

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI KARYAWAN

PADA PERUSAHAAN VISION MEDIA



Diajukan Oleh:

MUHAMMAD CHIKAL JULIO MARCO

021210002

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

PALEMBANG

2024

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI

INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI KARYAWAN

PADA PERUSAHAAN VISION MEDIA



Diajukan Oleh:

MUHAMMAD CHIKAL JULIO MARCO

021210002

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

PALEMBANG

2024


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

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD CHIKAL JULIO MARCO
NOMOR POKOK : 021210002
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI
KARYAWAN PADA PERUSAHAAN
VISION MEDIA

Tanggal: 18 November 2024

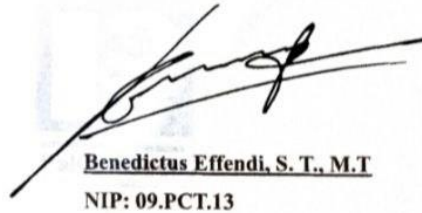
Pembimbing,



31/11/24

Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
NIDN: 0215028002

Mengetahui,
Rektor



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

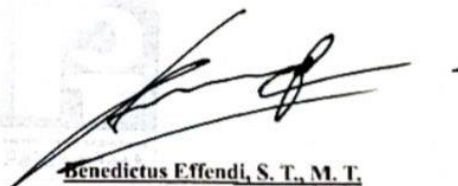
NAMA : MUHAMMAD CHIKAL JULIO MARCO
NOMOR POKOK : 021210002
PROGRAM STUDI : SISTEM INFORMASI
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU
JUDUL : PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI
KARYAWAN PADA PERUSAHAAN
VISION MEDIA

Tanggal: 6 Desember 2024
Penguji

Menyetujui,
Rektor



Yesi Sriveni, M. Kom.
NIDN: 0218038904



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

MOTTO:

“Bersama Menuju Kesempurnaan”

Kupersembahkan Kepada:

- Kedua Orang Tua Tercinta
- Nenek, Tante, dan Om Tercinta
- Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng.
Selaku Dosen Pembimbing Yang Saya Hormati
- Semua Keluarga Yang Sudah Terlibat, Membantu dan Memberikan Motivasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini dengan baik dan Insya Allah tepat waktu. Laporan ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan program pendidikan di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech serta sebagai bentuk tanggung jawab penulis dalam pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di Perusahaan Vision Media.

Penulis menyadari bahwa laporan ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi perbaikan di masa mendatang.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi pembaca serta diharapkan dapat memberikan kontribusi positif bagi pengembang ilmu pengetahuan. Terima kasih.

Dalam Penyusunan laporan ini, penulis mendapatkan bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

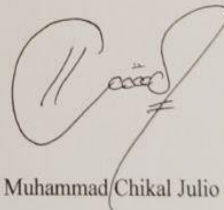
1. Benedictus Effendi, S. T., M. T., sebagai ketua Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
2. Dini Hari Pertiwi S. Kom., M. Kom sebagai ketua Program Studi Sistem Informasi di Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech.
3. Atin Triwahyuni, S.T., M.Eng. Selaku dosen pembimbing yang saya hormati dari Institut Teknologi dan Bisnis Palcomtech, yang telah memberikan

bimbingan, arahan, serta saran yang sangat berarti bagi penulis selama proses PKL dan penyusunan laporan ini.

4. Santi Agustina, A.Md, selaku pembimbing dari Perusahaan Vision Media, yang telah memberikan kesempatan, dukungan, serta wawasan yang berharga selama pelaksanaan PKL.
5. Kedua orang tua serta keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, dukungan, serta motivasi yang tiada henti.
6. Teman-teman dan rekan kerja yang telah memberikan bantuan dan kerja sama yang baik selama PKL berlangsung.

Palembang, 18 November 2024

Penulis



Muhammad Chikal Julio Marco

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	i
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI.....	ii
HALAMAN MOTTO:	iii
HALAMAN KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN DAFTAR ISI	vi
HALAMAN DAFTAR GAMBAR	ix
HALAMAN DAFTAR TABEL	x
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	13
1.1 Latar Belakang	13
1.2. Ruang Lingkup PKL	14
1.3 Tujuan Dan Manfaat PKL.....	15
1.3.1 Tujuan	15
1.3.2 Manfaat	15
1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa.....	15
1.3.2 Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL	16
1.3.3 Manfaat Bagi Akademik	16
1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL	16
1.4.1 Tempat PKL	16
1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL	16
1.5 Teknik Pengumpulan Data	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	20
2.1 Landasan Teori.....	20
2.2 Gambaran Umum Perusahaan.....	24
2.2.1 Sejarah Perusahaan	24
2.2.2 Struktur Organisasi dan Tugas Wewenang	26
2.2.3 Uraian Kegiatan	28
BAB III PEMBAHASAN.....	20

3.1 Hasil Pengamatan	30
3.1.1 Prosedur Yang Berjalan.....	30
3.2 Evaluasi dan Pembahasan.....	33
3.2.1 Evaluasi.....	33
3.2.2 Pembahasan	35
3.2.3 Pemodelan Proses	35
3.2.4 Perancangan <i>Database</i>	40
BAB IV PENUTUP.....	20
4.1. Simpulan	48
4.2. Saran	48
DAFTAR PUSTAKA	xii
LAMPIRAN.....	xiii

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Vision Media.....	1
Gambar 3.1 <i>Flowchart</i> Prosedur Yang Berjalan.....	2
Gambar 3.2 <i>Use Case Diagram</i>	3
Gambar 3.3 <i>Activity Diagram</i> Karyawan	4
Gambar 3.4 <i>Activity Diagram</i> Administrasi.....	5
Gambar 3.5 <i>Class Diagram</i>	6
Gambar 3.6 Halaman <i>Login</i>	7
Gambar 3.7 Halaman <i>Dashboard</i>	8
Gambar 3.8 Halaman <i>List Absensi</i>	9
Gambar 3.9 Halaman Arsip Absensi.....	10
Gambar 3.10 Halaman <i>Dashboard</i>	11
Gambar 3.11 Halaman <i>List Absensi</i>	12
Gambar 3.12 Halaman Arsip Absensi.....	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	1
Tabel 3.1 Tabel <i>Users</i>	2
Tabel 3.2 Tabel Absen.....	3
Tabel 3.3 Tabel Absensi <i>Backup</i>	4

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 Nilai 6. *Form* Absensi dari Perusahaan (*fotocopy*)
7. Lampiran 7. *Form* Kegiatan Harian PKL (*fotocopy*)
8. Lampiran 8. *Form* Revisi (asli)

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi dan teknologi telah membawa perubahan yang signifikan, salah satunya adalah kemajuan dalam sistem kerja yang kini semakin terkomputerisasi di berbagai perusahaan. Baik instansi pemerintah maupun swasta kini sangat bergantung pada teknologi dan perangkat komputer untuk mendukung kinerja mereka, terutama dalam hal pengolahan data yang lebih cepat, mudah dan efisien. (Stenovic, 2017:1).

Sistem informasi merupakan sejumlah komponen yang dimana komponen itu saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai sebuah tujuan yang diharapkan. (Anjelita & Rosiska, n.d., 2019).

Vision Media adalah perusahaan yang bergerak di bidang penyedia jasa layanan rental multimedia. Dengan jumlah karyawan saat ini sebanyak 9 orang, terdiri dari 8 karyawan dan 1 administrasi, perusahaan menghadapi tantangan dalam mengelola kehadiran karyawan, terutama dengan beragam tugas operasional yang harus dijalankan setiap hari. Manajemen kehadiran menjadi tantangan tersendiri karena hingga saat ini perusahaan masih menggunakan sistem manual dalam proses absensi mereka.

Metode yang digunakan hanya melalui grup *WhatsApp* dan *Whiteboard*, sehingga sering terjadi kecurangan data kehadiran. Sebagai contoh, ketika karyawan tidak ikut berpartisipasi dalam proyek pemasangan videotron, saat hari

pembagian gaji tiba, karyawan yang tidak ikut bekerja akan membohongi pihak administrasi dengan mengatakan bahwa mereka ikut bekerja. Akibatnya mereka tetap mendapatkan gaji penuh tanpa potongan. Sistem gaji di perusahaan Vision Media saat ini didasarkan pada kehadiran dan partisipasi mereka dalam proyek pemasangan videotron.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan suatu sistem yang dapat mencatat dan mengelola absensi karyawan secara otomatis, mudah dan diharapkan lebih akurat. Proyek pembuatan aplikasi absensi karyawan berbasis web di Vision Media diinisiasi untuk menjawab kebutuhan ini. Aplikasi ini diharapkan dapat memudahkan proses pencatatan kehadiran, meningkatkan akurasi data, dan mengurangi beban administrasi.

Berdasarkan uraian diatas. Maka, penulis mengambil judul Perancangan Aplikasi Absensi Karyawan Pada Perusahaan Vision Media.

1.2. Ruang Lingkup PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang dilaksanakan di Perusahaan Vision Media ini fokus pada pembuatan aplikasi absensi karyawan berbasis web. Ruang lingkup pekerjaan mencakup:

- 1) Perancangan sistem absensi karyawan yang dapat mencatat kehadiran, dan ketidakhadiran.

- 2) Akses aplikasi hanya bisa dilakukan oleh karyawan dan admin Vision Media. Pihak administrasi dapat mengelola hampir seluruh aplikasi sedangkan, karyawan hanya mengisi daftar hadir dan melihat data kehadiran mereka sendiri.
- 3) Desain Perancangan aplikasi absensi karyawan berbasis web ini menggunakan bahasa pemrograman *PHP* dan menggunakan media penyimpanan data *MySQL*.
- 4) Alat bantu perancangan sistem adalah *use case diagram*, *activity diagram*, dan *class diagram* untuk mendokumentasikan alur sistem.
- 5) Editor kode yang digunakan adalah *Visual Studio Code*.
- 6) *XAMMP* untuk menyediakan server lokal dan pengelolaan basis data *MySQL*.
- 7) Data yang diolah adalah data absensi, data absensi *backup*, dan data *users*.

1.3 Tujuan Dan Manfaat PKL

1.3.1 Tujuan

Tujuan dari pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) ini adalah merancang aplikasi absensi karyawan pada perusahaan Vision Media.

1.3.2 Manfaat

1.3.1 Manfaat Bagi Mahasiswa

- 1) Meningkatkan kemampuan dalam merancang dan mengembangkan aplikasi absensi berbasis web.
- 2) Memperoleh pengalaman langsung dalam menerapkan teori yang telah dipelajari di dunia kerja.

- 3) Memenuhi kewajiban bagi mahasiswa program studi Sistem Informasi untuk melaksanakan Praktik Kerja Lapangan sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi.

1.3.2. Manfaat Bagi Perusahaan Tempat PKL

- 1) Perusahaan mendapatkan sistem absensi yang diharapkan lebih baik, efektif, dan efisien.
- 2) Membantu perusahaan dalam mencatat kehadiran karyawan secara *real-time*.

1.3.3 Manfaat Bagi Akademik

- 1) Menyediakan studi kasus nyata dalam penerapan sistem teknologi informasi di perusahaan.
- 2) Memperkuat hubungan antara perguruan tinggi dan dunia industri.

1.4 Tempat dan Waktu Pelaksanaan PKL

1.4.1 Tempat PKL

PKL dilaksanakan di Perusahaan Vision Media Yang berada di JL. Residen Abdul Rozak Komplek PHDM No. 83, Palembang, Sumatra Selatan. Sebuah perusahaan yang bergerak di bidang penyewaan multimedia. Vision Media memiliki kebutuhan untuk merancang sistem absensi yang lebih baik untuk mendukung operasional perusahaan.

1.4.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan kurang lebih selama satu bulan, dimulai tanggal 1 Agustus 2024 hingga 31 Agustus 2024. Waktu pelaksanaan ini

disesuaikan dengan kalender akademik, kebutuhan proyek dan ketersediaan perusahaan untuk menerima mahasiswa/i magang.

1.5 Teknik Pengumpulan Data

Dalam pelaksanaan PKL, beberapa teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi:

1. Observasi

Observasi adalah *study* yang disengaja dan sistematis tentang fenomena-fenomena sosial dan gejala-gejala psikis dengan jalan pencatatan dan pengamatan. (Pradipta, 2017:51).

Berdasarkan observasi langsung yang dilakukan di perusahaan Vision Media, ditemukan bahwa sistem absensi yang digunakan sebelumnya masih menggunakan metode manual, yakni dengan pencatatan kehadiran karyawan melalui kertas atau *whiteBoard*. Proses ini cukup memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan pencatatan, terutama dalam hal ketidakhadiran atau izin. Dari pengamatan ini, dapat disimpulkan bahwa diperlukan sebuah sistem absensi berbasis web yang diharapkan lebih efisien dan mudah diakses oleh karyawan dan manajemen perusahaan. Dengan sistem berbasis web, data absensi dapat dicatat secara *real-time* dan meminimalisir *human error*.

menunjukkan bahwa responden bersedia bekerja sama, bersedia menjawab pertanyaan dan memberi data sesuai dengan pikiran dan keadaan yang sebenarnya. (Pradipta, 2017:52).

2. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan informasi dengan cara mengajukan sejumlah pertanyaan secara lisan untuk dijawab secara lisan juga. Ciri utama dari wawancara adalah kontak langsung dengan tatap muka antara pencari informasi (*Interviewer*) dan sumber informasi (*Interviewee*). Untuk memperoleh informasi yang tepat dan objektif, setiap *Interviewer* harus mampu menciptakan hubungan baik dengan *Interviewee* atau responden atau mengadakan *report*, ialah suatu situasi psikologis yang menunjukkan bahwa responden bersedia bekerja sama, bersedia menjawab pertanyaan dan memberi data sesuai dengan pikiran dan keadaan yang sebenarnya. (Pradipta, 2017:52).

Berdasarkan hasil wawancara, didapatkan informasi bahwa perusahaan Vision Media saat ini belum memiliki sistem absensi yang benar-benar akurat, atau masih menggunakan cara tradisional seperti pencatatan manual menggunakan grup *WhatsApp* dan *Whiteboard*.

Wawancara dilakukan dengan salah satu karyawan di perusahaan Vision Media.

3. Studi Pustaka

Studi pustaka atau kepustakaan dapat diartikan sebagai serangkaian kegiatan yang berkenaan dengan metode pengumpulan data pustaka, membaca dan mencatat serta mengolah bahan penelitian. (Supriyadi, 2017:85).

Berdasarkan studi pustaka, didapatkan informasi mengenai teknologi dan platform yang dapat digunakan untuk membangun aplikasi absensi, seperti

penggunaan *framework* berbasis web dan integrasi dengan *database* untuk pengolahan data absensi karyawan.

4. Dokumentasi

Menurut Silaen (2018:160) Dokumentasi adalah peninggalan tertulis mengenai data berbagai kegiatan atau kejadian dari suatu organisasi yang dari segi relatif belum terlalu lama. Jika peninggalan tertulis yang relatif cukup lama maka berubah menjadi bukti-bukti historis mengenai keadaan atau peristiwa masa lalu. Konsensus mengenai durasi waktu sulit ditentukan karena tergantung dari jenis peninggalan tersebut. Dokumen yang digunakan dapat berupa laporan.

Dalam proses dokumentasi, penulis mendapatkan data-data absensi perusahaan seperti, proses absensi yang ada di grup *WhatsApp* dan *whiteboard*.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Landasan Teori

Mencakup teori-teori yang relevan dengan pengembangan aplikasi absensi karyawan berbasis web di perusahaan Vision Media. Teori-teori ini dijadikan landasan untuk membangun sistem absensi yang efisien dan mudah dioperasikan.

1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah suatu interaksi antara sistem dan pelaku yang memiliki alur yang kemudian akan diterapkan pada sebuah sistem yang akan dibuat. Interaksi ini nantinya akan menjadi dasar perintah dimana ketika pelaku melakukan tindakan maka sistem akan meresponnya. *Use Case Diagram* juga dapat dikatakan sebagai gambaran pola yang akan digunakan ketika proses interaksi terjadi. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem ini berinteraksi dengan dunia luar. *Use Case Diagram* dapat digunakan untuk memperoleh kebutuhan sistem dan memahami bagaimana sistem dan memahami bagaimana sistem seharusnya bekerja (Nugroho et al.,2017).

2. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan sebuah gambaran atau visualisasi dari kegiatan terjadi didalam sistem. Menjelaskan bagaimana sistem merespon dan menampilkan hasil dari perintah mulai dari urutan kegiatannya. *Activity Diagram* menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana setiap alir berawal, keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana suatu aktivitas berakhir. *Activity Diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa kegiatan. Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *Use Case* atau lebih (Nugroho et al., 2017).

3. Class Diagram

Menurut (Wira et al., 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.

4. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah sistem dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu (Yanuardi & Permana, 2019).

Sistem aplikasi absensi yang akan dikembangkan pada perusahaan Vision Media adalah bagian dari sistem Informasi yang berfokus pada pencatatan kehadiran karyawan.

5. Database Management System (DBMS)

Database Management System (DBMS) adalah sebuah sistem *software* yang memungkinkan *user* untuk mendefinisikan, membuat, menjaga, dan memiliki akses ke basis data (*Connolly dan Begg, 2010:66*),

6. Absensi

Erna dalam Fadila & Septiana (2019) mengungkapkan bahwa absensi ialah kegiatan rutin yang dilakukan oleh karyawan untuk membuktikan bahwa karyawan tersebut hadir atau tidak hadir dalam bekerja pada perusahaan tersebut.

7. Website

Pengertian *Website* menurut Sebok, dkk (2018:70) adalah kumpulan halaman yang saling terhubung yang didalamnya terdapat beberapa item seperti dokumen dan gambar yang tersimpan di dalam *web server*.

8. PHP




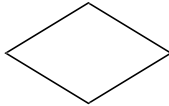

Menurut Supono & Putratama (2018:1) *Hypertext Preprocessor (PHP)* adalah suatu bahasa pemrograman yang digunakan untuk menterjemahkan basis data kode program menjadi kode mesin yang dapat dimengerti oleh komputer yang bersifat *server-side* yang ditambahkan ke *HTML*.

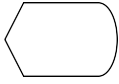
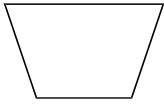
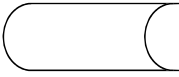

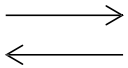
9. Flowchart (Diagram Alir)

Flowchart yaitu aliran diagram yang menyatakan urutan proses atau instruksi dan hubungan antara proses atau instruksi yang satu dengan proses instruksi lainnya yang diekspresikan dalam bentuk gambar simbol tertentu dan pernyataan instruksi atau logika program. *Flowchart* memiliki tujuan untuk menggambarkan suatu tahapan penyelesaian masalah secara sederhana, rapi, dan jelas menggunakan simbol standar, Anthony (2018:15).

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *flowchart* yang dapat dilihat pada tabel 2.1.

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No	Simbol	Fungsi
1	Terminal 	Menyatakan permulaan atau akhir sesuatu program.
2	<i>Input/Output</i> 	Menyatakan proses input atau output tanpa tergantung jenis peralatannya.
3	<i>Process</i> 	Menunjukkan 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>Offline Storage</i> 	Menunjukkan bahwa data di dalam simbol ini akan disimpan.

No	Simbol	Fungsi
6	<p><i>Display</i></p> 	Menyatakan peralatan <i>output</i> yang
7	<p><i>Manual Operation</i></p> 	Menunjukkan proses pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer.
8	<p><i>Online Storage</i></p> 	Menyatakan <i>input</i> yang berasal dari disk atau disimpan ke <i>disk</i> .
9	<p><i>Document</i></p> 	Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui printer).
10	<p><i>Flow</i></p> 	Menyatakan jalannya arus suatu proses.

Sumber: Anthony (2018:18)

2.2 Gambaran Umum Perusahaan

Untuk lebih tepatnya, penulis menguraikan gambaran umum dari perusahaan Vision Media sebagai berikut.

2.2.1 Sejarah Perusahaan

Perusahaan Vision Media didirikan pada tahun 2007 dengan tujuan menyediakan layanan multimedia yang handal bagi masyarakat dan perusahaan. Sejak awal berdiri, perusahaan ini berkomitmen untuk menyediakan peralatan teknologi terbaru dan dukungan teknis yang maksimal bagi kliennya. Dalam kurun waktu satu dekade, Vision Media telah berhasil membangun reputasi sebagai salah satu

penyedia layanan multimedia terkemuka di Sumatera Selatan, dengan fokus pada rental videotron, peralatan konferensi, dan sistem visual lainnya.

Perusahaan memulai operasinya dengan hanya menyediakan perangkat videotron untuk acara-acara kecil. Namun, seiring dengan peningkatan permintaan, Vision Media terus memperluas portofolio layanannya. Kini, Vision Media melayani berbagai jenis acara dengan dukungan teknis yang profesional dan berkualitas tinggi.

Vision Media merupakan penyedia layanan rental multimedia yang menawarkan berbagai produk dan layanan untuk acara dalam skala kecil hingga besar. Perusahaan menyediakan solusi multimedia seperti videotron, proyektor, layar LED, TV dengan berbagai ukuran, dan perangkat presentasi lainnya yang diperlukan untuk berbagai jenis acara. Dengan pengalaman lebih dari satu dekade, Vision Media terus berinovasi dalam menyediakan produk dan layanan berbasis teknologi canggih. Perusahaan ini juga didukung oleh tim teknis yang profesional, yang selalu siap memberikan dukungan teknis selama pelaksanaan acara.

Perusahaan juga mempunyai Visi dan Misi sebagai berikut:

Visi Perusahaan Vision Media adalah menjadi penyedia layanan multimedia terkemuka di Indonesia khususnya di Sumatera Selatan yang memberikan solusi teknologi terbaik dan inovatif dalam bidang rental multimedia. Perusahaan berkomitmen untuk terus memberikan layanan berkualitas dan memenuhi kebutuhan pelanggan dengan standar profesionalisme yang tinggi.

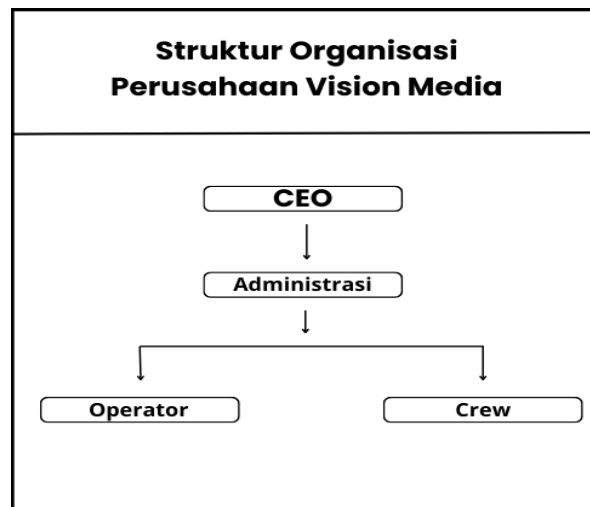
Misi Perusahaan Vision Media adalah:

1. Menyediakan layanan multimedia yang lengkap dan berkualitas tinggi untuk berbagai jenis acara.
2. Mengutamakan kepuasan pelanggan melalui layanan yang tepat waktu, dukungan teknis yang profesional, dan solusi multimedia yang inovatif.
3. Terus berinovasi dalam mengadopsi teknologi baru guna memenuhi kebutuhan multimedia yang terus berkembang.
4. Mengembangkan sumber daya manusia yang kompeten dan berpengalaman di bidang multimedia.
5. Membangun hubungan jangka panjang dengan pelanggan dan mitra bisnis melalui layanan yang handal dan profesional.

2.2.2 Struktur Organisasi dan Tugas Wewenang

Menurut Sutarto dalam (Muljawan, 2019) struktur organisasi merupakan rangkaian hubungan satuan-satuan organisasi yang mana dalam hal ini terdiri atas kedudukan, wewenang, serta tugasnya masing-masing yang memiliki fungsi tertentu dan bersifat utuh.

Berikut Struktur Organisasi Perusahaan Vision Media yang dapat dilihat pada gambar 2.1 beserta uraian tugas dan wewenang masing-masing:



Sumber: *Vision Media*

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Perusahaan Vision Media

1) CEO (*Chief Executive Officer*)

Sebagai pimpinan tertinggi perusahaan, CEO bertanggung jawab atas perencanaan strategis dan pengambilan keputusan penting di perusahaan. CEO juga berperan dalam menjaga kelancaran hubungan dengan klien dan memantau kinerja seluruh tim di Vision Media.

2) Staf Administrasi

Mengelola administrasi umum perusahaan, termasuk pengelolaan keuangan, penyusunan laporan bulanan, surat jalan, serta pencatatan absensi karyawan. Staf administrasi juga bertanggung jawab dalam pengolahan data kehadiran karyawan melalui sistem absensi.

3) Operator

Operator bertanggung jawab atas seluruh peralatan yang digunakan dalam acara. Operator mengoordinasikan instalasi dan pengaturan audio visual di lapangan dan bertanggung jawab mengatur dan memainkan tampilan videotron selama acara berlangsung, serta memantau dan memastikan peralatan berfungsi dengan baik.

4) Crew

Bertugas dan bertanggung jawab untuk membawa peralatan multimedia dari mulai pemasangan hingga pembongkaran videotron, mendukung operasi teknis dan manual yang diperlukan dalam pekerjaan.

2.2.3 Uraian Kegiatan

Berdasarkan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) yang telah dilaksanakan dalam waktu hampir 1 bulan, mulai tanggal 01 Agustus 2024 sampai dengan 30 Agustus 2024 di perusahaan Vision Media. Pada tahap awal, penulis mendapatkan banyak arahan dari administrasi dan pimpinan perusahaan Vision Media, Penulis juga dikenalkan dengan beberapa karyawan yang akan bekerja sama selama masa PKL.

Penulis melakukan observasi terhadap sistem absensi manual yang sedang berjalan di perusahaan Vision Media. Observasi ini bertujuan untuk memahami proses absensi dan mengumpulkan informasi.

Setelah mendapatkan informasi yang cukup, penulis mulai melakukan pembuatan desain awal aplikasi dan memulai melakukan pengembangan aplikasi

menggunakan bahasa pemrograman seperti, *PHP*, *MySQL*, dan *Bootstrap* untuk tampilan.

Pada masa akhir Praktik Kerja Lapangan (PKL) penulis menyusun laporan yang mencakup keseluruhan proses, mulai dari pengamatan awal, pengembangan aplikasi, hingga evaluasi sistem absensi yang telah dibuat.

BAB III

PEMBAHASAN

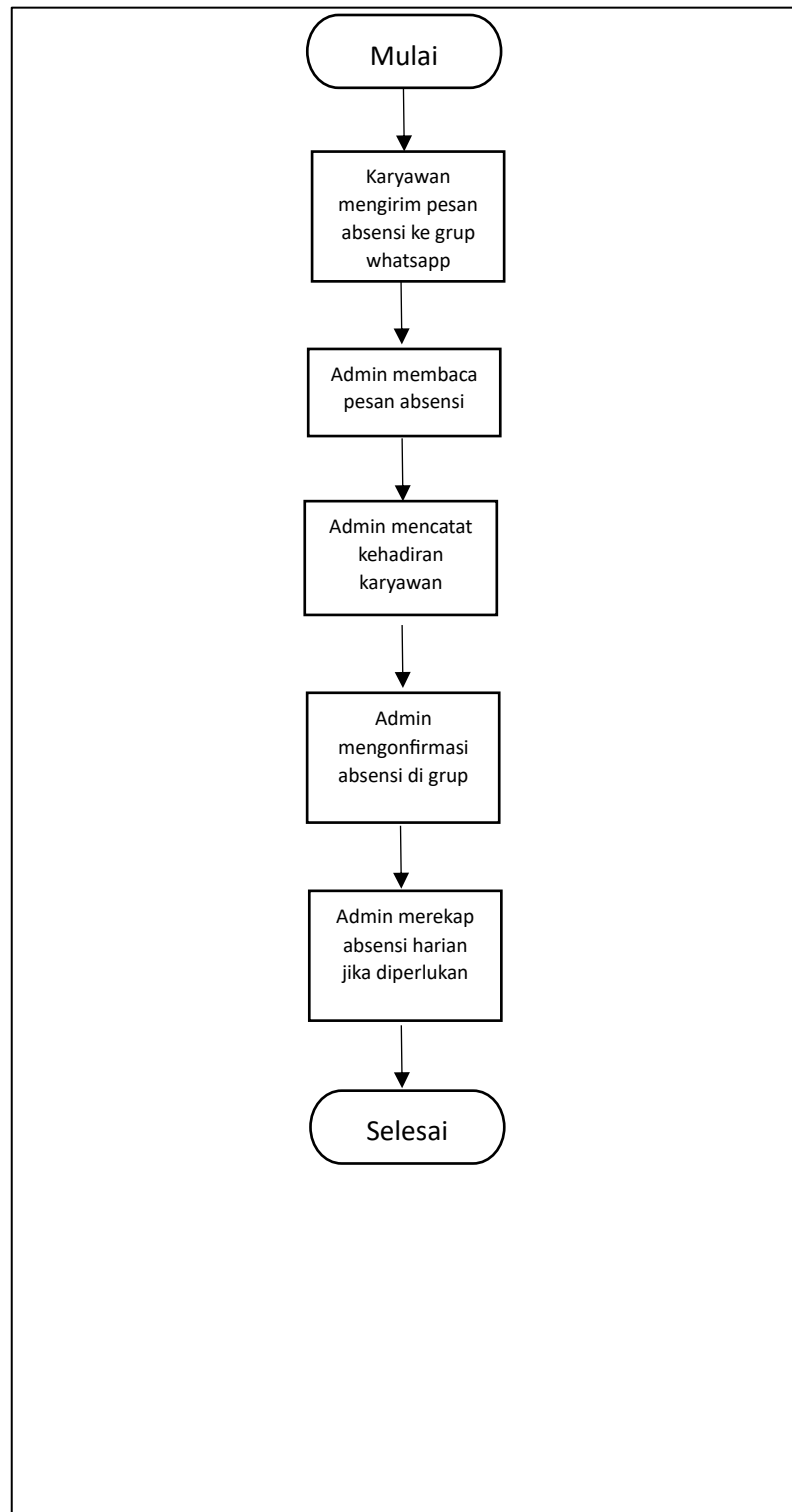
3.1 Hasil Pengamatan

Perusahaan Vision Media saat ini belum menerapkan sistem absensi karyawan yang benar-benar akurat. Sebelumnya, pihak administrasi hanya melakukan sistem absensi melalui tatap muka dengan karyawan secara langsung dan grup *WhatsApp*. Dengan sistem absensi yang masih manual saat ini, sering terjadi kecurangan data kehadiran di saat proses pembagian gaji.

Dengan implementasi aplikasi absensi berbasis web, diharapkan dapat membantu meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam mengelola data absensi dan mengurangi tindak kecurangan yang dilakukan oleh karyawan. Aplikasi ini diharapkan dapat memungkinkan pencatatan absensi secara otomatis dan perhitungan gaji yang tepat untuk karyawan.

3.1.1 Prosedur Yang Berjalan

Berikut adalah prosedur yang berjalan pada perusahaan Vision Media yang digambarkan dengan *flowchart* pada gambar 3.1.



Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.1 *Flowchart* Prosedur yang Berjalan

Berikut adalah penjelasan dari flowchart yang sedang berjalan:

1. Mulai

Prosedur absensi dimulai setiap hari ketika karyawan perlu melaporkan kehadiran mereka.

2. Karyawan Mengirim Pesan Absensi ke Grup *WhatsApp*

Setiap karyawan wajib mengirimkan pesan absensi di grup *WhatsApp* perusahaan. Pesan ini mencantumkan informasi seperti nama dan status kehadiran.

3. Admin Membaca Pesan Absensi

Admin perusahaan bertugas memantau grup *WhatsApp* untuk mengecek pesan absensi yang dikirimkan oleh masing-masing karyawan.

4. Admin Mencatat Kehadiran Karyawan

Setelah membaca pesan dari karyawan, admin mencatat absensi tersebut secara manual, biasanya dalam buku atau papan tulis putih untuk memudahkan dokumentasi dan pelacakan.

5. Admin Mengonfirmasi Absensi di Grup

Untuk memastikan bahwa absensi sudah diterima, admin memberikan tanda konfirmasi berupa balasan atau tanda cek di grup *WhatsApp*. Hal ini juga berfungsi sebagai bukti bahwa data absensi karyawan telah dicatat.

6. Admin Merekap Absensi Harian (Jika Diperlukan)

Di akhir hari atau bulan, admin dapat merekap data absensi harian yang telah dikumpulkan. Rekap ini digunakan untuk laporan bulanan atau kebutuhan lainnya.

7. Selesai

Proses absensi berakhir setelah data absensi semua karyawan dikonfirmasi dan dicatat oleh admin.

3.2 Evaluasi dan Pembahasan

3.2.1 Evaluasi

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap sistem absensi di perusahaan Vision Media, ditemukan bahwa absensi karyawan belum dilakukan secara akurat dan masih menggunakan cara-cara tradisional seperti pencatatan manual. Hal ini menyebabkan sejumlah kendala yang mempengaruhi efektivitas dan efisiensi manajemen absensi karyawan. Beberapa permasalahan dan kendala yang teridentifikasi meliputi:

1) Kurangnya Akurasi dalam pencatatan

Pencatatan absensi manual sering kali rentan terhadap kesalahan, baik yang disebabkan oleh *human error* maupun ketidakmampuan sistem untuk memverifikasi kehadiran secara otomatis.

2) Proses Yang Lambat dan Tidak Efisien

Absensi manual memerlukan waktu yang lama karena data absensi yang tidak akurat, proses ini tidak hanya membuang waktu tetapi juga dapat menyebabkan penundaan dan kesalahpahaman dalam proses penggajian.

3) Sulitnya Akses dan Pemantauan Data

Sistem absensi manual tidak memberikan data yang dapat diakses dan dimonitor secara *real-time* oleh pihak administrasi. Akibatnya, kontrol terhadap kehadiran karyawan menjadi kurang optimal dan laporan absensi memerlukan waktu lebih lama untuk diporses.

Untuk mengatasi kendala-kendala tersebut, diusulkan rancangan perbaikan melalui penerapan aplikasi absensi berbasis web. Aplikasi ini diharapkan dapat memberikan solusi terhadap berbagai masalah yang dihadapi oleh perusahaan Vision Media, dengan rincian sebagai berikut:

(1) Implementasi Sistem Absensi Berbasis Web

Dengan penerapan aplikasi absensi berbasis web, pencatatan kehadiran karyawan dapat dilakukan secara digital dan otomatis. Sistem ini diharapkan akan meningkatkan akurasi, meminimalisirkan *human error* dan memungkinkan pencatatan absensi secara *real-time*.

(2) Kemudahan Akses Data dan Pelaporan

Aplikasi berbasis web akan memungkinkan manajemen untuk mengakses data secara *real-time* dari mana saja, serta menyederhanakan proses

pelaporan absensi karyawan dengan menyediakan data yang terstruktur dan mudah di pahami.

(3) Efisiensi Proses Penggajian

Efisien dalam proses penggajian akan mempercepat perhitungan gaji karyawan berdasarkan data kehadiran yang akurat, sehingga memperbaiki proses pembayaran dan mengurangi kesalahpahaman dalam proses penggajian.

(4) Solusi Berkelanjutan

Sistem Absensi berbasis web juga memungkinkan perusahaan untuk memantau dan mengevaluasi pola kehadiran karyawan secara lebih mendalam, memberikan dasar yang kuat untuk perencanaan dan pengelolaan sumber daya manusia yang lebih efektif.

3.2.2 Pembahasan

Dengan adanya masalah yang terjadi pada perusahaan Vision Media, maka penulis mengusulkan pembuatan aplikasi absensi berbasis web yang sederhana untuk perusahaan Vision Media agar mudah untuk digunakan.

1. Pemodelan Proses

Didalam perancangan aplikasi tersebut, penulis mengusulkan beberapa metode rancangan model yang berorientasi objek sebagai berikut.

1) *Use Case Diagram*

Use Case Diagram adalah representasi visual dari interaksi antara pengguna (aktor) dan sistem. Diagram ini menggambarkan fungsionalitas

utama sistem yang mencakup proses-proses yang dapat diakses oleh aktor. Pada aplikasi ini, aktor yang terlibat diantaranya adalah:

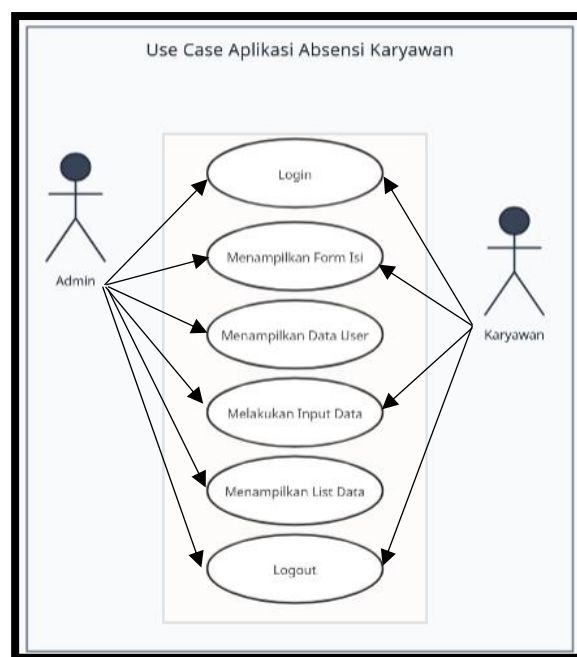
(1) Administrasi

Dapat melakukan pengelolaan data karyawan, melihat laporan absensi, dan mengelola arsip data.

(2) Karyawan

Dapat mengisi absensi dan melihat riwayat absensi mereka.

Berikut adalah *Use Case Diagram* yang bisa dilihat pada gambar 3.2



Sumber: Diolah Sendiri

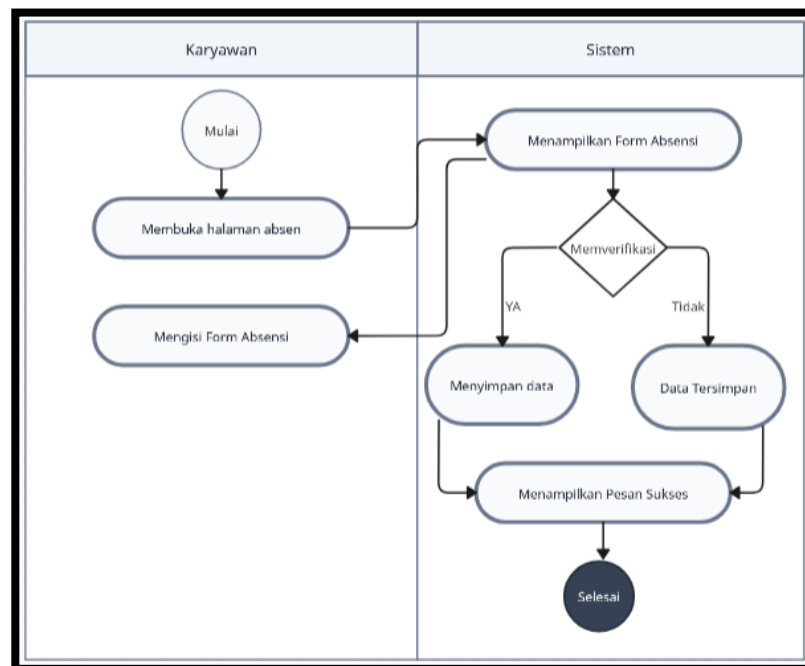
Gambar 3.2 Use Case Diagram

2) *Activity Diagram*

Activity Diagram menggambarkan alur aktivitas yang terjadi pada setiap *Use Case*. Diagram ini mengilustrasikan langkah-langkah proses yang dijalankan di dalam sistem, sehingga lebih mudah dipahami oleh pengembang maupun pengguna. Pada sistem ini, contoh aktivitas yang digambarkan meliputi:

- (1) Proses pengisian absensi oleh karyawan.
- (2) Proses pengecekan dan pengelolaan data absensi oleh administrasi.

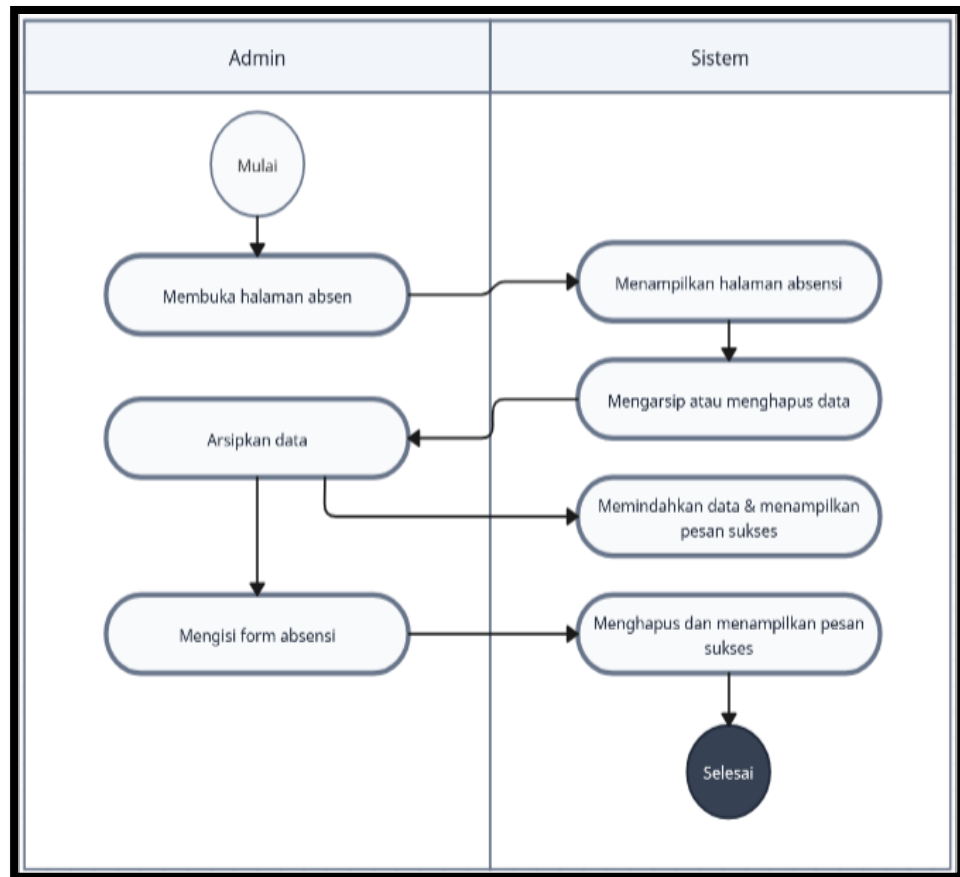
Berikut adalah *Activity Diagram* proses pengisian absen oleh karyawan dari sistem yang dirancang yang dapat dilihat pada gambar 3.3



Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.3 *Activity Diagram* Karyawan

Berikut adalah *Activity Diagram* proses pengecekan dan pengelolaan data absensi oleh administrasi dari sistem yang dirancang dapat dilihat pada gambar 3.4



Sumber: Diolah Sendiri

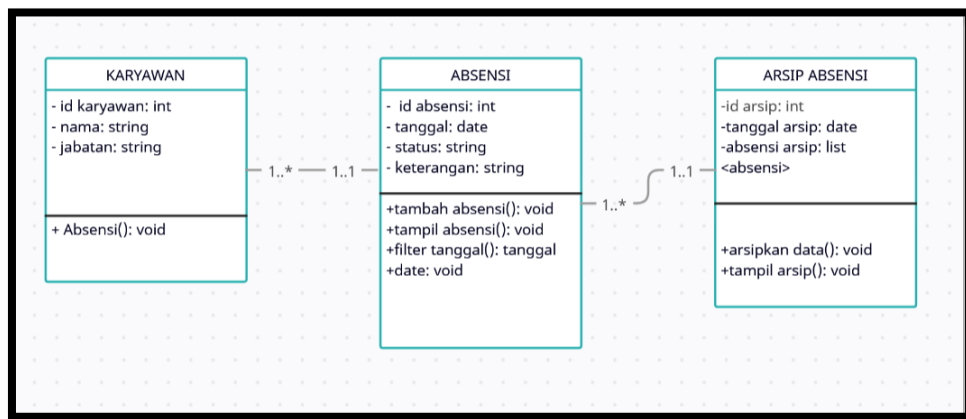
Gambar 3.4 Activity Diagram Administrasi

2. Pemodelan Data

Pemodelan data adalah proses mendefinisikan dan menganalisis struktur data yang diperlukan untuk mendukung proses bisnis dalam suatu sistem informasi. Dalam pemodelan data, hubungan antar data, dan aturan-aturan

terkait ditentukan sehingga data dapat dikelola, diakses, dan diperoleh secara efisien.

Berikut adalah *Class Diagram* dari aplikasi yang dibuat dapat dilihat pada gambar 3.5.



Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.5 Class Diagram Aplikasi Absensi

Berikut adalah penjelasan untuk gambar 3.5 *Class Diagram* pada aplikasi absensi karyawan ini menggambarkan struktur dari sistem, meliputi kelas-kelas utama yang digunakan dalam aplikasi. Diagram ini menjelaskan hubungan antar kelas, atribut yang dimiliki, dan operasi yang tersedia. Kelas utama yang ditampilkan dalam diagram meliputi:

1) Karyawan/*User*

Berisi atribut untuk informasi pengguna seperti id, nama, jabatan.

2) Absensi

Kelas ini menangani data kehadiran karyawan, termasuk atribut seperti tanggal, status, dan keterangan, serta operasi untuk menambah, memperbarui, dan menghapus data absensi.

3) Arsip Absensi

Mengelola data karyawan dan laporan absensi yang sudah di arsipkan, serta memiliki hubungan erat dengan kelas karyawan/user dan absensi untuk memproses data.

3. Perancangan *Database*

Perancangan basis data (*database*) digunakan untuk menentukan struktur dari tabel-tabel yang akan dibuat berisikan nama-nama *field*, *type field* dan ukurannya, dimana tabel-tabel digunakan untuk menampung data.

1) Tabel *Users*

Berikut ini adalah tabel *users* didalam aplikasi absensi karyawan pada perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Tabel *Users*

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>Id*</i>	<i>int(10)</i>	<i>Primary Key</i>
2	<i>User id**</i>	<i>Int(10)</i>	<i>Foreign Key</i>
3	<i>username</i>	<i>Varchar(30)</i>	<i>Nama Pengguna</i>
4	<i>password</i>	<i>Varchar(25)</i>	<i>Jabatan Pengguna</i>
5	<i>role</i>	<i>Enum (Karyawan, admin)</i>	<i>Level Pengguna</i>

2) Tabel Absensi

Berikut ini adalah tabel absensi dalam aplikasi absensi karyawan pada perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada tabel 3.2.

Tabel 3.2 Tabel Absensi

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>Id*</i>	<i>int(10)</i>	<i>Primary Key</i>
2	<i>User id**</i>	<i>Int(10)</i>	<i>Foreign key</i>
3	<i>nama</i>	<i>Varchar(30)</i>	<i>Nama Pengguna</i>
4	<i>jabatan</i>	<i>Varchar(25)</i>	<i>Jabatan Pengguna</i>
5	<i>waktu</i>	<i>Timestamp</i>	<i>Waktu</i>
6	<i>keterangan</i>	<i>Varchar(50)</i>	<i>Keterangan</i>
7	<i>tanggal</i>	<i>date</i>	<i>Tanggal Kehadiran</i>
8	<i>status</i>	<i>enum</i>	<i>Status Kehadiran</i>

3) Tabel Absensi Backup

Berikut ini adalah tabel absensi *backup* dalam aplikasi absensi karyawan pada perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada tabel 3.3.

Tabel 3.3 Tabel Absensi Backup

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
1	<i>Id*</i>	<i>int(10)</i>	<i>Primary Key</i>
2	<i>User id**</i>	<i>Int(10)</i>	<i>Foreign Key</i>
3	<i>nama</i>	<i>Varchar(30)</i>	<i>Nama Pengguna</i>
4	<i>jabatan</i>	<i>Varchar(25)</i>	<i>Jabatan Pengguna</i>

<i>No</i>	<i>Field</i>	<i>Type</i>	<i>Keterangan</i>
5	<i>waktu</i>	<i>Timestamp</i>	<i>Waktu</i>
6	<i>keterangan</i>	<i>Varchar(50)</i>	<i>Keterangan</i>
7	<i>tanggal</i>	<i>date</i>	<i>Tanggal Kehadiran</i>

Sumber: Diolah Sendiri

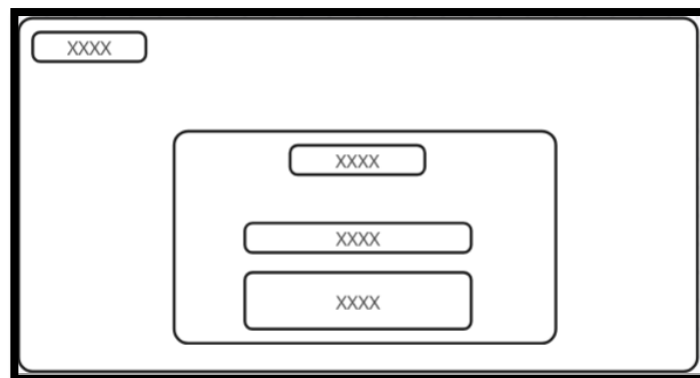
4. Desain *Interface*

Rancangan *Interface* atau desain antarmuka pengguna (UI) adalah proses untuk membangun tampilan atau gaya antarmuka pada perangkat lunak atau komputer. Tujuannya adalah untuk membuat antarmuka yang mudah digunakan.

Berikut adalah beberapa rancangan *Interface* yang ada di aplikasi absensi karyawan berbasis web pada perusahaan Vision Media.

1) Halaman *Login*

Berikut adalah tampilan halaman login pada aplikasi absensi karyawan di perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada gambar 3.6

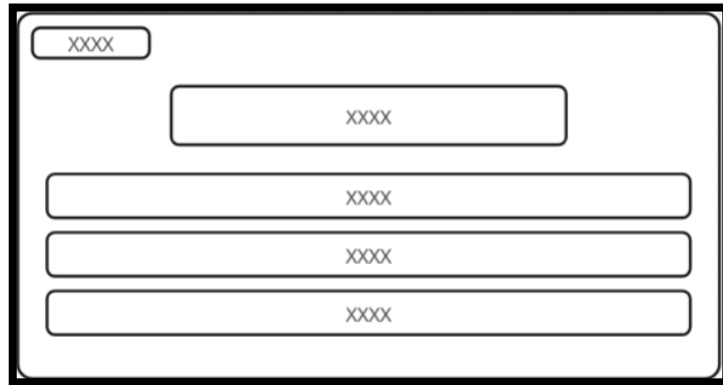


Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.6 Halaman *Login*

2) Halaman *Dashboard*

Desain halaman *Dashboard* tempat dimana para karyawan dan admin mengisi daftar kehadiran yang bisa dilihat pada gambar 3.7.

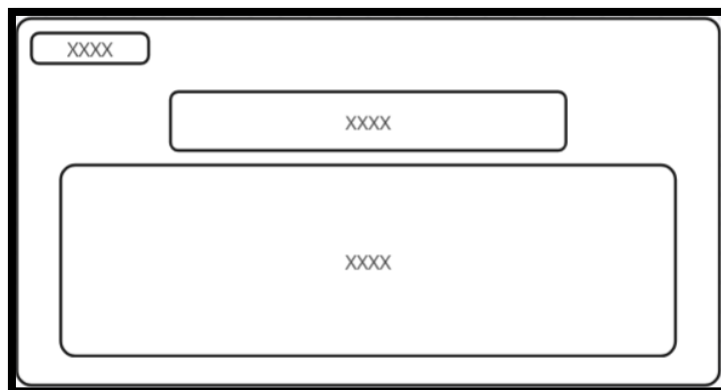


Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.7 Halaman *Dashboard*

3) Halaman *List Absensi*

Desain halaman *list absensi* ialah halaman kedua setelah karyawan dan admin mengisi daftar kehadiran yang dapat dilihat pada gambar 3.8.

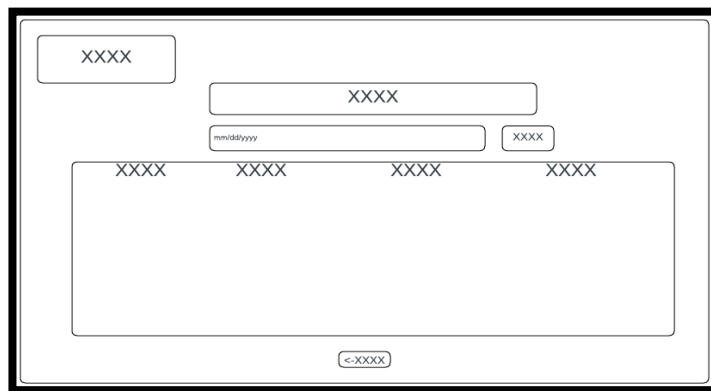


Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.8 Halaman *List Absensi*

4) Halaman Arsip Absensi

Halaman dimana tempat data yang tersimpan setelah admin dan karyawan mengisi daftar hadir, dan tersimpan sebagai arsip untuk di cek kemudian hari yang dapat dilihat pada gambar 3.9.



Sumber: Diolah Sendiri

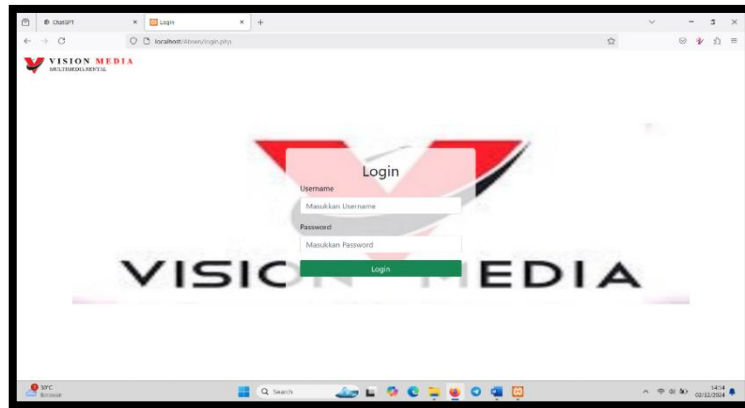
Gambar 3.9 Halaman Arsip Absensi

5. Hasil Desain *Interface*

Adapun hasil desain *interface* dari aplikasi yang diusulkan yaitu:

1) Halaman *Login*

Berikut ini adalah tampilan halaman *login* pada aplikasi absensi karyawan berbasis *web* di perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada gambar 3.10.

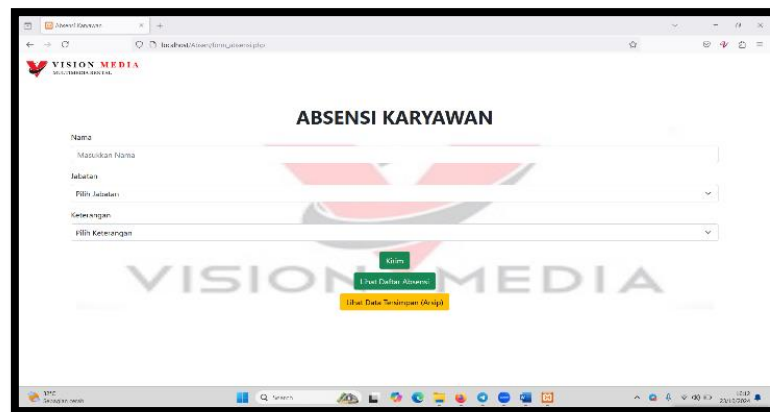


Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.10 Halaman Login

2) Halaman Dashboard

Berikut ini adalah tampilan halaman *dashboard* pada aplikasi absensi karyawan berbasis *web* di perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada gambar 3.11.

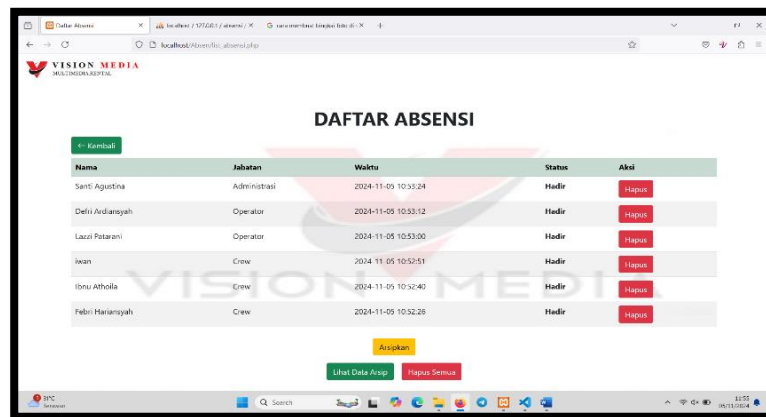


Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.11 Halaman Dashboard

3) Halaman List Absensi

Berikut ini adalah tampilan halaman *list* absen pada aplikasi absensi karyawan berbasis web di perusahaan Vision Media yang bisa dilihat pada gambar 3.12.



Nama	Jabatan	Waktu	Status	Aksi
Santi Agustina	Administrasi	2024-11-09 10:33:24	Hadir	Hapus
Defri Andarasyah	Operator	2024-11-09 10:33:12	Hadir	Hapus
Lazari Pitarani	Operator	2024-11-09 10:53:00	Hadir	Hapus
Iwan	Crew	2024-11-09 10:52:51	Hadir	Hapus
Ibnu Atholla	Crew	2024-11-09 10:52:40	Hadir	Hapus
Febri Hariansyah	Crew	2024-11-09 10:52:28	Hadir	Hapus

Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.12 Halaman *list* absensi

4) Halaman Arsip Absensi

Berikut ini adalah tampilan halaman Arsip absen pada aplikasi absensi karyawan berbasis web di perusahaan Vision Media pada gambar 3.13

VISION MEDIA
MULTIMEDIA BENTENG

ARSIP ABSENSI

mm/yy/yyyy

Nama	Jabatan	Status	Tanggal
Santi Agustina	Administrasi	Hadir	2024-11-05
Defni Ardiansyah	Operator	Hadir	2024-11-05
Luzul Patanara	Operator	Hadir	2024-11-05
Iwan	Crew	Hadir	2024-11-05
Ibnu Atholla	Crew	Hadir	2024-11-05
Febri Hartansyah	Crew	Hadir	2024-11-05
Dede Sulaiman	Crew	Hadir	2024-11-05
Igih	Operator	Hadir	2024-11-05
Dede Kuznandar	Crew	Hadir	2024-11-05

Sumber: Diolah Sendiri

Gambar 3.13 Halaman Arsip Absensi

BAB IV

PENUTUP

4.1. Simpulan

Berdasarkan hasil Praktik Kerja Lapangan (PKL), telah dilakukan sebuah perancangan aplikasi absensi karyawan pada perusahaan Vision Media berbasis web. Aplikasi ini mempunyai beberapa fitur yaitu, fitur login, fitur form absensi, fitur daftar absensi, dan fitur arsip absensi.

Aplikasi yang dirancang diharapkan dapat membantu perusahaan Vision Media dalam mengelola data absensi dan mengurangi beban administrasi.

4.2. Saran

Saran yang dapat diberikan dari penulis pada Aplikasi absensi karyawan berbasis web pada perusahaan Vision Media adalah sebagai berikut:

- 1) Sebelum aplikasi digunakan secara penuh, penting bagi perusahaan untuk memberikan pelatihan dan sosialisasi kepada seluruh karyawan agar dapat digunakan lebih optimal.
- 2) Aplikasi ini memerlukan pemeliharaan secara rutin dan evaluasi untuk memastikan sistem tetap berfungsi dengan baik. Perusahaan juga perlu siap melakukan pengembangan sesuai dengan kebutuhan di masa mendatang.
- 3) Perusahaan harus memastikan keamanan data karyawan dengan menerapkan protokol keamanan yang kuat serta menyiapkan sistem backup untuk mencegah hilangnya data.


- 4) Perusahaan dapat mempertimbangkan penambahan fitur seperti akses notifikasi otomatis atau fitur pengajuan cuti secara *online* untuk mempermudah operasional dan meningkatkan kenyamanan pengguna.

DAFTAR PUSTAKA

- Anjelita, P., & Rosiska, E. (2019). *E-Learning* Pada Smk Negeri 3 Batam.
- Anthony. (2018). *Pemrograman Komputer dengan Algoritma dan Flowchart*. Yogyakarta.
- Connolly, T. Beeg, C. (2010). *Sistem Basis Data: Pendekatan Praktis Untuk Desain, Implementasi, dan Manajemen*.
- Fadila & Septiana. (2019). Analisis Pengaruh Kehadiran Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan Pada PT. XYZ. *Jurnal Administrasi Bisnis*, Vol.7 No.2, Hal. 1-11.
- Muljawan, Asep. (2019). Struktur Organisasi Perguruan Tinggi Yang Sehat dan Efisien. *Jurnal Tahdzibi Manajemen Pendidikan Islam*. Vol 4(2), hal 67-76.
- Nugroho, I., Listiyono, H., & Anwar, S. N. *JURNAL COMASIE - VOL.04 NO.06 (2021) 41 (2017). PERANCANGAN UNIFIED MODELLING LANGUAGEAPLIKASI SARANA PRASARANA PENDUKUNG PARIWISATA KOTA SEMARANG* Isworo Nugroho 1, Hersatoto Listiyono 2, Sariyun Naja Anwar 3. 1, 90–95.
- Pradipta M. (2017). *Pengaruh Agresivitas Peserta Didik Terhadap Hasil Belajar Agama Islam di Smp Negeri 21 Bandar Lampung*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1439.
- Stenovic, T. (2017). *Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada PT Indah Subur Sejati*.
- Supriyadi, S. (2017). *Community Of Practitioners: Solusi Alternatif Berbagi Pengetahuan Antar Pustakawan. Lentera Pustaka: Jurnal Kajian Ilmu Perpustakaan, Informasi dan Kearsipan*, 2(2), 83.
- Sebok, dkk. (2018). *Pengembangan aplikasi web interaktif*. Yogyakarta: Penerbit Gramedia Pustaka Utama.
- Supono & Putratama. (2018). *Pemrograman Web dengan menggunakan PHP dan Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish.
- Silaen. (2018). *Metode Penelitian Sosial: Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Hal. 160.

Wira, D., Putra, T., & Andriani, R. (2019). *Unified Modelling Language (UML) dalam Perancangan Sistem Informasi Permohonan Pembayaran Restitusi SPPD*. 7(1).

Yanuardi, Y., & Permana, A. A. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada *PT. Secret Discoveries Travel and Leisure Berbasis Web*. *JIKA (Jurnal Informatika)*, 2(2).

	FORMULIR PENGAJUAN UJIAN PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-018

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Chital Julio Marco
 NPM : 021210002
 Program Studi : Sistem Informasi
 Semester : VII (tujuh)
 IPK : 3.21
 No. HP : 0853 7352 3075
 Judul Praktik Kerja Lapangan : Perancangan Aplikasi Absensi Pada Perusahaan Vision Media
 Dosen Pembimbing : Atin Triwahyuni, ST., M.Eng.

Dengan ini bersedia mengikuti Ujian Praktik Kerja Lapangan dan memenuhi semua persyaratan yang telah ditentukan oleh Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech.

Demikianlah surat pernyataan kesediaan mengikuti Ujian Ujian Praktik Kerja Lapangan ini saya ajukan. Atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Menyetujui
Ka Prodi SI S1/IF



()

Mengetahui
Pembimbing



(Atin Triwahyuni)

Palembang, 4 november 2024

Hormat Saya,



(M. Chital Julio)

Diceklis oleh BAAK Institut Teknologi Dan Bisnis Palcomtech

KELENGKAPAN UJIAN PKL			
Berkas Laporan PKL (2 rangkap)	<input type="checkbox"/>	Form Absensi PKL (asli)	<input type="checkbox"/>
Form Konsultasi Bimbingan (asli)	<input type="checkbox"/>	Form Nilai (asli)	<input type="checkbox"/>
Surat Pernyataan Ujian PKL (asli)	<input type="checkbox"/>	Surat Balasan PKL (asli)	<input type="checkbox"/>
Memo dari Keuangan (diproses BAAK)	<input type="checkbox"/>	Kegiatan Harian PKL (asli)	<input type="checkbox"/>
Form Topik dan Judul PKL (Fotocopy)	<input type="checkbox"/>	Form Absensi Ujian Proposal (asli)	<input type="checkbox"/>

Mengetahui,
Ka. BAAK,

()

Palembang, 4 november 2024

Dicek Oleh,
Staf BAAK,

()

Nomor :
Perihal : **Persetujuan Penerimaan
Mahasiswa/i Magang**

06 Agustus 2024

Dengan Hormat,

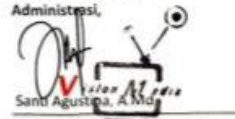
Memenuhi maksud surat pengantar Nomor: 0722/IPCT/R/VIII/2024 tanggal 02 Agustus 2024, perihal permohonan izin praktek kerja lapangan/PKL, kepada mahasiswa/i:

Nama : Muhammad Chikal Julio Marco
Npm : 021210002
Jurusan : Sistem Informasi

Bersama surat ini kami sampaikan bahwa Mahasiswa/i tersebut diatas dapat kami terima untuk melaksanakan praktek kerja lapangan di instansi kami selama kurang lebih satu bulan, dan kami memang saat ini sedang membutuhkan Mahasiswa/i yang ber-jurusan Sistem Informasi, untuk membantu kami sekaligus mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang dimiliki Mahasiswa/i tersebut untuk membuat sebuah aplikasi absensi karyawan yang saat ini sedang kami butuhkan.

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerja sama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Palembang, 06 Agustus 2024
Administarsi,


Santi Agustina, A. M.

VISION MEDIA

Jl. Residen Abdul Rozak Komplek PHDM II
No. 83, Palembang, 30119, Sumatera Selatan

 visionmedia plg

 081532031110



PalComTech

FORMULIR

KONSULTASI LAPORAN PKL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS

Kode Formulir	INSTITUSI	: INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
FM-IPCT-BAAK-PSB-014	TAHUN AKADEMIK	: 2024 / 2025

Nama Mahasiswa: Muhammad Chital Julio Marco
 NPM: 021210002
 Program Studi: Sistem Informasi
 Semester: VII (tujuh)
 Judul Laporan PKL: Perancangan aplikasi absensi pada Perusahaan Uision Media
 No HP / Telp: 0853 982 3075

Peremuan Ke -	Tanggal Konsultasi	Batas Waktu Perbaikan	Materi yang Dibahas / Catatan Perbaikan	Paraf Pembimbing
1.	13 agustus 2024	14 agustus 2024	Pengajuan Judul sw + ih	
2.	14 agustus 2024	15 agustus 2024	Revisi Judul	
3.	15 agustus 2024	3 agustus 2024	- Penjelasan draft laporan PKL - Pembuatan latar belakang, tujuan	
4.	23 agustus 2024	26 agustus 2024	Revisi tata tulis, latar belakang ruang lingkup, tujuan & pengumpulan	
5.	26 agustus 2024	18 September 2024	Pembuatan tinjauan pustaka dan daftar pustaka	
6.	18 September 2024	19 September 2024	Revisi tata tulis, tinjauan pustaka dan daftar pustaka	
7.	19 September 2024	21 September 2024	- Pembuatan prosedur yang beraturan, use case diagram dan Penerapan MVC, Pembuatan cover, daftar isi, daftar gambar, project	
8.	21 September 2024	23 September 2024	Revisi tata tulis, use case diagram activity diagram, interface, tabel	
9.	23 September 2024	28 Oktober 2024	Revisi tata tulis, use case diagram, interface, struktur tabel, class diagram	
10.	28 Oktober 2024	29 Oktober 2024	Revisi use case diagram, activity diagram, interface, struktur tabel, class diagram	
11.	29 Oktober 2024	30 Oktober 2024	- Pembuatan simpulan dan saran - Demo Project	
12.	30 Oktober 2024	31 Oktober 2024	Revisi tata tulis dan simpulan Demo Project	
13.	31 Oktober 2024	1 November 2024	Review keseluruhan laporan	
14.	4 November 2024	—	- Ace Ujian seminar Pkl - latihan ujian seminar Pkl	

3/7

05 November 2024
 Dosen Pembimbing
 Arie Triandhoni

SURAT PERNYATAAN UJIAN LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Chital Julio Marco
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, / 06 Juli 1999
Prodi : Sistem Informasi
NPM : 021210002
Semester : VII (tujuh)
No.Telp/Hp : 0853 7952 3075
Alamat : Jl. Mayor Zen Lt. Sidomulyo Kalidoni

2/7



Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Laporan PKL ini saya buat dengan sebenarnya dan berdasarkan sumber yang benar.
2. Objek tempat saya melaksanakan PKL berbentuk CV/PT/Pemerintahan/SMA Sederajat dan dinyatakan masih aktif beroperasi hingga saat ini
3. Data perusahaan dalam laporan PKL ini benar adanya dan bersifat valid.
4. Laporan ini bukan merupakan hasil plagiat/menjiplak karya ilmiah orang lain
5. Laporan ini merupakan hasil kerja saya sendiri (bukan buatan/dibuatkan orang lain)
6. Buku referensi yang saya gunakan untuk Lap.PKL ini merupakan buku yang terbit dalam 5 (lima) tahun terakhir ini.
7. Semua dokumen baik berupa dokumen asli maupun salinan yang saya serahkan sebagai syarat untuk mengikuti ujian skripsi adalah dokumen yang sah dan benar.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tanpa paksaan dari pihak manapun dan apabila di kemudian hari ternyata saya terbukti secara sah melanggar salah satu dari pernyataan ini, saya bersedia untuk menerima sanksi sesuai dengan peraturan dan hukum berlaku di negara Republik Indonesia, dan gelar akademik yang saya peroleh dari Perguruan Tinggi ini dapat dibatalkan.

Palembang, 4 November 2024

Yang menyatakan,


Muhammad Chital Julio Marco




	FORMULIR	
	DAFTAR PENILAIAN PEL. MANAJEMEN INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALARCOMTECH	
Nama Normal FM-IPCT-BAKAL-PMB-008	Tanggal 2024/7/2025	Institut Teknologi dan Bisnis Palarcomtech

Vision Media
 Jl. Residun Abdul Rozak Komplek PHDM II
 No.63 Palembang.

No.	Nama Mahasiswa	No. Absen	PRSB	Kemampuan	Kualifikasi ¹⁾	Skor ²⁾	Nilai ³⁾	Uraian (jika ada)	Uraian (jika ada)	Uraian (jika ada)
1.	Muhammad Chital Jule marco	021210002	Sistem Informatika	85	85	90	80			90 p.

Keterangan:
 1) Nilai dengan angka
 2) Nilai PL. Skout dan INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALARCOMTECH

NO. URUT	NAMA MAHASISWA	SKOR	NILAI AKHIR
1.	JANGGUT BAKI	4	85.00
2.	BAK	3	70.00
3.	CHITRAL	2	80.00
4.	KURNIA	1	40.00
5.	SAHA	0	0.00


Mengetahui,
 Kepala Laboratorium
 Pembelajaran Laboratorium

 (SANTI AGUSTINA, A.Md)

Mengetahui
 Kepala


	FORMULIR	
	DAFTAR HADIR MAHASISWA/ PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir FM-PCT-SAAX-PSB-007	Institusi Tahun Akademik	: Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech : 2024 / 2025

Nama Perusahaan/Instansi : Vision Media
 Alamat Perusahaan/Instansi : Jl. Residen Abdul Rozak komplek PHDM 2 No. 83 Palembang
 Nama Mahasiswa : Muhammad chikal Julio Marco
 NPM : 021210002
 Program Studi : Sistem Informasi

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Pasal Pembimbing Lapangan
1.	1 Agustus 2024	Kamis	Pengenalan lingkungan	<input checked="" type="checkbox"/>
2.	2 Agustus 2024	Jumat	Riset dan studi	<input checked="" type="checkbox"/>
3.	3 Agustus 2024	Sabtu	Diskusi kendala	<input checked="" type="checkbox"/>
4.	4 Agustus 2024	Minggu	-	<input checked="" type="checkbox"/>
5.	5 Agustus 2024	Senin	Diskusi Rancang aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
6.	6 Agustus 2024	Selasa	Rancangan aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
7.	7 Agustus 2024	Rabu	Diskusi rancangan	<input checked="" type="checkbox"/>
8.	8 Agustus 2024	Kamis	Pembuatan aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
9.	9 Agustus 2024	Jumat	Pengembangan fitur	<input checked="" type="checkbox"/>
10.	10 Agustus 2024	Sabtu	Pengembangan tampilan	<input checked="" type="checkbox"/>
11.	11 Agustus 2024	Minggu	-	<input checked="" type="checkbox"/>
12.	12 Agustus 2024	Senin	uji coba/perbaikan	<input checked="" type="checkbox"/>
13.	13 Agustus 2024	Selasa	Pembuatan laporan	<input checked="" type="checkbox"/>
14.	14 Agustus 2024	Rabu	Diskusi desain	<input checked="" type="checkbox"/>
15.	15 Agustus 2024	Kamis	Uji coba aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
16.	16 Agustus 2024	Jumat	-	<input checked="" type="checkbox"/>
17.	17 Agustus 2024	Sabtu	-	<input checked="" type="checkbox"/>
18.	18 Agustus 2024	Minggu	-	<input checked="" type="checkbox"/>
19.	19 Agustus 2024	Senin	Diskusi aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
20.	20 Agustus 2024	Selasa	Optimalisasi aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
21.	21 Agustus 2024	Rabu	Diskusi aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
22.	22 Agustus 2024	Kamis	Perbaikan bug	<input checked="" type="checkbox"/>
23.	23 Agustus 2024	Jumat	-	<input checked="" type="checkbox"/>
24.	24 Agustus 2024	Sabtu	Finalisasi aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
25.	25 Agustus 2024	Minggu	-	<input checked="" type="checkbox"/>
26.	26 Agustus 2024	Senin	Uji coba keseluruhan apk	<input checked="" type="checkbox"/>
27.	27 Agustus 2024	Selasa	menganalisa aplikasi	<input checked="" type="checkbox"/>
28.	28 Agustus 2024	Rabu	Diskusi hasil	<input checked="" type="checkbox"/>
29.	29 Agustus 2024	Kamis	-	<input checked="" type="checkbox"/>
30.	30 Agustus 2024	Jumat	-	<input checked="" type="checkbox"/>
31.	31 Agustus 2024	Sabtu	-	<input checked="" type="checkbox"/>

Ka. Prodi 

Palembang, 1 November 2024

Pembimbing Lapangan



SANTI AGUSTINA, A.MD

	FORMULIR	
	DAFTAR HADIR MAHASISWA/ PKL INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH	
Kode Formulir FM-PCT-SAAK-PSB-007	Institusi Tahun Akademik	: Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech : 2024 / 2025

Nama Perusahaan/Instansi : Vision Media
 Alamat Perusahaan/Instansi : Jl. Residen Abdul Rozak komplek PHDM 2 No. 83 Palembang
 Nama Mahasiswa : Muhammad chikal Julio Marco
 NPM : 021210002
 Program Studi : Sistem Informasi

No	Tanggal	Hari	Laporan Kegiatan	Pasal Pembimbing Lapangan
1.	1 Agustus 2024	Kamis	Pengenalan lingkungan	/
2.	2 Agustus 2024	Jumat	Riset dan studi	/
3.	3 Agustus 2024	Sabtu	Diskusi kendala	/
4.	4 Agustus 2024	Minggu	-	/
5.	5 Agustus 2024	Senin	Diteliti Rancang aplikasi	/
6.	6 Agustus 2024	Selasa	Rancangan aplikasi	/
7.	7 Agustus 2024	Rabu	Diskusikan rancangan	/
8.	8 Agustus 2024	Kamis	Pembuatan aplikasi	/
9.	9 Agustus 2024	Jumat	Pengembangan fitur	/
10.	10 Agustus 2024	Sabtu	Pengembangan tampilan	/
11.	11 Agustus 2024	Minggu	-	/
12.	12 Agustus 2024	Senin	uji coba/perbaikan	/
13.	13 Agustus 2024	Selasa	Pembuatan laporan	/
14.	14 Agustus 2024	Rabu	Diskusikan desain	/
15.	15 Agustus 2024	Kamis	Uji coba aplikasi	/
16.	16 Agustus 2024	Jumat	-	/
17.	17 Agustus 2024	Sabtu	-	/
18.	18 Agustus 2024	Minggu	-	/
19.	19 Agustus 2024	Senin	Diskusikan aplikasi	/
20.	20 Agustus 2024	Selasa	Optimalisasi aplikasi	/
21.	21 Agustus 2024	Rabu	Diskusikan aplikasi	/
22.	22 Agustus 2024	Kamis	Perbaikan bug	/
23.	23 Agustus 2024	Jumat	-	/
24.	24 Agustus 2024	Sabtu	Finalisasi aplikasi	/
25.	25 Agustus 2024	Minggu	-	/
26.	26 Agustus 2024	Senin	Uji coba keseluruhan apk	/
27.	27 Agustus 2024	Selasa	menganalisa aplikasi	/
28.	28 Agustus 2024	Rabu	Diteliti hasil	/
29.	29 Agustus 2024	Kamis	-	/
30.	30 Agustus 2024	Jumat	-	/
31.	31 Agustus 2024	Sabtu	-	/

Ka. Prodi


Palembang, 1 November 2024
 Pembimbing Lapangan


 SANTI AGUSTINA, A.MD



**FORMULIR
SURAT PERSETUJUAN TOPIK & JUDUL PKL**

Kode Formulir : FM-IPCT-BAAK-PSB-010	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH
	Prodi : Sistem Informasi Program Sarjana

Palembang, 26 Agustus 2024


Kepada Yth.
Ka.Prodi
di tempat.


Dengan hormat,
Saya yang Bertandatangan di bawah ini :

Nama : Muhammad Chikal J. Marco
 Nomor Pokok : 021210002
 Semester : 7 (tujuh)
 IPK : 3.21
 Sesi Belajar : Pagi/Siang/Sore/Malam (* Pilih Salah Satu)
 Program Studi : Sistem Informasi
 No.HP : 0853-7952-2075

Mengajukan PKL dengan topik :
Aplikasi Berbasis web

Rekomendasi Nama Pembimbing :

Menyetujui,
Wakil Rektor 1, 

Mengetahui,
Ka. Prodi, 
DTRIOCTAFIAN

Mengajukan permohonan / pergantian judul Laporan Praktik Kerja Lapangan :


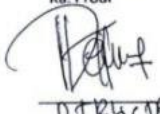
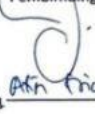
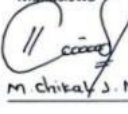
1. Perancangan Aplikasi Absensi Karyawan Pada Perusahaan Vision Media

2.

Besar harapan Saya, kiranya Bapak/Ibu dapat mengabulkan permohonan ini. Atas perhatian Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

Diusulkan judul nomor : 1 (satu)

Keterangan (Bila ada perubahan topik atau judul)

Mengesahkan, Wakil Rektor 1 	Mengetahui, Ka. Prodi  DTRIOCTAFIAN	Menyetujui, Pembimbing  Atn. Triandayani M Chikal J. Marco	Pemohon, Mahasiswa  Muhammad Chikal J. Marco
---	---	--	---

- Diperbanyak 1 kali : Asli diserahkan ke BAAK dan copy diarsip Mahasiswa
- Form ini wajib dikembalikan ke BAAK saat pengumpulan berkas untuk pengajuan ujian PKL



FORMULIR
REVISI UJIAN PKL
INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH


Kode Formulir
FM-IPCT-BAAK-PSB-026

Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Hasil Ujian PKL
Mahasiswa Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech

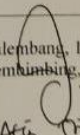
Nama : Muhammad Chikal Julio Marco
Nomor Pokok Mahasiswa : 021210002
Program Studi : Sistem Informasi Program Sarjana
Semester : VII (Tujuh)
Ujian ke- : I (Satu)
Judul PKL : Perancangan Aplikasi Absensi Karyawan Pada Perusahaan Vision Media


PELAKSANAAN KOREKSI

No	Uraian Perbaikan	Nama Penguji	Paraf
1	Letter belakang, yang lengkap, dan desain teori	Yes Srueni	
2	Aplikasi : - Fitur login admin - cek kehadiran masuk staf - buat web lebih aman		
3	Program ML menggunakan hasil revisi		
4	Kesimpulan & Saran		

Palembang, 18 November 2024

Pembimbing, 21/11/24


Atik Muwahyuni
(Tanda tangan & nama jelas)

 PalComTech Kode Formulir FM-IPCT-BAAK-PSB-018	FORMULIR KELAYAKAN PENJILIDAN BUKU PKL
	Institusi : INSTITUT TEKNOLOGI DAN BISNIS PALCOMTECH

Nama : Muhammad Chikal Julio Marco
 NPM : 021210002
 Judul PKL : Perancangan Aplikasi Absensi karyawan
 Pada Perusahaan Uision Media
 Dosen Pembimbing : Atin Triwahyuni, S.T., M. Eng.
 Tanggal Ujian : 18 November 2024

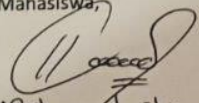
Daftar Bagian yang diperiksa:

No.	Bagian yang diperiksa	Sesuai panduan*
1.	Halaman Cover Laporan PKL	✓
2.	Halaman Cover Hitam Putih Laporan PKL	✓
3.	Halaman Pengesahan Pembimbing PKL	✓
4.	Halaman Pengesahan Penguji PKL	✓
5.	Moto dan Persembahan	✓
6.	Kata Pengantar	✓
7.	Daftar Isi	✓
8.	Daftar Gambar	✓
9.	Daftar Tabel	✓
10.	Daftar Lampiran	✓
11.	Isi Laporan PKL (Bab 1 s.d Bab IV)	✓
12.	Daftar Pustaka	✓
13.	Lampiran-lampiran	✓
	• Form Topik dan Judul (fotokopi)	✓
	• Surat Balasan dari Perusahaan (Asli)	✓
	• Form Konsultasi (Asli)	✓
	• Surat Pernyataan (materai asli bukan fotokopi) (Asli)	✓
	• Form Nilai dari Perusahaan (Asli)	✓
	• Form Absensi dari Perusahaan (Asli)	✓
	• Form Kegiatan Harian PKL (Asli)	✓
	• Form Revisi (Asli)	✓

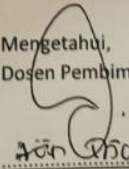
*diisi dengan tanda v jika sudah sesuai dan x jika belum sesuai

Dengan ini menyatakan bahwa buku laporan PKL "LAYAK" untuk dijilid sesuai dengan format buku panduan penulisan PKL yang berlaku di lingkungan Institut Teknologi dan Bisnis PalComTech. Jika terdapat kesalahan pada penjilidan buku laporan PKL, maka saya bersedia menerima konsekuensi berupa melakukan pembongkaran buku.

Palembang, 31 Desember 2024

Mahasiswa,

Muhammad Chikal
 NPM: 021210002

Mengetahui,
 Dosen Pembimbing PKL,


Atin Triwahyuni
 NIDN: 0215028002