

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PRESENSI KARYAWAN BERBASIS *WEB*
DI PT TIGA SERANGKAI PUSTAKA MANDIRI
CABANG BO PALEMBANG**



**Diajukan oleh:
MUHAMMAD ARI SAPUTRA
011200042**

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

PALEMBANG

2023

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PRESENSI KARYAWAN BERBASIS *WEB*
DI PT TIGA SERANGKAI PUSTAKA MANDIRI
CABANG BO PALEMBANG**



**Diajukan oleh:
MUHAMMAD ARI SAPUTRA
011200042**

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

**PALEMBANG
2023**

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD ARI SAPUTRA
NOMOR POKOK : 011200042
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : APLIKASI PRESENSI BERBASIS *WEB* DI PT
TIGA SERANGKAI PUSTAKA MANDIRI
CABANG BO PALEMBANG**

Tanggal : 20 Juni 2023

Pembimbing

Mengetahui,

Rektor

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 PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD ARI SAPUTRA
NOMOR POKOK : 011200042
PROGRAM STUDI : INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
**JUDUL : APLIKASI PRESENSI BERBASIS *WEB* DI PT
TIGA SERANGKAI PUSTAKA MANDIRI
CABANG BO PALEMBANG**

Tanggal : 18 Juli 2023

Tanggal : 18 Juli 2023

Penguji 1

Penguji 2

Andri Saputra, S.Kom., M.Kom.

M. Jhonsen Syaftriadi, S.Kom., M.Kom.

NIDN: 0216098801

NIDN: 0229069301

Menyetujui

Rektor

Benedictus Effendi, S.T., M.T.

NIP: 09.PCT.13

MOTTO:

“The best way to predict your future is to create it.”

– Abraham Lincoln.

*“All students can learn and succeed, but not on the same day
in the same way” – George Evans.*

Kupersembahkan Kepada:

- *Untuk Keluarga*
- *Para Pendidik yang Kuhormati*
- *Teman – teman Senasib dan Seperjuangan*
- *Semua Karyawan PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri*

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat, karunia dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul **“Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis *Web* Di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang”**. Salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah praktik kerja lapangan dan sebagai syarat penyusunan skripsi.

Adapun selama penulisan dan penyusunan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, penulis mendapatkan banyak bimbingan, petunjuk, dan saran dari dosen pembimbing. Oleh sebab itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada

1. Rektor Istitut Teknologi dan Bisnis PalComTech, Bapak Benedictus Effendi, S.T., M.T.
2. Ketua Program Studi Teknik Informatika Bapak Eka Prasetya Adhy Sugara, S.T., M.Kom.
3. Dosen Pembimbing Bapak Yarza Aprizal, S.Kom., M.Kom.
4. Seluruh karyawan PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang.
5. Keluarga, kepada teman dan sahabat yang telah banyak membantu dan memberi dukungan.

Segala upaya dan dedikasi telah penulis persembahkan dalam Laporan Praktik Kerja Lapangan ini, yang diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pembaca. Pengalaman berharga selama praktik telah memberikan wawasan yang tak ternilai, namun penulis tetap menyadari bahwa terdapat ruang untuk pertumbuhan dan perbaikan. Semoga Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dapat memberikan kontribusi positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan pemahaman di bidang yang relevan.

Akhir kata, penulis mengucapkan puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmat-Nya sehingga laporan ini dapat terselesaikan. Terima kasih banyak atas perhatian dan kesempatan yang diberikan. Semoga laporan ini dapat menjadi langkah pertama dalam perjalanan menuju peningkatan yang lebih baik.

**Palembang, 19 Juni
2023**

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
MOTTO	iv
KATA PENGANTAR	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Ruang Lingkup Praktik Kerja Lapangan	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan	3
1.3.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan	3
1.3.2 Manfaat Praktik Kerja Lapangan	3
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	4
1.4.1. Tempat Praktik Kerja Lapanga	4
1.4.2. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan	5
1.5 Teknik Pengumpulan Data	5
1.5.1. Wawancara	5
1.5.2. Observasi.....	6

1.5.3. Dokumentasi	7
1.5.4. Studi Pustaka	7

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori	9
2.1.1. Sistem Informasi Presensi Karyawan Berbasis <i>Web</i>	9
2.1.2. Database	9
2.1.3. Bagan Alir (<i>Flowchart</i>)	10
2.1.4. Unified Modeling Language (UML)	11
2.1.5. Usecase Diagram	12
2.1.6. Activity Diagram	14
2.1.7. <i>Class</i> Diagram	15
2.2 Gambaran Umum Perusahaan	16
2.2.1. Sejarah PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri	16
2.2.2. Visi dan Misi PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri	19
2.2.3. Logo PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri	19
2.2.4. Struktur Organisasi PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri	20
2.2.5. Uraian Tugas Wewenang	21
2.2.6. Uraian Kegiatan	27

BAB III PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan	28
3.1.1. Prosedur Yang Berjalan	28
3.1.2. Prosedur Presensi Yang Diajukan	29
3.2 Evaluasi dan Pembahasan	30
3.2.1. Evaluasi	30

3.2.2. Pembahasan	31
-------------------------	----

BAB IV PENUTUP

4.1 Kesimpulan	67
----------------------	----

4.2 Saran	68
-----------------	----

DAFTAR PUSTAKA	xiv
-----------------------------	------------

HALAMAN LAMPIRAN	xv
-------------------------------	-----------

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 2. Logo PT TSPM.....	19
Gambar 2. 3. Struktur Organisasi TSPM BO Palembang	21
Gambar 3. 1. Flowchart Prosedur Presensi Karyawan	29
Gambar 3. 2. Flowchart Prosedur Presensi yang diajukan	29
Gambar 3. 3. Use Case Diagram Aplikasi Presensi di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri	33
Gambar 3. 4. Activity Diagram Proses Presensi User	35
Gambar 3. 5. Activity Diagram Melihat Data Histori User	36
Gambar 3. 6. Activity Diagram Izin	37
Gambar 3. 7. Activity Diagram Pengolahan Data User	38
Gambar 3. 8. Activity Diagram Pengolahan Data Divisi	39
Gambar 3. 9. Activity Diagram Monitoring Presensi User	40
Gambar 3. 10. Activity Diagram Data Izin / Sakit User	41
Gambar 3. 11. Activity Diagram Cetak Presensi User	42
Gambar 3. 12. Activity Diagram Cetak Seluruh Presensi User	43
Gambar 3. 13. Class Diagram	44
Gambar 3. 14. Rancangan Interface Form Login User	48
Gambar 3. 15 Rancangan Interface Form Login Admin	49
Gambar 3. 16 Rancangan Interface Tampilan Awal User	49
Gambar 3. 17. Rancangan Interface Histori User	50
Gambar 3. 18. Rancangan Interface Presensi User	50
Gambar 3. 19. Rancangan Interface Izin User	51
Gambar 3. 20. Rancangan Interface Pengajuan Izin User	51
Gambar 3. 21. Rancangan Interface Profile User	52
Gambar 3. 22. Rancangan Interface Tampilan Awal Admin	53
Gambar 3. 23. Rancangan Interface Data Karyawan	53
Gambar 3. 24. Rancangan Interface Data Divisi	54
Gambar 3. 25. Rancangan Interface Monitoring Presensi	54

Gambar 3. 26. Rancangan Interface Data Izin/Sakit	55
Gambar 3. 27. Rancangan Interface Laporan Presensi	55
Gambar 3. 28. Rancangan Interface Laporan Rekap Presensi	56
Gambar 3. 29. Rancangan Interface Konfigurasi Kantor	56
Gambar 3. 30. Interface Login User	57
Gambar 3. 31. Interface Notifikasi Error Login Admin	57
Gambar 3. 32. Interface Tampilan Awal	58
Gambar 3. 33. Interface Presensi User	58
Gambar 3. 34. Interface Menu Histori	59
Gambar 3. 35. Interface Menu Izin	59
Gambar 3. 36. Interface Form Pengajuan Izin	60
Gambar 3. 37. Interface Profile User\	60
Gambar 3. 38. Interface Login Admin	61
Gambar 3. 39. Interface Tampilan Awal Admin	61
Gambar 3. 40. Interface Menu Karyawan	62
Gambar 3. 41. Interface Tambah Karyawan	62
Gambar 3. 42. Interface Menu Divisi	63
Gambar 3. 43. Interface Tambah Divisi	63
Gambar 3. 44. Interface Menu Monitoring Presensi	64
Gambar 3. 45. Interface Menu Data Izin / Sakit	64
Gambar 3. 46. Interface Laporan Presensi	65
Gambar 3. 47. Interface Cetak Laporan Presensi	66
Gambar 3. 48. Interface Laporan Rekap Presensi	66
Gambar 3. 49. Interface Cetak Laporan Rekap Presensi	67

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1. Simbol Flowchart	10
Tabel 2. 2. Simbol Usecase	12
Tabel 2. 3. Simbol Activity Diagram	14
Tabel 2. 4. Simbol Class Diagram	16
Tabel 3. 1. Aktifitas User/Karyawan	33
Tabel 3. 2. Aktifitas Admin	34
Tabel 3. 3 Tabel Karyawan	45
Tabel 3. 4. Tabel Admin	45
Tabel 3. 5. Tabel Devisi	46
Tabel 3. 6. Tabel Presensi	46
Tabel 3. 7. Tabel Pengajuan Izin	47
Tabel 3. 8. Tabel Lokasi	47

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Seiring perkembangan zaman teknologi berkembang dengan sangat pesat. Berbagai macam peralatan teknologi yang digunakan untuk menunjang dan memenuhi kebutuhan, hal ini tentu dapat berdampak positif karena adanya keberadaan teknologi tersebut, berbagai macam pekerjaan dapat dikerjakan dengan lebih mudah dan pekerjaan terselesaikan dengan lebih cermat sehingga mendapatkan hasil yang didapat semakin membaik. Salah satu perkembangan teknologi masa kini ialah komputerisasi yang dapat mengatasi masalah pengolahan data dan sistem informasi.

Perkembangan teknologi seperti komputerisasi dalam hal pengolahan data sangat bermanfaat terutama pada kegiatan usaha bisnis. Dengan perkembangan ini dapat membawa dampak positif terutama dalam pemrosesan data dan informasi yang dapat menunjang aktifitas dalam dunia usaha bisnis yang dapat dilakukan dengan cepat, tepat, dan akurat.

PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang yang bertempat di Jl. Manunggal IV No. 21 Ilir Barat II Palembang merupakan perusahaan yang bergerak di bidang industri penerbitan, percetakan, distribusi dan retail dengan berbagai macam jenis buku. Pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang menjalankan pencatatan presensi dengan cara tertulis yaitu dengan membuat dan mencatat presensi jam masuk dan jam keluar kemudian hasil pencatatan presensi dikirim

melalui POS Indonesia ke Head Office. Dikarenakan pencatatan presensi ini dilakukan dengan cara tertulis maka proses presensi dapat menyebabkan karyawan menjadi tidak disiplin sehingga dapat mempengaruhi sistem keakuratan informasi penggajian dan penilaian kinerja karyawan perusahaan.

Guna mengatasi permasalahan yang dihadapi oleh PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri maka penulis merancang Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis *Web* sehingga dapat menghasilkan suatu sistem informasi komputerisasi yang berguna untuk mempermudah sistem penilaian kinerja karyawan serta dapat memberikan informasi yang lebih akurat, cepat dan relevan. Adapun judul untuk penulisan laporan praktek kerja lapangan ini adalah **“Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis *Web* Di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang”**.

1.2 Ruang Lingkup Praktik Kerja Lapangan

Ruang lingkup dari Praktik Kerja Lapangan ini meliputi:

- 1) Ruang lingkup dari pengguna aplikasi terdiri dari user/karyawan dan admin.
- 2) PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang sebagai instansi tempat Praktek Kerja Lapangan ini telah memiliki divisi khusus yang menangani teknologi informasi. Maka dari itu ruang lingkup Praktik Kerja Lapangan ini berada di bawah divisi sistem informasi dan administrasi.
- 3) Aplikasi ini dibangun dengan bahasa pemrograman Laravel.
- 4) Dengan penyimpanan *database* menggunakan MySQL.

1.3 Tujuan dan Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.1 Tujuan Praktik Kerja Lapangan

Praktik Kerja Lapangan ini bertujuan untuk membuat aplikasi presensi karyawan berbasis *web* di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang.

1.3.2 Manfaat Praktik Kerja Lapangan

1.3.2.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Manfaat bagi mahasiswa dari Praktik Kerja Lapangan ini ialah sebagai berikut:

1. Memperluas pengalaman pengetahuan dalam me-ngembangkan aplikasi *web* dengan menggunakan teknologi tekini.
2. Mengembangkan kemampuan teknis dalam membangun sebuah aplikasi presensi berbasis *web* yang dapat memenuhi kebutuhan perusahaan.
3. Menambah keterampilan komunikasi dan kolaborasi dengan pihak perusahaan dalam mencapai tujuan bersama.
4. Meningkatkan pengalaman untuk dapat meningkatkan kesempatan mahasiswa untuk memperoleh pekerjaan di bidang teknologi informasi dan komputer setelah lulus kuliah.

1.3.2.2. Manfaat Bagi Perusahaan

Manfaat bagi perusahaan dalam Praktik Kerja Lapangan ini ialah sebagai berikut:

1. Meningkatkan efisiensi sistem presensi dalam pencatatan kehadiran karyawan.
2. Mempercepat proses administrasi dalam mengelola data kehadiran karyawan, sehingga perusahaan dapat menghemat waktu dan tenaga.
3. Meningkatkan akurasi data sehingga perusahaan dapat menghindari kesalahan yang dapat mengakibatkan kerugian.
4. Memperkuat citra perusahaan sebagai perusahaan yang modern dan inovatif dalam mengelola data kehadiran karyawan.

1.3.2.3. Manfaat Bagi Akademik

Manfaat bagi akademik pada Praktik Kerja Lapangan ini ialah sebagai berikut:

1. Sebagai bahan evaluasi kurikulum yang telah dilaksanakan dan menyesuaikan dengan kebutuhan tenaga kerja yang kompeten di bidangnya.
2. Untuk memperkenalkan Program Studi Informatika Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech kepada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

1.4.1. Tempat Praktik Kerja Lapanga

Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang yang beralamat di Jl. Manunggal IV No. 21 Kota Palembang.

1.4.2. Waktu Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan

Adapun waktu dan pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan dilakukan selama satu bulan, dimulai pada tanggal 20 Februari 2023 sampai dengan 19 Maret 2023 waktu pelaksanaan pada hari senin sampai sabtu pada pukul 09.00 WIB - 16.00 WIB.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

1.5.1. Wawancara

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) wawancara merupakan proses tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan atau pendapatnya tentang suatu hal. Menurut Mardawani (2020:50-52) teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif ialah wawancara mendalam. Wawancara mendalam merupakan sebuah proses untuk memperoleh informasi atau keterangan untuk tujuan penelitian dengan cara bertatap muka secara langsung antara pewawancara dengan narasumber dengan menggunakan atau tanpa menggunakan pedoman. Wawancara dapat dilakukan dengan terstruktur maupun tidak terstruktur.

1. Wawancara Terstruktur

Penggunaan wawancara terstruktur ini digunakan apabila peneliti atau pengumpul data telah mengetahui dengan pasti informasi apa yang akan diperoleh.

2. Wawancara Tidak Terstruktur

Wawancara tidak terstruktur merupakan wawancara yang dilakukan secara bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang sudah disusun secara sistematis untuk pengumpulan datanya. Wawancara hanya menggunakan pedoman dengan garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

Dalam Praktik Kerja Lapangan ini penulis menggunakan teknik wawancara tidak terstruktur dimana pewawancara tidak mengajukan pertanyaan yang telah disusun secara sistematis. Penulis akan memberikan pertanyaan-pertanyaan yang sesuai dengan pokok permasalahan dalam Praktik Kerja Lapangan ini. Proses wawancara dilakukan di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang dengan narasumber kepala cabang PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang selaku pimpinan di tempat Praktik Kerja Lapangan dan kepala divisi sistem informasi dan administrasi selaku pimpinan divisi.

1.5.2. Observasi

Observasi menurut Cecep (2018:58), merupakan teknik pengumpulan data dimana peneliti melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan. Penyaksian terhadap peristiwa-peristiwa itu bisa dengan melihat, mendengarkan, dan bertanya.

Dalam Praktik Kerja Lapangan ini penulis melakukan pengumpulan data dengan cara mengamati dan meninjau langsung bagaimana proses presensi dan kegiatan di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang.

1.5.3. Dokumentasi

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian.

Pada Praktik Kerja Lapangan ini penulis mengumpulkan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan materi penyusun laporan. Dokumentasi yang didapat dari PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang yaitu profil perusahaan, visi dan misi, struktur perusahaan, serta form absen manual.

1.5.4. Studi Pustaka

Studi pustaka menurut Sugiyono (2018), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur Ilmiah. Teknik ini digunakan untuk memperoleh dasar-dasar dan pendapat secara tertulis yang dilakukan dengan cara mempelajari berbagai literatur yang berhubungan dengan masalah yang

diteliti. Hal ini juga dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang akan digunakan sebagai landasan perbandingan antara teori dengan prakteknya di lapangan. Data sekunder melalui metode ini diperoleh dengan browsing di internet, membaca berbagai literatur, hasil kajian dari peneliti terdahulu, catatan perkuliahan, serta sumber-sumber lain yang relevan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

2.1.1. Sistem Informasi Presensi Karyawan Berbasis *Web*

Dalam Jurnal Rohma (2020) *Web* adalah program atau *software* yang digunakan untuk menjelajahi internet atau untuk mencari informasi dari yang tersimpan didalam komputer.

2.1.2. Database

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:43), “Basis data adalah sistem komputarisasi yang tujuan utamanya adalah memelihara data yang sudah ada yang di olah atau informasi dan membuat informasi tersedia saat dibutuhkan”.

Dadan dan Kerendi (2015:28), “*XAMPP* adalah salah satu aplikasi *web server apache* yang terintegrasi dengan *mysql* dan *phpmyadmin*.” dan *Enterprise* (2018:3), “*XAMPP* merupakan *server* yang paling banyak digunakan untuk keperluan belajar *PHP* secara mandiri, terutama bagi *programmer* pemula”

Menurut Andika, Khotop, Hendra, dan Agung (2022) menyatakan bahwa "Basis data merupakan salah satu pilihan tepat untuk menggantikan media pengelolaan informasi yang dilakukan secara manual. Basis data memiliki kemampuan sebagai media penyimpanan untuk menampung banyak data dengan waktu pengaksesan yang lebih cepat serta memberikan

kemudahan kontrol data seperti untuk melakukan penambahan, pengambilan, penyimpanan dan modifikasi data."

Dari ketiga pengertian diatas dapat kita simpulkan bahwa *Database MySQL* adalah salah satu *database management system (DBMS)* yang banyak digunakan dalam pengembangan aplikasi *web*. *MySQL* memiliki kelebihan seperti kemampuan untuk menangani *database* yang besar dan banyak, mudah dalam penggunaan, dan juga *open source*. Selain itu, *MySQL* juga mendukung beberapa bahasa pemrograman seperti *PHP*, *Java*, dan *Python*, sehingga dapat digunakan untuk membangun aplikasi *web* dengan berbagai macam *framework*. Dalam pengembangan aplikasi *web*, *MySQL* digunakan untuk menyimpan data aplikasi seperti informasi pengguna, informasi produk, dan informasi transaksi.

2.1.3. Bagan Alir (*Flowchart*)

Menurut Nuharun (2020), "*Flowchart* adalah representasi grafis dari aliran proses, yang terdiri dari urutan tugas, keputusan, dan aliran data dalam suatu sistem. *Flowchart* memungkinkan pemodelan visual untuk menggambarkan alur kerja suatu sistem dengan jelas, sehingga memudahkan pemahaman dan analisis terhadap proses yang terjadi". Nuharun (2020) menjelaskan tentang beberapa simbol yang digunakan dalam *flowchart* yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2. 1. Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
-----	--------	------------

1.		<i>Terminator</i> merupakan bentuk simbol yang digunakan sebagai tanda dimulainya jalan proses sistem ataupun tanda akhir dari sebuah pengerjaan suatu sistem.
No.	Simbol	Keterangan
2.		<i>Manual operation</i> digunakan untuk menggambar-kan sebuah proses kerja yang dilakukan tanpa menggunakan komputer sebagai medianya (menggunakan proses manual).
3.		<i>Document</i> merupakan simbol dari dokumen yang berupa kertas laporan, surat-surat, memo, maupun arsip-arsip secara fisik.
4.		<i>Process</i> adalah sebuah bentuk kerja sistem yang dilakukan secara terkomputerisasi.

(Sumber : Yusuf Nuharun dan Siti Nurul (2020))

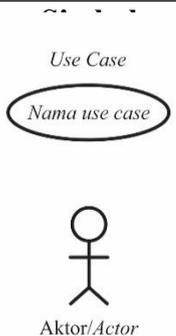
2.1.4. Unified Modeling Language (UML)

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:13), “*Unified Modeling Language* (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan. Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek”.

2.1.5. Usecase Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:155), “*use case* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu” seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2.2.

Tabel 2. 2. Simbol Usecase

No.		Keterangan
1.	 <p style="text-align: center;">Use Case</p> <p style="text-align: center;">Nama use case</p> <p style="text-align: center;">Aktor/Actor</p>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i> .
2.		Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda di awal frase nama aktor.
3.	 <p style="text-align: center;">Asosiasi/association</p>	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.

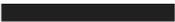
No.		Keterangan
4.	 Ekstensi/extend <<extend>>	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>use case</i> tambahan itu, mirip dengan prinsip inheritance pada pemrograman berorientasi objek, biasanya <i>use case</i> tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan.
5.	 Generalisasi /generalization <<include>>  <<uses>> 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah <i>use case</i> dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.	Menggunakan/ include/uses	Relasi <i>use case</i> tambahan ke sebuah <i>use case</i> dimana <i>use case</i> yang ditambahkan memerlukan <i>use case</i> ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syarat dijalankan <i>use case</i> ini Ada dua sudut pandang yang cukup besar mengenai include di <i>use case</i> : <ul style="list-style-type: none"> - <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang ditambahkan akan selalu di panggil saat <i>use case</i> tambahan dijalankan. - <i>Include</i> berarti <i>use case</i> yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah <i>use case</i> yang di tambahkan telah dijalankan sebelum <i>use case</i> tambahan di jalankan.

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:155))

2.1.6. Activity Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin (2018:161), “diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem” seperti yang dapat dilihat pada Tabel 2.3.

Tabel 2. 3. Simbol *Activity Diagram*

No.	Simbol	Keterangan
1.	Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2.	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
3.	Percabangan/ <i>decision</i> 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan/ <i>join</i> 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

(Sumber : Sukamto dan Shalahuddin (2018:161))

2.1.7. Class Diagram

Menurut Wira (2019) *class* diagram ialah menjelaskan secara garis besar mengenai kelas-kelas perancangan sistem dari sudut pandang struktur sistem yang dapat memperjelas fungsi-fungsinya. Atribut dan operasi merupakan bagian dari *Class* Diagram yang dapat memberi gambaran hubungan antara perancangan dan perangkat lunaknya sehingga sesuai dengan pembuatan programnya.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa *class* diagram merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk menggambarkan kelas-kelas dalam sistem perangkat lunak dari sudut pandang struktur sistem. *Class* diagram tersebut dapat memberikan gambaran tentang fungsi-fungsi kelas-kelas tersebut.

Dalam *class* diagram, atribut dan operasi dari setiap kelas digambarkan untuk memberikan pemahaman tentang hubungan antara desain dan implementasi perangkat lunak. *Class* diagram ini membantu dalam merancang dan memodelkan sistem perangkat lunak sehingga sesuai dengan pembuatan programnya.

Secara umum, *class* diagram membantu dalam memvisualisasikan struktur kelas dalam sistem, termasuk atribut dan operasi yang dimiliki oleh setiap kelas, serta hubungan antara kelas-kelas tersebut. Dengan menggunakan *class* diagram, pengembang perangkat lunak dapat

memahami dan merancang hubungan dan interaksi antar kelas yang diperlukan dalam sistem. Simbol dari *class* diagram dapat dilihat pada tabel 2.4.

Tabel 2. 4. Simbol *Class* Diagram

No.	Simbol	Keterangan
1.	<p><i>Generalization</i></p> 	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
2.	<p><i>Class</i></p> 	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama.

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Berdirinya perusahaan penerbitan PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri adalah atas usaha dari Bapak Abdullah Marzuki (alm), seorang pendidik berijazah SGB Negeri Surakarta. Saat itu beliau sedang ditugaskan untuk mengajar di daerah Sukoharjo. Bapak Abdullah Marzuki memulai usahanya dengan menjual buku-buku pelajaran yang dibutuhkan saat itu. Dalam perkembangannya, ketika melihat terbukanya peluang memajukan usahanya beliau merintis usaha penerbitan dan percetakan buku-buku pelajaran, dan mulai membeli alat-alat seperti peralatan cetak stensil untuk menerbitkan sendiri, baik buku-buku pelajaran maupun latihan-latihan soal.

Tahun 1985 Bapak Abdullah Marzuki bersama istri pindah dari Sukoharjo ke kota Surakarta. Di sinilah nantinya perusahaan PT Tiga

Serangkai Pustaka Mandiri menjadi besar. Posisi kota Surakarta yang strategis menjadikan gerak perusahaan menjadi lebih mudah. Kedekatan dengan sumber-sumber produksi, pusat ekonomi dan pusat birokrasi memperlancar usaha Bapak Abdullah Marzuki dalam meningkatkan usahanya.

Awal peningkatan usaha tampak pada tahun 1970 saat perusahaan mendatangkan mesin offset Heidelberg SORD untuk pertama kalinya. Lalu pada saat yang bersamaan dibangun juga gedung baru sebagai pusat perusahaan. Perkembangan selanjutnya adalah tahun 1977 dimana perusahaan mendaftarkan diri sebagai badan usaha swasta yang resmi mempunyai kekuatan hukum melalui bantuan seorang notaris.

Perusahaan mengalami perkembangan yang baik dari tahun ke tahun. Pada tahun 1980 perusahaan telah dilengkapi dengan mesin-mesin produksi yang modern. Tahun 1989 didatangkan peralatan foto separasi Scanner untuk meningkatkan kualitas pencetakan berwarna. Kemudian tahun 1990 ditambah pula dengan armada mesin cetaknya dengan memasang mesin *offset Rotary Webb* empat warna, melengkapi jajaran peralatan canggih PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri. Kini dengan armada pemasaran di lebih dari tiga puluh kota besar di seluruh Indonesia, perusahaan siap melayani kebutuhan buku-buku bermutu sebagai penunjang pendidikan untuk TK, SD, SLTP, SLTA, bahkan sampai Perguruan Tinggi, dan tidak ketinggalan buku-buku umum lainnya.

Dalam upaya untuk menjaga dan meningkatkan kualitas pelayanan kepada masyarakat, perusahaan turut aktif dalam berbagai organisasi perusahaan penerbit buku di Indonesia. Salah satunya adalah menjadi anggota resmi IKAPI (Ikatan Penerbit Indonesia). Keuntungan yang diperoleh adalah untuk menjaga konsistensi pengadaan naskah, mutu cetak dan pemasarannya sebagai industri yang berwawasan sosial dan lingkungan.

Dasar hukum berdirinya PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri sebagai berikut:

- 1) Penerbit PT Tiga Serangkai didirikan di Surakarta pada hari Selasa, 12 April 1977 melalui akta notaris nomor 17 oleh notaris R. Soegondo Notosoerjo, dengan nama Penerbit dan Toko Buku Tiga Serangka yang berbentuk perusahaan perseorangan/ swasta.
- 2) Surat Ijin Perdagangan (SIUP) PT Tiga Serangkai dari Departemen Perdagangan RI bernomor SIUP: 25/11.2/ PB/XI/1986, tertanggal 25 November 1986.
- 3) Tanda Daftar Perusahaan dari Departemen Perdagangan RI untuk PT Tiga Serangkai dengan nomor pendaftaran: 11 16 02085 tanggal 17 Desember 1986.
- 4) Ijin HO No. 503/591/I/III/88 tanggal 20 November 1989. Ijin dari Departemen Perindustrian RI, berdasarkan SK Menteri Perindustrian RI tanggal 7 September 1987 No. 464 / DJA / TUT-DV / NON.PMA - PMA_PMDN / IX / 7.

2.2.2. Visi dan Misi PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

2.2.2.1. Visi

Menjadi perusahaan dan penerbitan yang terkenal dengan berfokus pada kebutuhan dan keinginan pelanggan, dan kualitas konten buku. Selain itu Kami juga ingin memberikan kontribusi yang berharga untuk Pendidikan nasional.

2.2.2.2. Misi

Menghasilkan kualitas buku yang tinggi, dengan memenuhi kebutuhan masyarakat dengan meningkatkan kualitas profesionalisme sumber daya manusia. Responsive dan adaptif terhadap setiap perubahan pasar. Memperhatikan harga dan layanan yang terjangkau.

2.2.3. Logo PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Logo suatu perusahaan merupakan symbol yang mencerminkan perusahaan tersebut. Logo pun merupakan bagian dari identitas perusahaan, identitas tersebut merupakan suatu hal yang memungkinkan perusahaan dapat dikenal dan memiliki perbedaan dengan perusahaan lain.



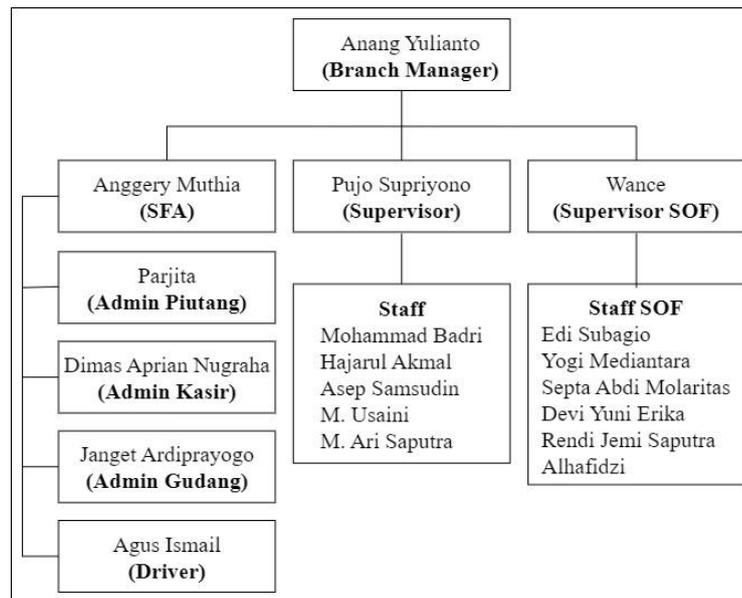
Gambar 2. 1. Logo PT TSPM

Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 2.1. merupakan logo dari PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri yang menunjukkan identitas perusahaan mencerminkan perusahaan dalam menjalankan visi misi dan mencapai tujuan perusahaan melalui logo mereka. Arti logo dari PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri yang didominasi oleh warna Hijau bermakna dengan warna islami, kehidupan, fertilitas, harmoni, keseimbangan, dan cinta yang universal. Selanjutnya bentuk buku melambangkan ilmu pengetahuan dan Pendidikan. Diatas bentuk buku terlihat tulisan TS berwarna putih besar melambangkan Tiga Serangkai yang ditumbuh kembangkan dengan niat yang suci, ketulusan, dan keikhlasan untuk turut mencerdaskan anak bangsa.

2.2.4. Struktur Organisasi PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Dalam perusahaan tentu dibutuhkan satu organisasi yang baik agar dapat mengatur dan menentukan posisi wewenang dan tanggung jawab. Struktur organisasi adalah bagaimana pekerjaan dibagi, dikelompokkan dan dikoordinasi secara formal. Dengan demikian struktur organisasi sangat penting bagi sebuah perusahaan agar dapat menjalankan setiap tugas dan pekerjaan secara formal, dikelompokkan dan dikoordinasi.

Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktifitas dan fungsi yang dibatasi. Struktur organisasi pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang seperti yang di tampilkan pada Gambar 2.2.



Sumber: TSPM BO Palembang

Gambar 2. 2. Struktur Organisasi TSPM BO Palembang

2.2.5. Uraian Tugas Wewenang

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

1. *Branch Manager*

Tugas dan wewenang *Branch Manager* di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang umumnya meliputi:

- 1) Menyusun rencana strategis, taktis dan operasional cabang untuk mencapai target yang ditetapkan.
- 2) Mengembangkan strategi penjualan untuk me-ningkatkan volume penjualan buku di cabang.
- 3) Mengelola staf cabang dan mengembangkan tim kerja yang efektif.
- 4) Menjalin hubungan dengan pelanggan dan me-mastikan kepuasan pelanggan terpenuhi.

- 5) Mengkoordinasikan kegiatan pemasaran dan promosi untuk meningkatkan brand awareness di wilayah cabang.
- 6) Mengendalikan biaya operasional dan mengelola anggaran cabang.
- 7) Memonitor performa cabang dan melaporkannya kepada manajemen pusat.

2. *Supervisor Finance* dan Administrasi

Tugas *Supervisor Finance* dan Administrasi pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Menyusun dan memonitor anggaran keuangan cabang.
- 2) Membuat laporan keuangan bulanan dan tahunan cabang.
- 3) Memastikan ketersediaan dana yang cukup untuk operasional cabang.
- 4) Mengkoordinasikan kegiatan administrasi dan operasional cabang.
- 5) Memonitor dan mengelola persediaan dan aset cabang.
- 6) Menyusun dan mengimplementasikan kebijakan dan prosedur keuangan dan administrasi yang efektif.
- 7) Memastikan kepatuhan terhadap peraturan dan regulasi terkait keuangan dan administrasi.
- 8) Menangani masalah keuangan dan administrasi di cabang.

3. Supervisor Marketing

Tugas Supervisor Marketing pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Mengembangkan strategi pemasaran untuk meningkatkan penjualan buku di cabang.
- 2) Menyusun dan mengimplementasikan program promosi dan iklan untuk meningkatkan brand awareness di wilayah cabang.
- 3) Memonitor dan menganalisis pasar dan tren industri buku di wilayah cabang.
- 4) Menjalin hubungan dengan pelanggan dan komunitas lokal.
- 5) Mengkoordinasikan kegiatan pameran buku dan acara promosi lainnya di wilayah cabang.
- 6) Memonitor performa penjualan dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan penjualan.
- 7) Membuat laporan performa pemasaran dan melaporkannya kepada manajemen pusat.
- 8) Mengembangkan dan memimpin tim pemasaran cabang.

4. Admin Piutang

Tugas Admin Piutang pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Mengelola dan memantau piutang usaha cabang.
- 2) Membuat dan mengirimkan tagihan ke pelanggan.

- 3) Memastikan pembayaran dari pelanggan dilakukan tepat waktu.
- 4) Mengelola sistem pembayaran dan pengiriman tagihan pelanggan.
- 5) Melakukan analisis kredit dan risiko pelanggan.
- 6) Menangani masalah terkait dengan tagihan dan piutang.
- 7) Memperbarui catatan piutang dan laporan keuangan cabang.
- 8) Melakukan negosiasi pembayaran dengan pelanggan.

5. Admin Kasir

Tugas Admin Kasir pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Menerima dan memproses pembayaran dari pelanggan di cabang.
- 2) Menyimpan dan mengatur uang tunai serta transaksi kartu kredit dan debit di cabang.
- 3) Melakukan rekonsiliasi kas cabang secara berkala.
- 4) Menyediakan informasi tentang transaksi keuangan dan saldo kas cabang kepada manajemen cabang dan pusat.
- 5) Memastikan kepatuhan terhadap kebijakan dan prosedur terkait manajemen kas cabang.
- 6) Menangani masalah terkait dengan transaksi kas di cabang.
- 7) Mengelola dan memperbarui catatan kas cabang.

6. Admin Gudang

Tugas Admin Gudang pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Mengelola penerimaan, penyimpanan, dan pengiriman buku di gudang cabang.
- 2) Mengecek dan memverifikasi kecocokan jumlah, kualitas, dan kondisi buku yang diterima dari pemasok.
- 3) Menyimpan buku di gudang dengan cara yang aman dan teratur.
- 4) Memastikan ketersediaan buku untuk dijual di cabang.
- 5) Mengelola sistem inventarisasi dan pemantauan persediaan buku di gudang.
- 6) Membuat dan mengirimkan laporan persediaan dan pemakaian buku ke manajemen cabang dan pusat.
- 7) Menjalin hubungan dengan pemasok dan pelanggan di wilayah cabang.
- 8) Menangani masalah terkait dengan persediaan dan pengiriman buku di cabang.

7. Staff Marketing

Tugas Staff Marketing pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Membantu Supervisor Marketing dalam mengembangkan strategi pemasaran untuk meningkatkan penjualan buku di cabang.
- 2) Melaksanakan program promosi dan iklan untuk meningkatkan brand awareness di wilayah cabang.
- 3) Membantu dalam monitoring dan analisis pasar dan tren industri buku di wilayah cabang.
- 4) Menjalin hubungan dengan pelanggan dan komunitas lokal.
- 5) Mengkoordinasikan kegiatan pameran buku dan acara promosi lainnya di wilayah cabang.
- 6) Membantu dalam monitoring performa penjualan dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan penjualan.
- 7) Membantu dalam membuat laporan performa pemasaran dan melaporkannya kepada manajemen pusat.
- 8) Bekerja sama dengan tim pemasaran cabang untuk mencapai target penjualan.

8. *Driver*

Tugas Driver pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang meliputi:

- 1) Mengemudikan kendaraan operasional cabang dengan aman dan bertanggung jawab.
- 2) Mengambil dan mengantarkan buku ke pelanggan atau tempat pameran buku.

- 3) Menjaga kondisi kendaraan operasional dalam keadaan baik dan teratur.
- 4) Melakukan perawatan berkala dan perbaikan kendaraan jika diperlukan.
- 5) Mengisi bahan bakar dan merekam penggunaan bahan bakar kendaraan operasional.
- 6) Melakukan pengecekan berkala terhadap kelengkapan dokumen kendaraan operasional.
- 7) Melakukan tugas-tugas lain yang diberikan oleh manajemen cabang terkait pengiriman buku.

2.2.6. Uraian Kegiatan

Penulis ditempatkan di kantor PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri yang bertugas membantu pada divisi Admin dalam memeriksa sistem kehadiran dan membuat laporan presensi perbulan. Selain itu juga penulis melakukan studi dan analisi kebutuhan dengan mempelajari kebutuhan perusahaan terkait sistem presensi karyawan dan juga merancang desain sistem aplikasi presensi karyawan berbasis *web* yang mencakup permodelan *database*, antarmuka pengguna, alur kerja, dan fungsi-fungsi yang di perlukan.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Hasil Pengamatan

Selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan, penulis ditempatkan di kantor PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri yang berada di Jl. Manunggal IV No. 21 Ilir Barat II Palembang. Penulis di posisikan di divisi admin dalam membantu merekap presensi karyawan perhari dan membuat laporan di akhir bulan pada program pengolahan teks dengan menggunakan format yang sudah disediakan sebelumnya dan akan dikirimkan ke kantor pusat.

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan selama Praktik Kerja Lapangan, pencatatan presensi masih menggunakan cara tertulis yaitu dengan menandatangani presensi kehadiran per hari. Seringkali terjadi ketidakjujuran dan tidak disiplin dalam proses presensi hal tersebut dapat mempengaruhi sistem penilaian kinerja karyawan dan perhitungan gaji.

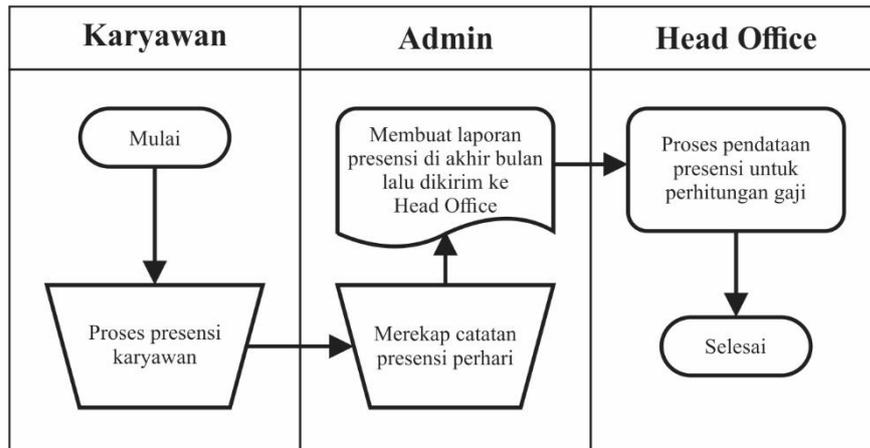
3.1.1. Prosedur Yang Berjalan

Prosedur yang berjalan pada proses presensi harian yang saat ini berjalan pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri adalah sebagai berikut:

1. Setiap karyawan mengisi *form* presensi yang telah disediakan kepada karyawan.
2. Bagian admin merekap semua data presensi karyawan yang diterima dari karyawan sebagai bukti kehadiran setiap hari dan menyusun laporan presensi karyawan untuk memberikan laporan presensi karyawan ke *Head Office*.

3. Kemudian head office akan melakukan pendataan untuk gaji karyawan sesuai data yang dikirim oleh tim admin.

Prosedur proses presensi karyawan yang berjalan pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri ini digambarkan pada Gambar 3.1.

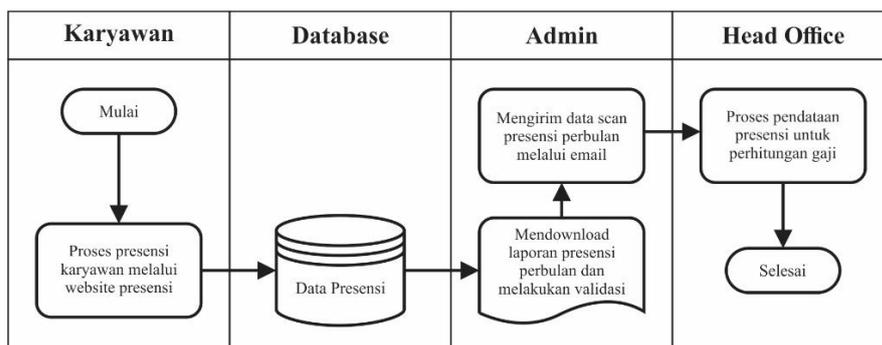


Gambar 3. 1. Flowchart Prosedur Presensi Karyawan

3.1.2. Prosedur Presensi Yang Diajukan

Berikut prosedur presensi yang diajukan dapat dilihat pada Gambar

3.2.



Gambar 3. 2. Flowchart Prosedur Presensi yang diajukan

Prosedur yang diajukan pada proses presensi harian seperti yang digambarkan pada gambar 3.2. dan penjelasannya sebagai berikut:

1. Setiap karyawan mengisi *form* presensi melalui link *website* presensi karyawan PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
2. Lalu tim admin akan mendownload hasil rekap presensi perbulan pada halaman *website* admin presensi, kemudian file yang di download akan di validasi oleh *Branch Manager* (BM) dan *Supervisor Finance dan Administrasi* (SFA) di scan lalu dikirim melalui email ke *Head Office*.
3. Kemudian head office akan melakukan pendataan untuk gaji karyawan sesuai data yang dikirim oleh tim admin.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Berdasarkan hasil dari pengamatan selama masa Praktik Kerja Lapangan yang telah dilakukan di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri penulis menemukan beberapa masalah yang terjadi. Seperti pada sistem proses presensi perhari yang dilakukan dengan cara mengisi *form* yang ada banyak dari karyawan yang datang terlambat tetap mengisi presensi kehadiran lalu penulis juga menemukan beberapa karyawan yang tidak masuk tetapi tetap mengisi form kehadiran pada hari berikutnya.

Oleh karena itu sistem presensi yang berjalan pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri menimbulkan beberapa permasalahan yaitu seperti sering terdapat kekeliruan ketika melakukan rekap presensi karena ketidakjelasan apakah karyawan tersebut benar-benar hadir pada hari itu atau tidak sehingga menyebabkan permasalahan pada perhitungan kinerja karyawan.

Jadi dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi dengan membuat sebuah Aplikasi Presensi Karyawan Berbasis *Web* Di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang agar dapat membantu pihak PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri khususnya dalam proses presensi dan rekap presensi. Dimana aplikasi tersebut dapat merekap presensi jam masuk, jam keluar, sistem pengajuan izi, keterlambatan, serta lokasi karyawan tersebut melakukan presensi dan memiliki sistem penyimpanan data tersebut pada *database*.

3.2.2. Pembahasan

3.2.2.1. *Unified Modeling Language (UML)*

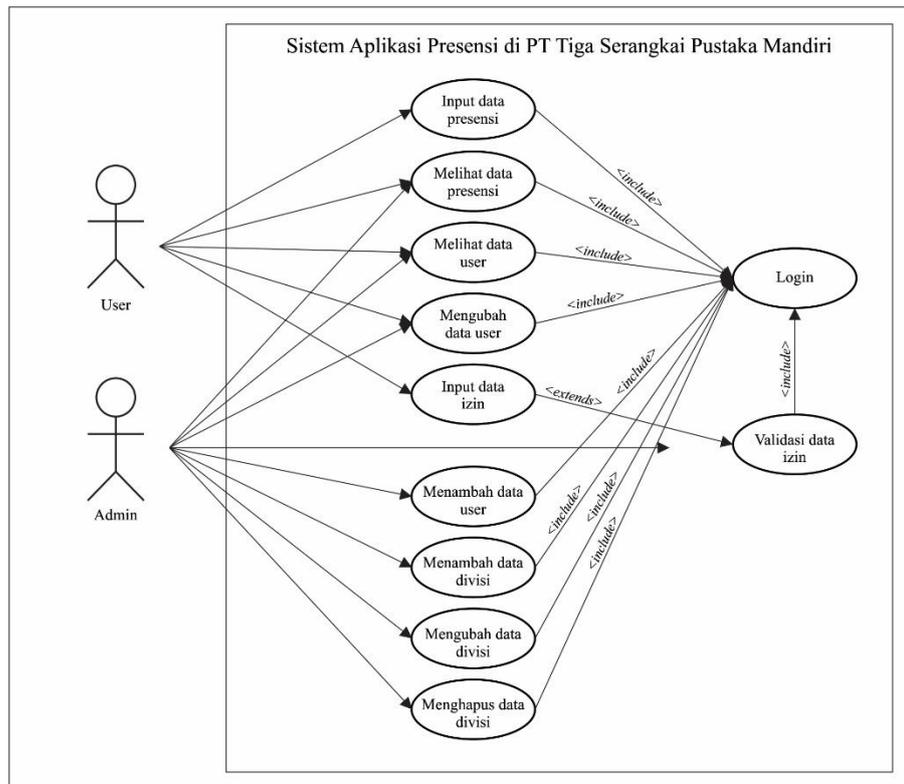
Dalam pengembangan sistem informasi UML merupakan alat yang sangat berguna untuk memahami, merancang, dan mengkomunikasikan konsep dan desain sistem secara efektif. Notasi dan konvensi yang ditentukan oleh UML memungkinkan penulis merancang dalam membangun pemahaman tentang sistem yang akan dibangun.

Dalam hal ini penulis akan menjelaskan secara detail tentang Use Case Diagram dan Activity Diagram, serta memberikan perancangan sistem informasi pada Aplikasi Presensi Berbasis *Web* pada PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang. Diharapkan penjelasan dan perancangan yang diberikan penulis dapat membantu pembaca dalam memahami tentang alur kerja dari Aplikasi Presensi Berbasis *Web* ini.

3.2.2.2. *Use Case Diagram*

Dalam pengembangan Aplikasi Presensi Karyawan berbasis web di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang, *Use Case Diagram* merupakan salah satu alat yang penting dalam perancangan sistem. *Use Case Diagram* membantu dalam memahami interaksi antara aktor-aktor yang terlibat dengan sistem dan fungsionalitas yang akan diimplementasikan dalam aplikasi.

Use Case Diagram menggambarkan hubungan antara aktor, *use case* (kemampuan sistem), dan interaksi antara keduanya. Dalam konteks Aplikasi Presensi Karyawan, aktor-aktor utama meliputi karyawan dan admin. *Use case* mewakili fungsi-fungsi utama yang akan dilakukan oleh aktor-aktor tersebut, seperti presensi karyawan, pengajuan izin, pengelolaan data karyawan, dan lain sebagainya. Berikut ialah *use case diagram* dari Aplikasi Presensi Karyawan berbasis web di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang.



Gambar 3.3. Use Case Diagram Aplikasi Presensi di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri

Pada gambar 3.3. terdapat dua aktor yang menggunakan aplikasi yaitu *user/karyawan* dan *admin*. Aktifitas yang dapat dilakukan oleh *user* dapat dilihat pada tabel 3.1. dan *admin* pada tabel 3.2.

Tabel 3. 1. Aktifitas User/Karyawan

No	User/Karyawan
1	<i>Login</i>
2	Input data presensi
3	Melihat data <i>user</i>
4	Mengubah data <i>user</i>
5	<i>Input</i> data izin

Tabel 3. 2. Aktifitas Admin

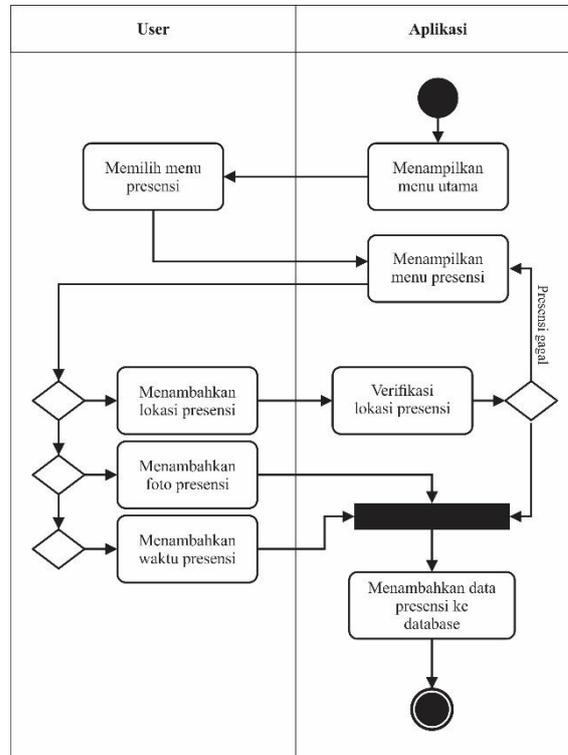
No	Admin
1	<i>Login</i>
2	Melihat data presensi <i>user</i>
3	Melihat data <i>user</i>
4	Mengubah data <i>user</i>
5	Menghapus data <i>user</i>
6	Menambah data <i>user</i>
7	Menambah data divisi
8	Mengubah data divisi
9	Menghapus data divisi
10	Validasi data izin <i>user</i>
11	Mencetak laporan presensi

3.2.2.3. Activity Diagram

Dalam pengembangan Aplikasi Presensi Karyawan berbasis web di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang, *Activity Diagram* menjadi alat yang penting dalam menganalisis dan memodelkan alur logika dan urutan kegiatan yang terjadi dalam sistem. *Activity Diagram* ini menggambarkan aktivitas-aktivitas atau proses-proses yang terjadi dalam sistem secara visual. Dalam konteks Aplikasi Presensi Karyawan, *Activity Diagram* membantu dalam memahami langkah-langkah yang harus dilakukan untuk mencapai tujuan tertentu, seperti proses presensi karyawan, pengelolaan izin, pemrosesan data, dan lain sebagainya. Berikut ialah *activity diagram* dari Aplikasi Presensi Karyawan berbasis web di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang.

3.2.2.3.1. Activity Diagram User

1. Activity Diagram Proses Presensi User



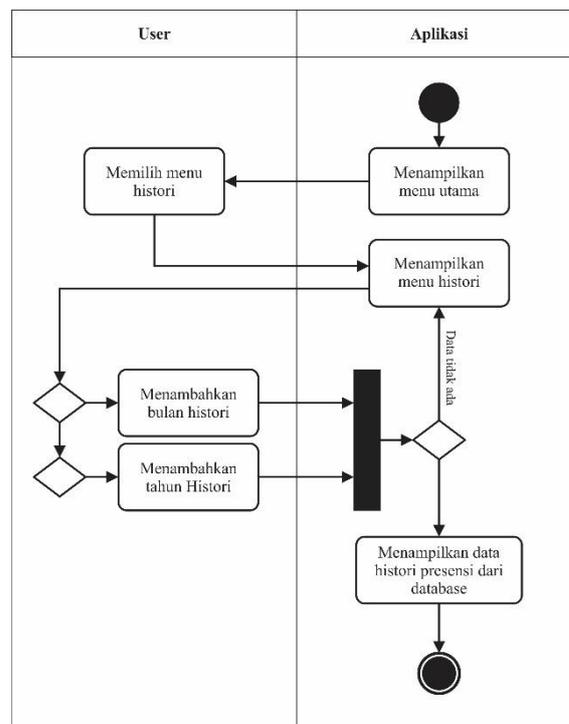
Gambar 3. 4. Activity Diagram Proses Presensi User

Ketika *user* ingin melakukan presensi *user* akan memilih menu presensi lalu aplikasi akan menampilkan menu presensi kemudian *user* memulai melakukan presensi dengan cara foto diri *user*, lalu aplikasi akan menambahkan foto, waktu, dan koordinat lokasi *user*. Kemudian aplikasi akan memverifikasi koordinat lokasi dari *user* apakah sesuai dengan radius lokasi kantor, jika koordinat *user* diluar dari radius kantor maka akan tampil sebuah notifikasi bahwa *user* diluar radius kantor dan jika koordinat *user* berada di dalam radius maka aplikasi akan menambahkan foto, waktu, tanggal, dan koordinat *user* ke

dalam *database* presensi. Proses ini dapat dilihat pada gambar

3.4.

2. Activity Diagram Melihat Data Histori User

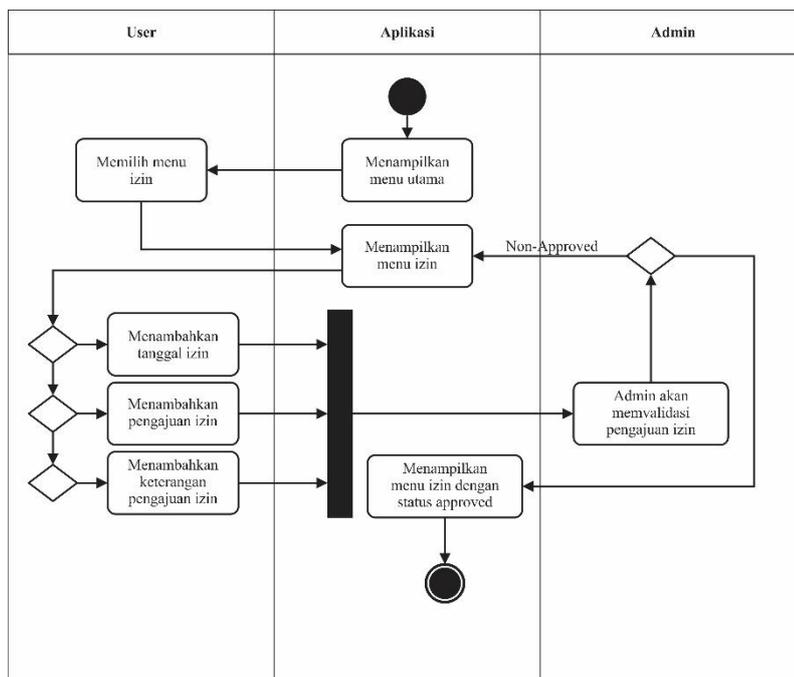


Gambar 3. 5. Activity Diagram Melihat Data Histori User

Ketika *user* ingin melihat histori dari presensi mereka *user* akan memilih menu histori lalu aplikasi akan menampilkan menu histori, kemudian *user* akan memasukkan bulan dan tahun yang ingin dipilih setelah selesai aplikasi akan menampilkan hisotri presensi yang sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih, jika tidak ada data pada bulan dan tahun tersebut maka akan ada notifikasi bahwa tidak ada presensi pada bulan dan tahun tersebut. Berikut gambar *activity*

diagram melihat data histori presensi *user*. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.5.

3. Activity Diagram Izin

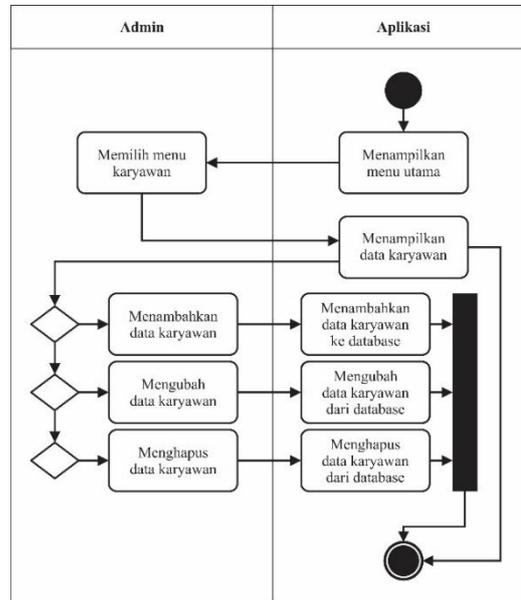


Gambar 3. 6. Activity Diagram Izin

Ketika *user* memilih menu izin makan aplikasi akan menampilkan menu izin, kemudian user akan menambahkan tanggal izin, pengajuan izin, dan keterangan pengajuan izin ketika di tambahkan data izin dari *user* akan di validasi oleh admin apakah pengajuan izin tersebut di *approve* atau tidak, jika tidak maka di menu tampilan izin data tersebut akan menampilkan status *decline* pada data pengajuan tersebut dan sebaliknya jika di *approve* maka di tampilan izin pada data tersebut akan menampilkan status *approved*. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.6.

3.2.2.3.2. Activity Diagram Admin

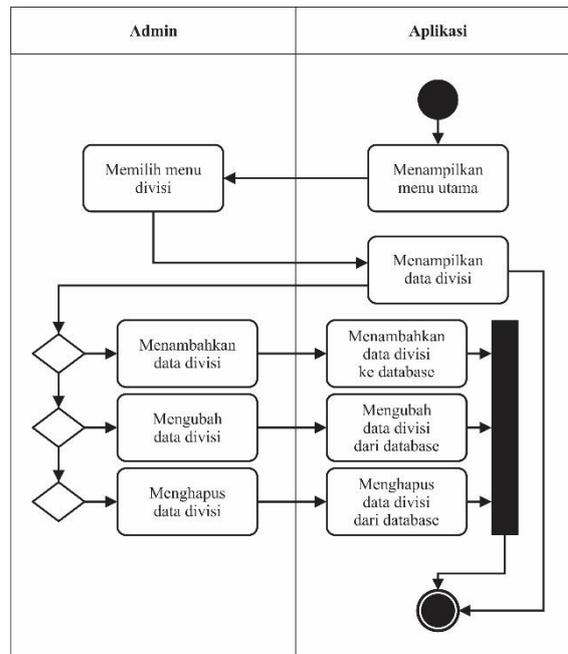
1. Activity Diagram Pengolahan Data User



Gambar 3. 7. Activity Diagram Pengolahan Data User

Ketika admin memilih menu karyawan aplikasi akan menampilkan menu karyawan dan menampilkan data-data karyawan yang ada didalam *database*. Data tersebut bisa langsung diubah maupun dihapus, lalu akan ada fitur seperti menambahkan data karyawan, setelah admin menambahkan data tersebut maka data tersebut akan tersimpan kedalam *database* karyawan, begitu juga ketika admin mengubah atau menghapus data karyawan, maka data tersebut juga akan ikut berubah atau terhapus didalam *database*. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.7.

2. Activity Diagram Pengolahan Data Divisi

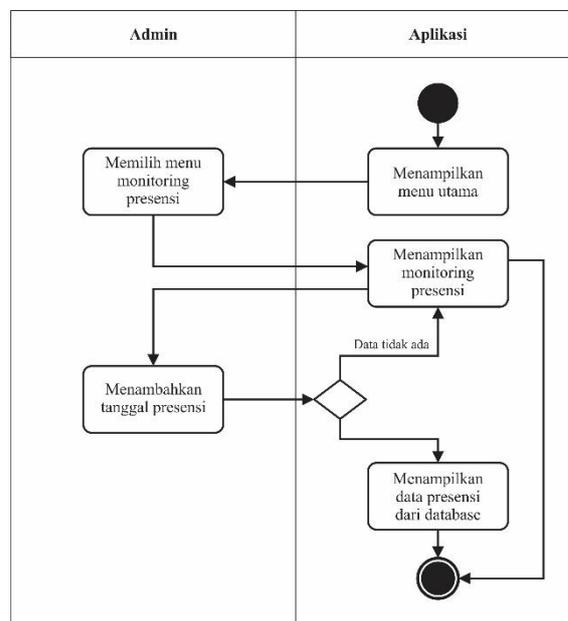


Gambar 3. 8. Activity Diagram Pengolahan Data Divisi

Ketika admin memilih menu divisi aplikasi akan menampilkan menu divisi dan menampilkan data-data divisi yang ada didalam *database*. Data tersebut bisa langsung diubah maupun dihapus, lalu akan ada fitur seperti menambahkan data divisi, setelah admin menambahkan data divisi tersebut maka data divisi tersebut akan tersimpan kedalam *database* divisi, begitu juga ketika admin mengubah atau menghapus data divisi, maka data tersebut juga akan ikut berubah atau terhapus didalam *database*. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.8.

3. *Activity Diagram Pengolahan Monitoring Presensi User*

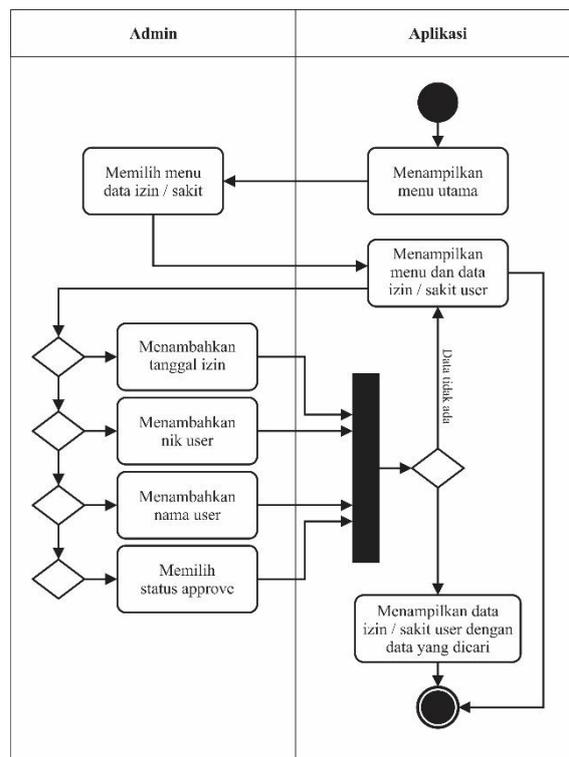
Activity diagram pengolahan *monitoring* presensi *user* ketika admin memilih menu monitoring presensi maka aplikasi akan menampilkan menu monitoring presensi, lalu admin akan menambahkan tanggal presensi yang ingin dilihat jika pada tanggal tersebut tidak ada yang melakukan presensi maka tidak ada yang ditampilkan pada menu tersebut, sebaliknya jika pada tanggal tersebut terdapat *user* yang melakukan presensi maka akan tampil informasi siapa saja yang melakukan presensi pada hari itu beserta data informasi karyawan tersebut. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3. 9. Activity Diagram Monitoring Presensi User

4. *Activity Diagram Data Izin / Sakit User*

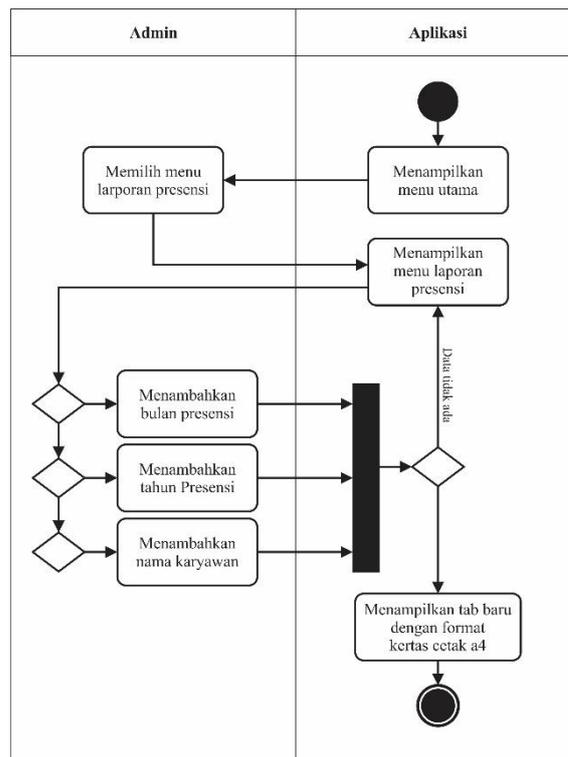
Activity diagram data izin/sakit *user* ketika admin ingin melihat data izin karyawan atau ingin memvalidasi data izin *user*, admin akan memilih menu data izin/sakit kemudian aplikasi akan menampilkan data izin terbaru yang dibuat oleh *user*, jika admin ingin mencari data izin *user* admin bisa memasukkan tanggal mulai dan tanggal akhir atau masukkan beberapa data *user* seperti nama, nik, atau status *approve* kemudian aplikasi akan menampilkan data sesuai dari data yang admin masukkan tadi. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3. 10. Activity Diagram Data Izin / Sakit User

5. Activity Diagram Cetak Presensi User

Activity diagram cetak presensi *user* ketika admin memilih laporan presensi maka aplikasi akan menampilkan menu laporan presensi kemudian admin akan menambahkan bulan, tahun, dan nama karyawan yang ingin di cetak data presensi nya selama satu bulan sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih ketika selesai memilih aplikasi akan membuka tab baru dengan format cetak kertas a4 dengan data informasi karyawan dan data presensi karyawan sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.11.

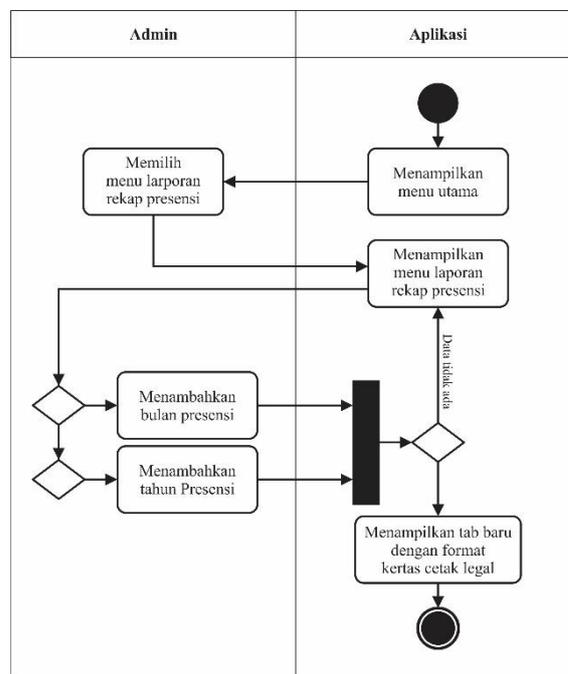


Gambar 3. 11. Activity Diagram Cetak Presensi User

6. Activity Diagram Cetak Seluruh Presensi User

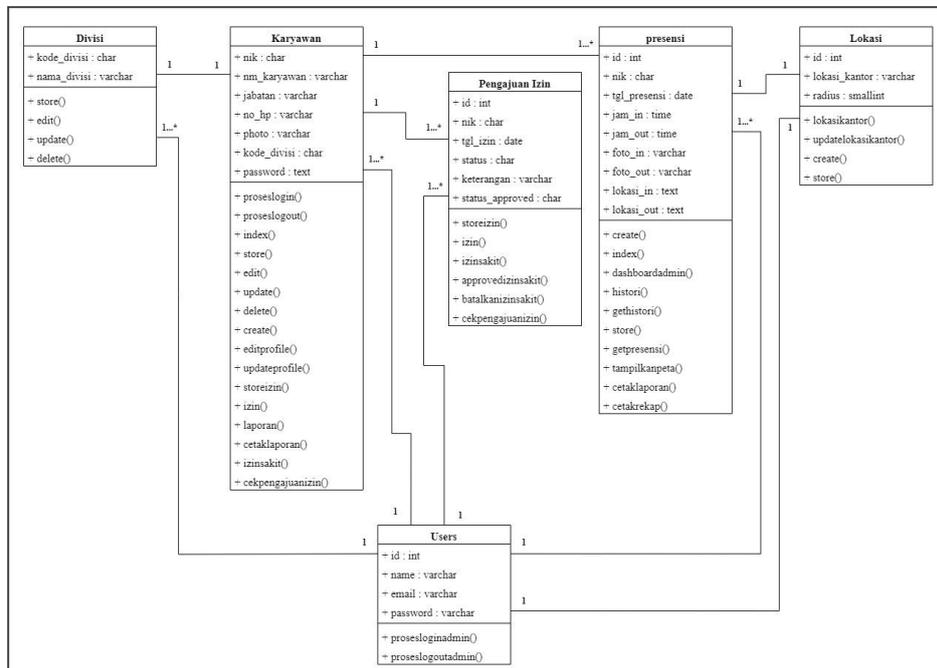
Ketika admin memilih laporan rekap presensi maka aplikasi akan menampilkan menu laporan rekap presensi

kemudian admin akan mencari sesuai bulan dan tahun yang ingin di cetak sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih ketika selesai memilih aplikasi akan membuka tab baru dengan format cetak kertas legal dengan data presensi seluruh karyawan selama satu bulan sesuai dengan bulan dan tahun yang dipilih. Proses ini dapat dilihat pada gambar 3.12.



Gambar 3. 12. Activity Diagram Cetak Seluruh Presensi User

3.2.2.4. Class Diagram



Gambar 3.13. Class Diagram

Class Diagram dalam aplikasi presensi ini dapat dilihat pada gambar 3.13. Pada gambar Class Diagram tersebut menjelaskan siklus aktivitas yang akan diterapkan pada sistem presensi sesuai perancangan dan model sistem yang di kembangkan.

3.2.2.5. Perancangan Basis data

Perancangan basis data yang dirancang dengan baik memastikan bahwa data dapat disimpan, diakses, dan dikelola dengan efisien dan akurat. Dalam perancangan basis data, sejumlah tabel akan dibuat untuk mengorganisir data dengan cara yang terstruktur dan konsisten.

Dalam konteks ini, kami akan membahas perancangan basis data untuk sistem manajemen karyawan. Sistem ini mencakup informasi tentang karyawan, admin, divisi, presensi, pengajuan izin, dan lokasi.

Setiap tabel akan mengelompokkan data yang relevan ke dalam entitas yang berbeda, dan memiliki atribut-atribut yang menggambarkan karakteristik masing-masing entitas.

2.2.2.5.1. Tabel Karyawan

Tabel 3. 3 Tabel Karyawan

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
nik	Char	10	Primary key
nm_karyawan	Varchar	30	Nama karyawan
jabatan	Varchar	20	Jabatan
no_hp	Varchar	13	No handphone
photo	Varchar	30	Foto
kode_divisi	Char	3	Kode divisi
password	Text		Kata sandi

Tabel karyawan dengan nama karyawan digunakan untuk menampung data karyawan dan menampung atribut-atribut yang diperlukan karyawan untuk data karyawan, tabel ini dapat dilihat pada tabel 3.3.

2.2.2.5.2. Tabel Admin

Tabel admin dengan nama *users* digunakan untuk menampung data admin, dapat dilihat pada tabel 3.4.

Tabel 3. 4. Tabel Admin

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
id	Bigint	20	Primary key
name	Varchar	255	Nama admin
email	Varchar	255	Email
password	varchar	255	Password

2.2.2.5.3. Tabel Divisi

Tabel divisi dengan nama divisi digunakan untuk menampung kode divisi dan nama divisi karyawan, dapat dilihat pada tabel 3.5.

Tabel 3. 5. Tabel Devisi

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
kode_divisi	char	3	Kode divisi
nama_divisi	varchar	50	Nama divisi

2.2.2.5.4. Tabel Presensi

Tabel presensi dengan nama presensi digunakan untuk menampung data presensi karyawan, dapat dilihat pada tabel 3.6.

Tabel 3. 6. Tabel Presensi

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
id	Int	11	Primary key
nik	Char	10	Nik karyawan
tgl_presensi	Date		Tanggal presensi
jam_in	Time		Jam masuk
jam_out	Time		Jam pulang
foto_in	Varchar	255	Foto masuk
<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
foto_out	Varchar	255	Foto pulang
lokasi_in	Text		Lokasi masuk
lokasi_out	Text		Lokasi pulang

2.2.2.5.5. Tabel Pengajuan Izin

Tabel pengajuan izin dengan nama `pengajuan_izin` digunakan untuk menampung data pengajuan izin karyawan, dapat dilihat pada tabel 3.7.

Tabel 3. 7. Tabel Pengajuan Izin

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
id	int	11	Primary key
nik	char	10	Nik karyawan
tgl_izin	date		Tanggal izin
status	char	1	Status izin
keterangan	varchar	255	Keterangan izin
status_approved	char	1	Status approved

2.2.2.5.6. Tabel Lokasi

Tabel lokasi dengan nama `lokasi` digunakan untuk menampung data lokasi titik koordinat presensi, dapat dilihat pada tabel 3.8.

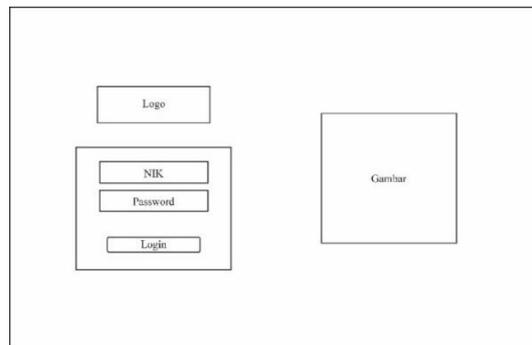
Tabel 3. 8. Tabel Lokasi

<i>Field Name</i>	<i>Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
Id	int	11	Primary Key
lokasi_kantor	varchar	255	Koordinat kantor
radius	smallint	6	Radius presensi

3.1.1.1. Perancangan Interface

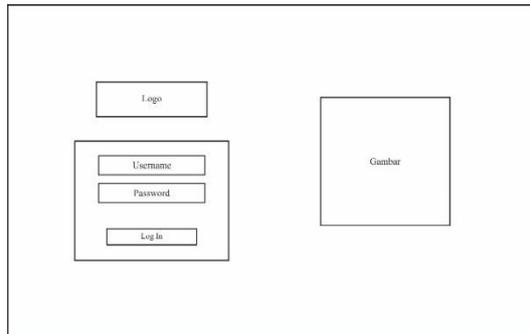
Desain *interface* merupakan rancangan desain tampilan input dan output sebuah sistem. Aplikasi yang dikembangkan berbasis *website*. Berikut beberapa desain interface dari aplikasi yang akan dibangun.

Desain input data *login* merupakan rancangan *form* untuk masuk ke dalam menu utama aplikasi yang akan dibangun. Adapun field-field dari desain *input* data *login* yaitu berupa kolom *username* dan *password* yang berfungsi sebagai tempat penginputan data akun yang telah disediakan. Penginputan data *login* tersebut digunakan untuk memverifikasi dengan data akun yang telah tersedia. Rancangan *interface form login* dapat dilihat pada Gambar 3.14. untuk *form login user* dan Gambar 3.15. untuk *form login admin*.



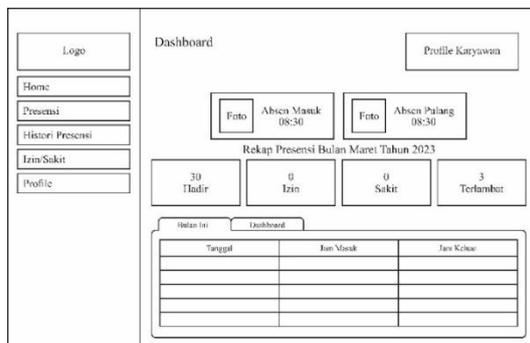
The diagram illustrates a user login form interface. It consists of a large rectangular container. Inside this container, on the left side, there is a smaller rectangular box. Within this inner box, there are four input fields stacked vertically: 'Logo', 'NIK', 'Password', and 'Login'. To the right of this inner box, within the same large container, is a separate rectangular box labeled 'Gambar'.

Gambar 3. 14. Rancangan Interface Form Login User



Gambar 3. 15 Rancangan *Interface* Form Login Admin

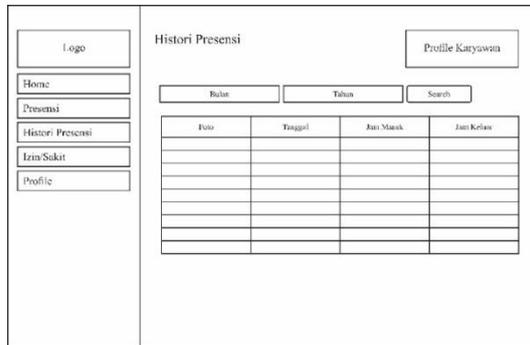
Desain tampilan awal *user* merupakan rancangan *interface* tampilan awal ketika *user login* ke dalam aplikasi presensi. Di tampilan awal ini terdapat informasi profile karyawan, jam masuk, jam pulang, data presensi, dan beberapa tombol navigasi yang digunakan untuk mengelola aplikasi tersebut, rancangan *interface* tampilan awal user ini dapat dilihat pada gambar 3.16. Rancangan *Interface* Tampilan Awal *User*.



Gambar 3. 16 Rancangan *Interface* Tampilan Awal User

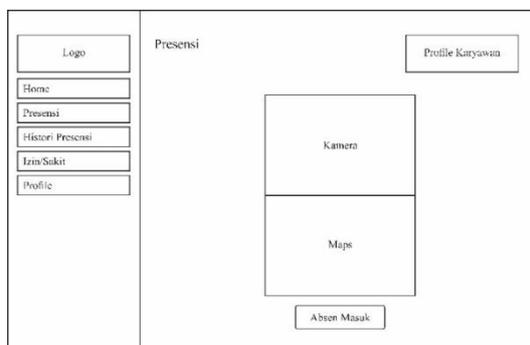
Desain *interface* menu histori merupakan rancangan *interface* dimana *user* dapat melihat histori dari presensi mereka. Dimenu ini terdapat dua *form input* untuk memasukkan bulan dan tahun dan juga memiliki satu tombol yang digunakan untuk mencari data dengan bulan

dan tahun yang diinput oleh *user*, rancangan *interface* menu histori *user* ini dapat dilihat pada Gambar 3.17.



Gambar 3. 17. Rancangan *Interface* Histori *User*

Desain *interface* menu presensi merupakan menu yang digunakan *user* untuk melakukan presensi, dimenu ini terdapat tampilan kamera yang dipergunakan untuk memfoto *user* sebagai bukti presensi dan juga terdapat *maps* yang dipergunakan untuk menentukan dan melihat lokasi *user* apakah sedang berada diradius kantor atau tidak, lalu terdapat tombol presensi masuk dan presensi pulang, ketika *user* belum melakukan presensi masuk maka yang ditampilkan adalah tombol presensi masuk sebaliknya jika user telah melakukan presensi masuk maka yang akan di tampilkan ialah tombol presensi pulang, rancangan *interface* menu presensi *user* ini dapat dilihat pada Gambar 3.18.



Gambar 3. 18. Rancangan *Interface* Presensi *User*

Desain *interface* menu izin merupakan menu yang digunakan untuk menampilkan data-data pengajuan izin yang dilakukan oleh user, selain data-data tersebut di menu ini juga terdapat satu tombol yang digunakan untuk navigasi ke halaman pengajuan izin, rancangan *interface* menu izin *user* ini dapat dilihat pada Gambar 3.19.

Tanggal	Pengajuan	Keterangan	Status

Gambar 3. 19. Rancangan *Interface* Izin *User*

Desain *interface* menu pengajuan izin merupakan menu yang digunakan untuk menambahkan dan mengajukan izin kepada admin, di menu ini terdapat tiga form yaitu form input tanggal, pengajuan izin, dan keterangan izin lalu terdapat tombol untuk memproses pengajuan izin tersebut, rancangan *interface* menu pengajuan izin *user* ini dapat dilihat pada Gambar 3.20.

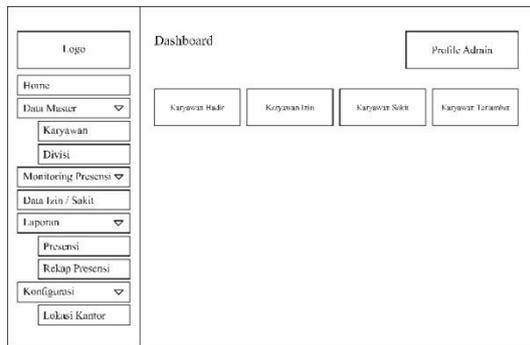
Gambar 3. 20. Rancangan *Interface* Pengajuan Izin *User*

Desain *interface* menu *profile user* merupakan menu yang digunakan untuk melihat *profile* karyawan dan untuk melakukan *update* data karyawan, dimenu ini terdapat empat *form* yaitu *form* nama, no *handphone*, *password*, dan foto. Lalu terdapat dua tombol untuk memproses update data profile dan tombol logout yang digunakan untuk keluar dari akun tersebut, rancangan *interface* menu *profile user* ini dapat dilihat pada Gambar 3.21.

The image shows a web interface for user profile management. On the left is a sidebar menu with buttons for 'Logo', 'Home', 'Presensi', 'Histori Presensi', 'Izin/Sakit', and 'Profile'. The main content area is titled 'Data Profile' and contains a 'Profile Karyawan' box. Below this box are four input fields labeled 'Username', 'No Handphone', 'Password', and 'Foto'. At the bottom of the form is an 'Update' button.

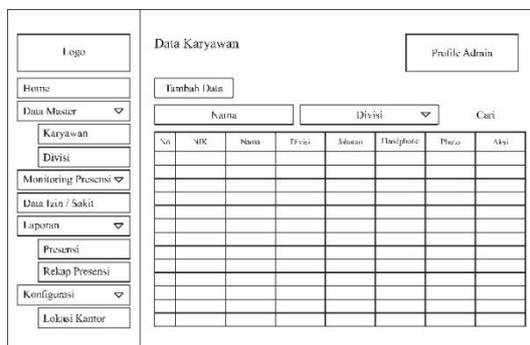
Gambar 3. 21. Rancangan *Interface Profile User*

Desain *interface* tampilan awal admin merupakan menu utama yang terdapat informasi data presensi pada tanggal tersebut seperti informasi data jumlah karyawan hadir, izin, sakit, dan terlambat. Lalu terdapat juga *sidebar* menu yang berfungsi sebagai navigasi ke beberapa menu, rancangan *interface* tampilan awal ini dapat dilihat pada Gambar 3.22.



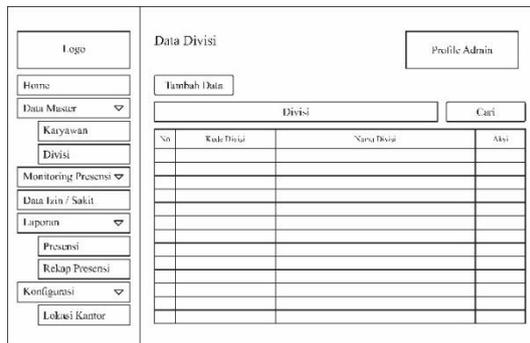
Gambar 3. 22. Rancangan *Interface* Tampilan Awal Admin

Desain *interface* data karyawan merupakan menu yang menyajikan data karyawan didalam tampilan ini terdapat tombol tambah data lalu terdapat form nama dan divisi yang dipergunakan untuk mencari data karyawan, rancangan *interface* data karyawan ini dapat dilihat pada Gambar 3.23.



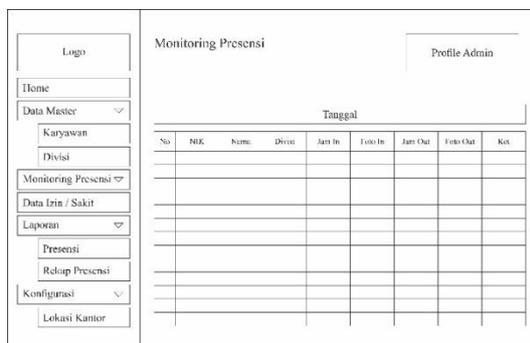
Gambar 3. 23. Rancangan *Interface* Data Karyawan

Desain *interface* data divisi merupakan menu yang menyajikan data divisi didalam tampilan ini terdapat tombol tambah data lalu terdapat form divisi yang dipergunakan untuk mencari data divisi, rancangan *interface* data divisi ini dapat dilihat pada gambar 3.24.



Gambar 3. 24. Rancangan *Interface* Data Divisi

Desain *interface monitoring* presensi merupakan menu yang menampilkan data informasi presensi karyawan lalu terdapat form tanggal yang dipergunakan untuk melihat data presensi sesuai tanggal yang dipilih, rancangan *interface data monitoring* presensi ini dapat dilihat pada Gambar 3.25.



Gambar 3. 25. Rancangan *Interface* Monitoring Presensi

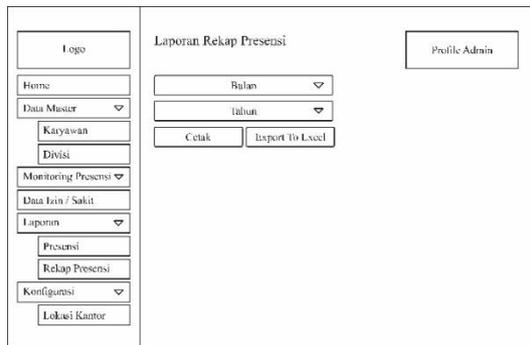
Desain *interface* data izin/sakit merupakan menu yang menampilkan data informasi pengajuan izin karyawan lalu terdapat beberapa form yang membantu untuk mencari informasi data izin karyawan di menu inilah admin akan memvalidasi pengajuan izin dari karyawan, rancangan *interface* data izin/sakit ini dapat dilihat pada gambar 3.26.

Gambar 3. 26. Rancangan *Interface* Data Izin/Sakit

Desain *interface* laporan presensi merupakan menu yang akan membantu admin untuk mencetak laporan presensi perkaryawan didalam menu ini terdapat tombol tahun, bulan, dan nama karyawan yang akan menentukan laporan presensi karyawan yang ingin dicetak, rancangan *interface* laporan presensi ini dapat dilihat pada Gambar 3.27.

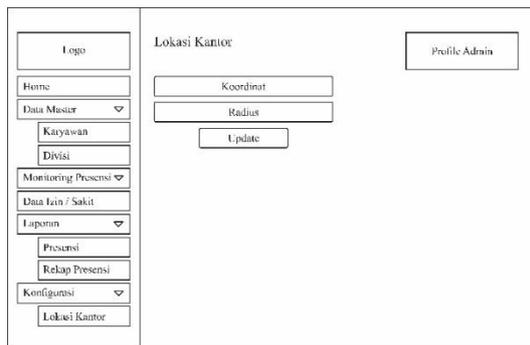
Gambar 3. 27. Rancangan *Interface* Laporan Presensi

Desain *interface* laporan rekap presensi merupakan menu yang akan membantu admin untuk mencetak laporan rekap presensi perbulan rancangan *interface* laporan rekap presensi ini dapat dilihat pada Gambar 3.28.



Gambar 3. 28. Rancangan *Interface* Laporan Rekap Presensi

Desain *interface* konfigurasi kantor ialah menu yang menampilkan untuk menentukan koordinat kantor dan radius yang sebagai acuan untuk karyawan sebagai lokasi presensi, rancangan *interface* konfigurasi kantor ini dapat dilihat pada Gambar 3.29.



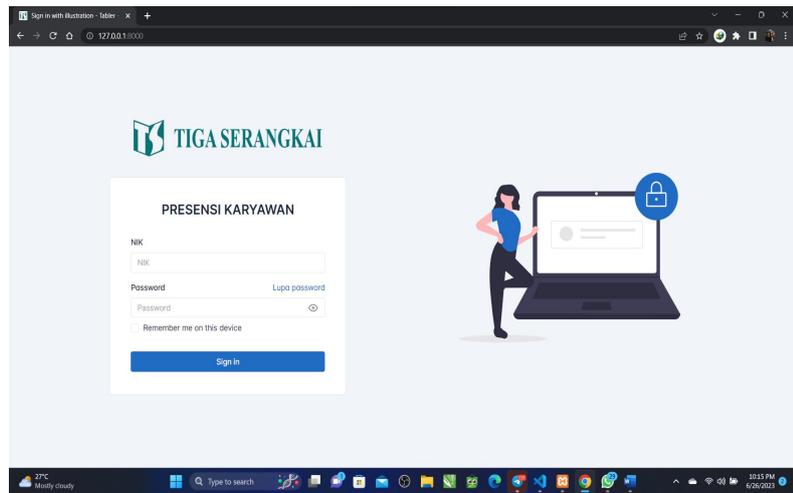
Gambar 3. 29. Rancangan *Interface* Konfigurasi Kantor

3.1.1.2. Hasil Implementasi dan Pengujian

3.2.2.7.1. Interface User

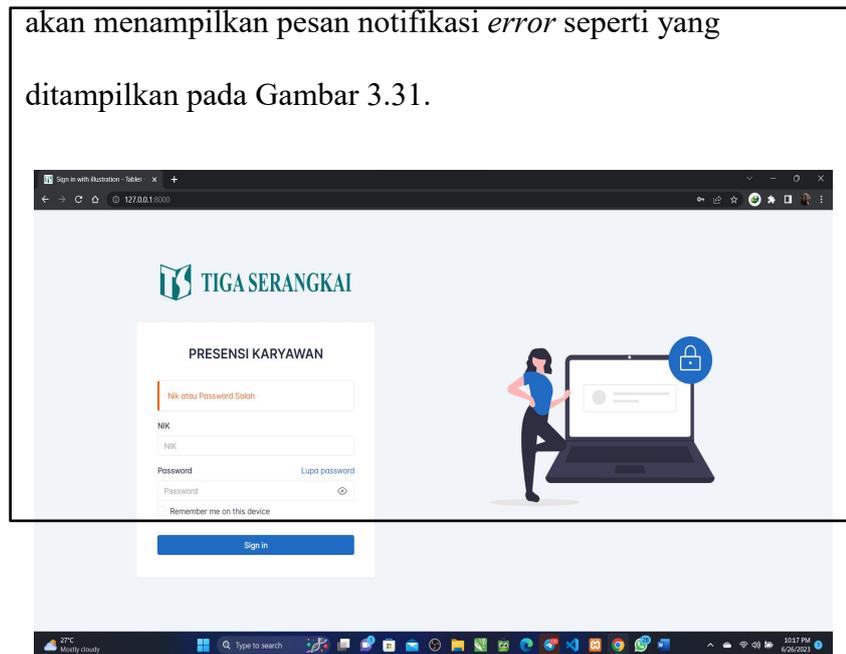
1. *Interface Login User*

Pada halaman *login user* karyawan diminta untuk mengisi kolom *username* dan *password* seperti yang tampil pada gambar 3.30. Jika *user* mengisi kolom tersebut sesuai dengan data karyawan maka aplikasi akan masuk kedalam halaman utama.



Gambar 3. 30. Interface Login User

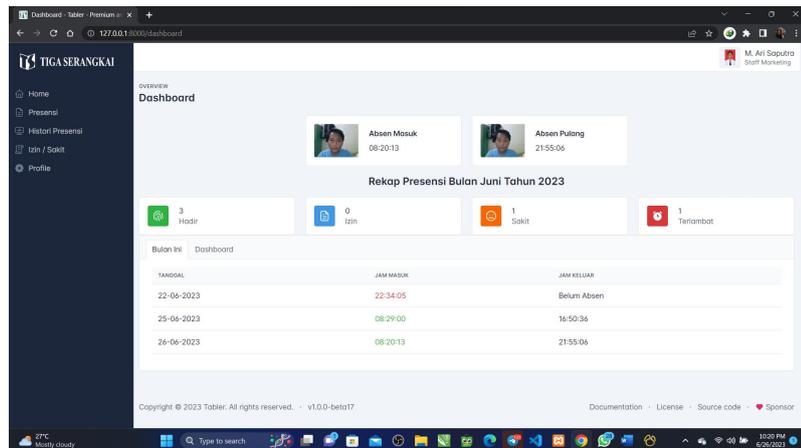
Tetapi jika pengisian kolom *username* dan *password* berbeda dan tidak sesuai dengan data karyawan yang ada maka akan menampilkan pesan notifikasi *error* seperti yang ditampilkan pada Gambar 3.31.



Gambar 3. 31. Interface Notifikasi Error Login Admin

2. Interface Tampilan Awal

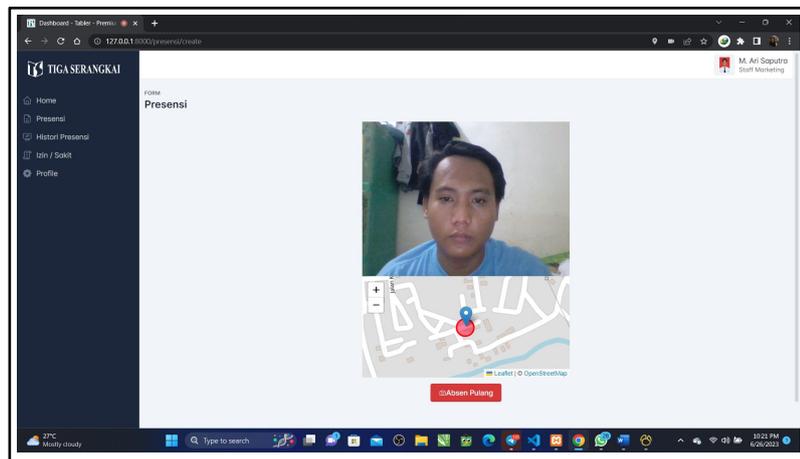
Halaman tampilan awal aplikasi *user* berisikan data-data *profile user*, data-data presensi, dan beberapa tombol navigasi menu di aplikasi presensi yang dapat dilihat pada Gambar 3.32.



Gambar 3. 32. Interface Tampilan Awal

3. Interface Presensi

Halaman presensi merupakan menu yang digunakan untuk melakukan presensi user didalam menu ini terdapat kamera dan maps yang digunakan untuk foto diri dan memverifikasi presensi karyawan, yang dapat dilihat pada Gambar 3.33.

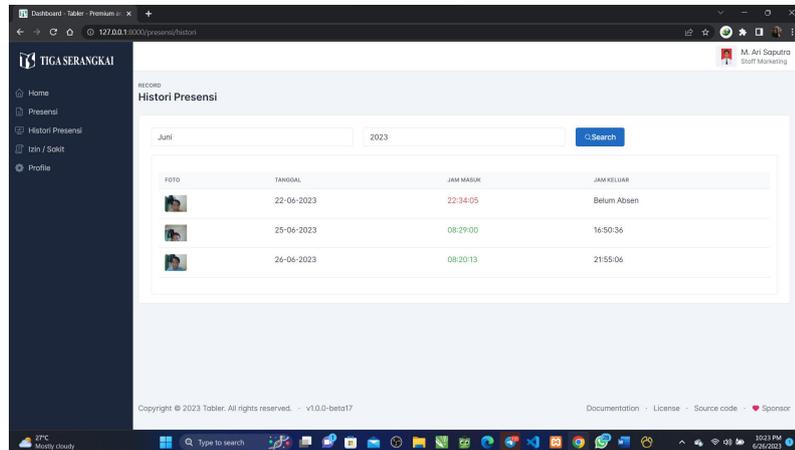


Gambar 3. 33. Interface Presensi User

4. Interface Histori

Halaman menu histori berisikan informasi histori presensi user terdapat dua form input untuk user mencari informasi

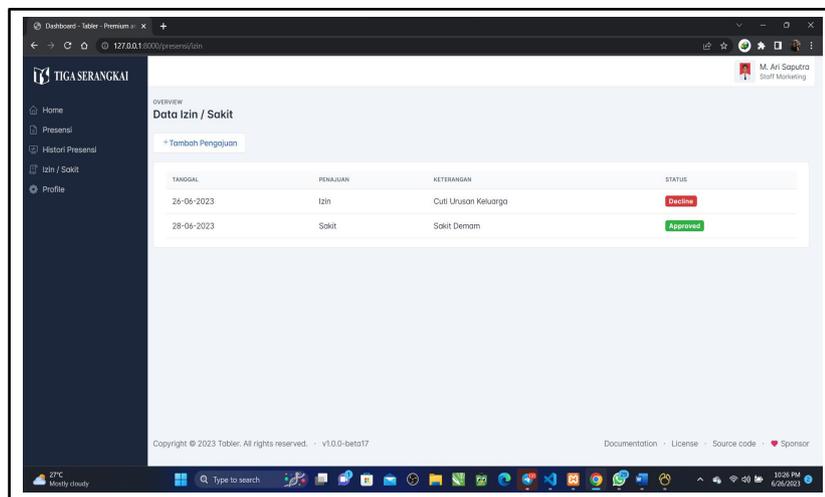
sesuai dengan bulan dan tahun yang *user* input, yang dapat dilihat pada Gambar 3.34.



Gambar 3.34. Interface Menu Histori

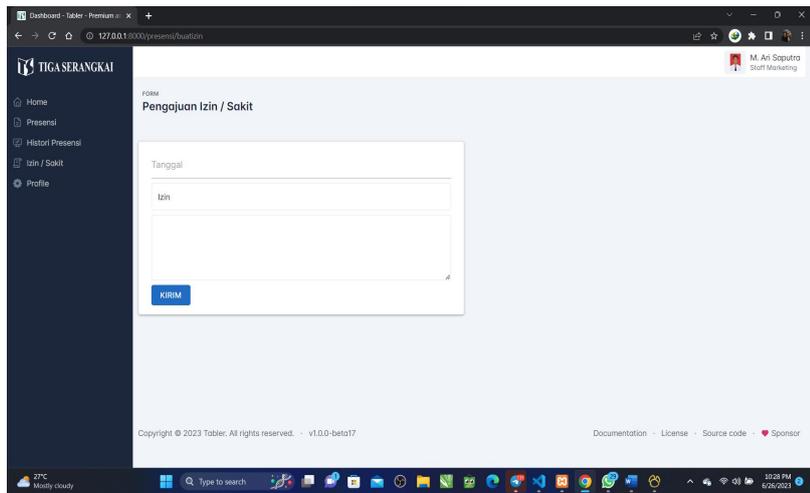
5. Interface Izin

Halaman menu izin berisikan informasi data izin yang pernah *user input* yang dapat dilihat pada Gambar 3.35.



Gambar 3.35. Interface Menu Izin

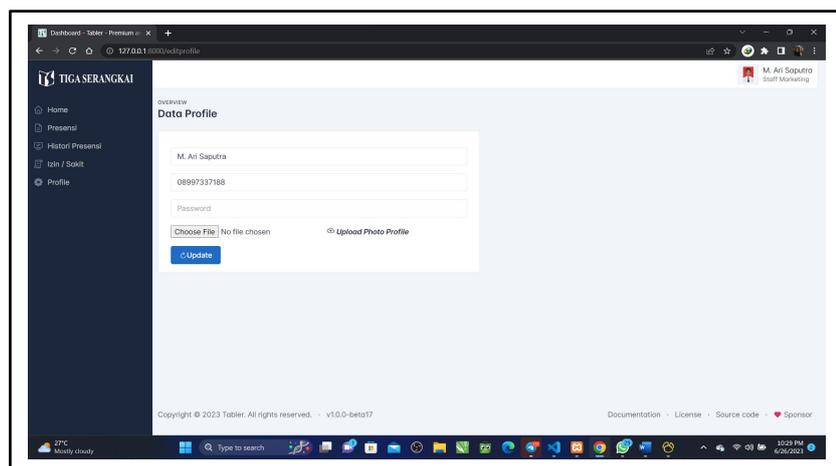
Lalu terdapat tombol dengan simbol tambah digunakan untuk menampilkan form pengajuan izin yang dapat dilihat pada Gambar 3.36.



Gambar 3. 36. Interface Form Pengajuan Izin

6. Interface Profile

Halaman *profile user* terdapat data *user*, *user* dapat mengubah kata sandi pada form yang disediakan dan dapat mengupload foto *profile*. Yang dapat dilihat pada gambar 3.37.

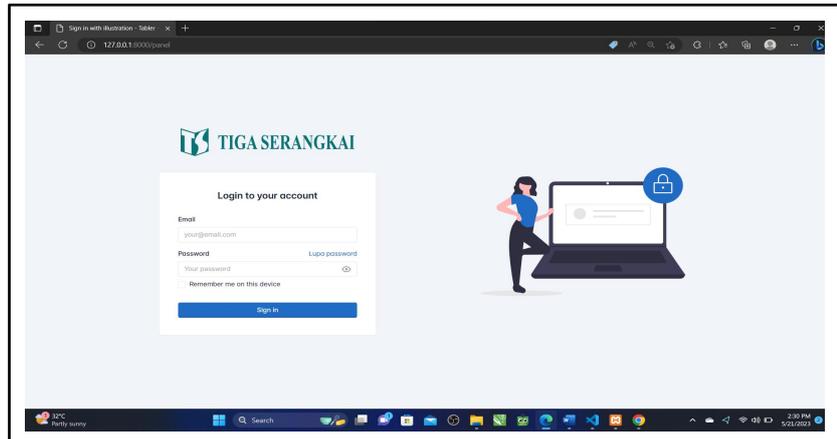


Gambar 3. 37. Interface Profile User

3.2.2.7.2. Interface Admin

1. Interface Login Admin

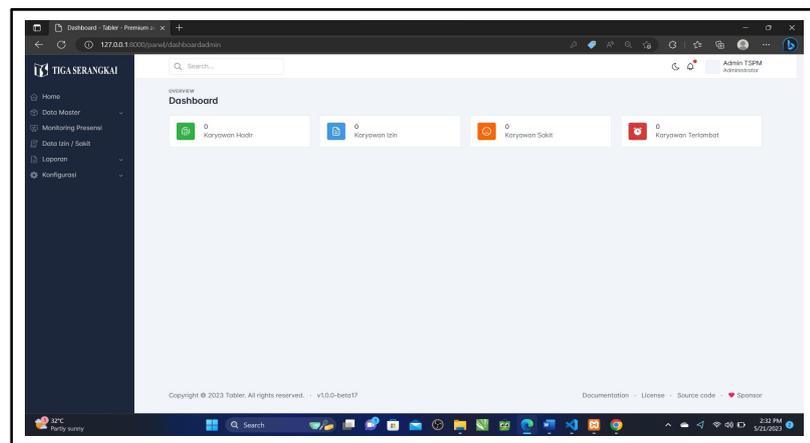
Pada halaman *login* admin, admin diminta untuk mengisi kolom *username* dan *password* seperti yang tampil pada Gambar 3.38.



Gambar 3. 38. Interface Login Admin

2. Interface Tampilan Awal

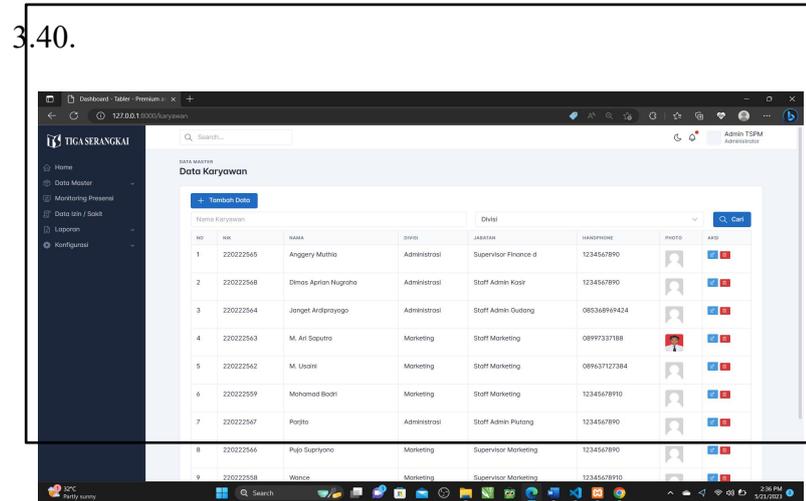
Pada halaman tampilan utama terdapat informasi data presensi pada tanggal tersebut seperti informasi data jumlah karyawan hadir, izin, sakit, dan terlambat. Lalu terdapat juga *sidebar* menu yang berfungsi sebagai navigasi ke beberapa menu seperti yang ada pada Gambar 3.39.



Gambar 3. 39. Interface Tampilan Awal Admin

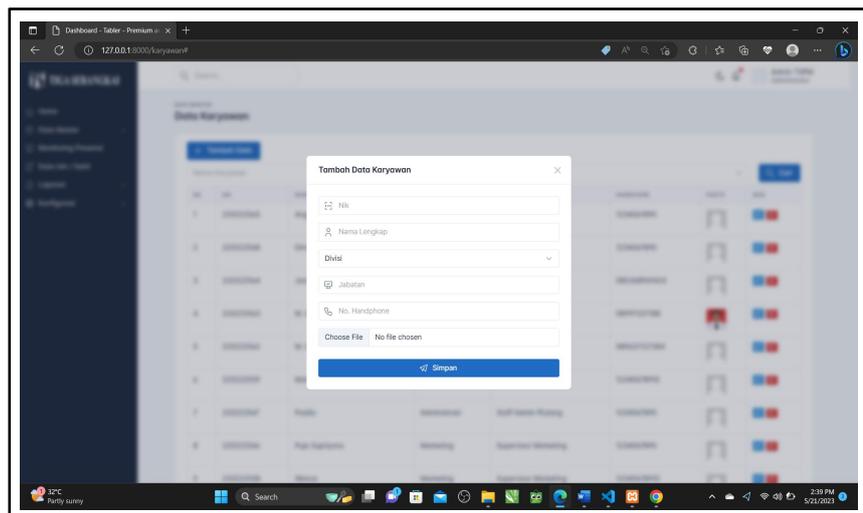
3. Interface Karyawan

Pada menu karyawan terdapat informasi semua data karyawan dan juga terdapat tombol dengan fungsi mengedit dan menghapus data karyawan yang dapat dilihat pada Gambar



Gambar 3. 40. Interface Menu Karyawan

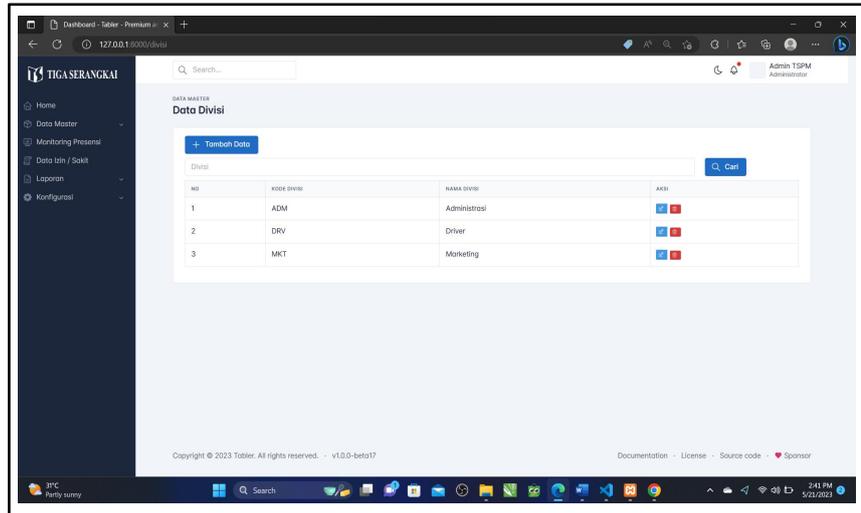
dan terdapat tombol untuk menambah data karyawan yang akan menampilkan form karyawan seperti yang ada pada Gambar 3.41.



Gambar 3. 41. Interface Tambah Karyawan

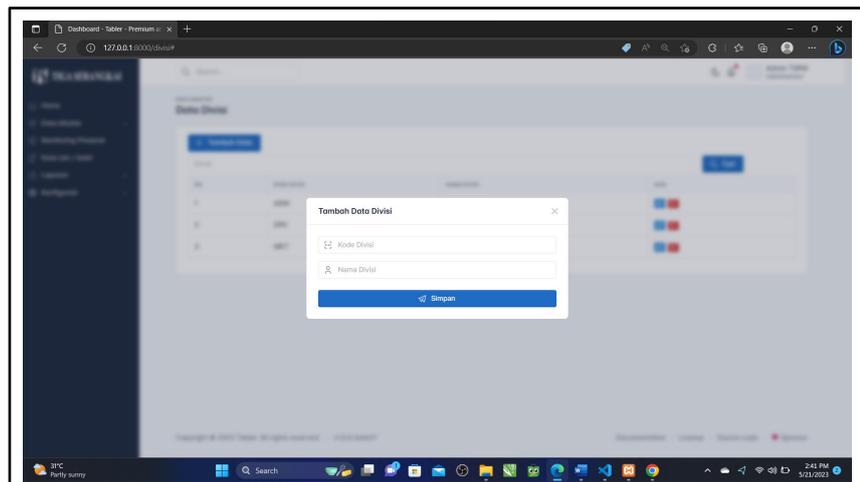
4. Interface Divisi

Pada menu karyawan terdapat informasi semua data divisi dan juga terdapat tombol untuk dengan fungsi mengedit dan menghapus data divisi yang dapat dilihat pada gambar 3.42.



Gambar 3. 42. Interface Menu Divisi

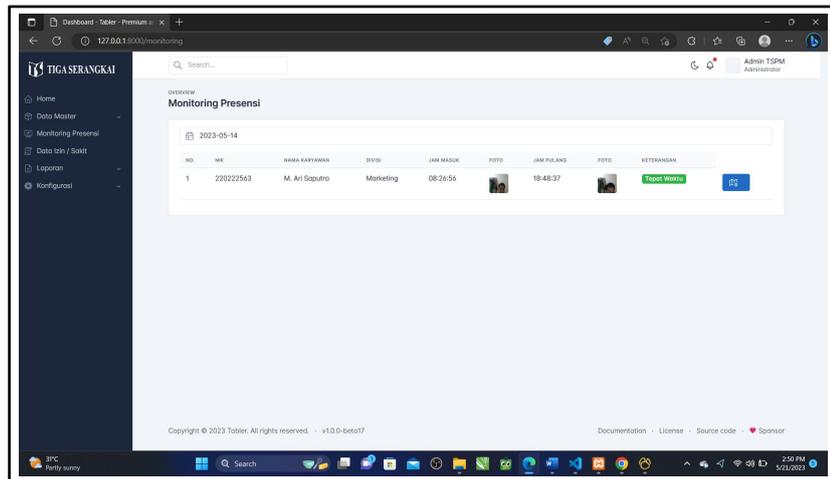
Dan terdapat tombol untuk menambah data divisi yang akan menampilkan form karyawan seperti yang ada pada Gambar 3.43.



Gambar 3. 43. Interface Tambah Divisi

5. Interface Monitoring Presensi

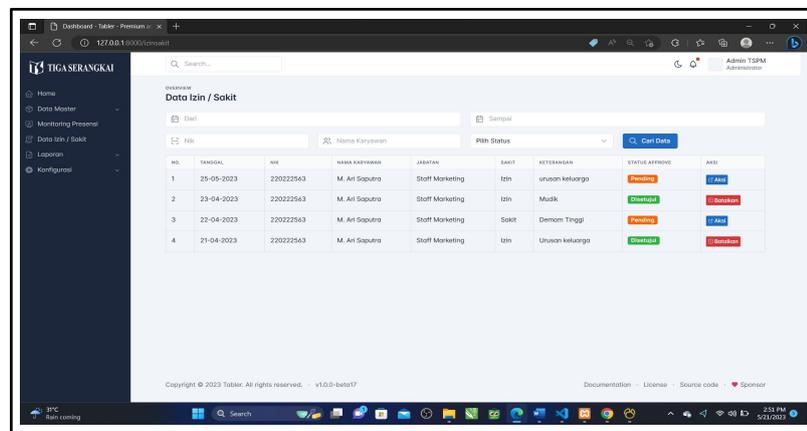
Pada menu *monitoring* presensi terdapat informasi presensi karyawan sesuai tanggal yang di input admin pada form input seperti yang ada pada Gambar 3.44.



Gambar 3. 44. Interface Menu Monitoring Presensi

6. Interface Data Izin / Sakit

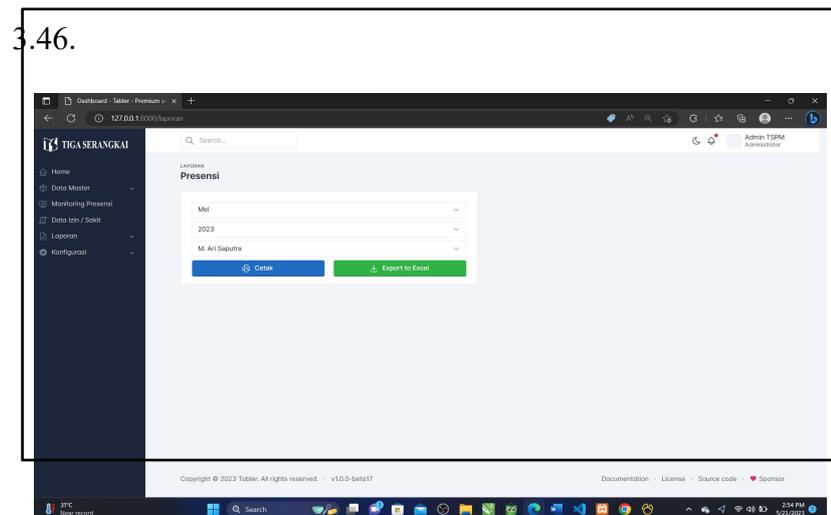
Pada menu data izin/sakit terdapat informasi pengajuan izin oleh karyawan lalu admin bisa memvalidasi pengajuan izin karyawan yang terdapat pada kolom aksi seperti yang ada pada Gambar 3.45.



Gambar 3. 45. Interface Menu Data Izin / Sakit

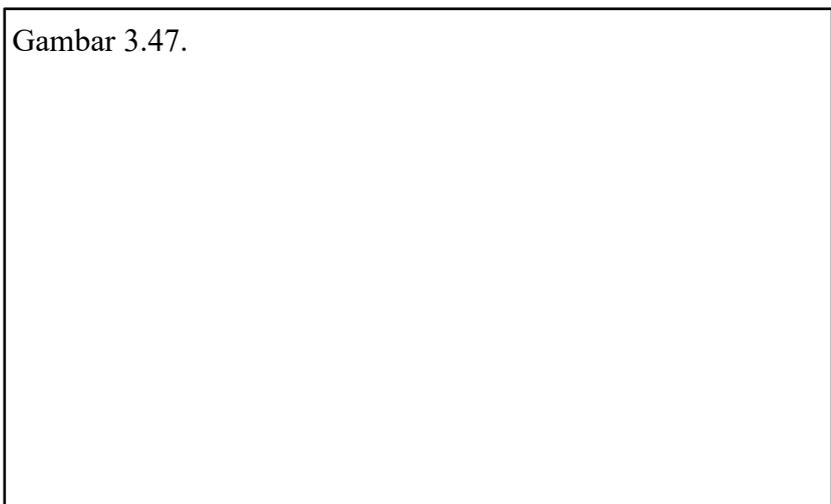
7. Interface Laporan Presensi

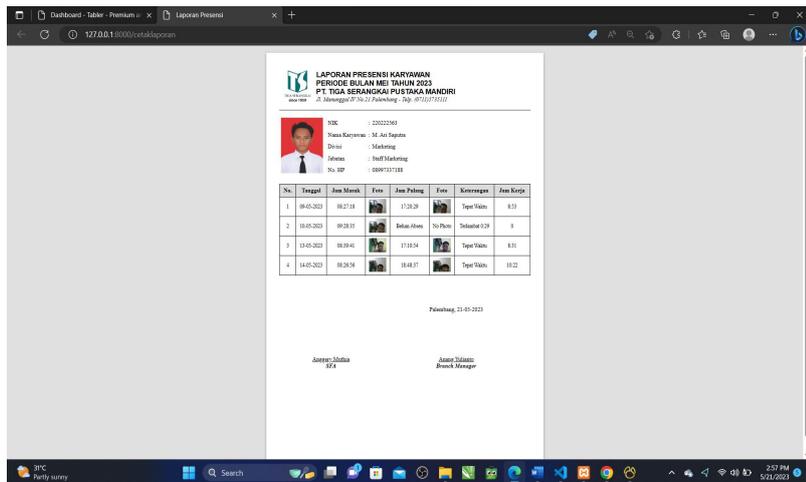
Pada menu laporan presensi admin dapat mencetak dan mendownload laporan presensi karyawan berdasar kan tahun, bulan, dan nama karyawan yang telah di input pada kolom input tampilan ini dapat dilihat seperti yang ada pada Gambar



Gambar 3. 46.Interface Laporan Presensi

dan ketika admin mencetak laporan tersebut sesuai data yang diinput maka akan membuka tab baru dengan format cetak a4 tampilan ini dapat dilihat seperti yang ada pada

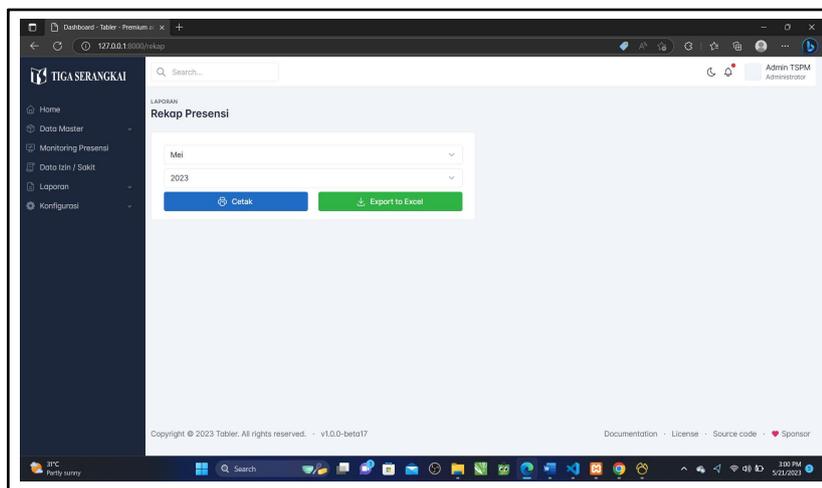




Gambar 3. 47. Interface Cetak Laporan Presensi

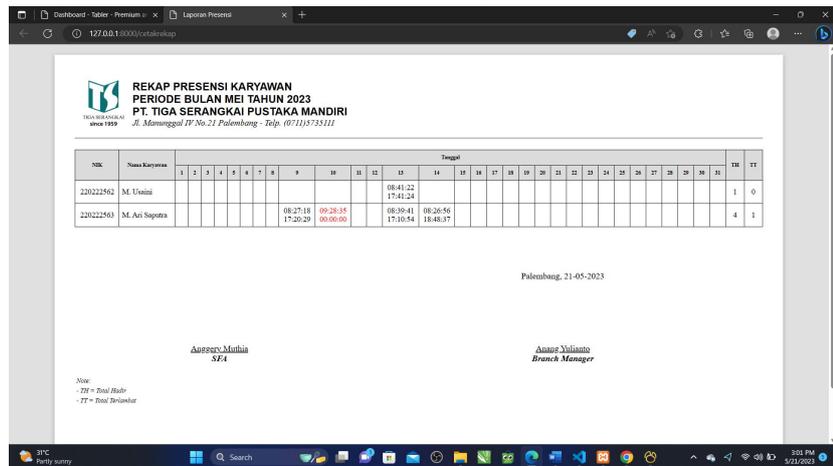
8. Interface Laporan Rekap Presensi

Pada menu laporan rekap presensi admin dapat mencetak dan mendownload semua laporan presensi karyawan berdasarkan tahun dan bulan yang telah di input pada kolom input seperti yang ada pada Gambar 3.48.



Gambar 3. 48. Interface Laporan Rekap Presensi

dan ketika admin mencetak laporan tersebut sesuai data yang diinput maka akan membuka tab baru dengan format cetak legal seperti pada Gambar 3.49.



Gambar 3. 49. Interface Cetak Laporan Rekap Presensi

BAB IV

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri cabang BO Palembang, penerapan Aplikasi Presensi Karyawan berbasis *web* merupakan langkah positif dalam memanfaatkan teknologi informasi untuk meningkatkan produktivitas dan

efisiensi operasional. Dengan adanya aplikasi ini, perusahaan dapat mengelola kehadiran karyawan dengan lebih baik, mengurangi kesalahan manusia, dan meningkatkan akurasi data. Dengan demikian, aplikasi presensi berbasis *web* akan tetap menjadi alat yang efektif dan mendukung pengelolaan kehadiran karyawan di PT Tiga Serangkai Pustaka Mandiri Cabang BO Palembang.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan yang telah dibahas pada bab sebelumnya, penulis memberikan saran:

1. Aplikasi ini dikembangkan karena penulis sadar terdapat masih banyak kekurangan dalam segi fitur-fitur seperti menambahkan fitur penggajian dengan melakukan kolaborasi dengan tim *Head Office*.
2. Melakukan pelatihan dan bimbingan kepada seluruh karyawan terkait penggunaan aplikasi presensi. Hal ini akan membantu karyawan memahami fungsi-fungsi aplikasi dengan baik, meminimalisir kesalahan dalam proses presensi dan memaksimalkan manfaat yang diperoleh dari aplikasi presensi ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Agustina, Ria dan Ady Chandra Nugroho (2021), *Rancang Bangun Pencarian Rute Terpendek Tempat Wisata Berbasis Web Menggunakan Algoritma Dijkstra*, Teknologi Terkini, Vol.1.
- Mardawani (2020). *Praktis Penelitian Kualitatif*. Yogyakarta: CV. Budi Utama.
- Njenga, Alice. (2018, 21 November). *Top PHP frameworks*.
<https://raygun.com/blog/top-php-frameworks/>.
- O. Lengkong, D. Fiden and A. Masrikat (2016). "*Sistem Informasi Absensi Real-Time di Universitas Klabat*". *Cogito Smart Jurnal*, vol. II, no. 2, pp. 216-228, 2016.
- Rohma, Reni Hayati (2021), *Aplikasi Jurnal Penelitian Ilmu dan Teknologi Komputer Berbasis Web*, Politeknik Negeri Sriwijaya.
- Sugiyono (2018). *Metode Penelitian Administrasi*. Bandung: Alfabeta.
- Sukamto, R. A., & Shalahuddin, M. (2018). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika Bandung.
- Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD*.
- Zanin, A., dan Wernke, R. (2019). *Science Direct A Comparative study of PHP frameworks performance Costing models for capacity optimization in Industry 4.0: Trade-off between used capacity and operational efficiency*. *Procedia Manufacturing*, 32. <https://doi.org/10.1016/j.promfg.2019.02.295>.
- Widyanto, A., Effendi, H., & EH, A. P. (2022, September). *Desain Model Database E-Commerce SLB Pembina Palembang dengan Menerapkan Metode Database Life Cycle*. In *Seminar Nasional CORIS 2022*

HALAMAN LAMPIRAN