

LAPORAN KERJA PRAKTEK
Digitalisasi Pelayanan Kesejahteraan Sosial Melalui Sistem
SIMPEL-SOS Berbasis Web dengan *Framework Laravel* pada
Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi



Disusun Oleh :

M.fauzan abdillah lubis
(228160058)

TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2026

LEMBAR PENGESAHAN

LAPORAN KERJA PRAKTEK

Digitalisasi Pelayanan Kesejahteraan Sosial Melalui Sistem SIMPEL-
SOS Berbasis Web dengan *Framework Laravel* pada Dinas Sosial
Kota Tebing Tinggi

Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Mata Kuliah Kerja Praktik Jenjang
Studi S – 1 Program Studi Teknik Informatika

Oleh :

M.fauzan abdillah lubis (228160058)

Medan, 24 Februari 2026
Menyetujui
Dosen Pembimbing

Mahasiswa



M.fauzan abdillah lubis
NPM:228160058

Dr. Sayuti Rahman, ST, M. Kom
NIDN.0118068702

Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom
NIDN 0109038902

ABSTRAK

Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi berperan penting dalam penyelenggaraan pelayanan kesejahteraan sosial dan penyaluran bantuan kepada masyarakat. Permasalahan utama yang dihadapi adalah proses pengelolaan data dan layanan bantuan sosial yang masih dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan keterlambatan layanan, kurangnya transparansi, serta potensi ketidaktepatan sasaran penerima bantuan. Oleh karena itu, Kerja Praktek ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan SIMPEL-SOS (Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Sosial) berbasis web menggunakan framework Laravel. Sistem ini mencakup pengelolaan data penduduk DTKS dan Non-DTKS, pengajuan bantuan sosial secara daring, pelacakan status permohonan, serta manajemen distribusi bantuan sosial. Selain itu, diterapkan mekanisme scoring sederhana berdasarkan penghasilan dan jumlah tanggungan untuk membantu proses validasi kelayakan penerima bantuan. Hasil pengujian menunjukkan bahwa SIMPEL-SOS mampu meningkatkan efisiensi proses verifikasi, mempermudah akses layanan bagi masyarakat, serta menyediakan informasi penyaluran bantuan yang lebih transparan dan akuntabel.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Pelayanan Sosial, Laravel, Bantuan Sosial, SIMPEL-SOS, E-Government.

ABSTRACT

The Social Service Office of Tebing Tinggi City plays a crucial role in delivering social welfare services and distributing social assistance to the community. However, the management of population data, assistance application processes, and distribution monitoring are still largely conducted manually, resulting in slow services, limited transparency, and a high risk of inaccurate beneficiary targeting. Therefore, this internship project aims to design and implement a web-based Social Service Management Information System called SIMPEL-SOS using the Laravel framework. The system provides integrated population data management (DTKS and non-DTKS), online social assistance applications, application status tracking for the public, and social assistance distribution management. Additionally, a simple scoring mechanism based on income level and number of dependents is applied to support the eligibility validation process. Testing results indicate that SIMPEL-SOS improves data verification efficiency, facilitates easier access to social services for the community without repeated office visits, and enhances transparency and accountability in social assistance distribution for the Social Service Office of Tebing Tinggi City.

Keywords: Information System, Social Services, Social Assistance, Laravel, SIMPEL-SOS

KATA PENGANTAR

Dengan penuh rasa syukur, penulis memanjatkan puji ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa atas rahmat, petunjuk, dan karunia-Nya sehingga pelaksanaan Kerja Praktek ini dapat diselesaikan tepat waktu. Laporan ini dibuat sebagai salah satu bentuk pemenuhan tugas mata kuliah Kerja Praktek pada Program Studi Teknik Informatika. Penulis juga menyampaikan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses ini.

1. Bapak Dr. Eng. Supriatno, S.T., M.T. selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
2. Bapak Rizki Muliono, S.Kom., M.Kom. selaku Kepala Program Studi Teknik Informatika Universitas Medan Area.
3. Bapak Dr. Sayuti Rahman, ST, M. Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek yang dengan penuh perhatian memberikan arahan, bimbingan kepada penulis selama pelaksanaan Kerja Praktek hingga terselesaikannya laporan ini.
4. Bapak Dr. H. Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, M.M., M.Si yang sudah memberikan arahan dan kesempatan kepada penulis dalam melaksanakan Kerja Praktek.
5. Bapak Muhammad Fachry, S.STP., M.AP (Pelaksana Tugas) selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, masukan, serta ilmu praktis selama proses kerja praktek berlangsung.
6. Seluruh Dosen dan Staff jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
7. Kedua orang tua yang selalu memberikan dukungan penuh, memberikan doa dan semangat yang tiada henti.

Penulis menyadari laporan ini belum sempurna dan terbuka terhadap saran yang membangun. Terima kasih, semoga laporan ini bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 25 September 2025

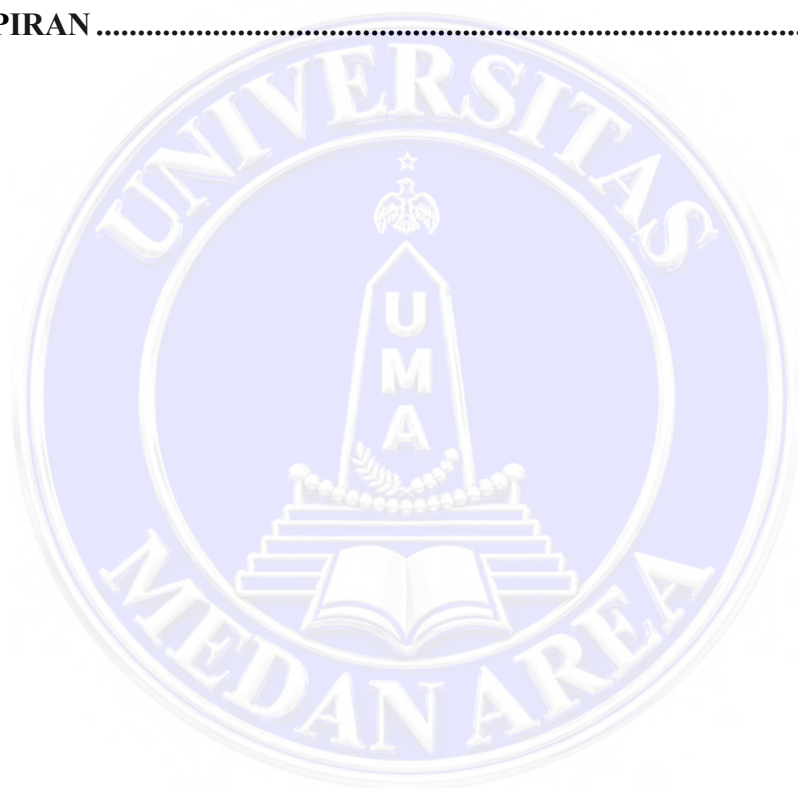


M.fauzan abdillah lubis
NPM 228160058

DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL.....	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1. 1. Latar Belakang	1
1. 2. Perumusan Masalah.....	2
1. 3. Tujuan.....	2
1. 4. Manfaat.....	3
1. 5. Lokasi dan Jadwal Pelaksanaan Kerja Praktek	4
BAB II LANDASAN TEORI.....	5
2. 1. Perancangan Sistem.....	5
2. 2. Sistem Informasi	5
2. 3. Website.....	6
2. 4. E-Government dan Digitalisasi Pelayanan Publik.....	7
2. 5. Basis Data (<i>Database</i>)	8
2. 6. Metodologi Pengembangan Sistem (SDLC).....	8
2. 7. UI (<i>User Interface</i>) / UX (<i>User Experience</i>)	9
2. 8. <i>Laravel</i>	9
2. 9. <i>Flowchart</i>	10
2. 10. <i>Use Case Diagram</i>	12
2. 11. <i>Activity Diagram</i>	13
2. 12. ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	15
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN.....	17
3. 1. Ruang Lingkup Kegiatan	17
3. 2. Bentuk kegiatan Kerja Praktek.....	18
3. 3. Hasil Kerja Praktek	18
3. 4. Perancangan <i>Use Case Diagram</i>	19
3. 5. Perancangan <i>Activity Diagram</i>	20
3. 6. Perancangan <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	23
3. 7. Perancangan <i>Database</i>	24
3. 8. UI (<i>User Interface</i>) Sistem Absensi	26
3. 8. 1. Halaman Login	26

3. 8. 3.	Halaman Utama (<i>Landing Page</i>)	29
3. 8. 4.	Halaman Form Pengajuan Permohonan (Masyarakat).....	30
3. 8. 5.	Halaman Daftar Permohonan Masuk (Admin)	31
3. 8. 6.	Halaman Detail dan Verifikasi Permohonan.....	32
3. 8. 7.	Halaman <i>Tracking</i> Layanan (Lacak Status).....	33
3. 9.	Pengujian <i>Blackbox</i>	34
BAB IV	PENUTUP	35
4. 1.	Kesimpulan	35
4. 2.	Saran	35
DAFTAR PUSTAKA		36
LAMPIRAN		38



DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Lokasi Kerja Praktek	17
Gambar 3. 2 Use Case Diagram Sistem SIMPEL-SOS.....	20
Gambar 3. 3 Activity Diagram	21
Gambar 3. 4 Activity Diagram	22
Gambar 3. 5 Activity Diagram Sistem Dashboard Satu Data.....	22
Gambar 3. 6 Entity Relationship Diagram	23
Gambar 3. 7 Database Dinas Sosial SIMPLE-SOS	25
Gambar 3. 8 Tabel Applications	25
Gambar 3. 9 Tabel Service_types	26
Gambar 3. 10 Halaman Login	27
Gambar 3. 11 Tampilan Dashboard Admin	28
Gambar 3. 12 Halaman Landing Page	29
Gambar 3. 13 Halaman Form Pengajuan	30
Gambar 3. 14 Halaman Data Permohonan	31
Gambar 3. 15 Halaman Detail Verifikasi.....	32
Gambar 3. 16 Halaman Lacak Status.....	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol <i>Diagram Flowchart</i>.....	11
Tabel 2. 2 Simbol <i>Use Case Diagram</i>.....	12
Tabel 2. 3 Simbol <i>Activity Diagram</i>.	14
Tabel 2. 4 Simbol dalam <i>Entity Relationship Diagram</i>.....	16
Tabel 3. 1 Rekapitulasi Kegiatan Kerja Praktek.....	18
Tabel 3. 2 Pengujian <i>Blackbox</i>	34



BAB I

PENDAHULUAN

1. 1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong berbagai sektor, termasuk pemerintahan, untuk mengadopsi sistem digital guna meningkatkan efisiensi dan kualitas pelayanan publik. Dalam konteks pelayanan kesejahteraan sosial, digitalisasi menjadi krusial untuk memastikan penyaluran bantuan yang tepat sasaran, transparan, dan akuntabel (Alam dkk., 2023). Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi, sebagai instansi yang bertanggung jawab dalam penyelenggaraan kesejahteraan sosial, menghadapi tantangan dalam pengelolaan data penduduk dan proses penyaluran bantuan yang masih mengandalkan metode manual. Pendekatan manual ini seringkali menimbulkan berbagai permasalahan, seperti keterlambatan dalam verifikasi data, kurangnya transparansi informasi, serta potensi kesalahan dalam penentuan penerima bantuan (Liestiawan dkk., 2025).

Menyadari urgensi tersebut, pengembangan sistem informasi manajemen pelayanan sosial berbasis web menjadi solusi strategis. Sistem ini diharapkan dapat mengotomatisasi proses pengelolaan data, mempermudah pengajuan bantuan sosial secara daring, serta menyediakan mekanisme pelacakan status permohonan yang transparan bagi masyarakat. Dengan adanya sistem terintegrasi, Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi dapat meningkatkan efektivitas operasional, mengurangi beban administrasi, dan pada akhirnya, memberikan pelayanan yang lebih baik kepada masyarakat yang membutuhkan (Ramadhani dkk., 2025). Kerja praktek ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan SIMPEL-SOS (Sistem Informasi Manajemen Pelayanan Sosial) sebagai upaya digitalisasi pelayanan

kesejahteraan sosial di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi, guna mengatasi permasalahan yang ada dan mendukung terwujudnya *e-government* yang responsif dan inklusif (Gunawan, 2024).

1. 2. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka rumusan masalah dalam laporan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana sistem pengelolaan data penduduk dan layanan bantuan sosial saat ini di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi?.
2. Apa saja kendala dan permasalahan yang muncul akibat proses pengelolaan data dan layanan bantuan sosial yang masih manual?.
3. Bagaimana merancang dan mengimplementasikan SIMPEL-SOS berbasis web yang sesuai dengan kebutuhan Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi untuk digitalisasi pelayanan kesejahteraan sosial?.
4. Sejauh mana SIMPEL-SOS dapat meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas dalam pengelolaan data serta penyaluran bantuan sosial di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi?

1. 3. Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan kerja praktek ini adalah:

1. Menganalisis dan memahami proses bisnis pengelolaan data penduduk serta pelayanan bantuan sosial yang berjalan di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi.
2. Merancang arsitektur dan fungsionalitas SIMPEL-SOS berbasis web menggunakan framework Laravel untuk mendukung digitalisasi pelayanan kesejahteraan sosial.

3. Mengimplementasikan SIMPEL-SOS yang mencakup modul pengelolaan data penduduk, pengajuan bantuan sosial, pelacakan status, dan manajemen distribusi bantuan.
4. Mengevaluasi efektivitas SIMPEL-SOS dalam meningkatkan efisiensi, transparansi, dan akuntabilitas pelayanan sosial di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi.

1. 4. Manfaat

Penelitian ini diharapkan memberikan beberapa manfaat penting. Dari segi teori, hasilnya bisa memperkaya pengetahuan dan bahan referensi di bidang sistem informasi, terutama terkait penerapan sistem absensi karyawan berbasis web di bisnis kuliner seperti kafe.

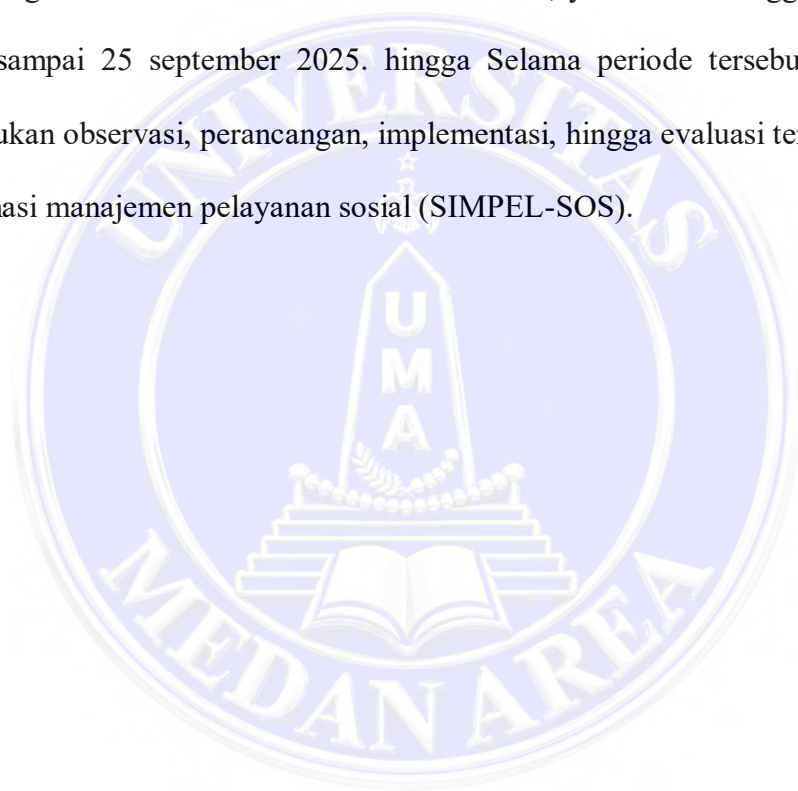
Secara praktis, manfaatnya meliputi:

1. Bagi Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi: SIMPEL-SOS diharapkan dapat mengoptimalkan proses pengelolaan data penduduk, mempercepat verifikasi dan penyaluran bantuan, serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas pelayanan sosial. Hal ini akan mendukung upaya Dinas Sosial dalam memberikan layanan yang lebih efektif dan responsif kepada masyarakat.
2. Bagi Masyarakat Kota Tebing Tinggi: Sistem ini akan mempermudah akses masyarakat untuk mengajukan bantuan sosial secara daring, melacak status permohonan, dan mendapatkan informasi yang jelas mengenai penyaluran bantuan, sehingga meningkatkan kepuasan dan kepercayaan publik.
3. Bagi Peneliti di Masa Depan: Laporan ini dapat menjadi panduan atau inspirasi untuk pengembangan sistem serupa di instansi pemerintahan lain

atau untuk penelitian lebih lanjut dalam bidang digitalisasi pelayanan publik.

1. 5. Lokasi dan Jadwal Pelaksanaan Kerja Praktek

Pelaksanaan kegiatan kerja praktek dilaksanakan di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi, yang berlokasi di Jalan Pala, Lingkungan III, Kelurahan Bandar Utama, Kecamatan Tebing Tinggi Kota, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara. Kegiatan ini dirancang untuk dilaksanakan selama satu bulan, yaitu mulai tanggal 25 agustus 2025 sampai 25 september 2025. hingga Selama periode tersebut, mahasiswa melakukan observasi, perancangan, implementasi, hingga evaluasi terhadap sistem informasi manajemen pelayanan sosial (SIMPEL-SOS).



BAB II

LANDASAN TEORI

2. 1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan pelengkap dari analisa sistem yang dituangkan ke dalam sebuah sistem yang utuh dengan tujuan mendapatkan sistem yang lebih baik. Sedangkan menurut McLeod perancangan sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan sebuah sistem yang baru.

Analisa sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh kedalam bagian-bagian komponennya dengan maksud mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan – permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikannya (Nofri Yudi Arifin, 2022).

Pendekatan sistem memberikan banyak manfaat dalam memahami lingkungan. Pendekatan sistem berusaha menjelaskan sesuatu yang dipandang dari sudut pandang sistem serta berusaha menemukan struktur unsur yang membentuk sistem tersebut.

2. 2. Sistem Informasi

Sistem informasi dapat di artikan suatu sistem yang saling terintegrasi yang dapat menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sistem informasi terdiri dari berbagai komponen utama, yaitu perangkat keras komputer, perangkat lunak, basis data, jaringan, prosedur, serta pengguna yang mengelola operasi. Pengelolaan sistem informasi membutuhkan tingkatan manajemen yang teratur dan terstruktur (Mei Prabowo, 2020).

(Wandika, 2022) menjelaskan Sistem informasi merupakan suatu sistem dalam organisasi yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan pengelolaan transaksi sehari-hari, mendukung kegiatan operasional yang bersifat manajerial, serta menunjang aktivitas strategis organisasi. Selain itu, sistem informasi juga menyediakan berbagai laporan yang dibutuhkan oleh pihak eksternal. Pengertian lain menyatakan bahwa sistem informasi adalah sekumpulan data yang dihimpun, dikelompokkan, dan diolah sedemikian rupa sehingga membentuk informasi yang saling berkaitan dan memberikan nilai bagi penerimanya.

2. 3. *Website*

Secara mendasar, website dapat diartikan sebagai sebuah kesatuan halaman digital yang saling terhubung di bawah satu alamat domain atau subdomain unik di dalam jaringan internet global (*World Wide Web*). Halaman-halaman ini tidak hanya statis, tetapi juga dapat menyajikan beragam bentuk informasi yang kaya, mulai dari teks, gambar, hingga konten audio dan video, yang semuanya dapat diakses oleh pengguna secara daring.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi, pengguna kini mengakses internet melalui berbagai macam perangkat dengan ukuran layar yang sangat bervariasi. Untuk menjawab tantangan ini, lahirlah konsep website responsif. Ini adalah sebuah pendekatan desain web yang cerdas, di mana sebuah situs dirancang agar mampu secara otomatis menyesuaikan tata letak, ukuran elemen, dan fungsionalitasnya agar pas dengan layar perangkat apa pun yang digunakan, baik itu komputer desktop, tablet, maupun ponsel. Alih-alih membuat versi terpisah untuk setiap perangkat, desain responsif menggunakan grid yang fleksibel dan media yang adaptif, sehingga semua konten tetap dapat diakses dan diinteraksikan

dengan nyaman. Dengan demikian, tujuan utama dari website responsif adalah untuk memberikan pengalaman pengguna yang konsisten dan optimal, memastikan bahwa kualitas tampilan dan kemudahan navigasi tidak berkurang, terlepas dari bagaimana pengguna mengakses situs tersebut (Aditya Lapu Kalua, 2024).

2. 4. E-Government dan Digitalisasi Pelayanan Publik

E-Government merujuk pada pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) oleh pemerintah untuk meningkatkan efisiensi, efektivitas, transparansi, dan akuntabilitas dalam penyediaan layanan publik, informasi, serta proses pemerintahan (Anele Apleni, 2020).

Digitalisasi pelayanan publik, sebagai bagian integral dari *e-government*, bertujuan untuk mengubah proses manual menjadi digital, memungkinkan interaksi yang lebih cepat dan mudah antara pemerintah dan warga negara. Dalam konteks pelayanan kesejahteraan sosial, digitalisasi melalui sistem seperti SIMPEL-SOS memungkinkan pemerintah untuk mencapai beberapa tujuan utama:

1. Peningkatan Aksesibilitas, di mana masyarakat dapat mengakses layanan kapan saja dan di mana saja.
 2. Efisiensi Operasional, dengan mengotomatisasi tugas-tugas rutin dan mengurangi birokrasi
 3. Transparansi dan Akuntabilitas, melalui pencatatan data yang jelas dan pelacakan proses secara *real-time*.
 4. Pengambilan Keputusan Berbasis Data, dengan menyediakan informasi yang akurat dan terkini untuk perencanaan dan evaluasi program.
- Implementasi *e-government* dalam pelayanan sosial merupakan langkah

strategis untuk mewujudkan tata kelola pemerintahan yang baik dan responsif terhadap kebutuhan masyarakat (Okan, 2024).

2. 5. Basis Data (*Database*)

Basis Data atau *database* dapat dipahami sebagai sebuah kumpulan informasi yang terstruktur dan saling berkaitan, yang disimpan secara digital. Informasi ini biasanya diorganisir ke dalam tabel-tabel, di mana setiap tabel berfungsi sebagai wadah untuk menyimpan jenis data tertentu. Tabel-tabel ini bisa saling terhubung untuk membentuk sebuah sistem yang utuh. Lebih dari sekadar tempat penyimpanan, sebuah sistem basis data mengintegrasikan seluruh data ini agar dapat diakses dan dimanfaatkan oleh berbagai aplikasi dalam sebuah organisasi. Tujuannya adalah untuk merekam, mengelola, dan memelihara semua catatan operasional perusahaan secara terkomputerisasi. Dengan begitu, sistem dapat menyediakan informasi yang akurat dan cepat, yang sangat penting untuk mendukung proses pengambilan keputusan (Efri Yandani S, 2020).

2. 6. Metodologi Pengembangan Sistem (SDLC)

System Development Life Cycle (SDLC) adalah kerangka kerja yang terstruktur dan sistematis yang digunakan untuk merancang, mengembangkan, dan mengimplementasikan sistem informasi (Olorunshola & Ogwueleka, 2021). SDLC membagi proses pengembangan menjadi beberapa fase yang berurutan, memastikan bahwa setiap tahap diselesaikan dengan cermat sebelum beralih ke tahap berikutnya. Meskipun terdapat berbagai model SDLC (seperti *Waterfall*, *Agile*, *Spiral*), prinsip dasarnya adalah untuk mengelola kompleksitas proyek, mengurangi risiko, dan memastikan bahwa sistem yang dihasilkan memenuhi kebutuhan pengguna. Fase-fase umum dalam SDLC meliputi perencanaan, analisis

kebutuhan, perancangan sistem, implementasi (coding), pengujian, dan pemeliharaan. Dalam pengembangan SIMPEL-SOS, pendekatan SDLC membantu dalam mengorganisir tahapan kerja praktek, mulai dari identifikasi masalah hingga implementasi sistem, memastikan setiap aspek sistem dikembangkan secara terstruktur.

2. 7. UI (*User Interface*) / UX (*User Experience*)

Antarmuka Pengguna (*User Interface* - UI) adalah bagian dari sistem informasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna, mencakup elemen visual seperti tombol, ikon, tata letak, dan tipografi. UI yang baik harus intuitif, konsisten, dan mudah digunakan, memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan sistem secara efektif. Sementara itu, Pengalaman Pengguna (*User Experience* - UX) mencakup seluruh pengalaman pengguna saat berinteraksi dengan sistem, termasuk aspek emosional, persepsi, dan respons mereka. UX yang positif dicapai melalui desain yang mempertimbangkan kebutuhan, preferensi, dan konteks pengguna, sehingga menghasilkan sistem yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan untuk digunakan (Stevens, 2024). Dalam pengembangan SIMPEL-SOS, prinsip-prinsip UI/UX diterapkan untuk memastikan bahwa baik administrator Dinas Sosial maupun masyarakat dapat dengan mudah menavigasi sistem, mengajukan permohonan, melacak status, dan mengelola data tanpa hambatan, sehingga meningkatkan adopsi dan kepuasan pengguna.

2. 8. *Laravel*

Laravel merupakan sebuah *framework* PHP *open source* yang dikembangkan untuk mempermudah proses pembuatan aplikasi web. *Framework* ini menerapkan pola arsitektur *Model-View-Controller* (MVC) yang memisahkan antara logika,

tampilan, dan data, sehingga struktur sistem menjadi lebih rapi dan mudah dikembangkan. Taylor Otwell memperkenalkan Laravel pertama kali pada 22 Februari 2012. Laravel hadir dengan beragam fitur bawaan, seperti routing, templating, ORM (*Eloquent*), *middleware*, autentikasi, hingga database migration yang membantu efisiensi dalam pengembangan. Dengan sintaks yang sederhana, ekspresif, dan jelas, Laravel mampu mengurangi kerumitan penulisan kode dasar, mempercepat implementasi, serta memudahkan pemeliharaan aplikasi untuk jangka panjang (Geubrina Rizka Utami Sinaga, 2021).

Beberapa fitur unggulan yang tersedia di Laravel antara lain *Bundles*, *Eloquent ORM (Object-Relational Mapping)*, *Query Builder*, *Resource Controller*, *Blade*, *Migration*, *Middleware*, dan *Automatic Pagination*. Selain itu, Laravel juga menawarkan kelebihan seperti pemanfaatan *Command Line Interface (CLI)* *Artisan*, integrasi dengan *package manager Composer*, serta dukungan untuk menulis kode yang ringkas, mudah dipahami, dan tetap ekspresif.

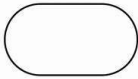
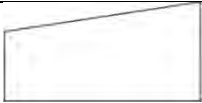
2. 9. *Flowchart*

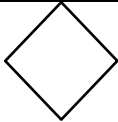
Flowchart adalah representasi grafis yang menunjukkan langkah-langkah dan urutan prosedur dalam suatu program atau proses. Diagram ini digunakan untuk memudahkan pemahaman, analisis, dan evaluasi suatu sistem, algoritma, maupun prosedur yang kompleks agar lebih sederhana dan terstruktur.

Flowchart memanfaatkan berbagai simbol seperti persegi panjang, oval, jajargenjang, serta panah penghubung untuk menggambarkan jenis langkah dan arah alur proses. Karena sifatnya yang visual dan mudah dipahami, flowchart banyak digunakan baik oleh kalangan teknis maupun non-teknis untuk mendokumentasikan, merencanakan, dan mengkomunikasikan suatu proses. Selain

itu, flowchart juga memiliki istilah lain yang lebih khusus, seperti *Process Flowchart*, *Process Map*, *Functional Flowchart*, *Business Process Mapping*, *Business Process Modeling and Notation (BPMN)*, atau *Process Flow Diagram (PFD)*. Diagram ini juga berhubungan erat dengan bentuk diagram lainnya, misalnya *Data Flow Diagram (DFD)* dan *UML Activity Diagram* (Husada, 2020).

Tabel 2. 1 Simbol *Diagram Flowchart*

Nama simbol	Bentuk	Fungsi
<i>Flow Direction Symbol</i>		Menunjukkan arah jalur proses
<i>Processing symbol</i>		Menunjukkan proses yang dijalankan
<i>Manual operation</i>		Proses yang dilakukan secara manual
<i>Input – output</i>		Memasukkan atau mengeluarkan data
<i>Preparation symbol</i>		Persiapan sebelum proses utama
<i>Document symbol</i>		Menunjukkan dokumen yang dihasilkan/terlibat
<i>Connector symbol</i>		Penghubung antar bagian flowchart
<i>Terminator symbol</i>		Menandai awal atau akhir proses
<i>Display symbol</i>		Menampilkan informasi di layar
<i>Manual input</i>		Input data yang dimasukkan secara manual
<i>Punch card symbol</i>		Input/output menggunakan kartu berlubang

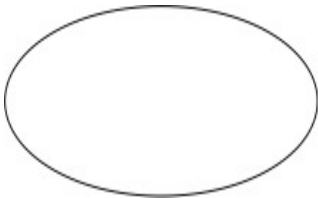
<i>Decision</i>		Titik pengambilan keputusan (ya/tidak, benar/salah)
-----------------	---	---

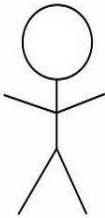
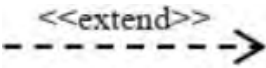
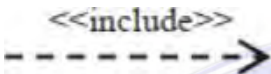
2. 10. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram merupakan salah satu jenis diagram pada UML (*Unified Modeling Language*) yang berfungsi untuk menggambarkan hubungan interaksi antara pengguna atau aktor dengan sistem yang sedang dibangun. Diagram ini menjelaskan bagaimana seorang aktor berhubungan dengan fitur-fitur utama dalam sistem melalui serangkaian skenario penggunaan (Syahril, 2024).

Dalam *use case*, setiap interaksi digambarkan secara rinci untuk menunjukkan peran aktor serta fungsi yang dapat diaksesnya. Hal ini membantu pengembang maupun analis sistem dalam memahami kebutuhan pengguna, mengidentifikasi batasan sistem, serta merancang alur kerja yang sesuai.

Tabel 2. 2 Simbol *Use Case Diagram*.

Simbol	Keterangan
	Generalisasi: dipakai untuk menunjukkan hubungan hierarki antara aktor umum dengan aktor yang lebih spesifik.
	Use Case: representasi aktivitas utama yang bisa dilakukan sistem sebagai respon dari aktor.
	Association Relationship: Berfungsi sebagai garis penghubung yang menunjukkan adanya interaksi atau komunikasi.

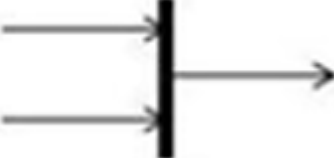
	Aktor: melambangkan pengguna atau entitas luar yang berinteraksi dengan sistem
	Extend: menjelaskan alur tambahan atau opsional yang bisa dijalankan bila kondisi tertentu terpenuhi
	Include: menandakan alur wajib yang harus dijalankan sebelum suatu use case utama berlangsung

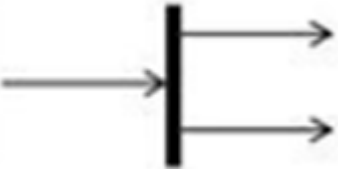
2. 11. *Activity Diagram*

UML (*Unified Modelling Language*) merupakan bahasa pemodelan standar yang digunakan sebagai cetak biru dalam pengembangan perangkat lunak. Salah satu jenis diagram dalam UML adalah *activity diagram*. Pada UML, simbol dianggap sebagai stereotipe aktivitas yang ada dalam *activity diagram*. Dalam diagram ini, suatu proses menerima input berupa sumber daya dari sisi kiri kemudian menghasilkan output yang ditunjukkan di sisi kanan.

Activity diagram sendiri merepresentasikan aliran aktivitas atau fungsionalisme di dalam sebuah sistem informasi. Diagram ini mendeskripsikan secara jelas di mana alur kerja dimulai, kapan berakhir, aktivitas apa saja yang terjadi sepanjang alur, serta urutan terjadinya aktivitas tersebut. Selain itu, *activity diagram* juga mendukung pemodelan proses yang berjalan secara paralel. Bagi orang yang terbiasa dengan pendekatan analisis maupun desain terstruktur tradisional, diagram ini mengintegrasikan konsep dasar dari diagram alir data dan diagram alur sistem (Sandy Wahyu Ramdany, 2024).

Tabel 2. 3 Simbol Activity Diagram.

Bentuk simbol	Nama simbol	Fungsi
	<i>Activity</i>	Menyatakan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
	<i>Control Flow</i>	Menunjukkan urutan eksekusi
	<i>Object Flow</i>	Menunjukkan aliran objek dari sebuah <i>action</i> atau <i>activity</i> ke <i>action</i>
	<i>Start Point</i>	Menyatakan bahwa sebuah objek dibentuk atau diawali
	<i>End point</i>	Sebuah objek dibentuk atau diakhiri
	Join/penggabungan	Untuk menggabungkan kembali <i>activity</i> atau <i>action</i> yang parallel

	<i>Fork</i>	Untuk memecah behavior menjadi <i>activity</i> atau action yang parallel
	<i>Decision</i>	Menunjukkan penggambaran suatu keputusan/tindakan yang harus diambil pada kondisi tertentu

2. 12. ERD (*Entity Relationship Diagram*)

ERD merupakan representasi grafis yang digunakan untuk menunjukkan keterhubungan antar entitas dalam sebuah basis data, terutama pada tahap perancangan sistem. Diagram ini dirancang agar struktur database dapat digambarkan secara jelas melalui entitas, atribut, serta relasi yang menghubungkannya. Dengan adanya ERD, pengembang dapat menyusun rancangan basis data yang lebih sistematis, sehingga mampu mengurangi terjadinya duplikasi data sekaligus menjaga konsistensi informasi di dalam sistem. ERD tidak hanya bermanfaat bagi perancang sistem, tetapi juga berperan sebagai alat komunikasi yang efektif antara pengembang dengan pengguna. Hal ini karena diagram tersebut mampu menyajikan hubungan data dalam bentuk visual yang mudah dipahami, bahkan oleh pihak non-teknis. Selain itu, ERD juga berfungsi sebagai dokumentasi konseptual yang dapat dijadikan acuan dalam tahap implementasi fisik basis data (Berlian Juliartha Martin Putra, 2022).

Tabel 2. 4 Simbol dalam *Entity Relationship Diagram*

SIMBOL	KETERANGAN
	Entitas , mempresentasikan objek nyata atau konsep yang datanya yang akan disimpan dalam database
	Relationship , menunjukkan hubungan antar entitas
	Atribut , menggambarkan detail atau karakteristik yang dimiliki oleh entitas
	Alur (line/connector) , menghubungkan entitas dengan relationship atau atribut
	Input/output , proses input/output data, parameter dan informasi
	Primary key attribute , sebagai kunci antara nama-nama atribut yang ada pada suatu <i>entity</i>
	Many , digunakan pada relasi untuk menunjukkan banyak (<i>many</i>)

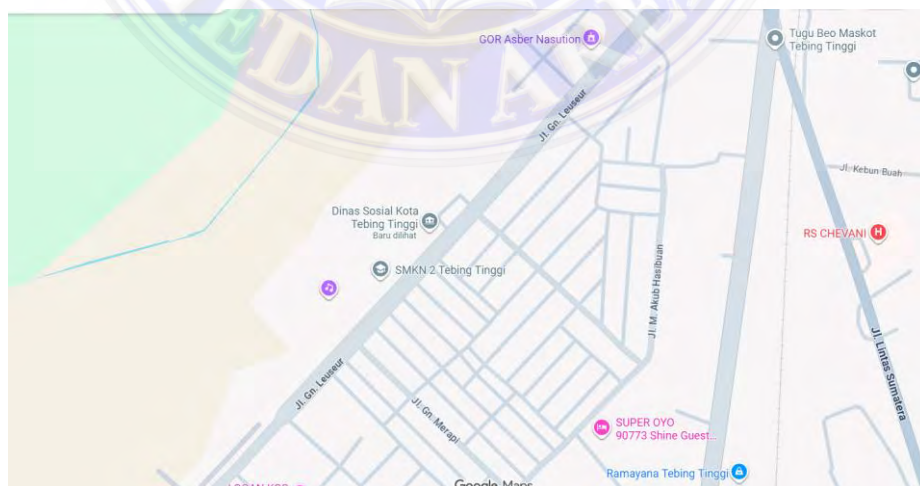
BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3. 1. Ruang Lingkup Kegiatan

Lokasi tempat pelaksanaan kerja praktek penulis adalah Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi, yang berlokasi di Jalan Pala, Lingkungan III, Kelurahan Bandar Utama, Kecamatan Tebing Tinggi Kota, Kota Tebing Tinggi, Sumatera Utara 20998.

Gambar 3. 1 Lokasi Kerja Praktek



3. 2. Bentuk kegiatan Kerja Praktek

Berikut rekapitulasi bentuk kegiatan Kerja Praktek yang dilaksanakan selama periode Agustus hingga September 2025, yang mencakup tahapan studi literatur, perancangan dan implementasi sistem, pengembangan dashboard admin, pengujian, hingga penyusunan laporan akhir.

Tabel 3. 1 Rekapitulasi Kegiatan Kerja Praktek

No	Nama Kegiatan	Agustus 2025	September 2025			
		Minggu ke - 4	Minggu ke - 1	Minggu ke - 2	Minggu ke - 3	Minggu ke - 4
1	Studi Literatur dan Pengenalan Teknologi					
2	Analisis dan Perancangan Sistem					
3	Implementasi Coding (<i>Backend, Frontend</i>)					
4	Rancang Bangun Manajemen <i>Dashboard Admin</i>					
5	Pengujian Sistem dan Uji Coba Pengguna					
6	Penyusunan Laporan Kerja Praktek					

3. 3. Hasil Kerja Praktek

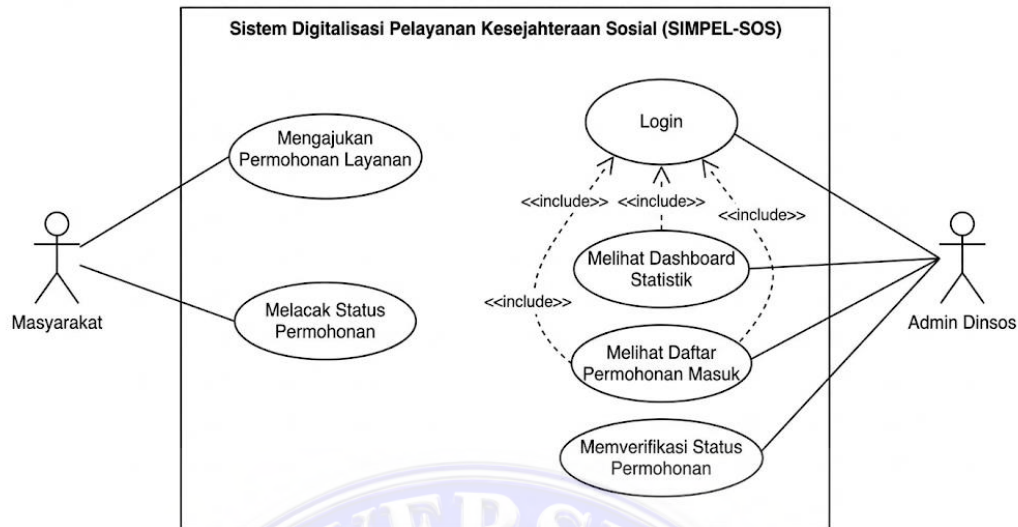
Selama periode ini, hasil akhir dari kegiatan Kerja Praktek ini adalah sebuah aplikasi berbasis web yang diberi nama "Sistem Digitalisasi Pelayanan Kesejahteraan Sosial (SIMPEL-SOS)". Sistem ini dirancang untuk menjembatani

komunikasi dan proses administrasi antara Dinas Sosial dengan masyarakat yang membutuhkan layanan kesejahteraan sosial.

Sistem yang dihasilkan memiliki dua peran pengguna utama dengan hak akses yang berbeda. Peran pertama adalah Masyarakat (Publik), yang dapat mengakses halaman depan sistem tanpa perlu login untuk mengajukan permohonan bantuan dengan mengisi formulir dan mengunggah dokumen persyaratan, serta melakukan pelacakan status permohonan secara mandiri. Peran kedua adalah Administrator (Petugas Dinas), yang memiliki hak akses khusus melalui proses login untuk masuk ke halaman *dashboard*. Melalui *dashboard* ini, admin dapat memantau statistik, melihat daftar permohonan yang masuk, memeriksa detail dan kelengkapan dokumen pemohon, serta melakukan verifikasi dengan mengubah status permohonan (misalnya, dari "*Pending*" menjadi "*Disetujui*" atau "*Ditolak*").

3. 4. Perancangan *Use Case Diagram*

Use Case Diagram dalam UML (*Unified Modeling Language*) memodelkan fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna (aktor). Diagram ini menggambarkan semua yang bisa dilakukan setiap aktor di dalam sistem, tanpa merinci langkah-langsung prosesnya. Tujuannya memperjelas cakupan fungsional sistem, mengidentifikasi fitur yang akan dibangun, serta menunjukkan interaksi utama antara pengguna dengan sistem.

Gambar 3. 2 Use Case Diagram Sistem SIMPEL-SOS

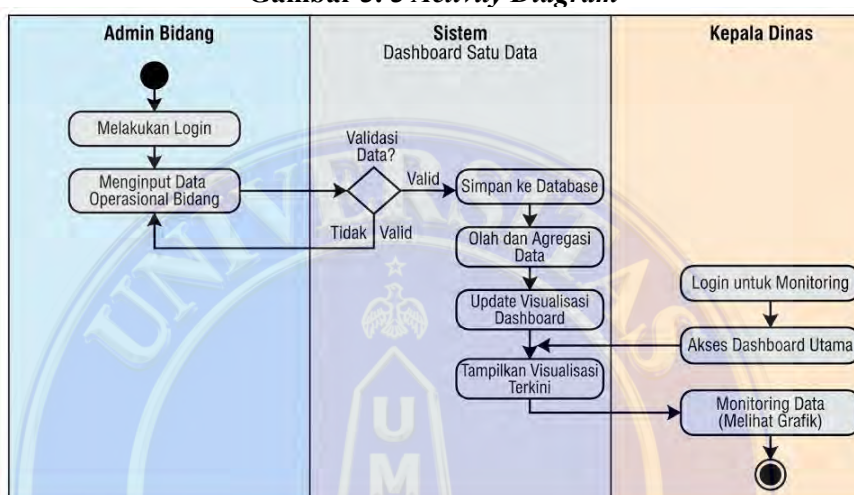
Pada gambar 3.2, sistem ini memfasilitasi dua aktor dengan peran yang berbeda. Aktor Masyarakat adalah pengguna umum yang tidak memerlukan otentikasi, dan dapat melakukan aktivitas "Mengajukan Permohonan Layanan" serta "Melacak Status Permohonan" mereka. Di sisi lain, aktor Admin Dinsos diharuskan melakukan "Login" terlebih dahulu sebagai prasyarat keamanan. Setelah berhasil masuk, admin mendapatkan akses untuk melakukan aktivitas manajerial, yaitu "Melihat *Dashboard* Statistik" untuk pemantauan, "Melihat Daftar Permohonan Masuk" untuk mengetahui antrean pengajuan, dan "Memverifikasi Status Permohonan" untuk menindaklanjuti pengajuan tersebut. Tanda panah putus-putus dengan label `<<include>>` menunjukkan bahwa ketiga aktivitas admin tersebut wajib menyertakan proses login.

3. 5. Perancangan *Activity Diagram*

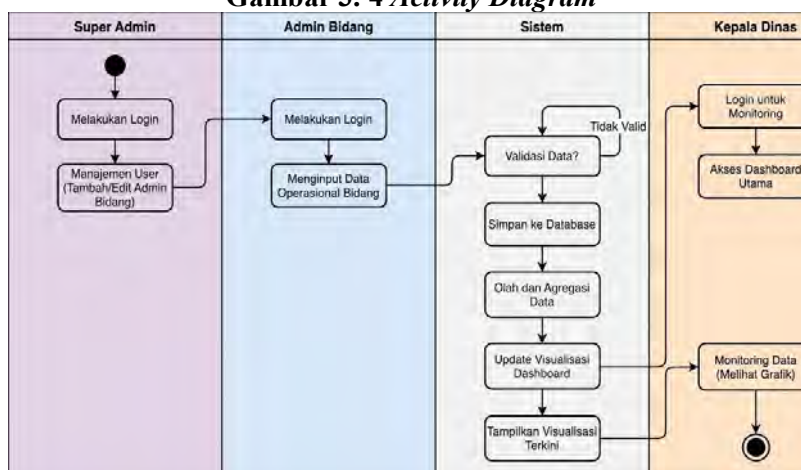
Activity Diagram merupakan salah satu jenis diagram dalam UML (*Unified Modeling Language*) yang digunakan untuk memodelkan alur kerja (*workflow*) dari sebuah proses bisnis atau operasional dalam sistem. Diagram ini secara visual

menggambarkan urutan langkah-langkah, keputusan yang mungkin terjadi, dan aliran kontrol dari satu aktivitas ke aktivitas berikutnya. Tujuannya adalah untuk memperjelas bagaimana sebuah fitur atau proses dijalankan, siapa yang terlibat, dan interaksi apa saja yang terjadi antara berbagai komponen sistem, seperti pengguna, sistem itu sendiri, dan *database*.

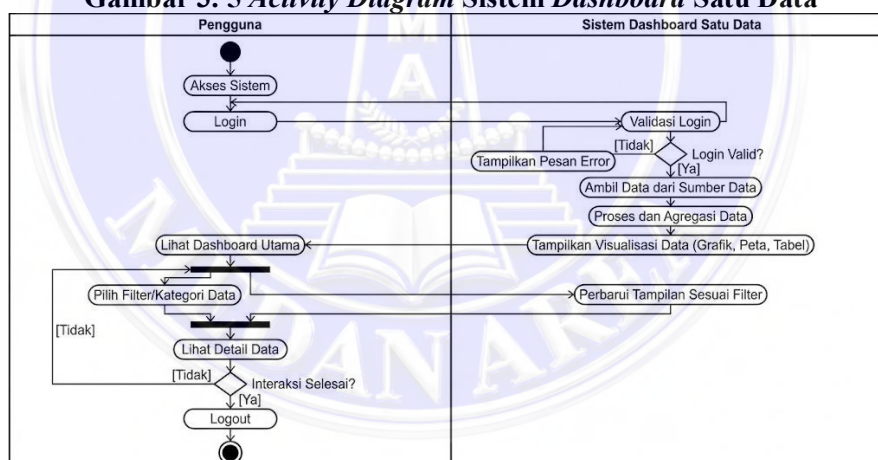
Gambar 3. 3 Activity Diagram



Pada Gambar 3.3 ini adalah *Diagram Activity* yang menggambarkan alur kerja sistem Dashboard Satu Data yang melibatkan tiga *swimlane*, yaitu Admin Bidang, Sistem, dan Kepala Dinas. Proses dimulai ketika Admin Bidang melakukan login dan menginput data operasional bidang, kemudian sistem melakukan validasi data. Jika data valid, sistem menyimpan data ke database, mengolah dan mengagregasikannya, lalu memperbarui visualisasi dashboard. Selanjutnya, Kepala Dinas melakukan login untuk mengakses dashboard utama dan memantau data melalui grafik yang ditampilkan. Diagram ini menekankan urutan aktivitas dan interaksi antar peran secara terstruktur dari awal hingga akhir proses monitoring data.

Gambar 3. 4 Activity Diagram

Gambar *Activity Diagram* 3.4 ini menggambarkan menggambarkan alur sistem “Dashboard Satu Data”, di mana Admin Bidang menginput data operasional, sistem memvalidasi dan mengolahnya menjadi visualisasi grafik, lalu Kepala Dinas mengakses dashboard untuk memantau data yang telah diperbarui secara real-time.

Gambar 3. 5 Activity Diagram Sistem Dashboard Satu Data

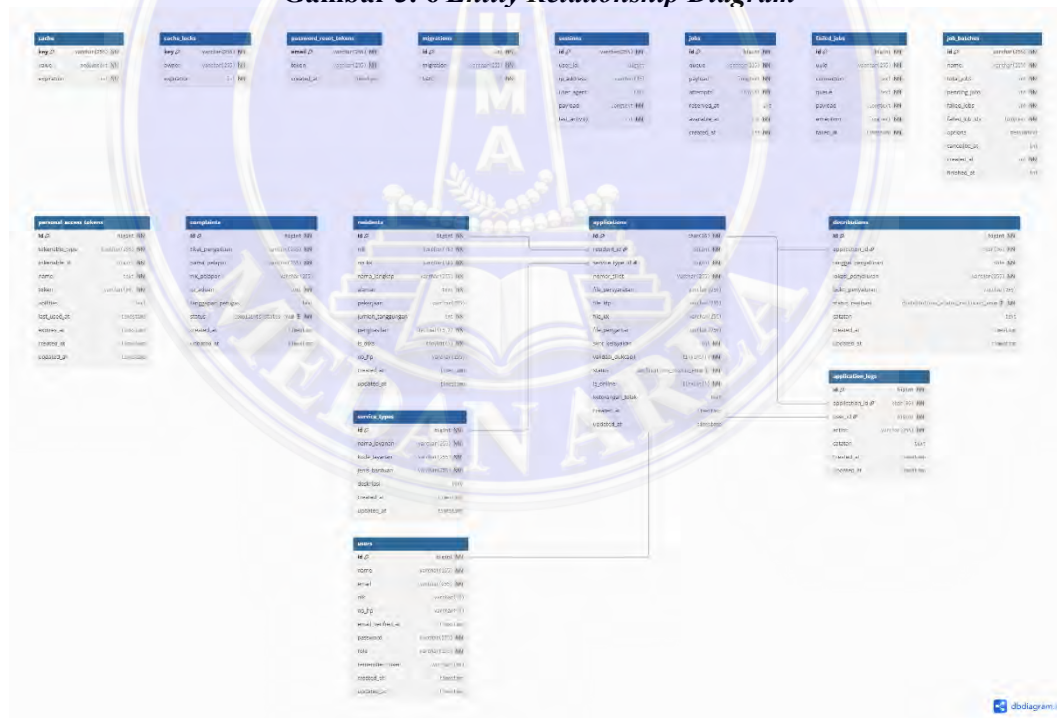
Gambar 3.5 ini menjelaskan alur kerja di dalam Sistem Dashboard Satu Data, yang memisahkan antara apa yang dilakukan pengguna dan bagaimana sistem meresponnya. Prosesnya dimulai ketika pengguna mencoba login, jika validasinya berhasil, sistem akan otomatis mengambil dan memproses data dari sumbernya untuk kemudian ditampilkan dalam bentuk visualisasi seperti grafik atau peta di dashboard utama. Setelah itu, pengguna bisa berinteraksi lebih lanjut, misalnya

dengan memilih filter kategori untuk memperbarui tampilan atau melihat detail data, dan siklus interaksi ini akan terus berlanjut sampai pengguna memutuskan untuk selesai dan logout dari sistem.

3. 6. Perancangan *Entity Relationship Diagram* (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) di UML memodelkan struktur data dalam sebuah basis data. Diagram ini menggambarkan entitas (objek penting yang disimpan datanya), atribut (properti dari entitas), serta hubungan (relasi) antar entitas tersebut. Tujuannya untuk memperjelas bagaimana data disimpan, saling terhubung, dan diorganisir dalam sistem, menjadi fondasi utama sebelum proses implementasi basis data.

Gambar 3. 6 *Entity Relationship Diagram*

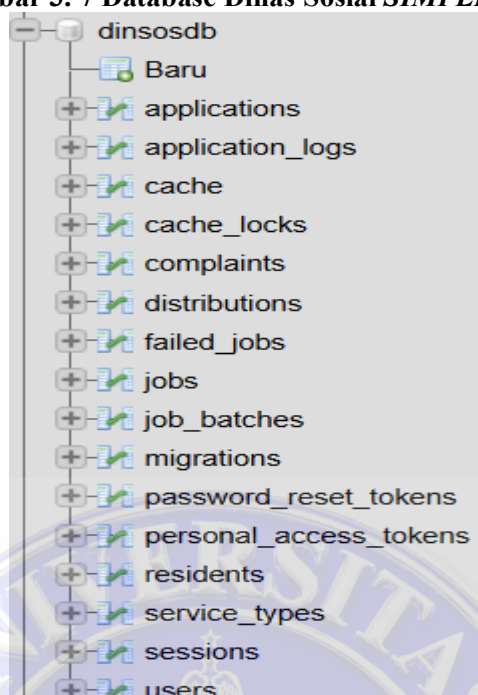


ERD ini menggambarkan alur utama pengelolaan layanan bantuan sosial pada SIMPEL-SOS yang berpusat pada entitas *applications* sebagai inti proses. Data permohonan diajukan oleh penduduk yang tersimpan pada tabel *residents* dan

dikaitkan dengan jenis layanan pada *service_types*, kemudian setiap perubahan status permohonan (*pending*, *verified*, *approved*, *rejected*, hingga *distributed*) dicatat secara historis melalui *application_logs* oleh pengguna sistem (*users*) untuk menjaga transparansi dan audit proses. Setelah permohonan disetujui, data tersebut menjadi dasar penyaluran bantuan yang dicatat pada tabel *distributions*, termasuk jadwal, lokasi, dan status realisasi penyaluran. Di sisi lain, tabel *complaints* berdiri terpisah untuk menampung pengaduan masyarakat dengan alur status tersendiri, sementara tabel pendukung seperti *sessions*, *tokens*, *jobs*, dan *cache* berfungsi mendukung keamanan, autentikasi, dan kinerja sistem tanpa terlibat langsung dalam proses bisnis utama.

3. 7. Perancangan *Database*

Penyusunan struktur basis data ini dilakukan dengan memetakan seluruh entitas yang terlibat dalam proses bisnis di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi. Melalui skema ini, relasi antar tabel dikelola secara terpusat untuk memastikan integritas data tetap terjaga saat aplikasi dijalankan. Secara keseluruhan, struktur ini mencakup tabel utama untuk data kependudukan hingga komponen teknis yang mengatur kinerja aplikasi secara menyeluruh.

Gambar 3. 7 Database Dinas Sosial *SIMPLE-SOS*

Gambar 3.7 di atas menampilkan struktur keseluruhan basis data yang dirancang untuk mendukung operasional sistem informasi pelayanan sosial ini. Struktur tersebut terdiri dari kumpulan data yang saling terhubung secara relasional, mencakup kelompok data utama untuk pengelolaan kependudukan, transaksi permohonan bantuan, dan katalog layanan, serta komponen pendukung teknis lainnya yang berfungsi mengatur manajemen pengguna dan kinerja aplikasi secara menyeluruh.

Gambar 3. 8 Tabel *Applications*

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
☐	1 id	char(36)	utf8mb4_unicode_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
☐	2 resident_id	bigint	UNSIGNED	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
☐	3 service_type_id	bigint	UNSIGNED	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
☐	4 nomor_tiket	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci	Tidak	Tidak ada				Ubah Hapus Lainnya
☐	5 file_persyaratan	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
☐	6 file_ktp	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
☐	7 file_kk	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
☐	8 file_pengantar	varchar(255)	utf8mb4_unicode_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
☐	9 skor_kelayakan	int		Tidak	0				Ubah Hapus Lainnya
☐	10 validasi_dukcapil	tinyint(1)		Tidak	0				Ubah Hapus Lainnya
☐	11 status	enum('pending', 'verified', 'approved', 'rejected')	utf8mb4_unicode_ci	Tidak	pending				Ubah Hapus Lainnya
☐	12 is_online	tinyint(1)		Tidak	0				Ubah Hapus Lainnya
☐	13 keterangan_tolak	text	utf8mb4_unicode_ci	Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
☐	14 created_at	timestamp		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya
☐	15 updated_at	timestamp		Ya	NULL				Ubah Hapus Lainnya

Gambar 3.8 ini menampilkan desain penyimpanan data transaksional yang berfungsi sebagai pusat pencatatan seluruh riwayat pengajuan bantuan sosial dari masyarakat. Di dalamnya termuat informasi rinci yang menghubungkan data warga dengan program bantuan yang dipilih, termasuk penyimpanan nomor tiket antrean unik, berkas-berkas persyaratan yang diunggah, skor penilaian kelayakan, serta status terkini dari proses verifikasi untuk memudahkan pemantauan tahapan layanan.

Gambar 3. 9 Tabel *Service types*

		id	nama_layanan	kode_layanan	jenis_bantuan	deskripsi
☐	Ubah	1	Rekomendasi BPJS PBI (Gratis)	BPJS-PBI	Jasa	Rekomendasi untuk pembuatan BPJS Kesehatan yang iu...
☐	Ubah	2	Surat Keterangan Tidak Mampu (SKTM)	SKTM-UMUM	Jasa	Surat keterangan untuk keperluan administrasi seko...
☐	Ubah	3	Bantuan Logistik Bencana	LOGISTIK-01	Sembako	Bantuan berupa sembako/pakaian untuk korban bencana...
☐	Ubah	4	Santunan Lansia	TUNAI-LANSIA	Tunai	Bantuan uang tunai bulanan untuk lanjut usia terla...

Data pada tabel 3.9 ini menunjukkan tabel referensi utama yang berisi daftar katalog layanan sosial yang tersedia di instansi terkait. Data yang tersimpan meliputi rincian nama program bantuan, kode identifikasi khusus, kategori bentuk bantuan (seperti jasa, tunai, atau barang), serta deskripsi singkat yang membantu sistem dalam mengelompokkan dan menampilkan opsi layanan yang tepat kepada masyarakat saat melakukan pengajuan.

3. 8. UI (*User Interface*) Sistem Absensi

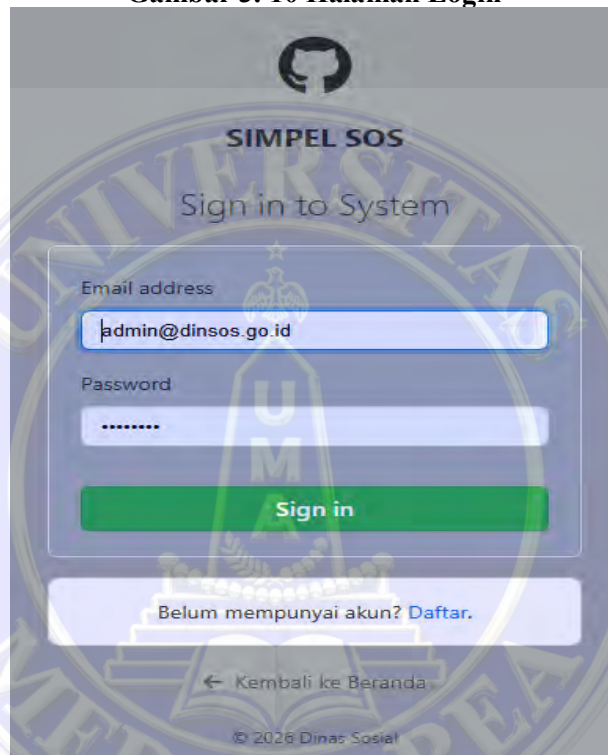
Tahap implementasi antarmuka merupakan tahap di mana rancangan desain sistem diterjemahkan ke dalam bentuk tampilan aplikasi yang dapat digunakan oleh pengguna. Berikut adalah tampilan antarmuka dari sistem Digitalisasi Pelayanan Kesejahteraan Sosial (SIMPEL-SOS).

3. 8. 1. Halaman Login

Halaman login ini berfungsi sebagai pintu masuk utama bagi petugas dinas sebelum mereka bisa mengakses berbagai data sensitif di dalam sistem.

Antarmukanya sengaja dibuat minimalis dan bersih agar fokus utama tetap pada formulir pengisian alamat email serta kata sandi yang sudah terdaftar. Di balik tampilannya yang sederhana, terdapat sistem validasi otomatis yang akan langsung menolak akses jika data yang dimasukkan tidak cocok, sehingga keamanan data tetap terjaga dari pihak-pihak yang tidak berkepentingan.

Gambar 3. 10 Halaman Login

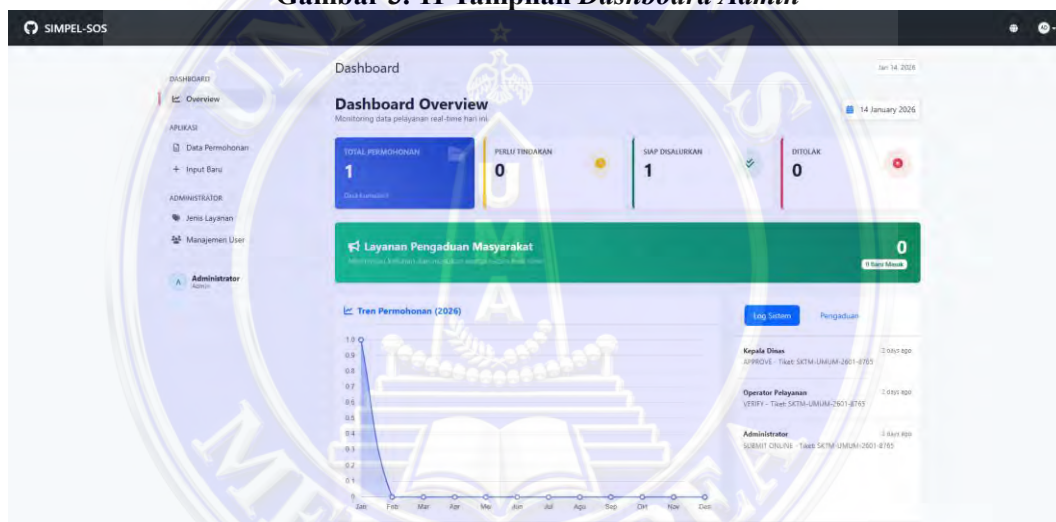


Gambar 3.10 Halaman ini dirancang dengan antarmuka yang sederhana namun aman, menampilkan formulir yang meminta pengguna untuk memasukkan alamat email dan kata sandi yang telah terdaftar. Sistem keamanan di balik layar akan memvalidasi data tersebut secara otomatis; jika kredensial cocok, admin akan diarahkan ke halaman utama, namun jika salah, sistem akan menampilkan pesan peringatan untuk mencegah akses yang tidak sah.

3. 8. 2. *Dashboard Admin*

Begitu berhasil masuk, petugas akan langsung diarahkan ke halaman dashboard yang merangkum seluruh aktivitas pelayanan secara otomatis. Tampilannya menggunakan elemen visual berupa kartu informasi sehingga jumlah permohonan yang masuk maupun yang sedang diproses bisa dipantau hanya dengan sekali lihat. Dengan adanya ringkasan data yang diperbarui secara *real-time* ini, pengambilan keputusan terkait prioritas layanan bisa dilakukan dengan jauh lebih cepat dan akurat.

Gambar 3. 11 Tampilan Dashboard Admin

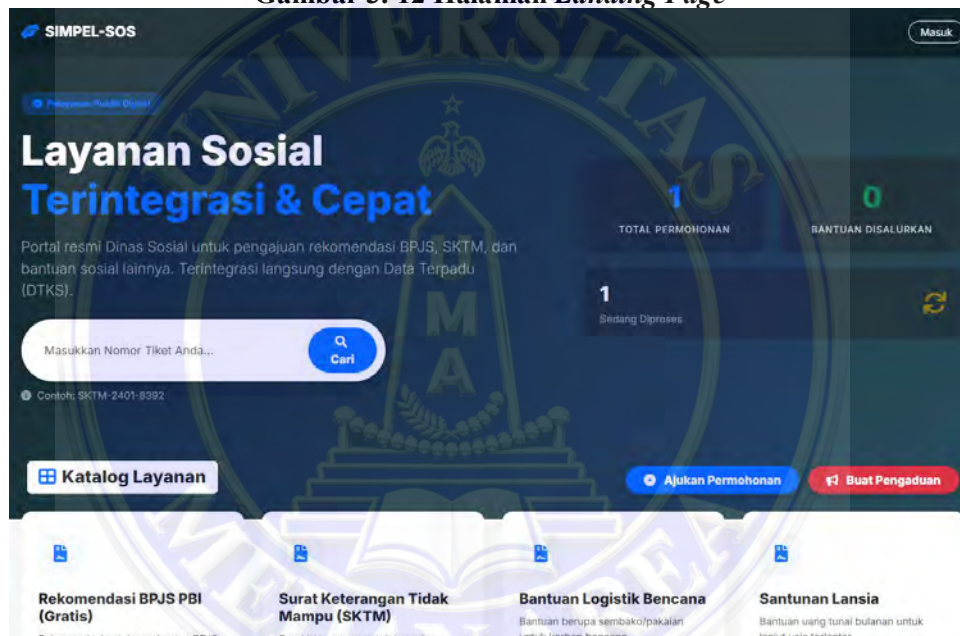


Dashboard ini berfungsi sebagai pusat kendali informasi bagi admin, menyajikan data statistik secara *real-time* dalam bentuk kartu ringkasan yang mudah dibaca. Terdapat informasi mengenai jumlah total permohonan yang masuk, permohonan yang sedang menunggu verifikasi, yang sedang diproses, hingga yang telah selesai ditangani, sehingga memudahkan pengambil keputusan untuk memantau kinerja pelayanan sosial secara cepat dan akurat.

3. 8. 3. Halaman Utama (*Landing Page*)

Halaman ini menjadi wajah depan sistem yang akan pertama kali dilihat oleh masyarakat saat mengakses SIMPEL-SOS. Desainnya dibuat sangat sederhana dan informatif agar warga dari berbagai kalangan tidak merasa bingung saat mencari informasi mengenai jenis bantuan yang tersedia. Selain berisi deskripsi layanan, tersedia juga tombol navigasi utama untuk langsung memulai pengajuan baru atau sekadar melacak berkas yang sudah dikirim sebelumnya.

Gambar 3. 12 Halaman *Landing Page*



Halaman depan aplikasi ini dibuat ramah pengguna dan informatif, menyajikan navigasi utama serta deskripsi singkat mengenai layanan yang tersedia di Dinas Sosial. Di sini, masyarakat disediakan tombol akses cepat untuk langsung membuat permohonan baru atau melacak status pengajuan yang sudah ada, memastikan kemudahan akses tanpa perlu prosedur yang membingungkan.

3. 8. 4. Halaman Form Pengajuan Permohonan (Masyarakat)

Formulir digital ini disediakan untuk memudahkan warga dalam mengirimkan permohonan bantuan secara mandiri tanpa harus membawa berkas fisik ke kantor. Setiap pemohon cukup mengisi data identitas sesuai KTP dan memilih jenis bantuan yang memang dibutuhkan melalui kolom yang tersedia. Menariknya, sistem ini juga sudah dilengkapi fitur unggah dokumen pendukung seperti foto KTP atau Kartu Keluarga yang akan langsung tersimpan aman di dalam basis data.

Gambar 3. 13 Halaman Form Pengajuan

Pada gambar 3.13, masyarakat diwajibkan mengisi formulir digital yang mencakup data identitas diri seperti NIK dan nama lengkap, serta memilih jenis

bantuan yang dibutuhkan. Selain itu, terdapat fitur untuk mengunggah dokumen pendukung seperti foto KTP atau surat keterangan dalam format digital sebagai syarat administrasi, yang kemudian akan langsung tersimpan ke dalam database sistem untuk diproses lebih lanjut.

3. 8. 5. Halaman Daftar Permohonan Masuk (Admin)

Semua data yang sudah dikirimkan oleh masyarakat akan terkumpul di halaman ini untuk diproses lebih lanjut oleh admin. Tabel rekapitulasi ini menyajikan informasi lengkap mulai dari nama pemohon, jenis layanan yang dipilih, hingga tanggal pengiriman berkas secara teratur. Untuk mempermudah kerja petugas, setiap permohonan sudah diberi label status dengan warna berbeda agar admin bisa membedakan berkas mana yang baru masuk atau yang sudah selesai diverifikasi.

Gambar 3. 14 Halaman Data Permohonan

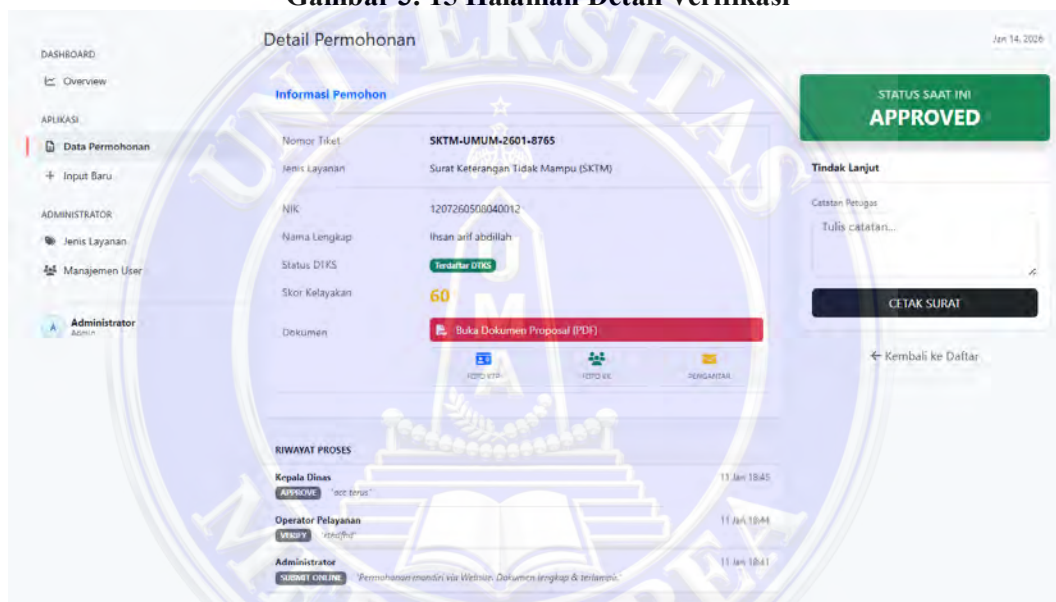


Antarmuka ini menampilkan tabel rekapitulasi seluruh pengajuan yang telah dikirim oleh masyarakat, lengkap dengan informasi identitas pemohon, jenis layanan, tanggal pengajuan, dan status terkini. Untuk memudahkan pengelolaan, halaman ini dilengkapi dengan label status berwarna yang membedakan antara permohonan baru, disetujui, atau ditolak, serta fitur pencarian untuk menemukan data spesifik dengan cepat.

3. 8. 6. Halaman Detail dan Verifikasi Permohonan

Halaman ini merupakan ruang kerja utama bagi admin untuk memeriksa secara detail setiap berkas yang masuk ke dalam sistem. Petugas bisa melihat pratinjau dokumen yang diunggah warga untuk memastikan keaslian dan kelengkapan persyaratannya. Di sinilah keputusan akhir diambil, di mana admin bisa mengubah status permohonan menjadi disetujui atau ditolak, sekaligus memberikan catatan sebagai penjelasan kepada pemohon.

Gambar 3. 15 Halaman Detail Verifikasi



Halaman detail ini menyajikan informasi lengkap dari satu permohonan spesifik, termasuk menampilkan pratinjau dokumen yang telah diunggah oleh pemohon untuk diperiksa kevalidannya. Di sinilah admin melakukan tindakan verifikasi utama, seperti mengubah status permohonan menjadi disetujui atau ditolak, serta memberikan catatan tambahan jika diperlukan sebagai umpan balik kepada pemohon.

3. 8. 7. Halaman *Tracking* Layanan (Lacak Status)

Fitur pelacakan ini hadir sebagai bentuk transparansi layanan publik sehingga warga tidak perlu bolak-balik ke kantor dinas hanya untuk bertanya status pengajuan. Masyarakat cukup memasukkan nomor tiket unik yang mereka dapatkan saat mendaftar untuk melihat progres berkasnya secara langsung. Sistem akan menampilkan riwayat proses yang sedang berjalan secara otomatis, mulai dari tahap pengecekan berkas hingga hasil akhir verifikasi dari petugas.

Gambar 3. 16 Halaman Lacak Status

Melalui halaman pelacakan ini, masyarakat dapat mengetahui sejauh mana proses permohonan mereka berjalan hanya dengan memasukkan nomor tiket atau identitas kependudukan. Sistem akan secara otomatis menampilkan riwayat status terbaru, memberikan transparansi mengenai apakah berkas sedang diverifikasi, diproses, atau sudah selesai ditindaklanjuti oleh petugas.

3. 9. Pengujian *Blackbox*

Setelah menyusun skenario pengujian, tahap berikutnya adalah memverifikasi fungsionalitas sistem untuk memastikan setiap fitur berjalan sesuai rancangan. Proses ini dilakukan dengan metode *Black Box Testing* yang berfokus pada hasil masukan dan keluaran tanpa harus memeriksa detail kode program di dalamnya. Berikut adalah tabel hasil pengujian yang merangkum berbagai skenario interaksi pengguna, mulai dari proses autentikasi admin hingga fitur pelacakan permohonan oleh masyarakat.

Tabel 3. 2 Pengujian *Blackbox*

No	Test Case	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Menginput alamat email dan kata sandi yang valid pada Halaman Login.	Sistem memvalidasi data dan mengarahkan admin ke halaman Dashboard.	Berhasil
2	Menginput email atau kata sandi yang salah pada Halaman Login.	Sistem menolak akses dan menampilkan pesan peringatan keamanan.	Berhasil
3	Masyarakat mengisi formulir pengajuan dan mengunggah dokumen persyaratan.	Data tersimpan ke database dan sistem menerbitkan nomor tiket antrean.	Berhasil
4	Masyarakat memasukkan nomor tiket pada fitur Lacak Status.	Sistem menampilkan informasi riwayat dan status terkini permohonan.	Berhasil
5	Admin mengubah status permohonan pada halaman verifikasi.	Status data berubah dan catatan tambahan tersimpan sebagai umpan balik.	Berhasil
6	Admin mengakses Dashboard untuk memantau statistik layanan.	Grafik dan kartu informasi menampilkan data permohonan secara <i>real-time</i> .	Berhasil

BAB IV

PENUTUP

4. 1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil implementasi Kerja praktek, SIMPEL-SOS berhasil dirancang dan diimplementasikan sebagai sistem informasi berbasis web menggunakan Laravel di Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi. Sistem ini mampu menggantikan proses manual dalam pengelolaan data dan pelayanan bantuan sosial menjadi lebih terstruktur dan terintegrasi. Melalui fitur pengajuan daring, pelacakan status, pengelolaan distribusi, dan pengaduan masyarakat, proses pelayanan menjadi lebih efisien, transparan, dan mudah diakses. Penerapan sistem ini juga mendukung upaya digitalisasi pelayanan publik di lingkungan pemerintah daerah.

4. 2. Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kerja praktek dan implementasi sistem SIMPEL-SOS, diperlukan pengembangan lanjutan guna meningkatkan kualitas dan keberlanjutan sistem di masa mendatang. sistem perlu ditingkatkan melalui integrasi dengan data kependudukan eksternal agar validasi data lebih akurat. Penambahan fitur pelaporan dan analisis data juga penting sebagai dasar pengambilan keputusan. Selain itu, aspek keamanan perlu diperkuat melalui audit berkala dan penerapan standar keamanan informasi. Pelatihan bagi pengguna serta perencanaan arsitektur yang mendukung skalabilitas juga perlu diperhatikan agar sistem dapat berjalan optimal dan berkelanjutan di masa mendatang.

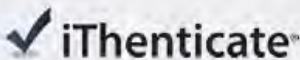
DAFTAR PUSTAKA

- Aditya Lapu Kalua, R. M. (2024). Sistem Informasi Pendaftaran Beasiswa Dan Jadwal Legalisir Berbasis Website Responsive. *Journal Of Information Technology, Software Engineering And Computer*, 2, No. 2, 58-74. Doi:<https://doi.org/10.58602/Itsecs.V2i2.108>
- Berlian Juliarta Martin Putra, A. F. (2022). Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Pariwisata Pacitan Dengan UML Dan ERD. *INFORMATION SYSTEM*, Vol. 7, No. 1, 63-72. Doi:<https://doi.org/10.51211/Isbi.V7i1.1920>
- Efri Yandani S, D. W. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK PERGURUAN TINGGI BERBASIS WEB. *Jurnal Sistem Informasi*, 2, No. 3, 21-27.
- Geubrina Rizka Utami Sinaga, S. (2021). Implementasi Framework Laravel Dalam Sistem Reservasi Pada Restoran Cindelaras Kota Medan. *Informatika Dan Sisteminformasi*, 1, No. 2, 73-84. Doi:DOI:10.25008/Janitra.V1i2.131
- Husada, F. R. (2020). IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL UNTUK MEMBANGUN. *INFORMATIC ENGINEERING*, 39.
- Kristian, A. E. (2024). Pembangunan Aplikasi Katalog Produk Toko Utama Jaya Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel Dan Model Waterfall. 17. Retrieved From https://repository.uajy.ac.id/id/eprint/31164/1/190710385_Bab%200.Pdf
- Marcela Marçal Alves Pinto Mick, D. M. (2024). Developing A Sustainable Digital Transformation Roadmap For Smes: Integrating Digital Maturity And Strategic Alignment. *Sustainability*, 16. Retrieved From <https://www.mdpi.com/2071-1050/16/20/8745>
- Mei Prabowo, A. W. (2020). *Metodologi Pengembangan Sistem Informasi*. Salatiga: Lembaga Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat.
- Nofri Yudi Arifin, R. I. (2022). *Analisa Perancangan Sistem Informasi*. (P. T. Cahyono, Ed.) Batam: Yayasan Cendikia Mulia Mandiri. Retrieved From https://books.google.co.id/books?hl=en&lr=&id=Ldxzeaaaqbaj&oi=fnd&pg=PR2&dq=Analisis+Sistem+Informasi.+Yogyakarta:+Penerbit+Andi&ots=Tusyuxidr7&sig=Wij1q8ke5j7ubbekhbqocgn0crs&redir_esc=y#v=onepage&q=Analisis%20Sistem%20Informasi.%20Yogyakarta%3A%20Penerb
- Sandy Wahyu Ramdany, S. A. (2024). Penerapan UML Class Diagram Dalam Perancangan Sistem. *Journal Of Industrial And Engineering System (JIES)*, 5 No. 1, 30-41. Retrieved From <https://ejurnal.ubharajaya.ac.id/index.php/JIES/article/view/2275>
- Syahril, I. A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Inventaris Pada CV.Alan. *JURNAL ILMIAH KOMPUTER GRAFIS*, 17, No. 1, 26-41. Doi:<https://doi.org/10.51903/Pixel.V17i1.1825>
- Wahyu Sakti Gunawan Irianto, T. S. (2023). Digitalisasi Produk UMKM Berbasis E-Katalog Untuk Meningkatkan Komersialisasi Pemasaran Di Lingkungan Komunitas UMKM

- PADUKA. *Bulletin Of Community Engagement*, 3, No. 2, 153-161. Retrieved From <https://attractivejournal.com/index.php/bce/>
- Wandika, J. (2022). Sistem Informasi Manajemen Aset Pada Kantor Camat Silangkitang Berbasis Web. *Journal Of Student Development Information System (Josdis)*, 2, No. 1, 1-17. Retrieved From <https://jurnal.ulb.ac.id/index.php/josdis/article/view/2814/2284>
- Zikri, H. (2024). Transformasi Ekonomi Digital Untuk Meningkatkan Produktivitas. *Jurnal Ekonomi Syariah*, 02, No. 1, 16-25.
- Alam, A. Z. I., Zaid, M., & Alam, A. A. F. (2023). Digitalisasi Sistem Perlindungan Sosial Kebijakan Di Indonesia Sebagai Langkah Menuju Masyarakat 5.0. *Journal Social Society Vol*, 3(2).
- Anele Apleni, H. S. (2020). *Pmc_7134271*.
- Gunawan, F. (2024). *IMPLEMENTASI SISTEM PEMERINTAHAN BERBASIS ELEKTRONIK (SPBE) DI KANTOR KECAMATAN TAMIANG HULU KABUPATEN ACEH TAMIANG*. Fakultas Ilmu Sosial & Ilmu Politik, Universitas Islam Sumatera Utara.
- Liestiawan, I., Hendrati, I. M., & Wardaya, W. (2025). Peningkatan Cakupan Pemerlu Pelayanan Kesejahteraan Sosial (PPKS) Melalui Website E-Pelayanan Dinas Sosial Kota Surabaya. *Abdimas Galuh*, 7(1), 830–838.
- Okan, A. A. (2024). Exploring The Landscape Of E-Government Maturity Models: Insights From Systematic Mapping Study And Comparative Analysis. *Digital Government: Research And Practice*, 5(2), 1–26.
- Olorunshola, O. E., & Ogwueleka, F. N. (2021). Review Of System Development Life Cycle (SDLC) Models For Effective Application Delivery. Dalam *Information And Communication Technology For Competitive Strategies (ICTCS 2020) ICT: Applications And Social Interfaces* (Hlm. 281–289). Springer.
- Ramadhani, S. S., Panji, K., & Wibowo, E. (2025). Pengembangan Aplikasi Web Layanan Sosial Masjid Jami At Taubah Juanda Menggunakan Framework Laravel. *DBESTI: Journal Of Digital Business And Technology Innovation*, 2(2), 206–214.
- Stevens, E. (2024). *Fundamental User Experience (UX) Design Principles All Designers Should Know (2024)*. Preuzeto.

LAMPIRAN





Similarity Report ID: old:29477:126213366

PAPER NAME	AUTHOR
M. FAUZAN ABDILLAH LUBIS_Digitalisasi Pelayanan Kesejahteraan Sosial Melalui Sistem SIMPEL-SOS Berbasis Web dengan Framework..._OvUM0p17HORIufIA7sgpJWarZD1Be8gOD9wyW1N0.docx	M FAUZAN ABDILLAH LUBIS

WORD COUNT	CHARACTER COUNT
6151 Words	41065 Characters
PAGE COUNT	FILE SIZE
54 Pages	5.5MB
SUBMISSION DATE	REPORT DATE
Jan 15, 2026 8:14 AM GMT+7	Jan 15, 2026 8:16 AM GMT+7

17% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 13% Internet database
- Crossref database
- 14% Submitted Works database

- 4% Publications database
- Crossref Posted Content database

Excluded from Similarity Report

- Bibliographic material
- Abstract

- Cited material
- Small Matches (Less than 15 words)

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

39

Document Accepted 31/8/26

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah

3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area
Access From (repository.uma.ac.id)31/8/26



PEMERINTAH KOTA TEBING TINGGI
DINAS SOSIAL
Jl. Gunung Leuser, Kec. Rambutan, Kota Tebing Tinggi, Prov. Sumatera Utara
Kode Pos 20616, Pos-el : dinsosbt@gmail.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : 400.3/3696/Dinsos-TT/2025

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Dr. H. Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, M.M., M.Si
Jabatan : Kepala Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi

dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : M. Fauzan Abdillah Lubis
NPM : 228160058
Program Studi : Teknik Informatika

Benar telah selesai melaksanakan Kerja Praktek terhitung mulai 25 Agustus s.d 25 September 2025 dengan baik pada Dinas Sosial Kota Tebing Tinggi Surat keterangan dapat di pergunakan sebagaimana mestinya.

Kepala Dinas Sosial
Kota Tebing Tinggi



Dr. H. Muhammad Hasbie Ashshiddiqi, M.M., M.Si
Pembina Utama Muda (IV.c)
NIP 197607312008011001

Dokumen ini telah dibuat dengan cara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan oleh Balai Besar Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN).