

E-SDM KANTOR WILAYAH KEMENTERIAN AGAMA PROVINSI SUMATERA SELATAN

Hutrianto¹ dan Ade Putra²
Dosen Universitas Bina Darma

Jalan Jenderal Ahmad Yani No.3 Palembang

Sur-el: hutrianto@mail.binadarma.ac.id¹, adeputra@mail.binadarma.ac.id²

Abstract: This research was done to make the software E-Human Resources Regional Office of Religious Affairs of South Sumatra Province. In this research, E-HR software can manage the data generated work routines include activity data consists of SK activities, KDP activities, treasurer of activities, number of activities, speakers, participants of the activities, the moderator, the cost of activities, presence, SPPD and reporting. E-HR software is made also to address the needs and transparency in every activity performed. In software development E-SDM using software development Rational Unified Process (RUP) model. In RUP, there are four phases of workmanship Inception Elaboration Construction and Transition.

Keywords: E-SDM, RUP Model, Inception, Elaboration, Construction and Transition.

Abstrak: Penelitian ini dilakukan untuk membuat perangkat lunak E-SDM (Electronic - Sumber Daya Manusia) Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Dalam penelitian ini perangkat lunak E-SDM yang dihasilkan dapat mengelola data rutinitas pekerjaan meliputi data kegiatan terdiri dari SK kegiatan, PPK kegiatan, bendahara kegiatan, nomor kegiatan, narasumber, peserta kegiatan, moderator, biaya kegiatan, presensi, SPPD dan pelaporan. Perangkat lunak E-SDM ini dibuat juga untuk menjawab kebutuhan dan transparansi di setiap kegiatan yang dilakukan. Dalam pengembangan perangkat lunak E-SDM menggunakan metode pengembangan perangkat lunak Rational Unified Process (RUP) model. Dalam RUP ada empat fase pengerjaan Inception (permulaan), Elaboration (perluasan/perencanaan) Construction (konstruksi) dan Transition (transisi).

Kata Kunci: E-SDM, RUP Model, Permulaan, Perluasan, Konstruksi dan Transisi.

1. PENDAHULUAN

Sumber daya manusia adalah komponen terpenting bagi sebuah organisasi. Karena tanpa adanya sumber daya manusia yang baik roda organisasi tentulah tidak berjalan dengan baik pula. Sumber daya manusia menurut Bukhari (1994) adalah daya yang bersumber dari manusia. Sedangkan pendapat Dawan (2002) bahwa yang dimaksud dengan sumber daya manusia adalah sumber daya yang terdapat pada manusia. Dari pengertian ini, ia juga lebih lanjut mengemukakan bahwa dalam hal ini manusia dianggap sebagai yang memiliki sumber daya (*resource*) yang mengandung kekuatan. Kata

sumber yang mempunyai arti tempat keluar atau asal, dipahami sebagai sesuatu asal kekuatan, begitu juga kata "*resource*" yang berasal dari kata kerja latin *surgere*, kata itu menggambarkan suatu mata air itu mengalir terus menerus sekalipun dipakai dalam berjalannya organisasi ada rutinitas yang sering dilakukan oleh para pegawai atau sumber daya manusia didalamnya. Hal tersebut pula yang terjadi pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Dimana pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan memiliki pekerjaan rutin yang sering dilakukan untuk menjalankan tugas, fungsi dan tanggung jawabnya. Diantara pekerjaan rutin yang

dilakukan adalah pengolahan data kegiatan mulai dari pembuatan Surat Keputusan (SK), Pejabat Pembuat Komitmen (PPK) dan kegiatan Bendaraha. Selain itu juga kegiatan yang dilakukan berupa pengolahan data nasumber kegiatan, peserta kegiatan, medertator, biaya kegiatan dan pelaporan dari setiap kegiatan.

Melihat dari kondisi yang ada pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan tersebut dapat disimpulkan bahwa pekerjaan yang dilakukan tidaklah sedikit. Oleh karena itu jika dilakukan dengan cara konvensional maka membutuhkan sumber daya yang cukup banyak. Untuk itu dibutuhkanlah sebuah perangkat lunak seperti E-SDM yang dapat membantu dalam proses kerja dan menjamin transparansi dalam bidang keuangan disetiap kegiatan yang dilakukan. dengan adanya perangkat lunak tersebut maka akan dapat mengelolah data kegiatan, narasumber kegiatan, peserta kegiatan, moderator kegiatan, biaya kegiatan (transfortasi, honor, penginapan) serta pelaporan dari setiap kegiatan tentunya menjadi lebih transparan dalam hal pengelolaan kegiatan.

Untuk membuat perangkat lunak E-SDM yang sesuai dengan kebutuhan Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan maka digunakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak. Metode yang digunakan adalah metode *Rational Unified Process (RUP)*. Menurut Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011) *Rational Unified Process (RUP)* adalah pendekatan pengembangan perangkat lunak yang dilakukan berulang-ulang (*iterative*), fokus pada arsitektur (*architecture-centric*), lebih diarahkan berdasarkan penggunaan kasus (*use case driven*). *RUP* menyediakan pendefinisian struktur yang

baik untuk alur hidup proyek perangkat lunak. *RUP* adalah sebuah produk proses perangkat lunak yang dikembangkan oleh *Rational Software* yang diakuisisi oleh IBM di bulan Februari 2003. *Rational Unified Process* dideskripsikan dalam dua dimensi, yaitu:

- 1) Dimensi pertama digambarkan secara horizontal, mewakili waktu dan menunjukkan aspek dinamis dari pengembangan perangkat lunak. Aspek ini dijabarkan dalam tahapan pengembangan atau fase. Setiap fase akan memiliki suatu *major milestone* yang menandakan akhir dan awal dari fase selanjutnya. Dimensi ini terdiri dari *Inception*, *Elaboration*, *Construction* dan *Transition*.
- 2) Dimensi kedua digambarkan secara vertikal, mewakili aspek-aspek statis dari proses pengembangan perangkat lunak yang dikelompokan kedalam beberapa disiplin terdiri dari *Business Modeling*, *Requirement*, *Analysis and Design*, *Implementasi*, *Test*, *Deployment*, *Configuration and Change Management*, *Project Management* dan *Environment*.

Untuk itu penggunaan *Rational Unified Process (RUP)* merupakan hal yang tepat dalam pengembangan perangkat lunak E-SDM ini.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif. Jika dilihat dari pengertian

metode deskriptif itu sendiri adalah suatu bentuk penelitian yang ditujukan untuk mendeskripsikan fenomena-fenomena yang ada, baik fenomena alamiah maupun fenomena buatan manusia. Fenomena itu bisa berupa bentuk, aktivitas, karakteristik, perubahan, hubungan, kesamaan, dan perbedaan antara fenomena yang satu dengan fenomena lainnya (Sukmadinata, 2006). Maka metode deskriptif sangat tepat jika digunakan untuk mengembangkan sistem informasi atau perangkat lunak E-SDM berdasarkan data-data yang ada dan implementasi dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan *MySQL*.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data untuk penelitian ini, menggunakan beberapa cara yaitu 1) Studi Pustaka, merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan cara membaca dan mempelajari buku-buku, makalah ataupun referensi lain yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas; 2) Wawancara, merupakan suatu pengumpulan data yang dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog secara langsung dengan pihak Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan, Penulis juga melakukan dialog dengan beberapa pegawai dan pimpinan; 3) Pengamatan, merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan langsung maupun tidak langsung terhadap objek yang dibahas. Disini penulis mengamati beberapa sistem yang ada dan penelitian tentang *RUP*; 4) Dokumentasi, merupakan suatu cara pengumpulan data yang dilakukan dengan mengumpulkan dokumen-

dokumen baik berupa laporan maupun dokumen lainnya yang didapat dari Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan.

2.3 Metode Pengembangan Sistem

Metode yang dilakukan dalam implementasi perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan ini adalah metode *Rational Unified Process*. Menurut Rosa dan Shalahuddin (2011) metode *Rational Unified Process* ini terdapat aktifitas-aktifitas sebagai berikut :

1) *Inception* (permulaan)

Tahap ini lebih pada memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat (*requirements*). Berikut adalah tahap yang dibutuhkan pada tahap *inception* ini:

- a. Memahami ruang lingkup dari proyek (termasuk biaya, waktu, kebutuhan, resiko dan lain sebagainya).
- b. Membangun kasus bisnis yang dibutuhkan.

2) *Elaboration* (perluasan/perencanaan)

Tahap ini lebih difokuskan pada perencanaan arsitektur sistem. Tahap ini juga dapat mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat di buat atau tidak. Tahap ini lebih pada analisis dan desain sistem serta implementasi sistem yang fokus pada *prototype*.

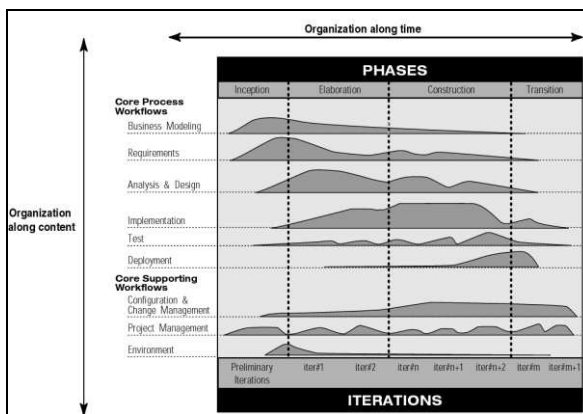
3) *Construction* (konstruksi)

Tahap ini fokus pada pengembangan komponen dan fitur-fitur sistem. Tahap ini lebih pada implementasi dan pengujian

sistem yang fokus pada implementasi perangkat lunak pada kode program.

4) Transition (transisi)

Tahap ini lebih pada *deployment* atau instalasi sistem agar dapat dimengerti oleh *user*. Tahap ini menghasilkan produk perangkat lunak di mana menjadi syarat dari *Initial Operational Capability Milestone* atau batas tonggak kemampuan operasional awal. Aktifitas pada tahap ini termasuk pelatihan *user*, pemeliharaan dan pengujian sistem.



Gambar 1. Siklus Rational Unified Process

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

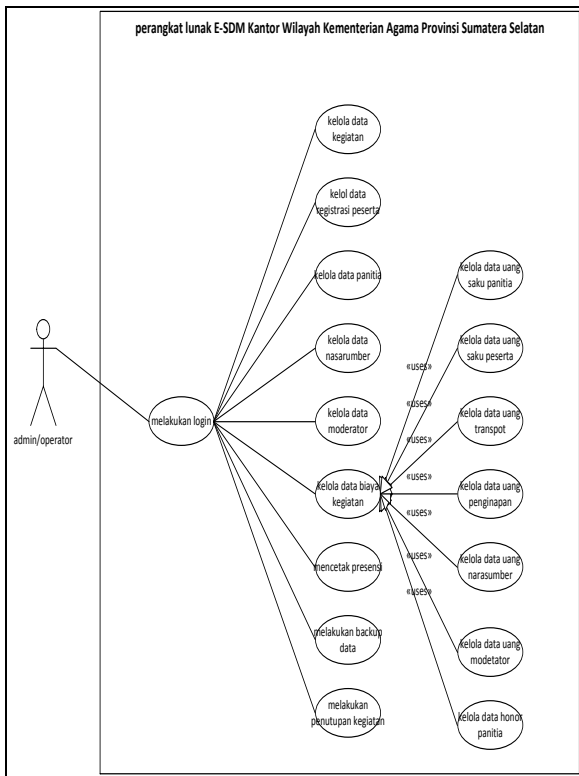
3.1 Perancangan

Dalam melakukan penelitian pembuatan perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan ini penulis menggunakan metode *Rational Unified Process (RUP)*. Dalam metode *Rational Unified Process (RUP)* perancangan yang penulis buat mencakup *inception* dan *elaboration*. Dimana pada *inception focus*

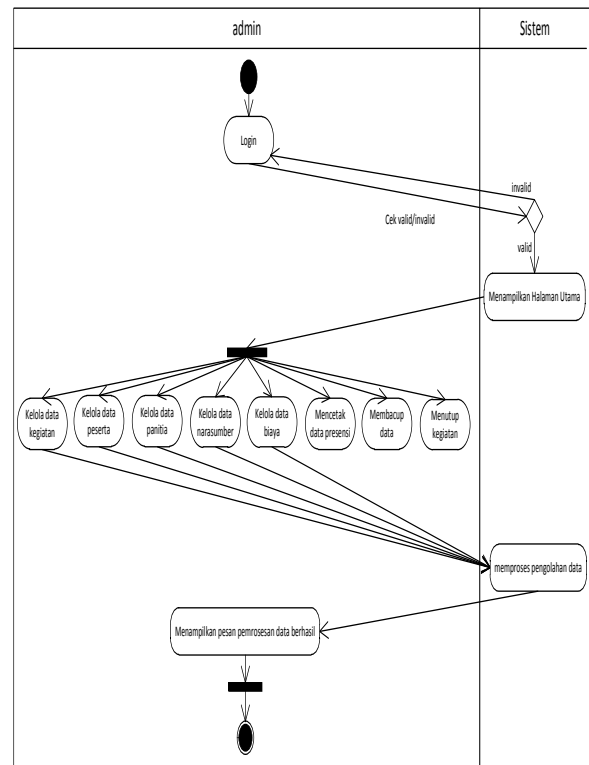
pekerjaan yang dilakukan oleh penulis adalah memodelkan proses bisnis yang dibutuhkan dan mendefinisikan kebutuhan sistem yang akan dibuat (*requirements*). Sedangkan pada fase *elaboration* penulis melakukan perancangan arsitektur dari perangkat lunak. Untuk itu dalam perancangan ini penulis memulai dari fase *inception* dan kemudian fase *elaboration*. Pada fase *inception* penulis menggambarkan proses bisnis kebutuhan perangkat lunak dalam dua diagram. Diagram tersebut adalah *use case diagram* dan *activity diagram*. Sedangkan pada fase *elaboration* perancangan arsitektur penulis gambarkan dalam bentuk perancangan antarmuka perangkat lunak. Untuk itu berikut ini dapat penulis kemukakan penjelasan dari masing-masing fase tersebut.

3.1.1 Use Case Diagram

Use case diagram dibuat untuk melihat fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah perangkat lunak yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Menggambarkan kebutuhan sistem dari sudut pandang pengguna. Mengfokuskan pada proses komputerisasi (*automated processes*). Menggambarkan hubungan antara *use case* dan *actor*. Maka dalam membuat perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan *use case diagram* dapat penulis gambarkan sebagai berikut yang terlihat pada gambar 2.



Gambar 2. Use Case Diagram



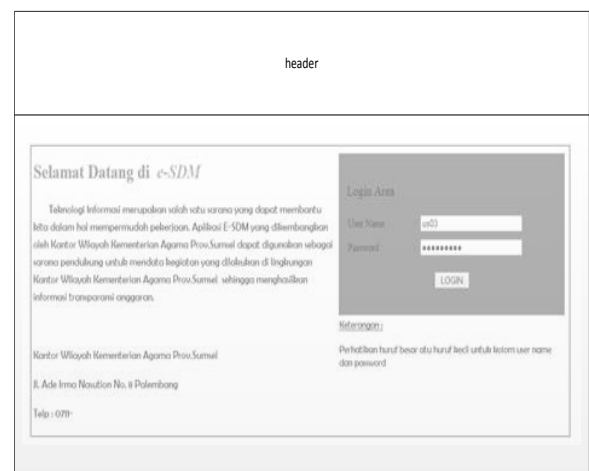
Gambar 3. Activity Diagram

3.1.2 Activity Diagram

Pada rancangan perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan *Activity diagrams* penulis buat untuk menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* dalam rancangan perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan hanya ada satu *activity* yaitu *activity* admin/operator perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Gambar 3 dapat dilihat *activity diagram* dari perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan.

3.1.3 Perancangan Antarmuka

Perancangan antarmuka adalah penerapan dari fase *elaboration*. Dimana pada fase ini focus penulis membuat arsitektur dari perangkat lunak. Perancangan perangkat lunak yang pertama adalah perancangan menu login. Karena dari sini aktivitas admin dapat dimulai. Pada gambar 4 dapat dilihat rancangan dari halaman login.



Gambar 4. Halaman Login

Setelah perancangan halaman login, maka jika perancangan selanjutnya adalah perancangan halaman utama admin. Dimana perancangan halaman ini akan diimplementasikan sebagai halaman admin pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Pada gambar 5 dapat dilihat perancangan halaman utama admin.



Gambar 5. Halaman Utama Admin

Dapat dilihat dari gambar 5 merupakan rancangan halaman utamadmin setelah admin melakukan login. Dari rancangan halaman inilah nantinya admin akan melakukan aktivitas pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Aktivitas yang dapat dilakukan admin nantinya adalah melakukan pengelolaan data kegiatan, pengelolaan data registrasi peserta, pengelolaan data panitia, pengelolaan data narasumber, pengelolaan data narasumber, pengelolaan data moderator, pengelolaan data biaya kegiatan, pengelolaan data pencetakan presensi kegiatan, melakukan backup data.

3.2 Pekodeaan Perangkat Lunak

Pengekodean perangkat lunak adalah fase yang keriga dari metode *Rational Unified*

Process (RUP). Dimana pada fase ini adalah proses penterjemahan dari fase sebelumnya yaitu fase inception dan elaboration. Penerjemahan pada fase pengkodeaan ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL. Untuk itu dapat penulis jelaskan hasil pengkodean yang telah penulis lakukan pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Pertama sebelum pengguna melakukan pengaksesan atau melakukan aktivitas pada halaman admin maka admin harusla melakukan login. Setelah admin memasukkan login dengan benar maka barulah admin dapat melakukan aktivitas. Berikut adalah tampilan dari halaman login.



Gambar 6. Tampilan Halaman Login

Setelah sukses melakukan login, admin barula dapat melihat halaman admin dari perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Selain itu juga pada halaman utama admin ini terdapat banyak menu yang dapat digunakan oleh admin untuk melakukan pengolahan data kegiatan. Gambar 7 berikut dapat dilihat tampilan dari halaman utama admin.



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama Admin

Aktivitas-aktivitas yang dapat dilakukan oleh admin pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan dapat penulis jelaskan sebagai berikut:

1) Halaman Kegiatan

Halaman kegiatan adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk mengelolah data kegiatan. Kegiatan yang dimasuk adalah semua kegiatan yang diselenggarakan oleh Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Setelah kegiatan tersebut ditambah maka data tersebut dapat dilihat pada halaman kegiatan pada bagian daftar kegiatan. Halaman daftar kegiatan dapat dilihat pada gambar 8 berikut ini.



Gambar 8. Tampilan Halaman Daftar Kegiatan

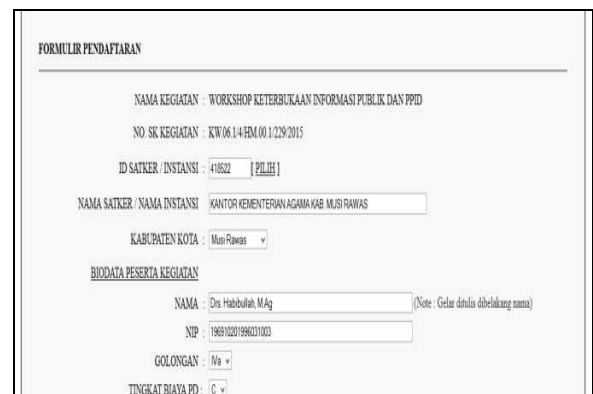
Sedangkan jika admin ingin menambah kegiatan maka dapat mengklik link pada halaman daftar kegiatan yaitu tambah kegiatan. Maka form tambah kegiatan akan tampil seperti yang terlihat pada gambar 9 berikut ini.



Gambar 9. Tampilan Halaman Form Kegiatan

2) Halaman Registrasi Peserta

Halaman registrasi peserta adalah halaman yang digunakan oleh admin untuk melakukan penambahan peserta pada sebuah kegiatan yang ada pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Untuk itu tampilan dari halaman registrasi peserta dapat dilihat pada gambar 10 berikut ini.



Gambar 10. Tampilan Registrasi Peserta

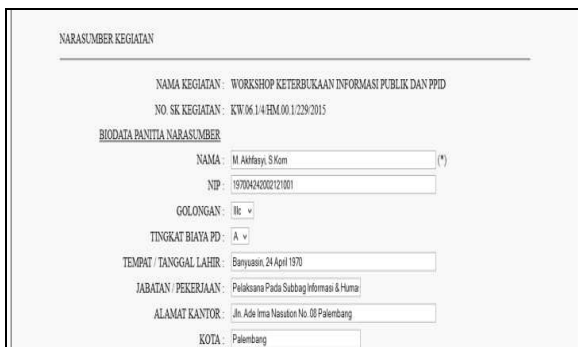
3) Halaman Panitia

Halaman panitia merupakan halaman yang digunakan oleh admin perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan untuk menambah panitia pada sebuah kegiatan yang ada pada Kantor Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Tampilan halaman panitia sendiri dapat dilihat pada gambar 11 berikut ini.



Gambar 11. Tampilan Halaman Panitia

4) Halaman Narasumber

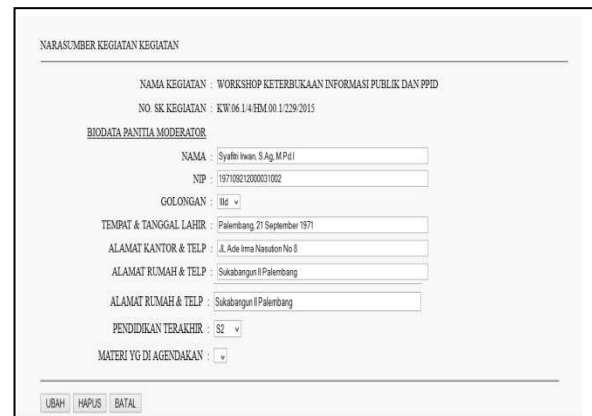


Gambar 12. Tampilan Halaman Narasumber

Gambar 12 merupakan tampilan dari halaman narasumber. Pada halaman narasumber adalah halaman yang digunakan oleh admin perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan untuk menambahkan data narasumber untuk masing-masing kegiatan yang diselenggarakan.

5) Halaman Moderator

Halaman moderator juga merupakan halaman yang digunakan oleh admin untuk memasukkan data moderator acara yang ada pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Gambar 13 dapat dilihat tampilan dari halaman moderator tersebut.



Gambar 13. Tampilan Halaman Moderator

6) Halaman Biaya Kegiatan

Halaman biaya kegiatan adalah halaman yang digunakan untuk mengelola data biaya kegiatan yang diselenggarakan oleh Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan. Biaya kegiatan yang diolah tersebut antara lain adalah biaya uang saku panitia, uang saku peserta, uang tanspot, uang penginapan, uang narasumber, uang moderator dan uang panitia. Untuk masing-masing halaman dari biaya kegiatan tersebut dapat dilihat berikut ini.

Ketika admin ingin mengelolah data biaya kegiatan uang saku panitia maka admin dapat mengklik sub menu pada biaya kegiatan dengan memilih sub menu uang saku panitia. Setelah mengklik menu tersebut maka admin dapat melakukan pengelolaan uang saku panitia. Pada

gambar 14 berikut dapat dilihat tampilan dari halaman uang saku panitia.



Gambar 14. Tampilan Uang Saku Panitia

Sedangkan jika admin ingin melakukan pengolahan data uang saku peserta maka admin memilih sub menu uang saku peserta. Pada gambar 15 dapat dilihat tampilan dari halaman uang saku peserta tersebut.



Gambar 15. Tampilan Uang Saku Peserta

Sedangkan jika admin ingin mengelola data uang transport maka admin dari perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan dapat mengklik sub menu uang transport. Setelah mengklik menu tersebut maka pengelolaan data uang transport

dapat dilakukan. Tampilan halaman uang transport tersebut dapat dilihat pada gambar 16 berikut ini.



Gambar 16. Tampilan Uang Transport

Sedangkan jika admin ingin mengelola data uang penginapan pada perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan maka admin dapat mengklik sub menu uang penginapan. Maka tampilan dari halaman uang penginapan dapat dilihat seperti yang terlihat pada gambar 17.



Gambar 17. Tampilan Uang Penginapan

Sub menu biaya kegiatan selanjutnya adalah sub menu uang narasumber. Pada menu ini admin perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan dapat melakukan pengelolaan data uang

narasumber kegiatan. Pada gambar 18 dapat dilihat tampilan dari halaman uang narasumber.

NO SK : KW.06.1/4.HM.00.1/229/2015
 NAMA KEGIATAN : WORKSHOP KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK DAN PPIID

No	Nama	GOL.	JABATAN	HONOR	PPH Pa.21	JUMLAH DITERIMA
1	Dr. H Hamdi, M.Si	IVa	Kakanwil Kemendagri Provinsi Sumatera Selatan	1.000.000 x 3 Jam = 3.000.000	15 % = 450.000	2.550.000
2	Indra Zuarif, SIP	-	Kepala Perwakilan Ombudsman RI Prov. Sumsei	900.000 x 2 Jam = 1.800.000	5 % = 90.000	1.710.000
3	Prof. Dr. H. Abdillah Isk, M.Ed	IVd	Dosen UIN Raden Fatah Palembang	900.000 x 2 Jam = 1.800.000	15 % = 270.000	1.530.000
4	H Saefudin, S. Ag. M.Si	IIIa	Kanwilbag Infomasi dan Humas	900.000 x 3 Jam = 2.700.000	5 % = 135.000	2.565.000
5	M. Akhijey, S. Kom	IIIc	Pelaksana Pada Subbag Infomasi & Humas	900.000 x 2 Jam = 1.800.000	5 % = 90.000	1.710.000
6	H. Rosidin, S. S., MM	IIIa	Kabid Humas Kemendagri RI	900.000 x 4 Jam = 3.600.000	5 % = 180.000	3.420.000

Gambar 18 Tampilan Uang Narasumber.

Setelah sub menu uang narasumber sub menu selanjutnya adalah sub menu uang moderator. Pada sub menu ini admin dari perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan dapat melakukan pengelolaan data uang moderator. Berikut ini dapat dilihat tampilan dari halaman uang moderator.

NO SK : KW.06.1/4.HM.00.1/229/2015
 NAMA KEGIATAN : WORKSHOP KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK DAN PPIID

No	Nama	GOL.	HONOR	PPH Pa. 21	JUMLAH DI TERIMA
1	Syaiful Irvan, S. Ag. M.Pd I 197109212000031002	IIIa	500.000	5 % = 25.000	475.000
2	Titi Oktavia Sembada, S.I.Kom. 198410062009012010	IIIb	500.000	5 % = 25.000	475.000
3	Nana Yuzeti, SE	-	500.000	5 % = 25.000	475.000

Gambar 19. Tampilan Uang Moderator

Sub menu terakhir adalah sub menu uang panitia. Pada sub menu ini admin dapat melakukan aktivitas pengaturan uang panitia untuk masing-masing kegiatan yang ada pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera. Pada

gambar 20 dapat dilihat tampilan dari halaman sub menu uang panitia.

NO SK : KW.06.1/4.HM.00.1/229/2015
 NAMA KEGIATAN : WORKSHOP KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK DAN PPIID

No	Nama	GOL.	JABATAN	HONOR	PPH Pa.21	JUMLAH DITERIMA
1	H. Saefudin, S. Ag. M.Si	IIIa	Pemanggung Jarak	450.000	5 % = 22.500	427.500
2	Hikmah Romalina, S. Soc	IIIa	Ketua	400.000	5 % = 20.000	380.000
3	Headarwin, SE	IIIc	Sekretaris	300.000	5 % = 15.000	285.000
4	Najmi Miliak, S. Pd I, M.Pd	IIIb	Anggota	300.000	5 % = 15.000	285.000
5	M. Yuzri, S. Kom	-	Anggota	300.000	5 % = 15.000	285.000

Gambar 20. Tampilan Uang Panitia

7) Halaman Cetak Presensi atau Laporan

Halaman cetak presensi atau laporan adalah halaman yang digunakan untuk mencetak presensi dari setiap kegiatan yang diselenggarakan oleh Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera. Pada menu ini presensi atau laporan yang dapat dicetak adalah laporan presensi panitia, laporan presensi peserta, laporan presensi narasumber dan laporan presensi moderator. Untuk setiap laporan tersebut dapat dilihat pada gambar 21 berikut ini.

WORKSHOP KETERBUKAAN INFORMASI PUBLIK DAN PPIID
 Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan Tahun 2015
 Pada Tanggal 09 April 2015 s.d. 11 April 2015 di Asemu Haji Palembang
 Berdasarkan SK Nomor : KW.06.1/4.HM.00.1/229/2015 Tanggal 23 Maret 2015

No	Nama	GOL.	JABATAN/KEPANTIAN	TUGAS KEPANTIAN	TANDA TANGAN
1	H. Saefudin, S. Ag. M.Si 197501022003121002	IIIa	Pemanggung Jarak	Bertanggung jawab atas keseluruhan kegiatan	1.
2	Hikmah Romalina, S. Soc 197808022009012007	IIIa	Ketua	Bertanggung jawab pada saat pelaksanaan kegiatan	2.
3	Headarwin, SE 197510142005011003	IIIc	Sekretaris	Bertanggung jawab mengelola administrasi keuangan seluruh kegiatan sampai dengan laporan akhir	3.
4	Najmi Miliak, S. Pd I, M.Pd 198307302009012006	IIIb	Anggota	Entri data kegiatan pada aplikasi E-SDM dan print out laporan dan softcopy kegiatan	4.
5	M. Yuzri, S. Kom	-	Anggota	Mengelola administrasi perseroan dan persampitan, absensi ATK, pengumpulan, pencetakan piagam dan penghargaan materi	5.

Palembang, 11 April 2015
 Ketua Panitia

Gambar 21. Tampilan Laporan Presensi Panitia

4. SIMPULAN

Simpulan yang dapat diambil dalam penulisan ini antara lain adalah sebagai berikut:

- 1) Perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan telah dikembangkan dengan menggunakan metode *rational unified process (RUP)* dan bahasa pemrograman PHP serta basis data MySQL.
- 2) Perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan dapat melakukan pengelolaan data kegiatan, registrasi peserta, panitia, narasumber, moderator dan biaya kegiatan.
- 3) Perangkat lunak E-SDM Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Sumatera Selatan dapat menampilkan laporan berupa panitia, peserta, narasumber dan moderator.

DAFTAR RUJUKAN

Bukhari, Zainun. 1994, *Manajemeen Sumber daya Manusia Indonesia*. CV Haji Masagung. Jakarta.

Dawan, Raharjo. 2002. *Islam dan Transformasi Budaya*. PT. Dana Bhakti Prima Yasa. Yogyakarta.

Shalahuddin M dan A.S Rosa. 2011. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Modula. Bandung.

Sukmadinata, Syaodih Nana. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Remaja Rosdakarya. Bandung.