

**LAPORAN**  
**PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**

**JASA KONSULTANSI TEKNOLOGI INFORMASI  
PEMBANGUNAN APLIKASI COMMAND CENTER  
FUNGSI PIMPINAN**



**Tim:**  
**Alivia Yulfitri**  
**Yunita Fauzia Achmad**

**UNIVERSITAS ESA UNGGUL**  
**JAKARTA**  
**2019**

### HALAMAN PENGESAHAN

1. **Judul P2M Internal** : Jasa konsultasi teknologi informasi pembangunan aplikasi command center fungsi pimpinan
2. **Nama Mitra** : Dinas Komunikasi dan Informatika Bandung, Provinsi Jawa Barat
3. **Ketua Pelaksana**
  - a. **Nama** : Alivia Yulfitri
  - b. **NIDN** : 0322027605
  - c. **Jabatan/Gol** : Tenaga pengajar
  - d. **Program Studi** : Sistem Informasi
  - e. **Perguruan Tinggi** : Universitas Esa Unggul
- Anggota:**
  - a. **Nama** : Yunita Fauzia Achmad
  - b. **NIDN** : 0311068902
  - c. **Jabatan/Gol** : Tenaga pengajar
  - d. **Program Studi** : Sistem Informasi
- Perguruan Tinggi** : Universitas Esa Unggul
4. **Lokasi Kegiatan**
  - a. **Wilayah** : Bandung
  - b. **Kotamadya** : Bandung
  - c. **Propinsi** : Jawa Barat
  - d. **Jarak PT ke Lokasi** : 160 Km
5. **Luaran yang dihasilkan** : Aplikasi Command Center Fungsi Pimpinan
6. **Jangka waktu** : 3 bulan
7. **Biaya** : -

Jakarta, 15 Januari 2020

Mengetahui,  
Dekan

Ketua Pelaksana

  
  
**Dr. Ir. Husni S. Sastramihardja, M.T.**  
NIDN. 214030494

  
**Alivia Yulfitri, S.Si., M.T.**  
NIK. 216090651

Mengetahui  
Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian pada Masyarakat

  
  
**(Dr. Erry Yudhya Mulyani, M.Sc)**  
NIK : 209100388

## DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
DAFTAR ISI .....	iii
RINGKASAN.....	4
BAB 1. PENDAHULUAN .....	5
BAB 2. TARGET DAN LUARAN .....	6
BAB 3. METODE PELAKSANAAN .....	6
BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI .....	7
BAB 5. JADWAL KEGIATAN .....	7
BAB 6. PENUTUP .....	8
LAMPIRAN.....	9

## RINGKASAN

Pelaksanaan pengabdian masyarakat diselenggarakan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat, Bandung, bertujuan untuk membantu mengembangkan aplikasi *Command Center* Fungsi Pimpinan. Target khusus yang ingin dicapai adalah dibuatnya aplikasi *command center* fungsi pimpinan, yang diharapkan sangat membantu dalam mempermudah jalannya meeting dan koordinasi antar pihak terkait. *Command Center* juga dapat membantu memastikan setiap keputusan penting, respon dan aksi yang diambil adalah seakurat mungkin sesuai data yang ada. Metode yang digunakan adalah pengembangan aplikasi menggunakan metode scrum. Ini adalah metodologi adaptif, berulang, cepat, fleksibel, dan efektif yang dirancang untuk memberikan nilai yang signifikan dengan cepat dan seluruh proyek. Pelaksanaan diawali dengan tahapan analisis kebutuhan, desain, pembangunan aplikasi, serta pengujian aplikasi. Diharapkan aplikasi yang dihasilkan dapat segera diterapkan dan dimanfaatkan secara nyata pada pekerjaan sehari-hari.

## **BAB 1. PENDAHULUAN**

### **1.1 Analisis Situasi**

Saat ini Pusat Komando atau juga disebut *Command Center* sudah merupakan suatu kebutuhan yang cukup mendesak baik di instansi tingkat pusat maupun daerah (provinsi dan kabupaten/kota).

*Command center* dapat dipandang sebagai ruangan pusat visualisasi dan integrasi data juga sebagai monitoring room. Tidak hanya itu, *Command Center* sangat membantu dalam mempermudah jalannya meeting dan koordinasi antar pihak terkait. *Command Center* juga dapat membantu memastikan setiap keputusan penting, respon dan aksi yang diambil adalah seakurat mungkin sesuai data yang ada. *Command Center* sangat penting bagi kantor instansi pemerintahan dan perusahaan-perusahaan yang memerlukan manajemen krisis. Beberapa kantor pusat daerah di Indonesia telah memiliki *Command Center* sebagai pusat integrasi data mereka, untuk koordinasi dengan Perangkat Daerah yang lebih efisien.

### **1.2 Permasalahan Mitra**

Saat ini Pemerintah Provinsi Jawa Barat sedang membangun *Command Center* sebagai pusat kendali yang akan digunakan baik sebagai ruang monitoring, integrasi data, maupun pusat kendali Pemerintahan.

Selain kebutuhan Infrastruktur dan perangkat, dibutuhkan adanya aplikasi (*software*) yang dapat memberikan visual kepada pimpinan daerah sesuai kebutuhan. Dengan dasar kebutuhan tersebut Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat akan melaksanakan pekerjaan Belanja Jasa Konsultansi Teknologi Informasi Pembangunan Aplikasi *Command Center* Fungsi Pimpinan pada kegiatan Pengadaan Perpanjangan Software Pendukung Data Center, *Command Center* dan Pengadaan Software Layanan Jaringan Pemprov Jabar.

## **BAB 2. SOLUSI DAN TARGET LUARAN**

Solusi yang dilakukan adalah melakukan pengembangan:

1. Aplikasi Media Analytics;
2. GIS dan Web Survey Pelaporan;

3. Aplikasi Executive Dashboard;
4. Aplikasi Sistem Agregator Pelaporan;
5. Aplikasi GIS;
6. Sistem Penyedia Informasi Kewilayahan;

Jenis luaran yang dihasilkan adalah berupa aplikasi *command center* fungsi pimpinan.

### **BAB 3. METODE PELAKSANAAN**

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat yang dilakukan adalah fokus pada kegiatan analisis dan desain aplikasi *command center* fungsi pimpinan. Adapun tahapan yang dilaksanakan terdiri dari:

1. Analisis kebutuhan yaitu menganalisis kebutuhan aplikasi *command center*, mendefinisikan kebutuhan bisnis proses *command center*.
2. Merancang desain dan pembangunan Aplikasi *command center*.
3. Pengujian Aplikasi

### **BAB 4. KELAYAKAN PERGURUAN TINGGI**

#### **4.1 Kinerja LPPM – UEU**

Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Esa Unggul, disingkat dengan LPPM – UEU di bentuk tahun 1994 dan dikukuhkan pada tanggal 1 Oktober 1998 berdasarkan Surat Keputusan Ketua Yayasan Kemala No. 041/KYK/SK/X/98. LPPM - UEU adalah unit otonom yang bertanggung jawab langsung kepada Rektor. LPPM – UEU merupakan unsur pelaksana kegiatan dan mengkoordinir penelitian dan pengabdian kepada masyarakat di lingkungan Universitas Esa Unggul.

Dalam menyelenggarakan fungsi-fungsinya, LPPM – UEU mengemban tugas pokok sebagai berikut:

1. Melaksanakan penelitian terhadap ilmu pengetahuan, teknologi serta masalah-masalah kemasyarakatan, baik untuk kepentingan pendidikan maupun untuk kepentingan pembangunan.
2. Melaksanakan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat.
3. LPPM–UEU melaksanakan kegiatan untuk menyelenggarakan koordinasi perencanaan, pelaksanaan, pemantauan dan evaluasi pelaksanaan kegiatan

penelitian serta pengkajian dan pendokumentasian kegiatan penelitian tersebut, selain itu LPPM–UEU ikut mengusahakan dan mengendalikan sumber daya penelitian, dengan tugas pokok: menyelenggarakan kegiatan penelitian di bidang sains, teknologi, dan sosial budaya serta menyelenggarakan kajian di bidang pembangunan dan pengembangan di bidang *sains*, teknologi, ekonomi dan sosial budaya.

LPPM–UEU dalam bidang Pengabdian kepada Masyarakat bertugas untuk melaksanakan, mengkoordinasikan, memantau dan menilai pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat, mendokumentasikan serta ikut mengusahakan sumber daya yang diperlukan, dengan tugas pokok:

1. Mengkaji ilmu pengetahuan, teknologi, sosial budaya untuk kepentingan pembangunan melalui kegiatan pendidikan dan pelatihan masyarakat.
2. Melaksanakan pengembangan konsepsi terhadap pembangunan berbasis masyarakat.

Dalam pelaksanaan kegiatannya LPPM–UEU secara keseluruhan didukung oleh para peneliti yang merupakan tenaga pengajar di Universitas Esa Unggul dari berbagai disiplin ilmu seperti Teknik Planologi, Transport Planning, Traffic Engineer, Teknik Informatika, Teknik Industri, Ekonomi Akuntansi, Manajemen, Hukum, Kesehatan Masyarakat, Administrasi Bisnis, Psikologi, Ilmu Komunikasi, Perpajakan dan Desain Industri Kreatif.

#### **4.2 Kinerja Anggota Tim Pengusul**

Tim pengusul program ini terdiri dari dosen dan praktisi yang memiliki latar belakang disiplin ilmu dan kepakaran antara lain: Analisis Bisnis, Database, Sistem Informasi, dan GIS. Dengan keahlian yang berbeda, diharapkan dapat memberikan kontribusi untuk mendukung terlaksananya kegiatan pembangunan aplikasi *command center* fungsi pimpinan, di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat, Bandung.

### **BAB 5. JADWAL KEGIATAN**

Kegiatan ini dilaksanakan pada:

Tanggal : 1 Oktober – 31 Desember 2019

Metode : Pengembangan Aplikasi

Materi : Pengembangan Aplikasi *Command Center* Fungsi Pimpinan

## **BAB 6. PENUTUP**

Demikian pengabdian masyarakat yang dilakukan khususnya pengembangan aplikasi *command center* fungsi pimpinan dalam rangka melaksanakan tugas pokok dan fungsinya Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat. Atas perhatian dan kerjasama semua pihak yang turut membantu suksesnya acara ini kami ucapkan terima kasih.

Jakarta, Januari 2020  
Pelaksana Pengabdian kepada Masyarakat



(Alivia Yulfitri)

Lampiran 1. Foto-foto Kegiatan



## Lampiran 2. Surat Keterangan



### SURAT REFERENSI

003/SK.Ref/TORCHE-ADM/1/2020

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Charli Novitriyanto  
Jabatan : Direktur Utama CV. Torche Indonesia  
Alamat Perusahaan : Jl. Martanegara No. 56 Turangga - Kota Bandung

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Alivia Yulfitri  
Alamat : Komp. Jaladhapura, Jl. Cendrawasih I Blok D/17 RT. 007 RW. 013  
Kel. Margahayu, Kec. Bekasi Timur, Kota Bekasi

Merupakan Tenaga Ahli CV. Torche Indonesia yang telah menyelesaikan tugas dan tanggungjawabnya dengan baik pada :

Nama Pekerjaan : Jasa Konsultansi Teknologi Informasi Pembangunan Aplikasi  
Command Center Fungsi Pimpinan  
Instansi : Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat  
Posisi Penugasan : Senior IT Architect  
Periode Penugasan : 01 Oktober - 31 Desember 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 07 Januari 2020

CV. Torche Indonesia

Charli Novitriyanto  
Direktur Utama

Office  
Jl. Martanegara No. 56 Bandung  
Workshop  
Jl. Cendrawasih No. 13 Bandung  
Phone/Facsimile  
+62 25 73314403  
Email  
corp@torche.co.id





## **SURAT REFERENSI**

003/SK.Ref/TORCHE-ADM/I/2020

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Charli Novitriyanto  
Jabatan : Direktur Utama CV. Torche Indonesia  
Alamat Perusahaan : Jl. Martanegara No. 56 Turangga - Kota Bandung

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Yunita Fauzia Achmad  
Alamat : Jl. Galunggung XI/D-15/10 RT 004, RW 010 Cengkareng  
Jakarta

Merupakan Tenaga Ahli CV. Torche Indonesia yang telah menyelesaikan tugas dan tanggungjawabnya dengan baik pada :

Nama Pekerjaan : Jasa Konsultansi Teknologi Informasi Pembangunan Aplikasi  
Command Center Fungsi Pimpinan  
Instansi : Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat  
Posisi Penugasan : Senior IT Architect  
Periode Penugasan : 01 Oktober - 31 Desember 2019

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Bandung, 07 Januari 2020  
CV. Torche Indonesia

**Charli Novitriyanto**  
Direktur Utama

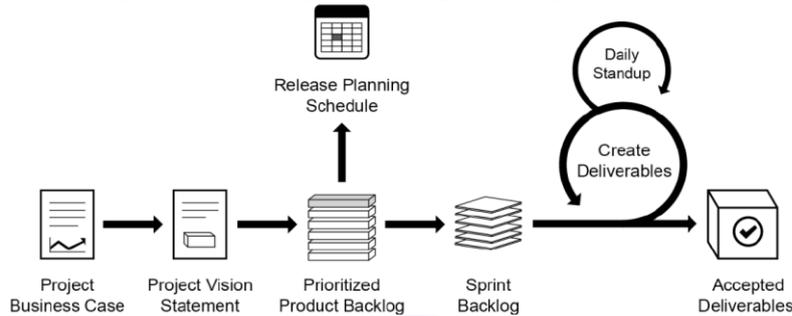
Office  
Jl. Martanegara No. 56 Bandung  
Workshop  
Jl. Gandariaan No. 10 Bandung  
Phone/Facsimile  
+62 22 75314433  
Email  
corporate@torche.co.id



### Lampiran 3. Laporan Kegiatan

#### Metodologi Scrum pada Pengembangan Software

Scrum adalah salah satu metodologi agile paling populer. Ini adalah metodologi adaptif, berulang, cepat, fleksibel, dan efektif yang dirancang untuk memberikan nilai yang signifikan dengan cepat dan seluruh proyek. Scrum menjamin transparansi dalam komunikasi dan menciptakan lingkungan akuntabilitas kolektif dan kemajuan terus menerus. Kerangka scrum, sebagaimana didefinisikan dalam SBOK Guide, yang disusun sedemikian rupa sehingga mendukung pengembangan produk dan layanan di semua jenis industri dan dalam setiap jenis proyek, terlepas dari kompleksitas terdapat 8 (delapan) tahapan antara lain :



Gambar 1 Tahapan Scrum

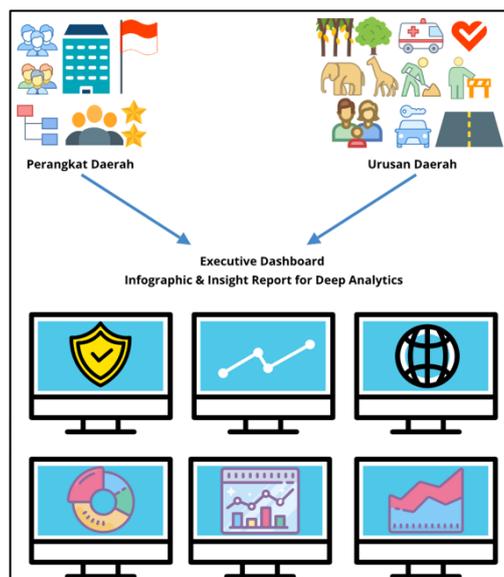
#### Tahap Analisis dan Desain

Hasil pelaksanaan tahap ini berupa dokumen Software Requirement Specifications dan Software Design Description.

#### Gagasan Baru / Apresiasi Inovasi

Berikut ini beberapa gagasan baru / inovasi yang akan diimplementasikan pada masing-masing aplikasi untuk mengoptimalkan kinerja Sistem Command Center.

#### Executive Dashboard



Gambar 2 Ilustrasi Rancangan Dashboard

Executive Dashboard akan mempermudah Pimpinan untuk menganalisa perangkat dan urusan daerah serta menjadi salah satu sumber akurat dalam pengambilan keputusan.

## Desain Aplikasi

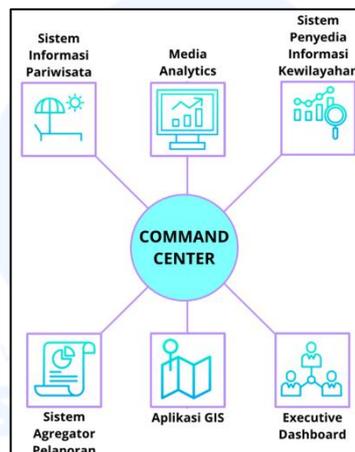
Keberhasilan sebuah sistem informasi, selain konten yang ditampilkan akurat adalah desain user interface yang baik. Adapun desain user interface yang akan disampaikan oleh pihak konsultan akan berpatokan pada hal-hal sebagai berikut:

1. Konsisten. Satu hal yang paling penting adalah konsistensi dalam membuat user interface. Contoh konsistensi adalah ketika satu event klik berlaku untuk memilih item maka event tersebut juga digunakan untuk event yang lain. Masalah penempatan tombol juga harus konsisten, konsistensi ini bisa dilihat dari penempatan tombol, label atau warna yang digunakan. Dengan adanya konsistensi ini maka akan membantu untuk membentuk mental user untuk memahami cara kerja aplikasi.
2. Standar. Untuk memastikan bahwa konsistensi tetap terjaga maka harus dibuat sebuah standar, dimana semua desain akan mengacu pada standar tersebut. Pendekatan yang paing baik adalah mengacu pada standar industri yang disesuaikan dengan spesifikasi kebutuhan aplikasi yang dibuat. Beberapa standar seperti IBM (1993) dan microsoft (1995) akan membantu dalam mendefinisikan kebutuhan 95 sampai 99 persen. Dengan mengacu pada standar indsutri maka tidak hanya memperoleh kelebihanannya saja akan tetapi aplikasi yang dibuat juga akan mempunyai Look and Feel atau penampilan seperti pada aplikasi lain yang biasa digunakan oleh user. Standar desain UI harus di tentukan pada saat proses pendefinisian awal infrastruktur aplikasi yang akan dibuat.
3. Dapat digunakan dengan mudah baik oleh orang awam maupun yang expert. Biasanya dalam satu perusahaan terdapat beberapa level pengguna mulai dari yang tidak tahu sama sekali sampai dengan yang berpengalaman. Dalam pengembangan aplikasi, developer harus mempertimbangkan agar user intefaceyang ada harus tetap bisa digunakan oleh berbagai level pengguna tersebut. Tidak terlalu sulit bagi pengguna awam dan tetap mempunyai fitur yang bisa digunakan oleh pengguna expert.
4. Navigasi antar Layar yang sesuai dengan workflow. Apabila kesulitan untuk melakukan perpindahan dari satu layar ke layar yang lain maka user akan merasa jengkel dan stress. Ketika perpindahan dari satu layar ke layar yang lain sesuai dengan alur kerja user, maka user akan merasa nyaman untuk menggunakannya. Yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah bahwa setiap user mempunyai pendekatan yang berbeda sehingga aplikasi yang dibuat harus mampu menampungnya.
5. Menu Navigasi yang sesuai dengan kultur pengguna. Dalam masyarakat kita kebanyakan orang membaca dari kiri ke kanan dan dari atas ke bawah, sehingga dalam melakukan desain layar atau menu navigasi maka sebaiknya juga dari kiri kekanan dan atau dari atas ke bawah. Sehingga user akan lebih merasa familiar dan tidak perlu penyesuaian lagi.
6. Pemberian komentar dan Label secara tepat. Teks yang ditampilkan pada layar aplikasi adalah merupakan sumber utama informasi bagi user. Sehingga apabila teks yang ditampilkan salah atau kurang tepat, maka hal tersebut akan mengakibatkan user bingung atau salah mengerti tentang aplikasi. Kondisi tersebut lagi-lagi akan menyebabkan user merasa tidak nyaman untuk menggunakannya. Dalam hal ini kata atau kalimat yang ditampilkan harus jelas dan mudah dimengerti oleh user dan mewakili operasi yang dilakukan tetapi harus tetap singkat.

7. Referensi user interface dari aplikasi lain dengan cerdas. Sampai kita mengerti bahwa aplikasi lain menggunakan standar user interface, maka tidak bisa diasumsikan bahwa user interface yang dibuat sudah cukup standar mengingat tidak sedikit developer yang meniru user interface aplikasi lain padahal tidak tahu apakah user interface aplikasi yang ditiru bagus atau tidak.
8. Penggunaan Warna dengan tepat. Warna harus digunakan dengan sederhana dan hanya digunakan apabila memang diperlukan. Permasalahan dengan warna ini adalah bahwa pada kenyataannya ada beberapa user yang buta warna, sehingga apabila memang diperlukan untuk menandai sesuatu maka dapat ditambahkan dengan simbol disampingnya. Selain itu penggunaan warna ini juga harus konsisten. Masalah lain dengan warna yang harus diperhatikan adalah kontras, dimana agar warna-warna yang ada tetap bisa dibaca dengan baik maka sebaiknya melakukan kombinasi antara warna gelap dan warna terang.

Patokan-patokan pembuatan desain *user interface* tadi akan menjadi salah satu hal yang akan dilakukan oleh konsultan dalam mendesain antar muka (*user interface*) Sistem Command Center yang dibangun.

### Aplikasi-Aplikasi Sistem Command Center

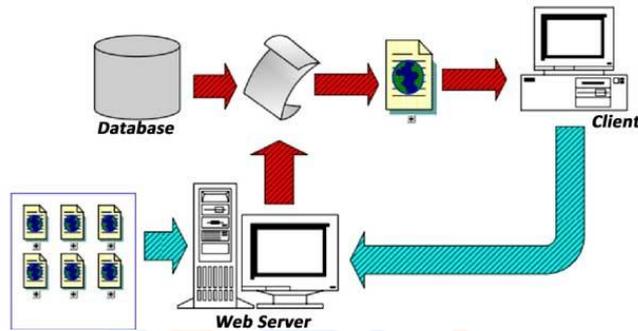


Gambar 3 Aplikasi pada Sistem Command Center

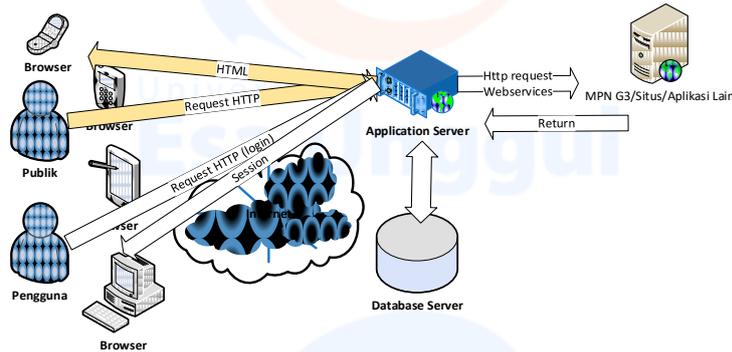
### Arsitektur Sistem dan Platform Teknologi

#### Arsitektur Sistem

Secara sederhana, arsitektur sistem yang kami usulkan untuk diterapkan dalam hal Pembangunan Sistem command center ini yaitu dengan menggunakan metode 2 (dua) tier server dan dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 0 Arsitektur Aplikasi - Server



Gambar 3 Sistem Arsitektur - Database

Beberapa hal terkait sistem arsitektur ini, kami mengusulkan sebagai berikut:

- Dengan model 2 (dua) tier server ini, maka server Database dan server Web berada atau diinstall pada server yang berbeda. Hal ini memungkinkan aplikasi dan database lebih handal, berbasis layanan dan relatif sedikit lebih aman.
- Kami mengusulkan untuk tidak menyimpan file dalam database dalam bentuk BLOB. Pengalaman kami, menyimpan file dalam bentuk BLOB dalam database akan mengurangi performansi query. Kami lebih sering dan menyukai menyimpan file tetap sebagai file di repositori atau *file system* yang ada. Database akan menyimpan metadatanya sekaligus path ke lokasi file tersebut berada.
- Kami merasa perlu untuk menyediakan fasilitas backup. Meskipun kemudian dalam implementasinya sangat tergantung kepada ketersediaan pada sistem eksisting, namun pada kesempatan ini kami ingin mengusulkan penggunaan database backup untuk memastikan data yang tersimpan dapat tersimpan dengan baik. Dalam proses backup kami mengusulkan menggunakan replikasi ke database lain. Idealnya, database operasional dan database backup ditempatkan pada server fisik yang berbeda. Jika tidak memungkinkan, proses backup dapat memanfaatkan fasilitas dumping yang dijalankan menggunakan job scheduler. Hasil dumping disimpan sementara di database dan kemudian dapat dipindahkan ke CD/DVD atau media lainnya.

Platform teknologi yang digunakan sebagai berikut:

Tabel 1 Teknologi yang digunakan

Technology Term	Technology Platform
Web Server	Apache Web Server 2.4.x atau lebih baru
Programming Language	PHP 7.2 atau lebih baru
Application Framework	Laravel 5.7 atau lebih baru

Programming Framework	MVC/MVVM Framework
Web Services	REST
Database Server	PostgreSQL 9.0 atau lebih baru
Supported Browser	Multi web browser (desktop & mobile)

Berikut adalah detil kegiatan desain dan pengembangan aplikasi:

### 1. Aplikasi Executive Dashboard

#### Summary Progress Sprint-01

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Membuat Halaman Login	100	Prototype
2	Membuat Menu & Halaman Landing Page	100	Prototype
3	Membuat Halaman Informasi (Served)	100	Prototype
3.1	Membuat Halaman Statistik/Chart Issue (Media Social)	100	Prototype
3.2	Membuat Halaman Detail Issue (Media Social)	100	Prototype
3.3	Membuat Halaman Statistik/Chart Aduan (LAPOR!, JQR)	100	Prototype
3.4	Membuat Halaman Detail Aduan (LAPOR!, JQR)	100	Prototype
3.5	Membuat Halaman Peta Alert (Disaster)	100	Prototype
3.6	Membuat Halaman Detail Alert (Disaster)	100	Prototype
3.7	Membuat Halaman Statistik/Chart IKP (Instruksi Khusus Pimpinan)	100	Prototype
3.8	Membuat Halaman Detail IKP (Instruksi Khusus Pimpinan)	100	Prototype
3.9	Membuat Halaman Statistik/Chart SAPA WARGA	100	Prototype
3.10	Membuat Halaman Detail SAPA WARGA	100	Prototype
3.11	Membuat Halaman Statistik/Chart Proyek Strategis	100	Prototype
3.12	Membuat Halaman Detail Proyek Strategis	100	Prototype
3.13	Membuat Halaman Statistik/Chart Keuangan Daerah	100	Prototype
3.14	Membuat Halaman Detail Keuangan Daerah	100	Prototype
3.15	Membuat Halaman Statistik/Chart Pendapatan Daerah	100	Prototype
3.16	Membuat Halaman Detail Pendapatan Daerah	100	Prototype
3.17	Membuat Halaman Statistik/Chart IKU (Indikator Kinerja Utama)	100	Prototype
3.18	Membuat Halaman Detail IKU (Indikator Kinerja Utama)	100	Prototype
3.19	Membuat Halaman Statistik/Chart Kerjasama	100	Prototype
3.20	Membuat Halaman Detail Kerjasama	100	Prototype
3.21	Membuat Halaman Statistik/Chart Prestasi	100	Prototype
3.22	Membuat Halaman Detail Prestasi	100	Prototype
3.23	Membuat Halaman Statistik/Chart Kewilayahan	100	Prototype
3.24	Membuat Halaman Detail Kewilayahan	100	Prototype
<b>Total</b>		<b>100</b>	

#### Summary Progress Sprint-02

No	Fitur	Progress (%)	Notes
----	-------	--------------	-------

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
<b>1</b>	<b>Membuat Halaman Informasi (Exploration)</b>		
1.1	Membuat Halaman Statistik/Chart Keuangan Daerah	100	Prototype
1.2	Membuat Halaman Detail Keuangan Daerah	100	Prototype
1.3	Membuat Halaman Statistik/Chart Kepegawaian	100	Prototype
1.4	Membuat Halaman Detail Kepegawaian	100	Prototype
1.5	Membuat Halaman Statistik/Chart Infrastruktur	100	Prototype
1.6	Membuat Halaman Detail Infrastruktur	100	Prototype
1.7	Membuat Halaman Statistik/Chart Kesehatan	100	Prototype
1.8	Membuat Halaman Detail Kesehatan	100	Prototype
1.9	Membuat Halaman Statistik/Chart Pendidikan	100	Prototype
1.10	Membuat Halaman Detail Pendidikan	100	Prototype
1.11	Membuat Halaman Statistik/Chart Desa	100	Prototype
1.12	Membuat Halaman Detail Desa	100	Prototype
<b>Total</b>		<b>100</b>	

#### Summary Progress Sprint-03

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Membuat Halaman Login	100	Implement Data/API
2	Membuat Menu & Halaman Landing Page	100	Implement Data/API
<b>3</b>	<b>Membuat Halaman Informasi (Served)</b>		
3.1	Membuat Halaman Alert	100	Implement Data/API
3.2	Membuat Halaman Hoax	100	Implement Data/API
3.3	Membuat Halaman Issue Media	100	Implement Data/API
3.4	Membuat Halaman Aduan	100	Implement Data/API
3.5	Membuat Halaman IKP	100	Implement Data/API
3.6	Membuat Halaman Sapa Warga	100	Implement Data/API
3.7	Membuat Halaman Program Juara	100	Implement Data/API
3.8	Membuat Halaman Proyek Strategis	100	Implement Data/API
3.9	Membuat Halaman Keuangan Daerah	100	Implement Data/API
3.10	Membuat Halaman Pendapatan Daerah	100	Implement Data/API
3.11	Membuat Halaman IKU	100	Implement Data/API
3.12	Membuat Halaman Kerjasama	100	Implement Data/API
3.13	Membuat Halaman Prestasi	100	Implement Data/API
3.14	Membuat Halaman Kewilayahan	100	Implement Data/API
<b>Total</b>		<b>100</b>	

### Summary Progress Sprint-04

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Back End</b>			
1	Membuat Halaman Login	100	
2	Membuat Menu & Halaman Landing Page	100	
3	Membuat Halaman Input Data HOAX	100	
4	Membuat Halaman Input Data Kerjasama	100	
5	Membuat Halaman Input Data Prestasi	100	
<b>Total</b>		<b>100</b>	

### Summary Progress Sprint-05

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Membuat Halaman Aduan	100	penyelesaian sprint sebelumnya
2	Membuat Halaman IKP	100	penyelesaian sprint sebelumnya
3	Membuat Halaman Sapa Warga	100	penyelesaian sprint sebelumnya
4	Membuat Halaman Proyek Strategis	100	penyelesaian sprint sebelumnya
5	Membuat Halaman Keuangan Daerah	100	penyelesaian sprint sebelumnya
6	Membuat Halaman Pendapatan Daerah	100	penyelesaian sprint sebelumnya
7	Membuat Halaman Prestasi	100	penyelesaian sprint sebelumnya
8	Membuat Halaman Kewilayahan	100	penyelesaian sprint sebelumnya
<b>Total</b>		<b>100</b>	

### Sistem Penyedia Informasi Kewilayahan

#### Summary Progress Sprint-01

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Membuat Menu & Halaman Landing Page	100	
2	Membuat Halaman Pencarian Data (Fact Sheet Wilayah)	100	
<b>Back End</b>			
1	Master Data Wilayah	100	
2	Master Data Indikator	100	
<b>Total</b>		<b>100</b>	

#### Summary Progress Sprint-02

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			

No	Fitur	Progress (%)	Notes
1	Membuat Halaman List Data Wilayah	100	
2	Membuat Halaman Detail Info Pembangunan Berdasarkan Wilayah	100	
3	Membuat Halaman Infographic Pembangunan Berdasarkan Wilayah	100	
<b>Total</b>		<b>100</b>	

### Summary Progress Sprint-03

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Membuat Halaman Pencarian Data (Fact Sheet Indikator)	100	
2	Membuat Halaman List Data Indikator	100	
3	Membuat Halaman Detail Fact Sheet Pembangunan Berdasarkan Indikator	100	
4	Membuat Halaman Infographic Pembangunan Berdasarkan Indikator	100	
5	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APK PAUD"	100	
6	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APK SD"	100	
7	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APK SMA"	100	
8	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APK SMP"	100	
9	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APM SD"	100	
10	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APM SMA"	100	
11	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "APM SMP"	100	
12	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Harapan Lama Sekolah"	100	
13	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Indeks Pembangunan Manusia"	100	
14	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk"	100	
15	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Area Metropolitan"	100	
16	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Laki-Laki"	100	
17	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Miskin"	100	
18	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Perempuan"	100	
19	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah SD Negeri"	100	
20	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah SMA Negeri"	100	
21	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah SMK Negeri"	100	
22	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah SMP Negeri"	100	

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Total</b>		<b>100</b>	

#### Summary Progress Sprint-04

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Membuat Halaman Data Politik (Pilkada dan Pilpres)	100	
2	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka"	100	
3	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Kepadatan"	100	
4	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Ketinggian"	100	
5	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Laju Pertumbuhan Penduduk"	100	
6	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Luas"	100	
7	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Pelayanan Publik"	100	
8	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Pemantapan Jalan"	100	
9	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Pengeluaran perkapita"	100	
10	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Persentase Penduduk Miskin"	100	
11	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Rasio Elektrifikasi"	100	
12	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Rasio GINI"	100	
13	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Rasio Jenis Kelamin"	100	
14	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Rata-Rata Lama Sekolah"	100	
15	Menampilkan Data Top 5, Proporsi, Ranking Berdasarkan Indikator "Umur Harapan Hidup"	100	
<b>Total</b>		<b>100</b>	

#### Summary Progress Sprint-05

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Front End</b>			
1	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APK PAUD"	100	
2	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APK SD"	100	
3	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APK SMA"	100	
4	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APK SMP"	100	
5	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APM SD"	100	
6	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APM SMA"	100	
7	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "APM SMP"	100	

No	Fitur	Progress (%)	Notes
8	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Harapan Lama Sekolah"	100	
9	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Indeks Pembangunan Manusia"	100	
10	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk"	100	
11	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Area Metropolitan"	100	
12	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Laki-Laki"	100	
13	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Miskin"	100	
14	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah Penduduk Perempuan"	100	
15	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah SMA Negeri"	100	
16	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah SMK Negeri"	100	
17	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah SMP Negeri"	100	
18	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Jumlah Tingkat Pengangguran Terbuka"	100	
19	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Kepadatan"	100	
20	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Ketinggian"	100	
21	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Laju Pertumbuhan Penduduk"	100	
22	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Luas"	100	
23	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Pelayanan Publik"	100	
24	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Pemantapan Jalan"	100	
25	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Pengeluaran Perkapita"	100	
26	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Persentase Penduduk Miskin"	100	
27	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Rasio Elektrifikasi"	100	
28	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Rasio GINI"	100	
29	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Rasio Jenis Kelamin"	100	
30	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Rata-rata Lama Sekolah"	100	
31	Pencarian Data Pembangunan Berdasarkan Indikator "Umur Harapan Hidup"	100	
<b>Total</b>		<b>100</b>	

### *Detail Progress*

### **GIS dan Web Survey Pelaporan**

Rancangan Sistem

Detail tertera pada lampiran.

## Summary Progress Sprint-01

No	Fitur	Progress (%)	Notes
<b>Web Back End</b>			
1	Membuat Peta (Geospatial) Persebaran Proyek	100	Prototype
2	Membuat Halaman Detail Informasi Peta (Popup)	100	Prototype
3	Membuat Heatmap Progress per Kab/Kota	100	Prototype
<b>Others</b>			
1	Membuat Dokument Brief (Requirement)	100	
<b>Total</b>		<b>100</b>	

### Tahap User Acceptance Test

Untuk memastikan bahwa aplikasi-aplikasi yang dibuat telah sesuai kebutuhan Dinas Komunikasi dan Informatika, dilakukan User Acceptance Test yang dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Senin, 09 Desember 2019  
Waktu : Pukul 09.00 WIB sd selesai  
Tempat : Ruang Rapat Lt. 3 Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat

### Tahap Deployment

Setelah aplikasi dinyatakan lulus UAT, dilaksanakan migrasi dari server development konsultan ke server produksi di Diskominfo Provinsi Jawa Barat. Proses instalasi dilaksanakan pada :

Hari/Tanggal : Kamis, 12 Desember 2019  
Waktu : Pukul 09.00 WIB sd selesai  
Tempat : Ruang Rapat Lt. 3 Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Barat

Instalasi dilakukan pada server VM Diskominfo dengan detail :

- Stacking: PHP 7.2
- Framework: Laravel 5.7
- Front End: HTML 5, Javascript, JQuery Ajax
- Database: PostgreSQL 11.5
- Operating System: Linux Ubuntu 18.04 LTS
- Web Server: Nginx
- RAM: 4GB
- HDD: 100GB