

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**ANIMASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN  
PADA YAYASAN PENDIDIKAN USIA DINI BIMBA AIUEO**



**Diajukan Oleh :  
SATRIA DHARMA  
021110234**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah  
Praktik Kerja Lapangan Dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG  
2016**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH**

**PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

**ANIMASI PEMBELAJARAN ANAK USIA DINI 3-6 TAHUN  
PADA YAYASAN PENDIDIKAN USIA DINI BIMBA AIUEO**



**Diajukan Oleh :  
SATRIA DHARMA  
021110234**

**Diajukan Sebagai Syarat Menyelesaikan Mata Kuliah  
Praktik Kerja Lapangan Dan Syarat Penyusunan Skripsi**

**PALEMBANG  
2016**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL**

**NAMA** : Satria Dharma  
**NOMOR POKOK** : 021110234  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** : PEMROGRAMAN DAN DESAIN  
**JUDUL PKL** : ANIMASI PEMBELAJARAN ANAK  
USIA DINI 3-6 TAHUN PADA  
YAYASAN PENDIDIKAN USIA DINI  
(BIMBA AIUEO)

**Tanggal : 01 Juli 2016**  
**Pembimbing**

**Menyetujui,**  
**Ketua,**

**Yasermi Syahrul, S.Pd., M.Sn.**

**NIDN : 0208058801**

**Benedictus Effendi, ST.,M.T.**

**NIP : 09.PCT.13**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
PALCOMTECH PALEMBANG**

---

**HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL**

**NAMA** : Satria Dharma  
**NOMOR POKOK** : 021110234  
**PROGRAM STUDI** : SISTEM INFORMASI  
**JENJANG PENDIDIKAN** : STRATA SATU (S1)  
**KONSENTRASI** : PEMROGRAMAN DAN DESAIN  
**JUDUL LAPORAN** : ANIMASI PEMBELAJARAN ANAK  
USIA DINI 3-6 TAHUN PADA  
YAYASAN PENDIDIKAN USIA DINI  
(BIMBA AIUEO)

**Tanggal** : 15 Agustus 2016      **Tanggal** : 16 Agustus 2016  
**Penguji 1** :                              **Penguji 2** :

**Hendra Hadiwijaya, S.E., M.Si.**      **Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.**  
**NIDN : 0229108302**                      **NIDN: 0224048203**

**Menyetujui :**  
**Ketua,**

**Benedictus Effendi, S.T., M.T.**  
**NIP : 09.PCT.13**

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perkembangan teknologi yang menonjol dewasa ini adalah bidang komputer, khususnya bidang multimedia. Multimedia merupakan salah satu cara yang tepat untuk mempermudah menyampaikan berita atau informasi dalam bentuk audio maupun visual. Multimedia juga mampu menghasilkan sesuatu menjadi lebih hidup dan menarik sehingga dapat digunakan untuk membuat iklan televisi, untuk keperluan presentasi atau seminar yang bersifat interaktif dan media pembelajaran.

Penerapan multimedia pembelajaran pada proses belajar mengajar menurut Musfiqon (2012: 5) dimaksudkan agar menjadi lebih efektif dan efisien, lebih luas, lebih cepat dan lebih bermakna bagi yang belajar. Khususnya siswa, untuk ini produk yang sengaja dibuat serta dimanfaatkan dalam pembelajaran.

BIMBA AIUEO merupakan salah satu yayasan pendidikan anak di usia dini, yang di dirikan pada tahun 1996 berdasarkan akte notaris Sofyan Yunus, SH No.19 tanggal 3 Desember 1996. Yayasan yang peduli pada perkembangan anak usia dini dengan menciptakan suatu metode untuk melatih dan mengembangkan minat baca dan minat belajar anak, utamanya untuk anak usia dini 3 sampai 6 tahun. Pendiri Yayasan pengembangan anak Indonesia yaitu bapak Ir.Bambang Suyanto.

Tujuan akhir pembuatan animasi pembelajaran dan promosi meningkatkan minat orang tua untuk menyekolahkan anaknya di yayasan pendidikan usia dini yang selama ini kurangnya promosi untuk memperkenalkan yayasan BIMBA-AIUEO sehingga sedikit orang tua anak yang mau menyekolahkan anaknya ke BIMBA-AIUEO diakibatkan kurangnya media pembelajaran.

Hal ini yang mendorong penulis untuk membuat sebuah animasi pembelajaran sehingga dapat membantu dalam mempromosikan yayasannya. Berdasarkan hal tersebut diatas, maka penulis mengambil judul PKL **“Animasi Pembelajaran Anak Usia Dini 3-6 Tahun Pada Yayasan BIMBA-AIUEO”**.

## **1.2. Ruang Lingkup**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka penulis membatasi masalah yang akan di bahas hanya sebatas pembuatan animasi pembelajaran anak usia dini 3-6 tahun meliputi struktur organisasi, maka pembuatan animasi berguna untuk mempermudah metode pembelajaran pada yayasan BIMBA-AIUEO.

## **1.3. Tujuan dan Manfaat PKL**

### **1.3.1. Tujuan**

Tujuan dilaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah untuk membuat suatu animasi pembelajaran multimedia pada yayasan BIMBA-AIUEO berbasis multimedia. Tujuan dilaksanakan PKL antara lain adalah

Menghasilkan animasi pembelajaran pada BIMBA-AIUEO agar proses belajar mengajar menjadi lebih baik, menarik, dan atraktif.

### **1.3.2. Manfaat**

#### **1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa**

1. Untuk menerapkan ilmu pengetahuan yang didapat dari bangku kuliah khususnya pengetahuan sistem informasi, animasi, dan pemograman.
2. Membiasakan diri bagi mahasiswa dalam menghadapi dunia kerja.

#### **1.3.2.2. Manfaat Bagi Yayasan / Tempat PKL**

1. Membantu pihak yayasan dalam melakukan belajar mengajar siswa / siswinya.
2. Dapat menarik minat orang tua untuk menyekolahkan anak di Yayasan Bimba-aiueo.
3. Membantu yayasan dalam meningkatkan sistem pembelajaran terhadap siswa / siswinya.

#### **1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik**

Bahan pedoman bagi peneliti yang sejenis dalam merancang serta mengimplementasi yang lebih baik, serta sebagai masukan dalam penulisan Laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang sejenis dimasa yang akan datang.

### **1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL**

#### **1.4.1. Tempat PKL**

Lokasi tempat pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan bertempat di Yayasan Bimba-aiueo Jalan Kemang Manis No 3 RT 01, RW 01 Ilir Barat II, Tlp. (0711) 311768 Palembang.

#### **1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL**

Waktu pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan dilakukan selama 1 bulan di mulai tanggal 1 maret 2016 – 30 maret 2016 dan dilakukan setiap hari senin sampai sabtu pada pukul 08.00 sampai dengan 14.00 WIB.

### **1.5. Teknik Pengumpulan Data**

Menurut Sugiyono (2013: 224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. Penulis menggunakan teknik pengumpulan data adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1. Studi Pustaka**

Menurut Pohan (2012: 81), Studi Pustaka adalah penelitian yang bertujuan mengumpulkan data dan informasi ilmiah berupa teori-teori, metode, atau pendekatan. yang pernah berkembang dan telah di dokumentasikan dalam bentuk buku-buku teks ataupun dari penelitian orang lain merupakan suatu faktor dari keilmiahan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu acuan teori ini menjadi keharusan.

#### **1.5.2. Observasi**



Menurut Ridwan (2011: 76) Observasi adalah melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat kegiatan yang dilakukan. Disini penulis melakukan observasi / pengamatan pada Yayasan Bimba-aiueo.

### **1.5.3. Wawancara**

Wawancara merupakan percakapan antara dua orang atau lebih dan berlangsung antara narasumber dan pewawancara menurut Sugiyono (2012: 233) menjelaskan bahwa wawancara merupakan percakapan dengan maksud tujuan tertentu. Dalam metode ini peneliti dan responder berhadapan langsung untuk mendapatkan informasi secara lisan dengan tujuan mendapatkan data yang dapat menjelaskan masalah penelitian. Data yang didapat dari hasil wawancara dengan kepala yayasan adalah informasi masalah sistem belajar mengajar di Yayasan Bimba-aiueo.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2.1. Landasan Teori**

##### **2.1.1. Animasi**

Secara garis besar menurut Sanjaya (2012: 94), animasi adalah gabungan antara seni dan kerajinan. Animasi merupakan proses dimana kartunis, seniman, penulis naskah, pemusik, operator kamera, dan sutradara dari gambar bergerak mengkombinasikan kemampuan mereka untuk membuat suatu bentuk seni yang baru.

Menurut Dwi (2008: 29), Animasi berarti menghidupkan, mengisi, menjiwai, dan berkarakter yang bertujuan menggerakkan benda yang mati sehingga terbentuklah suatu gerakan. Menurut Vaughan (2012: 150), Animasi adalah usaha untuk membuat persentasi statis menjadi hidup. Animasi merupakan perubahan visual sepanjang waktu yang memberi kekuatan besar pada proyek multimedia yang dibuat. Selain itu, pada akhirnya animasi tetap bergantung pada masyarakat walaupun lembaga ini memiliki kedudukan independen, sejalan dengan semakin meningkatnya aktifitas pembuat animasi pembelajaran maupun iklan, peran ekonominya semakin besar.

Berdasarkan pengertian diatas maka dapat disimpulkan bahwa media merupakan alat dan bahan fisik yang terdapat di lingkungan untuk menyajikan pesan kegiatan pembelajaran menggunakan media

animasi pembelajaran (proses kegiatan belajar mengajar) sehingga dapat merangsang anak usia dini untuk mempunyai keinginan belajar.

### **2.1.2. Anak Usia Dini**

Anak usia dini adalah yang berada pada rentan usia 1-6 tahun (Undang-undang Sisdiknas Tahun 2003) dan 0-8 tahun menurut pakar pendidikan anak. Menurut Mansur (2010: 88) anak usia dini adalah kelompok anak yang berada dalam proses pertumbuhan dan perkembangan bersifat unik. Mereka memiliki pola pertumbuhan dan perkembangan yang khusus sesuai dengan tingkat pertumbuhan dan perkembangannya.

Sedangkan Menurut Slamet (2008: 6), pada masa ini merupakan masa emas atau golden age, karena anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat pesat dan tidak tergantikan pada masa mendatang. Menurut berbagai penelitian di bidang neurologi terbukti bahwa 50% kecerdasan anak terbentuk dalam kurun waktu 4 tahun pertama. Setelah anak berusia 8 tahun perkembangan otaknya mencapai 80% dan pada usia 18 tahun mencapai 100%. Atas dasar pendapat diatas dapat dinyatakan bahwa pembelajaran untuk anak usia dini memiliki karakteristik sebagai berikut :

#### **1. Belajar, Bermain, dan Bernyanyi**

Menurut Slamet (2010: 133), pembelajaran untuk anak usia dini diwujudkan sedemikian rupa sehingga dapat membuat anak aktif, senang, dan bebas memilih. Anak-anak belajar melalui

interaksi dengan alat-alat permainan dan perlengkapan serta manusia. Anak belajar dengan bermain dalam suasana yang menyenangkan. Hasil belajar anak menjadi lebih baik jika kegiatan belajar dilakukan dengan teman sebayanya. Dalam belajar, anak menggunakan seluruh alat inderanya.

## 2. Pembelajaran yang Berorientasi pada Perkembangan

Menurut Masitoh (2008: 312), pembelajaran yang berorientasi pada perkembangan harus sesuai dengan tingkat usia anak, artinya pembelajaran harus diminati. Kemampuan yang diharapkan dapat tercapai serta kegiatan belajar tersebut menantang untuk dilakukan anak di usia tersebut. Manusia merupakan makhluk individu juga harus menjadi pertimbangan guru dalam merancang, menerapkan, mengevaluasi kegiatan, berinteraksi, dan memenuhi harapan anak. Selain berorientasi pada usia dan individu yang tepat, pembelajaran berorientasi perkembangan harus mempertimbangkan konteks sosial budaya anak. Untuk dapat mengembangkan program pembelajaran yang bermakna, guru hendaknya melihat anak dalam konteks keluarga, masyarakat, dan faktor budaya yang melingkupinya.

### 2.1.3. Pengertian Pembelajaran

Pengertian pembelajaran Menurut Nurani (2009: 138), pada dasarnya adalah pengembangan kurikulum secara konkret berupa seperangkat rencana yang berisi sejumlah pengalaman belajar

melalui bermain yang diberikan pada anak usia dini berdasarkan potensi dan tugas perkembangan yang harus dikuasainya dalam rangka pencapaian kompetensi yang harus dimiliki oleh anak.

Sedangkan pengertian pembelajaran menurut Suyanto (2009: 171), bahwa pembelajaran bahasa untuk anak usia dini diarahkan pada kemampuan berkomunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Oleh karena itu, belajar bahasa sering dibagi menjadi dua bagian yaitu belajar bahasa untuk komunikasi dan literasi, yaitu membaca dan menulis. Sesuai dengan kurikulum tahun 2010, karakteristik perkembangan anak usia 4-6 tahun adalah sebagai berikut :

1. Dapat berbicara dengan menggunakan kalimat sederhana.
2. Mampu melaksanakan perintah lisan secara berurutan dengan benar.
3. Senang mendengarkan dan menceritakan kembali cerita sederhana dengan urut dan mudah dipahami.
4. Menyebutkan nama, jenis kelamin, dan umurnya, menyebut nama panggilan orang lain.
5. Mengerti bentuk pertanyaan dengan menggunakan kata apa, siapa, dan mengapa.
6. Dapat menggunakan kata depan dengan baik.
7. Dapat mengulang lagu anak dan menyanyikan lagu sederhana.

8. Dapat menjawab telpon dan menyampaikan pesan sederhana.
9. Dapat berperan dalam suatu percakapan dan tidak mendominasi untuk selalu ingin belajar.

Secara lebih rinci dalam kurikulum tahun 2010 diuraikan lingkup perkembangan dan capaian perkembangan bahasa sebagai berikut :

1. Menerima bahasa capaian perkembangan yaitu mengerti beberapa perintah secara bersamaan, mengulang kalimat yang lebih kompleks, memahami aturan dalam bentuk permainan.
2. Mengungkapkan bahasa capaian perkembangan yaitu menjawab pertanyaan yang lebih kompleks, menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi yang sama, berkomunikasi secara lisan, memiliki perbendaharaan kata, serta mengenal simbol-simbol untuk persiapan membaca, menyusun kalimat sederhana yang lengkap, memiliki banyak kata-kata untuk mengekspresikan ide pada orang lain, melanjutkan sebagai cerita atau dongeng yang telah di dengarkan.
3. Capaian perkembangan yaitu menyebutkan simbol-simbol huruf yang dikenal, mengenal suara huruf awal dari nama benda-benda yang ada di sekitarnya,

menyebutkan kelompok gambar yang memiliki bunyi/huruf awal yang sama, memahami hubungan antara bunyi dan bentuk huruf, membaca nama sendiri dan menulis nama sendiri.

Berdasarkan uraian di atas diketahui bahwa pembelajaran bahasa pada anak usia dini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Kesimpulan animasi pembelajaran adalah dapat digunakan banyak bidang, animasi pembelajaran dapat menjadi alat bantu yang bermanfaat dan menyenangkan. Hal ini terjadi karena kekayaan elemen – elemen dan kemudahannya dalam banyak konten bervariasi.

## **2.2. Gambaran Umum**

### **2.2.1. Sejarah Perusahaan**

Pendidikan usia dini ternyata kurang mendapatkan perhatian dari pemerintah. Rancangan Peraturan Pemerintah tentang Pendidikan Anak Usia Dini (RPP PAUD) yang mengatur pendidikan usia dini, ternyata belum terlaksana dengan baik. Contoh yang ada, terbatasnya jumlah lembaga pendidikan atau program layanan pendidikan anak usia dini. Lembaga yang sudah ada pun hanya berstatus lembaga swasta dengan biaya yang relatif mahal, sehingga tidak semua lapisan masyarakat dapat merasakan pendidikan usia dini. Kendala lain, lembaga pendidikan itu tidak memiliki program

yang terstruktur, dalam arti tidak adanya keterpaduan antara pendidikan, layanan gizi perawatan atau pengasuhan serta kesehatan.

Yayasan (YPAI) didirikan pada tahun 1996 berdasarkan Akte Notaris Sofyan Yunus, SH No.19 tanggal 3 Desember 1996. Yayasan yang peduli pada perkembangan anak usia dini dengan menciptakan suatu metode untuk melatih dan mengembangkan minat baca dan minat belajar anak secara intrinsik, utamanya untuk anak-anak usia dini (usia 3 – 6 tahun). Metode tersebut dinamakan BIMBA - AIUEO. Pendiri Yayasan pengembangan anak indonesia (YPAI) yaitu Bapak Ir. Bambang Suyanto.

#### **2.2.2. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang**

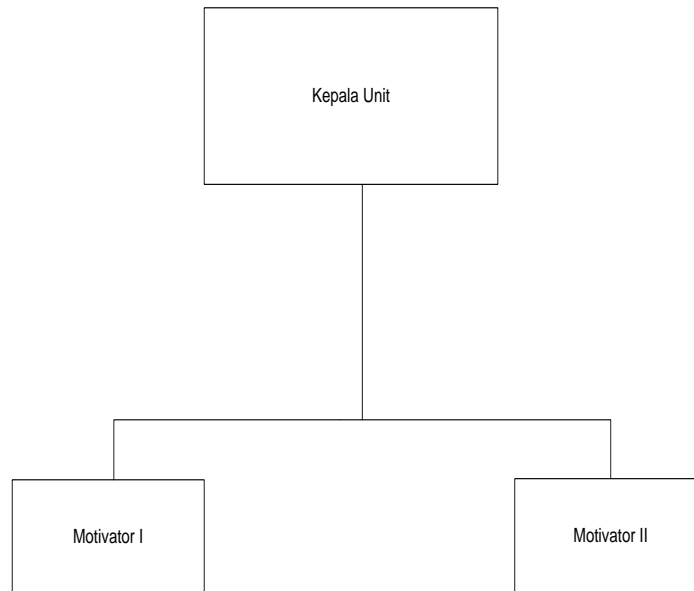
Menurut Jogiyanto (2005: 27) Organisasi adalah sistem saling pengaruh-mempengaruhi antara orang dalam kelompok kerjasama untuk mencapai suatu tujuan tertentu yang sama. Tujuan organisasi secara keseluruhan tidak mungkin dijalankan oleh seorang tertentu saja.

Struktur organisasi adalah susunan atau hubungan antara bagian-bagian dalam suatu kerja perusahaan atau organisasi dan menunjukkan berbagai tingkat aktivitas yang berkaitan satu dengan yang lainnya serta wewenang dan tanggung jawab terhadap pekerjaan yang telah ia kerjakan. Berikut ini gambar struktur Yayasan BIMBA-AIUEO.



**STRUKTUR ORGANISASI  
BIMBA-AIUEO CABANG PALEMBANG**

**YAYASAN**



**Gambar.1. (Struktur yayasan BIMBA-AIUEO Cabang Palembang.2016)**

**2.2.2.1. Visi dan Misi Yayasan/Perusahaan**

**A. Visi Bimba-aiueo**

Membangun generasi pembelajaran mandiri sepanjang hayat. Menjadikan anak untuk memiliki minat baca dan belajar secara intrinsik agar dapat memperkecil pengaruh lingkungan yang kurang edukatif seperti terlalu banyak menonton televisi, bermain playstation, sehingga anak akan lebih rajin belajar

**B. Misi Bimba-aiueo**

Membimbing dan melatih anak yang berorientasi pada afeksi anak melalui cara bermain dengan permainan huruf-huruf

dan angka-angka secara individual sesuai dengan tahap perkembangan anak.

1. mensosialisasikan kata BIMBA.
2. mensosialisasikan pentingnya menumbuhkan minat Baca dan Belajar.
3. membimbing dan mengarahkan anak agar memiliki minat Baca dan Belajar.

#### **2.2.2.1 Kepala Unit**

Kepala unit sebagai pemimpin tertinggi di Yayasan Bimba-Aiueo cabang Palembang yang bertugas sebagai penanggung jawab penuh di Yayasan.

#### **2.2.2.2 Motivator I**

Motifator bertugas meyakinkan orang tua murid dengan manfaat menyekolahkan anaknya di BIMBA dan menjelaskan fasilitas coba gratis sampai yakin kepada calon orang tua murid, untuk mencoba anaknya belajar di Bimba sehingga mau menitipkan anaknya di Yayasan Bimba-Aiueo.

#### **2.2.2.3 Motivator II**

Bertugas menjadi pengajar atau guru murid yang berperan sangat penting di sekolah, tugas penting yang harus di terapkan motivator II adalah menerapkan *variation skill*. Variation skill adalah kemampuan yang harus dimiliki oleh guru dalam memvariasikan belajar di dalam kelas.

#### **2.2.2.4. Petunjuk teknis mengajar di kelas**

Standar pertemuan di BIMBA adalah seminggu 3 kali pertemuan dan setiap pertemuan selama 1 jam (60 menit). Proses pembelajaran dalam 1 jalm terbagi atas :

- a. 5 menit kegiatan awal
- b. 50 menit kegiatan inti
- c. 5 menit kegiatan akhir

##### **A. Kegiatan awal**

1. Guru menyambut kedatangan anak dengan senyum dan memberikan kalimat positif.
2. Pada kegiatan awal sebaiknya guru dan anak membuat lingkaran kecil, agar tercipta kedekatan antara guru dan murid. Sebelum memulai kegiatan ajak anak membaca doa (lagu doa sebelum belajar).
3. Guru mengajak anak bernyanyi lagu-lagu anak.

##### **B. Kegiatan inti**

1. Memberi materi belajar berupa modul yang disesuaikan dengan kemampuan dan kemauan anak (fungsi fasilitator).
2. Kegiatan yang dilakukan bervariasi.
3. Memberikan motifasi kepada anak (fungsi motivator).

##### **C. Kegiatan akhir**

1. Mengajak anak untuk melakukan gerak dan lagu.
2. Mengajak anak verbal kata.

3. Mengajak anak membaca doa setelah belajar.

4. Mengajak anak bernyanyi lagu pelang sekolah dan pesan ibu guru.

### **2.2.3. Uraian Kegiatan**

Selama menjalani Praktek Kerja Lapangan di Yayasan BIMBA-AIUEO penulis ditempatkan pada peranan guru. Berfungsi sebagai motivator dan fasilitator.

#### **2.2.3.1 Aktifitas yang di lakukan**

1. Memberikan semangat dan motivasi kepada anak.
2. Memberikan lebaran latihan (modul) sesuai kemampuan dan kemauan anak.

## **BAB III**

### **LAPORAN KEGIATAN**

#### **3.1 Hasil Pengamatan**

Selama melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, penulis di divisi Departemen Teknologi Informatika membantu membuat rancangan sistem pengusulan rumah dinas bagi karyawan dari semua divisi di PT PUSRI.

Pada bagian divisi Departemen Teknologi Informatika penulis menemukan masalah dalam pengelolaan data pengusulan rumah dinas karyawan. Sistem pengusulan data rumah dinas masih dilakukan dengan cara berbentuk laporan tertulis dan pembukuan sebagai media penyimpanan yang menyebabkan kurang efektifnya dalam hal pengelolaan data usulan rumah dinas. Oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi pengusulan data rumah dinas karyawan yang terkomputerisasi secara penuh. Diharapkan dengan aplikasi yang baru ini dapat mendukung kinerja perusahaan agar tercipta kinerja yang efektif dan efisien.

##### **3.1.1 Prosedur yang Berjalan**

###### **a. *Flowchart* Sistem yang Berjalan**

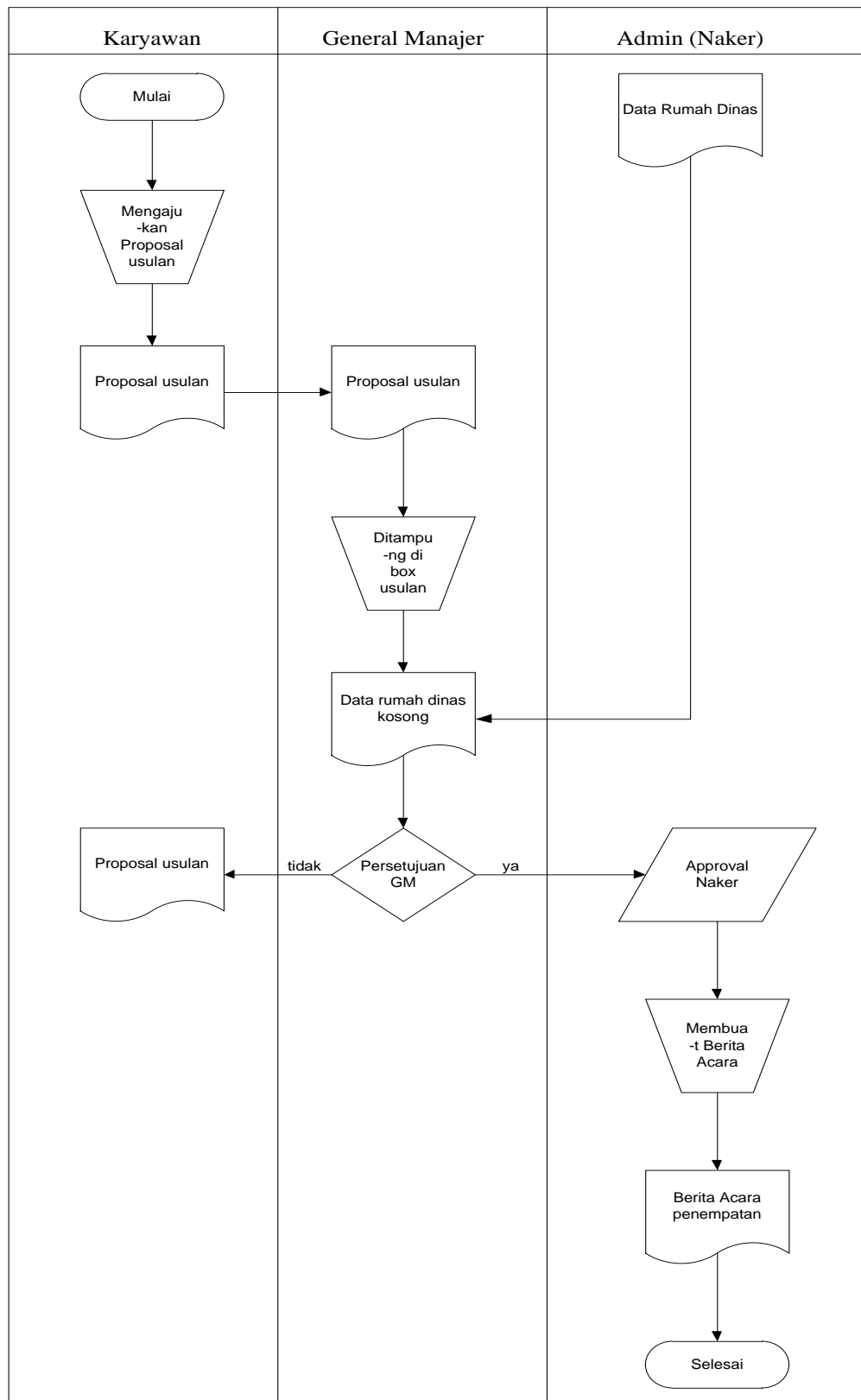
*Flowchart* sistem pengusulan rumah dinas karyawan PT Pupuk Sriwidjaja Palembang yang berjalan saat ini adalah :

1. Karyawan mengajukan proposal permohonan usulan untuk menempati rumah dinas.
2. General manajer menerima proposal usulan.

3. Kemudian General manajer menampung proposal usulan tersebut ke dalam kotak usulan yang akan di tindak lanjuti dan di proses.
4. Admin dari pusat ketenagakerjaan memberikan data rumah dinas yang bisa ditempati ke general manajer .
5. Kemudian data rumah dinas yang bisa ditempati diterima oleh general manajer.
6. Selanjutnya general manajer melakukan tindakan pengambilan keputusan dan persetujuan berdasarkan data usulan karyawan dan data rumah dinas yang tersedia.
7. Jika ya maka proposal diserahkan kepada admin naker, jika tidak proposal dikembalikan kepada karyawan.
8. Admin dari pusat ketenagakerjaan menerima data persetujuan dari general manajer.
9. Kemudian admin dari pusat ketenagakerjaan membuat berita acara penempatan rumah dinas bagi karyawan PT PUSRI.

Adapun sistem yang berjalan saat ini dapat dilihat di *flowchart* pada

Gambar 3.1 :



**Gambar 3.1** *Flowchart* Sistem yang Berjalan

## 3.2 Evaluasi dan Pembahasan

### 3.2.1 Evaluasi

#### 3.2.1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil pengamatan selama Praktik Kerja Lapangan (PKL) di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang khususnya di divisi Departemen Teknologi Informasi, identifikasi masalah yang didapat antara lain dapat dilihat pada tabel 3.1.

**Tabel 3.1 Identifikasi Masalah**

| No | Masalah   | Penyebab   |
|----|---|--|
| 1  | Kelemahan pada sistem ini adalah pada bagian penyimpanan dan pendataan data usulan karyawan       | Sistem yang berjalan masih menggunakan microsoft word dan pembukuan sebagai media penyimpanan, yang mengakibatkan sering terjadinya penggandaan data dan juga data hilang. |
| 2  | Pada saat pencarian data usulan dapat memakan waktu yang lama, karena harus dicari satu per satu. | Data disimpan dalam buku, sehingga mencari data harus dibaca satu per satu setiap halamannya.  |

#### 3.2.1.2 Identifikasi Titik Keputusan

Identifikasi titik keputusan untuk masing-masing penyebab masalah dapat dilihat pada tabel 3.2.



**Tabel 3.2 Identifikasi Titik Keputusan**

| <b>No</b> | <b>Penyebab Masalah</b>  | <b>Titik Keputusan</b>  | <b>Bagian</b>           | <b>Teknik Pengumpulan</b> |
|-----------|--|---|-------------------------|---------------------------|
| 1         | Pengusulan data usulan rumah dinas masih menggunakan sistem semi manual yaitu dengan membuat proposal dengan menggunakan microsoft word.   | Proses semi manual dalam mengajukan usulan penempatan rumah dinas.                | Karyawan                | Observasi                 |
| 2         | Pencarian data memerlukan waktu yang lama karena data di simpan di dalam bentuk cetak dokumen arsip dan di simpan di dalam lemari arsip sehingga resiko terjadinya kehilangan data cukup tinggi.       | Proses manual dalam pencarian data dan proses penyimpanan yang kurang efisien.    | Admin (Ketenagakerjaan) | Observasi                 |
| 3         | Proses melakukan tindakan penentuan keputusan dan persetujuan general manajer berdasarkan point yang diperoleh karyawan masih menggunakan microsoft excel yang hasilnya dicetak kedalam bentuk dokumen | Proses semi manual dalam penentuan keputusan dan persetujuan yang kurang efektif. | General manajer         | Observasi                 |

## 3.2.2 Pembahasan

### 3.2.2.1 Diagram Alir Data

Berdasarkan hasil pengamatan yang sudah dilakukan, peneliti memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut.

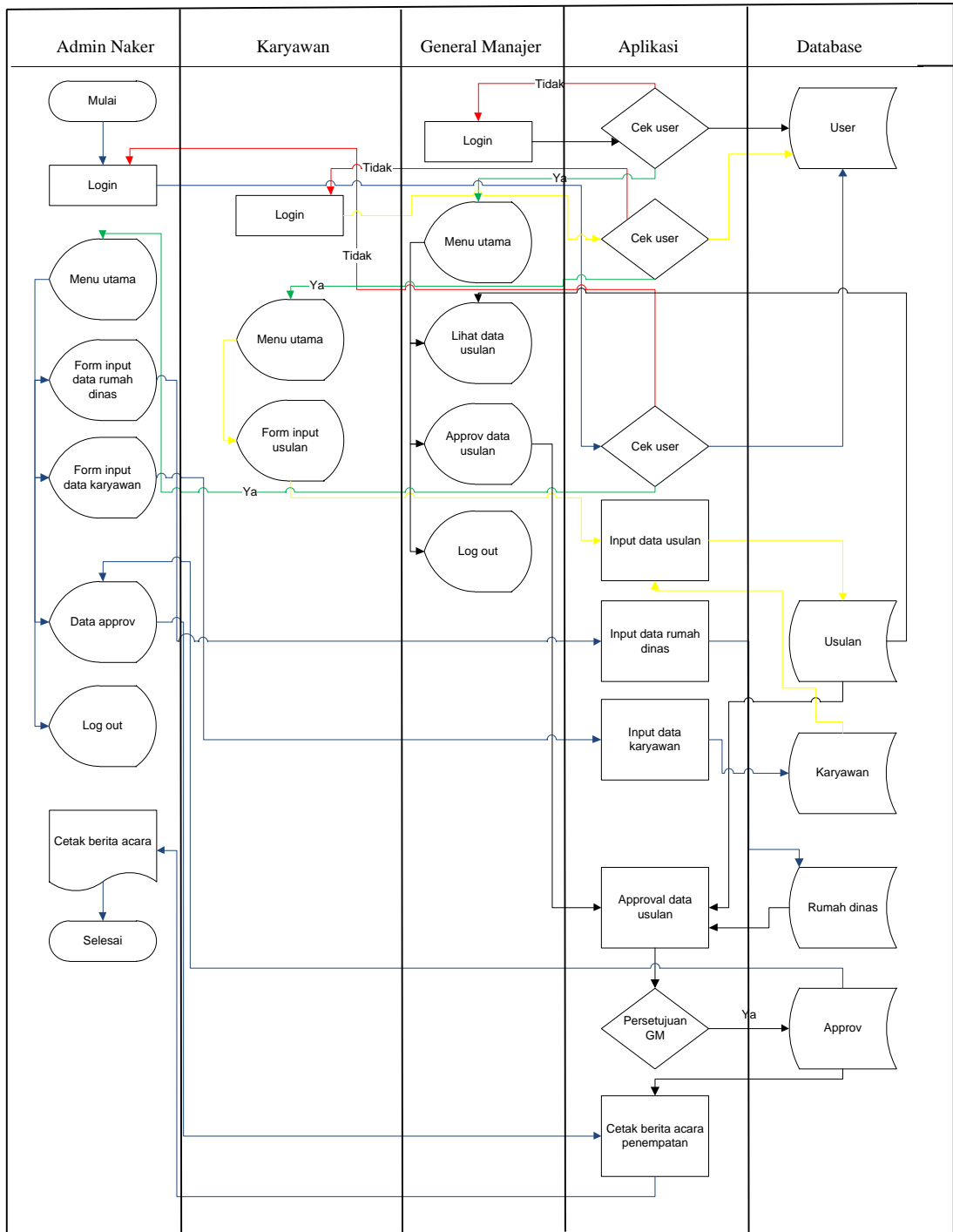
#### a. Desain Alur yang Diusulkan

*Flowchart* sistem yang diusulkan dapat dijelaskan seperti dibawah ini.

1. Admin (Naker) melakukan *login*. Jika *username* dan *password* benar, maka akan menampilkan menu utama. Admin (Naker) memasuki tampilan utama.
2. Apabila *username* dan *password* salah, maka harus *login* kembali.
3. Admin masuk ke tampilan menu utama, submenu lihat data usulan *approval*, submenu *form input* data rumah kosong, submenu *form input* data karyawan.
4. Admin (Naker) melakukan *input* data karyawan guna untuk mendata dan memberikan password pada karyawan, kemudian disimpan dalam tabel karyawan.
5. Admin (Naker) melakukan *input* data rumah dinas kosong, kemudian disimpan dalam tabel rumah dinas.

6. Admin (Naker) melakukan *cetak* berita acara penempatan berdasarkan isi dari tabel data *approv*.
7. Admin (Naker) Logout.
8. Karyawan melakukan *login*. Jika *username* dan *password* benar, maka akan menampilkan menu utama. karyawan memasuki tampilan utama.
9. Apabila *username* dan *password* salah, maka harus *login* kembali.
10. Karyawan masuk ke tampilan *form* data usulan.
11. Karyawan melakukan *input* data usulan yang berisi data karyawan, kemudian disimpan dalam tabel usulan.
12. General Manajer melakukan *login*. Jika *username* dan *password* benar, maka akan menampilkan menu utama. General manajer memasuki tampilan utama.
13. Apabila *username* dan *password* salah, maka harus *login* kembali.
14. General manajer dapat melihat data usulan.
15. General manajer melakukan persetujuan data usulan rumah dinas karyawan, kemudian disimpan dalam tabel data usulan *approv*.

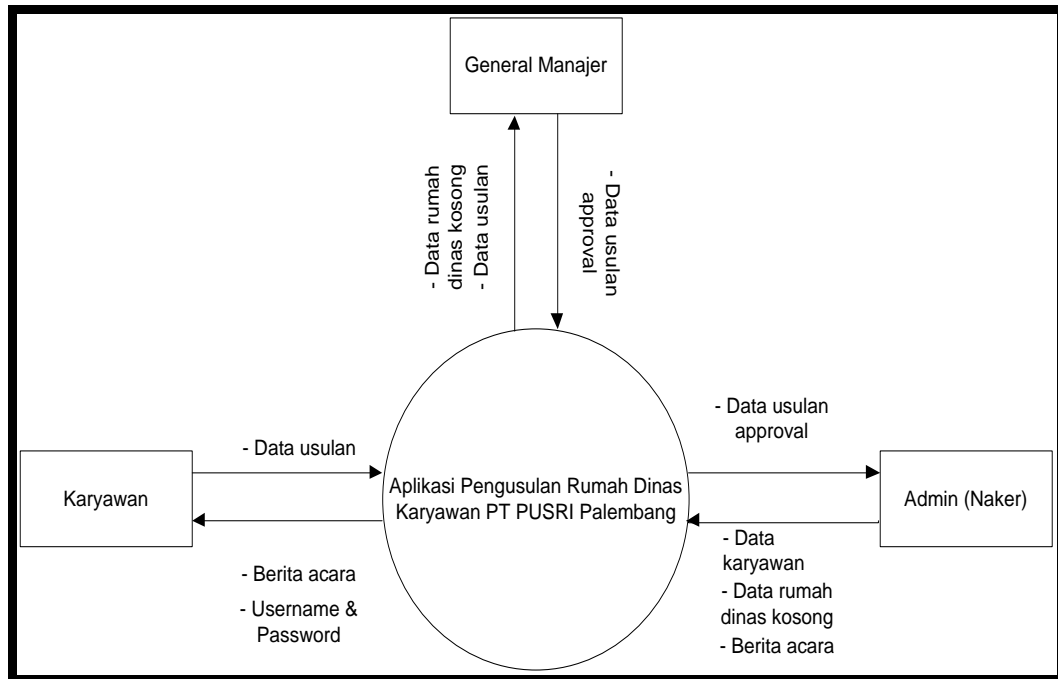
Adapun sistem yang diusulkan pada Departemen Teknologi Informasi PT Pupuk Sriwidjaja Palembang dapat dilihat di *flowchart* pada Gambar 3.2 berikut ini.



**Gambar 3.2** Flowchart Sistem yang Diusulkan

## b. Data Flow Diagram (DFD)

### 1. Diagram Konteks



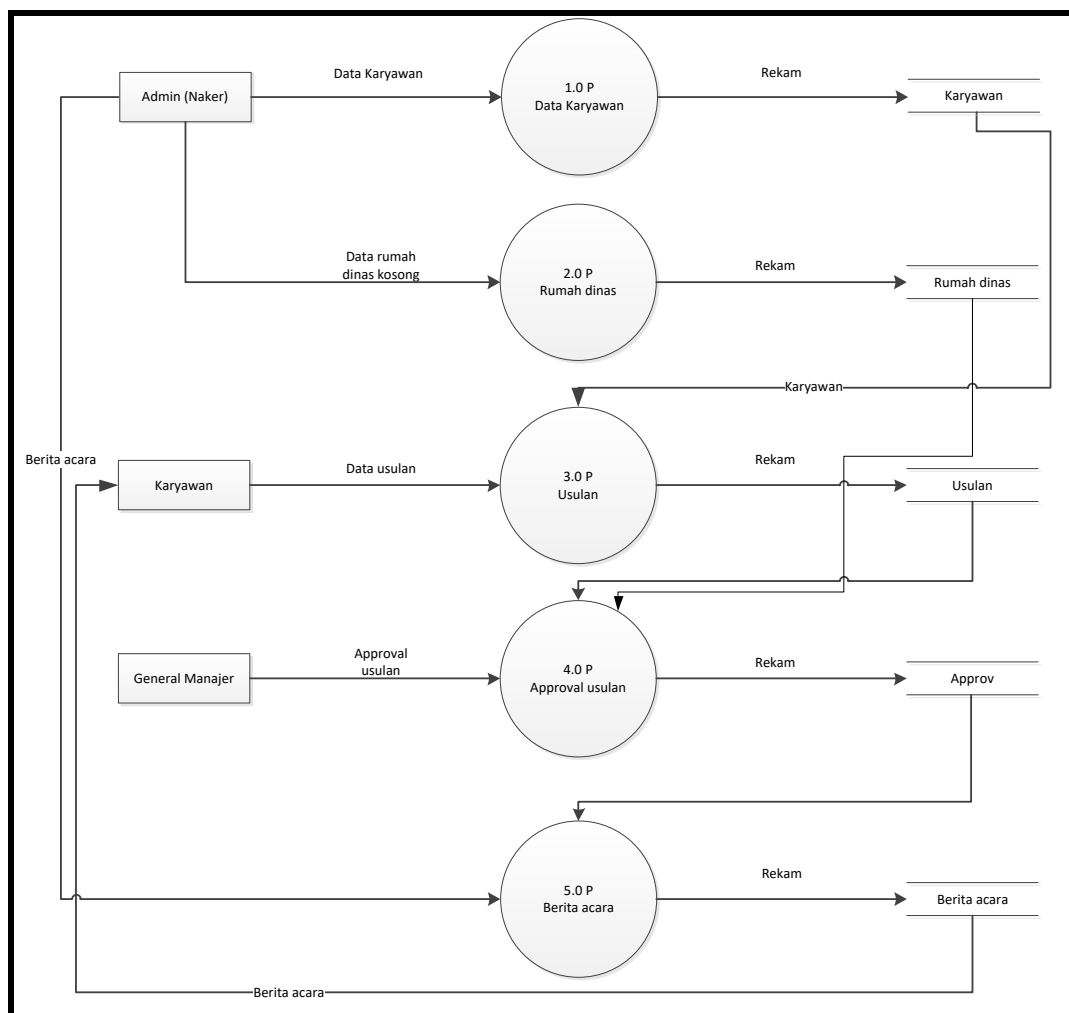
**Gambar 3.3 Diagram Konteks**

Penjelasan dari diagram konteks pada gambar 3.3 ialah aplikasi pengusulan rumah dinas karyawan PT Pupuk Sriwidjaja Palembang mempunyai 3 (tiga) kesatuan luar, yaitu : Karyawan, General manajer dan Admin ketenagakerjaan. Data bersumber dari Karyawan berupa data usulan. Data bersumber dari General manajer berupa data persetujuan usulan. Data yang bersumber dari admin ketenagakerjaan berupa data rumah dinas kosong atau yang belum ditempati dan data karyawan. Data yang diinput dan diolah akan menghasilkan laporan berita acara yang akan dicetak untuk selanjutnya diberikan kepada

karyawan sebagai bukti persetujuan atas penempatan rumah dinas karyawan.

## 2. DFD Level 0

DFD level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.4.



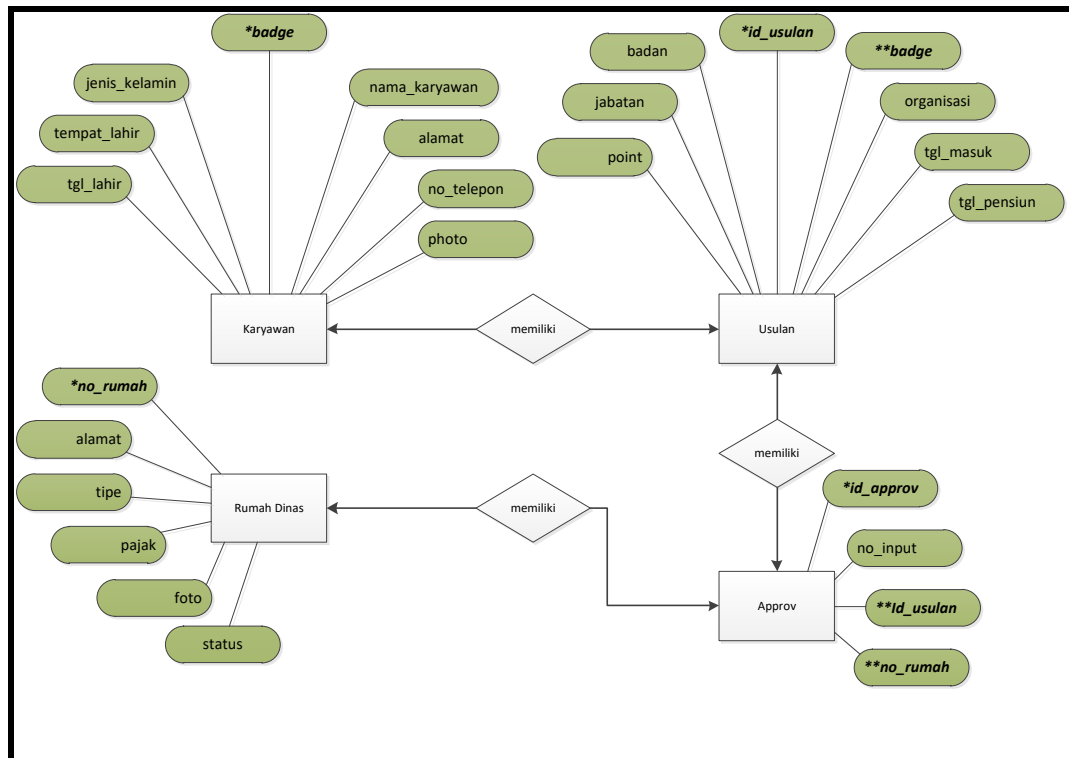
**Gambar 3.4 DFD Level 0**

- a) Proses 1.0 P adalah proses input data karyawan dimana data diinput oleh admin. Hasil proses direkam dalam file karyawan.
- b) Proses 2.0 P adalah proses input data rumah dinas dimana data bersumber dari admin ketenagakerjaan berupa data rumah dinas yang belum ditempati. Hasil proses direkam dalam file rumah dinas.
- c) Proses 3.0 P adalah proses input data usulan oleh karyawan dimana karyawan melakukan inputan menggunakan data username dan password yang diperoleh dari data karyawan yang telah diberikan oleh admin sebelumnya. Hasil proses direkam dalam file usulan.
- d) Proses 4.0 adalah proses approv data usulan karyawan dimana data bersumber dari data usulan karyawan dan data rumah dinas. Hasil proses direkam dalam file approv.
- e) Proses 5.0 adalah proses data pencetakkan laporan berita acara oleh admin yang akan diberikan kepada karyawan.

### **3.2.2.2 Hubungan Antar Data**

#### ***a. Entity Relationship Diagram (ERD)***

Berikut ini adalah gambar *Entity Relationship Diagram (ERD)* yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atributnya. Dapat dilihat pada gambar 3.5 berikut ini.



**Gambar 3.5 Entity Relationship Diagram (ERD)**

### 3.2.2.3 Desain Struktur Tabel

#### a. Desain Basis Data

Pada tahap ini digunakan untuk merancang database yang akan digunakan berdasarkan kebutuhan informasi yang telah diidentifikasi, penulis mendesain sebuah database dengan nama rumahdinas yang terdiri dari 5 (lima) tabel yang dipergunakan di dalam aplikasi.

#### b. Desain Tabel

Desain tabel yang digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama file, field, type field dan ukurannya, dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Adapun desain tabel tersebut yaitu :



### 1. Tabel User

Tabel user digunakan untuk menyimpan data-data username dan password admin yang berhak memiliki akses terhadap aplikasi disimpan dengan nama `tb_user` dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.4 dibawah ini.

Nama file : `tb_user`

Primary Key : `*id`

Foreign Key : -

**Tabel 3.3 Spesifikasi Tabel User**

| No | Field Name            | Type    | Value  | Keterangan |
|----|-----------------------|---------|--|------------|
| 1  | <code>*id</code>      | int     | 11   | ID         |
| 2  | <code>nama</code>     | varchar | 30   | Nama       |
| 3  | <code>username</code> | varchar | 35   | Username   |
| 4  | <code>password</code> | varchar | 35   | Password   |
| 5  | <code>level</code>    | enum    | ( <code>'karyawan'</code> , <code>'admin'</code> , <code>'gm'</code> ) | Level      |

### 2. Tabel Usulan

Tabel usulan digunakan untuk menampung data-data usulan rumah dinas karyawan di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, disimpan dengan nama `tb_usulan` dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.5 dibawah ini.

Nama file : `tb_usulan`

Primary Key : `*id_usulan`

Foreign Key : -

**Tabel 3.4 Spesifikasi Tabel Usulan**

| No | Field Name  | Type    | Value | Keterangan           |
|----|-------------|---------|-------|----------------------|
| 1  | *id_usulan  | int     | 11    | ID                   |
| 2  | badge       | varchar | 16    | Nomor tanda pengenal |
| 3  | organisasi  | varchar | 20    | Organisasi           |
| 4  | badan       | varchar | 30    | Badan                |
| 5  | jabatan     | varchar | 20    | Posisi jabatan       |
| 6  | tgl_masuk   | date    | -     | Tanggal masuk        |
| 7  | tgl_pensiun | date    | -     | Tanggal pensiun      |
| 8  | point       | int     | 10    | Angka point          |

### 3. Tabel Rumah Dinas

Tabel rumah dinas digunakan untuk menampung data-data rumah dinas yang dapat ditempati yang dilakukan oleh admin ketenagakerjaan PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, disimpan dengan nama `tb_rumah_dinas` dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.6 dibawah ini.

Nama file : `tb_rumah_dinas`

Primary Key : `*no_rumah`

Foreign Key : -

**Tabel 3.5 Spesifikasi Tabel Rumah Dinas**

| No | Field Name | Type    | Value                | Keterangan         |
|----|------------|---------|----------------------|--------------------|
| 1  | *no_rumah  | varchar | 5                    | Nomor Rumah dinas  |
| 2  | tipe       | varchar | 10                   | Tipe rumah dinas   |
| 3  | alamat     | varchar | 50                   | Alamat rumah dinas |
| 4  | pajak      | varchar | 10                   | Pajak rumah dinas  |
| 5  | photo      | varchar | 50                   | Foto rumah dinas   |
| 6  | status     | enum    | 'Ditempati','Kosong' | Ketersediaan rumah |

#### 4. Tabel Approval Usulan

Tabel approval usulan digunakan untuk menampung data-data approval usulan rumah dinas karyawan di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, disimpan dengan nama `tb_approv` dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.7 dibawah ini.

Nama file : `tb_approv`

Primary Key : `*id_approv`

Foreign Key : -

**Tabel 3.6 Spesifikasi Tabel Approval Usulan**

| No | Field Name              | Type    | Width | Keterangan           |
|----|-------------------------|---------|-------|----------------------|
| 1  | <code>*id_approv</code> | int     | 11    | ID                   |
| 2  | <code>no_input</code>   | varchar | 20    | Nomor input usulan   |
| 3  | <code>badge</code>      | varchar | 20    | Nomor tanda pengenal |
| 4  | <code>id_usulan</code>  | int     | 11    | ID                   |
| 5  | <code>no_rumah</code>   | varchar | 5     | Nomor rumah dinas    |

#### 5. Tabel Karyawan

Tabel karyawan digunakan untuk menampung data-data karyawan di PT Pupuk Sriwidjaja Palembang, disimpan dengan nama `tb_karyawan` dan mempunyai atribut-atribut seperti yang terlihat pada tabel 3.8 dibawah ini.

Nama file : `tb_karyawan`

Primary Key : `*badge`

Foreign Key :-

**Tabel 3.7 Spesifikasi Tabel Karyawan**

| No | Field Name    | Type    | Width                     | Keterangan             |
|----|---------------|---------|---------------------------|------------------------|
| 1  | *badge        | varchar | 20                        | ID                     |
| 2  | nama_karyawan | varchar | 30                        | Nama karyawan          |
| 3  | jenis_kelamin | enum    | ('Laki-Laki','Perempuan') | Jenis Kelamin karyawan |
| 4  | tempat_lahir  | varchar | 11                        | Tempat lahir karyawan  |
| 5  | tgl_lahir     | date    | -                         | Tanggal lahir karyawan |
| 6  | alamat        | varchar | 50                        | Alamat karyawan        |
| 7  | no_telepon    | varchar | 15                        | No Telepon karyawan    |
| 8  | photo         | varchar | 50                        | Foto Karyawan          |

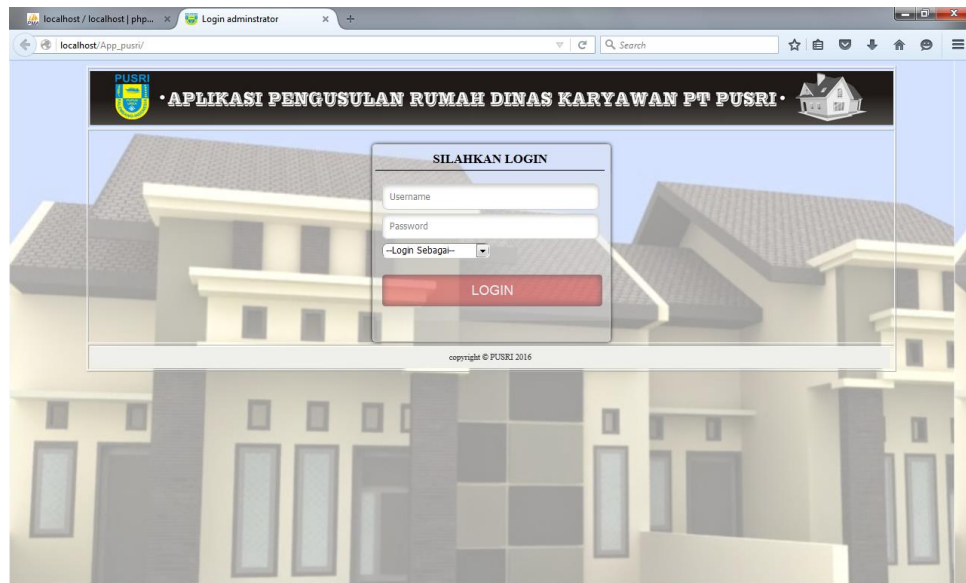
#### 3.2.2.4. Desain Interface

##### 1. Desain *input*

##### a. Desain Halaman *Input Login*

Desain Halaman *Input Login* merupakan rancangan *form* untuk melakukan *input* data *user* guna untuk membuka tampilan selanjutnya.

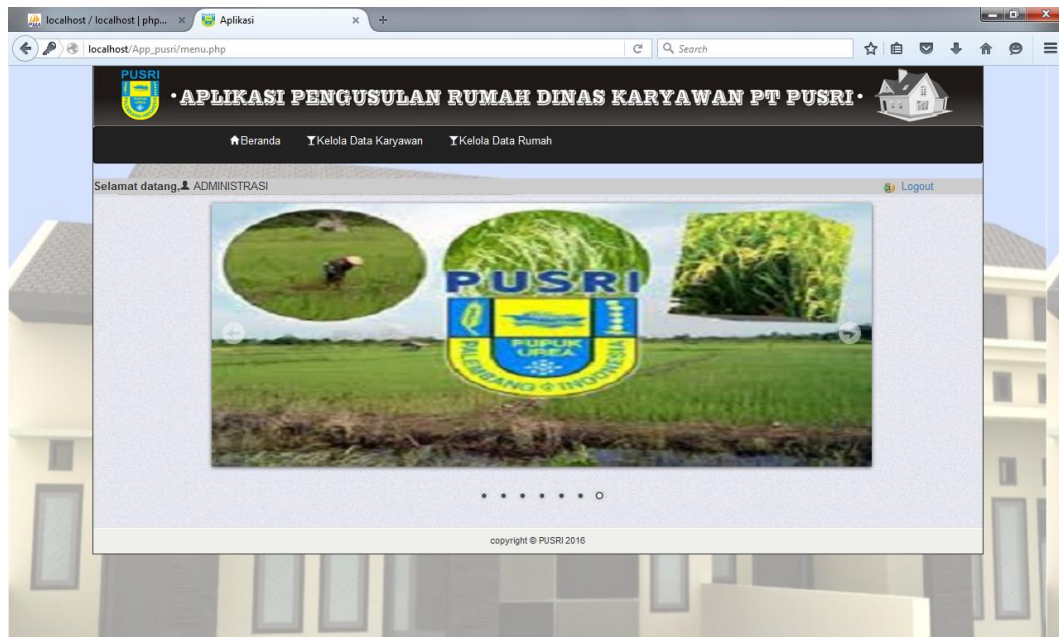
Tampilan Desain Halaman *Input Login* dapat dilihat pada gambar 3.6



**Gambar 3.6 Desain Halaman *Input Login***

#### **b. Desain Halaman Utama Admin**

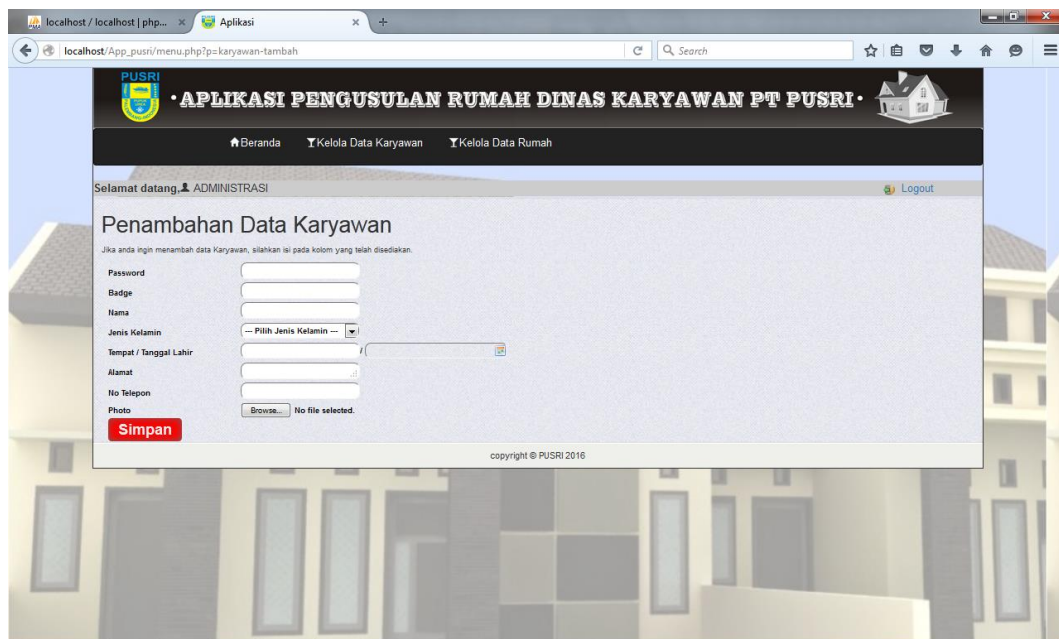
Desain Halaman Utama Admin merupakan rancangan *form* yang terdapat menu kelola data karyawan dan kelola data rumah dinas yang dapat digunakan untuk memasukkan data karyawan dan data rumah dinas baru. Tampilan Desain Halaman Utama Admin dapat dilihat pada gambar 3.7



**Gambar 3.7 Desain Halaman Utama Admin**

### **c. Desain Halaman *Form Input* Data Karyawan**

Desain Halaman *Form Input* Data Karyawan merupakan rancangan *form* yang digunakan untuk memasukkan data karyawan yang akan menggunakan aplikasi. Tampilan Desain Halaman *Form Input* Data Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.8

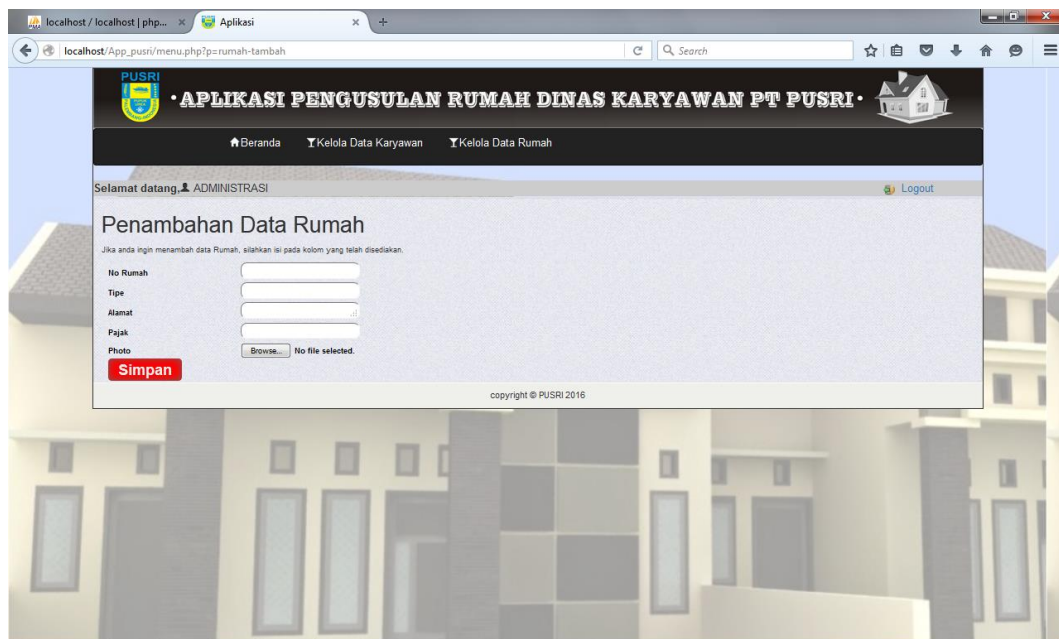


The image shows a web browser window displaying a form titled "Penambahan Data Karyawan" (Employee Data Addition) within an application called "APLIKASI PENGUSULAN RUMAH DINAS KARYAWAN PT PUSRI". The browser address bar shows the URL "localhost/App\_pusri/menu.php?karyawan-tambah". The form includes the following fields: Password, Badge, Nama, Jenis Kelamin (with a dropdown menu), Tempat / Tanggal Lahir, Alamat, No Telepon, and Photo (with a "Browse" button). A red "Simpan" (Save) button is located at the bottom left of the form. The background of the page features a blurred image of a modern building facade. The footer of the page contains the text "copyright © PUSRI 2016".

**Gambar 3.8** Desain Halaman *Form Input* Data Karyawan

#### **d. Desain Halaman *Form Input* Rumah Dinas**

Desain Halaman *Form Input* Rumah Dinas merupakan rancangan *form* yang digunakan untuk melakukan *input* data rumah dinas baru. Tampilan Desain Halaman *Form Input* Rumah Dinas dapat dilihat pada gambar 3.9

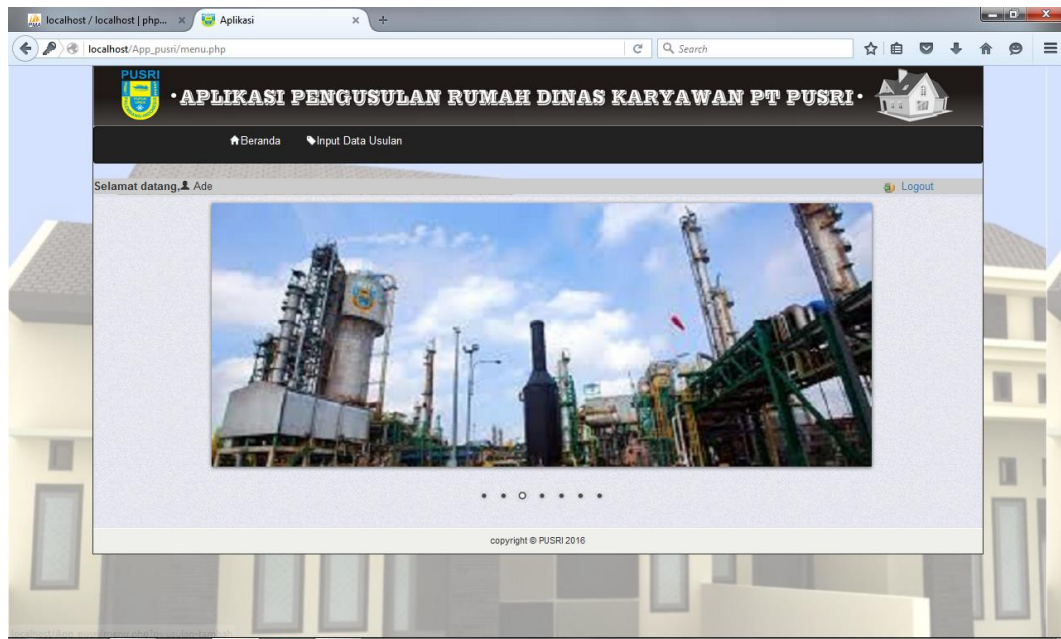


**Gambar 3.9 Desain Halaman *Form Input* Rumah Dinas**

#### **e. Desain Halaman Utama Karyawan**

Desain Halaman Utama Karyawan merupakan rancangan untuk menampilkan halaman utama karyawan dimana terdapat *form input* untuk melakukan *input* usulan rumah dinas karyawan. Tampilan Desain Halaman Utama Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.10

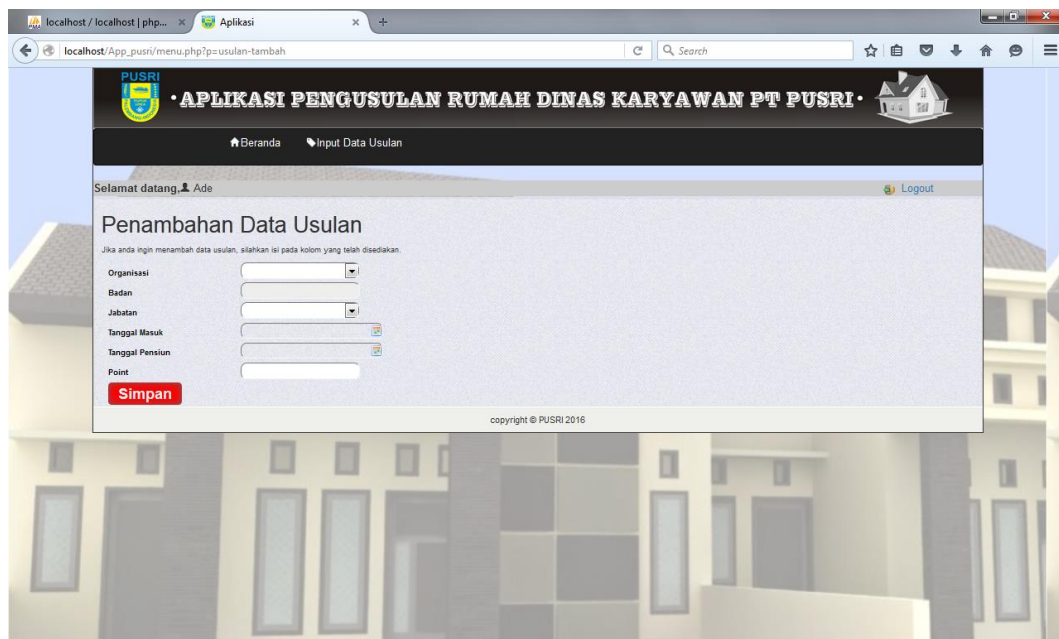




**Gambar 3.10 Desain Halaman Utama Karyawan**

**f. Desain Halaman *Form Input* Usulan Karyawan**

Desain Halaman *Form Input* Usulan Karyawan merupakan rancangan *form* untuk melakukan *input* data usulan rumah dinas karyawan. Tampilan Desain Halaman *Form Input* Usulan Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.11

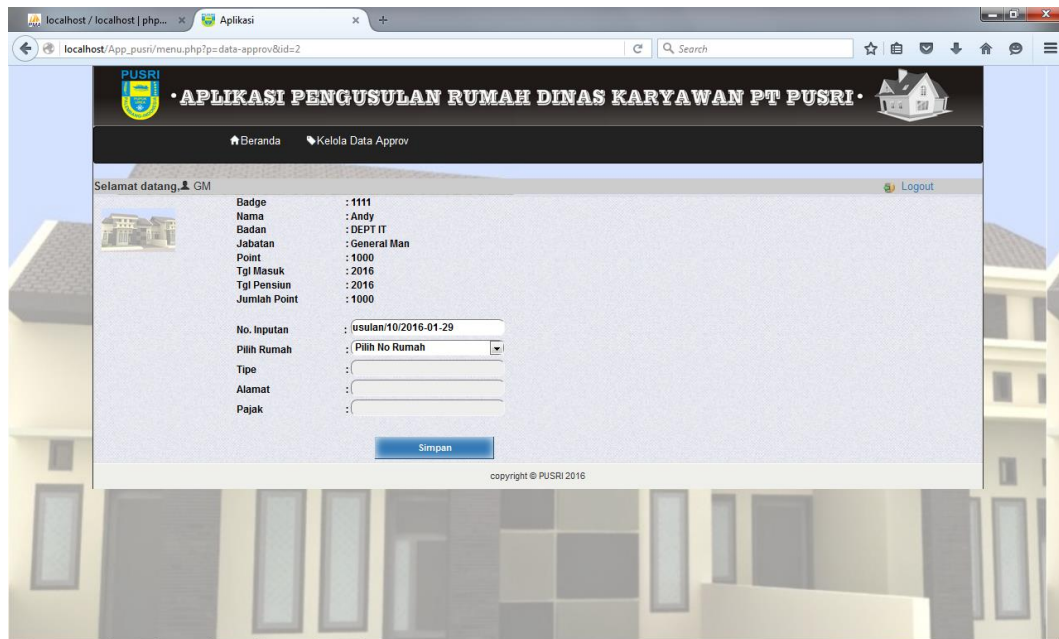


The screenshot shows a web browser window displaying a form titled "Penambahan Data Usulan" (Addition of Suggestion Data). The browser's address bar shows the URL "localhost/App\_pusri/menu.php?pe=usulan-tambah". The page header includes the logo of PT PUSRI and the text "APLIKASI PENGUSULAN RUMAH DINAS KARYAWAN PT PUSRI". Below the header, there are navigation links for "Beranda" and "Input Data Usulan". The main content area features a greeting "Selamat datang, Ade" and a "Logout" link. The form itself contains several input fields: "Organisasi" (dropdown), "Badan" (dropdown), "Jabatan" (dropdown), "Tanggal Masuk" (date picker), "Tanggal Pensiun" (date picker), and "Point" (text input). A red "Simpan" (Save) button is located at the bottom of the form. A copyright notice "copyright © PUSRI 2016" is visible at the bottom of the page.

**Gambar 3.11 Desain Halaman *Form Input Usulan Karyawan***

#### **g. Desain *Approval Usulan***

Desain *Approval Usulan* merupakan rancangan *form* untuk General Manajer melakukan *approval* usulan yang didapat berdasarkan data usulan karyawan dan data rumah dinas. Tampilan Desain *Approval Usulan* dapat dilihat pada gambar 3.12

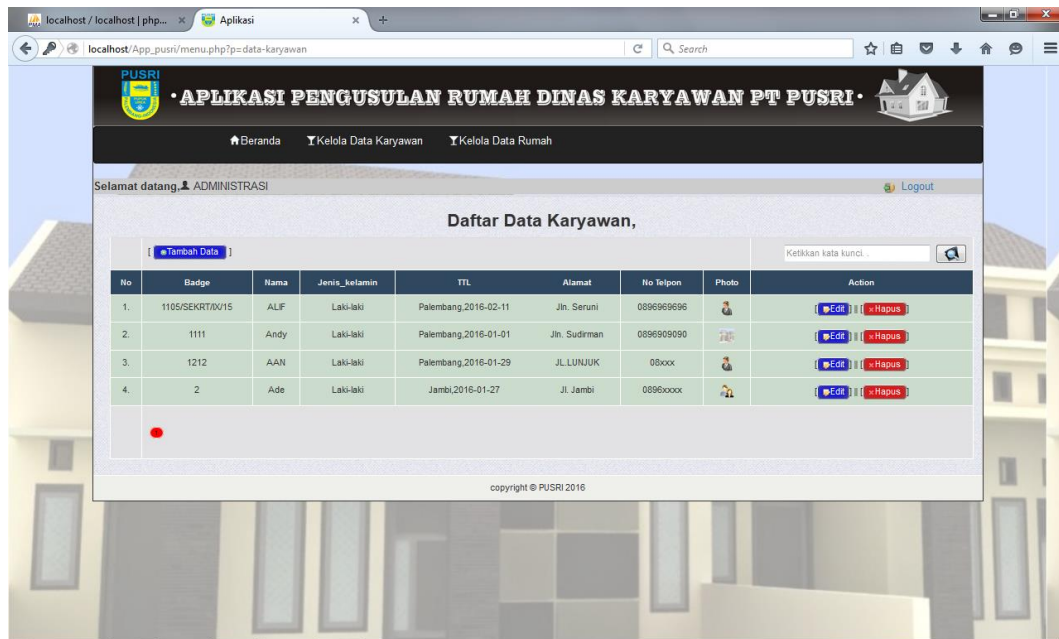


**Gambar 3.12 Desain *Approval Usulan***

## 2. Desain *Output*

### h. Desain *Output* Data karyawan

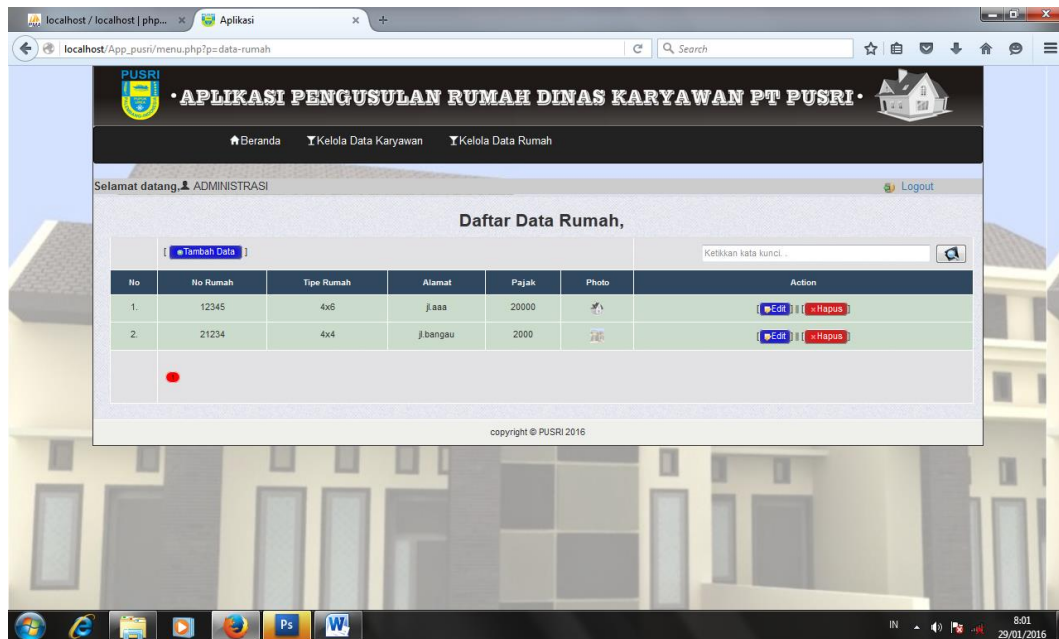
Desain *Output* Data Karyawan merupakan rancangan untuk menampilkan data karyawan, yang didapat berdasarkan *desain input* data karyawan. Tampilan Desain *Output* Data Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.13



**Gambar 3.13 Desain *Output* Data Karyawan**

#### **i. Desain *Output* Data Rumah Dinas**

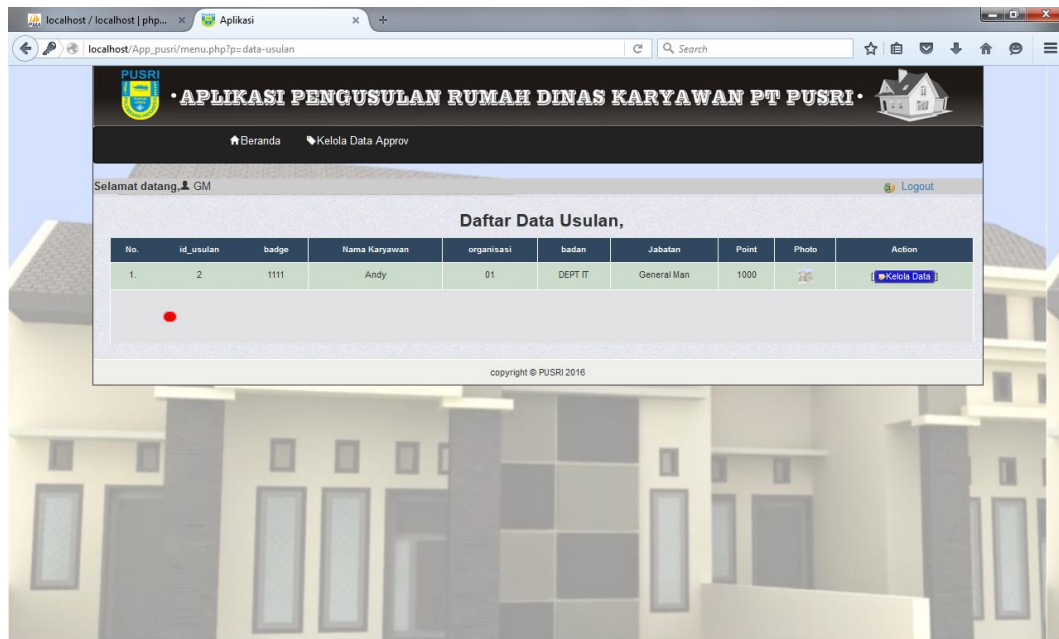
Desain *Output* Data Rumah Dinas merupakan rancangan untuk menampilkan data rumah dinas, yang didapat berdasarkan data desain *input* rumah dinas. Tampilan Desain *Output* Data Rumah Dinas dapat dilihat pada gambar 3.14



**Gambar 3.14 Desain *Ouput* Data Rumah Dinas**

#### **j. Desain *Ouput* Data Usulan Karyawan**

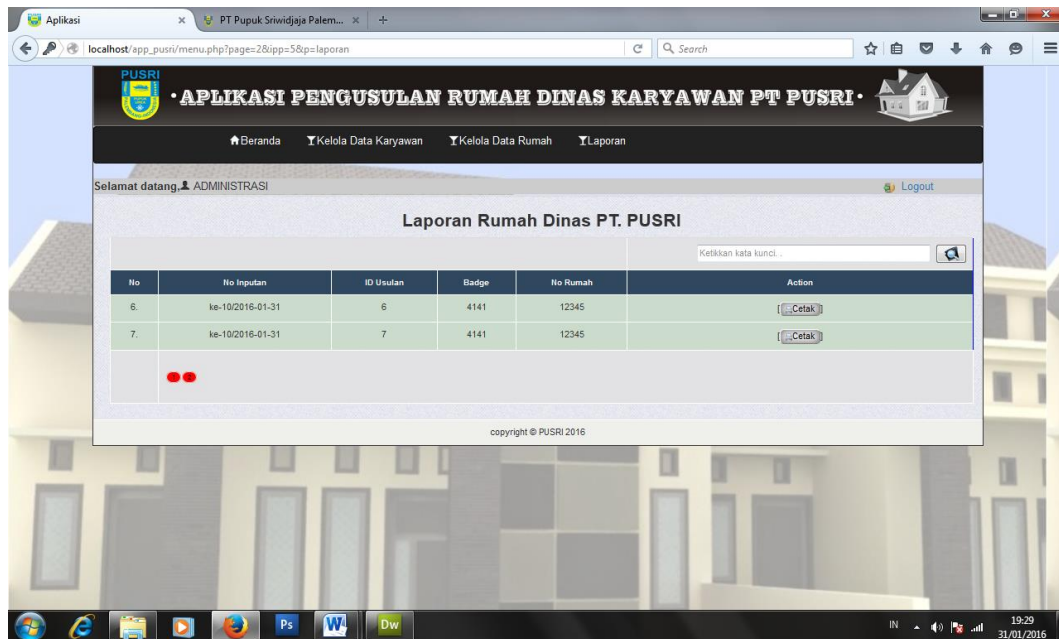
Desain *Output* Data Usulan Karyawan merupakan rancangan untuk menampilkan data usulan di menu general manajer, yang didapat berdasarkan Desain *Input* Data Usulan Karyawan. Tampilan Desain *Output* Data Usulan Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.15



**Gambar 3.15 Desain *Output* Data Usulan Karyawan**

#### **k. Desain *Output* Laporan Data *Approv* Usulan Karyawan**

Desain *Output* Laporan Data *Approv* Usulan Karyawan merupakan rancangan untuk menampilkan data usulan yang telah di*approv* oleh general manager dan ditampilkan di menu admin, yang didapat berdasarkan hasil data Desain *Input* Data *Approv* Usulan. Tampilan Desain *Output* Laporan Data *Approv* Usulan Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.16



**Gambar 3.16 Desain *Ouput* Laporan Data *Approv* Usulan**


### **1. Desain Tampilan Cetak Laporan Hasil Data *Approv* Usulan**

Desain Tampilan Cetak Laporan Hasil Data *Approv* Usulan merupakan rancangan untuk menampilkan hasil cetak laporan data *approv* usulan yang telah di*approv* oleh general manajer kemudian dicetak oleh admin di menu admin. Tampilan Cetak Laporan Hasil Data *Approv* Usulan Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.17


**PT PUPUK SRIWIDJAJA PALEMBANG**  
 Jl. Mayor Zen, Palembang 30118 - INDONESIA  
 Tel. 62-(711)-712222, 712111  
 Fax. 62-(711)-712100, 712020

**LAPORAN DATA RUMAH DINAS PT. PUSRI**

**DATA KARYAWAN :**

|   |                  |                          |              |               |
|---|------------------|--------------------------|--------------|---------------|
|  | Badge            | : 4141                   | Organisasi   | : 01          |
|   | Nama             | : Serly                  | Badan        | : DEPT IT     |
|   | Jenis Kelamin    | : Perempuan              | Jabatan      | : General Man |
|   | Tempat/Tgl Lahir | : Palembang / 1998-01-08 | Point        | : 1000        |
|   | Alamat           | : Jl. Segaran            | Tgl Masuk    | : 1998-01-02  |
|   | No Telepon       | : 0896xxxxx              | Tgl Sekarang | : 2016-01-31  |
|   |                  |                          | Jumlah Point | : 19000       |

**DATA RUMAH DINAS :**

|   |          |               |                       |
|---|----------|---------------|-----------------------|
|  | No Rumah | : 12345       | Palembang, 2016-01-31 |
|   | Tipe     | : 4x6         |                       |
|   | Alamat   | : Jl. Segaran |                       |
|   | Pajak    | : 20000       | admin                 |

**Gambar 3.17 Desain Tampilan Cetak Laporan Hasil Data *Approv***



## BAB IV

### PENUTUP

#### 4.1 Kesimpulan

Adapun hasil penelitian dan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya tentang aplikasi pengusulan rumah dinas karyawan pada PT. PUSRI Palembang, maka penulis mengambil kesimpulan diantaranya :

- 1) Dengan dibuatnya aplikasi pengusulan rumah dinas karyawan PT PUSRI ini maka penyebab pada masalah penyimpanan yaitu sering terjadinya pengandaan data dan resiko terjadinya kehilangan data serta merusakkan pada data dapat diminimalisir, karena aplikasi ini telah menggunakan *database* sebagai media penyimpanan yang dapat mengurangi terjadinya pengandaan data, merusakkan, bahkan kehilangan data.
- 2) Dengan adanya aplikasi ini juga dapat lebih mempermudah admin ataupun user yang berkepentingan dalam pengelolaan data dalam masalah pencarian data yang dulunya harus mencari arsip berupa dokumen cetak satu per satu, kini dengan media penyimpanan yang lebih terstruktur dengan menggunakan *database* maka masalah pencarian data dapat dilakukan dengan lebih cepat dan akurat dengan hanya melakukan search pada aplikasi yang telah tersedia.
- 3) Karyawan yang semulanya harus membuat proposal usulan terlebih dahulu dengan *microsoft word* lalu kemudian dicetak untuk melakukan usulan rumah dinas, kini karyawan dapat dengan hanya melakukan input data

usulan setelah mendapatkan data *username* dan *password* untuk mengakses aplikasi ini dari bagian admin yang akan menginputkan data karyawan, setelah usulan dilakukan maka general manager akan melakukan peninjauan lebih lanjut berdasarkan data yang telah tampil secara otomatis dengan mengklik button yang tersedia, dan melakukan persetujuan sesuai prosedur yang berjalan di PT PUSRI saat ini, selanjutnya data yang telah disetujui oleh general manager akan diberikan secara otomatis kepada admin untuk dicetak sebagai laporan untuk karyawan.

#### **4.2 Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka penulis memberikan saran dalam penelitian ini, kiranya dapat bermanfaat dalam meningkatkan kinerja pegawai pada PT PUSRI yaitu sebagai berikut :

- 1) Dalam hal ini sebagai permulaan penulis hanya membuat aplikasi pengusulan rumah dinas karyawan khusus untuk divisi Departemen TI dan Humas, sehingga diharapkan untuk pengembangan pembuatan aplikasi pengolahan lebih lanjut di beberapa divisi lagi yang ada di PT PUSRI.
- 2) Untuk pengembangan pada aplikasi selanjutnya juga dapat dengan menambahkan submenu ataupun fungsi dari aplikasi ini seperti pengelompokan jatah pembagian rumah dinas sesuai golongan secara lebih luas dan fleksibel agar lebih mempermudah pegawai untuk melakukan pengolahan data pengusulan rumah dinas karyawan pada PT PUSRI secara lebih menyeluruh.

## DAFTAR PUSTAKA

Andri, Koniyo dan Kusniri.2007.*Visual Basic Dan Microsoft Dan Microsoft SQL Server*.Yogyakarta : CV Andi Offset.

Anhar.2010.*PHP Dan MYSQL Secara Otodidak*.Jakarta Selatan : PT Transmedia.

Binarto, Suryo.2012.*Tip Dan Trip Membuat Program Penjualan Menggunakan Visual Basic 6.0*.Jakarta Selatan : PT Transmmedia.

Fatta Al, Hanif.2009.*Rekayasa Sistem Pengenalan Wajah*.Yogyakarta : CV Andi Offset.

Hendrayudi.2008.*Pemrograman Delphi 8.0*.Bandung : CV Yrama Widya.

Kristanto, Andri.2010.*Kupas Tuntas PHP & MYSQL*.Klaten : Cable Book.

Kusrini.2007.*Tuntunan Praktis Membangun Sistem Informasi Akuntansi dengan Visual Basic dan Microsoft SQL Server*.Yogyakarta : Andi Offset.

Suryana, Yana, Eri Satria dan Kiki Aisyah.2013.*Rancang Bangun Aplikasi Pembayaran Sumbangan Pembinaan Pendidikan (SPP) di SMA Ciledug Garut Menggunakan Metodologi Berorientasi Objek Unified Approach (UA)*.  
*Garut*.