

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN BARU PADA
PT. PALI LAU MANDIRI BERBASIS *WEBSITE***



Diajukan oleh :

LINDIA GUSPITA SARI

021180077

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

PALEMBANG

2022

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN BARU PADA
PT. PALI LAU MANDIRI BERBASIS *WEBSITE***



Diajukan oleh :

LINDIA GUSPITA SARI

021180077

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

PALEMBANG

2022

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : LINDIA GUSPITA SARI
NOMOR POKOK : 021180077
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN
BARU PADA PT. PALI LAU MANDIRI
BERBASIS *WEBSITE*

Tanggal : 29 Juli 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Rektor

Rendy A. A. Pratama, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0223059302

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

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH**

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : LINDIA GUSPITA SARI
NOMOR POKOK : 021180077
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
**JUDUL : APLIKASI PENERIMAAN KARYAWAN
BARU PADA PT. PALI LAU MANDIRI
BERBASIS *WEBSITE***

Tanggal : 29 Juli 2022
Penguji 1

Tanggal : 29 Juli 2022
Penguji 2

Fahmi Ajismanto, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0226119002

Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0216098801

Menyetujui,
Ketua

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

MOTTO :

"Barang siapa yang bersungguh sungguh, sesungguhnya kesungguhan tersebut untuk kebaikan dirinya sendiri"

(Qs. Al-Ankabut: 6)

"Tidak ada hal yang sia sia dalam belajar, karena ilmu akan bermanfaat pada waktunya"

Kupersembahkan kepada :

- Allah Subhanahu wa Ta'ala.
- Kedua Orang Tua yang tercinta.
- Teman-teman dan sahabat yang sudah membantu dan memberi semangat kepada saya.
- Dosen pembimbing, Bapak Rendy yang selalu memberikan semangat dan penjelasan dengan sabar.

KATA PENGANTAR

Puji dan Syukur penulis panjatkan kepada Allah Subhahanuwa Ta'ala., berkat dan rahmat-Nya penulis dapat melaksanakan dan menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan ini.

Praktik Kerja Lapangan ini penulis lakukan di Jln. Bypass Alang-alang Lebar Komplek Citra Grand City, Cluster Tropical Valley SC. 2 No. 23 Palembang dengan mengambil judul “**Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru Pada PT. Pali Lau Mandiri Berbasis *Website***”. Terlaksananya laporan Praktik Kerja Lapangan ini tidak lepas dari banyak pihak yang telah membantu penulis. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu dan membimbing dalam penyelesaian laporan Praktik Kerja Lapangan ini, selain itu penulis juga mengucapkan terimakasih kepada Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T. selaku Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Ibu Dini Hari Pertiwi, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Jurusan Sistem Informasi Rektor Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech sekaligus dosen pembimbing yang telah membimbing saya selama penulisan laporan ini, Bapak Rendy Almaheri Adhi Pratama S.Kom., M.Kom., dan kepada Kedua Orang Tua penulis tercinta serta semua teman-teman penulis yang banyak membantu memberikan dukungan dan doa kepada penulis.

Penulis menyadari bahwa di dalam laporan ini masih banyak kekurangan, untuk itu kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan laporan Praktik Kerja Lapangan ini kedepan.

Palembang, 11 Juli 2022

Lindia Guspita Sari

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR LAMPIRAN	x

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup	3
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan	3
1.3.2 Manfaat.....	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1 Tempat PKL	4
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data.....	5
1.5.1 Observasi (pengamatan)	5
1.5.2 <i>Interview</i> (Wawancara)	5
1.5.3 Studi Kepustakaan.....	6

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	7
2.1.1 Web Browser	7
2.1.2 Internet.....	7
2.1.3 <i>MySQL</i>	7

2.1.4 <i>Flowchart</i> (Bagan Alir)	7
2.1.5 <i>Activity</i> Diagram	10
2.1.6 <i>Use case</i> Diagram	11
2.1.7 <i>Class</i> Diagram	13
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	14
2.2.1 Sejarah Perusahaan	14
2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan.....	14
2.2.3 Struktur Organisasi Perusahaan	15
2.2.4 Tugas dan Wewenang	16
2.2.5 Uraian Kegiatan	18

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengembangan.....	19
3.1.1 Prosedur yang berjalan.....	20
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	21
3.2.1 Evaluasi	21
3.2.2 Pembahasan	22

BAB IV PENUTUP

4.1 Simpulan	36
4.2 Saran.....	36

DAFTAR PUSTAKA	xi
-----------------------------	-----------

HALAMAN LAMPIRAN.....	xii
------------------------------	------------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Struktur Organisasi	15
Gambar 3. 1 <i>Flowchart</i> Prosedur yang berjalan.....	20
Gambar 3. 2 <i>Flowchart</i> calon karyawan yang diusulkan	23
Gambar 3. 3 <i>Flowchart human resource</i> yang diusulkan	24
Gambar 3. 4 <i>Use case Diagram</i>	25
Gambar 3.5 <i>Class Diagram</i>	26
Gambar 3. 6 Halaman <i>Login</i>	27
Gambar 3. 7 Halaman Pendaftaran Calon Karyawan.....	28
Gambar 3. 8 Halaman Registrasi.....	28
Gambar 3. 9 Halaman Tambah Lowongan.....	29
Gambar 3. 10 Halaman Tambah Pengumuman.....	29
Gambar 3. 11 Halaman <i>Dashboard</i> Calon Karyawan.....	30
Gambar 3. 12 Halaman Cetak Laporan Pendaftar	30
Gambar 3. 13 Halaman Pengumuman.....	31
Gambar 3. 14 Halaman Pengumuman.....	31
Gambar 3. 15 Hasil Desain Halaman <i>Login</i>	32
Gambar 3. 16 Desain Halaman Registrasi.....	32
Gambar 3. 17 Desain Halaman info lowongan.....	33
Gambar 3. 18 Desain Halaman Data Pendaftar	33
Gambar 3. 19 Desain Halaman <i>Tambah Info Lowongan</i>	33
Gambar 3. 20 Desain Halaman Info Pengumuman	34
Gambar 3. 21 Desain Halaman <i>Dashboard</i> Calon Karyawan.....	34
Gambar 3. 22 Desain Halaman <i>Upload</i> Berkas Pendaftaran.....	35
Gambar 3. 23 Halaman Tambah Pengumuman.....	35

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	8
Tabel 2. 2 Simbol-simbol <i>Activity Diagram</i>	10
Tabel 2. 3 Simbol-simbol <i>Use Case diagram</i>	12
Tabel 2. 4 Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram</i>	13

DAFTAR LAMPIRAN

1. Lampiran 1. *Form* Topik dan Judul (*Fotocopy*)
2. Lampiran 2. Surat Balasan dari Perusahaan (*Fotocopy*)
3. Lampiran 3. *Form* Konsultasi (*Fotocopy*)
4. Lampiran 4. Surat Pernyataan (*Fotocopy*)
5. Lampiran 5. *Form* Nilai dari Perusahaan (*Fotocopy*)
6. Lampiran 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*Fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*Fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (Asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Pali Lau Mandiri merupakan perusahaan swasta Indonesia yang bergerak di bidang perminyakan dengan tujuan untuk melakukan kegiatan usaha di sektor hilir energi, khususnya minyak dan solar, (Febria Sri Handayani, 2013; Handayani, 2016, 2018, 2021; Handayani et al., 2021). PT. Pali Lau Mandiri, melihat bahwa bidang usaha BBM merupakan daerah yang memiliki prospek yang baik dan terus berkembang sesuai kebutuhan masyarakat dan industri pada penggunaan bahan bakar minyak, (Permata, 2016; Putri, n.d., 2017a, 2017b). Hal ini terbukti dengan kurangnya pasokan minyak terutama untuk minyak industri. Sehingga PT. Pali Lau Mandiri dengan penampilan, profesionalisme dan kemampuan yang lengkap dalam rangka pemenuhan kebutuhan nasional skala, (Hadiwijaya, n.d., 2016, 2017, 2018). Selain itu pemerintah Indonesia telah mengeluarkan UU Migas no. 22/2001 dan ESDM no.16/2011 yang membuka sektor bisnis minyak dan gas secara luas, (Adelin & Effendi, 2017b, 2017a; Effendi & Beny, 2019; Effendi & Oktarina, 2016; Prasetiadil & Effendi, 2023).

Penerimaan karyawan baru merupakan suatu proses administrasi yang terjadi setiap perusahaan untuk menyeleksi calon karyawan dan agar perusahaan dapat menilai kelayakan calon karyawan baru, (Dwiagung & Purnama, 2023; Fitrianti & Purnama, 2021; Nisa & Purnama, 2023; Nurfatriana & Purnama, 2020; Oktriany & Purnama, 2021; R. Pratama & Purnama, 2021). Calon karyawan yang dimaksud adalah masyarakat yang ingin bekerja di perusahaan ini. Apabila setiap penerimaan karyawan selalu dilakukan secara manual baik saat penerimaan karyawan baru maupun

BAB I

pendataan serta penyimpanan berkas pendaftar maka akan mempersulit pihak perusahaan apabila jumlah berkas pendaftaran sudah melebihi batas lemari penyimpanan berkas di perusahaan, (Attamimi & Octafian, 2022; Dalipa & Octafian, 2022; Indriana & Octafian, 2022; Sari & Octafian, 2022; Tri Octafian, 2021)

dan akan mempersulit pihak perusahaan apabila ingin mencari data calon karyawan tersebut karena harus membuka kembali lemari arsip data pendaftar dan *human resource* melihat berkas dengan membuka satu persatu amplop lamaran, proses tersebut mengharuskan pelamar diminta pulang untuk menunggu hasil seleksi, (Hariny & Triwahyuni, 2022; Triwahyuni, 2012, 2013, 2014, 2015, 2016).

Adapun rata-rata calon karyawan yang mendaftar per tahun saat penerimaan calon karyawan baru lebih besar jumlah calon pelamar ketimbang posisi yang dibuka, meski penerimaannya hanya sekitar 10% banyaknya jumlah pelamar menunjukkan antusiasme masyarakat terhadap perusahaan namun harus disertai teknologi yang mumpuni dalam prosesnya, (Annisa et al., 2023; Annisa & Kertarajasa, 2023; Dini Hari Pertiwi, 2015, 2017, 2018; Eka Prasetya Adhy Sugara & Dini Hari Pertiwi, 2019; Kertarajasa & Annisa, 2022).

Oleh karena itu, diperlukan adanya Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru berbasis *web* yang akan menunjang kegiatan mulai dari penerimaan seperti pendataan calon karyawan, verifikasi berkas calon karyawan dan pengumuman lulus verifikasi berkas serta halaman depan yang berupa informasi singkat berupa jadwal dibukanya penerimaan, (Octafian & Saputra, n.d.; Saputra et al., 2022a, 2022b; Saputra & Fariz Januarsyah, 2016; Saputra & Taman, 2016). Selain dari pada itu Aplikasi Penerimaan Karyawan berbasis *web* ini juga diharapkan mampu mempermudah proses pendataan dan penyimpanan berkas pendaftaran calon karyawan guna kepentingan perusahaan di kemudian hari serta mampu memperkenalkan perusahaan kepada masyarakat luas melalui media internet.

Berdasarkan uraian di atas, maka penelitian ini berjudul “**Aplikasi**

(Fatmariansi; Hartati, 2016; Febrianty et al., 2019; Febrianty & Fatmariansi, 2018; Holidays & Fatmariansi, n.d.; A. A. Pratama et al., 2020)

1.2 Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup dalam laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini, supaya tidak menyimpang dari permasalahan, maka dari itu penulis membatasi ruang lingkup permasalahan yang akan di bahas pada penelitian ini. Berikut adalah ruang lingkup pada penelitian:

1. Membuat Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru berbasis *web*, .
2. Metode perancangan yang digunakan berbasis objek melalui beberapa tahapan pembuatan menggunakan Unified Medeling Language (UML).
3. Dalam aplikasi *web* ini terdapat *input* data berupa *registration*, *login*, pendaftaran, pengumuman, serta *output* berupa berkas pelamar, pengumuman seleksi, pengumuman kelulusan.

1.3 Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Adapun tujuan dari Praktik Kerja Lapangan (PKL) pada PT. Pali Lau Mandiri ini adalah untuk membuat “Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru berbasis *web* pada PT. Pali Lau Mandiri”.

1.3.2 Manfaat

Adapun manfaat yang ingin dicapai dari penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan di antaranya sebagai berikut:

1) Manfaat Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat bagi mahasiswa di antaranya:

- a. Diharapkan dapat menambah ilmu pengetahuan serta dapat menerapkan dan mengembangkan ilmu yang didapat selama menjadi mahasiswa di ITB PalComTech.
- b. Mahasiswa dapat menambah pengalaman dan pengetahuan tentang pemrograman dan logika penerimaan karyawan baru di perusahaan.

2) Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Adapun manfaat bagi perusahaan tempat PKL di antaranya:

- a. Memudahkan pihak perusahaan dalam mendata calon karyawan baru.
- b. Memudahkan pihak perusahaan dalam menyebarkan informasi perihal informasi lowongan kerja.
- c. Membantu perusahaan meningkatkan profesionalitas seleksi dengan memanfaatkan media internet.

3) Manfaat Bagi Akademik

Bagi akademik, Praktik Kerja Lapangan ini dapat menjadi bahan perbandingan atau referensi untuk penelitian nantinya dimasa yang akan datang.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

Tempat Praktik Kerja Lapangan berlokasi di Kantor PT. Pali Lau Mandiri Palembang yang beralamat di JL. Citra Garden City Vally Blok SC 2 No. 23 Palembang.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan berjalan dari tanggal 23 September 2019 sampai dengan 23 Oktober 2019.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penyusunan laporan ini, sebagai berikut:

1.5.1. Observasi (Pengamatan)

Menurut Pujaastawa (2016:8). Observasi merupakan salah satu cara pengumpulan informasi mengenai objek atau peristiwa yang bersifat kasat mata atau dapat dideteksi dengan panca indera.

Penulis mengumpulkan data dengan cara melakukan pengamatan langsung pada sistem yang sedang berjalan di PT. Pali Lau Mandiri Palembang. Jumlah pelamar setiap penerimaan karyawan baru selalu melebihi kapasitas penerimaan, beberapa calon karyawan salah dalam melengkapi berkas yang diminta perusahaan.

1.5.2. Interview (Wawancara)

Menurut Pujaastawa (2016:4). Wawancara merupakan cara sistematis untuk memperoleh informasi-informasi dalam bentuk pernyataan-pernyataan lisan mengenai suatu objek atau peristiwa pada masa lalu, kini, dan akan datang.

Penulis melakukan wawancara atau tanya jawab secara langsung kepada Bapak Robert Ariyansah. selaku Admin. Berdasarkan hasil wawancara yang ditanyakan kepada narasumber,

penulis menemukan bahwa belum adanya sistem pendaftaran *online* yang menjadi kendala dalam pengelolaan data calon karyawan baru bagi pihak perusahaan.

1.5.3. Studi Kepustakaan

Menurut Wanto dan windarto (2017:37). Studi kepustakaan merupakan langkah awal dalam penelitian, studi pusaka dilakukan untuk melengkapi pengetahuan dasar dan teori-teori yang digunakan dalam penelitian.

Dalam hal ini penulis melakukan studi kepustakaan dengan mencari sumber-sumber dari buku, internet, dan jurnal atau makalah ilmiah yang terkait dengan topik pembahasan.

BAB II

TINJAUAN PUSAKA

2.1 Landasan Teori

Teori-teori yang mendukung dalam menyusun laporan Praktik Kerja Lapangan ini yaitu:

2.1.1 *Web Browser*

Menurut Agustiana (2019:2). *Web Browser* merupakan aplikasi atau perangkat lunak yang digunakan mengambil, menyajikan, dan melintasi yang ada didalam jaringan internet.

2.1.2 *Internet*

Menurut Tobing (2019:32). Internet merupakan salah satu media yang paling dicari, paling mudah di akses, dan paling mudah dalam mencari informasi apapun.

2.1.3 *MySQL*

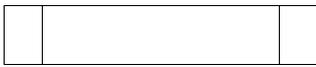
Menurut Lutfi, Ahmad (2017:106). *MySQL* merupakan salah satu aplikasi DBMS (*Database Management System*) yang sudah sangat banyak digunakan oleh para pemrogram aplikasi *web*.

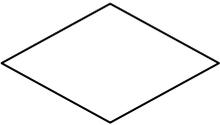
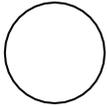
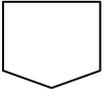
2.1.4 *Flowchart (Bagan Alir)*

Menurut Santoso dan Nurmalina (2017:86-87). *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian

yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek. *Flowchart* membantu memahami urutan-urutan logika yang rumit dan panjang. *Flowchart* membantu mengkomunikasikan jalannya program ke orang lain (bukan pemrogram) akan lebih mudah. Tabel 2.1 memperlihatkan simbol *flowchart* beserta fungsinya.

Tabel 2. 1 Simbol-simbol *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi
1	 <i>Predefined Process</i>	Permulaan sub program
2	 <i>Terminator</i>	Permulaan/akhir program
3	 <i>Flow</i>	Arah aliran program
4	 <i>Stored Data</i>	Simbol yang menyatakan <i>input</i> yang berasal dari <i>disk</i> atau disimpan ke <i>disk</i>

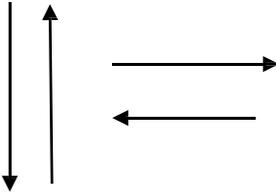
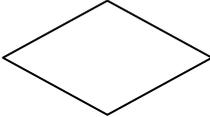
No	Simbol	Fungsi
5	 <p>proses</p>	Proses penghitung/ proses pengolahan data
6	 <p><i>Input atau Output data</i></p>	Proses <i>input/output</i> data
7	 <p><i>Decision</i></p>	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
8	 <p><i>On Page Connector</i></p>	Penghubung bagian-bagian <i>flowchart</i> yang berada pada satu halaman.
9	 <p><i>Off Page Connector</i></p>	Penghubung bagianbagian <i>flowchart</i> yang berada pada halaman berbeda

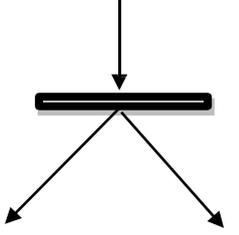
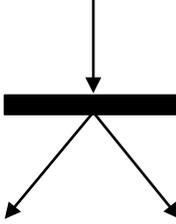
Sumber : Santoso dan Nurmalina (2017:86-87).

2.1.5 Activity Diagram

Menurut Hendini Ade (2016: 109). *Activity Diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Tabel 2.2 yang akan memperlihatkan simbol-simbol dalam *activity diagram* yaitu:

Tabel 2. 2 Simbol-simbol *Activity Diagram*

No	Gambar	Keterangan
1	 Status awal	Bagaimana objek dibentuk atau diawali.
2	 Status akhir	Bagaimana objek dibentuk atau diakhiri.
3	 Aktivitas	Menggambarkan suatu proses/kegiatan
4	 Line connector	Digunakan untuk menghubungkan satu simbol dengan simbol lainnya.
5	 Decision Points	Menggambarkan pilihan untuk mengambil keputusan, <i>true</i> atau <i>false</i> .

No	Gambar	Keterangan
6	 <p data-bbox="624 689 853 725">Fork/percabangan</p>	<p data-bbox="948 416 1334 741">Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.</p>
7	 <p data-bbox="624 1070 871 1106">Join/penggabungan</p>	<p data-bbox="1007 853 1286 1032">Digunakan untuk menunjukkan adanya dekomposisi.</p>

Sumber : Hendini Ade (2016: 109-110)

2.1.6 Use case Diagram

Menurut Hendini Ade (2016: 108) *Use case* diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Simbol-simbol yang digunakan dalam *Use Case Diagram* yaitu:

Tabel 2. 3 Simbol-simbol *Use Case diagram*

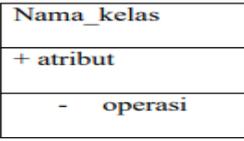
NO	GAMBAR	NAMA	KETERANGAN
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara <i>eksplisit</i> .
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi

Sumber : Hendini Ade (2016:108-109)

2.1.7 Class Diagram

Menurut Hendini Ade (2016: 111) diagram kelas atau class diagram merupakan hubungan antar kelas dan penjelasan detail tiap-tiap kelas di dalam model desain dari suatu sistem, juga memperlihatkan aturan-aturan dan tanggung jawab entitas yang menentukan perilaku sistem. Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram kelas :

Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Data Flow Diagram*

Simbol	Deskripsi
Kelas 	Kelas pada struktur system
Antarmuka / <i>interface</i>	Sama dengan konsep <i>interface</i> dalam
 Nama_interface	pemrograman berorientasi objek
Asosiasi / <i>association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Asosiasi berarah / <i>directed association</i> 	Relasi antarkelas dengan makna kelas yang satu digunakan oleh kelas yang lain, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i>
Generalisasi 	Relasi antarkelas dengan makna generalisasi-spealisasi (umum – khusus)
Kebergantungan / <i>dependency</i> 	Kebergantungan antar kelas
Agregasi / <i>aggregation</i>	Relasi antarkelas dengan makna semua-bagian (<i>whole – part</i>)

Sumber : Hendini Ade (2016:111).

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

Berikut ini gambaran umum perusahaan dari PT. Pali Lau Mandiri :

2.2.1 Sejarah Perusahaan

PT. Pali Lau Mandiri adalah perusahaan swasta Indonesia yang bergerak di bidang Perminyakan dan Solar dengan tujuan untuk melakukan kegiatan usaha di sektor hilir energi, khususnya minyak dan gas. PT. Pali Lau Mandiri, melihat bahwa bidang usaha BBM merupakan daerah yang memiliki prospek yang baik dan terus berkembang sesuai dengan kebutuhan masyarakat dan industri pada penggunaan bahan bakar minyak. Hal ini terbukti dengan kurangnya pasokan minyak terutama untuk minyak industri. Sehingga PT. Pali Lau Mandiri dengan penampilan, profesionalisme dan kemampuan yang lengkap dalam rangka pemenuhan kebutuhan nasional skala. Selain itu, pemerintah Indonesia telah mengeluarkan UU Migas no.22/2001 dan Permen ESDM no.16/2011 yang membuka sektor bisnis Minyak dan Solar secara luas.

2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan

1) Visi Perusahaan

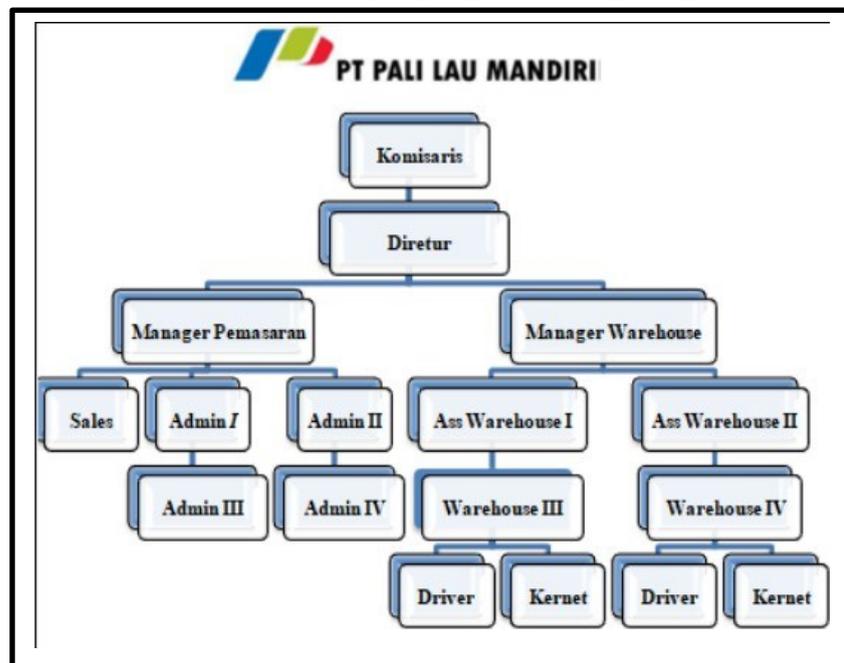
Menjadi perusahaan terkemuka yang memimpin sistem perdagangan nasional.

2) Misi Perusahaan

- a. Mengembangkan kualitas dan harga terjangkau untuk semua pelanggan.
- b. Mengelola bisnis dengan strategi distribusi terintegrasi dan teratur.
- c. Untuk memperluas pasar baik domestik maupun dunia.
- d. Memaksimalkan keuntungan dan memanfaatkan ekonomi bagi para pemangku kepentingan.

2.2.3 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi menjelaskan tingkat dari jabatan pada PT. PALI LAU MANDIRI yang dapat di lihat pada gambar 2.1.



Sumber: PT. PALI LAU MANDIRI, 2022

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

2.2.4 Tugas dan Wewenang

Berikut ini tugas dan wewenang dari masing-masing bagian penempatan tugas yang terdapat dalam struktur organisasi pada PT. PALI LAU MANDIRI.

1) *Manager pemasaran*

Tugas dan Wewenang *Manager Pemasaran* adalah:

- a. Menyusun, mengatur, menganalisis, implementasi dan mengevaluasi manajemen pemasaran, penjualan dan promosi.
- b. Melakukan pengawasan dan pengendalian atas seluruh kinerja manajemen pemasaran, penjualan dan promosi.

2) *Sales*

Tugas dan Wewenang *Sales* adalah:

- a. menjual produk perusahaan.
- b. Menguasai produk *knowledge* dengan baik.
- c. Mengurus segala keperluan administratif yang dibutuhkan klien.
- d. Menjaga citra perusahaan.
- e. *Update* dengan perkembangan dan tren pasar.

3) *Manager Warehouse*

Tugas dan wewenang *Manager Warehouse* adalah:

- a. Mengawasi operasi penerimaan, pergudangan dan distribusi.

- b. Menerapkan kebijakan dan prosedur operasional.
- c. Melaksanakan dan mengawasi operasi keamanan.
- d. Memastikan penggunaan peralatan gudang yang efektif dan aman.
- e. Memastikan keselamatan staf.
- f. Memotivasi dan mendisiplinkan staf.

4) Admin

Tugas dan Wewenang Admin adalah:

- a. Menerima panggilan telepon.
- b. Membuat agenda kantor.
- c. Entri data perusahaan.
- d. Melakukan arsip data.

5) Warehouse

Tugas dan Wewenang *warehouse* adalah:

- a. Koordinasi.
- b. Mendata barang-barang untuk laporan.
- c. Merapikan dan menata barang.
- d. Memastikan barang yang akan di kirim.
- e. Memindahkan barang sesuai bagiannya.
- f. Memastikan logistik berjalan lancar.

6) Driver

Tugas dan Wewenang *Driver* adalah

- a. Merawa

- b. Menyiapkan
- c. Mengemudi kendaraan.

7) Kernet

Tugas dan Wewenang kernet adalah membantu membawa barang bawaan.

2.2.5 Uraian Kegiatan

Selama kegiatan praktik kerja lapangan yang Penulis laksanakan dalam waktu satu bulan di PT. Pali Lau Mandiri Penulis ditempatkan di ruangan admin bersama pembimbing lapangan yang bernama Bapak Robet Ariyansah penulis membuat kegiatan-kegiatan kantor di antaranya membuat penawaran dan balas surat.

BAB III

PEMBAHASAN

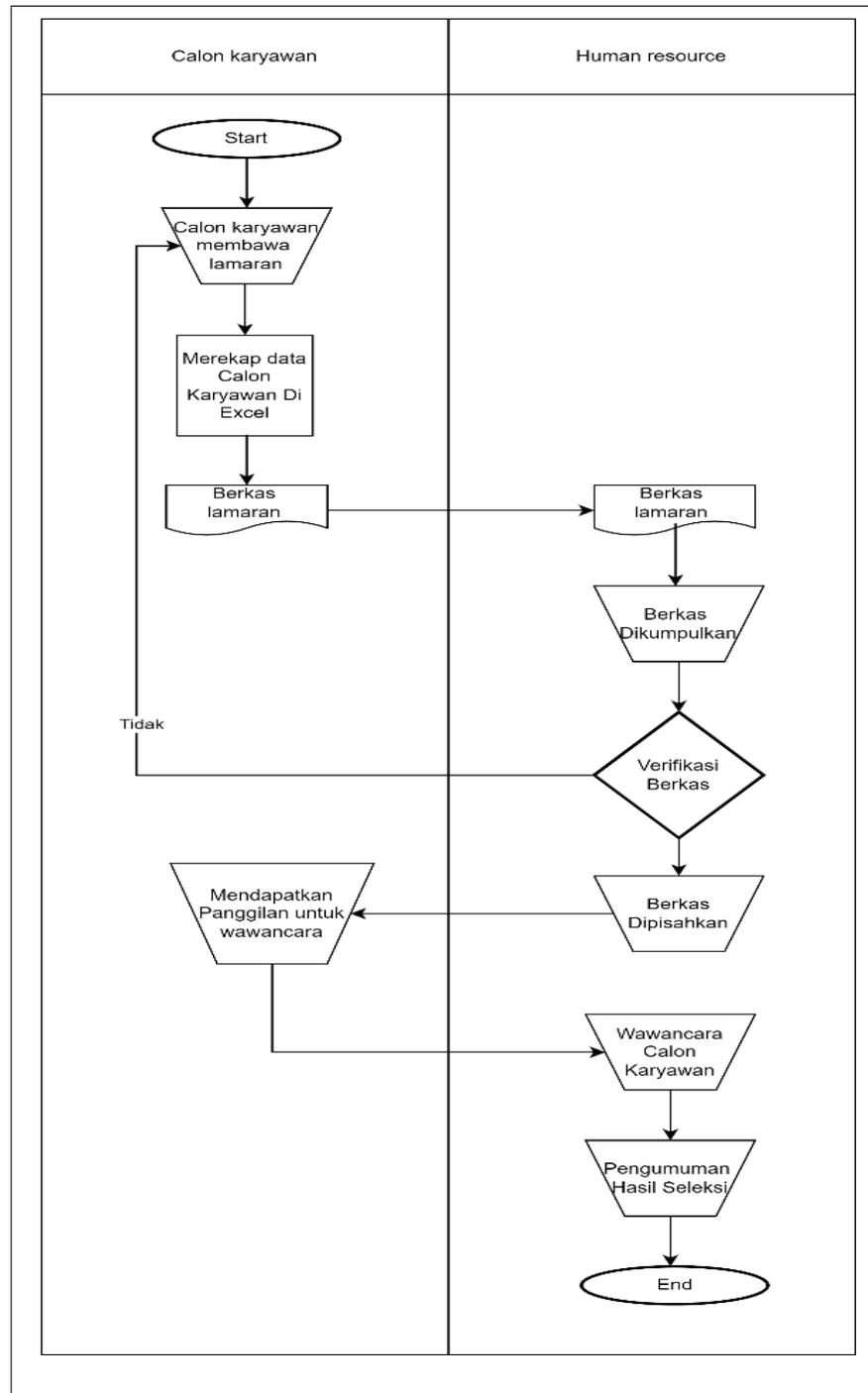
3.1 Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang telah dilakukan selama penulis melakukan Praktik Kerja Lapangan di PT. Pali Lau Mandiri, penulis mengamati alur penerimaan karyawan baru masih tergolong sederhana seperti pelamar datang langsung untuk kirim lamaran, isi biodata pendaftaran, pemberian berkas lamaran, HRD melihat berkas dengan membuka satu persatu amplop lamaran, pelamar diminta pulang untuk menunggu hasil seleksi.

Selain itu penulis mendapati pendataan dan pencatatan kelengkapan berkas pelamar masih bersifat manual, dalam proses pencatatan data calon karyawan yang mendaftar sudah menggunakan aplikasi *Microsoft Excel* namun antara data pendaftar dan berkas pelamar belum terintegrasi sehingga *human resource* cukup kesulitan untuk mencocokkan data pelamar dan berkas yang mereka bawa. Saat proses perekapan sering terjadi kesamaan data dikarenakan beberapa calon karyawan terkadang melamar dua kali apabila berkas yang diserahkan ternyata belum lengkap. Resiko kehilangan data serta berkas lamaran berantakan pun bisa terjadi karena kelalaian dalam pengarsipan.

3.1.1 Prosedur yang Berjalan

Adapun prosedur penerimaan karyawan baru yang sedang berjalan digambarkan dengan *flowchart* seperti gambar 3.1.



Gambar 3.1 *Flowchart* Prosedur yang berjalan

Berdasarkan gambar 3.1 penjelasan dari *flowchart* yang berjalan yang telah digambarkan sebagai berikut:

1. *Start*.
2. Calon karyawan datang ke perusahaan membawa berkas lamaran.
3. Calon karyawan menyerahkan berkas ke *Human Resource*.
4. *Human Resource* menerima berkas lamaran.
5. Berkas di kumpulkan dan calon karyawan diminta pulang.
6. Berkas di verifikasi.
 - 1) Jika berkas tidak lengkap maka pelamar akan dinyatakan tidak lolos.
 - 2) Jika ya, *Human Resource* akan memisahkan berkas.
7. Calon Karyawan mendapatkan panggilan wawancara.
8. Calon Karyawan datang untuk wawancara.
9. Hasil Seleksi di umumkan.
10. *Finish*.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Selama melakukan pengamatan di PT. Pali Lau Mandiri Palembang penulis mendapati beberapa kekurangan pada proses penerimaan karyawan baru di antaranya kegiatan penerimaan karyawan baru yang memerlukan biaya serta tenaga lebih dalam

proses rekrutmen nya, adapun dalam proses pendaftaran karyawan baru penulis mendapati kekurangan dibidang pendataan yang dilakukan dengan pencatatan dibuku besar seperti buku tamu yang rawan rusak sehingga harus berhati-hati serta penyimpanan berkas pada lemari arsip yang memiliki kapasitas yang terbatas akan menjadi kendala dikemudian hari apabila jumlah pendaftar sudah cukup banyak.

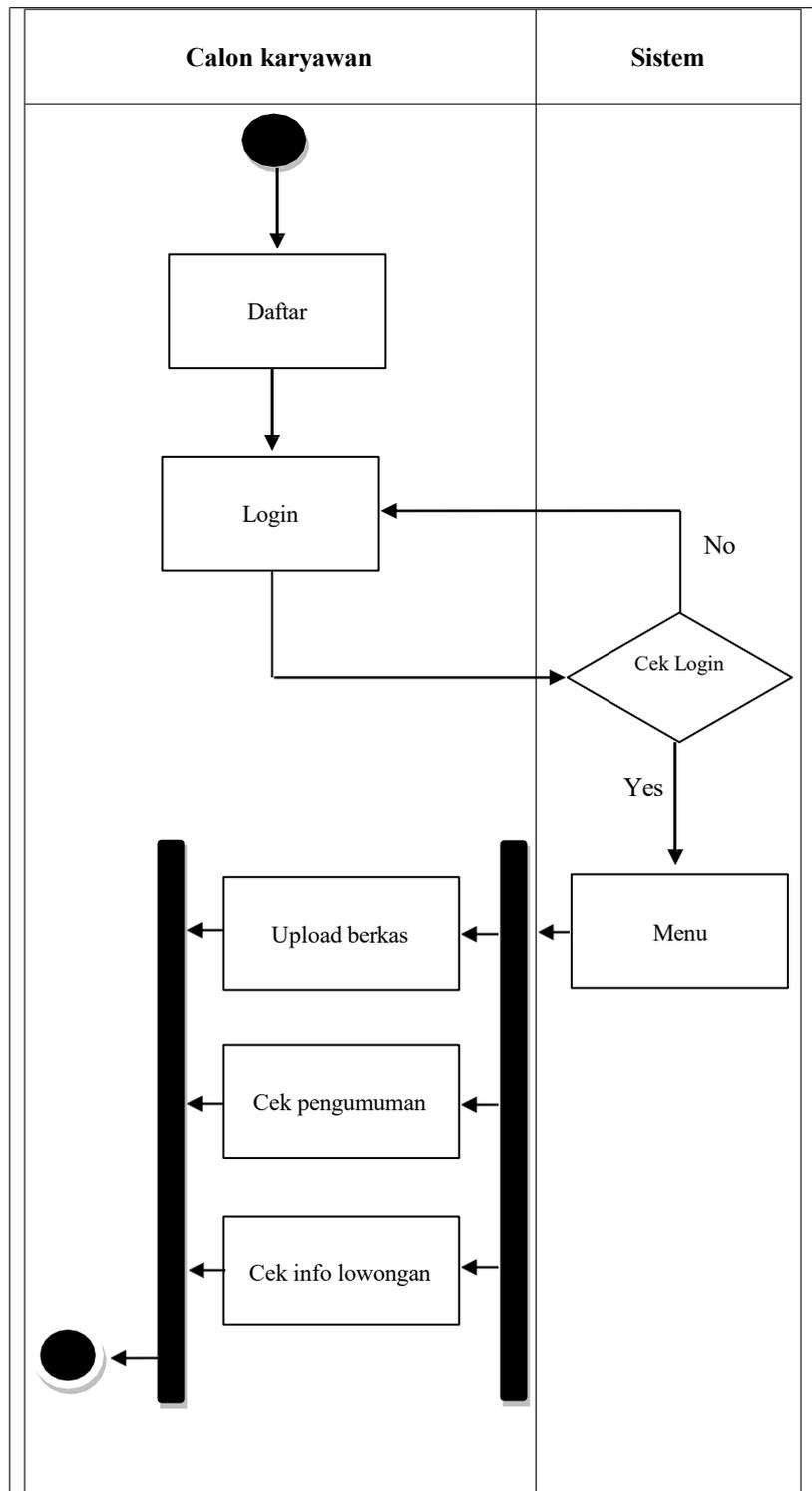
Untuk itu penulis mengajukan sistem Penerimaan Karyawan Baru yang prosesnya dibantu oleh aplikasi berbasis *web* dalam hal pengisian formulir, *upload* berkas pendaftaran, penyampaian informasi syarat pendaftaran, penyampaian informasi jadwal *interview* dilaksanakan dan dengan adanya sistem penerimaan karyawan yang baru ini diharapkan mampu mempermudah pelaksanaan rekrutmen karyawan, serta pendataan dan pemberkasan calon karyawan agar lebih baik dari sistem pencatatan manual di buku besar.

3.2.2 Pembahasan

1) Activity Diagram

a. Activity Diagram Calon Karyawan

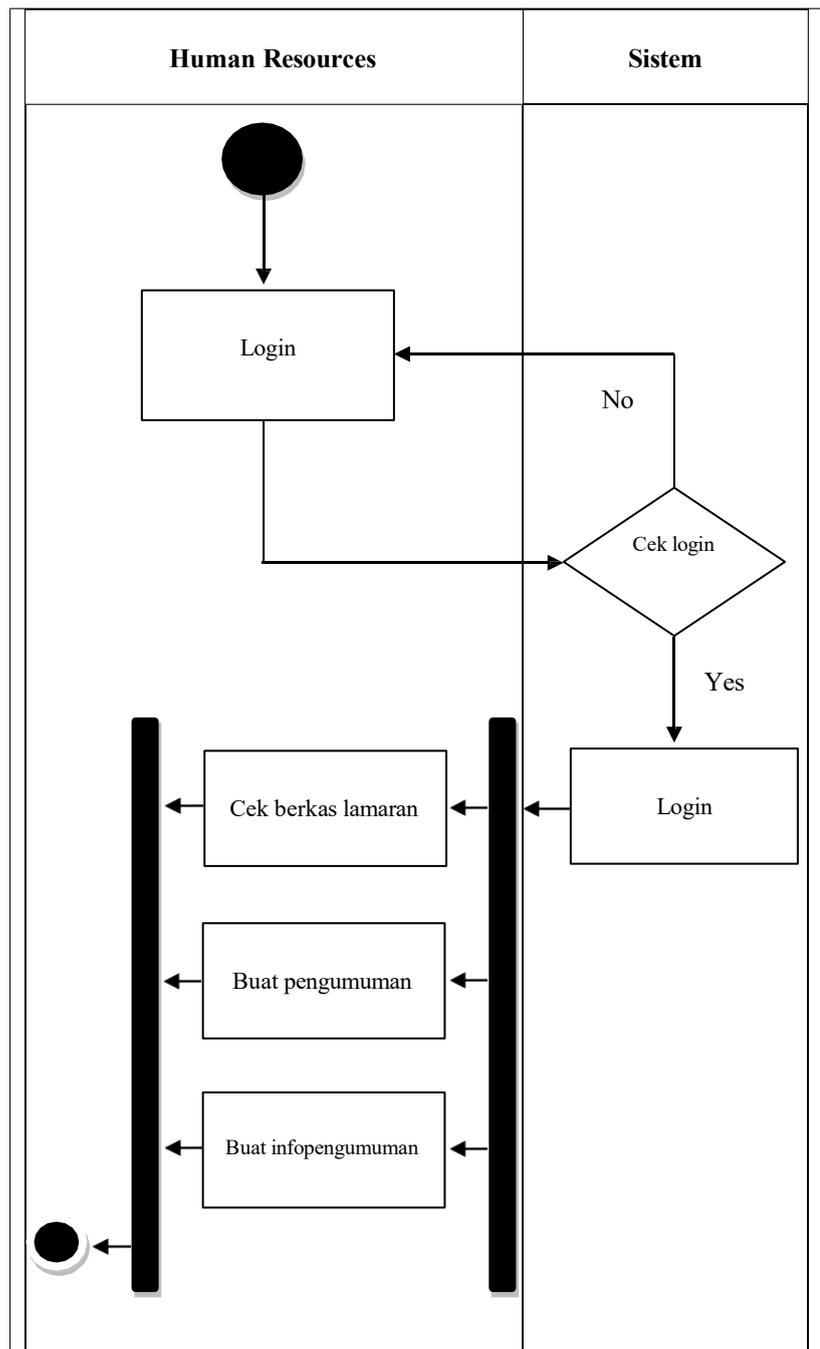
Adapun prosedur yang diusulkan digambarkan dengan *activity diagram* seperti pada gambar 3.2.



Gambar 3. 2 *Activy Diagram* calon karyawan yang diusulkan

b. *Activy Diagram Human Resource*

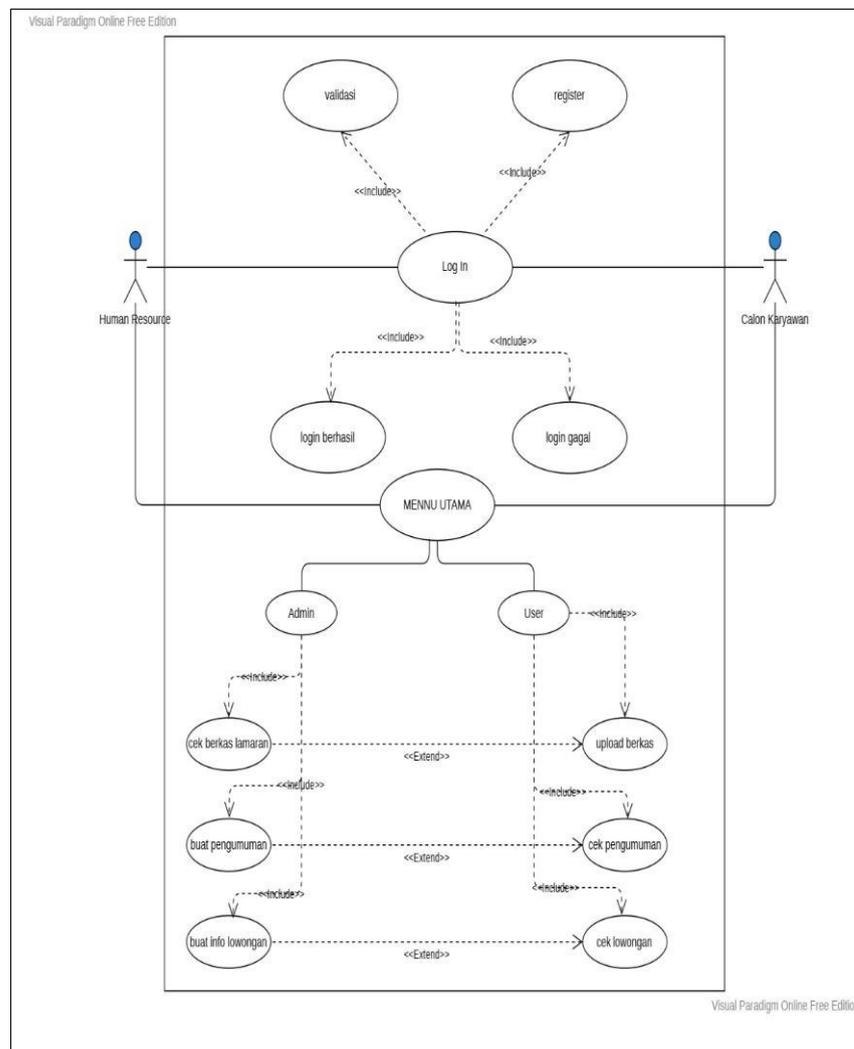
Adapun prosedur yang diusulkan untuk *human resource* digambarkan dengan *activy diagram* seperti pada gambar 3.3.



Gambar 3. 3 *Activy Diagram human resource* yang diusulkan

2) Use case Diagram

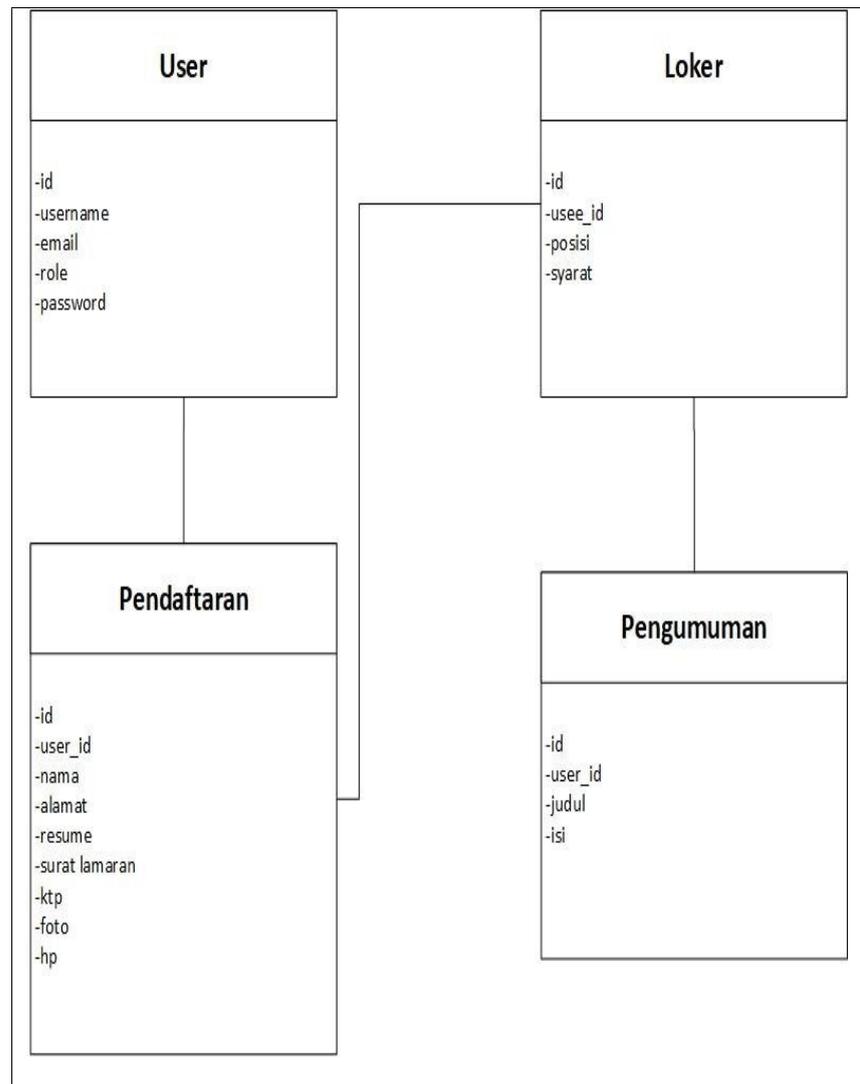
Berikut ini adalah *use case diagram* yang dapat dilihat pada gambar 3.4.



Gambar 3. 4 Use case Diagram

3) Class Diagram

Berikut ini adalah *class diagram* yang dapat dilihat pada gambar 3.5.



Gambar 3.5 Class Diagram

4) Interface

Berikut ini *Interfase* pada aplikasi penerimaan karyawan baru pada PT. Pali Lau Mandiri:

a. Desain *Interface Input*

Desain *input* merupakan desain halaman yang terdapat *form* masukan data yang akan di gunakan pengguna pada aplikasi. Desain *input* yang dimiliki aplikasi ini sebagai berikut:

a) Halaman *Login*

Halaman *login* diperlukan untuk *security* akses penggunaan pada aplikasi, serta menghindari tindakan yang tidak bertanggung jawab dan tidak berkepentingan mengoperasikannya.

Jika *username* atau *password* yang dimasukkan salah maka, akan kembali ke halaman *login* lagi.

Desain halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.6.



The image shows a login form with the following elements:

- A header box containing the text "Login".
- A label "username" above a text input field containing "XXXXXXXXXXXX".
- A label "Password" above a text input field containing "*****".
- Two buttons at the bottom: "Belum punya akun" on the left and "Masuk" on the right.
- A "Home" button centered below the main form area.

Gambar 3. 6 Halaman *Login*

b) Halaman Pendaftaran Calon Karyawan

Halaman pendaftaran calon karyawan akan digunakan calon karyawan untuk mengirimkan berkas lamaran sebagai syarat pendaftaran. Desain halaman formulir pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3.8.

Nama PT	username
Dashboard	Pendaftaran
Pendaftaran	Form Berkas pendaftaran
Pengumuman	
user email	

Gambar 3. 7 Halaman Pendaftaran Calon Karyawan

c) Halaman Registrasi.

Halaman registrasi digunakan *user* untuk registrasi akun baru guna kepentingan login aplikasi, desain halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 3.9.

<h1>Registrasi</h1>	
username	<input type="text" value="XXXXXXXX"/>
email	<input type="text" value="email@mail.com"/>
password	<input type="password" value="*****"/>
ulangi password	<input type="password" value="*****"/>
<input type="checkbox"/> sudah punya akun	<input type="button" value="daftar"/>
<input type="button" value="Home"/>	

Gambar 3. 8 Halaman Registrasi

d) Halaman *Tambah* Lowongan

Halaman ini memiliki formulir untuk melakukan tambah lowongan yang hasilnya akan tampil di halaman depan aplikasi. Desain tampilan halaman tambah lowongan dapat dilihat pada gambar 3.10.

Gambar 3. 9 Halaman Tambah Lowongan

e) Halaman Tambah Pengumuman

Halaman tambah pengumuman memiliki *form* untuk menambah informasi lamaran yang akan tampil di halaman calon pelamar yang dapat dilihat pada gambar 3.11.

Gambar 3. 10 Halaman Tambah Pengumuman

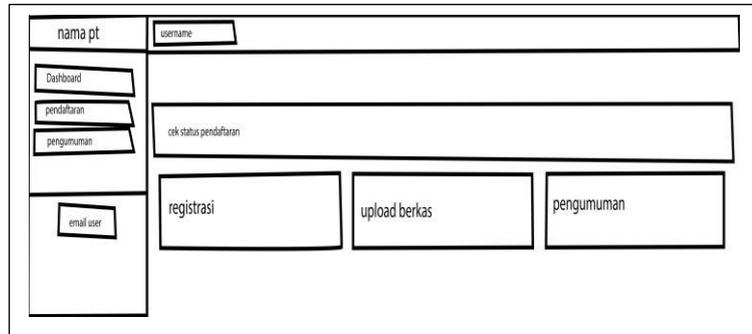
b. Desain *Interface Output*

Desain *output* merupakan desain halaman yang terdapat tampilan *output* dari data yang telah di *input* sebelumnya pada aplikasi. Desain *output* untuk Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru sebagai berikut:

a) Halaman *Dashboard Calon Karyawan*

Halaman dashboard calon karyawan memiliki tampilan informasi pendaftaran bagi calon pelamar

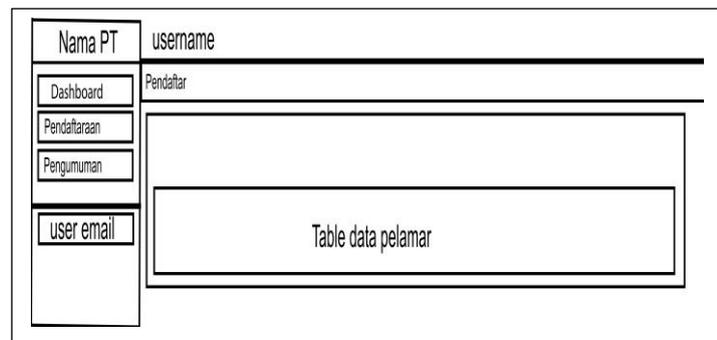
yang bisa digunakan untuk mengecek status pendaftaran yang dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3. 11 Halaman *Dashboard* Calon Karyawan

b) Halaman Data Pendaftar

Halaman data pendaftar digunakan admin untuk melihat data calon karyawan yang telah melakukan *input* berkas lamaran, desain tampilan halaman data pendaftar dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3. 12 Halaman Cetak Laporan Pendaftar

c) Halaman Pengumuman

Halaman pengumuman digunakan calon karyawan untuk melihat pengumuman seputar proses penerimaan karyawan baru. Desain tampilan halaman pengumuman dapat dilihat pada gambar 3.14.

Nama PT	username
Dashboard	Pengumuman
Pendaftaran	Isi Pengumuman
Pengumuman	
user email	

Gambar 3. 13 Halaman Pengumuman

d) Halaman Info lowongan

Halaman info lowongan digunakan pengunjung aplikasi untuk melihat info lowongan yang terbuka di perusahaan. Desain tampilan halaman info lowongan dapat dilihat pada gambar 3.15.

PT. Pali Lau Mandiri		
Lowongan	tentang kami	Registras
Info posisi yang dibuka		
Info lowongan Kerja		
Posisi jabatan yang dibuka		
Syarat berkas lamaran		

Gambar 3. 14 Halaman Pengumuman

c. Hasil Desain Interface *Input*

Berikut ini merupakan hasil dari desain tampilan *input* Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru pada PT. Pali Lau Mandiri Palembang:

a) **Halaman *Login***

Hasil desain halaman *login* terdapat pada gambar 3.16.

The image shows a login form with a blue header. The header contains the text 'Login' and 'Silahkan Login dengan Username'. Below the header, there are two input fields: 'Username' with a placeholder 'masukan username' and 'Password' with a placeholder 'masukan password anda'. There is a link 'Belum Punya Akun ?' and a 'Masuk' button. At the bottom, there is a 'Home' link.

Gambar 3. 15 Hasil Desain Halaman *Login*

b) **Halaman Registrasi**

Hasil desain halaman registrasi dapat dilihat pada gambar 3.17.

The image shows a registration form with a light blue header. The header contains the text 'Registrasi' and 'Silahkan Registrasi Sebelum Login'. Below the header, there are four input fields: 'Username' with a placeholder 'masukan username anda', 'Email' with a placeholder 'masukan email anda', 'Password' with a placeholder 'masukan password anda', and 'Ulangi Password' with a placeholder 'masukan password anda lagi'. There is a link 'Sudah Memiliki Akun' and a 'Daftar' button. At the bottom, there is a 'Home' link.

Gambar 3. 16 Desain Halaman Registrasi

c) **Halaman Info Lowongan**

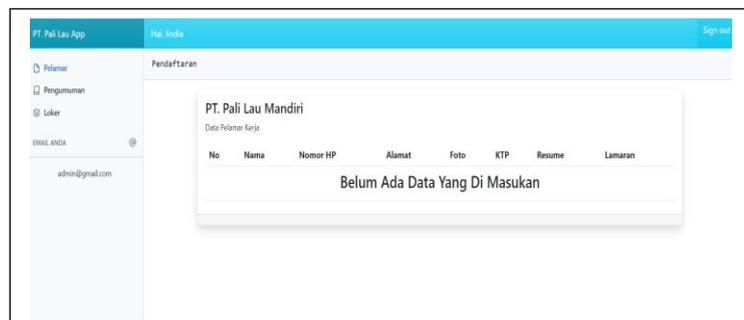
Hasil desain tampilan info lowongan dapat dilihat pada gambar 3.17:



Gambar 3. 17 Desain Halaman info lowongan

d) Halaman Data Pendaftar

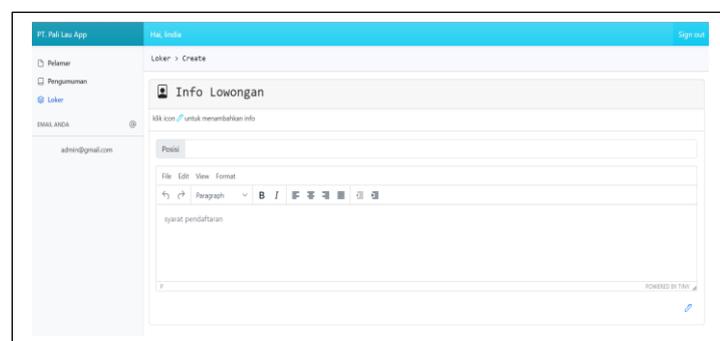
Hasil desain tampilan halaman data pendaftar dilihat pada gambar 3.19.



Gambar 3. 18 Desain Halaman Data Pendaftar

e) Halaman Tambah Info Lowongan

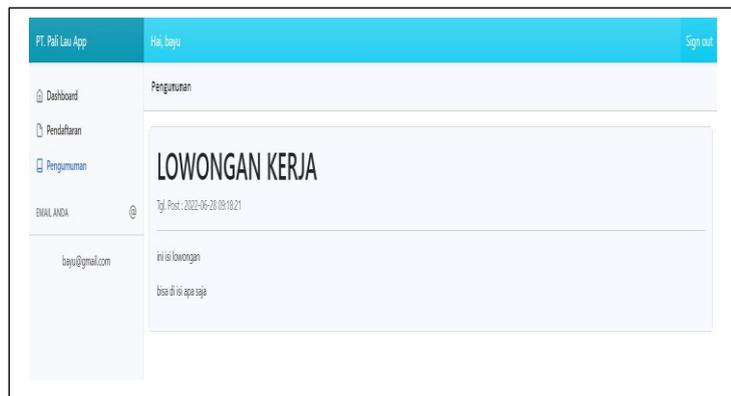
Hasil desain tampilan halaman tambah info lowongan dilihat pada gambar 3.20.



Gambar 3. 19 Desain Halaman Tambah Info Lowongan

f) Halaman Info Pengumuman

Hasil desain tampilan halaman info pengumuman dapat dilihat pada gambar 3.21.



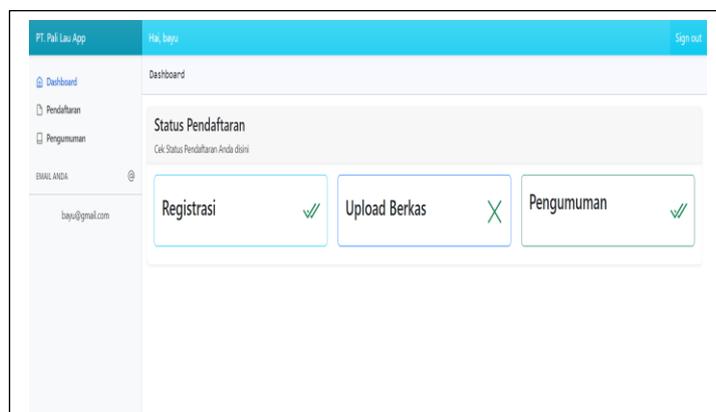
Gambar 3. 20 Desain Halaman Info Pengumuman

d. Hasil Desain *Interface Output*

Berikut ini merupakan hasil dari desain tampilan *output* Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru PT. Pali Lau Mandiri Palembang:

a) Halaman *Dashboard* Calon Karyawan

Hasil desain halaman *dashboard* halaman calon karyawan dapat dilihat pada gambar 3.22.



Gambar 3. 21 Desain Halaman *Dashboard* Calon Karyawan

b) Halaman *Upload* Berkas Pendaftaran

Hasil desain tampilan halaman *upload* berkas pendaftaran dapat dilihat pada gambar 3.23.

Gambar 3. 22 Desain Halaman *Upload* Berkas Pendaftaran

c) Halaman Tambah Pengumuman

Hasil desain tampilan halaman tambah pengumuman dapat dilihat pada gambar 3.24

Gambar 3. 23 Halaman Tambah Pengumuman

BAB IV

PENUTUP

4.1 Simpulan

Berdasarkan analisa dan evaluasi penulis pada saat Praktik Kerja Lapangan di PT. Pali Lau Mandiri Palembang, penulis dapat mengambil kesimpulan terhadap sistem Penerimaan Karyawan Baru di antaranya:

1. Penulis telah menghasilkan sebuah rancangan aplikasi penerimaan karyawan baru berbasis *web* yang di antaranya terdapat halaman *input* berupa login, registrasi data diri, *upload* berkas lamaran, tambah info lowongan dan tambah info pengumuman serta halaman *output* berupa halaman info lowongan kerja, info pengumuman dan *data* pelamar.
2. Aplikasi penerimaan karyawan baru ini mampu mendata semua calon karyawan baru yang ingin mendaftar di perusahaan PT. Pali Lau Mandiri Palembang.

4.2 Saran

Berdasarkan hal-hal yang dikemukakan oleh penulis, adapun saran-saran yang penulis berikan adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru masih bisa terus di kembangkan dengan fitur-fitur baru seperti tes *online* ketika perusahaan sudah berkembang lebih besar.
2. Aplikasi Penerimaan Karyawan Baru masih bisa terus di kembangkan dengan mengintegrasikan dengan aplikasi web lain yang dimiliki perusahaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelin, A., & Effendi, H. (2017a). Aplikasi Audit Mutu Akademik Internal dengan Pendekatan Extreme Programming. *Jurnal TI Atma Luhur*, 4(1), 13–24.
- Adelin, A., & Effendi, H. (2017b). Pemodelan Perangkat Lunak Audit Mutu Akademik Internal Berbasis Object Oriented. *SNIA (Seminar Nasional Informatika Dan Aplikasinya)*, C14-19.
- Annisa, M. L., Kertarajasa, A. Y., Hamzah, R. S., Octavina, E., Gozali, D., & Damar, C. S. S. (2023). The analysis of influence growth sales and fixed asset intensity on tax avoidance. In *Enrichment: Journal of Management* (Vol. 13, Issue 2).
- Annisa, M. L., & Kertarajasa, A. yudha. (2023). Literasi Pemanfaatan Aplikasi Buku Kas Dalam Mengatur Keuangan Bagi Siswa Sma Aisyiyah Palembang. *Jurnal Media Abdimas Vol 3 No 2 Juli 2023*.
- Attamimi, A., & Octafian, D. T. (2022). Membangun Aplikasi Perangkat Cabutan Pada PT Telkom Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/866/>.
- Dalipa, R., & Octafian, D. T. (2022). Rancang Bangun Aplikasi Pengelolaan Arsip Surat Masuk dan Surat Keluar Berbasis Web Pada Kantor Lurah Dua – Puluh Ilir D II. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/949/>.
- Dini Hari Pertiwi. (2015). *Perancangan Sistem Informasi Aset Tetap Perusahaan Menggunakan Metode Pengembangan Evolusioner*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dini Hari Pertiwi. (2017). *Sistem Informasi Realisasi Beban Kerja Sales dan Marketing Berbasis Web dengan Permodelan UML (Study Kasus LKP PalComTech)*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dini Hari Pertiwi. (2018). *Metode extreme programming (xp) pada website sistem informasi franchise lkp palcomtech*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Dwiagung, P., & Purnama, J. (2023). *APLIKASI PENGAJUAN DAN PENDATAAN BARANG LAB TEKNIK DAN BISNIS SEPEDA MOTOR (TBSM) DI SMK SWAKARYA PALEMBANG*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Effendi, H., & Beny, B. (2019). Sistem Informasi Pendistribusian Suku Cadang Industri pada CV. Oilfindo Menggunakan Metode Rational Unified Process. *Teknomatika*, 9(1).
- Effendi, H., & Oktarina, R. (2016). SISTEM PAKAR KERUSAKAN MESIN BORDIR DENGAN METODE CERTAINTY FACTOR BERBASIS ANDROID. *Seminar Nasional APTIKOM (SEMNASTIKOM)*, 1(1), 223–229.
- Eka Prasetya Adhy Sugara, & Dini Hari Pertiwi. (2019). *Dini Hari Pertiwi [PDF] from stmikpontianak.ac.id Pelatihan Pembuatan Desain Kalender Bagi Siswa SLB Negeri Pembina Palembang*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Fatmariyani; Hartati, E. (2016). Small And Medium Enterprise Website (Case Study: Lahat Union). *BANDUNG CREATIVE MOVEMENT 2016*, 505–512.
- Febria Sri Handayani, F. S. H. (2013). MEASUREMENT SOFTWARE QUALITY OF APLIKASI PENDATAAN PENDIDIKAN DASAR USED THE ISO/IEC 9126 COMPONENT. *MEASUREMENT SOFTWARE QUALITY OF APLIKASI PENDATAAN PENDIDIKAN DASAR USED THE ISO/IEC 9126 COMPONENT*.
- Febrianty, Divianto, Hidayat, R., Fatmariyani, & Rohana, T. (2019). The perception on technology acceptance to the behaviors on the use of social media for marketing and its implications on the turnover of creative industry MSMEs in villages. *Journal of Physics: Conference Series*, 1175(1). <https://doi.org/10.1088/1742-6596/1175/1/012216>
- Febrianty, & Fatmariyani. (2018). *Fatmariyani e-WaUKM Sebagai sarana Mengembangkan Usaha Waralaba Versi Grup UKM Prosiding Seminar Nasional I Hasil Litbangyasa Industri Palembang. 18*. <https://bisniswaralaba.id/>,
- Fitrianti, F., & Purnama, J. (2021). *Website Agency Pada Pt. Sun Life Financial Syariah Alfateeh Victory Cabang Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Hadiwijaya, H. (n.d.). *EFFECT OF STYLES OF LEADERSHIP AND MOTIVATION TO EMPLOYEE PERFORMANCE*.
- Hadiwijaya, H. (2016). Pengaruh quality of work life terhadap person organization fit dan implikasinya pada kinerja karyawan. *Jurnal Manajemen Dan Bisnis Sriwijaya*, 14(4), 439–448.
- Hadiwijaya, H. (2017). Analisis Organization Citizenship Behavior (Ocb) Dan Person Organization Fit (Po-Fit) Terhadap Kinerja Karyawan Bagian Non Medis Rumah Sakit Islam

- Siti Khodijah Palembang. *MOTIVASI*, 2(1), 188–199.
- Hadiwijaya, H. (2018). Pengaruh Komunikasi Dan Kualitas Pelayanan Terhadap Kinerja Perawat Di Rumah Sakit Bhayangkara Palembang. *International Journal of Social Science and Business*, 2(3), 124–131.
- Handayani, F. S. (2016). Konsep dan Desain Multimedia Pembelajaran Kalkulator Konversi Bilangan dan Warna. *CITISEE 2016*, 1(1), [http–citisee](http://citisee).
- Handayani, F. S. (2018). Perencanaan Strategis Sistem Informasi Dalam Kegiatan Penelusuran Minat Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Mikrotik Vol.8 No.1 Juli 2018*, 8(1), 14–25.
- Handayani, F. S. (2021). Desain Instrumen Pengujian Usabilitas Aplikasi Menggunakan Heuristic Usability Nielson. *Journal Scientific and Applied Informatics*, 4(1), 45–52.
- Handayani, F. S., Pertiwi, D. H., & Sriyeni, Y. (2021). Implementasi System Usability Scale untuk Pengujian Usabilitas Chronum Calculator. *Jurnal Ilmiah Informatika Global*, 12(1). <https://doi.org/10.36982/jiig.v12i1.1893>
- Hariny, S., & Triwahyuni, A. (2022). *APLIKASI DATA PENGUNJUNG PADA DINAS PERHUBUNGAN PROVINSI SUMATERA SELATAN BERBASIS WEBSITE*. Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
- Holidays, P. T., & Fatmariyani, W. (n.d.). *WEBSITE PT HOLIDAYS*.
- Indriana, N., & Octafian, D. T. (2022). Aplikasi E-Voting Pemilihan Perangkat RT/RW di Wilayah Kelurahan 20 Ilir D II Kota Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/912/>.
- Kertarajasa, A. Y., & Annisa, M. L. (2022). PELATIHAN TECHNOPRENEURSHIP MELALUI PENYUSUNAN PROPOSAL BUSINESS PLAN BAGI SISWA SMK NEGERI 1 PALEMBANG 1*. *Jurnal Media Abdimas Vol 1 No 3 Bulan November 2022*. <https://doi.org/10.37817/mediaabdimas.v1i3>
- Nisa, K., & Purnama, J. (2023). *Aplikasi Monitoring Internal Surat Keluar Di BPJS Kesehatan Kantor Cabang Palembang Berbasis Web*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Nurfatriana, D., & Purnama, J. (2020). *Laporan Kegiatan Praktik Kerja Lapangan Bagian Pemesanan Tiket Transportasi Umum Pada PO. Telaga Indah Armada*. Politeknik Palcomtech.
- Octafian, D. T., & Saputra, A. (n.d.). *Pembuatan Video Pembelajaran Menggunakan Aplikasi OBS Studio bagi Guru SMA Bina Warga 2 Palembang*.
- Oktriany, Y., & Purnama, J. (2021). *Pengolahan Data Ritase dan BBM Karyawan Berbasis Web Pada PT CMA (Cahaya Mulia Adhilestari) Site Kabupaten Lahat*. STMIK Palcomtech.
- Permata, M. (2016). Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa STMIK Palcomtech. *SNTIBD*, 1(1), 315–319.
- Prasetiadil, H., & Effendi, H. (2023). *Aplikasi Pengajuan Surat Keterangan Tidak Mampu Berbasis Web Pada Kelurahan Gunung Ibul Prabumulih*. Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.
- Pratama, A. A., Rahmadoni, Y., & Fatmariyani. (2020). Aplikasi Persediaan Stok Barang Pada CV Elvira. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/184/>.
- Pratama, R., & Purnama, J. (2021). *Website Layanan Informasi Pada SMK Nurul Iman Palembang*. STMIK Palcomtech.
- Putri, M. P. (n.d.). *Evaluasi Sistem Informasi Perpustakaan STMIK dan Politeknik PalComTech Kerangka Kerja Cobit 4.1 Domain Plan dan Organise*.
- Putri, M. P. (2017a). Perancangan alat ukur tingkat kepuasan pengguna pada website penerimaan mahasiswa baru stmik dan politeknik palcomtech. *SNTIBD*, 2(1), 299–302.
- Putri, M. P. (2017b). Perancangan alat ukur tingkat kepuasan pengguna pada website penerimaan mahasiswa baru stmik dan politeknik palcomtech. *SNTIBD*, 2(1), 299–302.
- Saputra, A., & Fariz Januarsyah, M. (2016). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PEMILIHAN PENERIMA BANTUAN SOSIAL MENGGUNAKAN METODE FUZZY DATABASE MODEL TAHANI* (Vol. 15, Issue 1).
- Saputra, A., Ismail, T., & Triwahyuni, A. (2022a). *Teknik Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Berprestasi Pada SMK Negeri 1 Air Kumbang Menggunakan Metode Smart*. STMIK Palcomtech.
- Saputra, A., Ismail, T., & Triwahyuni, A. (2022b). *Teknik Pendukung Keputusan Pemilihan Siswa Berprestasi Pada SMK Negeri 1 Air Kumbang Menggunakan Metode Smart*. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/991/>.
- Saputra, A., & Taman, H. A. (2016). Sistem Pakar Kerusakan Mesin Jahit dengan Metode

- Certainty Factor Berbasis Android Expert System for Sewing Machine Failure Detection Using Certainty Factor Method. *Journal of Applied Intelligent System*, 1(1), 36–47.
- Sari, A., & Octafian, D. T. (2022). Perancangan Ulang Website SMK Utama Bakti Palembang. In <http://repo.palcomtech.ac.id/id/eprint/863/>.
- Tri Octafian, D. (2021). Pembuatan Bahan Ajar bagi Guru Menggunakan Powerpoint di SMK Nurul Iman Palembang. *Ilmu Komputer Untuk Masyarakat*, 2(2), 55–61.
- Triwahyuni, A. (2012). Sistem Informasi Absensi Siswa (Studi Kasus Perguruan Islam Mathali'ul Falah Pati Jawa Tengah). *Teknomatika*, 2(2), 249–256.
- Triwahyuni, A. (2013). Pengembangan Sistem Informasi Rawat Jalan (Studi Kasus: RSUD Kraton Pekalongan Jawa Tengah). *Jurnal Informatika*, 13(2), 160–168.
- Triwahyuni, A. (2014). Pengembangan Sistem Informasi Data Center Sebagai Penyedia Data Penyusunan Borang Akreditasi. *Telematika*, 29–34.
- Triwahyuni, A. (2015). Implementasi Teori Dempster Shafer Untuk Memprediksi Dampak Hambatan Studi Mahasiswa. *Jurnal Sistem Informasi Dan Teknologi Informasi*, 31–39.
- Triwahyuni, A. (2016). Evaluasi Hasil Training Karyawan STMIK Palcomtech Palembang Menggunakan Model Kirkpatrick. *Seminar Nasional Teknologi Informasi, Bisnis, Dan D Esain 2016*, 237–241.

Agustiana, Tri. 2019. *membuat web browser menggunakan borland delphi 7*. Fakultas Komputer.

Hendini, Ade. 2016. *Pemodelan UML sistem informasi monitoring penjualan dan stok barang (studi kasus: distro zhezha pontianak)*. Pontianak:Jurnal Khatulistiwa Informatika.

Lutfi, Ahmad. 2017. *Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php Dan Mysql*. Situbondo:Jurnal AiTech.

Pujaastawa, Ida Bagus Gde. 2016. *Teknik Wawancara dan observasi untuk pengumpulan bahan informasi*. Makassar:Universitas Udayana.

Santoso", Nurmalina, Radna". 2017. *Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan Smart Card guna pengembangan kampus cerdas*. Kalimantan Selatan:Jurnal Integrasi.

Tobing, S. M. 2019. *Pemanfaatan Internet Sebagai Media Informasi Dalam Kegiatan Belajar Mengajar Pada Mata Kuliah Pendidikan Pancasila*. JURNAL PEKAN: Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan.

Wanto", Windarto, Agus Perdana". 2017. *Analisis prediksi indeks harga konsumen berdasarkan kelompok kesehatan dengan menggunakan metode backpropagation*. Pematangsiantar:Jurnal & Penelitian Teknik Informatika.

