

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

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI PERHITUNGAN UPAH PEGAWAI HARIAN
LEPAS PADA KANTOR DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN
KAWASAN PERMUKIMAN KOTA PALEMBANG**



Diajukan oleh :

M. REZA

011150037

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

PALEMBANG

2019

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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PKL

NAMA : M. REZA

NOMOR POKOK : 011150037

PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA

JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)

KONSENTRASI : JARINGAN

**JUDUL PKL : APLIKASI PERHITUNGAN UPAH
PEGAWAI HARIAN LEPAS PADA
DINAS PERUMAHAN RAKYAT
DAN KAWASAN PERMUKIMAN
KOTA PALEMBANG**

Tanggal : 7 Januari 2019
Pembimbing,

Mengetahui,
Ketua,

Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom,
NIDN : 0205108901

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

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

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PKL

NAMA : M. REZA
NOMOR POKOK : 011150037
PROGRAM STUDI : TEKNIK INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (SI)
KONSENTRASI : JARINGAN
JUDUL PKL : APLIKASI PERHITUNGAN UPAH P
PEGAWAI HARIAN LEPAS PADA
DINAS PERUMAHAN RAKYAT
DAN KAWASAN PERMUKIMAN
KOTA PALEMBANG

Tanggal : 07 Januari 2019

Tanggal : 07 Januari 2019

Penguji 1,

Penguji 2,

Guntoro Barovih, S.Kom., M. Kom.
NIDN : 0201048601

Fadhila Tangguh Admojo, S.Kom., M.Cs.
NIDN : 0212088304

**Menyetujui,
Ketua,**

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

MOTTO :

"Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai kesanggupannya." (Q.S. Al- Baqarah ayat 286)

Kupersembahkan kepada :

- *Ayahanda dan Ibunda Tercinta*
- *Saudara-saudaraku tersayang*
- *Para dosen yang kuhormati*
- *Sahabat – sahabat terkasih*
- *Calon istriku tersayang*

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur Penulis panjatkan kehadirat Allah SWT atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga Penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini dengan baik. Laporan ini di beri judul **Aplikasi Perhitungan Upah Pegawai Harian Lepas Pada Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang.**

Laporan Praktik Kerja Lapangan ini disusun dalam rangka memenuhi syarat guna penyusunan laporan tugas akhir. Dalam Penulisan Laporan Praktik Kerja Lapangan ini Penulis sadari sepenuhnya bahwa Penulis telah banyak mendapatkan bantuan dari berbagai pihak, maka pada kesempatan ini Penulis mengucapkan terima kasih kepada Pembimbing yang telah membantu dan membimbing Penulis dalam menyusun Laporan Praktek Kerja Lapangan ini, selain itu juga Penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Benedictus Effendi,S.T., MT., selaku Ketua STMIK PalComTech Palembang, Bapak Alfred Tenggono, S.Kom., M.Kom., selaku Kaprodi Jurusan Teknik Informatika STMIK PalComTech sekaligus selaku pembimbing PKL terimakasih atas bimbingan dan waktunya, seluruh Dosen beserta Staff STMIK Palcomtech, kedua orang tua tercinta Ayah dan Ibu yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta doa yang tiada henti dan kepada teman-teman yang telah banyak memberikan motivasi kepada penulis sehingga terselesainya laporan ini.

Demikian kata pengantar dari Penulis, dengan harapan semoga Laporan PKL ini dapat bermanfaat dan berguna bagi para pembaca, dengan kesadaran Penulis bahwa penulisan Laporan PKL masih mempunyai banyak kekurangan dan kelemahan sehingga membutuhkan saran dan kritik yang membangun untuk menghasilkan sesuatu yang lebih baik lagi kedepannya. Atas perhatiannya penulis ucapkan banyak terima kasih.

Palembang, 7 Januari 2018

M. Reza

DAFTAR ISI

Nama Halaman	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiv

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Ruang Lingkup Pkl.....	3
1.3 Tujuan dan Manfaat PKL	3
1.3.1 Tujuan.....	3
1.3.2 Manfaat.....	3
1.4. Tempat Dan Waktu Pelaksanaan.....	4
1.5. Teknik Pengumpulan Data	5

BAB II TINJAUAN PUSATAKA

2.1 Landasan Teori	6
2.1.1 Aplikasi	6
2.1.2 <i>Website</i>	6
2.1.3 PHP.....	7
2.1.4 My SQL.....	7

2.1.5	Bagan Alir (<i>Flowchart</i>).....	8
2.1.5	DFD (<i>Data Flow Diagram</i>).....	11
2.1.6	ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>).....	13
2.2	Gambaran Umum Instansi.....	14
2.2.1	Sejarah Dinas.....	14
2.2.2	Visi dan Misi	15
2.2.3	Struktur Organisasi.....	16
2.2.4	Tugas dan Wewenang	17
2.2.5	Uraian Kegiatan	18
BAB III	LAPORAN KEGIATAN	
3.1	Hasil Pengamatan	20
3.1.1	Proses Perhitungan Upah Pegawai sebelum dibuat aplikasi	20
3.1.2	Proses Absensi dan Perhitungan Pegawai sesudah dibuat aplikasi	22
3.2	Evaluasi dan Pembahasan.....	26
3.2.1	Solusi Permasalahan.....	26
3.2.2	Pembahasan	26
3.2.2.1	Diagram Alir Data.....	26
3.2.2.2	Entity Relationship Diagram.....	32
3.2.2.3	Struktur Tabel	32
3.2.2.4	Desain Tampilan	35
3.2.2.5	Hasil Tampilan.....	40
BAB IV	KESIMPULAN DAN SARAN	
4.1	Hasil Pengamatan	46
4.2	Saran	46
	DAFTAR PUSTAKA	xiii
	HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
1. Gambar 2.1 Struktur Organisasi.....	16
2. Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Proses Perhitungan Upah Pegawai Sebelum Dibuat Aplikasi	21
3. Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Proses Absensi Pegawai Sesudah Dibuat Aplikasi	23
4. Gambar 3.3 <i>Flowchart</i> Proses Perhitungan Sesudah Dibuat Aplikasi	23
5. Gambar 3.4 Diagram Konteks.....	27
6. Gambar 3.5 Diagram Level 0.....	28
7. Gambar 3.6 Diagram Level 1 Proses 1.....	29
8. Gambar 3.7 Diagram Level 1 Proses 2.....	30
9. Gambar 3.8 Diagram Level 1 Proses 3.....	31
10. Gambar 3.9 ERD (<i>Entity Relationship Diagram</i>)	33
11. Gambar 3.10 Desain <i>Form Login</i>	35
12. Gambar 3.11 Desain Tampilan <i>Dashboard</i>	36
13. Gambar 3.12 Desain Tampilan Tambah Data Koordinator	37
14. Gambar 3.13 Desain Tampilan Tambah Data Pegawai	37
15. Gambar 3.14 Desain Tampilan Tambah Data Jabatan	38
16. Gambar 3.15 Desain Tampilan Data Absensi	38
17. Gambar 3.16 Desain Tampilan Data Gaji	39
18. Gambar 3.17 Desain Tampilan Laporan Absensi	39

19.	Gambar 3.18Desain Tampilan Laporan Gaji	40
20.	Gambar 3.19 Tampilan <i>Login</i>	41
21.	Gambar 3.20 Tampilan <i>Dashboard</i>	42
22.	Gambar 3.21 Tampilan Tambah Data Koordinator.....	42
23.	Gambar 3.22 Tampilan Tambah Data Pegawai.....	42
24.	Gambar 3.23 Tampilan Tambah Data Jabatan	43
25.	Gambar 3.24 Tampilan Data Absensi	43
26.	Gambar 3.25 Tampilan Data Gaji	44
27.	Gambar 3.26 Tampilan Laporan Absensi.....	44
28.	Gambar 3.27 Tampilan Laporan Gaji.....	45

DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	8
2. Tabel 2.2 Simbol-simbol <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	12
3. Tabel 2.3 Simbol-simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD)	14
4. Tabel 3.1 Tabel <i>User_Login</i>	33
5. Tabel 3.2 Tabel Absensi	34
6. Tabel 3.3 Tabel Jabatan	34
7. Tabel 3.4 Tabel Pegawai	34

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan Teknologi Informasi sekarang ini semakin pesat. Hal ini sejalan dengan perkembangan komputer yang semakin hari semakin mengalami perkembangan yang sangat cepat. Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin meningkat, menuntut sumber daya manusia untuk mengikuti perkembangan teknologi. Dalam suatu perusahaan atau perkantoran, komputer adalah alat bantu yang sangat diperlukan. Tidak terbayangkan bagaimana berbagai perusahaan/perkantoran dapat tumbuh dan berkembang tanpa adanya komputer. Dalam kenyataannya bahwa manusia memiliki keterbatasan waktu, ketelitian dan ingatan untuk mengolah informasi yang cukup besar maka tidak dapat dipungkiri bahwa penggunaan komputer akan lebih mempercepat proses kerja dengan hasil yang lebih cepat, tepat dan akurat. Perkembangan dan perjalanan aplikasi tidak bisa lepas dari yang namanya komputer, jauh sebelum aplikasi ditemukan dan belum banyak seperti sekarang ini.

Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman Kota Palembang merupakan dinas yang bergerak di bidang pembangunan infrastruktur untuk masyarakat. Dinas ini terbagi menjadi 4 bidang meliputi bidang perumahan, bidang penyehatan lingkungan, bidang jalan lingkungan, dan bidang sarana dan utilitas. Dinas ini mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan dan pelayanan umum, pembinaan dan pelaksanaan tugas di bidang pembangunan infrastruktur perumahan rakyat dan permukiman.

Pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang ini memiliki Pegawai Negeri Sipil (PNS), Pegawai Honorer (PHO), dan Pegawai Harian Lepas (PHL). Dimana pegawai ini mempunyai tugas dan fungsi yang sama tergantung fungsi bidang masing-masing. yang membedakan pegawai ini adalah dimana PNS dan PHO gajinya dibayar perbulan dan digaji langsung oleh Pemerintah Kota Palembang, sedangkan PHL ini upahnya di bayar dalam hitungan per hari oleh Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang itu sendiri.

Perhitungan upah Pegawai Harian Lepas pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang sekarang menggunakan Microsoft Excel, sehingga masih bisa di manipulasi serta memperkecil penyalahgunaan wewenang oleh *staff* dan sekretariat/keuangan. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang hanya bisa di gunakan oleh pengawas lapangan dan admin, dimana hal ini diharapkan dapat meminimalisir tindak kecurangan, selain itu dengan adanya aplikasi ini diharapkan juga dapat mempercepat kinerja dari perhitungan upah pegawai harian lepas, serta dengan adanya aplikasi ini agar dapat meningkatkan kinerja pegawai harian lepas.

Berdasarkan alasan tersebut penulis ingin membuat sebuah aplikasi yang berfungsi untuk perhitungan upah pegawai. Oleh sebab itu penulis mengambil judul dalam penulisan laporan Praktek Kerja Lapangan (PKL) ini dengan judul **"APLIKASI PERHITUNGAN UPAH PEGAWAI HARIAN LEPAS PADA DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KOTA PALEMBANG"**.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis memberikan ruang lingkup atau batasan permasalahan yang ada yaitu :

- a. Pada aplikasi ini admin dapat melakukan yaitu mengelola data koordinator (menambah, edit, menghapus) mengelola data jabatan (menambah, edit, menghapus), mengelola data pegawai (menambah, edit, menghapus), melihat data absensi, data gaji, dan print out laporan data gaji pegawai.
- b. Pada aplikasi ini koordinator dapat melakukan absensi kepada pegawai.
- c. Dalam pembuatan aplikasi menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai *Database management system* (DBMS).

1.3. Tujuan dan Manfaat PKL

1.3.1. Tujuan

Tujuan PKL ini adalah membangun sebuah aplikasi yang bisa membantu DINAS PERUMAHAN RAKYAT DAN KAWASAN PERMUKIMAN KOTA PALEMBANG dalam perhitungan upah pegawai sehingga tercapai kinerja *staff* yang baik.

1.3.2. Manfaat

A. Manfaat Bagi Penulis

Dapat memperoleh pengetahuan dan pengalaman tentang sistem yang berjalan pada kegiatan perhitungan upah pegawai harian lepas. Menerapkan ilmu dari yang sudah di dapat selama belajar sebagai mahasiswa Teknik Informatika STMIK PalComTech, serta menambah pengalaman, keterampilan dan pengetahuan.

B. Manfaat Bagi Tempat PKL

Penulis berharap dari laporan Praktik Kerja Lapangan dapat memberikan manfaat dan kemudahan bagi Kantor Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang dalam proses perhitungan upah pegawai harian lepas.

C. Manfaat Bagi Akademik

Praktik Kerja Lapangan ini diharapkan bermanfaat bagi perkembangan ilmu pemrograman berbasis website dan dapat mengetahui kemampuan mahasiswa dalam menerapkan ilmunya dan sebagai bahan evaluasi.

1.4. Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

A. Tempat PKL

Praktik Kerja Lapangan ini dilakukan Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang di Jalan Selamat Riady No. 212 Telp. 0711 – 716649. Fax. 0711 – 711386 Palembang.

B. Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan mulai berjalan pada tanggal 01 September 2018 sampai dengan 30 September 2018 bertepatan dengan jam kerja pegawai dari pukul 07.30 – 16.00 WIB dan hari kerjanya Senin – Jum'at.

1.5. Teknik Pengumpulan Data

Disini penulis menggunakan beberapa metode teknik pengumpulan data yaitu :

A. Observasi (Pengamatan)

Dimana penulis melakukan peninjauan langsung ke Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang untuk mendapatkan informasi mengenai sistem penggajian yang sudah berjalan saat ini, dan hasil informasi yang di dapat adalah proses penggajian nya masih menggunakan Microsoft Excel.

B. Wawancara

Pada metode ini penulis melakukan wawancara secara langsung dengan Bapak. Salpian, S.E sebagai staff keuangan, sekaligus sebagai pembimbing lapangan pada saat Praktik Kerja Lapangan, penulis menanyakan profil Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang untuk mengetahui kondisi dari Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang.

C. Studi Pustaka

Pada metode ini penulis melakukan studi pustaka dengan cara mengunjungi perpustakaan, browsing di internet untuk mencari buku-buku, jurnal untuk dapat mendukung laporan praktik kerja lapangan.

BAB II

Tinjauan Pusaka

2.1. Landasan Teori

2.1.1. Aplikasi

Menurut Susanto dalam Marjito (2015:42) “Aplikasi biasanya berupa perangkat lunak yang berbentuk *software* yang berisi kesatuan perintah atau program yang dibuat untuk melaksanakan sebuah pekerjaan yang diinginkan. Selain itu aplikasi juga mempunyai fungsi sebagai pelayan kebutuhan beberapa aktivitas yang dilakukan oleh manusia seperti sistem untuk *software* jual-beli, permainan atau game online, pelayanan masyarakat dan hampir semua proses yang dilakukan oleh manusia dapat dibantu dengan menggunakan suatu aplikasi.

Dari pengertian diatas dapat kita pahami bahwa Aplikasi adalah software yang dirancang khusus untuk membantu pengerjaan tugas-tugas yang diperlukan dan program yang siap pakai untuk digunakan.

2.1.2. Website

Menurut Hendrianto (2014:59), *Website* (Situs *Web*) merupakan kumpulan dari halaman-halaman *web* yang berhubungan dengan *file-file* lain yang terkait. Dalam sebuah *website* terdapat suatu halaman yang dikenal dengan sebutan *home page*.

Sedangkan menurut Andi dalam Risti (2013:34), *website* adalah sebutan bagi kelompok halam *web* (*web page*), dan umumnya merupakan bagian dari

suatu nama doman (*domain name*), atau *subdomain* dalam *Word Wide Web* (WWW) di internet.

Dari dua pengertian di atas penulis menyimpulkan *website* merupakan media halaman pada sebuah tampilan yang berisi informasi bagi yang melihatnya.

2.1.3. PHP

Menurut Ramadhani, Anis, dan Masruro (2013:480), PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang paling banyak dipakai saat ini. PHP banyak dipakai untuk memrogram situs *web* dinamis, walaupun tidak tertutup kemungkinan digunakan untuk pemakaian lain.

Menurut Fatmawati et al (2016:251), PHP adalah salah satu bahasa pemrograman *script* yang dirancang untuk membangun aplikasi web. Ketika dipanggil dari *web browser*, program yang ditulis dengan PHP akan diparsing didalam *Web Server* oleh *interpreter* PHP dan diterjemahkan kedalam dokumen HTML, yang selanjutnya akan ditampilkan kembali kedalam *Web Browser*.

Dari dua pengertian di atas penulis menyimpulkan pengertian dari PHP adalah bahasa pemrograman *script* yang di gunakan untuk membuat halaman *website*.

2.1.4. My SQL

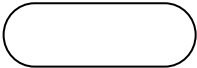
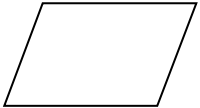
Menurut Sholihin, Fuad, dan Khamiliyah (2013) *My SQL (My Structure Query Language) MYSQL* merupakan suatu program pembuat database yang bersifat *open source* yang artinya dapat dijalankan pada semua *platform* baik *windows* maupun *Linux*.

Menurut Haryanto (2015:146) *MySQL* adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen basis data relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi GPL (*General Public License*). Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan batasan perangkat lunak tersebut tidak boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

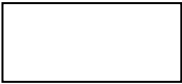
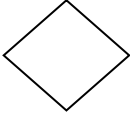
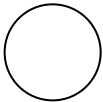
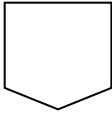
2.1.5. Bagan Alir (*Flowchart*)

Menurut Riestiana dan Sukadi (2014:33), Bagan alir sistem (*flowchart system*) merupakan bagan yang menunjukkan arus pekerjaan dari sistem secara keseluruhan, menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem serta menunjukkan apa yang dikerjakan di dalam sistem. Notasi Bagan Alir (*Flowchart*) dapat dilihat pada tabel 2.1.



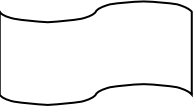

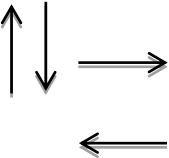
Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
1		<i>Terminal</i>	Menyatakan permulaan atau akhir suatu program
2		<i>Input / Output</i>	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya

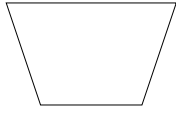

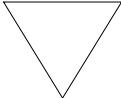
Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
3		<i>Process</i>	Menyatakan suatu tindakan (proses) yang dilakukan oleh komputer
4		<i>Decision</i>	Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban : ya / tidak
5		<i>Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama
6		<i>Offline Connector</i>	Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Nama	Fungsi
7		<i>Predefined Process</i>	Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8		<i>Punched Card</i>	Menyatakan input berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu
9		<i>Punch Tape</i>	Menggambarkan fungsi input/output media tertentu
10		<i>Document</i>	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer)
11		<i>Flow</i>	Menyatakan jalannya arus suatu proses

Lanjutan Tabel 2.1 Simbol *Flowchart*


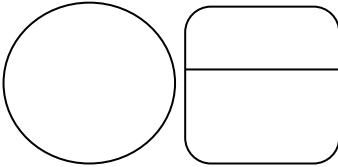
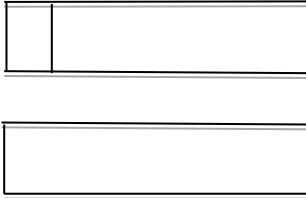
No	Simbol	Nama	Fungsi
12		<i>Manual Operation</i>	Menunjukkan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer
13		<i>Disk and On-line Storage</i>	Menyatakan input yang berasal dari disk atau disimpan ke disk
14		<i>Offline-storage</i>	Menunjukkan bahwa data dalam simbol ini akan disimpan ke suatu media tertentu

Sumber : Sitorus (2015:14)

2.1.6. DFD (*Data Flow Diagram*)

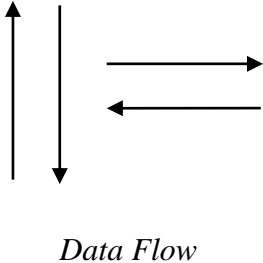
Menurut Syakur (2014:31) DFD merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dgn konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yg mudah dikomunikasikan oleh sistem kepada pemakai maupun pembuat program. Notasi DFD dapat dilihat pada tabel 2.2.

Tabel 2.2 Desain Data Flow Diagram (DFD)

Simbol	Fungsi
 <p data-bbox="523 786 727 824"><i>External Entity</i></p>	<p data-bbox="903 495 1102 533"><i>External entity,</i></p> <p data-bbox="903 568 1209 891">merupakan kesatuan di lingkungan luar sistem yang bisa berupa orang, organisasi atau sistem lain.</p>
 <p data-bbox="539 1375 644 1413"><i>Process</i></p>	<p data-bbox="903 1084 1166 1413"><i>Process,</i> merupakan proses seperti perhitungan aritmatik penulisan suatu formula atau pembuatan laporan</p>
 <p data-bbox="555 1733 703 1771"><i>Data Store</i></p>	<p data-bbox="903 1453 1209 1778"><i>Data Store</i> (Simpan Data), dapat berupa suatu file atau <i>database</i> pada sistem <i>computer</i> atau catatan manual</p>

Sumber: Maryani (2014:1043)

Lanjutan Tabel 2.2 Desain Data Flow Diagram (DFD)



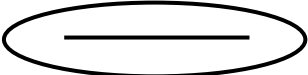
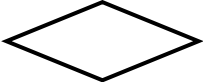
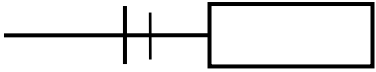

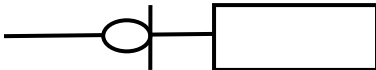

Simbol	Fungsi
 <p style="text-align: center;"><i>Data Flow</i></p>	<p><i>Data Flow</i> (arus data), arus data ini mengalir diantara proses, simpan data dan kesatuan luar</p>

Sumber: Maryani (2014:1043)

2.1.7. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Ivananda, Samaji, dan Yanuar (2015:6), ERD Adalah model konseptual yang mendeskripsikan hubungan antar penyimpanan dalam DFD. ERD digunakan untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Dengan ERD model dapat diuji dengan mengabaikan proses yang harus dilakukan. Selain itu dengan ERD kita akan dapat menjawab pertanyaan mengenai data apa yang kita perlukan serta bagaimana data yang satu berhubungan dengan data yang lain. Notasi ERD dapat dilihat pada tabel 2.3.

Tabel 2.3 Desain Entity Relationship Diagram (ERD)

Simbol	Keterangan
	<i>Entity</i>
	<i>Atribut dan entity</i>
	<i>Atribut dan entity dengan Key (Kunci)</i>
	Relasi atau aktifitas antar <i>entity</i>
	Hubungan satu dan pasti
	Hubungan banyak dan pasti
	Hubungan satu tapi tidak pasti
	Hubungan banyak tapi tidak pasti

Sumber : Yuhendra dkk (2015 :70)

2.2. Gambaran Umum Instansi

2.2.1. Sejarah Instansi

Dengan telah ditetapkannya Peraturan Pemerintah (PP) No 18 Tahun 2016 tentang perangkat daerah, sejumlah pemerintahan kabupaten / kota harus segera menindaklanjuti dengan membuat perubahan struktur organisasi (SO) baru. Salah satu perangkat daerah yang terkena perubahan nama tersebut adalah Dinas Pekerjaan Umum Cipta Karya Kota Palembang yang berubah nama menjadi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang (DPRKP).

Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang adalah satu satuan Kerja Perangkat Daerah Kota Palembang yang mempunyai tugas untuk membantu tugas Walikota Palembang dalam melaksanakan program dan kegiatan pembangunan di Kota Palembang.

Adapun fungsi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang adalah sebagai berikut: Melaksanakan sebagian kawasan permukiman di Bidang Perumahan, Jalan Lingkungan, Penyehatan Lingkungan, Sarana Utilitas Umum dan Pertamanan berdasarkan kewenangan yang ada sebagai pedoman pelaksanaan tugas; Melaksanakan Penataan utilitas kota, serta membantu walikota dalam mewujudkan keindahan Kota Palembang.

2.2.1. Visi dan Misi DPRKP

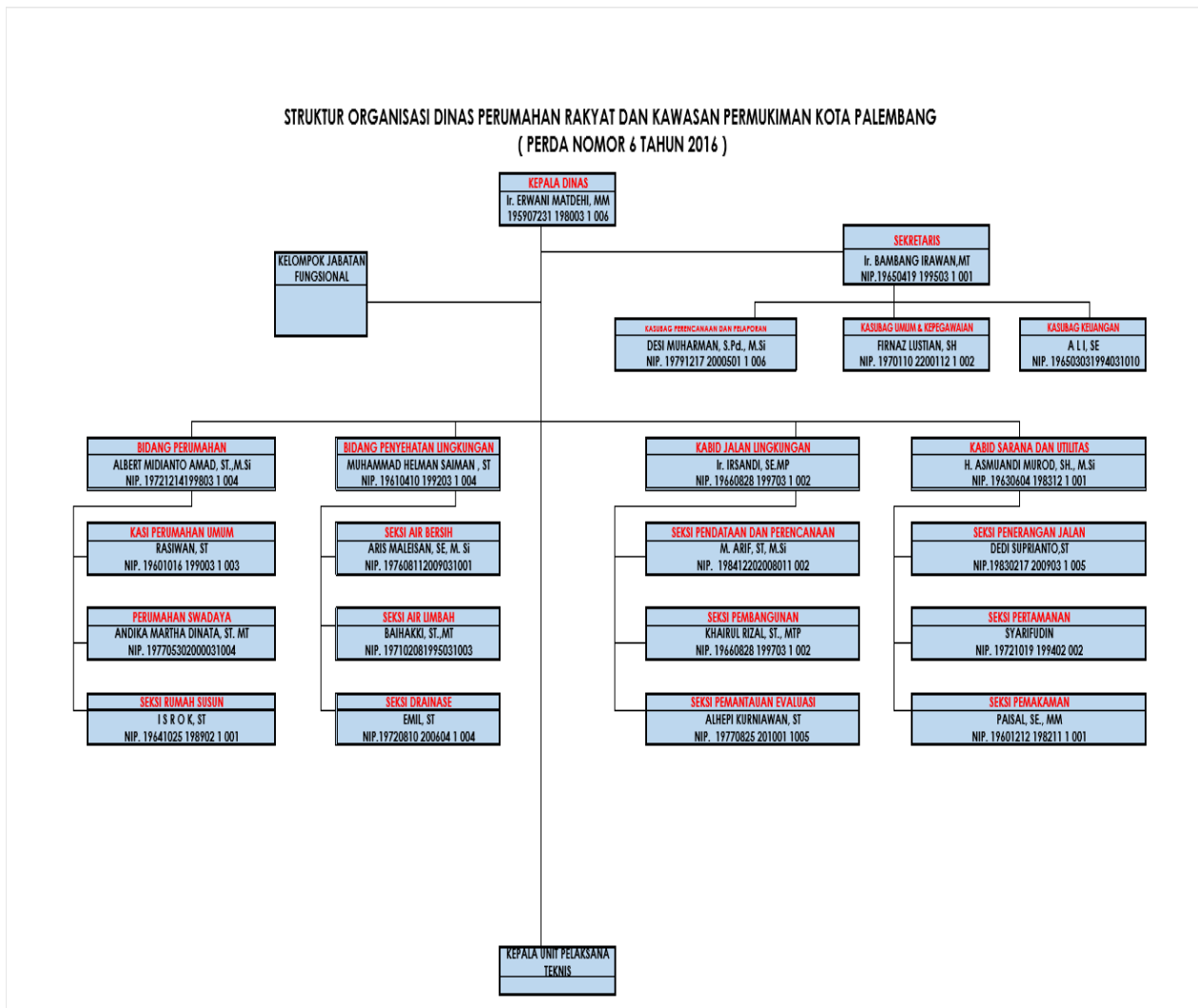
a. Visi

Menjadikan sarana dan prasarana Perumahan dan Kawasan Permukiman yang Layak Huni dalam lingkungan yang sehat dan tertata.

b. Misi

Meningkatkan kualitas pelayanan dan pemerataan penerangan jalan umum dan dekorasi untuk mendukung penguatan karakter kawasan kota.

2.2.2. Struktur Organisasi DPRKP



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman

2.2.4. Tugas dan Wewenang

A. Kepala Dinas

a. Tugas

Melaksanakan urusan pemerintahan bidang Pekerjaan Umum dan Penataan Ruang serta urusan pemerintahan bidang pertanahan berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan petunjuk pelaksanaannya.

B. Sekretaris

a. Tugas

Membantu kepala dinas dalam mengkoordinasikan perencanaan, keuangan dan pelaporan serta menyelenggarakan urusan administrasi umum, perkantoran, kehumasan, dan kepegawaian.

b. Wewenang

1. Koordinasi penyusunan dokumen perencanaan, keuangan dan laporan.
2. Pelaksanaan urusan administrasi umum.
3. Pelaksanaan urusan rumah tangga, perlengkapan dan perkantoran.
4. Pelaksanaan urusan administrasi kepegawaian.
5. Pelaksanaan urusan kehumasan.
6. Pelaksanaan fasilitasi hukum dan perundang-undangan.

C. Seksi Penerangan Jalan

a. Tugas

1. Menyusun rencana program dan kegiatan seksi penerangan jalan.
2. Merencanakan teknis pemasangan lampu penerangan pada jalan, pedestrian dan jembatan.
3. Meningkatkan kualitas dan kuantitas penerangan pada jalan, pedestrian dan jembatan.
4. Memberikan rekomendasi terhadap pemasangan lampu jalan, pedestrian dan jembatan.
5. Memfasilitasi pengurusan penyambungan daya listrik untuk penerangan pada jalan, pedestrian dan jembatan.
6. Memelihara dan merawat sarana dan prasarana penerangan pada jalan, pedestrian dan jembatan.
7. Memantau, mengendalikan dan mengawasi sarana dan prasarana penerangan pada jalan dan jembatan.
8. Melaporkan hasil kerja dan capaian kinerja.
9. Melaksanakan tugas kedinasan lain sesuai dengan bidang tugasnya.

2.2.5. Uraian Kegiatan

Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman mempunyai tugas melaksanakan urusan pemerintahan di bidang Perumahan dan Kawasan Permukiman.

Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman mempunyai fungsi :

- a. Perumusan kebijakan teknis di bidang Perumahan dan Kawasan Permukiman.

- b. Pelaksanaan kebijakan di bidang Perumahan dan Kawasan Permukiman.
- c. Pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang Perumahan dan Kawasan Permukiman.
- d. Pelaksanaan administrasi Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman.
- e. Pelaksanaan tugas lain yang diberikan oleh Wali Kota sesuai dengan tugas dan fungsi Dinas Perumahan dan Kawasan Permukiman.

BAB III

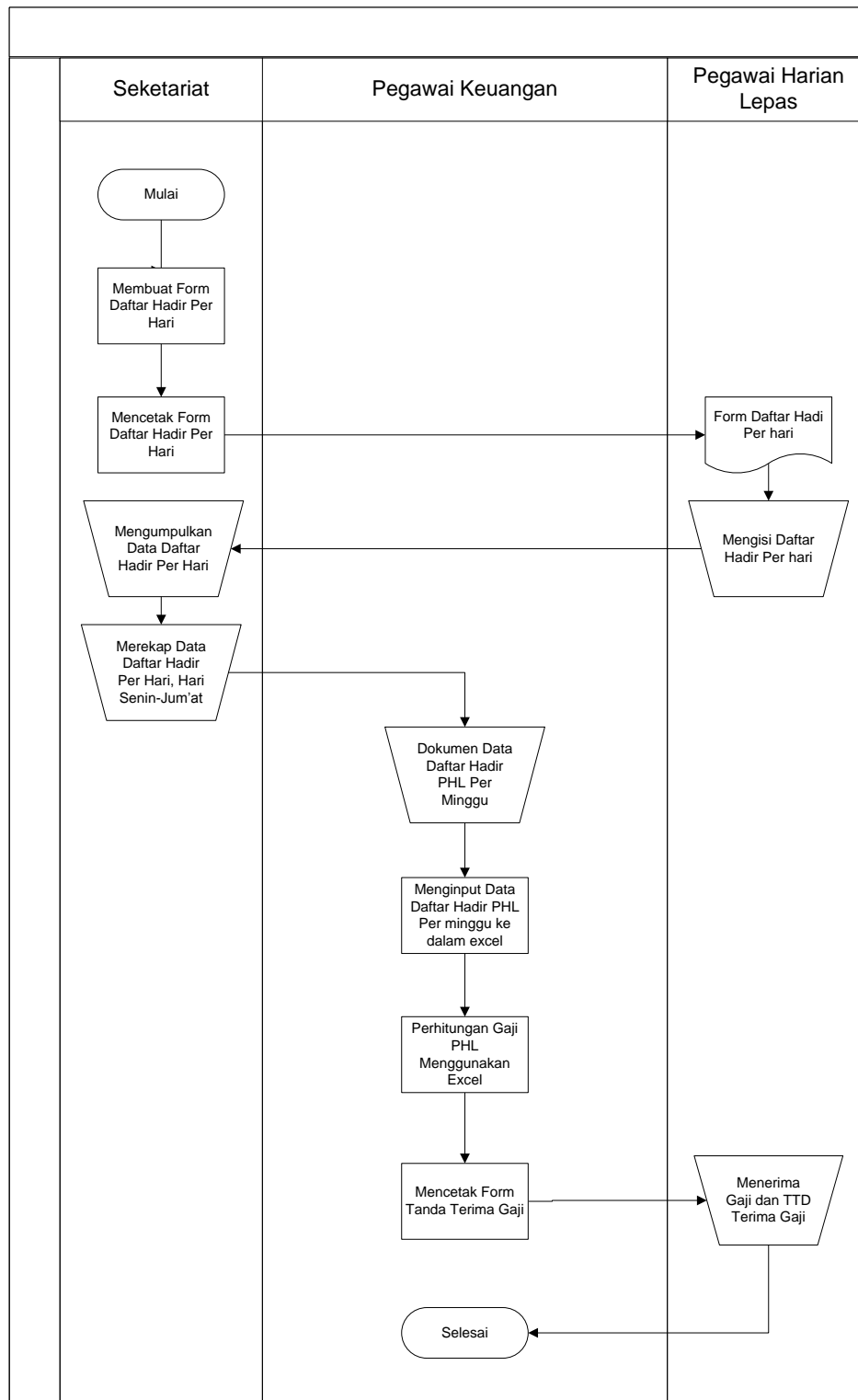
PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan Praktik Kerja Lapangan yang telah dilakukan selama satu bulan di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang, penulis menemukan masalah pada proses kegiatan perhitungan upah pegawai harian lepas pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang sekarang masih menggunakan manual, sehingga masih bisa di manipulasi serta memperkecil penyalahgunaan wewenang oleh *staff* sekretariat/keuangan. Oleh karena itu dibuatlah aplikasi yang hanya bisa digunakan oleh pengawas lapangan dan admin, dimana hal ini diharapkan dapat meminimalisir tindak kecurangan, selain itu dengan adanya aplikasi ini diharapkan juga dapat mempercepat kinerja dari perhitungan upah pegawai harian lepas, serta dengan adanya aplikasi ini agar dapat meningkatkan kinerja pegawai harian lepas.

3.1.1. Proses Perhitungan Upah Pegawai Sebelum Dibuat Aplikasi

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, maka penulis menjabarkan proses perhitungan upah dalam bentuk *flowchart* yang dapat dilihat pada gambar 3.1. *Flowchart* ini digunakan penulis untuk menjelaskan proses perhitungan upah pegawai sebelum dibuat aplikasi pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang, sehingga dapat menjadi acuan penulis dalam merancang proses perhitungan sesudah dibuat aplikasi.



Gambar 3.1 *Flowchart* proses perhitungan upah pegawai sebelum dibuat aplikasi

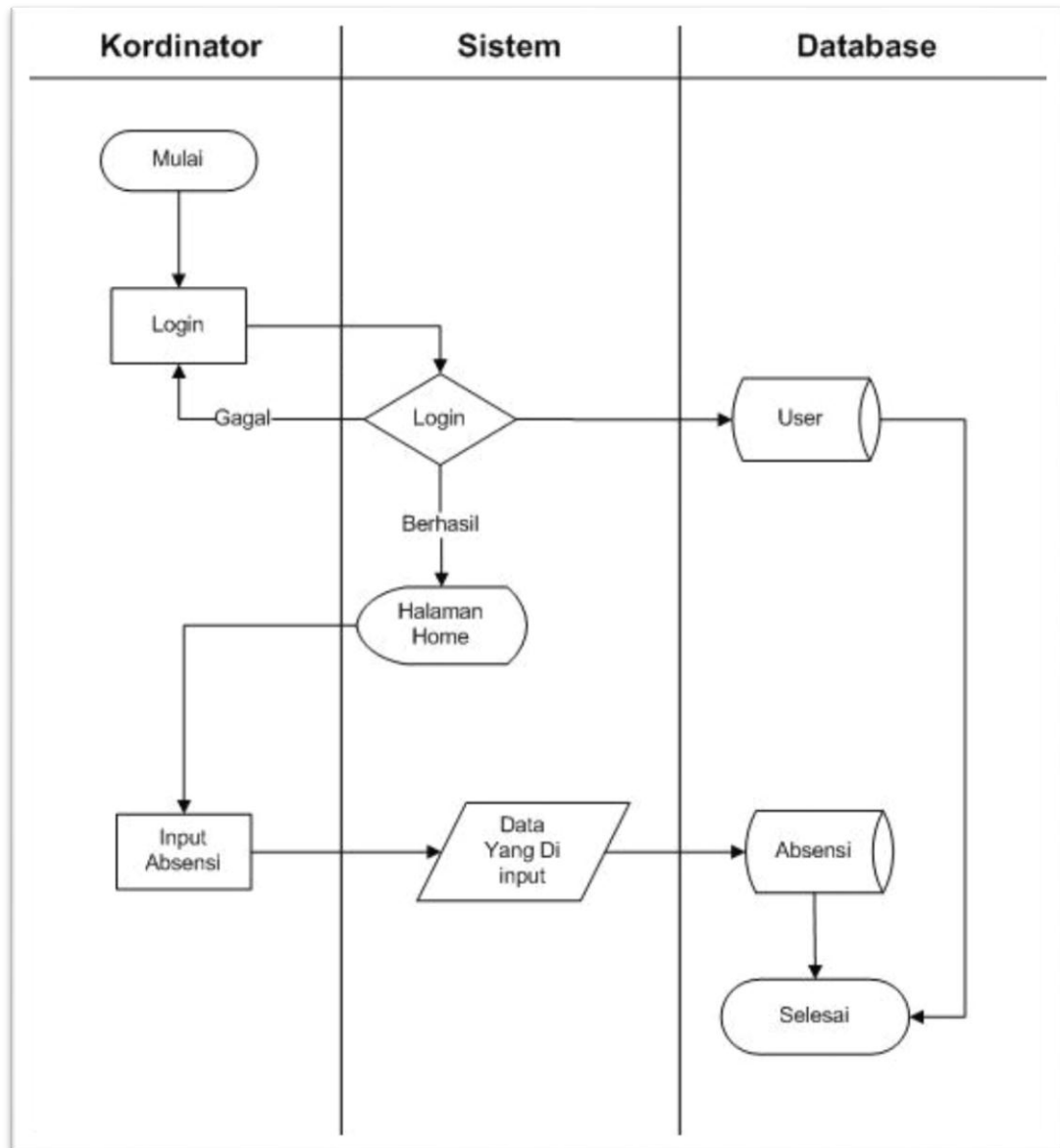
Berdasarkan gambar 3.1 penjelasan dari flowchart prosedur pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang yang telah digambarkan sebagai berikut :

1. Sekretariat membuat form daftar hadir pegawai harian lepas per hari.
2. Selanjutnya sekretariat mencetak form daftar hadir pegawai harian lepas per hari.
3. Setelah pegawai harian lepas menerima form daftar hadir, pegawai harian lepas mengisi daftar hadir.
4. Setelah selesai mengisi daftar hadir, sekretariat mengumpulkan data daftar hadir per hari.
5. Selanjutnya merekap data daftar hadir per hari, dari hari senin-jum'at.
6. Pegawai Keuangan menerima dokumen data daftar hadir pegawai harian lepas per minggu.
7. Selanjutnya Pegawai Keuangan menginput data daftar hadir pegawai harian lepas per minggu ke dalam excel.
8. Kemudian melakukan perhitungan gaji pegawai harian lepas menggunakan Microsoft Excel.
9. Setelah selesai melakukan perhitungan, mencetak form tanda terima gaji.
10. Selanjutnya pegawai harian lepas menerima gaji dan tanda tangan terima gaji.

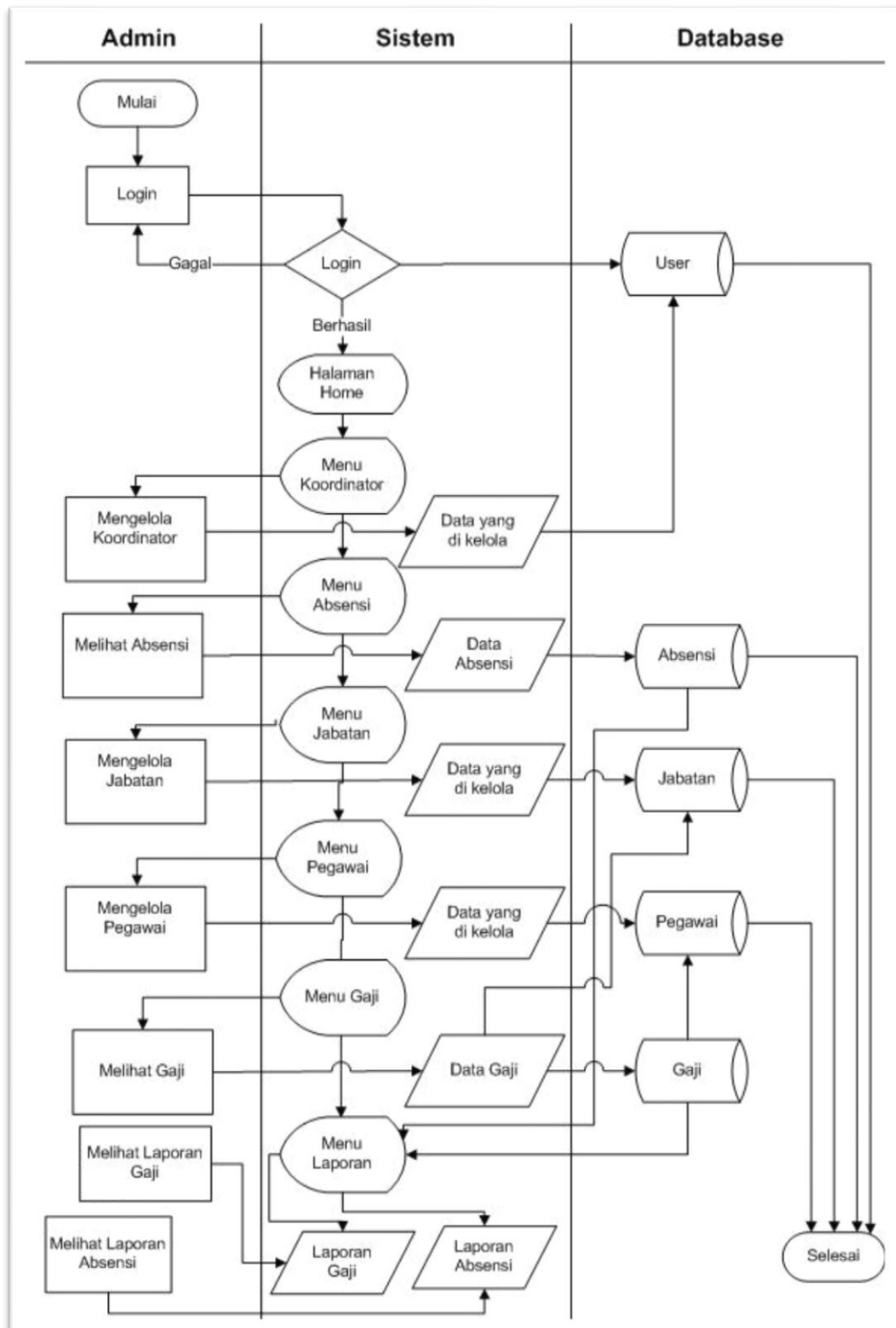
3.1.2. Proses Absensi dan Perhitungan Pegawai Sesudah Dibuat Aplikasi

Berdasarkan *flowchart* proses perhitungan upah sebelum dibuat aplikasi pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang, penulis mengusulkan untuk memperkecil penyalahgunaan wewenang oleh *staff*

sekretariat/keuangan, dengan alur aplikasi yang diusulkan dapat dilihat pada gambar 3.2 dan gambar 3.3.



Gambar 3.2 *Flowchart* proses absensi pegawai sesudah dibuat aplikasi



Gambar 3.3 *Flowchart* proses perhitungan sesudah dibuat aplikasi

Berdasarkan Gambar 3.2 dan *Flowchart* proses absensi sesudah dibuat aplikasi pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang, yaitu:

1. Koordinator melakukan *login* jika *username* atau *password* nya benar admin akan masuk halaman *home* admin dan jika *username* dan *password* nya salah admin akan mencoba mengisi ulang kembali *username* dan *password*.
2. Setelah koordinator masuk ke halaman *home*, koordinator melakukan input absensi, kemudian data yang di input akan tersimpan di dalam *database* absensi.

Berdasarkan Gambar 3.3 dan *Flowchart* proses perhitungan sesudah dibuat aplikasi pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang, yaitu:

1. Admin melakukan *login* jika *username* atau *password* nya benar admin akan masuk halaman *home* admin dan jika *username* dan *password* nya salah admin akan mencoba mengisi ulang kembali *username* dan *password*.
2. Setelah *login* berhasil, *admin* akan di alihkan ke halaman utama, *home* dan dapat memilih menu koordinator, menu absensi menu jabatan, menu pegawai, menu gaji, dan menu laporan.
3. Didalam menu koordinator dapat mengelola koordinator seperti menambah, edit, dan menghapus. Semua data yang di *input* akan tersimpan di dalam *database* user.
4. Didalam menu absensi dapat melihat absensi. Semua data absensi akan tersimpan di dalam *database* absensi.
5. Didalam menu jabatan dapat mengelola jabatan seperti menambah, edit, dan menghapus. Semua data yang di *input* akan tersimpan di dalam *database* jabatan.
6. Didalam menu pegawai dapat mengelola pegawai seperti menambah, edit, dan menghapus. Semua data yang di *input* akan tersimpan di dalam *database* pegawai.

7. Didalam menu gaji dapat melihat gaji. Semua data gaji akan tersimpan di dalam *database* gaji.
8. Didalam menu laporan, admin dapat melihat laporan gaji dan laporan absensi.

3.2. Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1. Solusi Permasalahan

Berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan penulis, maka penulis ingin memberikan solusi atas permasalahan yang ada yaitu:

Membangun sebuah perancangan dan pengembangan aplikasi di Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang. Untuk menghindari tindak kecurangan yang dilakukan oleh *staff* sekretariat/keuangan dalam penyalahgunaan wewenang. Dengan adanya aplikasi ini akan mempercepat kinerja dari perhitungan upah pegawai harian lepas, serta dengan adanya aplikasi ini dapat meningkatkan kinerja pegawai harian lepas.

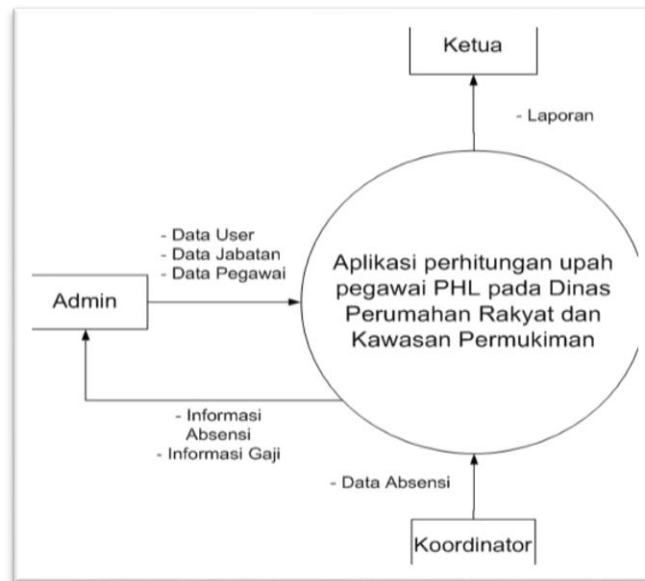
3.2.2. Pembahasan

3.2.2.1. Data Flow Diagram (DFD)

Data flow diagram merupakan alat yang dapat menggambarkan arus data di dalam sistem dengan terstruktur dan jelas. Berdasarkan analisa penulis, penulis memberikan gambaran arus data terhadap sistem yang akan direncanakan sebagai berikut:

b. Diagram Konteks

Diagram konteks adalah diagram yang menggambarkan bagian besar dari aliran arus data pada Aplikasi Perhitungan Upah Pegawai Harian Lepas Pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang. Diagram konteks dapat dilihat pada gambar 3.4.



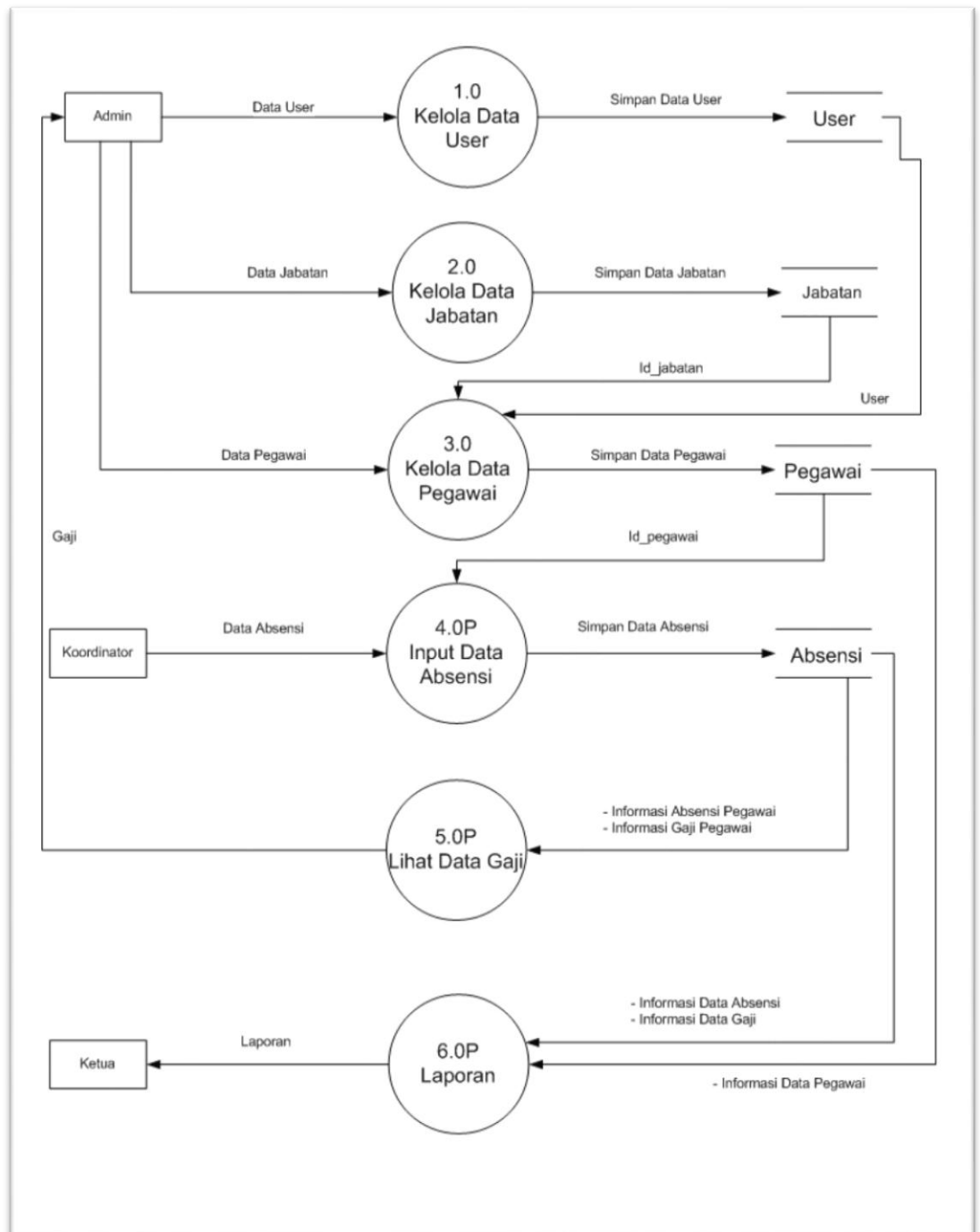
Gambar 3.4 Diagram Konteks

Berdasarkan gambar 3.4 diagram konteks dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Aplikasi Perhitungan Upah Pegawai Harian Lepas pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang mempunyai 3 kesatuan alur yaitu Koordinator, Admin, dan Ketua yang dituju.
2. Koordinator *menginput* data absensi.
3. Admin *menginput* data *user*, data jabatan, dan data pegawai.
4. Ketua menerima laporan.

c. Diagram level 0

Diagram level 0 adalah diagram yang menunjukkan semua proses utama yang menyusun keseluruhan sistem, diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.5.



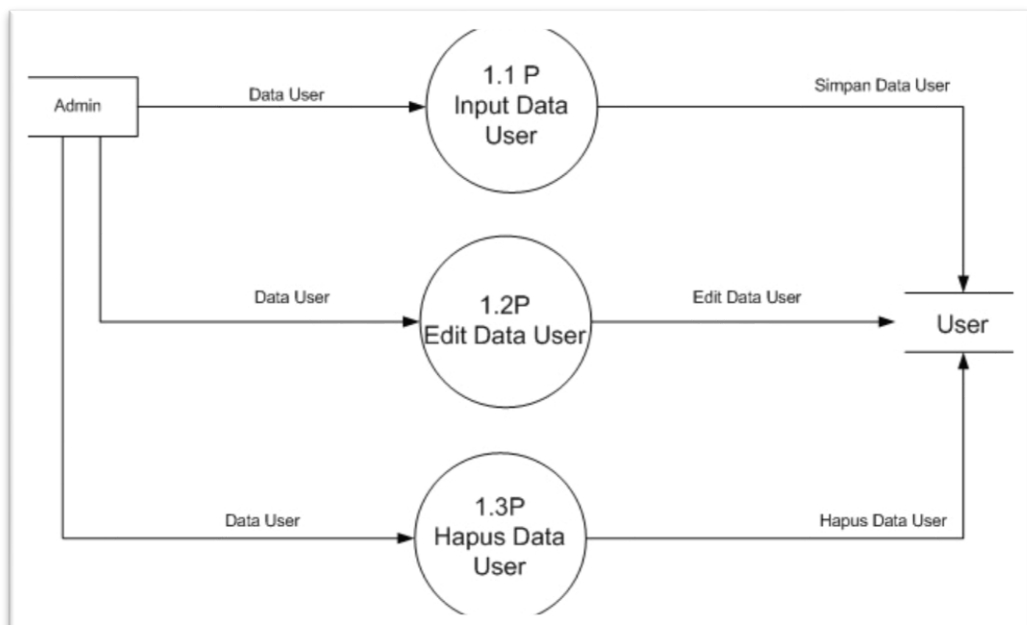
Gambar 3.5 Diagram level 0

Berdasarkan gambar 3.5 penjelasan DFD level 0 yang telah digambarkan adalah sebagai berikut :

1. Proses 1.0 adalah admin melakukan proses kelola data user yang kemudian data akan disimpan di user.
2. Proses 2.0 adalah admin melakukan proses kelola data jabatan yang kemudian data akan disimpan di id_jabatan.
3. Proses 3.0 adalah admin melakukan proses kelola data pegawai yang kemudian data akan disimpan di id_pegawai.
4. Proses 4.0.P adalah koordinator melakukan proses *input* data absensi yang kemudian data akan disimpan di absensi.
5. Proses 5.0.P adalah dari absensi admin bisa melihat data gaji.
6. Proses 6.0.P adalah lalu ketua bisa melihat laporan.

d. Diagram level 1 Proses 1

Diagram level 1 proses 1 di diciptakan dari setiap proses utama yaitu dari level 0, level ini menunjukkan proses-proses utama dalam level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.6.



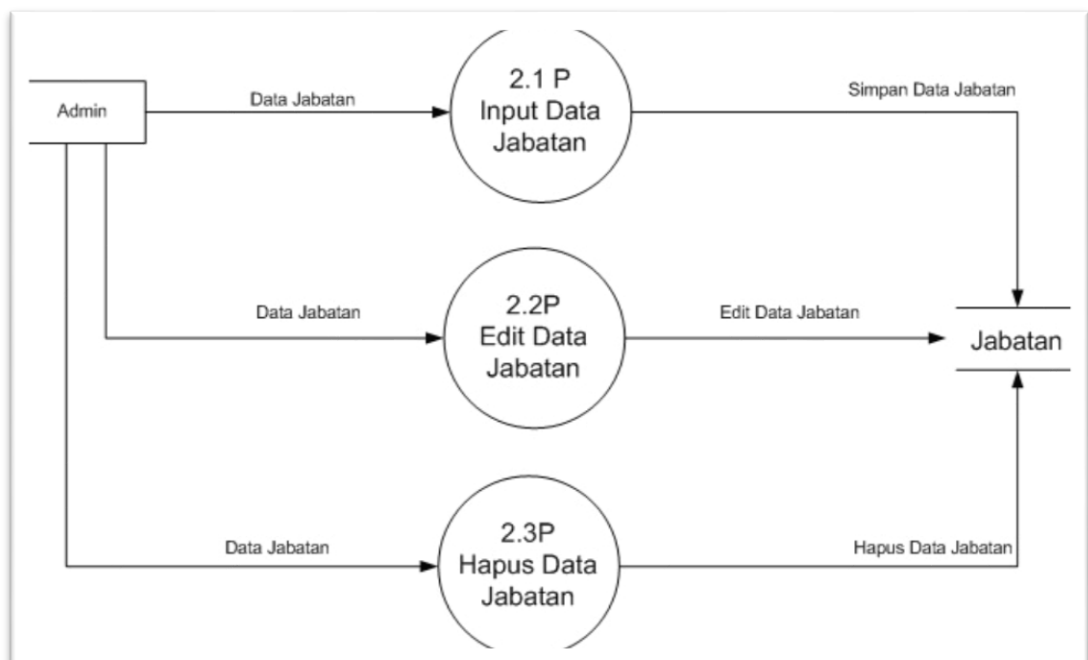
Gambar 3.6 Diagram Level 1 Proses 1

Berdasarkan diagram level 1 proses 1 pada gambar 3.6 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 1.1.P adalah admin menginput data *user* dan data disimpan ke *database user*.
2. Proses 1.2.P adalah admin mengedit data *user* dan data disimpan ke *database user*.
3. Proses 1.3.P adalah admin menghapus data *user* dan data disimpan ke *database user*.

e. Diagram Level 1 Proses 2

Diagram level 1 proses 2 di diciptakan dari setiap proses utama yaitu dari level 0, level ini menunjukkan proses-proses utama dalam level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 Diagram Level 1 Proses 2

Berdasarkan diagram level 1 proses 2 pada gambar 3.7 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 2.1.P adalah admin menginput data jabatan dan data disimpan ke *database* jabatan.
2. Proses 2.2.P adalah admin mengedit data jabatan dan data disimpan ke *database* jabatan.
2. Proses 2.3.P adalah admin menghapus data jabatan dan data disimpan ke *database* jabatan.

e. Diagram Level 1 Proses 3

Diagram level 1 proses 3 di diciptakan dari setiap proses utama yaitu dari level 0, level ini menunjukkan proses-proses utama dalam level 0. Diagram ini dapat dilihat pada gambar 3.8.



Gambar 3.8 Diagram Level 1 Proses 3

Berdasarkan diagram level 1 proses 3 pada gambar 3.8 dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Proses 3.1.P adalah admin menginput data pegawai dan data disimpan ke *database* pegawai.
2. Proses 3.2.P adalah admin mengedit data pegawai dan data disimpan ke *database* pegawai.
3. Proses 3.3.P adalah admin menghapus data pegawai dan data disimpan ke *database* pegawai.

3.2.2.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Penulis menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram) dalam merancang tabel, yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut pada gambar 3.9.

3.2.2.3. Struktur Tabel

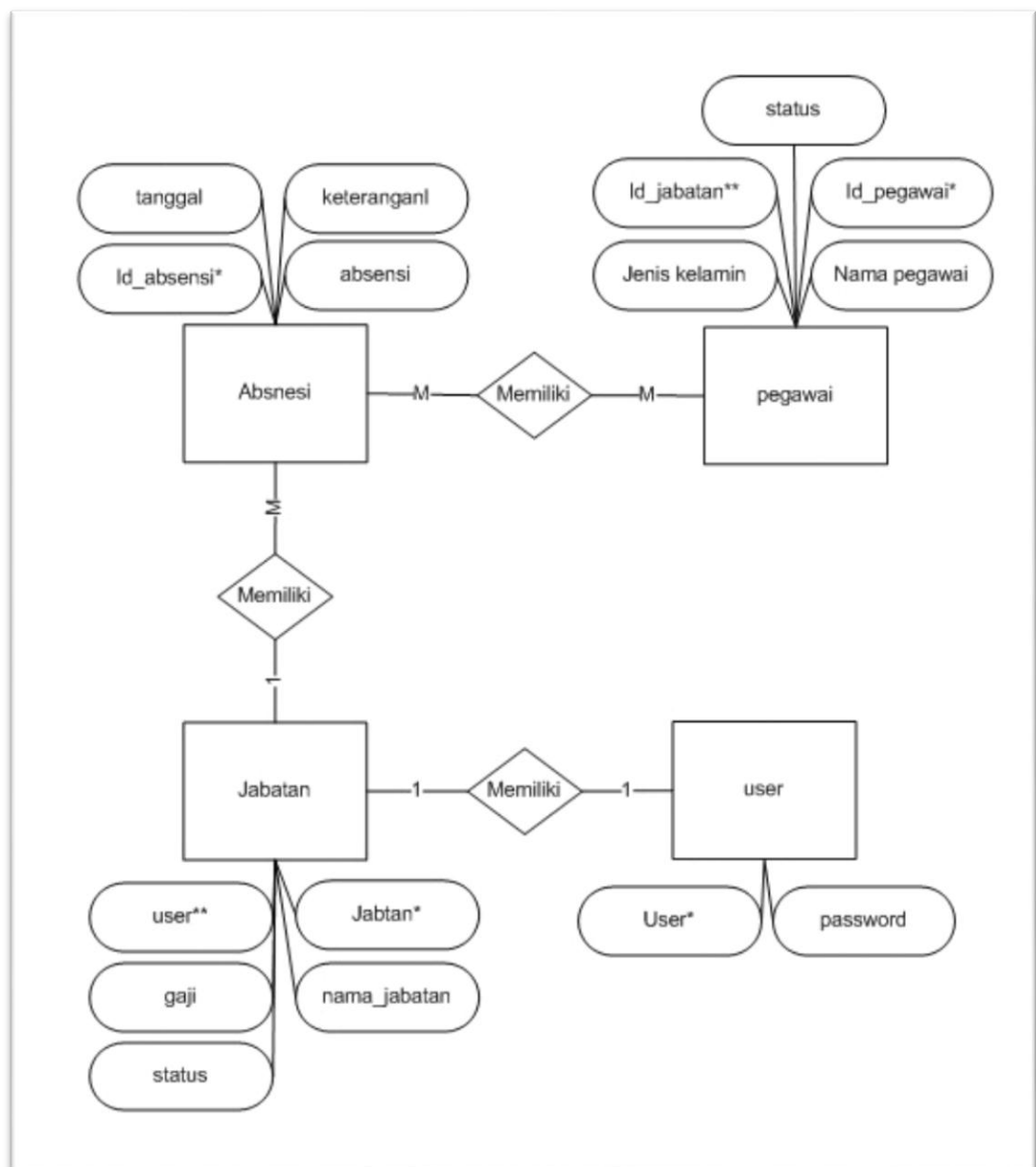
Struktur tabel yang digunakan untuk menentukan desain dari tabel yang akan dibuat berisi nama-nama *field*, *type file*, *size* dan keterangan. Desain tabel adalah sebagai berikut :

1. Tabel *User_login*

Tabel *user* digunakan untuk melihat secara detail pengguna aplikasi. Struktur tabel *user* dapat dilihat pada table 3.1.

Tabel 3.1 *User_login*

No	Nama	Type	Ukuran	Keterangan
1	*user	Varchar	50	Primary key
2	Pass	Varchar	32	Input password
3	Nama	Varchar	100	Input nama
4	Level	Enum		Admin, Koordinator

Gambar 3.9 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

2. Tabel Absensi

Tabel absensi digunakan oleh koordinator untuk menginput data absensi . Struktur tabel absensi dapat dilihat pada table 3.2.

Tabel 3.2 Absensi

No	Nama	Type	Ukuran	Keterangan
1	*Id_absensi	Integer	11	Primary key
2	Id_pegawai	Integer	11	Input pegawai
3	tgl	Date		Input jam keluar
4	keterangan	Text		Input keterangan

3. Tabel Jabatan

Tabel jabatan digunakan oleh admin untuk menginput data jabatan . Struktur tabel jabatan dapat dilihat pada table 3.3.

Tabel 3.3 Jabatan

No	Nama	Type	Ukuran	Keterangan
1	*Id_jabatan	Integer	11	Primary key
2	Nama_jabatan	Varchar	100	Input jabatan
3	Gaji	Integer	11	Input gaji

4. Tabel Pegawai

Tabel pegawai digunakan oleh admin untuk menginput data pegawai . Struktur tabel jabatan dapat dilihat pada table 3.4.

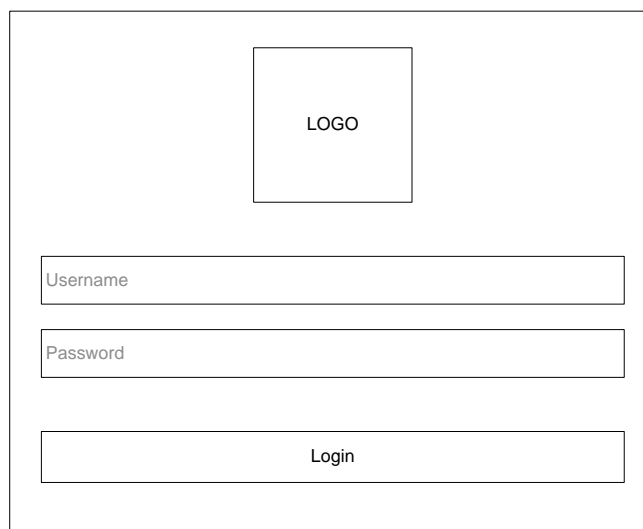
Tabel 3.4 Pegawai

No	Nama	Type	Ukuran	Keterangan
1	*Id_pegawai	Int	11	Primarykey
2	**Id_jabatan	Int	11	Foregin key
2	Nama_pegawai	Varchar	100	Input password
3	Jenis Kelamin	Enum		Lk, Perempuan

3.2.2.4. Desain Tampilan

a. Desain *Form Login*

Form Login diperlukan untuk *security* akses penggunaan admin pada aplikasi, serta menghindari tindakan yang tidak bertanggung jawab dan tidak berkepentingan mengoperasikannya. Jika *username* atau *password* yang dimasukkan salah maka, akan kembali ke *form login* lagi. Desain *form login* dapat dilihat pada gambar 3.10 sebagai berikut:

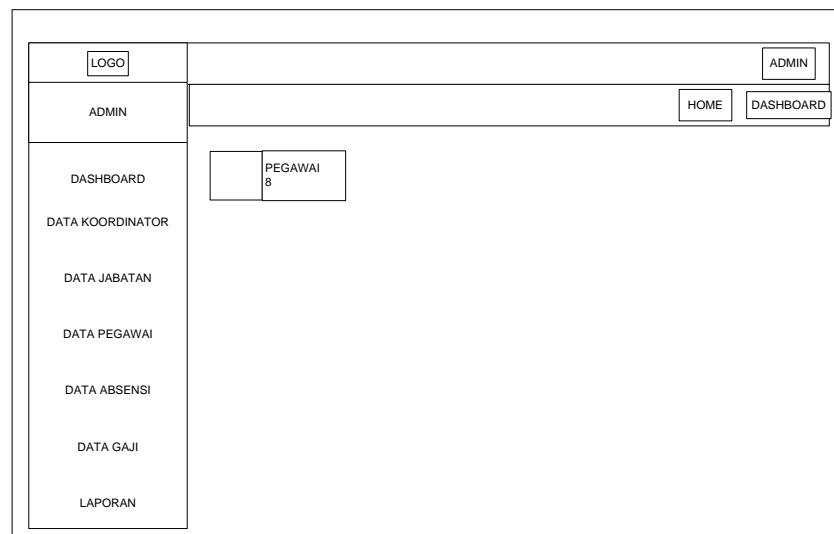


The diagram shows a login form layout within a rectangular border. At the top center is a square box labeled "LOGO". Below the logo are three input fields stacked vertically: the first is labeled "Username", the second is labeled "Password", and the third is a button labeled "Login".

Gambar 3.10 Desain Form Login

b. Desain Tampilan Dashboard

Desain tampilan *dashboard* digunakan untuk mengelola data koordinator, data jabatan, data pegawai, melihat data absensi, data gaji, dan print out laporan data gaji pegawai. Desain tampilan dashboard dapat dilihat pada gambar 3.11 sebagai berikut:



Gambar 3.11 Desain Tampilan Dashboard

c. Desain Tampilan Tambah Data Koordinator

Desain tampilan tambah data Koordinator digunakan oleh admin untuk menambahkan koordinator lapangan. Desain tampilan tambah data koordinator dapat dilihat pada gambar 3.12 sebagai berikut:

Add Koordinator

Username Koordinator

Masukan Username

Password

Masukan Password

Nama

Masukan Nama Koordinator

Jabatan

Teknisi Lampu Jalan

Jenis Kelamin

Laki-laki

submit

Gambar 3.12 Desain Tampilan Tambah Data Koordinator

d. Desain Tampilan Tambah Data Pegawai

Desain tampilan tambah data pegawai digunakan oleh admin untuk menambahkan pegawai. Desain tampilan tambah data pegawai dapat dilihat pada gambar 3.13 sebagai berikut:

Add Pegawai

Nama

Masukan Nama Pegawai

Jabatan

Teknisi Lampu Jalan

Jenis Kelamin

Laki-laki

submit

Gambar 3.13 Desain Tampilan Tambah Data Pegawai

e. Desain Tampilan Tambah Data Jabatan

Desain tampilan tambah data jabatan digunakan oleh admin untuk menambahkan jabatan. Desain tampilan tambah data jabatan dapat dilihat pada gambar 3.14 sebagai berikut:

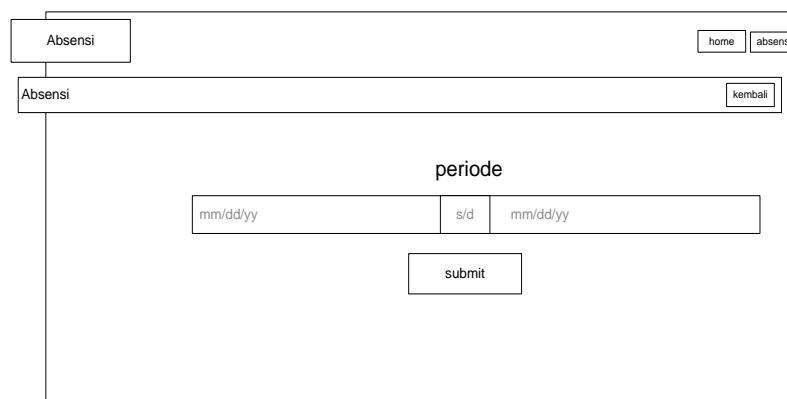


The image shows a web form titled "Add Jabatan". It has two input fields: "Masukan jabatan" and "Masukan gaji perhari". Below the input fields is a "submit" button.

Gambar 3.14 Desain Tampilan Tambah Data Jabatan

f. Desain Tampilan Data Absensi

Desain tampilan data absensi digunakan oleh koordinator untuk menginput data absensi pegawai harian lepas. Desain tampilan data absensi dapat dilihat pada gambar 3.15 sebagai berikut:



The image shows a web form titled "Absensi". It has a "periode" section with three input fields: "mm/dd/yy", "s/d", and "mm/dd/yy". Below the input fields is a "submit" button. There are also "home" and "absensi" buttons in the top right, and a "kembali" button in the top left.

Gambar 3.15 Desain Tampilan Data Absensi

g. Desain Tampilan Data Gaji

Desain tampilan data gaji digunakan oleh admin untuk melihat jumlah data gaji. Desain tampilan data gaji dapat dilihat pada gambar 3.16 sebagai berikut:

Gambar 3.16 Desain Tampilan Data Gaji

h. Desain Tampilan Laporan Absensi

Desain tampilan laporan absensi digunakan oleh admin untuk melihat data kehadiran pegawai. Desain tampilan laporan absensi dapat dilihat pada gambar 3.17 sebagai berikut:

Laporan Absensi Pegawai PHL Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman
Tanggal : 02 Januari 2019

No	Tanggal	Nama Pegawai	Keterangan
1	2019-01-02	Baba	Hadir
2	2019-01-02	Acep	Hadir
3	2019-01-02	Bagus	Hadir
4	2019-01-02	Satria	Hadir
5	2019-01-02	Rendra	Hadir
6	2019-01-02	Rendi	Hadir
7	2019-01-02	Boby	Hadir
8	2019-01-02	Sugeng	Hadir

Mengetahui
Palembang, 02 Januari 2019

Gambar 3.17 Desain Tampilan Laporan Absensi

i. Desain Tampilan Laporan Gaji

Desain tampilan laporan gaji digunakan oleh admin untuk melakukan *print out* laporan gaji. Desain tampilan laporan gaji dapat dilihat pada gambar 3.18 sebagai berikut:

Laporan Gaji Pegawai PHL Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman
Tanggal : 02 Januari 2019

No	Tanggal	Nama Pegawai	Hari	Keterangan
1	2019-01-02	Baba	0,5	Rp. 95.000,00
2	2019-01-02	Acep	0,5	Rp. 95.000,00
3	2019-01-02	Bagus	0,5	Rp. 95.000,00
4	2019-01-02	Satria	0,5	Rp. 95.000,00
5	2019-01-02	Rendra	1	Rp. 95.000,00
6	2019-01-02	Rendi	1	Rp. 95.000,00
7	2019-01-02	Boby	1	Rp. 95.000,00
8	2019-01-02	Sugeng	1	Rp. 95.000,00

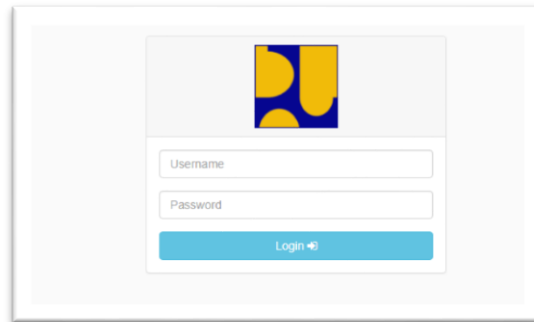
Mengetahui Palembang, 02 Januari 2019

Gambar 3.18 Desain Tampilan Laporan Gaji

3.2.2.5. Hasil Tampilan

a. Tampilan Login

Tampilan *login* diperlukan untuk *security* akses penggunaan admin pada aplikasi, serta menghindari tindakan yang tidak bertanggung jawab dan tidak berkepentingan mengoperasikannya. Jika *username* atau *password* yang dimasukkan salah maka, akan kembali ke tampilan *login* lagi. Tampilan *login* dapat dilihat pada gambar 3.19 sebagai berikut:



Gambar 3.19 Desain Tampilan Login

b. Tampilan Dashboard

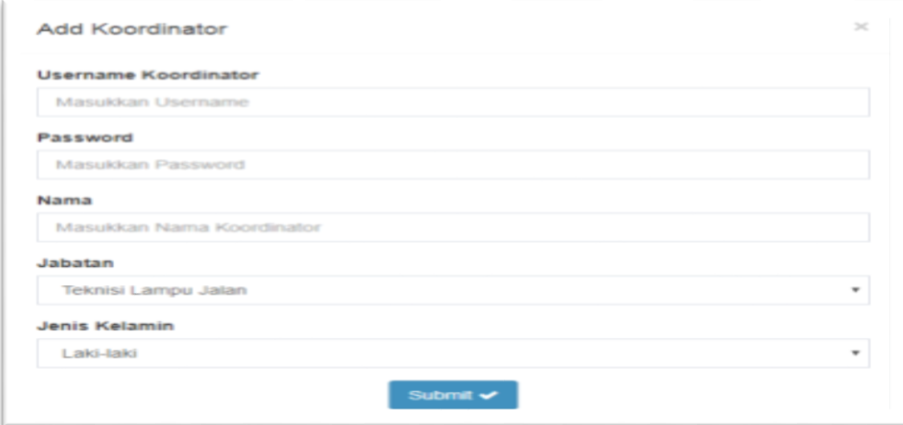
Tampilan *dashboard* digunakan untuk mengelola data koordinator, data jabatan, data pegawai, melihat data absensi, data gaji, dan print out laporan data gaji pegawai. Tampilan dashboard dapat dilihat pada gambar 3.20 sebagai berikut:



Gambar 3.20 Tampilan Dashboard

c. Tampilan Tambah Data Koordinator

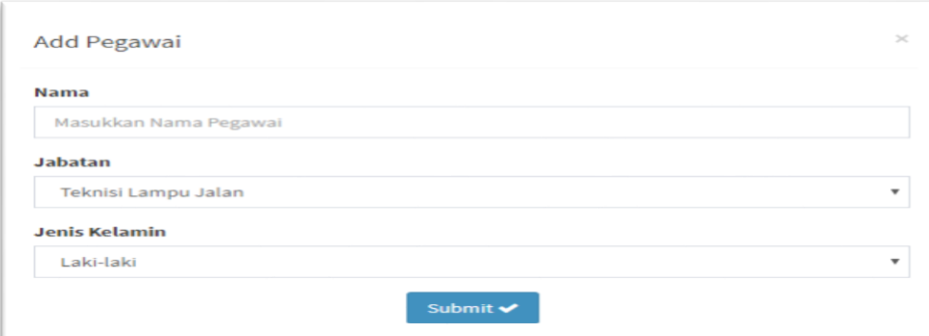
Tampilan tambah data koordinator digunakan oleh admin untuk menambahkan koordinator lapangan. Tampilan tambah data koordinator dapat dilihat pada gambar 3.21 sebagai berikut:



Gambar 3.21 Tampilan Tambah Data Koordinator

d. Tampilan Tambah Data Pegawai

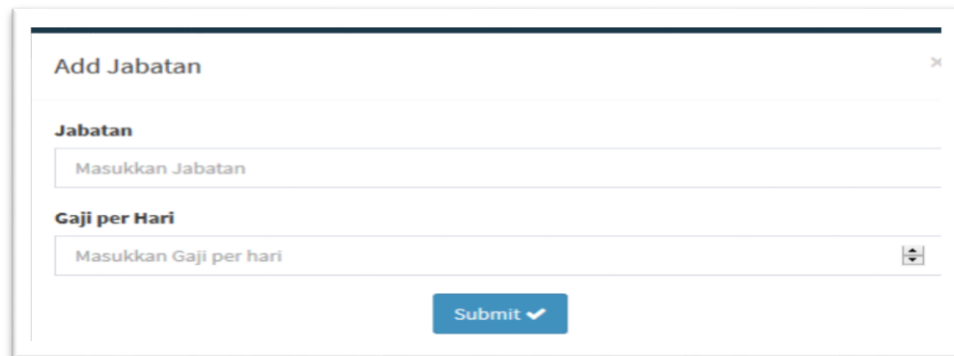
Tampilan tambah data pegawai digunakan oleh admin untuk menambahkan pegawai. Tampilan tambah data pegawai dapat dilihat pada gambar 3.22 sebagai berikut:



Gambar 3.22 Tampilan Tambah Data Pegawai

e. Tampilan Tambah Data Jabatan

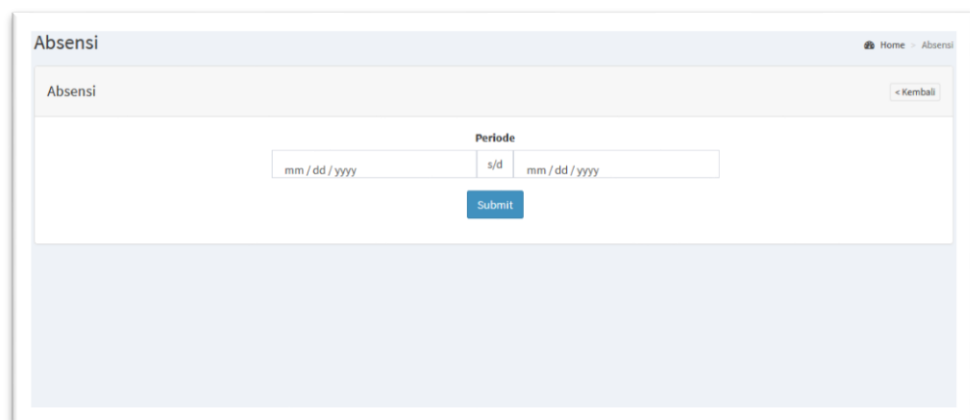
Tampilan tambah data jabatan digunakan oleh admin untuk menambahkan jabatan. Tampilan tambah data jabatan dapat dilihat pada gambar 3.23 sebagai berikut:



Gambar 3.23 Tampilan Tambah Data Jabatan

f. Tampilan Data Absensi

Tampilan data absensi digunakan oleh koordinator untuk menginput data absensi pegawai harian lepas. Tampilan data absensi dapat dilihat pada gambar 3.24 sebagai berikut:



Gambar 3.24 Tampilan Data Absensi

g. Tampilan Data Gaji

Tampilan data gaji digunakan oleh admin untuk melihat jumlah data gaji. Tampilan data gaji dapat dilihat pada gambar 3.25 sebagai berikut:

Gambar 3.25 Tampilan Data Gaji

h. Tampilan Laporan Absensi

Tampilan laporan absensi digunakan oleh admin untuk melihat data kehadiran pegawai. Tampilan laporan absensi dapat dilihat pada gambar 3.26 sebagai berikut:

No	Tanggal	Nama Pegawai	Keterangan
1	2019-01-02	Baba	Hadir
2	2019-01-02	Acep	Hadir
3	2019-01-02	Bagus	Hadir
4	2019-01-02	Satria	Hadir
5	2019-01-02	Rendra	Hadir
6	2019-01-02	Rendi	Hadir
7	2019-01-02	Boby	Hadir
8	2019-01-02	Sugeng	Hadir

Gambar 3.26 Desain Tampilan Laporan Absensi

i. Tampilan Laporan Gaji

Tampilan laporan gaji digunakan oleh admin untuk melakukan *print out* laporan gaji. Tampilan laporan gaji dapat dilihat pada gambar 3.27 sebagai berikut:.

Laporan Gaji Pegawai PHL Dinas Perumahan Rakyat Dan Kawasan Permukiman				
Periode : 02 January 2019 S/d 02 January 2019				
No	Tanggal	Nama Pegawai	Hari	Gaji
1	02 Jan 2019	Baba	0.5	Rp. 95.000,00
2	02 Jan 2019	Acep	0.5	Rp. 95.000,00
3	02 Jan 2019	Bagus	0.5	Rp. 95.000,00
4	02 Jan 2019	Satria	0.5	Rp. 95.000,00
5	02 Jan 2019	Rendra	1	Rp. 90.000,00
6	02 Jan 2019	Rendi	1	Rp. 90.000,00
7	02 Jan 2019	Boby	1	Rp. 90.000,00
8	02 Jan 2019	Sugeng	1	Rp. 90.000,00
Total				Rp. 570.000,00

Mengetahui,

Palembang, 02 January 2019

Activate Window
Go to Settings to actin

Gambar 3.27 Desain Tampilan Laporan Gaji

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan yang diuraikan dalam laporan Praktik Kerja Lapangan, aplikasi telah berhasil di ujicoba. Maka kesimpulan yang dapat penulis ambil adalah sebagai berikut:

1. Telah dibuatnya sebuah aplikasi perhitungan upah pegawai harian lepas yang dapat memperkecil penyalahgunaan wewenang oleh staff sekretariat/keuangan pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang.
2. Telah dibuatnya sebuah aplikasi perhitungan upah pegawai harian lepas yang dapat meningkatkan kinerja pegawai harian lepas pada Dinas Perumahan Rakyat dan Kawasan Permukiman Kota Palembang.

4.2. Saran

Berdasarkan hasil kesimpulan diatas maka penulis memberikan saran untuk selanjutnya agar bisa dibuatkan perhitungan upah untuk pegawai honorer.

DAFTAR PUSTAKA

- Fatmawati, et al. 2016. *Tata Kelola Teknologi Informasi Sebagai Implementasi E-Government Pada Kabupaten Pemekaran Untuk Meningkatkan Potensi Daerah*. Denpasar-Bali : Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Teknik Informatika. ISSN : 2087-2658.
- Haryanto, Eri. 2015. *Queuing System Dengan Voice Untuk Rumah Sakit Atau Klinik Menggunakan PHP MySQL Dengan Konsep First In First Out*. Yogyakarta: Jurnal Teknik Vol 5 No 2 ISSN : 2088-3676.
- Hendrianto, D.E. 2014. *Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan*. Indonesia Journal On Networking And Security – (IJNS) Vol 3 No 4 ISSN : 2302-5700 (Print) 2354-6654 (Online).
- Ivananda, Fajri., Iji, Samaji., dan Yudhi, Yanuar. 2015. *Aplikasi Perhitungan Pendapatan Dan Perhitungan Pajak Restoran Kereta Api Berbasis Web (Studi Kasus: PT Reska Multi Usaha Bandung)*. E-Procceding Of Applied Science Vol 1 No 3 ISSN 2442-5826.
- Ramadhani, Syaifudin., Urifatun, Anis., dan Siti, Tazkiyatul, Masruro. 2013. *Rancang Bangun Sistem Informasi Geografis Layanan Kesehatan di Kecamatan Lamongan Dengan PHP MySQL*. Jurnal Teknik Vol 5 No 2 ISSN : 2085-0859.
- Riestiana, Meita., dan Sukadi. 2014. *Sistem Informasi Penggajian Pada Commenditaire Vennontschap (CV) RGL Bordir Dan Konveksi Pacitan*. Journal Speed – Sentra Penelitian Engineering Dan Edukasi Vol 6 No 4 ISSN : 1979-9330 (Print)- 2088-014 (Online).
- Risti, Ongki., dan Berliana Kusuma Riasti. 2013. *Pembuatan E-Commerce Pada Toko Velg Mobil Limited Edition Berbasis Openchart*. Seminar Riset Unggulan Nasional Informatika Dan Komputer FTI UNSA Vol 2 No 1 ISSN : 2302-1136.
- Sholihin, Miftahus., Nurul, Fuad., dan Nurul, Khamiliyah. 2013. *Sistem Pendukung Keputusan Warga MPenerima Jamkesmas Dengan Metode Fuzzy Tsukamoto*. Jurnal Teknik Vol 5 No 2 ISSN : 2085-0859.
- Marjito., dan Gina Tesaria. 2015. *Aplikasi Penjualan Online Berbasis Android*. Jurnal Computech & Bisnis, Vol.10 No.1, ISSN : 2442-4943.

Syakur, Muhammad Luthfan. 2014. *Sistem Informasi Penyewaan Lapangan Futsal Pada Grindulu Futsal Pacitan*. Indonesia Journal On Networking And Security Vol 3 No 4 ISSN : 2302-5700 (Print) – 3254-6654 (Online).