

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PENGAJUAN CUTI PEGAWAI BERBASIS WEB
DI KANTOR LURAH DEMANG LEBAR DAUN**



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD FARHAN

011180213

**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 PENGAJUAN CUTI PEGAWAI BERBASIS WEB
DI KANTOR LURAH DEMANG LEBAR DAUN**



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD FARHAN

011180213

**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 PKL

NAMA : MUHAMMAD FARHAN
NOMOR POKOK : 011180213
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : APLIKASI PENGAJUAN CUTI PEGAWAI
BERBASIS WEB DI KANTOR LURAH
DEMANG LEBAR DAUN

Tanggal : 12 Juli 2022
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Yarza Aprizal. S.Kom., M.Kom
NIDN : 0212049302

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : MUHAMMAD FARHAN
NOMOR POKOK : 011180213
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : APLIKASI PENGAJUAN CUTI PEGAWAI
BERBASIS WEB DI KANTOR LURAH
DEMANG LEBAR DAUN

Tanggal : 12 Juli 2022
Penguji 1

Tanggal : 12 Juli 2022
Penguji 2

Fatmariansi, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0214036903

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

Menyetujui,
Ketua

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

Motto :

“Hidupalah sekali, hiduplah yang berarti”

(KH. Imam Zarkasyi)

Kupersembahkan kepada :

- *Kepada Tuhan Yang Maha Esa*
- *Kepada Bapak dan Mamak*
- *Kepada keluargaku tersayang*
- *Kepada Dosen pembimbing yang sayahormati.*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada kehadiran Allah SWT, karena atas segala berkat dan karunia-nya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik. Laporan ini berjudul “**Aplikasi Pengajuan Cuti Berbasis Web Pada Kantor Lurah Demang Lebar-daun**”.

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun untuk memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir. Dalam penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan ini penulis sadari sepenuhnya bahwa penulis banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak baik teman, dosen pembimbing dan keluarga. Oleh karena itu, penulis ini mengucapkan terima kasih yang tulus serta do’a dan harapan semoga semua bantuan yang diberikan kepada penulis mendapatkan berkat dari Allah SWT.

Dalam kesempatan ini penulis menyampaikan ucapan terima kasihyang sebesar-besarnya kepada:

- Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T Rektor Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
- Bapak Eka Prasetya, S.T., M.Kom. selaku Ketua Program Studi Informatika Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech
- Ibu Adelin, S.T., M.Kom. selaku Wakil Rektor I Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech

- Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing PKL
- Bapak Andri Saputra, S.Kom., M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Akademik
- Kepada pembimbing lapangan di Kelurahan Demang-Lebardaun yang telah membimbing saya selama masa PKL
- Kepada orang tua
- Seluruh keluarga,
- Teman-teman seperjuangan
- Orang terkasih yang telah memberikan dorongan semangat moril selama pendidikan dan penyusunan laporan ini.

Demikian kata pengantar dari penulis, dengan harapan semoga laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran penulis bahwa penulisan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) masih mempunyai banyak kekurangan dan kesalahan sehingga membutuhkan kritik dan saran yang membangun agar dapat lebih baik. Atas perhatiannya penulis mengucapkan banyak terima kasih.

Palembang, 08 Juli 2022

Muhammad Farhan

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	iii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iv
HALAMAN MOTO DAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2 .Ruang Lingkup PKL.....	2
1.3. Tujuan dan Manfaat PKL.....	2
1.3.1. Tujuan PKL	2
1.3.2. Manfaat PKL	3
1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL.....	4
1.4.1. Tempat PKL	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data	4
1.5.1. Wawancara	4
1.5.2. Observasi Pengamatan.....	4
1.5.3. <i>Study</i> Pustaka	5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Landasan Teori	6

2.1.1. Pengertian Cuti	6
2.1.2. Website.....	6
2.1.3. PHP : <i>Hypertext Preprocessor</i> (PHP)	7
2.1.4. <i>MySQL</i>	7
2.1.5. <i>Flowchart</i>	7
2.1.6. <i>UML. (Unified Modeling Language)</i>	9
2.2. Gambaran Umum Tempat PKL.....	12
2.2.1. Sejarah Kelurahan Demang Lebardaun	12
2.2.2. Visi Dan Misi Kelurahan Demang Lebardaun.....	13
2.3. Stuktur Organisasi	14
BAB III PEMBAHASAN	
3.1. Hasil Pengamatan	17
3.1.1. Prosedur pengajuan cuti Kelurahan Demang-Lebardaun.	17
3.1.2. Prosedur Pengajuan Cuti yang Diusulkan	18
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	20
3.2.1. Evaluasi	20
3.2.2. Pembahasan	20
3.2.3. <i>Interface</i>	31
3.2.4. Hasil Desain <i>Interface</i> Seketaris	34
BAB IV PENUTUP	
4.1. Kesimpulan	39
4.2. Saran	39
DAFTAR PUSTAKA	xiii
LEMBAR LAMPIRAN	

Gambar 2.1. Struktur Organisasi Kelurahan Demang Lebar Daun.....	13
Gambar 3.1. Prosedur yang Berjalan	20
Gambar 3.2. Prosedur Pengusulan Admin	21
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i>	24
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Pempimpin.....	26
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Sekretaris	27
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> Pegawai.....	28
Gambar 37 <i>Class Diagram</i>	29
Gambar 3.8 Desain <i>Login User</i>	35
Gambar 3.9 Desain Beranda <i>User</i>	36
Gambar 3.10 Desain Halaman Kelola Pengajuan	36
Gambar 3.11 Desain Halaman Subjenis Pengajuan	37
Gambar 3.12 Desain Halaman Kelola <i>Setting</i>	37
Gambar 3.13 Desain Halaman <i>Setting</i>	38
Gambar 3.14 Desain Halaman <i>Login</i>	38
Gambar 3.15 Halaman Beranda Pegawai	39
Gambar 3.16 Halaman Pengajuan Cuti.....	39
Gambar 3.17 Halaman Subjenis Pengajuan Sekretaris	40
Gambar 3.18 Halaman Kelola <i>Setting</i>	40
Gambar 3.19 Halaman Kelola Pengajuan	41
Gambar 3.20 Halaman <i>Dashboard</i> Pemimpin	42
Gambar 3.21 Halaman Pemimpin	42

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. <i>Flow Dictation Symbols Flowchart</i>	9
Tabel 2.2. Simbol <i>Use Case Diagram</i>	11
Tabel 2.3. <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2.4. Simbol <i>Class Diagram</i>	13
Tabel 3.1. <i>Design Table Users</i>	30
Tabel 3.2. <i>Design Table Pengajuan</i>	31
Tabel 3.3. <i>Design Table Jenis Pengajuan</i>	32
Tabel 3.4. <i>Design Table Password</i>	33
Tabel 3.5 <i>Design Table Setting</i>	33
Tabel 3.6. <i>Design Table Subjenis</i>	34

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kemajuan teknologi ini membuat individu bahkan sekelompok orang untuk membuat sebuah inovasi yang dapat mempermudah pekerjaan manusia, baik yang menggunakan internet maupun tidak menggunakan internet. Hal ini sejalan dengan pendapat (Salamah, dkk : 11) yang menyatakan bahwa manusia sudah menikmati banyak manfaat yang dibawa oleh inovasi-inovasi teknologi yang dihasilkan. Inovasi yang dimaksudkan dapat berupa aplikasi maupun media yang mempermudah pekerjaan manusia dari semua jenis pekerjaan yang ada, terutama untuk jenis pekerjaan yang dilakukan secara manual. Kemajuan teknologi informasi ini terdiri dari berbagai macam bentuk, salah satunya adalah *web*.

Di tempat penulis melaksanakan PKL yaitu kantor kelurahan Demang Lebar Daun masih menggunakan pengajuan cuti secara manual, dimana kendala yang dihadapi adalah pegawai seringkali tidak mengetahui sisa cuti, dan pengajuan cuti juga masih menggunakan *form* atau kartu yang harus diisi kemudian diajukan kepada kepala divisi yang membutuhkan proses cukup lama. Proses pengajuan cuti secara manual ini membutuhkan waktu yang lama dikarenakan pegawai harus memberikan *form* yang sudah diisi sebelumnya kepada atasan yang dalam hal ini adalah pimpinan. Dimana pimpinan seringkali memiliki kesibukan lain dibandingkan harus menelaah *form* pengajuan cuti pegawai.

Kemajuan teknologi harusnya dapat mempermudah pegawai juga, tidak hanya mempermudah masyarakat yang menerima bantuan dari pegawai. Di latarbelakangi oleh hal inilah, penulis terinspirasi untuk membuat “**Aplikasi Pengajuan Cuti Pegawai Berbasis Web di Kantor Lurah Demang Lebar Daun**” agar mempermudah pengajuan cuti pegawai di tempat penulis melaksanakan PKL.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Adapun ruang lingkup PKL ini dalam membangun *website* pengajuan cuti, penulis memberikan ruang lingkup permasalahan yang akan dikaji dan dilaksanakan, yaitu sebagai berikut:

1. Pengguna *website* adalah terdiri dari sekretaris dan pegawai
2. Data yang dikelola dalam laporan ini yakni Pengajuan Cuti
3. Dalam pengolahan data dapat dilakukan oleh admin, serta pegawai bisa mengajukan cuti pada aplikasi.
4. Dibuat menggunakan bahasa pemrograman *php*, *framework laravel*, dan *database MySQL*.

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan PKL

Membuat aplikasi pengajuan cuti guna memberikan pelayanan secara efektif dan efisien pada system pengajuan cuti pegawai, serta mempermudah proses pengajuan cuti yang sebelumnya masih bersifat manual dengan mengisi *form* pengajuan cuti berupa kertas.

1.3.2. Manfaat PKL

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Adapun manfaat bagi mahasiswa sebagai berikut :

1. Untuk memenuhi syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan Skripsi.
2. Mendapatkan ilmu pengetahuan di dunia kerja yang sesungguhnya.
3. Mendapatkan pengetahuan yang telah didapatkan selama masa perkuliahan dalam bidang membuat aplikasi

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah karyawan untuk mengajukan cuti dengan cepat dan minim kesalahan.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Adapun manfaat bagi akademik sebagai berikut :

1. Dapat menambah wawasan dan pengalaman tentang pembuatan aplikasi berbasis *web*.
2. Dapat dijadikan sumber referensi bagi penelitian lain yang ingin melakukan penelitian yang serupa.
3. Menjalin kerjasama yang baik antara Yayasan Pendidikan ITB Palcomtech dan Kantor Lurah Demang Lebar Daun.
4. Mengetahui tingkat kemampuan penulis dalam penerapan ilmu yang diperoleh di tempat PKL.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1. Tempat PKL

Tempat pelaksanaan praktik kerja lapangan yang dilakukan oleh penulis dilaksanakan di Kantor Lurah Demang Lebar Daun Jl. Tanah Merah RT 42 RW 11 Kelurahan Demang Lebar Daun Kecamatan Ilir Barat Satu Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan praktik kerja lapangan ini dilakukan selama 1 bulan penuh dimulai pada tanggal 21 Februari 2022 sampai 20 Maret 2022. Praktik kerja lapangan dilaksanakan di hari senin sampai juma'at dari pukul 07.30 sampai dengan 16.00 WIB

1.5. Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan Tanya jawab secara langsung dengan Bapak Ardi Geopani, S.STP selaku Lurah Demang-Lebardaun 5 guna untuk mengetahui bagaimana cara melakukan proses pengajuan cuti.

1.5.2. Observasi Pengamatan

Dalam observasi yang penulis lakukan mengamati dan mininjau langsung bagaimana proses pengajuan cuti karyawan di Kelurahan Deamng-Lebardaun

1.5.3. *Study Pustaka*

Metode ini dilakukan penulis dengan cara melakukan peninjauan teori-teori jurnal yang berkaitan dengan penelitian serta mempelajari konsep yang berkaitan dengan jurnal-jurnal pengembangan sistem pengajuan cuti karyawan dari sejumlah sumber referensi yang relevan dengan topik penelitian.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Pengertian Cuti

Berdasarkan Undang-undang no. 13 tahun 2003 Pasal 70 ayat (2), hanya karyawan yang sudah bekerja minimal 12 bulan yang berhak mendapatkan cuti tahunan 12 hari. Karena itu perusahaan berwenang untuk menolak permintaan cuti dari karyawan yang belum genap 1 tahun bekerja. Apabila perusahaan bersedia memberikan ijin, maka disebut “cuti di luar tanggungan” dan perusahaan memotong gaji pekerja tersebut secara pro rata meliputi : cuti tahunan, cuti sakit, cuti besar, cuti bersama, cuti hamil, dan cuti penting.

2.1.2. Website

Website atau disingkat *web*, diartikan sebagai sekumpulan halaman yang tersiri dari beberama halaman *vidio*, *audio*, dan animasi yang disediakan melalui jenis koneksi *internet*. Lebih jelasnya, *website* merupakan halaman-halaman yang berisi informasi yang di tampilkan oleh *browser*, seperti internet *Expoler*, *Mozilla*, *Google Chrome*, atau yang lainnya (Hakim, Nasution, Sulaiman, & Simbaton, 2019).

Berdasarkan uraian, penulis menyimpulkan bahwa *web* adalah sebuah *platform* yang berfungsi untuk menampilkan teks bahkan dokumen-dokumen pengguna yang terkoneksi dengan *internet* dan dapat diakses oleh *public* melalui sebuah *link*.

2.1.3. PHP : *Hypertext Preprocessor* (PHP)

PHP sendiri sebenarnya merupakan singkatan dari “*Hypertext Preprocessor*”, yang merupakan sebuah Bahasa scripting tingkat tinggi yang dipasang pada dokumen HTML. Dengan tujuan untuk merancang web yang dinamis sehingga dapat bekerja secara otomatis (Nur dan Fathurahman, 2019 : 77).

2.1.4. *MySQL*

Pada perkembangannya, MySQL disebut juga SQL yang merupakan singkatan dari *Structured Query Language*. SQL merupakan Bahasa terstruktur yang khusus digunakan untuk mengolah *database*. SQL pertama kali didefinisikan oleh *American National Standards Institute* (ANSI) pada tahun 1986. *MySQL* adalah sebuah system manajemen *database* yang bersifat *open source*.

MySQL merupakan *system* manajemen *database* dimana datanya dapat diletakan pada beberapa tabel yang terpisah sehingga manipulasi data akan jauh lebih cepat. *MySQL* dapat digunakan untuk mengelola *database* mulai dari kecil sampai dengan yang sangat besar (Novendri, Saputra, & Firman, 2019).


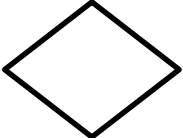
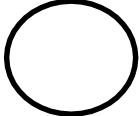
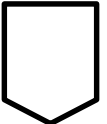


2.1.5. *Flowchart*




Flowchart adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah. Dengan menggunakan *flowchart* akan mempermudah pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah. Disamping itu *flowchart*

juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam suatu tim proyek.

Novendri, Saputra, & Firman (2019) menyatakan bahwa *Flowchart* adalah diagram alur yang dapat menunjukkan secara jelas alur pengendalian suatu algoritma, yakni melaksanakan suatu rangkaian kegiatan secara logis dan sistematis.

Tabel 2.1 *Flow Diction Symbols Flowchart*

Simbol	Keterangan
	Pembuatan sub program
	Perbandingan, pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya.
	Penghubung bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	Penghubung bagian bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda
	Permulaan/akhir program
	Simbol decision, yaitu menunjukan suatu kondisi tertentu yang akan menentukan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak

Simbol	Keterangan
	Proses penghitung / proses pengolahan data
	Simbol input / output, Menyatakan proses input atau output
	Proses pada <i>database</i>

Sumber : Novendri, Saputra, & Firman (2019 : 53)

2.1.6. UML. (*Unified Modeling Language*)

Menurut Aditama (2017:23), *UML* merupakan sebuah bahasa spesifikasi standar yang memvisualisasikan berdasarkan gambaran untuk menspesifikasikan, membangun dan mendokumentasikan dari sebuah sistem pengembangan *software*.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *UML (Unified Modeling Language)* adalah program yang digunakan untuk medesain dan membuat rancangan analisis pada pemograman berorientasi objek. Blok pembangunan *UML* adalah diagram. Adapun 2 jenis diagram yaitu behavior (*Use Case, Activity Diagram*) dan struktur (*class diagram*). *UML* memiliki beberapa tahapan sebagai berikut :


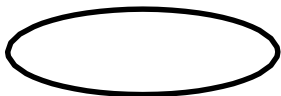


a. *Use Case Diagram*

Use case diagram menggambarkan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) system informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan

system informasi yang akan dibuat (Susilowati dan Widiani, 2019 : 329).

Simbol *use case* diagram dapat dilihat pada tabel 2.2 berikut :

Tabel 2.2 Simbol Use Case Diagram


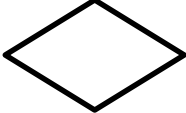
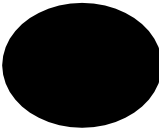



Simbol	Keterangan
	<i>Actor</i> atau aktor adalah abstraction dari orang atau sistem yang lain yang mengaktifkan fungsi dari target sistem. Untuk mengidentifikasi sikan aktif, harus ditentukan pembagian tenaga kerja dan tugas-tugas yang berkaitan dengan peran pada konteks target sistem. Orang atau sistem bisa muncul dalam beberapa peran
	<i>Use Case</i> menggambarkan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang bertukar pesan antar unit dengan aktif,
	<i>Association</i> menunjukkan hubungan antara aktor dengan dan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i>
	Generalisasi menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan use case
---<<include>>---	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> seluruhnya merupakan fungsionalitas dari <i>use case</i> lainnya
---<<extetend>>---	Menunjukkan bahwa suatu <i>use case</i> merupakan tambahan fungsional dari <i>use case</i> lainnya jika suatu kondisi terpenuhi

Sumber: Shalahuddin dan Rosa(2013), diacu dalam (Aprianti dan Maliha, 2016:23)

b. Activity Diagram

Activity Diagram menggambarkan *workflow* (aliran kerja) dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak (Shalahuddin dan Rosa, 2013), diacu dalam (Aprianti dan Maliha, 2016:23).

Tabel 2.3 Simbol *Activity Diagram*

Simbol	Keterangan
	Activities, menggambar kan suatu proses/kegiatan bisnis
	Decision Points, menggambar kan pilihan untuk pengambilan keputusan, true atau false
	Start Point, diletakkan pada pojok kiri atas dan merupakan awal aktivitas
	End Point, akhir aktivitas
	Kondisi transisi Menunjukkan kondisi transisi antar aktivitas
	<i>Association</i> menunjukkan hubungan antara actor dengan dan <i>use case</i> atau antar <i>use case</i>



Sumber: Shalahuddin dan Rosa(2013), diacu dalam (Aprianti dan Maliha, 2016:23)

C. Class Diagram

Menurut Aditama (2017:26), class diagram menunjukkan properti dan operasi sebuah *class* dan batasan-batasan yang terdapat dalam hubungan-hubungan objek. Simbol class diagram dapat dilihat pada tabel 2.4 berikut :

Tabel 2.4 Simbol *Class Diagram*

Simbol	Keterangan
1	Satu dan hanya satu
0..*	Boleh tidak ada atau 1 atau lebih

Simbol	Keterangan			
1..*	1 atau lebih			
0..1	Boleh tidak ada, maksimal 1			
n..n	Batasan antara. Contoh 2..4 mempunyai arti minimal 2 maksimal 4			
<table border="1"> <tr> <td>Name_Class</td> </tr> <tr> <td>-Attribute</td> </tr> <tr> <td>+Operation()</td> </tr> </table>	Name_Class	-Attribute	+Operation()	Class Menunjukkan class-class yang digabung berdasarkan prosesproses sebelumnya.
Name_Class				
-Attribute				
+Operation()				
	Unidirectional Association Menunjukkan hubungan antara class pada diagram class			
	Aggregation Relasi antar kelas dengan makna semua-bagian (whole-part)			

Sumber : Hendini (2016 : 110)

2.2. Gambaran Umum Tempat PKL

2.2.1. Sejarah Kelurahan Demang Lebar Daun

Pembentukan Kelurahan Demang Lebar Daun diawali dengan terbentuknya kelurahan, Persiapan berdasarkan surat keputusan Gubernur Provinsi Sumatera Selatan No. SK. 783/SK/1995 Tanggal 2 Oktober 1995. Tujuan didirikannya Kelurahan ini adalah meningkatkan pelayanan tugas-tugas pemerintah, pembangunan dan kemasyarakatan, maka berdasarkan keputusan gubernur Sumatera Selatan No. 26/KPTS/1.a/1997 tanggal 13 Februari 1997 kelurahan persiapan definitif.

Kelurahan Demang Lebar Daun beralamat di jalan Tanah merah raya, Siring Agung Palembang dan merupakan salah satu kelurahan di wilayah Kota Palembang. Kelurahan Demang Lebar Daun Palembang terdiri dari 56

RT dan 11 RW. Luas wilayah kelurahan Demang Lebardaun Palembang adalah 2.27 km² yang terdiri dari daratan dan sebagian rawa yang sebagian besar digunakan untuk area perumahan, perkantoran, pertokoan, dan rumah sakit swasta. Kelurahan ini mempunyai 3 anak sungai satu saluran air yang melewati wilayah Kelurahan Demang Lebar Daun.

2.2.2. Visi Dan Misi Kelurahan Demang Lebar Daun

1). VISI

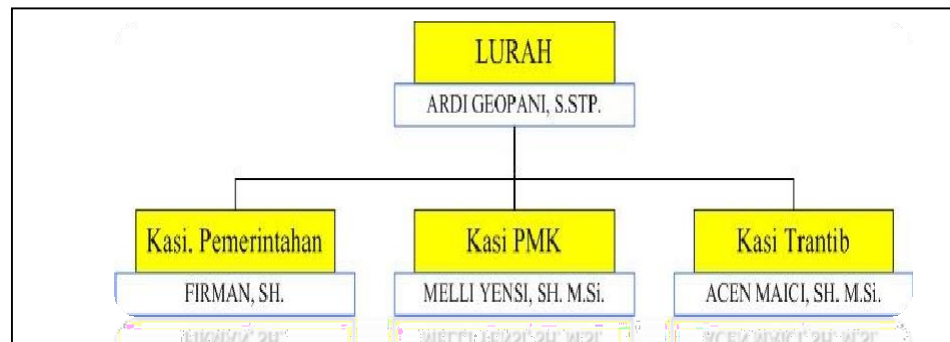
“Terwujudnya Kelurahan Demang Lebardaun yang profesional dalam pelayanan Prima kepada masyarakat menuju Palembang Emas Darussalam”

2). MISI

Adapun misi sebagai berikut :

1. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia kelurahan yang profesional dilandasi dengan iman, taqwa, dan berbudi.
2. Meningkatkan kuantitas dan kualitas pelayanan pada masyarakat dalam pembuatan dokumen secara cepat, tepat dan akurat.
3. Meningkatkan kinerja aparat kelurahan untuk selalu dapat memberikan pelayanan prima pada masyarakat.
4. Meningkatkan peran serta masyarakat dalam pembangunan secara swadaya dan mandiri menuju masyarakat sejahtera.

2.3. Stuktur Organisasi



Sumber : Kelurahan Demang-Lebardaun, 2022

Gambar 2.1 Struktur Organisasi

Adapun tugas dan wewenang dari masing-masing yang ada pada struktur organisasi antara lain:

1. Lurah

Mempunyai tugas :

- a. Memimpin dan mengordinasikan pelaksanaan tugas dan fungsi kelurahan.
- b. Mengordinasikan pelaksanaan tugas sekretariat kelurahan dan saksi.
- c. Memimpin dan mengordinasikan pelaksanaan musyawarah perencanaan pembangunan ringkat kelurahan.
- d. Melaporkan dan mempertanggung jawabkan pelaksanaan tugas dan fungsi kelurahan.

2. Kasi Pemerintahan

Mempunyai tugas :

- a. Melaksanakan urusan pemerintah umum, pemerintah

kelurahan, administrasi kependudukan dan pembinaan politik pelaksanaan administrasi kelurahan.

- b. Memberikan bimbingan, supervisi, fasilitas dan konsultasi pelaksanaan administrasi kelurahan.
- c. Mengumpulkan mensistematiskan dan menganalisa dan bidang pemerintahan dan sosial politik di kecamatan.
- d. Melaporkan dan mempertanggung jawabkan atas pelaksanaan tugas kepada camat sesuai standar yang ditetapkan.

3. Kasi Pemberdayaan Masyarakat

Mempunyai tugas :

- a. Menyusun rencana program dan kegiatan tahunan di bidang pemberdayaan masyarakat kelurahan sebagai pedoman dalam pelaksanaan tugas.
- b. Mengumpulkan bahan penyusunan rencana di bidang pemberdayaan masyarakat kelurahan.
- c. Membina dan mengarahkan, bahwa dalam pelaksanaan tugas.
- d. Memfasilitasi dan mengordinasikan penyelenggaraan pembangunan masyarakat kelurahan di wilayah kerjanya

4. Kasi Ketertipan Dan Masyarakat

Mempunyai tugas :

- a. Melaksanakan pembinaan pelayanan keluarga berencana dan bantuan sosial.
- b. Mempersiapkan bahan-bahan kegiatan dalam rangka pengelolaan

- penanggulangan dan pertolongan bencana alam.
- c. Mengumpulkan, mensistematiskan dan menganalisa data untuk pembinaan kesejahteraan sosial.
 - d. Memfasilitasi pelaksanaan program jaminan kesehatan masyarakat.
 - e. Melaksanakan tugas lain yang diberikan oleh camat sesuai bidang tugasnya.
 - f. Melaporkan dan mempertanggung jawabkan atas pelaksanaan tugas kepada kantor camat sesuai standar yang ditetapkan.

BAB III

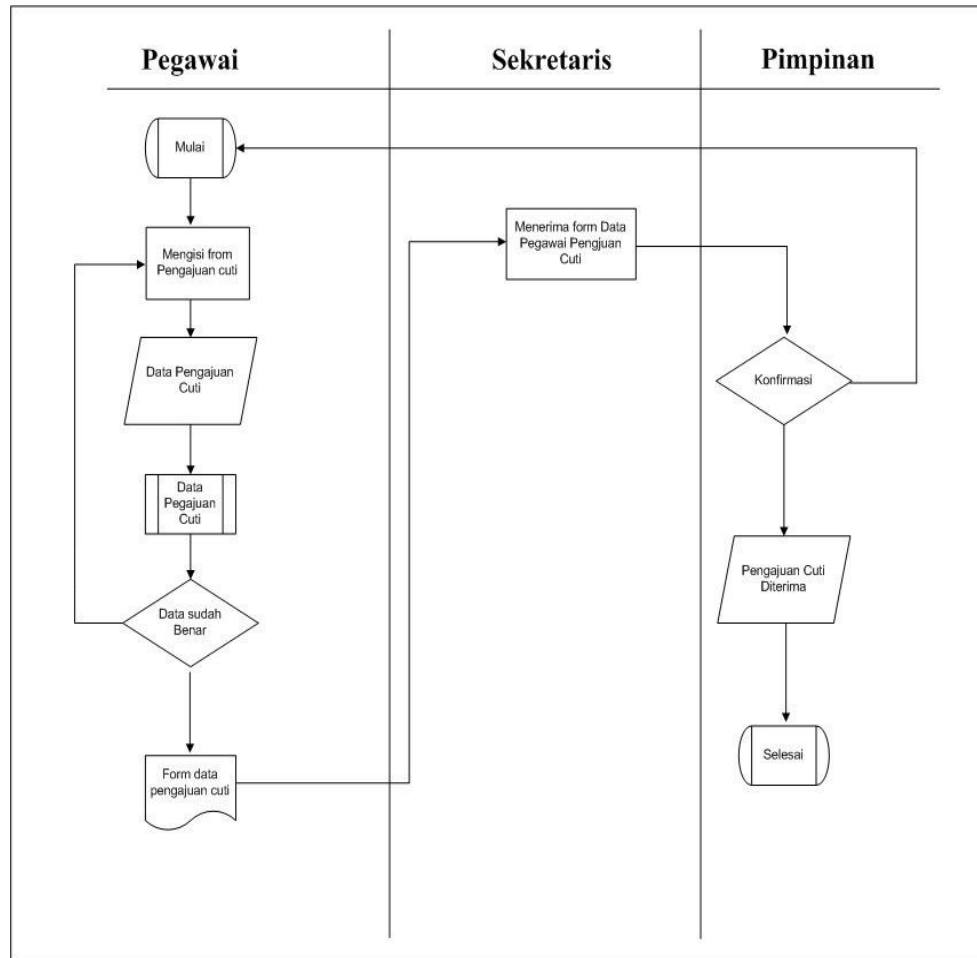
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis selama pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Kelurahan Demang-Lebar Daun, penulis menyimpulkan bahwa Kelurahan Demang-Lebar Daun belum mempunyai *website* untuk melakukan pengajuan cuti. Setelah berdiskusi dengan beberapa pegawai yang ada di kantor tersebut, tentang bagaimana jika ada aplikasi yang digunakan untuk proses pengajuan cuti. Respon terhadap hal ini baik sekali, sehingga membuat penulis terinspirasi untuk menggarap aplikasi pengajuan cuti berbasis web untuk kantor Kelurahan Demang Lebar Daun. Di bawah ini adalah proses pengajuan cuti secara manual dengan menggunakan *form* yang sebelumnya dilakukan oleh para pegawai kantor kelurahan Demang Lebar Daun, sampai dengan alur proses yang dilakukan oleh sekretaris untuk memberikan cuti kepada pegawai yang mengajukan cuti melalui aplikasi berbasis *web* yang dikembangkan oleh penulis.

3.1.1. Prosedur pengajuan cuti Kelurahan Demang-Lebardaun.

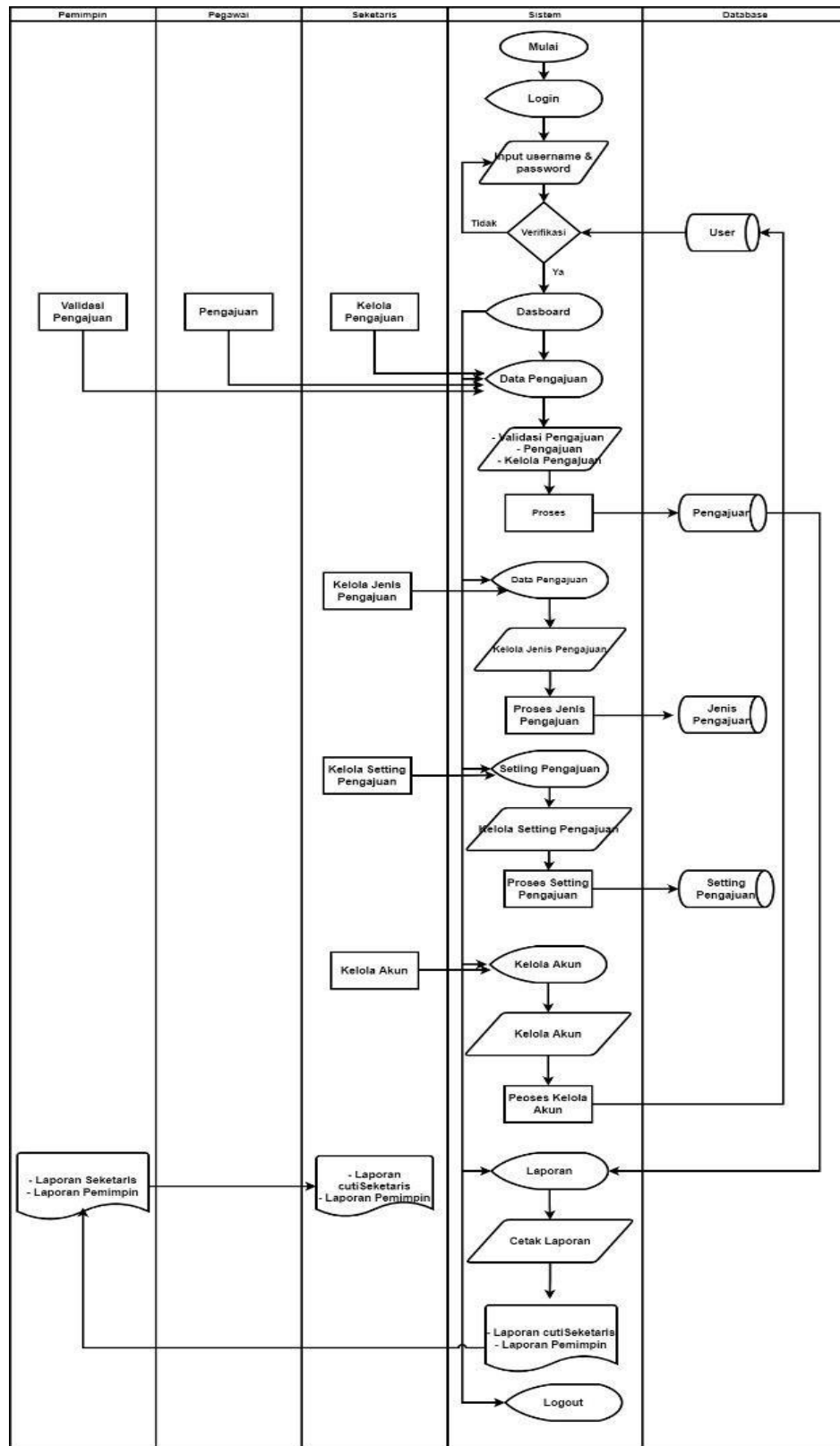
Pada gambar 3.1 merupakan prosedur yang berjalan pada Kantor Lurah Demang Lebar Daun.



Gambar 3.1 Prosedur yang berjalan

3.1.2. Prosedur Pengajuan Cuti yang Diusulkan

Sedangkan di bawah ini, pada gambar 3.2 merupakan prosedur admin yang diusulkan pada Kantor Lurah Demang Lebar Daun.



Gambar 3.2 Prosedur yang diusulkan

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasar pengamatan yang telah dilakukan penulis Kantor Lurah Demang Lebar-daun didapatkan bahwa pengajuan cuti masih *manual* atau menulis *from* karena pegawai harus mendatangi Sekretaris untuk melakukan pengajuan cuti dan menunggu persetujuan dari pemimpin di Kantor Lurah Demang Lebar-daun.

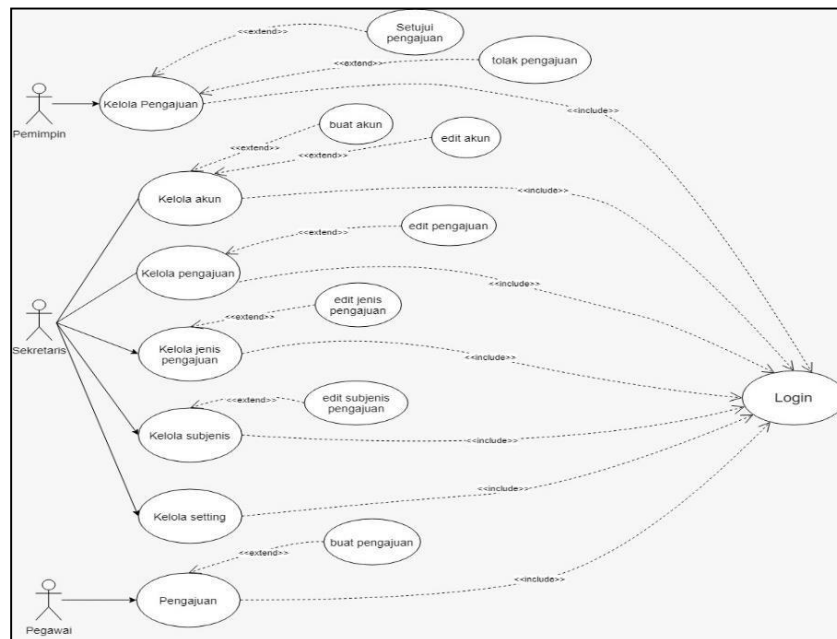
3.2.2. Pembahasan

Dalam pembuatan aplikasi Pengajuan cuti ada prosedur yang diusulkan oleh penulis ini diharapkan mempermudah pegawai dalam mendapatkan informasi pada Kantor Demang Lebar Daun. Pada tahap ini penulis menggunakan pemodelan kebutuhan seperti pemodelan proses yang meliputi *use case diagram*, *activity diagram* dan *sequence diagram* serta pemodelan data yaitu *class diagram*.

1. Pemodelan kebutuhan

A. Use Case yang diusulkan

Use case diagram digunakan untuk menggambarkan secara grafis interaksi antara aktor dan *use case* yang terlibat dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut:



Gambar 3.3 Use case Diagram

Berikut ini adalah penjelasan dari pemodelan use case diagram pada gambar 3.4 :

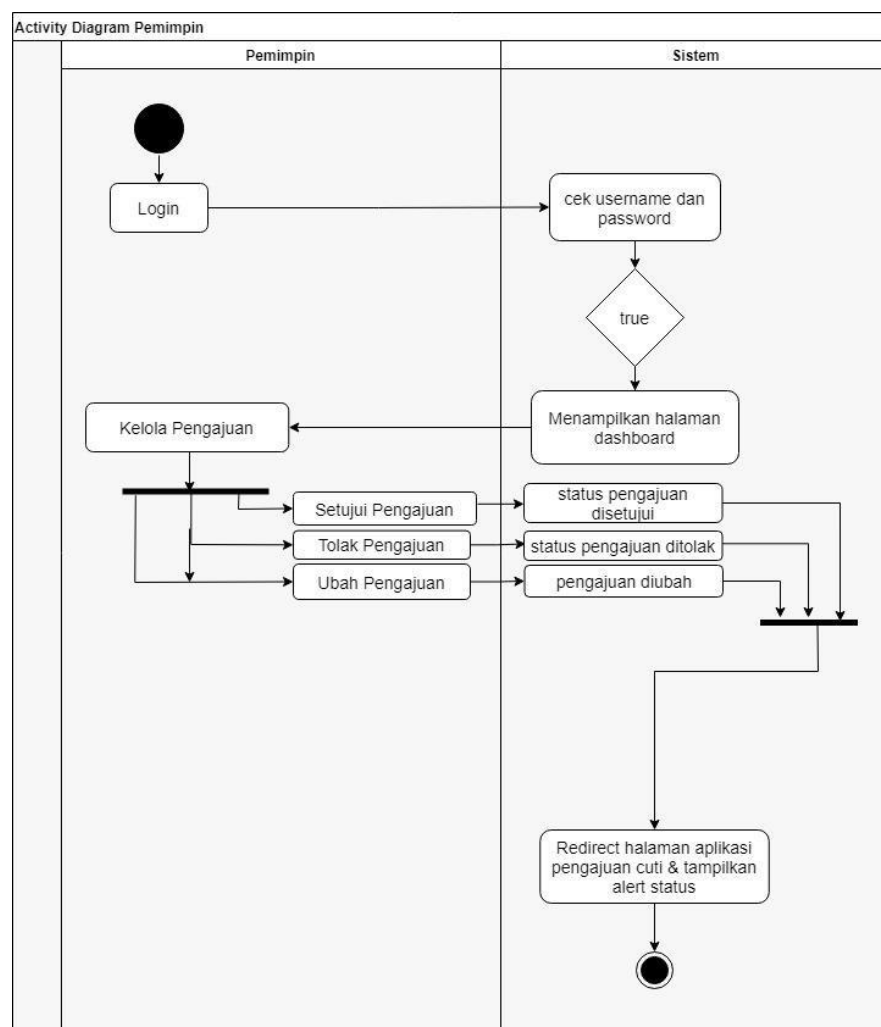
1. Pemimpin dapat menyetujui dan menolak.
2. Seketaris dapat mengelola akun *user* mulai dari membuat, mengubah, akun *user*.
3. Seketaris dapat mengola pengajuan mulai dari menyetujui, menolak, dan mengubah.
4. Seketaris dapat mengelola jenis pengajuan mengubah jenis pengajuan.
5. Seketaris dapat mengelola sunjenis mulai dari mengubah subjenis.
6. Seketaris dapat mengelola *setting*.
7. Pegawai dapat mengajukan dan mem buat pengajuan.

B. Activity Diagram yang diusulkan

Untuk memperjelas aliran kerja dari use case maka perlu digunakan *activity diagram*, yang berfungsi menggambarkan proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses.

1. Activity Diagram Pempmpin

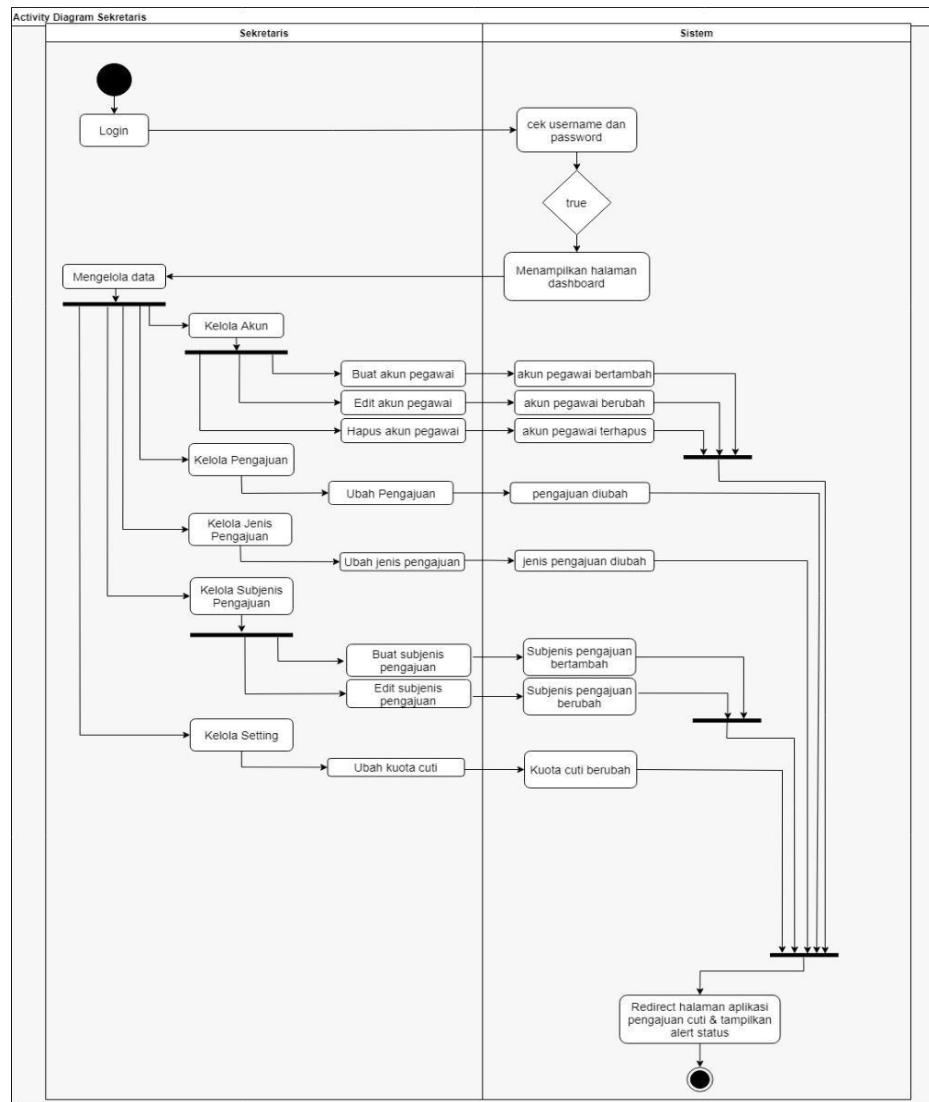
Berikut adalah activity diagram untuk sekretaris yang dapat dilihat pada gambar 3.4 berikut :



Gambar 3. Activity Diagram Pemimpin

2. Activity Diagram Sekeratis

Berikut adalah activity diagram untuk sekretaris yang dapat dilihat pada gambar 3.6 berikut :



Gambar 3.7 Activity Diagram Sekretaris

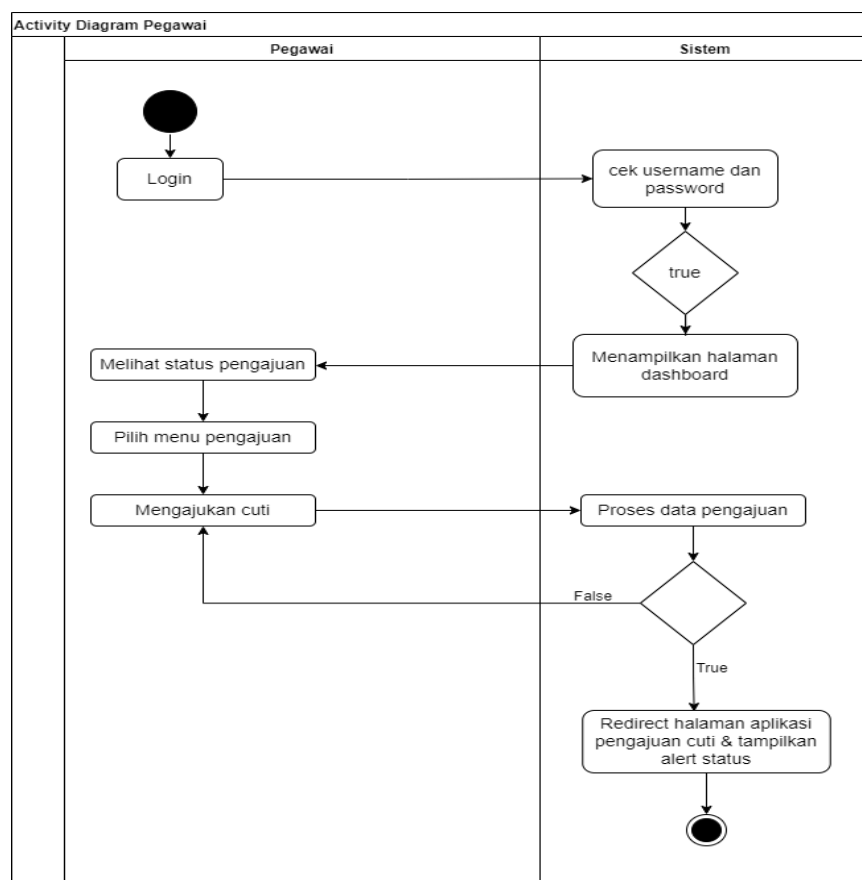
Berikut ini adalah penjelasan dari pemodelan *use case* diagram pada gambar 3.7 :

1. Dimulai dengan sekretaris melakukan *login*.
2. Sistem mengecek *email* dan *password*.
3. Jika benar maka menampilkan halaman *dashboard*.

4. Jika salah kembali melakukan login.
5. Setelah login sekretaris bisa mengelola data user, kelola pengajuan, kelola jenis pengajuan, kelola *setting*, kelola subjenis, kelola akun,
6. jika data diproses oleh sistem maka jika gagal atau berhasil kembali ke halaman sebelumnya dengan mengirim pesan status bahwa data berhasil atau gagal ditambahkan.

3. Activity Diagram Pegawai

Berikut adalah *activity* diagram untuk operator yang dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut :



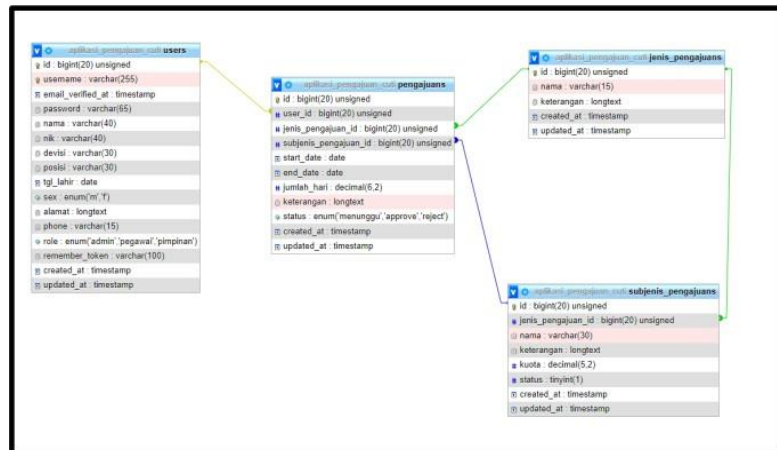
Gambar 3.8 Activity Diagram Pegawai

Berikut ini adalah penjelasan dari activity diagram membuat pesan pada gambar 3.8 :

1. Dimulai dengan *login*.
2. Masukan *username*.
3. Jika benar maka masuk ke *dashboard* jika salah kembali ke halaman *login*.
4. Pilih menu pengajuan lalu mringajukan cuti.
5. Lalu diproses oleh sistem jika gagal atau berhasil maka kembali kehalaman sebelumnya.
6. Dan mengirimpesan status bahwa pengajuan berhasil atau gagal.

C. Class Diagram yang diusulkan

Permodelan *data class diagram* dapat dilihat pada gambar 3.9 yang dapat dijelaskan bahwa pembangunan aplikasi Pengajuan cuti di Kantor Lurah Demang Lebar-daun, beberapa objek diantaranya *users*, jenis pengajuan, *password*, pengajuan, *setting*, subjenis pengajuan, Gambar 3.9 dapat dilihat sebagai berikut :



Gambar 3.9. Class Diagram

3.2.2. Struktur Tabel

Struktur tabel digunakan untuk menentukan struktur berdasarkan ERD yang telah dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya dimana tabel-tabel tersebut digunakan untuk menampung data. Struktur tabel dapat dilihat sebagai berikut :

1. Tabel User

Tabel Users digunakan untuk menampung data admin dan pegawai di Kantor Lurah Demang Lebar-Daun.

Nama Tabel : User

Primary Key : id

Tabel 3.1 Design Table Users

No	Nama_field	type	widht	Keterangan
1	*id	<i>BigInteger</i>	-	<i>Primary Key</i>
2	<i>username</i>	<i>Varchar</i>	255	<i>Username</i>
3	<i>email_verified_at</i>	<i>Timestamps</i>	-	<i>Email</i>

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>type</i>	<i>widht</i>	<i>Keterangan</i>
4	<i>passworrd</i>	<i>Varchar</i>	65	<i>password</i>
5	nama	<i>Varchar</i>	40	<i>nama</i>
6	nik	<i>Varchar</i>	400	<i>Nik</i>
7	devisi	<i>Varchar</i>	30	-
8	<i>tgl_lahir</i>	<i>Date</i>		Tanggal lahir
9	<i>sex</i>	<i>Enum</i>	'm', 'f'	Jenis kelamin
10	alamat	<i>Longtext</i>	-	Isi alamat
11	<i>phone</i>	<i>Varchar</i>	15	Nomor hp
12	<i>role</i>	<i>Enum</i>	<i>Admin , pegawai</i>	bagian
13	<i>remember_token</i>	<i>Varchar</i>	100	Token
14	<i>created_at</i>	<i>Timestamps</i>	-	Data dibuat
15	<i>updated_at</i>	<i>Timestamps</i>	-	Data diperbarui

2. Tabel Pengajuan

Tabel pengajuan digunakan untuk menampung data pengajuan cuti pegawai di Kantor Lurah Demang Lebar-daun.

Nama Tabel : pengajuan

Primary Key : id

Tabel 3.2 Design Table Pengajuan

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>Type</i>	<i>Widht</i>	<i>Keterangan</i>
1	*id	<i>BigInteger</i>	-	<i>Primary Key</i>
2	<i>user_id</i>	<i>BigInteger</i>	-	<i>Primary Key</i>
3	<i>jenis_pengajuan_id</i>	<i>BigInteger s</i>	-	<i>Primary Key</i>
4	<i>subjenis_pengajuan_id</i>	<i>BigInteger</i>	-	<i>Primary Key</i>
5	<i>start_date</i>	<i>Date</i>	40	Waktu Mulai
6	<i>end_date</i>	<i>Date</i>	400	Waktu Akhir
7	<i>jumlah_hari</i>	<i>Decimal</i>	30	Jumlah Hari
8	<i>keterangan</i>	<i>LongText</i>	-	Bagian
9	<i>status</i>	<i>Enum</i>	Menunggu, <i>Approve</i> <i>Reject</i>	Staus Berhasi;
10	<i>created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	Data dibuat
11	<i>updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	Data diperbaruhi

3. Tabel Jenis Pengajuan

Tabel Jenis pengajuan digunakan untuk menampung data admin dan pegawai di Kantor Lurah Demang Lebar-daun.

Nama Tabel : *jenis_pengajuan*

Primary Key : *id*

Tabel 3.3 Design Table Jenis Pengajuan

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>Type</i>	<i>Widht</i>	<i>Keterangan</i>
1	*id	<i>BigInteger</i>	-	<i>Primary Key</i>
2	nama	<i>Varchar</i>	15	Nama
3	keterangan	<i>Longtext</i>	-	Keterangan
4	<i>created_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	Data dibuat
5	<i>update_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	Data diperbarui

4. Tabel Jenis Password

Tabel Password digunakan untuk menampung kata sandi pegawai di Kantor Lurah Demang Lebar-daun.

Nama Tabel : *password_resets*

Primary Key : *email*

Tabel 3.4 Design Table Password

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>type</i>	<i>widht</i>	<i>Keterangan</i>
1	*email	<i>Varchar</i>	255	<i>Primary Key</i>
2	<i>token</i>	<i>Varchar</i>	255	<i>Kata sandi</i>
3	<i>cereated_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	<i>Data dibuat</i>

5. Tabel Setting

Tabel Setting digunakan untuk pengaturan batas cuti pegawai di Kantor Lurah Demang Lebar-daun.

Nama Tabel : setting

Primary Key : id

Tabel 3.5 Design Table Setting

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>type</i>	<i>widht</i>	<i>Keterangan</i>
<i>1</i>	<i>*id</i>	<i>BigInteger</i>	<i>20</i>	<i>Primary Key</i>
<i>2</i>	<i>max_kuota_izin_perbulan</i>	<i>Decimal</i>	<i>15</i>	Banyaknya izin perbulann
<i>3</i>	<i>max_kuota_cuti_pertahun</i>	<i>Decimal</i>	<i>-</i>	Banyaknya cuti pertahun
<i>4</i>	<i>created_at</i>	<i>Timestamp</i>	<i>-</i>	Data dibuat
<i>5</i>	<i>update_at</i>	<i>Timestamp</i>	<i>-</i>	Data diperbarui

6. Tabel Jenis SubJenis Pengajuan

Tabel Subjenis digunakan untuk menampung jenis cuti pegawai di Kantor Lurah Demang Lebar-daun.

Nama Tabel : subjenis_pengajuan

Primary Key : id

Tabel 3.6 Design Table Subjenis

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>type</i>	<i>widht</i>	<i>Keterangan</i>
<i>1</i>	<i>*id</i>	<i>BigInteger</i>	<i>20</i>	<i>Primary Key</i>
<i>2</i>	<i>jenis_pengajuan_id</i>	<i>BigInteger</i>	<i>20</i>	<i>Primary Key</i>
<i>3</i>	<i>nama</i>	<i>Varchar</i>	<i>30</i>	Nama

<i>No</i>	<i>Nama_field</i>	<i>type</i>	<i>widht</i>	Keterangan
4	keterangan	<i>LongText</i>	-	Keterangan
5	kuota	<i>Decimal</i>	-	Jumlah
6	status	<i>TintInteger</i>	1	Status
7	created_at	<i>Timestamp</i>	-	Data dibuat
8	<i>updated_at</i>	<i>Timestamp</i>	-	Data diperbarui

3.2.3. Interface

Desain *Interface* merupakan rancangan desain tampilan input dan output yang terdapat pada Aplikasi Pengajuan Cuti Pada Kelurahan Demang-Lebardaun sebagai berikut :

1. Desain Login User

Desain Menu Login merupakan rancangan form untuk masuk aplikasi. Desain form dapat dilihat pada gambar 3.8 berikut :



The image shows a user login form design. At the top center is a circular logo placeholder labeled "Logo". Below the logo, the text "Login Masuk" and "Aplikasi Pengajuan Cuti" is displayed in bold. Underneath, there are two input fields: the first is labeled "username" and the second is labeled "password". At the bottom center, there is a "Login" button.

Gambar 3. 9 Desain Login User

2. Desain Beranda *User*

Halaman ini digunakan untuk mengetahui dan memilih menu – menu utama dalam aplikasi pengajuan cuti. Berikut ini desain tampilan untuk gambar 3.9 berikut :

Aplikasi Pengajuan Cuti Dashboard Pengajuan

Cuti tahun ini yang diajukan Izin bulan ini yang diajukan

Cuti tahun ini yang diapprove Izin bulan ini yang diapprove Cuti tahun ini yang diolak Izin bulan ini yang ditolak

Riwayat Pengajuan

#	Jenis Pengajuan	Subjenis Pengajuan	Tanggal mulai cuti/izin	Jumlah Hari	Keterangan	Status
1	Cuti	sakit	20220702	100	sa	reject

Gambar 3. 9 Desain Beranda *User*

3. Desain Halaman Pengajuan Cuti

Halaman ini digunakan untuk menginput cuti pegawai. Dapat dilihat pada gambar 3.10 berikut :

Aplikasi Pengajuan Cuti Dashboard Kelola Pengajuan Kelola JenisPengajuan Kelola Subjenis Pengajuan

Kelola Akun

Buat Akun

Username

Password

Nama

NIK

Devisi

Posisi

Gambar 3. 10 Desain Halaman Kelola Pengajuan

4. Desain Halaman Kelola SubJenis Pengajuan

Desain tampilan halaman SubJenis Pengajuan berupa jenis pengajuan. Tampilan *website* ini dapat dilihat pada gambar 3.11 berikut :

#	Jenis Pengajuan	nama	keterangan	kuota hari	status	aksi
1	izin	sakit	keterangan	3.00	aktif	Edit
2	cuti	Tahunan	keterangan	12.00	aktif	Edit

Gambar 3. 11 Desain halaman SubJenis Pengajuan

5. Desain Halaman Kelola Setting

Desain tampilan halaman kelola setting ini digunakan untuk mengatur jumlah cuti. Tampilan *website* ini dapat dilihat pada gambar 3.12 berikut :

Max kuota izin dalam sebulan

max kuota cuti dalam setahun

Simpan

Gambar 3. 12 Desain Halaman Setting

6. Desain Halaman Kelola Pengajuan

Desain tampilan halaman Kelola Pengajuan yang dibuat untuk menampilkan data pegawai yang sudah mengimput cuti. Tampilan *website* ini dapat dilihat pada gambar 3.13 berikut :

Aplikasi Pengajuan Cuti Dashboard Kelola Pengajuan Kelola Jenis Pengajuan Kelola Setting Kelola Akun

Kelola Pengajuan

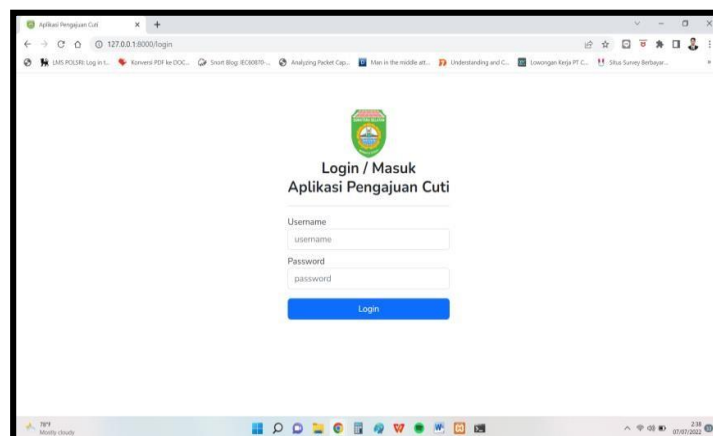
#	Nama	Jenis Pengajuan	Subjenis Pengajuan	Tanggal mulai cuti/zizin	Tanggal Selesai cuti/zizin	Keterangan	Status	Aksi
1	budi	Cuti	sakit	2022-07-04	1.00	m	menunggu	Approve Reject Edit
2	budi	Cuti	sakit	2022-07-04	1.00		menunggu	Approve Reject Edit
3	budi	Cuti	sakit	2022-07-04	1.00	m	reject	Edit

Gambar 3.13 Desain Halaman *Setting*

3.2.4. Hasil Desain *Interface* Sekretaris

1. Hasil Desain *Input Login*

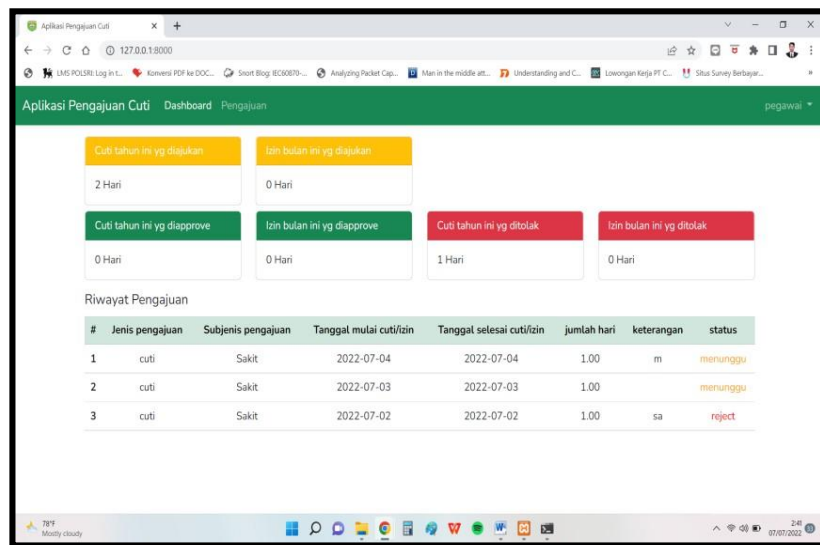
Adapun hasil *desain Interface* untuk *Input Login* dapat dilihat pada gambar :



Gambar 3.14 Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman *Dashboard* Pegawai

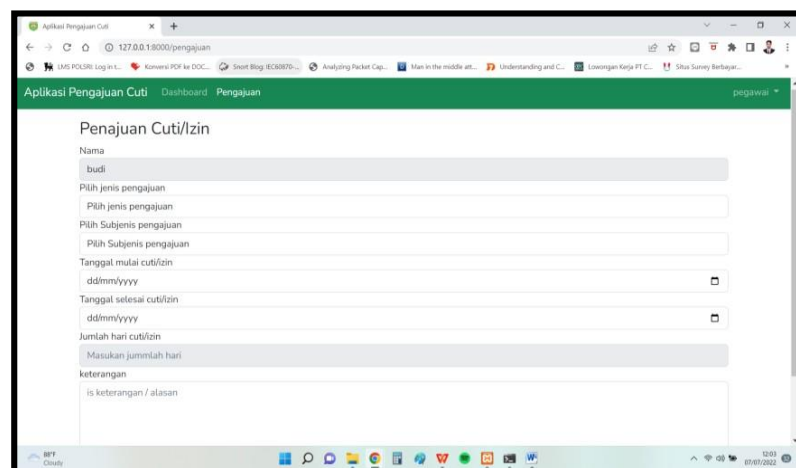
Tampilan Halaman Dashboard Beranda Pegawai dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.15 Halaman Beranda Pegawai

3. Halaman Pengajuan Cuti Pegawai

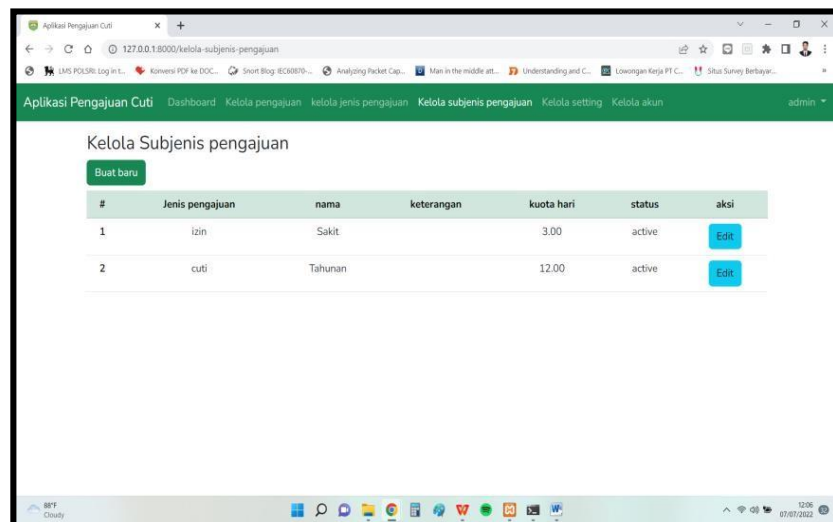
Tampilan Halaman Pengajuan Cuti Pegawai dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.16 Halaman Pengajuan Cuti

4. Kelola SubJenis Pengajuan Seketaris

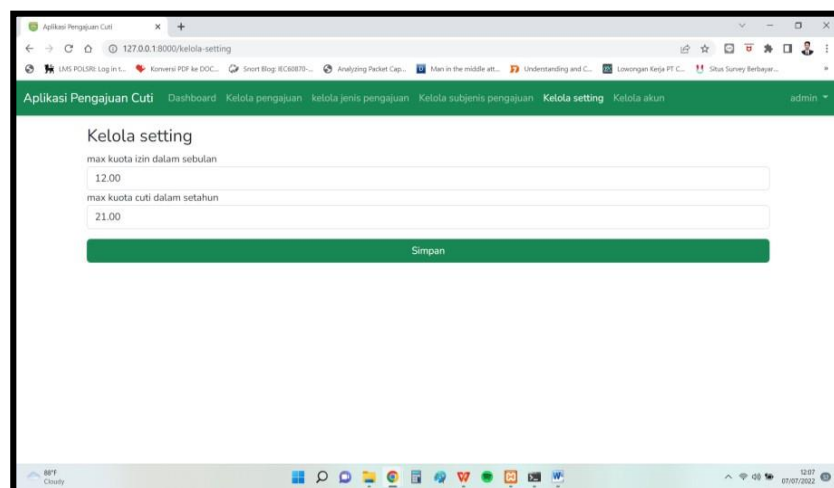
Tampilan Halaman Pengajuan Cuti Seketaris dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.17 Halaman SubJenis Pengajuan Seketaris

5. Kelola Kelola Setting

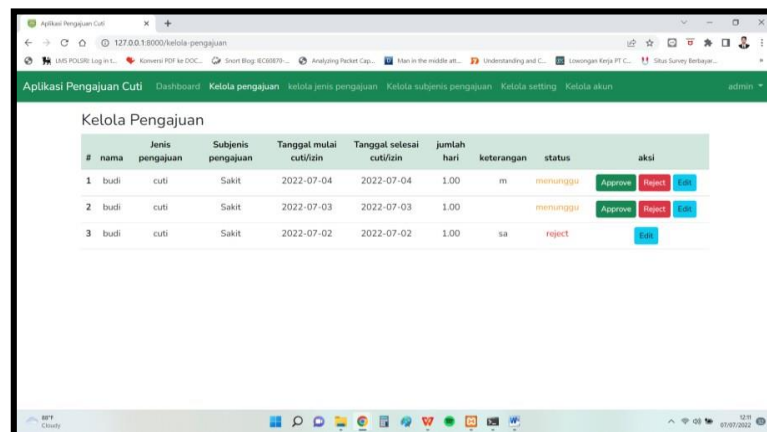
Tampilan Halaman Kelola Setting dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 3.18 Halaman Kelola Setting

6. Kelola Kelola Pengajuan

Tampilan Halaman Kelola Pengajuan dapat dilihat pada gambar berikut:

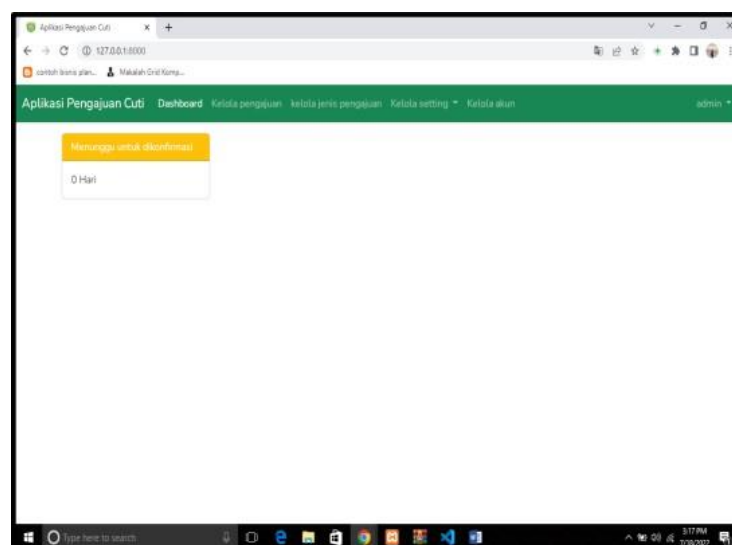


#	nama	Jenis pengajuan	Subjenis pengajuan	Tanggal mulai cuti/izin	Tanggal selesai cuti/izin	jumlah hari	keterangan	status	aksi
1	budi	cuti	Sakit	2022-07-04	2022-07-04	1.00	m	menunggu	Approve Reject Batal
2	budi	cuti	Sakit	2022-07-03	2022-07-03	1.00		menunggu	Approve Reject Batal
3	budi	cuti	Sakit	2022-07-02	2022-07-02	1.00	sa	reject	Batal

Gambar 3.19 Halaman Kelola Pengajuan

7. Halaman *Dashboard* Sekretaris

Tampilan halaman *Dashboard* sekretaris dapat dilihat pada gambar berikut :

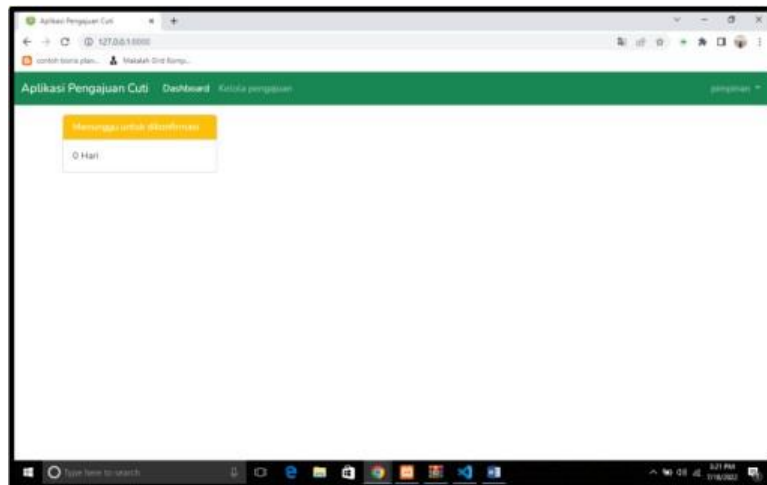


Menunggu untuk dikonfirmasi!
0 Hari

Gambar 3.20 Halaman Kelola Pengajuan

8. Halaman *Dashboard* Pemimpin

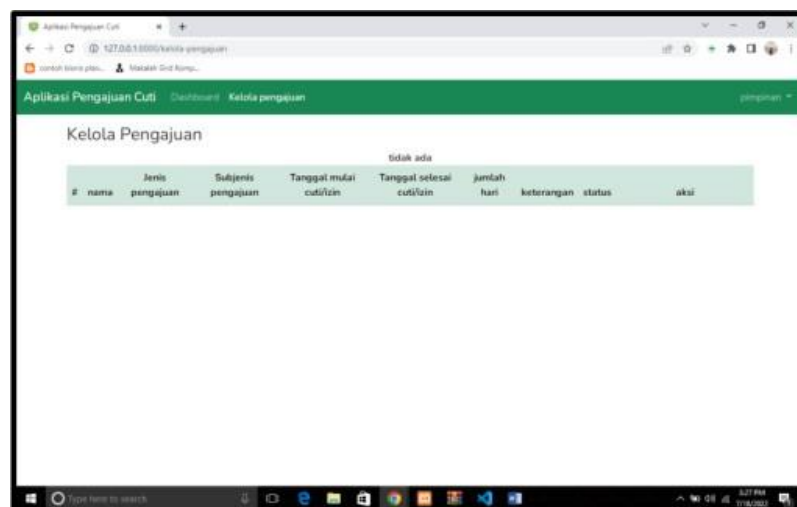
Tampilan halaman *Dashboard* pemimpin dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.21 Halaman *Dashboard* Pemimpin

9. Halaman Pempimpin

Tampilan halaman *Dashboard* pemimpin dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3.22 Halaman Pemimpin

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan di atas maka dapat diambil beberapa kesimpulan bahwa dengan menggunakan aplikasi pengajuan cuti karyawan dapat mengatasi pengajuan cuti yang lebih efektif dan efisien karena pada saat yang sama, aplikasi pengajuan cuti dapat dilihat dan disetujui oleh atasan.

Selain dari mencapai tujuan dari pembuatan aplikasi pengajuan cuti, penulis juga menyampaikan bahwa dalam pembuatan aplikasi pengajuan cuti, penyimpanan data yang teratur dan aman karena tersimpan di dalam *database* serta rancangan *user interface* juga dapat membantu bagian personalia dalam meminimalkan tingkat kesalahan pengelolaan data cuti yang biasanya terjadi dalam system manual yang kemudian dievaluasi dengan penilaian komponen *user interface* dan *content*.

4.2. Saran

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, penulis memberikan Saran yang diberikan untuk pengembangan aplikasi lebih lanjut yaitu :

1. Terdapat fitur aplikasi pengajuan cuti karyawan berbasis android
2. Tampilan menu yang lebih detail dan
3. *Username* dan *password* didapat saat pegawai mendaftar melalui akun secara mandiri, bukan dari sekretaris

DAFTAR PUSTAKA

- Apranti, Winda & Umi Maliha. 2017. *Sistem Informasi Kepadatan Penduduk Kelurahan Atau Desa Studi Kasus Pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. Jurnal Sains dan Informatika*, Vol. 2(1), hal. 21-28.
- Hakim, dkk. 2019. *Perancangan Aplikasi Skripsi Online Menggunakan Algoritma String Matching Knuth. ALGORITMA : Jurnal Ilmu Komputer dan Informatika*, Vol. 3(02), hal. 100.
- Ningsih, Ainun Fazriati & Firstianty Wahyuhening Fibriany. 2018. *Sistem Informasi Ketidakhadiran Izin dan Cuti Berbasis Web pada BPSDM KEMENDAGRI. IJCIT*, Vol 3 (2). hal.138-147.
- Novendri, Muhammad Saed, Ade Saputra & Chandra Eri Firman. 2019. *Aplikasi Inventaris Barang Pada MTS Nurul Islam Dumai Menggunakan Php Dan MySQL. Lentera Dumai*, Vol. 10 (2). hal.48-49.
- Salamah, Irma, Muhammad Aris Ganiardi & RD Kusumanto. 2016. *JQUERY Sebagai Komponen Usabilitas Antarmuka Aplikasi Web. Jurnal DIGIT*, Vol. 6 (1), hal.11-22.
- Saryanti, I Gusti Ayu Desi. 2018. *Perancangan Sistem Cuti Karyawan Berbasis Website Menggunakan Framework Laravel. Prosiding SINTAK*, hal. 374-381.
- Susilowati, Susu & Rahmi Widiana. 2019. *Penerapan Website Sistem Pengajuan Cuti. Jurnal Sains Komputer & Informatika (J-Sakti)*, Vol. 3 (2), hal.327 - 336.
- Undang-Undang Republik Indonesia. 2003. *Undang-undang Republik Indonesia Nomor 13 Tahun 2003 Tentang Ketenagakerjaan*. Jakarta: Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2003 Nomor 39. Diakses pada 15 Juni 2022, dari https://kemenperin.go.id/kompetensi/UU_13_2003.pdf