. Asisten Manager Anggaran dan Akuntansi

Tugas Asisten Manager Anggaran dan Akuntansi :

- a. Mengkoordinasikan anggaran, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang anggaran.
- b. Mengkoordinasikan akuntansi, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang akuntansi umum dan akuntansi biaya.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang analisi keuangan.
- d. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang analisi keuangan.
- e. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.
- g. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

23. Asisten Manager Pendapatan dan Pembendaharaan

Tugas Asisten Manager Pendapatan dan Pembendaharaan :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang nota kapal.
- b. Mengkoordinasikan meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang nota aneka usaha.



- c. Mengkoordinisikan meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang administrasi piutang.
- d. Mengkoordinisikan meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang penagihan.
- e. Mengkoordinisikan meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang kassa dan surat berharga.
- f. Mengkoordinisikan meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang tata usaha gaji dan upah.
- g. Mengkoordinisikan meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan bidang kemitraan dan bina lingkungan.
- h. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- i. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- j. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

24. Manager SDM, Umum dan Pengadaan

Tugas Manager SDM, Umum dan Pengadaan :

- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengkoordinasikan pelaksanaan program kerja bidang perencanaan dan pengembangan, kesejahteraan dan administrasi SDM untuk mencapai sasaran usaha.
- c. Menandatangani dokumen yang berkaitan dengan kegiatan usaha SDM, Umum dan Pengadaan.
- d. Mengembangkan, mengevaluasi dan menilai kinerja bawahan sebagai acuan usulan pengembangan karir bawahan.

Wewenang :



- a. Menyusun dan mengusulkan rencana kerja dan anggaran area sebagai acuan kegiatan usaha area dan unit kerja yang menjadi tanggung jawabnya.
- b. Mengusulkan perubahan kegiatan.
- c. Menyepakati rencana kerja anggaran area.
- d. Menerima laporan dari unit kerja bawahannya.

25. Asisten Manager Sumber Daya Manusia

Tugas Asisten Manager Sumber Daya Manusia :

- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan penyusunan informasi anggaran SDM, organisasi dan sistem pembinaan SDM.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan program pengembangan karir, penilaian karya pegawai, pendidikan dan latihan sumber daya manusia.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan program kesejahteraan sumber daya manusia termasuk pelayanan kesehatan, bimbingan mental (bintal) dan perjalanan dinas, serta hubungan industrial.
- d. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan administrasi sumber daya manusia termasuk pembinaan disiplin, absensi pegawai dan pengolahan data.
- e. Meneliti dan mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- f. Membina, mengarahkan dan menilai kinerja bawahan.
- g. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

26. Asisten Manager Umum dan Pengadaan

Tugas Asisten Manager Umum dan Pengadaan :



- a. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan ketatausahaan dan administrasi perkantoran.
- b. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan kerumah tanggaan dan penyiapan akomodasi, pool kendaraan dan pengaturan pemakaian kendaraan dinas operasional serta pemeliharaan kebersihan dan keindahan kantor dan lingkungan sekitarnya.
- c. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan inventarisasi dan perawatan perlengkapan kantor dan perlengkapan rumah tangga.
- d. Mengkoordinasikan, meneliti dan merekomendasikan pelaksanaan kegiatan proses pengadaan barang dan jasa.
- e. Pelaksanaan kegiatan administrasi dan ketatausahaan bidang pengadaan barang dan jasa.
- f. Pelaksanaan kegiatan program kerja pengadaan barang dan jasa.
- g. Pelaksanaan pelaporan kegiatan program kerja pengadaan barang dan jasa.
- h. Meneliti, mengkoordinasikan kegiatan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
- i. Membina, mengarahkan dan menilai kerja bawahan.
- j. Melaksanakan tugas-tugas terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

Tidak ada wewenang dalam jabatan ini.

27. Kepala Usaha Terminal

Tugas Kepala Usaha Terminal :

- a. Perencanaan dan administrasi usaha terminal

Merencanakan, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan program kerja bidang perencanaan dan administrasi usaha terminal.

- b. Pelayanan bongkar muat

Merencanakan, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan program kerja bidang pelayanan bongkar muat.

- c. Peralatan bongkar muat

Merencanakan, mengkoordinasikan dan mengendalikan pelaksanaan bidang peralatan bongkar muat.



d. Tugas lain yang terkait

1. Merencanakan, mengkoordinasikan, dan mengendalikan penyusunan RKA/RKM dan pelaporan bidangnya, penerapan prosedur kerja dan sistem informasi manajemen yang terkait dengan bidangnya.
2. Memelihara dan mengawasi aset-aset dan/atau inventaris yang menjadi tanggung jawabnya.
3. Menyediakan data yang terkait dengan bidangnya.
4. Mengidentifikasi dan mengelola risiko sesuai bidangnya.
5. Melaksanakan tata kelola perusahaan secara taat asas (*GCG* dan *best practices*) sesuai bidangnya, serta melaksanakan perbaikan dan peningkatan sistem dan prosedur kerja secara berkesinambungan (*continious improvement*).
6. Menindaklanjuti dan/atau memberikan arahan hasil temuan auditor sesuai bidangnya.
7. Membina, mengarahkan, dan menilai kinerja bawahan.
8. Melaksanakan tugas-tugas lain yang terkait yang diberikan oleh atasan.

Wewenang :

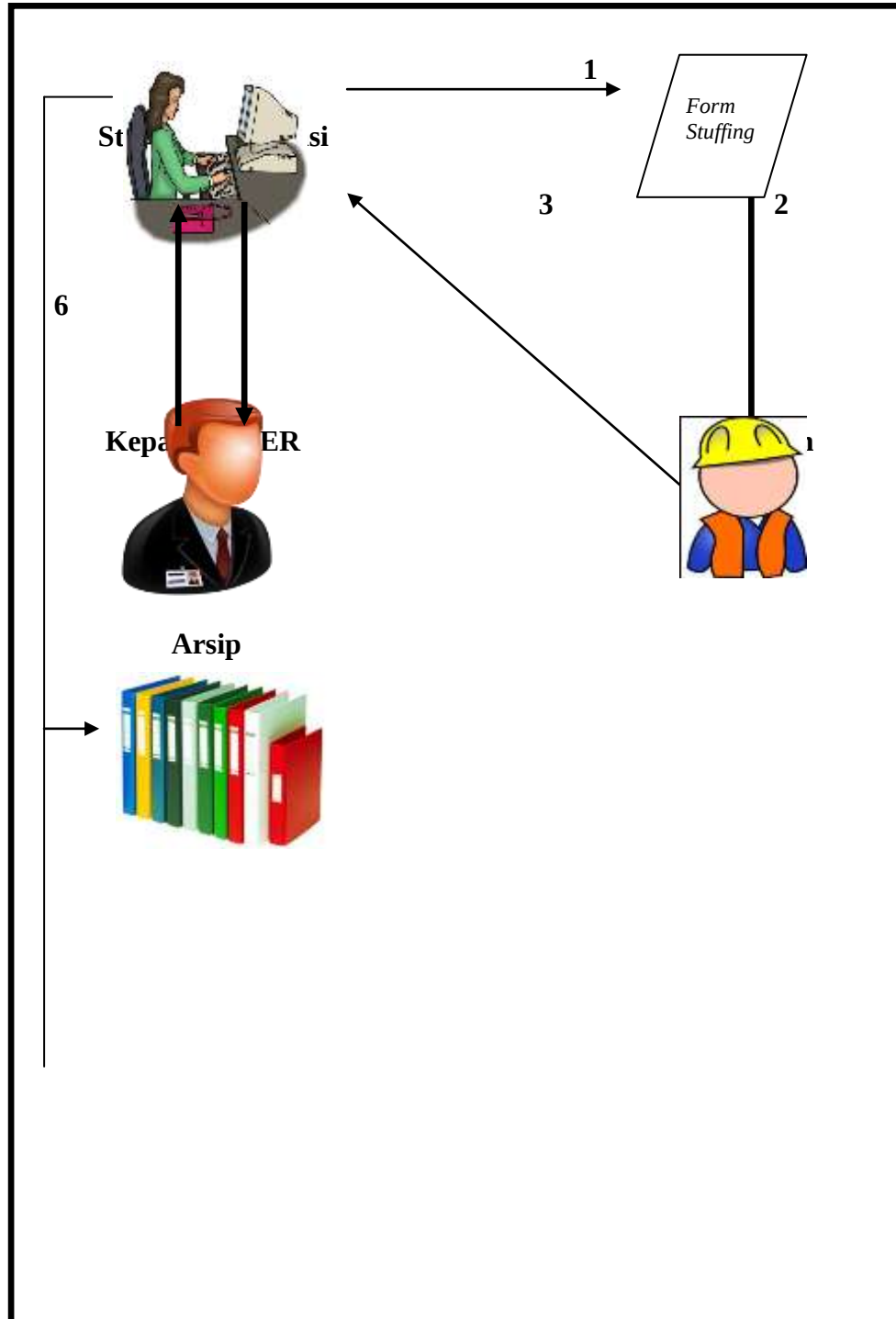
- a. Menetapkan program kerja bidang usaha terminal.
- b. Menetapkan metode kerja yang sesuai pada unit kerjanya guna melaksanakan tugasnya secara efektif dan efisien.

\



3.7 Sistem yang sedang Berjalan

3.7.1 Aktivitas yang Berjalan



Gambar 3.3 Proses Aktivitas yang Berjalan

**Keterangan :**

1. Staff administrasi membuat Formulir *Stuffing*.
2. Formulir *Stuffing* tersebut diberikan ke *TallyMan* untuk diisi.
3. Setelah diisi, Formulir *Stuffing* dikembalikan ke Staff Administrasi yang berada di *Command Centre* untuk diperiksa.
4. Selanjutnya Formulir *Stuffing* akan diberikan ke Kepala USTER untuk ditanda tangani.
5. Setelah ditanda tangani, Formulir *Stuffing* tersebut dikembalikan ke Staff Administrasi.
6. Formulir *Stuffing* yang telah disahkan oleh Kepala Uster segera diarsipkan.



BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Pada awal pengembangan perangkat lunak, para pembuat program (*programmer*) langsung melakukan pengkodean perangkat lunak tanpa menggunakan prosedur atau tahapan pengembangan perangkat lunak. Dan ditemuilah kendala-kendala seiring dengan perkembangan skala sistem-sistem perangkat yang semakin besar. Maka penulis memilih menggunakan model *SDLC* (*Software Development Life Cycle*) dengan model dasar *Waterfall* untuk mendapatkan hasil yang maksimal dalam mengembangkan perangkat lunak atau aplikasi pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang ini dan perlu memiliki analisis kebutuhan perangkat lunak, desain, pembuatan kode program, pengujian, dan pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*) pada aplikasi pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) cabang Palembang berbasis web.

4.1.1 Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Seperti yang telah penulis uraikan di dalam Bab I, mengenai permasalahan yang ada dalam proses pengolahan data stuffing pada divisi USTER PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang masih belum bisa menerima informasi terbaru mengenai data stuffing yang ada di PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang, Staff Tallyman masih harus datang langsung ke *Command Centre* untuk mengupdate data *stuffing* jika ada kegiatan stuffing yang baru masuk pada divisi USTER. Sehingga membutuhkan waktu yang cukup lama dan hal ini masih belum efektif dan efisien, dan Bagian admin di *command centre* jug

a masih belum bisa mengetahui informasi mengenai kondisi atau keterangan dari semua kegiatan yang berjalan di lapangan bongkar muat. Maka penulis bermaksud untuk membangun suatu aplikasi pengolahan data *stuffing* berbasis *web* pada PT. Pelabuhan Indonesia II (persero) cabang Palembang. Ada beberapa hal yang perlu diperhatikan yaitu apakah perangkat keras yang ada bisa dipergunakan untuk pemakaian aplikasi yang akan dibangun dan peralatan apa

Bab IV – Hasil dan Pembahasan



yang digunakan dalam mendukung pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.

Kemudian penulis telah melakukan analisis mengenai apa yang dibutuhkan dan diharapkan dari aplikasi yang baru. Oleh karena itu penulis membangun aplikasi dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Aplikasi pengolahan data stuffing ini mempunyai halaman *login*, halaman utama dengan *menu home*, menu *logout*, kemudian menu yang berisi semua kegiatan *stuffing* di PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.
 - b. Aplikasi pengolahan *stuffing* ini hanya dapat diakses oleh Staff administrasi di divisi USTER yang menjadi tanggung jawabnya.
 - c. Setiap halaman Data kegiatan Stuffing ini dapat melakukan proses tambah, ubah, hapus dan *print* yang digunakan untuk mencetak hasil data *stuffing* yang telah diinput sebelumnya, dan halaman ini dapat diakses oleh *admin* yaitu staff *Command Centre* di divisi USTER PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.
- Aplikasi pengolahan data *stuffing* ini mampu memberikan laporan yang akurat mengenai data yang diolah karena laporan yang dihasilkan didapat dari data yang berdasarkan fakta tanpa ada rekayasa data.

4.1.2 Desain

Desain merupakan tahapan atau langkah selanjutnya dari model *waterfall*, di dalam tahap desain ini penulis mendesain aplikasi pengolahan data *stuffing* berbasis *web* pada PT. Pelabuhan Indonesia II ini dengan membuat perancangan sistem dan desain program atau representasi antar muka.

4.1.2.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem berfungsi untuk menggambarkan suatu aplikasi dengan menggunakan komputer. Dalam hal ini penulis membuat suatu rancangan sistem serta membangun aplikasi dengan rancangan sistem tersebut. Maka penulis menggunakan alat bantu berupa *Data Flow Diagram (DFD)*, *Blockchart*, *Flowchart*, *Entity Relationship Diagram (ERD)*.

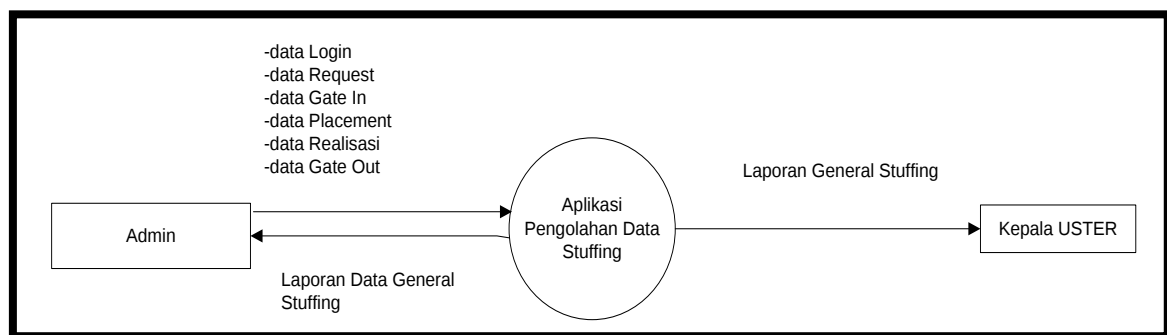


4.1.2.1.1 Data Flow Diagram

Dibawah ini adalah desain *Data Flow Diagram (DFD)* Aplikasi Pengolahan Data Stuffing yang diterapkan di PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.

4.1.2.1.1.1 Diagram Konteks

Dibawah ini adalah diagram konteks pembangunan aplikasi pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.

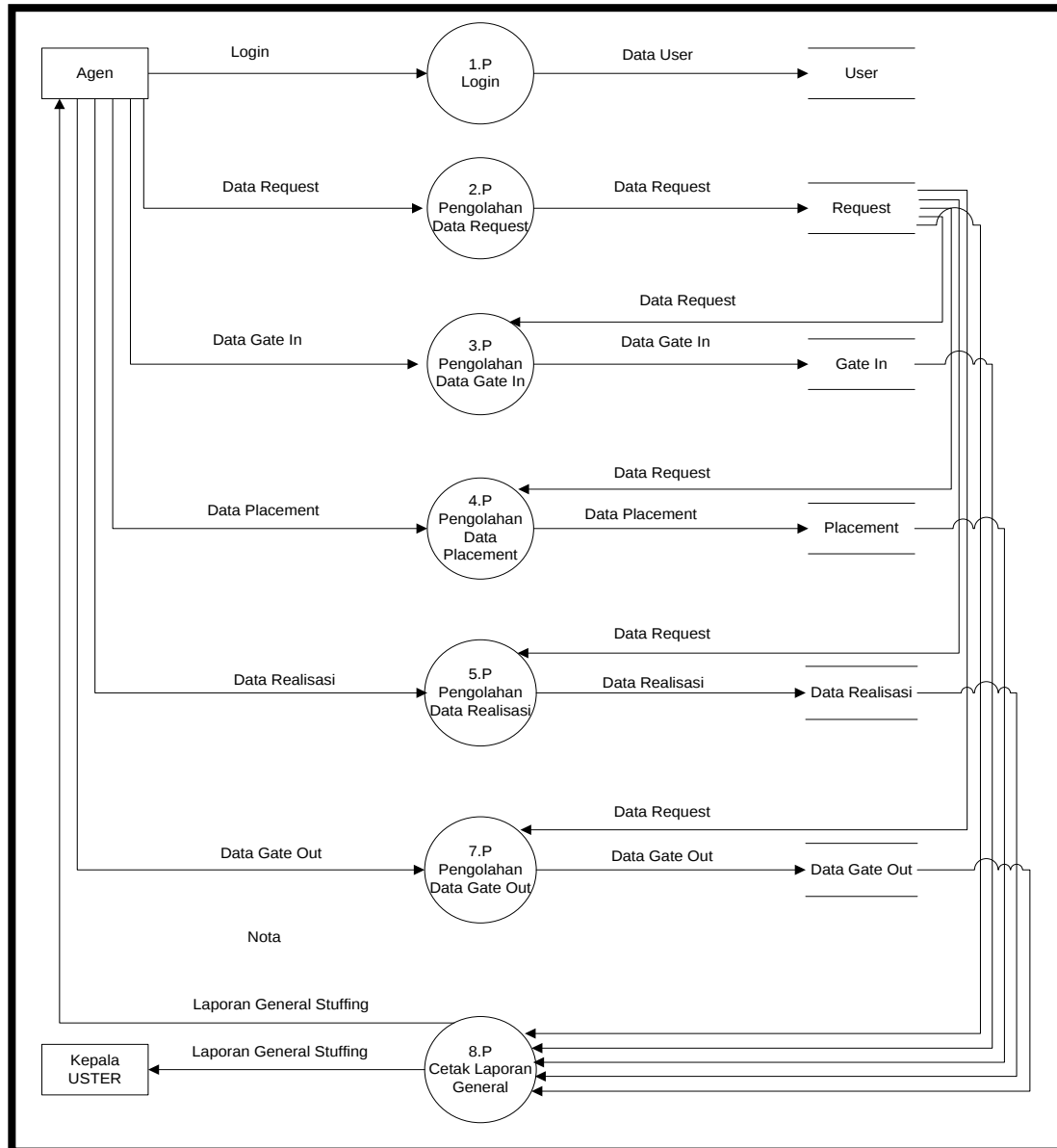


Gambar 4.1 *Diagram Konteks Data Stuffing*



4.1.2.1.1.2 Diagram Level 0 (zero)

Dibawah ini adalah diagram level 0 (zero) pembangunan aplikasi pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.

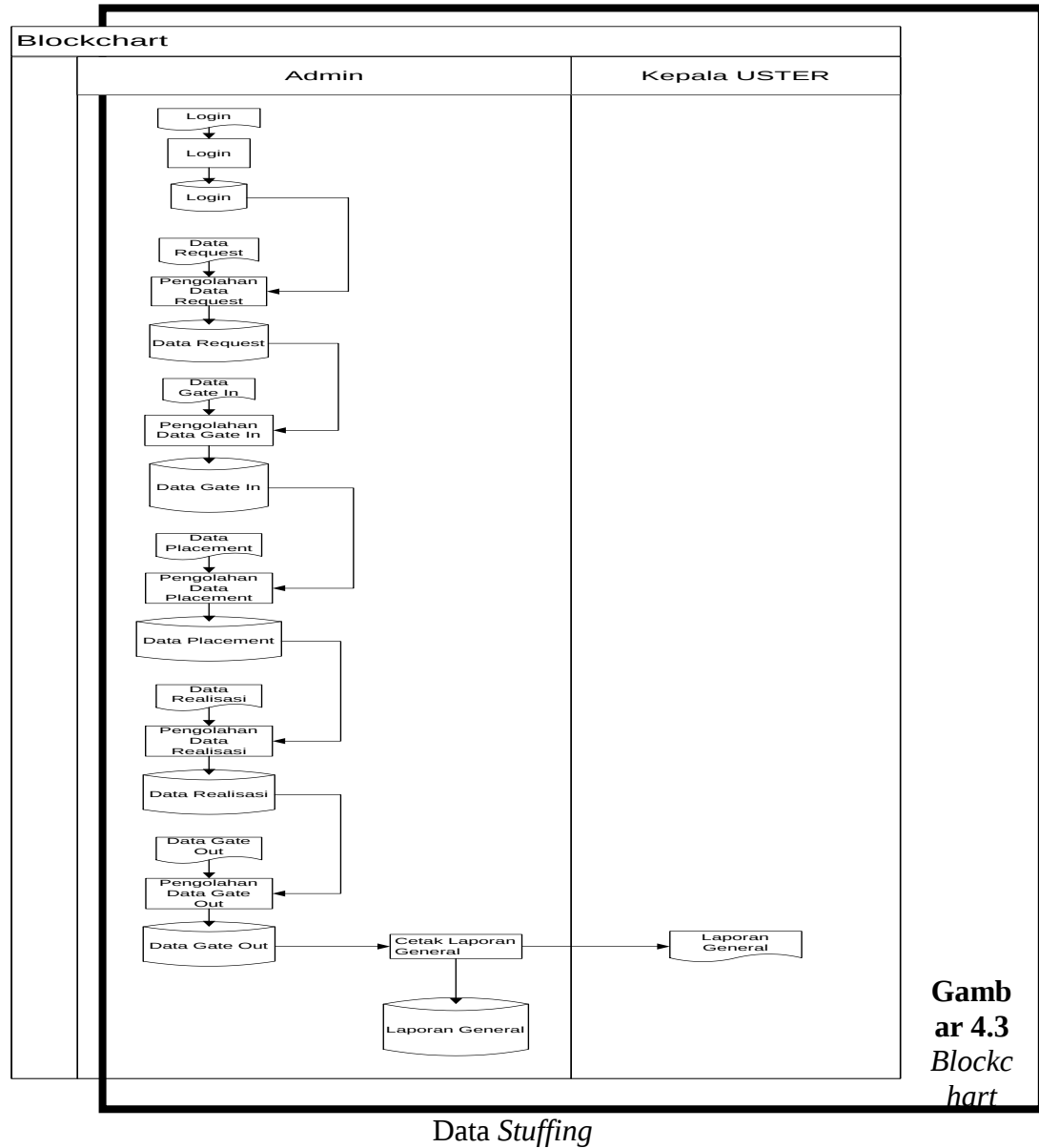


Gambar 4.2 Diagram Level 0 (zero) Data Stuffing



4.1.2.1.1.3 Blockchart

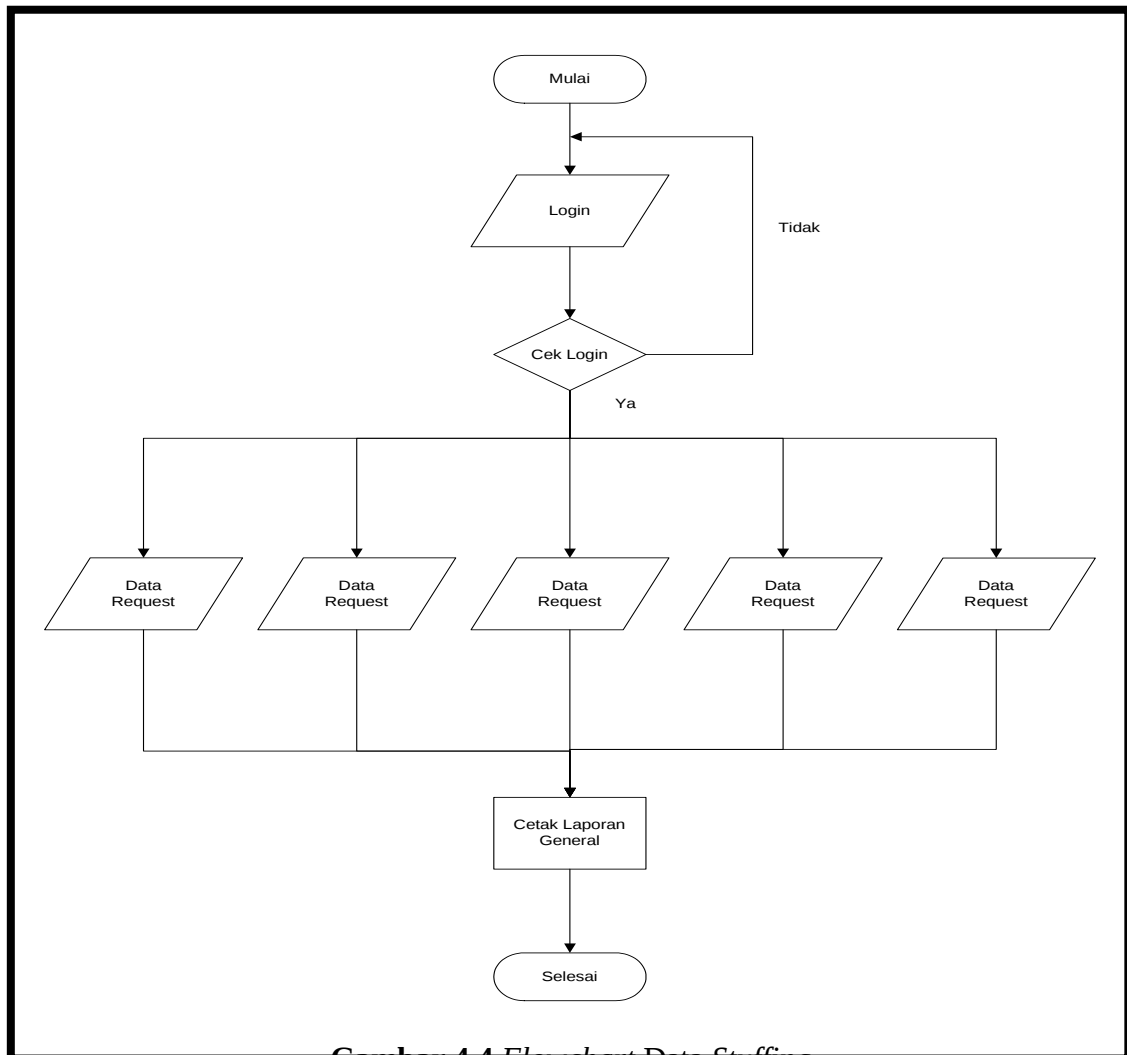
Dibawah ini adalah *Blockchart* pembangunan aplikasi pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.





4.1.2.1.4 Flowchart

Dibawah ini adalah *Flowchart* pembangunan aplikasi pengolahan data *stuffing* pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang

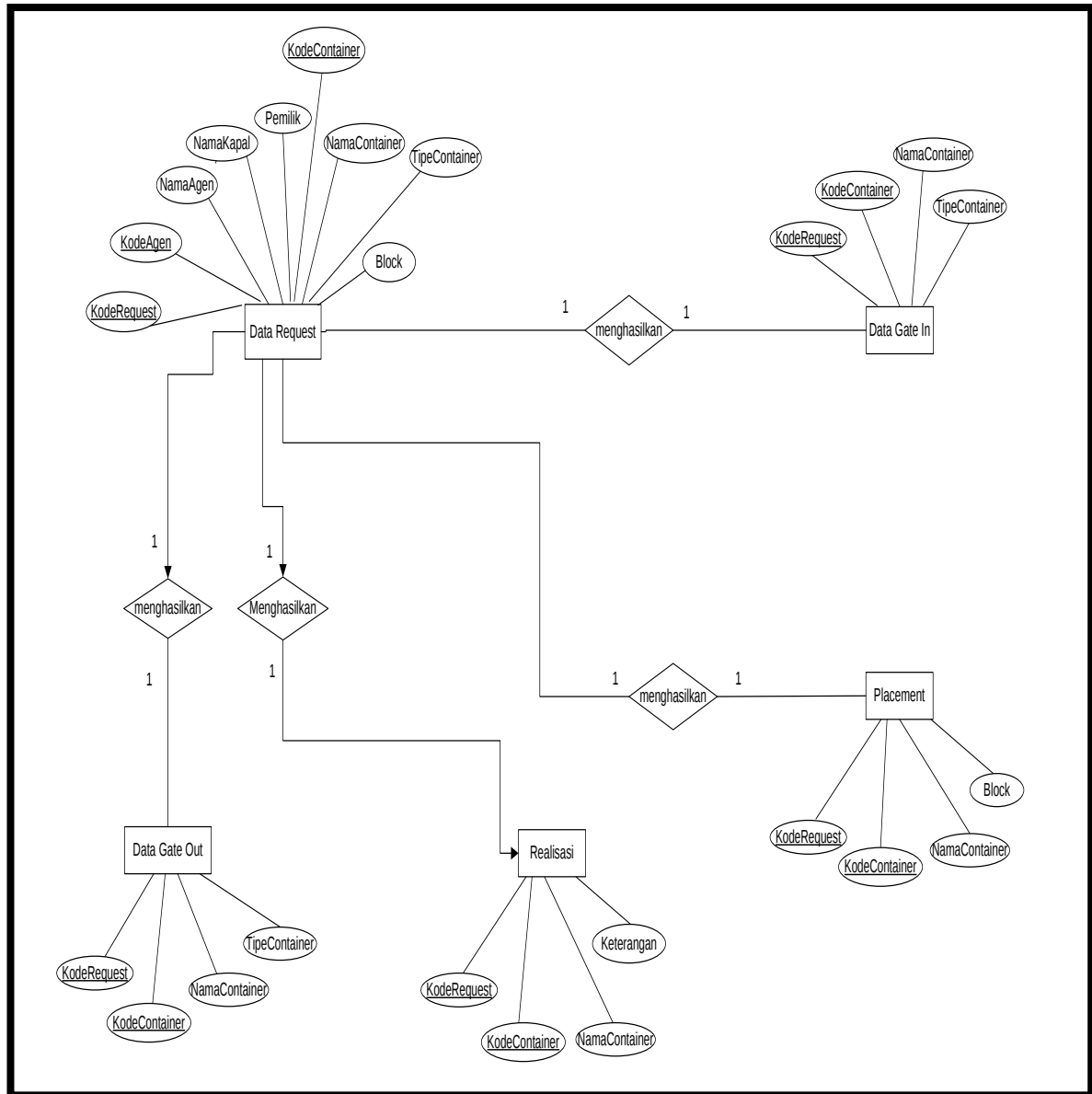


Gambar 4.4 Flowchart Data Stuffing



4.1.2.1.1.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

Dibawah ini adalah *Entity Relationship Diagram (ERD)* pembangunan aplikasi pengolahan data stuffing pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang.



Gambar 4.5 Entity Relationship Diagram Data Stuffing



4.1.2.2 Kamus Data

Penyajian data secara kolektif ini disebut *data dictionary* atau kamus data. Dimana data dikonsepsikan sebagai elemen-elemen data yang dikelompokkan dalam struktur-struktur data. Data elemen adalah unit data yang dianggap tidak dapat dikomposisikan sebagai berikut :

1. Tabel User :

@Username +Password

Username = 0 {Varchar} 25

Password = 0 {Varchar} 10

2. Tabel Request :

@Nomor+KodeRequest+KodeAgen+NamaAgen+NamaKapal+Pemilik+
KodeContainer+NamaContainer+TipeContainer+Block

nomor = 0 {int} 10

KodeRequest = 0 {int} 10

KodeAgen = 0 {int} 10

NamaAgen = 0 {varchar} 25

NamaKapal = 0 {varchar} 15

Pemilik = 0 {varchar} 25

KodeContainer = 0{int}10

NamaContainer = 0 {varchar} 15

TipeContainer =0 {varchar} 15

Block = 0 {varchar} 9

3. Tabel Gate In :

@Nomor+KodeRequest+KodeContainer+NamaContainer+TipeContainer

nomor = 0 {int} 10

KodeRequest = 0 {int} 10

KodeContainer = 0{int}10

NamaContainer = 0 {varchar} 15



TipeContainer = 0 {varchar} 15

4. Tabel Placement :

@Nomor+KodeRequest+KodeContainer+NamaContainer+TipeContainer

nomor = 0 {int} 10

KodeRequest = 0 {int} 10

KodeContainer = 0 {int} 10

NamaContainer = 0 {varchar} 15

Block = 0 {varchar} 9

5. Tabel Realisasi :

@Nomor+KodeRequest+KodeContainer+NamaContainer+TipeContainer

nomor = 0 {int} 10

KodeRequest = 0 {int} 10

KodeContainer = 0 {int} 10

NamaContainer = 0 {varchar} 15

Keterangan = 0 {varchar} 25

6. Tabel Gate Out :

@Nomor+KodeRequest+KodeContainer+NamaContainer+TipeContainer

nomor = 0 {int} 10

KodeRequest = 0 {int} 10

KodeContainer = 0 {int} 10

NamaContainer = 0 {varchar} 15

TipeContainer = 0 {varchar} 15



4.1.2.3 Desain Tabel

Adapun desain yang akan direncanakan disusun secara terstruktur dari field-field yang dibentuk untuk menjelaskan field-field yang digunakan dalam pembuatan website.

1. Tabel User

Tabel 4.1 Tabel User

No	Nama Field	Type	Panjang	Ekstra	Key
1.	Username	varchar	25		
2.	Password	varchar	15	Auto Increment	Primary Key

2. Tabel Data Request

Tabel 4.2 Tabel Data Request

No	Nama Field	Type	Panjang	Ekstra	Key
1	nomor	Int	10		
2	KodeRequest	Int	10	Auto Increment	Primary Key
3	KodeAgen	Int	10		
4	NamaAgen	varchar	25		
5	NamaKapal	varchar	15		
6	Pemilik	varchar	25		
7	KodeContainer	int	10		
8	NamaContainer	varchar	15		
9	TipeContainer	varchar	15		
10	Block	varchar	9		



3. Tabel Data Gate In

Tabel 4.3 Tabel Data Gate In

No	Nama Field	Type	Panjang	Ekstra	Key
1	nomor	int	10		
2	KodeRequest	int	10	Auto Increment	Primary Key
3	KodeContainer	int	10		
4	NamaContainer	varchar	15		
5	TipeContainer	varchar	15		

4. Tabel Data Placement

Tabel 4.4 Tabel Data Placement

No	Nama Field	Type	Panjang	Ekstra	Key
1	nomor	int	10		
2	KodeRequest	int	10	Auto Increment	Primary Key
3	KodeContainer	int	10		
4	NamaContainer	varchar	15		
5	Block	varchar	9		

5. Tabel Data Realisasi

Tabel 4.5 Tabel Data Realisasi

No	Nama Field	Type	Panjang	Ekstra	Key
1	nomor	int	10		
2	KodeRequest	int	10	Auto Increment	Primary Key
3	KodeContainer	int	10		
4	NamaContainer	varchar	15		
5	Keterangan	varchar	25		



6. Tabel Data Gate Out

Tabel 4.6 Tabel Data Gate Out

No	Nama Field	Type	Panjang	Ekstra	Key
1	nomor	int	10		
2	KodeRequest	int	10	Auto Increment	Primary Key
3	KodeContainer	int	10		
4	NamaContainer	varchar	15		
5	TipeContainer	varchar	15		

4.1.2.4 Desain Tampilan Program

1. Desain Halaman Login

GAMBAR & LOGO IPC

NIPP

Password

LOGIN

Bab IV – Hasil dan Pembahasan



2. Desain Halaman Menu



Gambar 4.7 Desain Tampilan Home



3. Desain Tampilan Form Tambah Data Agen

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

KodeAgen	xxxxxxx
NamaAgen	xxxxxxx
NamaKapal	xxxxxxx
Pemilik	xxxxxxx

Simpan



4. Desain Tampilan Data Agen

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeAgen	NamaAgen	NamaKapal	Pemilik	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.9 Desain Tampilan Data agen



5. Desain Tampilan Form Tambah Data *Container*

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

XXXXXX

KodeContainer

NamaContainer

TipeContainer

Block

XXXXXX

XXXXX

XXXXX

XXXXX

▼

▼

Simpan

Gambar 4.10 Desain Tampilan Form Tambah Data *Container*



6. Desain Tampilan Data Container

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeAgen	NamaAgen	NamaKapal	Pemilik	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.11 Desain Tampilan Data Container



7. Desain Tampilan Form Tambah Data *Request*

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

KodeRequest
KodeAgen
KodeContainer

xxxxxx

xxxxxx

xxxxxx

Simpan

Gambar 4.12 Desain Tampilan Form Tambah Data *Request*



8. Desain Tampilan Data Request

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeRequest	KodeAgen	NamaAgen	NamaKapal	Pemilik	KodeContainer	NamaContainer	TipeContainer	Blok	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.13 Desain Tampilan Data Request



9. Desain Tampilan Form Tambah Data *Gate In*

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

KodeRequest

xxxxxx

Simpan

Gambar 4.14 Desain Tampilan Form Tambah Data *Gate In*



10. Desain Tampilan Data *Get In*

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeRequest	KodeContainer	NamaContainer	TipeContainer	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.15 Desain Tampilan Data *Gate In*



11. Desain Tampilan Form Tambah Data *Placement*

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

KodeRequest

xxxxxxx

Simpan

Gambar 4.16 Desain Tampilan Form Tambah Data *Placement*



12. Desain Tampilan Data *Placement*

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeRequest	KodeContainer	NamaContainer	Block	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.17 Desain Tampilan Data *Placement*



13. Desain Tampilan Form Tambah Data *Realisasi*

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

KodeRequest
Keterangan

xxxxxx

xxxxxx

Simpan

Gambar 4.18 Desain Tampilan Form Tambah Data *Realisasi*



14. Desain Tampilan Data *Realisasi*

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeRequest	KodeContainer	NamaContainer	Keterangan	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.19 Desain Tampilan Data *Realisasi*



15. Desain Tampilan Form Tambah Data *Gate Out*

[Home](#) [Agen](#) [Container](#) [Request](#) [Gate In](#) [Placement](#) [Realisasi](#) [Gate Out](#) [General](#) [Logout](#)

Selamat Datang

KodeRequest	xxxxxx
KodeContainer	xxxxxx

Simpan

Gambar 4.20 Desain Tampilan Form Tambah Data *Gate Out*



16. Desain Tampilan Data Get Out

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

No	KodeRequest	KodeContainer	NamaContainer	TipeContainer	Aksi
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X
x	xxx	xxx	xxx	xxx	X X

Gambar 4.21 Desain Tampilan Data Gate Out



17. Desain Tampilan Form Tambah Data Laporan General

[Home](#)
[Agen](#)
[Container](#)
[Request](#)
[Gate In](#)
[Placement](#)
[Realisasi](#)
[Gate Out](#)
[General](#)
[Logout](#)

Selamat Datang

KodeRequest
TanggalBM
TanggalPengajuan
TanggalBayar
StatusBayar

xxxxxx	▼
xxxxxx	
xxxxxx	
xxxxxx	
xxxxxx	▼

Simpan

desain program yang ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak, yaitu dengan menggunakan aplikasi pemrograman *PHP* dan *database MySQL*.

4.1.4. Pengujian

Semua bagian dari perangkat lunak atau aplikasi telah diuji oleh penulis untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan keluaran yang dihasilkan dari program sesuai dengan yang ditampilkan pada desain dan tampilan program.

4.1.5. Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)



Adapun alat dan bahan pendukung atau pemeliharaan berupa perangkat keras maupun perangkat lunak untuk aplikasi pengolahan data *stuffing* berbasis *web* pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang ialah sebagai berikut :

1. Perangkat keras (*hardware*)
 - a. Laptop dengan spesifikasi *AMD Dual-Core Processor C60*
 - b. *Flash Disk* 4 GB
 - c. Memory RAM 2GB
 - d. Printer *Canon MP237*
 - e. Dan lain-lain
2. Perangkat lunak (*software*)
 - a. *Microsoft Windows 7 Home Ultimate*
 - b. *Microsoft office 2007*
 - c. *XAMPP*
 - d. *Macromedia DreamWeaver 8*
 - e. *Microsoft Office Visio 2007*

4.2. Pembahasan

Setelah tahapan-tahapan dari model *waterfall* diterapkan maka aplikasi pengolahan data *stuffing* berbasis *web* pada PT. Pelabuhan Indonesia II Palembang ini dibangun dengan menggunakan *Macromedia Dreamweaver 8* dan *server XAMPP* yang dijalankan dengan komputer. *Form login* akan ditampilkan pada saat aplikasi pengolahan data *stuffing* pertama kali dijalankan. Pemakai aplikasi ini diharuskan menginputkan *username* dan *password* untuk dapat masuk ke aplikasi ini.

Langkah-langkah dalam menjalankan aplikasi ini dapat dilihat dengan ilustrasi sebagai berikut :

- a. Aktifkan komputer.
- b. Klik *Start* → *All Program* → *Mozilla Firefox*.
- c. Pada kotak alamat, masukan *localhost/"namaprogram"* → *localhost/farid/index.php*



Maka akan tampil sebagai berikut :

4.2.1. Tampilan Aplikasi

1. Halaman *Login Admin dan User*

Tampilan awal dari aplikasi ini adalah halaman *login*. *Admin* diharuskan untuk memasukkan *username* dan *password* dengan benar untuk memasuki halaman selanjutnya.

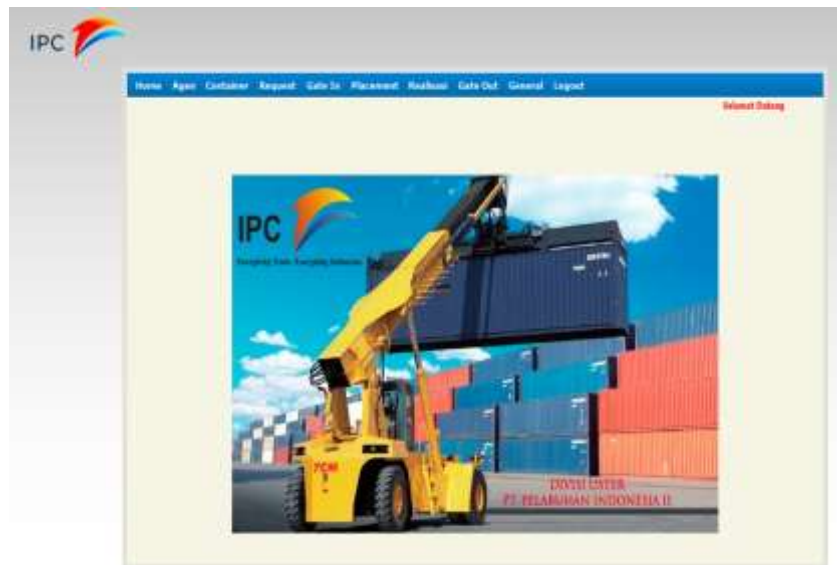


Gambar

4.23 Tampilan Login



2. Tampilan *Home*



Gambar 4.24 Tampilan *Home*

3. Tampilan Form Tambah Data Agen

Gambar 4.25 Tampilan Form Tambah Data Agen



4. Tampilan Data Agen

No	Kode Agen	Nama Agen	Alamat	No HP	Aksi
1	41668	Karya Graha IDI	Jakarta selatan	Tjandra septian	
2	222112	Remulia Indonesia S	Indonesia BDI M	A. Gunawan	

Ga
mb

ar 4.26 Tampilan Data Agen

5. Tampilan Form Tambah Data Container

Gambar 4.27 Tampilan Form Tambah Data Container



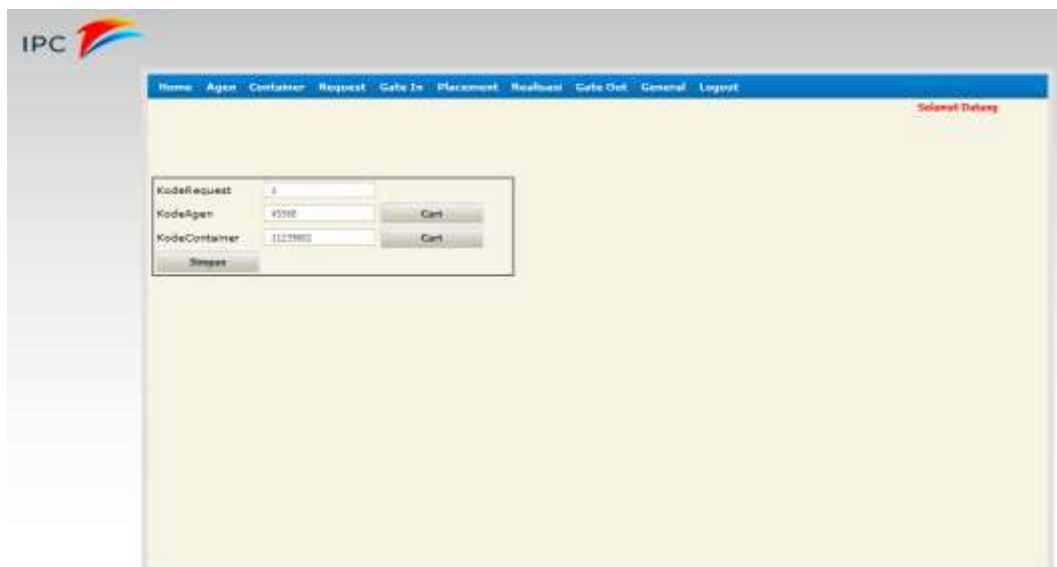
6. Tampilan Data Container



No	KodeContainer	NamaContainer	JenisContainer	Status	Aksi
1	70N0099	PHL SU	Shore	Block	
2	1123902	HAERDA	Shore	Block	

Gambar 4.28 Tampilan Data Container

7. Tampilan Form Tambah Data Request



KodeRequest	1	Cari
KodeAgen	45910	Cari
KodeContainer	1123902	Cari
Simpan		

Gambar 4.29 Tampilan Form Tambah Data Request



8. Tampilan Data Request



No	KodeRequest	KodeGp	Requester	Location	Jenis	KodeCustom	NamaCustom	TipeCustom	Aksi
1	1	#0000	Arta Graha SM	Jakarta saudara	Tjandra septian	11229032	HARGOK	Short	Block  
2	2	222201	sanuders Indonesia G	Indonesia BGI H A Guntawan		78942099	RH3L GU	Short	Block  

Gambar 4.30 Tampilan Data Request

9. Tampilan Form Tambah Data Gate In



KodeRequest:

Gambar 4.31 Tampilan Form Tambah Data Gate In



10. Tampilan Data Gate In



No	KodeRequest	KodeContainer	NameContainer	TypeContainer	Action
1	2	086009	PHD, SU	Short	 
2	1	1120602	HABROK	Short	 

Gambar 4.32 Tampilan Data Gate In

11. Tampilan Form Tambah Data Placement



KodeRequest:

Gambar 4.33 Tampilan Form Tambah Data Placement



12. Tampilan Data *Placement*

	KodeRequest	KodeContainer	NamaContainer	Status	Aksi
1	1	11219603	MAKRA	Block	
2	2	764209	PAUL SU	Block	

Gambar 4.34 Tampilan Form Data *Placement*

13. Tampilan Form Tambah Data *Realisasi*

Gambar 4.35 Tampilan Form Tambah Data *Realisasi*



14. Tampilan Data *Realisasi*

No	KodeRequest	KodeContainer	NamaContainer	Status
1	1	1127962	RA2P3K	Telah
2	2	1291094	PHL SJ	Telah

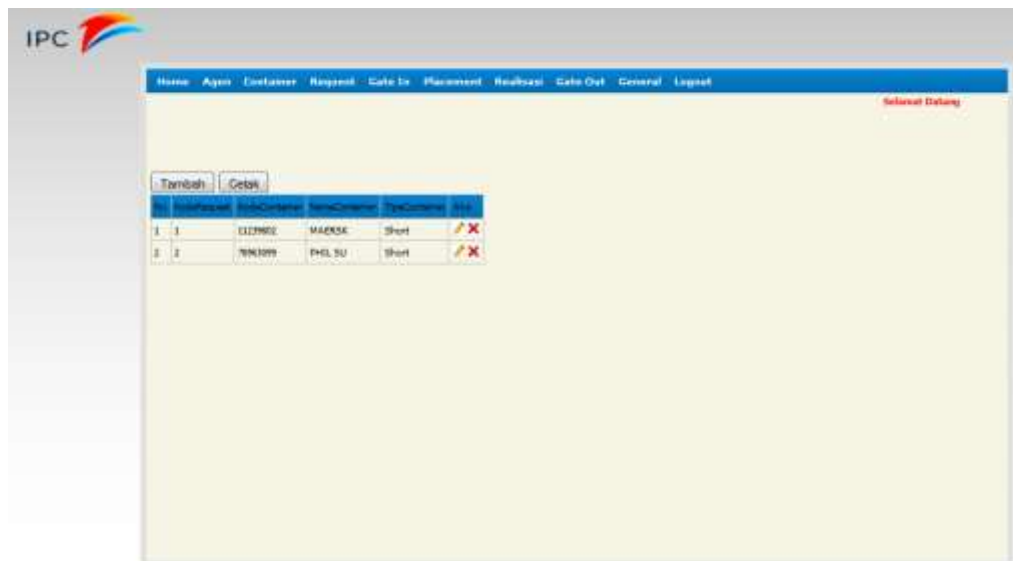
Gambar 4.36 Tampilan Data *Realisasi*

15. Tampilan Form Tambah Data *Gate Out*

Gambar 4.37 Tampilan Form Tambah Data *Gate Out*



16. Tampilan Data Gate Out



Gambar 4.38 Tampilan Data Gate Out

17. Tampilan Form Tambah Data Laporan General

KodeRequest: 1- Arts Graha S

TanggalBM: 2019-09-26

TanggalPengajuan: 2019-09-27

TanggalBayar: 2019-09-27

StatusBayar: Lunas

Submit

Gambar 4.39 Tampilan Form Tambah Data Laporan General

4.2.2 Analisa Sistem

Rosa A.S dan Shalahuddin (2013:287) Analisis Sistem adalah kegiatan untuk melihat sistem yang sudah berjalan, melihat bagian mana yang bagus dan tidak



bagus, dan kemudian mendokumentasikan kebutuhan yang akan dipenuhi dalam sistem yang baru.

Tabel 4.7 Analisis PIECES

No.	Jenis Analisis	Sistem Lama	Sistem Baru
1.	<i>Performance</i>	Penginputan data <i>Stuffing</i> masih menggunakan cara manual tulis tangan	Semua informasi data <i>Stuffing</i> diinput kedalam komputer .
2.	<i>Information</i>	Tidak adanya <i>database</i> yang menampung data sehingga dalam penyediaan informasi tergolong lambat karena harus menjelaskan satu per satu secara manual.	Menggunakan <i>database MySQL</i> yang dapat mempermudah dalam memberikan informasi dengan cepat dan akurat. Karena dengan adanya sistem <i>database</i> yang terintegrasi data bisa dipanggil dengan mudah.
3.	<i>Economy</i>	Memerlukan biaya yang cukup besar untuk membuat form data <i>Stuffing</i> yang memerlukan banyak kertas.	Tidak memerlukan biaya yang cukup besar karena telah menggunakan sistem terkomputerisasi dan mengurangi biaya kertas.
4.	<i>Control</i>	Tergolong manual, tidak menyediakan keamanan sistem serta kesalahan dalam penginputan data.	Terdapat form <i>login</i> sebelum masuk ke halaman admin sehingga keamanan data dapat terjaga.

**Lanjutan Tabel 4.7** Analisis PIECES

5.	<i>Efficiency</i>	Memerlukan waktu yang cukup lama dalam penginputan data yang disebabkan jarak lapangan dan <i>command centre</i> sangat jauh	Mampu melakukan penginputan secara cepat, efisien dalam hal ini tepat waktu serta akurat.
6.	<i>Service</i>	Dalam segi pelayanan tidak cukup baik karena dalam menghasilkan informasi cukup lambat.	Mampu memberikan pelayanan dengan baik dengan memberikan informasi dengan tepat dan akurat sesuai kebutuhan.



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang mengenai pengolahan data *Stuffing* Pada Divisi USTER. Maka dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu :

1. Pada Divisi USTER PT. Pelabuhan Indonesia II (Persero) Cabang Palembang, masih tergolong manual dalam pengolahan data *Stuffing* nya karena menggunakan *Microsoft Office Word 2003* dan tulis tangan dalam pengisian data *Stuffing*.
2. Dengan dibuatnya aplikasi pengolahan data *Stuffing* dengan menggunakan *PHP* dan database *MySQL*, dapat mempermudah Admin dalam melakukan pengolahan data *Stuffing* baik itu pencarian data, penginputan data, penyimpanan data dan mencetak laporan.
3. Aplikasi pengolahan data *Stuffing* ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan database *MySQL*, di dalam aplikasi ini terdapat form master data *request*, *form gate in*, *form placement*, *form realisasi*, *form get out*, form laporan *general* serta form pendukung yaitu form agen dan form *container*.

5.2 Saran

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka hasilnya beberapa saran.

Adapun saran-saran tersebut sebagai berikut :

1. Aplikasi pengolahan data ini harus dikembangkan secara berkala dengan tujuan agar aplikasi selalu dapat mempermudah dalam pengisian data *Stuffing*.
2. Untuk menjaga data-data dan aplikasi ini, sebaiknya pihak perusahaan melakukan *back up* data ke sistem penyimpanan lain dan sistem perawatan yang baik untuk menghindari adanya kerusakan sistem pada aplikasi ini.