

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI ABSENSI PEGAWAI PADA PT. LAMBUNG
KARANG SAKTI BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD JULIANSYAH

011180160

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

PALEMBANG

2021

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH**

PRAKTIK KERJA LAPANGAN

**APLIKASI ABSENSI PEGAWAI PADA PT. LAMBUNG
KARANG SAKTI BERBASIS WEB**



Diajukan Oleh :

MUHAMMAD JULIANSYAH

011180160

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

PALEMBANG

2021

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD JULIANSYAH
NOMOR POKOK : 011180160
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : APLIKASI ABSENSI PEGAWAI PADA PT.
LAMBUNG KARANG SAKTI BERBASIS WEB

Tanggal : 16 Juli 2021
Pembimbing

Mengetahui,
Ketua

Yarza Afrizal, S.Kom, M.Kom.
NUPN : 9902702441

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

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
PALCOMTECH

HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI PRAKTIK KERJA LAPANGAN

NAMA : MUHAMMAD JULIANSYAH
NOMOR POKOK : 011180160
PROGRAM STUDI : S1 INFORMATIKA
JENJANG PENDIDIKAN : STRATA SATU (S1)
JUDUL : APLIKASI ABSENSI PEGAWAI PADA PT.
LAMBUNG KARANG SAKTI BERBASIS WEB

Tanggal : 12 Agustus 2021
Penguji 1

Tanggal : 12 Agustus 2021
Penguji 2

Mahmud, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0229128602

Imroatul Khasanah, S.Kom., M.Kom.
NIDN : 0206129003

Menyetujui,
Ketua

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

MOTO :

- Selalu berusaha dan melakukan yang terbaik dalam keadaan apapun.
- Pekerjaan terbaik adalah pekerjaan yang diiringi doa orang tua
- Dapat menerima pengalaman dari kesalahan yang pernah dibuat

SAYA PERSEMBAHKAN :

Dengan Kerendahan Hatiku Persembahkan Kepada :

- Allah SWT;
- Nabi Agung Muhammad SAW;
- Orang tua yang sangat saya sayangi;
- Yarza Afrizal, S.Kom., M.Kom. atas bimbingannya;
- Sahabat – sahabat yang telah menndukung saya selama mengerjakan laporan ini

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji penulis panjatkan kehadirat Allah swt. Berkat bimbingan dan kemudahan yang Allah anugerahkan kepada penulis, sehingga Penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Kerja Lapangan dengan judul “Aplikasi Absensi Pegawai pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis web”. Sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah Praktik Kerja Lapangan dan syarat penyusunan Skripsi.

Sebagai manusia yang mempunyai keterbatasan, penulis menyadari adanya kekurangan dalam penyusunan makalah ini. Penulis sangat mengharapkan saran atau kritik yang bersifat membangun Dari teman-teman ataupun dari para guru agar menambah pengetahuan dalam penyusunan sebuah tugas untuk kedepannya.

Palembang, 16 Juli 2021

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN PENGUJI	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR GAMBAR.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1. Latar Belakang.....	1
1.2. Ruang Lingkup	2
1.3. Tujuan PKL	3
1.4. Manfaat PKL	3
1.4.1. Manfaat Bagi Mahasiswa	3
1.4.2. Manfaat Bagi Akademik	3
1.4.3. Manfaat Bagi Perusahaan	3
1.5. Tempat dan Waktu pelaksanaan	4
1.5.1. Tempat Pelaksanaan PKL.....	4
1.5.2. Waktu Pelaksanaan PKL	4

1.6. Metode Pengumpulan Data	4
1.6.1. Observasi(Pengamatan)	4
1.6.2. <i>Interview</i> (Wawancara)	5
1.6.3. Studi Pustaka	5
BAB II TINJUAN PUSTAKA	6
2.1. Landasan Teori	6
2.1.1. <i>Website</i>	6
2.1.2. Aplikasi.....	7
2.1.3. <i>Hyper Text Markup Language</i> (HTML).....	7
2.1.4. <i>Personal Home Page</i> (PHP).....	8
2.1.5. <i>Database</i>	8
2.1.6. MySql	9
2.1.7. XAMPP	9
2.1.8. <i>Flowchart</i>	10
2.1.9. <i>Data Flow Diagram</i> (DFD).....	11
2.1.10. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	13
2.2. Gambaran Umum Perusahaan	13
2.2.1. Sejarah.....	13
2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan.	14
2.2.4.1. Visi Perusahaan.....	14
2.2.4.2. Misi Perusahaan	14
2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang	15

2.2.3.1. Struktur Organisasi	15
2.2.3.2. Uraian Tugas dan Wewenang	16
2.3. Uraian Kegiatan.....	19
BAB III PEMBAHASAN	20
3.1. Hasil Pengamatan	20
3.1.1. Prosedur Absensi yang Berjalan.....	20
3.1.2. Prosedur yang Diusulkan.....	22
3.2. Evaluasi dan Pembahasan.....	27
3.2.1. Evaluasi	27
3.2.2. Pembahasan	27
3.2.2.1. <i>Data Flow Diagram</i>	27
3.2.2.2. <i>Entity Relationship Diagram</i>	29
3.2.2.3. Struktur Tabel	31
3.2.2.4. Desain <i>Interface</i>	34
3.2.2.5. Desain Implementasi <i>Interface</i>	37
BAB IV PENUTUP	47
4.1. Kesimpulan	47
4.2. Saran	47
DAFTAR PUSTAKA	xiii
HALAMAN LAMPIRAN.....	xiv

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1. Struktur Organisasi.....	16
Gambar 3.1. <i>Flowchart</i> Absensi Pegawai yang berjalan	21
Gambar 3.2. <i>Flowchart</i> data Pegawai yang diusulkan.....	22
Gambar 3.3. <i>Flowchart</i> data Absensi yang diusulkan	23
Gambar 3.4. <i>Flowchart</i> data Catatan yang diusulkan.....	24
Gambar 3.5. <i>Flowchart</i> Absen Pegawai yang diusulkan	25
Gambar 3.6. <i>Flowchart</i> Direktur yang diusulkan	26
Gambar 3.7. Diagram konteks	28
Gambar 3.8. <i>Entity Relationship Diagram</i>	30
Gambar 3.9. Desain <i>Form Login</i>	35
Gambar 3.10. Desain <i>Interface Admin</i>	35
Gambar 3.11. Desain <i>Interface Pegawai</i>	36
Gambar 3.12. Desain <i>Interface</i> Direktur.....	37
Gambar 3.13. Halaman Login.....	37
Gambar 3.14. Halaman Admin <i>Dashboard</i>	38
Gambar 3.15. Desain <i>Interface</i> Tambah Pegawai.....	38
Gambar 3.16. Desain <i>Interface</i> Daftar Pegawai.....	39
Gambar 3.17. Desain <i>interface</i> Absen	39
Gambar 3.18. Desain <i>interface</i> Lihat Absen	40
Gambar 3.19. Desain <i>interface</i> Catatan	40
Gambar 3.20. Desain <i>interface</i> Lihat Catatan.....	41

Gambar 3.21. Desain <i>interface</i> Laporan	41
Gambar 3.22. Desain <i>interface Dashboard</i>	42
Gambar 3.23. Desain <i>interface Absen</i>	42
Gambar 3.24. Desain <i>interface Absensiku</i>	43
Gambar 3.25. Desain <i>interface Tambah Catatan</i>	43
Gambar 3.26. Desain <i>interface Catatan</i>	44
Gambar 3.27. Desain <i>interface Dashboard</i> Direktur	44
Gambar 3.28. Desain <i>interface Lihat Catatan</i>	45
Gambar 3.29. Desain <i>interface Lihat Absensi</i>	45
Gambar 3.30. Desain <i>interface Laporan</i>	46

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Simbol-simbol <i>Flowchart</i>	10
Tabel 2.2. Simbol DFD	11
Tabel 2.3. Simbol-simbol ERD	12
Tabel 3.1. Tabel detail_user	29
Tabel 3.2. Tabel data_absen.....	30
Tabel 3.3. Tabel user	30
Tabel 3.4. Tabel bulan.....	30
Tabel 3.5. Tabel tanggal.....	30
Tabel 3.6. Tabel hari	30
Tabel 3.7. Tabel catatan	31

DAFTAR LAMPIRAN

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

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan ilmu pengetahuan terutama dalam bidang teknologi informasi sangatlah pesat. Perkembangan teknologi yang pesat ini mengharuskan kita untuk mengikuti perkembangannya. Pesatnya perkembangan teknologi juga diharapkan dapat memberikan kemudahan bagi masyarakat dalam melaksanakan berbagai kegiatan. Hal ini juga tak luput mempengaruhi semua kegiatan-kegiatan yang ada pada suatu badan usaha. Mulai dari pendataan, pengarsipan, laporan, absensi ataupun kegiatan khusus lainnya.

Absensi adalah suatu cara untuk mengetahui sejauh mana tingkat disiplin kerja, apakah orang yang bekerja mampu mentaati peraturan yang berlaku. Absensi adalah unsur kedisiplinan yang bertujuan untuk meningkatkan kedisiplinan dalam sebuah institusi (Santoso & Nurmalina, 2017).

Sebagai salah satu kegiatan atau prosedur penting dalam suatu instansi atau badan usaha. Kegiatan absensi dapat menunjang dan memberikan motivasi pada setiap kegiatan yang ada di dalam perusahaan. Absensi juga dapat memberikan informasi tentang kedisiplinan seorang karyawan perusahaan tersebut. Data yang didapatkan bisa sebagai acuan perusahaan untuk mengawasi keaktifan dan kedisiplinan pegawai dalam perusahaan.

Sistem absensi yang digunakan umumnya dilakukan secara manual termasuk juga pengolahan datanya, yang dimaksud manual disini adalah mengisi nama serta tanda tangan pada buku absensi yang telah disediakan.

PT. Lambung Karang Sakti adalah salah satu perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi di kota Palembang. Prosedur absensi yang dilakukan oleh PT. Lambung Karang Sakti masih manual. Hal ini menyebabkan kurang efisien dan efektifnya kegiatan atau prosedur absensi disana, mulai dari pendataan, pengolahan data absensi, perhitungan jam masuk dan jam keluar. Hal ini juga mempengaruhi lamanya waktu yang dibutuhkan dalam pengolahan data absensi.

Berdasarkan permasalahan di atas oleh karena itu dibutuhkan sebuah aplikasi absensi pegawai berbasis *web* yang terhubung dengan internet. Supaya dapat diakses dimana saja dan kapan saja asalkan dapat terhubung dengan jaringan internet. Dengan adanya aplikasi tersebut diharapkan dapat membantu dalam prosedur absensi yang dilakukan PT. Lambung Karang Sakti. Berdasarkan latar belakang, maka penulis bermaksud membuat laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul “**Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis Web**”.

1.2. Ruang Lingkup

Adapun ruang lingkup yang ada dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Penelitian ini membuat aplikasi absensi pegawai berbasis *web* yang diperuntukkan untuk semua pegawai di PT. Lambung Karang Sakti.
2. Aplikasi Absensi pegawai ini dapat melakukan pendataan pegawai, Absensi Pegawai (Jam masuk dan Keluar), Dan menghasilkan laporan data absensi.

3. Bahasa pemrograman yang digunakan disini adalah PHP 8.0.3 dan *database* MySQL.

1.3. Tujuan PKL

Tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan laporan PKL ini adalah membantu kegiatan-kegiatan yang berhubungan dengan absensi pegawai dengan membangun aplikasi pegawai berbasis *web* pada PT. Lambung Karang Sakti.

1.4. Manfaat PKL

1.4.1. Manfaat Bagi Mahasiswa

Memberi wawasan lebih luas kepada mahasiswa untuk menghadapi dunia kerja saat melaksanakan PKL. Mahasiswa juga dapat memahami konsep non-akademis seperti etika kerja, profesionalitas kerja, disiplin kerja. Mahasiswa juga dapat mengenal lingkungan kerja dalam suatu perusahaan, dengan itu mahasiswa dapat memperoleh seluruh gambaran-gambaran terkait dunia kerja.

1.4.2. Manfaat Bagi Akademik

Menjalin kerja sama yang baik antara STMIK PalComTech dengan PT. Lambung Karang Sakti. Diharapkan Juga dapat sebagai referensi untuk mahasiswa selanjutnya dalam pemilihan praktik kerja lapangan.

1.4.3 Manfaat Bagi Perusahaan

Perusahaan dapat mengenal dan mengetahui kualitas mahasiswa yang melakukan praktik kerja lapangan di perusahaan tersebut. Perusahaan juga dapat berpartisipasi dalam upaya memajukan

pembangunan pendidikan pada khususnya dan pengembangan bangsa pada umumnya.

1.5. Tempat dan Waktu Pelaksanaan

1.5.1 Tempat Pelaksanaan PKL

Pelaksanaan Kegiatan PKL ini dilaksanakan di PT. Lambung Karang Sakti Palembang yang beralamatkan di Jalan Residen Rozak, No. 9A, Kecamatan Kalidoni, Kelurahan Bukit Sangkal, Palembang.

1.5.2 Waktu Pelaksanaan PKL

Waktu pelaksanaan PKL dilakukan selama 28 hari terhitung mulai dari tanggal 8 Maret 2021 sampai dengan 8 April 2021. Jadwal operasional Praktik Lapangan Kerja ini dimulai dari hari Senin sampai dengan hari Jum'at, dari jam 09:00 sampai dengan 17:00 WIB.

1.6. Metode Pengumpulan Data

1.6.1 Observasi (Pengamatan)

Menurut Sugiyono (2017:203) Observasi sebagai teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lainnya. Observasi dilakukan dengan melihat langsung di lapangan misalnya kondisi ruang kerja dan lingkungan kerja yang dapat digunakan untuk menentukan faktor layak yang didukung dengan adanya wawancara dan kuesioner mengenai analisis jabatan. Proses Observasi yang dilakukan penulis adalah dengan melakukan Observasi langsung dalam kegiatan absensi Pegawai di PT. Lambung Karang Sakti.

1.6.2 Interview (Wawancara)

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, (2016:232)) wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Penulis disini melakukan wawancara dengan tatap muka secara langsung atau tanya jawab melalui media eletronik seperti telepon atau mengirim pesan kepada bapak Boy Tri Sofransi selaku staff teknis dan juga pembimbing lapangan.

1.6.3 Studi Pustaka

Menurut Sugiyono (2016:291), studi kepustakaan berkaitan dengan kajian teoritis dan referensi lain yang berkaitan dengan nilai, budaya dan norma yang berkembang pada situasi sosial yang diteliti, selain itu studi kepustakaan sangat penting dalam melakukan penelitian, hal ini dikarenakan penelitian tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah.

Disini penulis mempelajari pustaka yang berkaitan dengan penelitian , untuk mencari infomasi-informasi di berbagai jurnal, dan menganalisis data-data yang sudah digunakan oleh peneliti-peneliti terdahulu.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Landasan Teori

2.1.1. *Website*

Website adalah kumpulan kumpulan halaman *web* yang di dalamnya terdapat sebuah domain mengandung informasi. Sebuah *website* biasanya dibangun atas banyak halaman *web* yang saling berhubungan. Jadi bisa dikatakan bahwa pengertian *website* adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk suatu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan melalui jaringan-jaringan halaman (Isa & Hartawan, 2017)

Website terbagi menjadi 2 jenis menurut sifat dan *stylenya* yaitu *website* dinamis dan *website* statis:

1. *Website* dinamis merupakan sebuah *website* yang menyediakan konten atau isi yang selalu berubah-ubah setiap saat. Bahasa pemrograman yang digunakan antara lain php, asp, .net dan pemanfaatan *database* mysql atau mssql (Syukron & Hasan, 2017).
2. *Website* statis merupakan *website* yang kontennya jarang diubah. Bahasa pemrograman yang digunakan adalah html dan belum memanfaatkan *database* (Syukron & Hasan, 2017).

2.1.2. Aplikasi

Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengeran aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya. Aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap pakai bagi user (Abdurahman & Riswaya, 2014)

Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan, lamaran, penggunaan. Secara istilah aplikasi adalah: program siap pakai yang direka untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna atau aplikasi yang lain dan dapat digunakan oleh sasaran yang dituju (Arif, Nur Saiful, Wanda, (2013: 27)). Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang di fungsikan secara khusu dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya aplikasi merupakan suatu perangkat computer yang siap pakai bagi user.

2.1.3. *Hyper Text Markup Languange (HTML)*

HTML adalah bahasa standar yang digunakan untuk menampilkan halaman *web*. Yang bisa dilakukan dengan HTML yaitu: mengatur

tampilan dari halaman *web* dan isinya, membuat *table* dalam halaman *web*, mempublikasikan halaman *web* secara *online*, membuat form yang bisa digunakan untuk menangani registrasi dan transaksi *via-web*, menambahkan objek-objek seperti citra, audio, video, animasi, *java* applet dalam halaman *web*, serta menampilkan area gambar (*canvas*) di *browser* (Hidayatullah & Kawistara, 2017).

2.1.4. Personal Home Page (PHP)

PHP adalah bahasa *server-side* yang menyatu dengan HTML untuk membuat halaman *web* yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side-scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya akan dikirimkan ke *browser* dengan format HTML (Isa & Hartawan, 2017).

2.1.5. Database

Database adalah susunan *record* data operasional lengkap dari suatu organisasi atau perusahaan, yang diorganisir dan disimpan secara terintegrasi dengan menggunakan metode tertentu sehingga mampu memenuhi informasi yang optimal yang dibutuhkan oleh para pengguna (Santoso & Nurmalina, 2017).

Pengguna basis data yang dibedakan berdasarkan cara mereka berinteraksi terhadap sistem, ada beberapa tipe yaitu:

1. Programmer Aplikasi Pemakai berinteraksi dengan basis data melalui Data Manipulation Language, yang disertakan dalam program yang ditulis dalam Bahasa pemrograman induk

2. User Mahir (Casual User) Pemakai yang berinteraksi dengan system tanpa menulis modul program.
3. User Umum (End User Naïve User) Pemakai yang berinteraksi dengan sistem basis data melalui pemanggilan satu program aplikasi permanent yang telah ditulis atau disediakan sebelumnya.
4. User Khusus (Specialized User) Pemakai yang menulis aplikasi basis data non konvensional, tetapi untuk keperluan khusus

2.1.6. MySql

MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *open source*. *Open source* menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan *source code* (*code* yang dipakai untuk membuat MySQL). Selain tentu saja bentuk *executable*-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi dan bisa diperoleh secara gratis dengan *men-download* di internet (Santoso & Nurmalina, 2017).

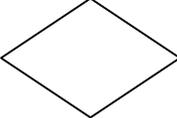
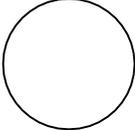
2.1.7. XAMPP

XAMPP merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache*, PHP dan MySQL secara manual. XAMPP akan menginstallasi dan mengkonfigurasikannya secara otomatis untuk anda atau *auto* konfigurasi (Lestanti & Susana, 2016)

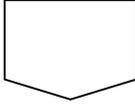
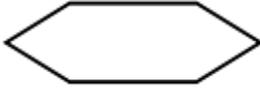
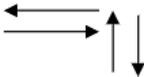
2.1.8. *Flowchart*

Flowchart adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah, dengan menggunakan *flowchart* akan memudahkan pengguna melakukan pengecekan bagian-bagian yang terlupakan dalam analisis masalah, disamping itu *flowchart* juga berguna sebagai fasilitas untuk berkomunikasi antara pemrogram yang bekerja dalam tim suatu proyek (Santoso & Nurmalina, 2017).

Tabel 2.1 Simbol-Simbol *Flowchart*

No.	Simbol	Keterangan
1.		Menyatakan permulaan atau akhir suatu program.
2.		Meyatakan proses <i>input</i> atau <i>output</i> tanpa tergantung jenis peralatannya.
3.		Menyatakan suatu tindakan (proses yang dilakukan oleh komputer).
4.		Menunjukkan suatu kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban: ya atau tidak.
5.		Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang sama.

Sumber: (Sitorus, 2015:15)

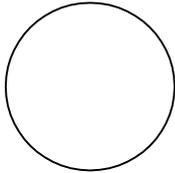
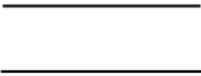
No.	Simbol	Keterangan
6.		Menyatakan sambungan dari proses ke proses lainnya dalam halaman yang berbeda.
7.		Menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi harga awal
8.		Menyatakan <i>input</i> berasal dari kartu atau output ditulis ke kartu.
8.		Mencetak keluaran dalam bentuk dokumen (melalui <i>printer</i>)
9.		Menyatakan jalannya arus suatu proses.

2.1.9. Data Flow Diagram (DFD)

DFD merupakan gambaran sistem secara logika yang tidak tergantung pada perangkat keras, lunak, struktur data dan organisasi *file*. Keuntungan dari DFD adalah untuk memudahkan pemakai yang kurang menguasai bidang komputer untuk mengerti *system* yang akan dikerjakan atau dikembangkan (Zefriyenni & Santoso, 2015).

Tabel 2.2 Simbol-Simbol DFD

No.	Simbol	Keterangan
1.		Terminator: Entitas luar (<i>external entity</i>) atau masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat

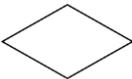
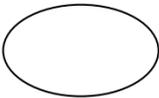
No.	Simbol	Keterangan
		lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan.
2.		Proses atau fungsi atau prosedur pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program.
3.		Data <i>store</i> : <i>file</i> atau basis data atau penyimpanan (<i>storage</i>) pada pemodelan perangkat lunak yang akan di- implementasikan dengan pemrograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel- tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel- tabel pada basis data <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> , <i>Conceptual Data Model (CDM)</i> , <i>Physical Data Model (PDM)</i> .
4		Data <i>flow</i> : aliran data merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (<i>input</i>) atau keluaran (<i>output</i>).

Sumber: (Zefriyenni & Santoso, 2015)

2.1.10. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah model teknik pendekatan yang menyatakan atau menggambarkan hubungan suatu model. Di dalam hubungan ini tersebut dinyatakan yang utama ERD adalah menunjukkan objek data (*Entity*) dan hubungan (*Relationship*), yang ada pada *Entity* berikutnya (Pujiwidodo, 2016).

Tabel 2.2 Simbol-Simbol ERD

No.	Simbol	Keterangan
1,		<i>Entity</i> : Simbol ini merupakan suatu objek data yang dapat didefinisikan dalam lingkungan pemakai.
2.		<i>Relationship</i> : Simbol ini menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
3.		Atribut: Simbol ini berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).
4.		Garis: Simbol ini sebagai penghubung antara relasi dengan <i>entitas</i> , dan entitas dengan atribut.

Sumber : (A.S Rosa dan Shalahuddin, 2013)

2.2. Gambaran Umum Perusahaan

2.2.1. Sejarah Perusahaan

PT. Lambung Karang Sakti yang terletak di jalan Residen A.Rozak, No.9A, Kecamatan Kalidoni, Kelurahan Bukit Sangkal, Kota Palembang. Merupakan salah satu perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi di kota Palembang, perusahaan ini berdiri sejak tahun 2004 silam dengan Bapak Imron Nanung Selaku pemilik atau direkturnya. Perusahaan ini beroperasi setiap hari senin–jum’at dari pukul 09:00 sampai 17:00 wib.

2.2.2. Visi dan Misi Perusahaan

2.2.2.1. Visi Perusahaan

Menjadikan industri jasa konstruksi ini selaku industri terpercaya, Serta senantiasa mengutamakan untuk memberikan pelayanan jasa yang memuaskan kepada Konsumen, Dan menjadikan PT. Lambung Karang Sakti ini menjadi PT konstruksi yang mampu bersaing di tingkat lokal maupun nasional.

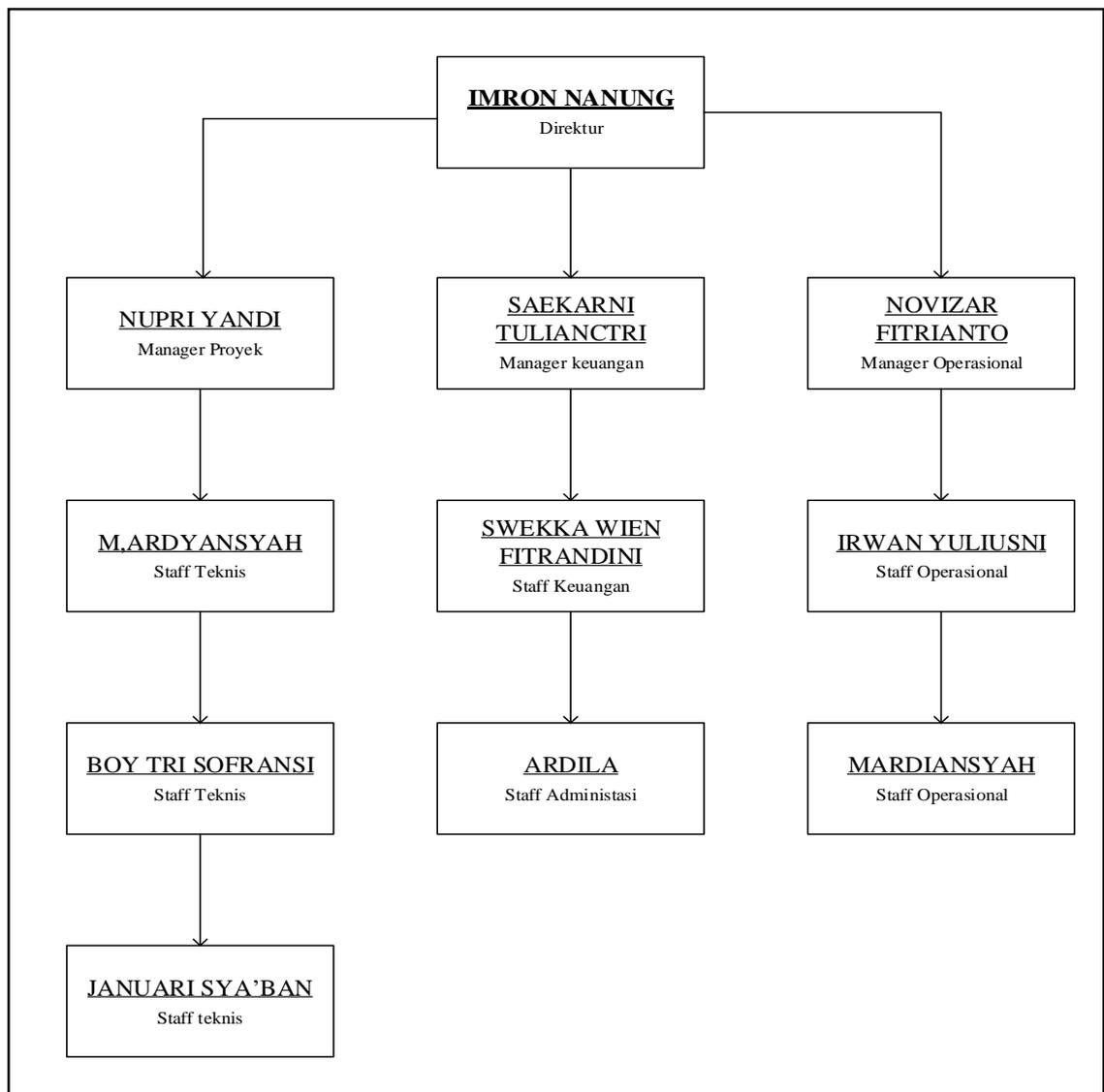
2.2.2.2. Misi Perusahaan

1. Selalu menjaga komitmen untuk memberikan kepuasan pelanggan dengan memperhatikan kualitas bahan yang digunakan untuk pembangunan, waktu pengerjaan yang tepat pada setiap proyek yang di kerjakan serta memberikan peluang lapangan pekerjaan kepada sumber daya manusia yang berpotensi.
2. Memberikan lingkungan kerja kang aman bagi kontraktor dan memberikan hasil yang nyaman bagi masyarakat dengan memperhatikan dampak lingkungan dan sosial.
3. Menjalin hubungan kerja yang baik kepada konsumen dengan melakukan komunikasi yang efektif dan efisien.
4. Meningkatkan kapabilitas dan daya saing dibidang pembangunan perairan dan jalan melalui pengembangan kompetensi SDM.

2.2.3. Struktur Organisasi dan Uraian Tugas Wewenang

2.2.3.1. Struktur Organisasi

Menurut Ivacevich, et al., (2011) menyatakan struktur organisasi dianggap anatomi organisasi, menyediakan landasan di mana fungsi organisasi. Organisasi dapat digunakan manajer untuk mengendalikan fungsi di dalam perusahaan. rganisasi sebagai sarana control, merupakan struktur peran yang disetujui untuk orang-orang di dalam perusahaan sehingga perusahaan dapat mencapai tujuannya secara efisien dan ekonomis. Berikut ini struktur organisasi dari perusahaan PT. Lambung Karang Sakti Palembang dapat dilihat pada gambar 2.1.



Gambar 2.1. Struktur Organisasi PT. Lambung Karang Sakti

2.2.3.2. Uraian Tugas dan Wewenang

Berikut ini adalah pembagian tugas dan wewenang berdasarkan struktur organisasi yang sudah ada:

- 1) Direktur bertugas memimpin perusahaan, dengan menerbitkan kebijakan-kebijakan perusahaan serta memilih, menetapkan, mengawasi tugas dari karyawan.

- 2) Manajer Proyek berikut tugas dan wewenang manager proyek yaitu memimpin perencanaan dan pelaksanaan proyek, mendefinisikan ruang lingkup proyek, tujuan dan penyampaiannya, menyusun dan mengkoordinasikan staff proyek, mengelola anggaran dan alokasi sumber daya proyek, perencanaan dan penjadwalan proyek, memberikan arahan dan dukungan untuk tim proyek, terus-menerus memantau dan melaporkan kemajuan proyek kepada seluruh stakeholders, membuat laporan yang memuat kemajuan proyek, masalah dan solusi, melaksanakan dan mengelola perubahan proyek dan melakukan intervensi untuk mencapai hasil proyek, dan melakukan evaluasi dan penilaian hasil.
- 3) Manajer Keuangan bertugas menghubungkan perusahaan pada pasar keuangan, menjaga arus kas, utang dan piutang, mengkoordinasikan pengontrolan dana perusahaan, merencanakan dan mengembangkan sistem keuangan perusahaan, memastikan jalannya efisiensi kerja perusahaan, dan bertanggung Jawab Menjaga Pengelolaan Pajak Perusahaan.
- 4) Manajer Operasional lebih bertugas mengawasi pengelolaan pelaksanaan kegiatan perusahaan, pengelolaan pelaksanaan *project*, melakukan koordinasi kerja harian, mengecek status kegiatan pelaksanaan *project*, menjaga konsistensi pekerjaan,

mendapatkan laporan harian dari *finance project*, melakukan pembayaran terhadap semua kegiatan *project* (proses lelang, pelaksanaan dan penagihan), melakukan pembayaran terhadap semua kebutuhan kantor (pembelian ATK, Pembelian dan perawatan printer dan computer dan Kebutuhan Lembur), pembuatan Pengajuan Keuangan *Project*, melakukan evaluasi evaluasi keuntungan.

- 5) Staff Teknis pada PT.lambung Karang Sakti bertugas untuk, membantu dalam mengendalikan teknis pelaksanaan kegiatan, membantu merencanakan dan mengawasi proyek yang sedang dijalankan, dan membantu memperkirakan biaya proyek konstruksi dan untuk memilih bahan yang tepat untuk semua bagian dari struktur.
- 6) Staff Administrasi ini memastikan dokumentasi dari kegiatan proyek berjalan dengan baik dan lancar, bertanggung jawab atas inventaris kantor, bertanggung jawab atas reimbursement ke kantor pusat selalu terorganisir, dan menginput laporan bulanan.
- 7) Staff Keuangan pada PT . Lambung Karang Saktii bertanggung jawab dalam mencatat semua transaksi dan membuat Laporan Kas Mingguan, serta melaporkan ke kantor pusat, meneliti kebenaran dan kewajaran atas semua transaksi/nota di proyek, memeriksa dan menghitung upah harian pekerjaan

lapangan.melakukan pengumpulan data (*filling*) semua dokumen di proyek, dan melakukan Adminitrasi Proyek lainnya yang diberikan oleh Pimpinan Proyek .

- 8) Staff Operasional bertugas dan bertanggung jawab dalam pengurusan legalitas perusahaan, operasional kantor, pengabsenan pegawai perusahaan, pembuatan izin perusahaan, memback up tugas khusus atau penting, member masukan, dan tentunya meringan kan tugas perusahaan pada PT. Lambung Karang Sakti.

2.2.4. Uraian Kegiatan

Selama penulis melaksanakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan di PT. Lambung Karang Sakti Palembang, penulis diarahkan dan dibimbing oleh pembimbing lapangan setempat. Kemudian penulis ditempatkan di bagian yang sama dengan Staf Teknis. Selama masa Praktik Kerja Lapangan, penulis melakukan kegiatan wawancara dengan pembimbing lapangan Bapak Boy Tri Sofransi mengenai sistem yang ada dan permasalahan-permasalahannya. Penulis melakukan observasi terhadap lingkungan yang ada di kantor, serta melaksanakan permintaan dan membantu pekerjaan karyawan setempat.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1. Hasil Pengamatan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan penulis selama melakukan PKL di PT. Lambung Karang Sakti, perusahaan ini belum memiliki aplikasi yang dapat membantu dalam kegiatan absensi berupa *website* yang digunakan untuk mengelola kegiatan absensi. Selama ini kegiatan absensi dilakukan secara manual dengan mengisi nama dan paraf. Oleh karena itu penulis memberikan solusi kepada pihak perusahaan untuk membuat suatu aplikasi absensi pegawai berupa *website*.

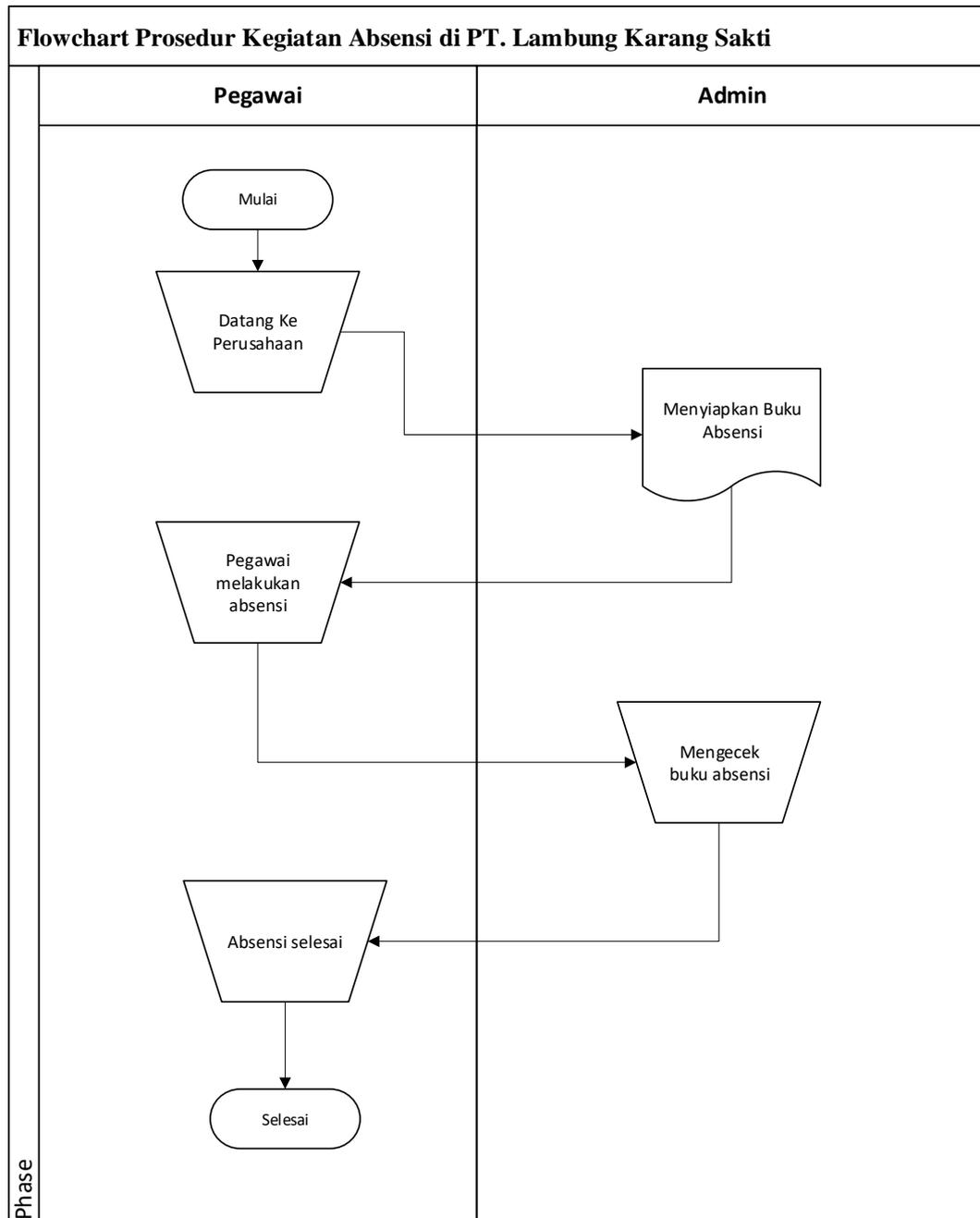
3.1.1. Prosedur Absensi yang Berjalan

Adapun prosedur absensi yang berjalan di PT. Lambung Karang Sakti Digambarkan pada *flowchart* yang menjelaskan bagan alur *system* yang berjalan di perusahaan. Dari Prosedur yang berjalan, Penulis dapat mengetahui gambaran proses kerja yang ada di PT. Lambung Karang Sakti yang dapat di lihat pada gambar 3.1. Adapun alur prosedur absensi yang berjalan adalah sebagai berikut:

1. Pegawai datang ke PT. Lambung Karang Sakti
2. Pegawai melakukan absensi dengan mengisi buku absensi
Yang disiapkan admin

3. Admin Mengecek data absensi.

4. Selesai

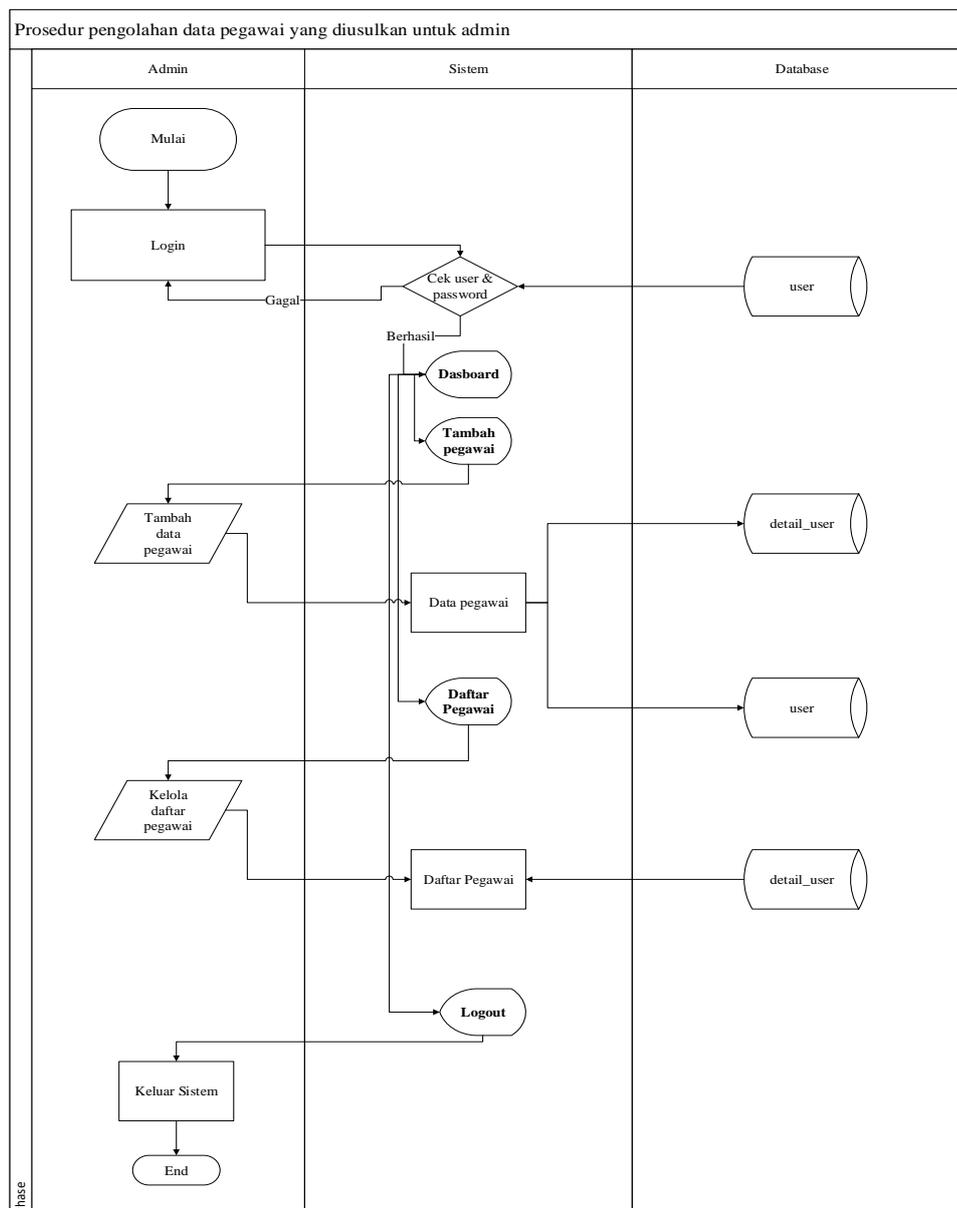


Gambar 3.1. *Flowchart* Absensi Pegawai Yang Berjalan

3.1.2. Prosedur yang Diusulkan

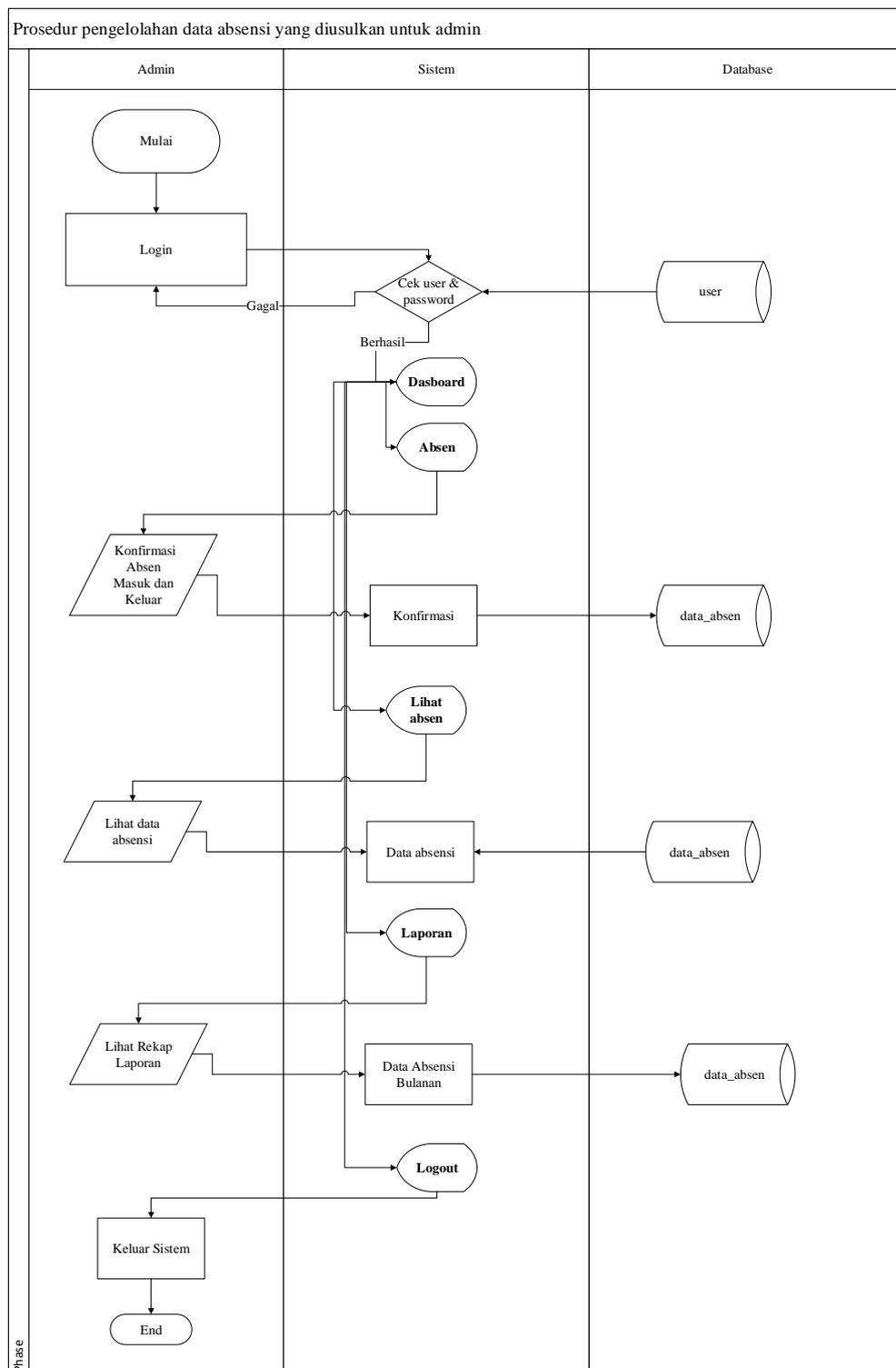
Adapun prosedur yang diusulkan untuk proses kegiatan absensi di PT. Lambung Karang Sakti yang di jadikan sebuah aplikasi dapat dilihat pada gambar 3.2 dan gambar 3.3.

1. *Flowchart* Pengolahan Data Pegawai yang Diusulkan (Admin)



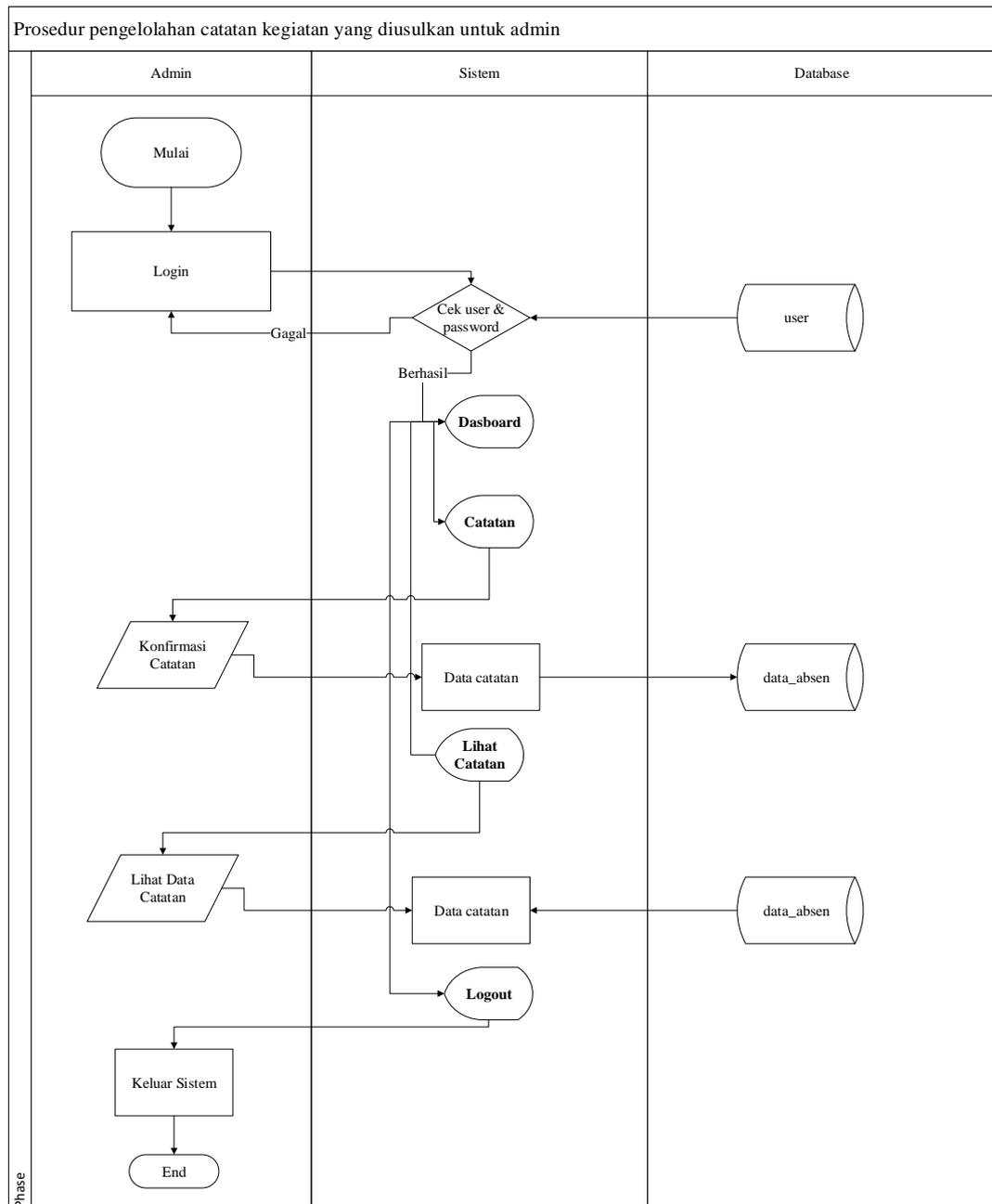
Gambar 3.2. *Flowchart* pengolahan data Pegawai yang Diusulkan.

2. *Flowchart* Pengelolaan Data Absensi yang Diusulkan (Admin)



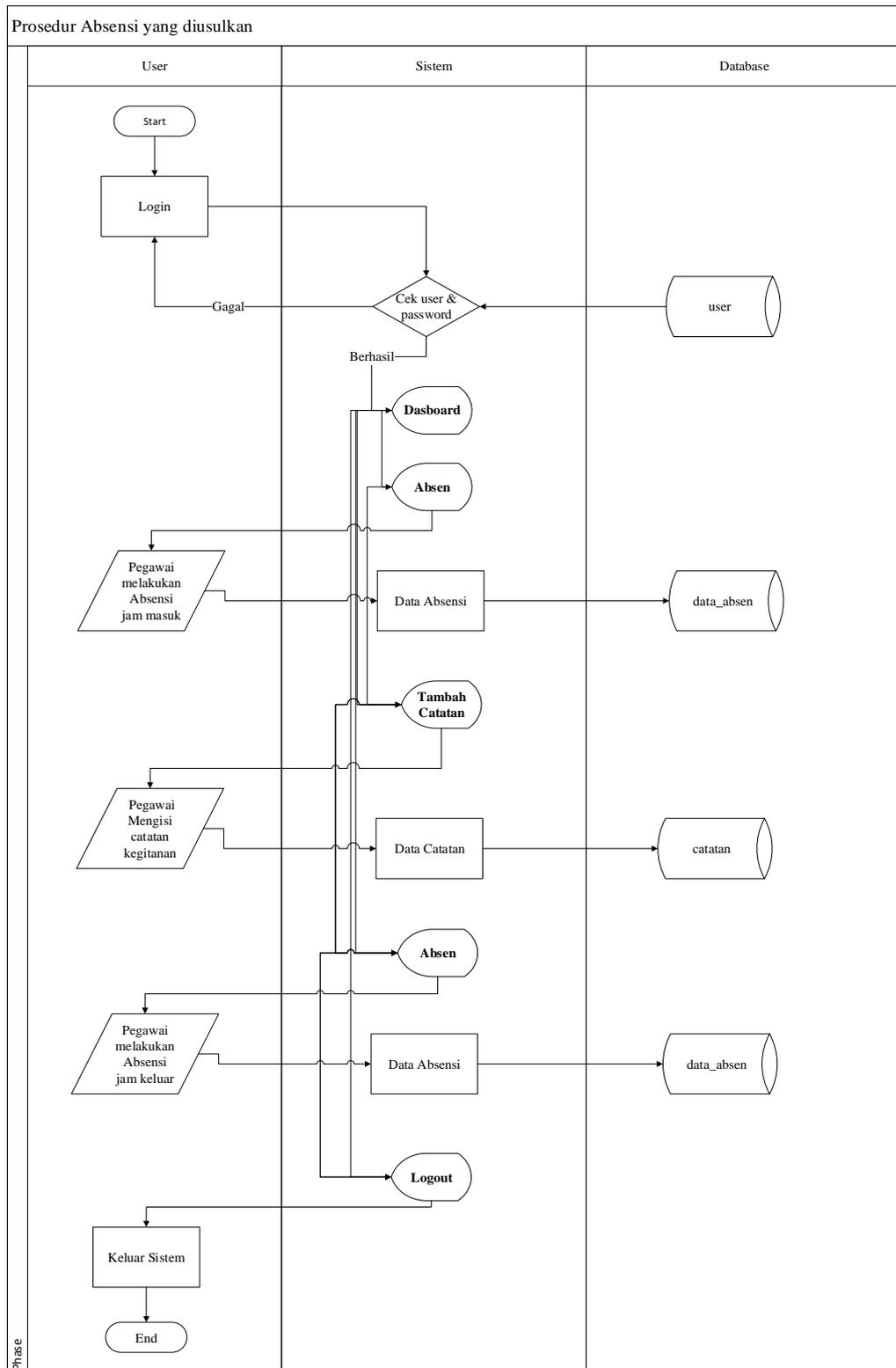
Gambar 3.3. Flowchart pengolahan Absensi Pegawai yang Diusulkan.

3. Flowchart Pengolahan Data Catatan Kegiatan Yang Diusulkan (Admin)



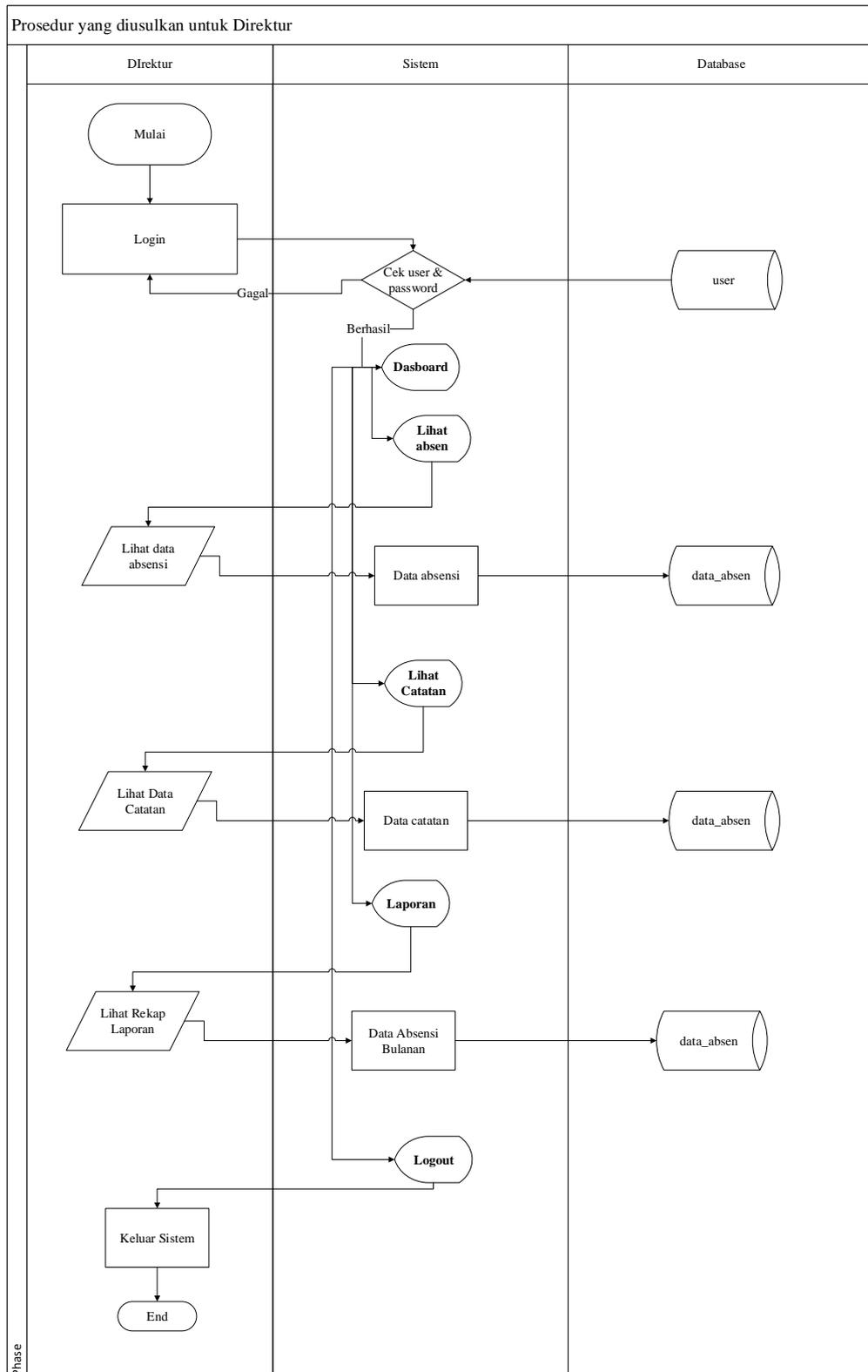
Gambar 3.4. *Flowchart* pengolahan catatan kegiatan yang Diusulkan.

4. *Flowchart* Proses Absensi Pegawai Yang Diusulkan



Gambar 3.5. Flowchart Proses Absensi Pegawai Yang Diusulkan.

5. Flowchart Direktur Yang Diusulkan



Gambar 3.6. Flowchart User Direktur Yang Diusulkan

3.2. Evaluasi dan pembahasan

3.2.1. Evaluasi

Setelah melakukan pengamatan penulis mendapatkan bahwa prosedur absensi pada PT. Lambung Karang Sakti masih dilakukan secara manual tanpa adanya database. Oleh sebab itu ada beberapa kendala yang dihadapi oleh PT. Lambung Karang Sakti dalam kegiatan absensi, yaitu seperti dalam absensi dan pengelolaan data absensi yang memerlukan waktu lama dan akurasi data yang dihasilkan terkadang mengalami kesalahan dikarenakan pegawai harus absensi secara manual dengan mengisi nama dan paraf. Dari permasalahan tersebut penulis memberikan solusi yaitu merancang sebuah *website* yang dapat membantu dalam Absensi dan Pengolahan data pada PT. Lambung Karang Sakti. Sehingga pegawai tidak perlu mengisi secara manual lagi. Selain itu aplikasi ini dapat mempermudah admin *web* untuk mengelolah data absensi, perhitungan jam masuk dan keluar.

3.2.2. Pembahasan

Dengan permasalahan diatas maka penulis tertarik untuk membuat aplikasi absensi pegawai berbasis *web* agar mempermudah perusahaan perusahaan dalam proses absensi pegawai untuk kedepannya. Adapun aliran data yang diusulkan.

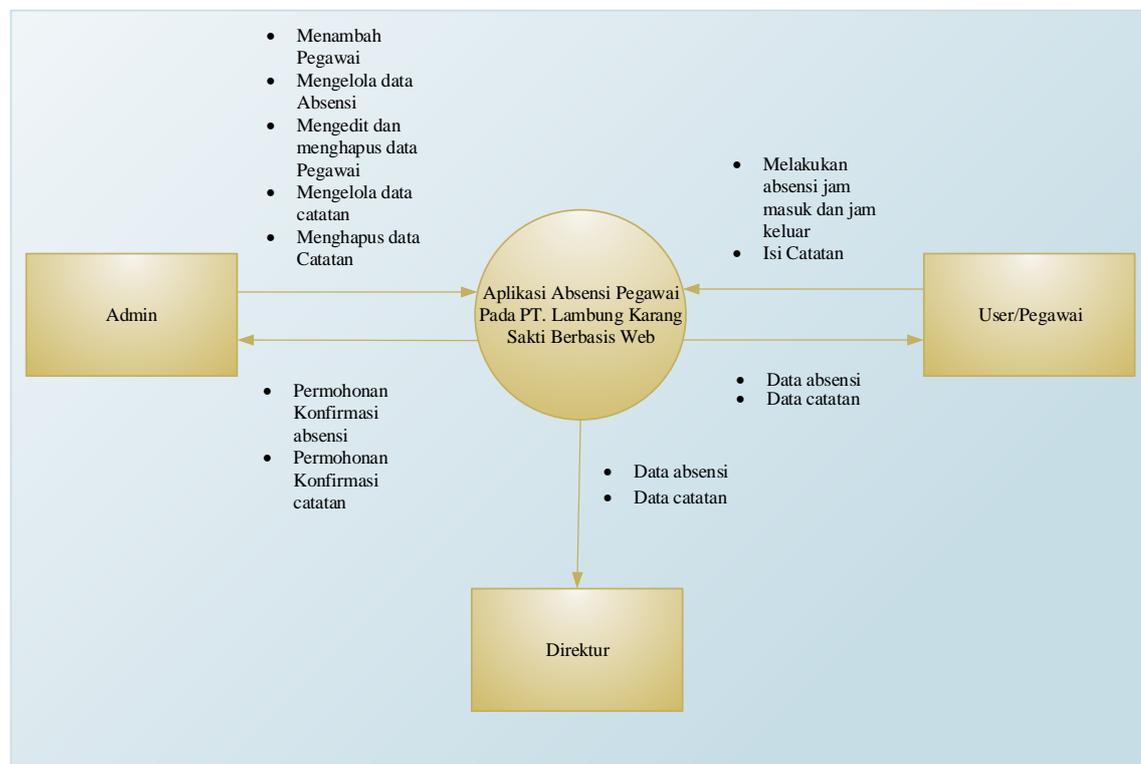
3.2.2.1. *Data Flow Diagram*

Data flow diagram merupakan alat bantu yang dapat menggambarkan arus data secara terstruktur dan jelas. Berdasarkan hasil Analisa permasalahan pada PT. Lambung

Karang Sakti, penulis memberikan gambaran arus data yang dijelaskan menggunakan diagram konteks.

1. Diagram konteks

Berikut gambaran aliran arus dari aplikasi absensi pegawai pada PT. Lambung Karang Sakti yang penulis gambarkan dalam diagram konteks yang dapat dilihat pada gambar 3.4 dibawah ini:



Gambar 3.7. Diagram Konteks.

Berdasarkan gambar 3.7 dapat dijelaskan sebagai berikut:

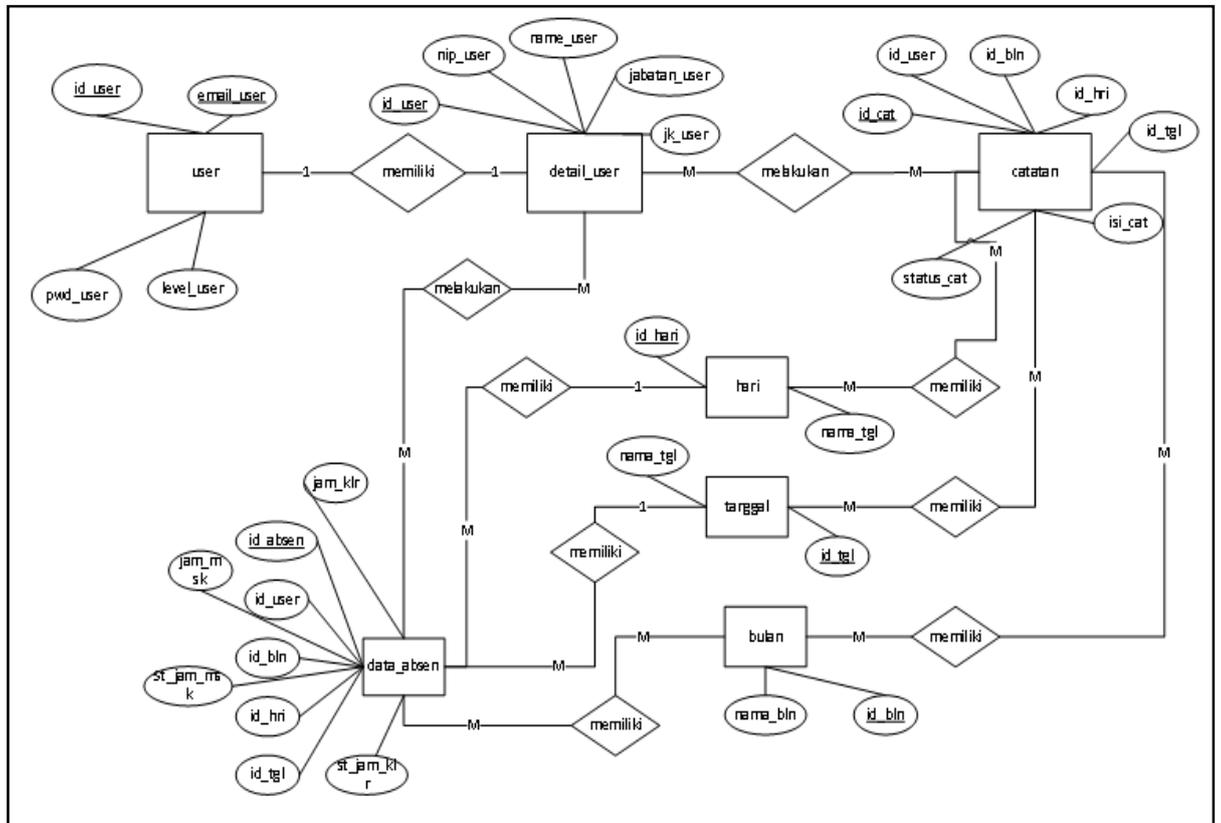
1. Entitas *User/Pegawai* Melakukan *Login*. absensi jam masuk dan juga jam keluar dan isi catatan

kegiatan. Entitas *user* juga mendapatkan data absensi dan data catatan dari sistem.

2. Entitas Admin dapat melakukan *login*, konfirmasi absensi jam masuk dan jam keluar, mengelola data pegawai dan juga mengkonfirmasi catatan. Entitas admin juga mendapatkan data absensi, data pegawai dan juga data catatan.
3. Entitas Direktur mendapatkan data absensi, data pegawai dan juga data catatan.

3.2.2.2. Entity Relationship Diagram

Entity relationship diagram adalah gambar yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut, berikut ERD yang penulis gambarkan pada gambar 3.5 dibawah ini:



Gambar 3.8. Entity Relationship Diagram

Berdasarkan gambar 3.8 dapat dijelaskan sebagai berikut:

1. Akun hanya dimiliki oleh satu Pegawai dan Pegawai hanya memiliki satu akun.
2. Pegawai dapat melakukan banyak absensi dan absensi dapat dilakukan banyak pegawai.
3. Pegawai dapat melakukan banyak isi catatan dan isi catatan dapat dilakukan oleh banyak pegawai
4. Data hari dimiliki banyak data absensi dan data absen memiliki banyak data hari.
5. Data tanggal dimiliki banyak data absensi dan data absen memiliki banyak data tanggal.
6. Data bulan dimiliki banyak data absensi dan data absen memiliki banyak data bulan.

3.2.2.3. Struktur Tabel

Database adalah sebuah server yang digunakan untuk menyimpan data-data yang nantinya akan digunakan dalam proses pengolahan data aplikasi yang dibuat. Dibawah ini database yang dibuat yang terdiri dari beberapa *table* sebagai berikut:

1. Tabel 3.1 detail_user

Tabel detail_user digunakan untuk menampung data pegawai pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel detail_user dapat dilihat pada tabel 3.1.

Primary key: id_user

Foreign key: -

Nama field	Type	Size	Keterangan
id_user	Int	10	Primary Key
nip_user	Int	25	Foreign key
name_user	Varchar	255	-
jabatan_user	Varchar	255	-
jk_user	Varchar	5	-

2. Tabel 3.2 data_absen

Tabel data_user digunakan untuk menampung data absensi pegawai pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel data_absen dapat dilihat pada tabel 3.2.

Primary key: id_absen

Foreign key: -

Nama field	Type	Size	Keterangan
id_absen	Int	11	Primary Key
id_user	Varchar	100	-
id_bln	Int	10	-
id_hri	Int	10	-
id_tgl	Int	5	-
jam_msk	Varchar	50	-
st_jam_msk	Enum	-	-
jam_klr	Varchar	-	-
st_jam_klr	Enum	-	-

3. Tabel 3.3 user

Tabel user digunakan untuk menampung data akun pegawai pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel absen dapat dilihat pada tabel 3.3.

Primary key: id_user

Foreign key: email_user

Nama field	Type	Size	Keterangan
id_user	Int	10	Primary Key
email_user	Varchar	255	Foreign key
pwd_user	Varchar	255	-
level_user	Enum	-	-

4. Tabel 3.4 bulan.

Tabel bulan digunakan untuk menampung data bulan pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel bulan dapat dilihat pada tabel 3.4.

5. *Primary key:* id_bln

6. *Foreign key:* -

Nama field	Type	Size	Keterangan
id_bln	Int	10	Primary Key
nama_bln	Varchar	25	-

7. Tabel 3.5 tanggal

Tabel tanggal digunakan untuk menampung data tanggal pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel tanggal dapat dilihat pada tabel 3.5.

Primary key: id_tgl

Foreign key: -

Nama field	Type	Size	Keterangan
id_tgl	Int	10	Primary Key
nama_tgl	Varchar	20	-

8. Tabel 3.6 hari

Tabel hari digunakan untuk menampung data hari pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel hari dapat dilihat pada tabel 3.6.

Primary key: id_hari

Foreign key: -

Nama field	Type	Size	Keterangan
id_hri	Int	10	Primary Key
nama_hri	Varchar	50	-

9. Tabel 3.7 catatan

Tabel catatan digunakan untuk menampung data catatan pada aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti. Struktur data pada tabel catatan dapat dilihat pada tabel 3.6.

Primary key: id_cat

Foreign key: -

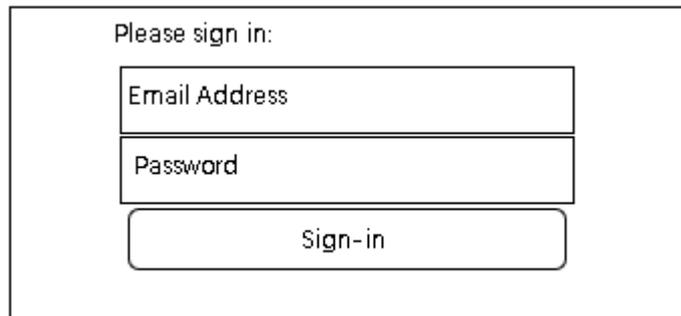
Nama field	Type	Size	Keterangan
id_cat	Int	10	Primary Key
id_user	Int	25	-
Id_bln	Varchar	255	-
Id_hri	Varchar	255	-
Id_tgl	Varchar	5	-
Isi_cat	Longtext	-	-
Status_cat	Enum	-	-

3.2.2.4. Desain Interface

Desain *Interface* Desain adalah rancangan desain tampilan dari *input* dan *output* yang terdapat pada Aplikasi Absensi Pegawai pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis *Web*.

1. Desain Interface Login.

Desain *Interface Login* adalah desain yang berisikan form berupa *username* dan juga *password*. Disana juga terdapat tombol *sign in* yang digunakan untuk login ke dalam dashboard. Berikut desain *interface login* dapat dilihat di gambar 3.5 berikut:



Please sign in:

Email Address

Password

Sign-in

Gambar 3.9. Desain *Interface Login*

2. Desain *Interface Admin.*

Desain *interface* admin adalah desain yang berisikan halaman utama admin yang berisikan tambah pegawai, daftar pegawai, absen, lihat absen, catatan, lihat catatan, *logout*. Berikut desain *interface dashboard* Admin dapat dilihat di gambar berikut :



Logo PT.Lambung Karang Sakti

Dashboard

Tambah Pegawai

Daftar Pegawai

Absensi

Lihat Absen

Catatan

Lihat Catatan

Laporan

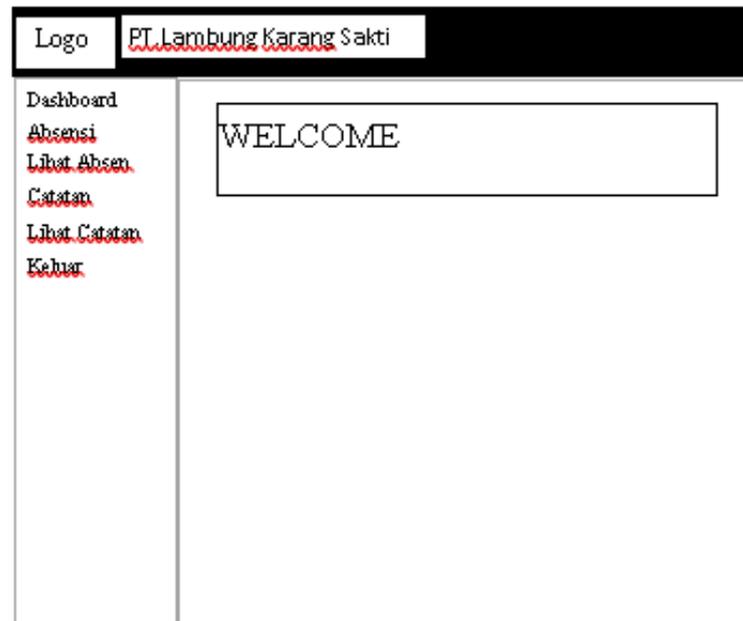
Keluar

WELCOME

Gambar 3.10. Desain *Interface Admin.*

3. Desain *interface* pegawai

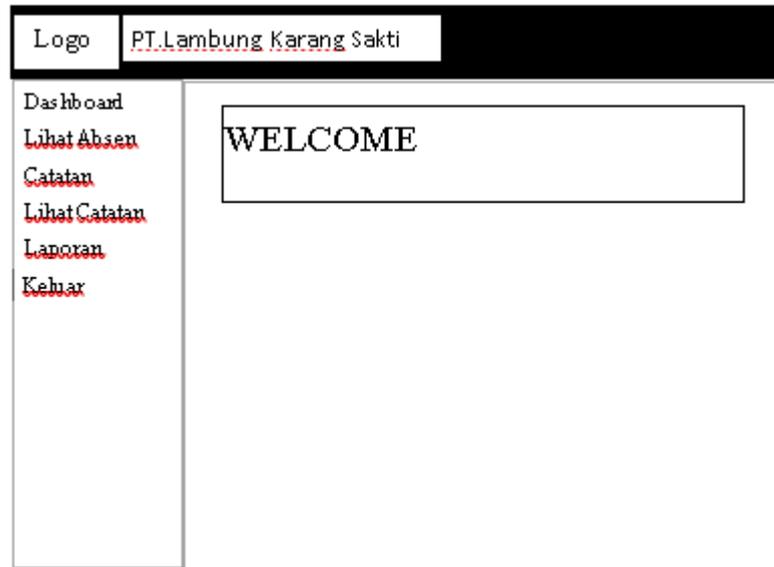
Desain *interface user* adalah desain yang berisikan halaman utama untuk pegawai melakukan absensi Berikut desain *interface user* dapat dilihat di gambar berikut:



Gambar 3.11. Desain *Interface* Pegawai

4. Desain *interface* Direktur

Desain *interface* direktur adalah desain yang berisikan halaman utama untuk direktur melihat data absensi Berikut desain *interface* direktur dapat dilihat di gambar berikut:

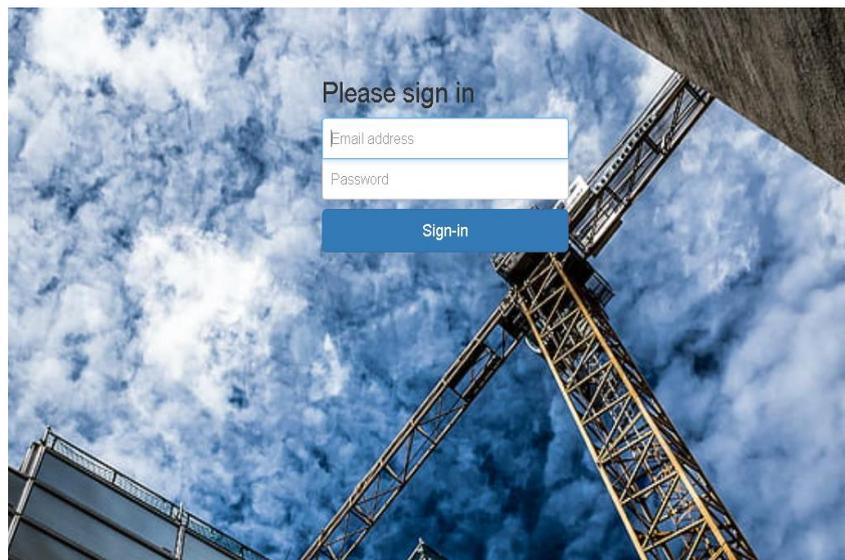


Gambar 3.12. Desain *Interface* direktur

3.2.2.5. Desain Implementasi *Interface*

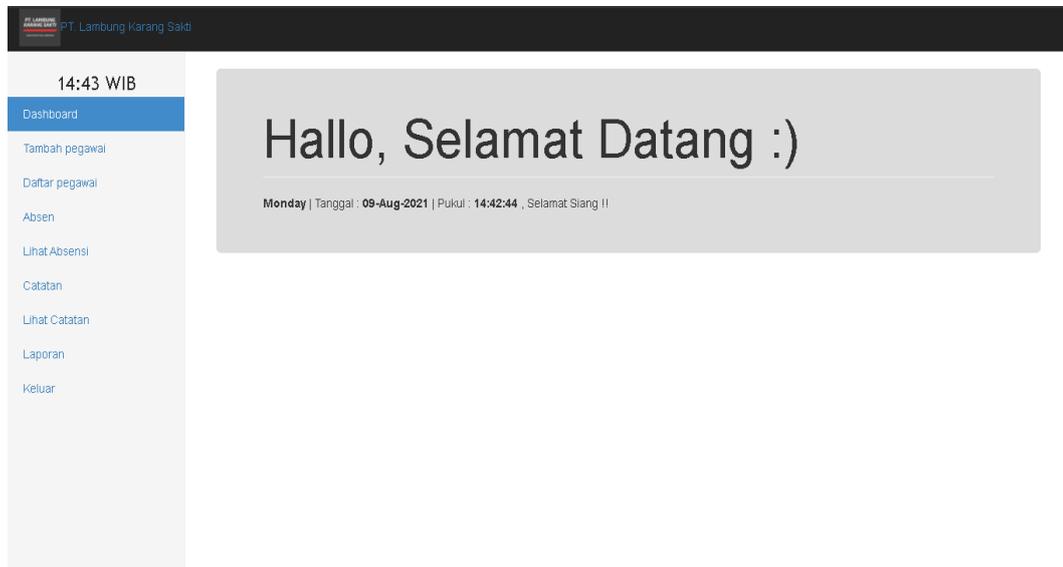
Tampilan Implementasi *Interface* adalah Tampilan dari Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis *Web* yang sudah selesai dibuat oleh penulis.

1. Halaman *Login*



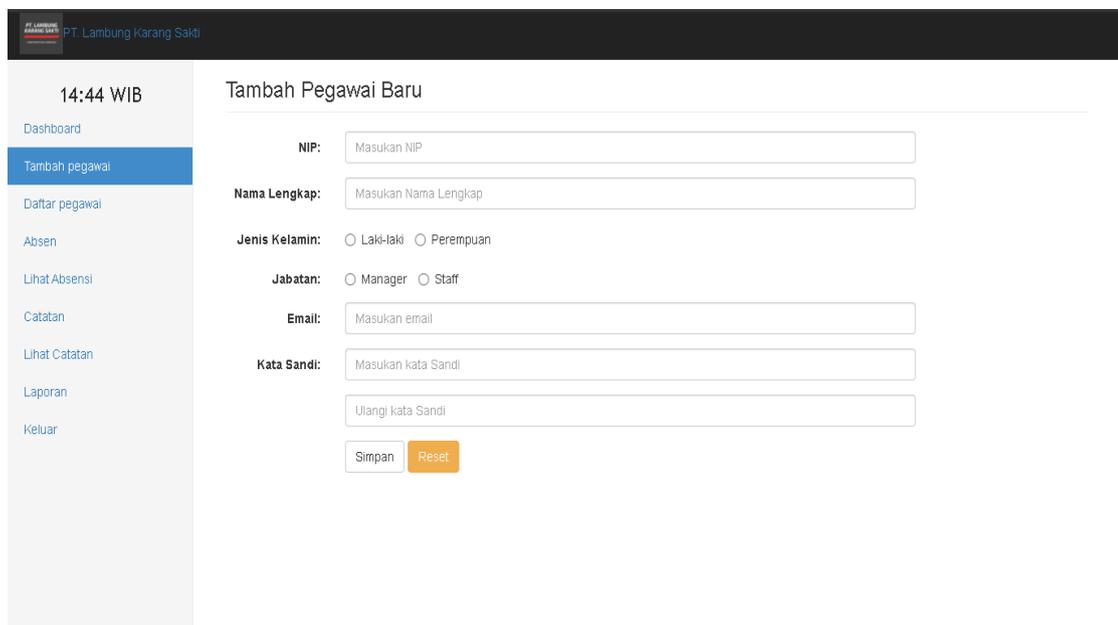
Gambar 3.13. Desain *Interface Login*

2. Halaman Admin *Dashboard*



Gambar 3.14. Desain *Interface Dashboard*

3. Halaman Admin Tambah Pegawai



Gambar 3.15. Desain *Interface Tambah Pegawai*

4. Halaman Admin Daftar Pegawai

The screenshot shows the 'Daftar Pegawai PKL' page. The sidebar on the left contains the following menu items: Dashboard, Tambah pegawai, Daftar pegawai (highlighted), Absen, Lihat Absensi, Catatan, Lihat Catatan, Laporan, and Keluar. The main content area displays a table with the following data:

No	ID Pegawai	Nama Pegawai	Jabatan	Aksi
1	6	salman affarizi	Manager	Edit Info • Hapus Pegawai
2	7	Ika	Staff	Edit Info • Hapus Pegawai

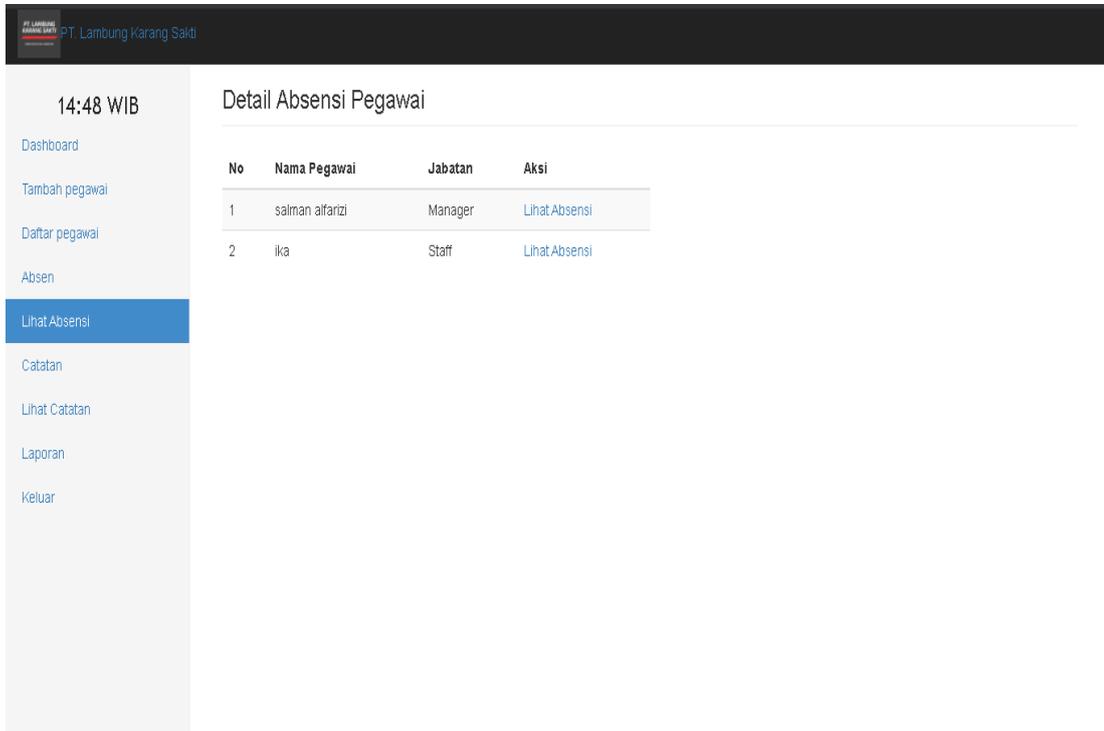
Gambar 3.16. Desain *Interface* Daftar Pegawai

5. Halaman Konfirmasi Admin Absen

The screenshot shows the 'Konfirmasi Absensi' page. The sidebar on the left contains the following menu items: Dashboard, Tambah pegawai, Daftar pegawai, Absen (highlighted), Lihat Absensi, Catatan, Lihat Catatan, Laporan, and Keluar. The main content area displays a message: "Tidak ada permintaan Absen." The URL at the bottom of the page is `http://localhost/absensi_pegawai/index.php`.

Gambar 3.17. Desain *Interface* Absen

6. Halaman Admin Lihat Absen

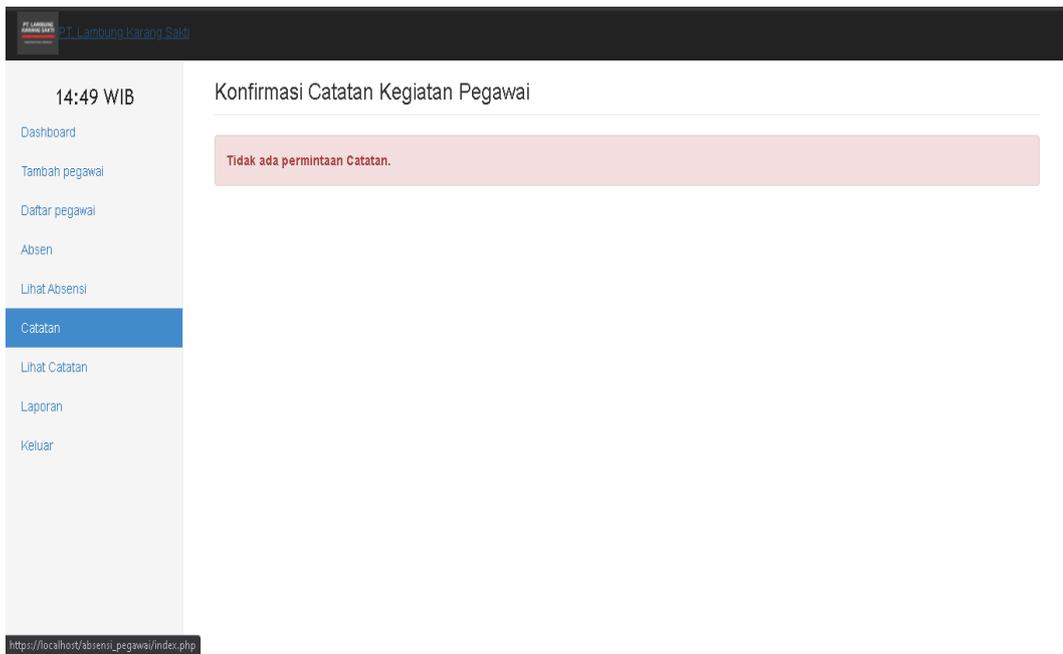


The screenshot displays the 'Lihat Absensi' (View Absence) page. The top navigation bar includes the company logo and name 'PT. Lambung Karang Sakti'. The sidebar on the left shows the current time as 14:48 WIB and lists navigation items: Dashboard, Tambah pegawai, Daftar pegawai, Absen, **Lihat Absensi**, Catatan, Lihat Catatan, Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'Detail Absensi Pegawai' and contains a table with the following data:

No	Nama Pegawai	Jabatan	Aksi
1	saiman alfarizi	Manager	Lihat Absensi
2	ika	Staff	Lihat Absensi

Gambar 3.18. Desain *Interface* Lihat Absen

7. Halaman Admin Catatan



The screenshot displays the 'Catatan' (Notes) page. The top navigation bar includes the company logo and name 'PT. Lambung Karang Sakti'. The sidebar on the left shows the current time as 14:49 WIB and lists navigation items: Dashboard, Tambah pegawai, Daftar pegawai, Absen, Lihat Absensi, **Catatan**, Lihat Catatan, Laporan, and Keluar. The main content area is titled 'Konfirmasi Catatan Kegiatan Pegawai' and displays a red message box with the text: 'Tidak ada permintaan Catatan.'

Gambar 3.19. Desain *Interface* Catatan

8. Halaman Admin Lihat Catatan

PT. LAMBUNG KARANG SAKTI PT. Lambung Karang Sakti

14:50 WIB

Dashboard

Tambah pegawai

Daftar pegawai

Absen

Lihat Absensi

Catatan

Lihat Catatan

Laporan

Keluar

Catatan Kegiatan Pegawai

No	Nama Pegawai	Jabatan	Aksi
1	salman alfarizi	Manager	Lihat Catatan
2	ika	Staff	Lihat Catatan

Gambar 3.20. Desain *Interface* Lihat Catatan

9. Halaman Admin Laporan

PT. LAMBUNG KARANG SAKTI PT. Lambung Karang Sakti

14:52 WIB

Dashboard

Tambah pegawai

Daftar pegawai

Absen

Lihat Absensi

Catatan

Lihat Catatan

Laporan

Keluar

LAPORAN

CETAK LAPORAN ABSENSI

Jumlah data : 6

Tampilkan data absen bulan : [Tampilkan & Cetak](#)

NO	ID User	Tanggal	Bulan	Jam Masuk	Jam Keluar
1	2	1	7	21.58 WIB	22.03 WIB
2	6	29	6	18.23 WIB	18.24 WIB
3	7	29	7	18.36 WIB	18.37 WIB
4	6	31	7	10.53 WIB	10.58 WIB
5	7	6	8	18.24 WIB	18.24 WIB
6	6	6	8	21.26 WIB	21.26 WIB

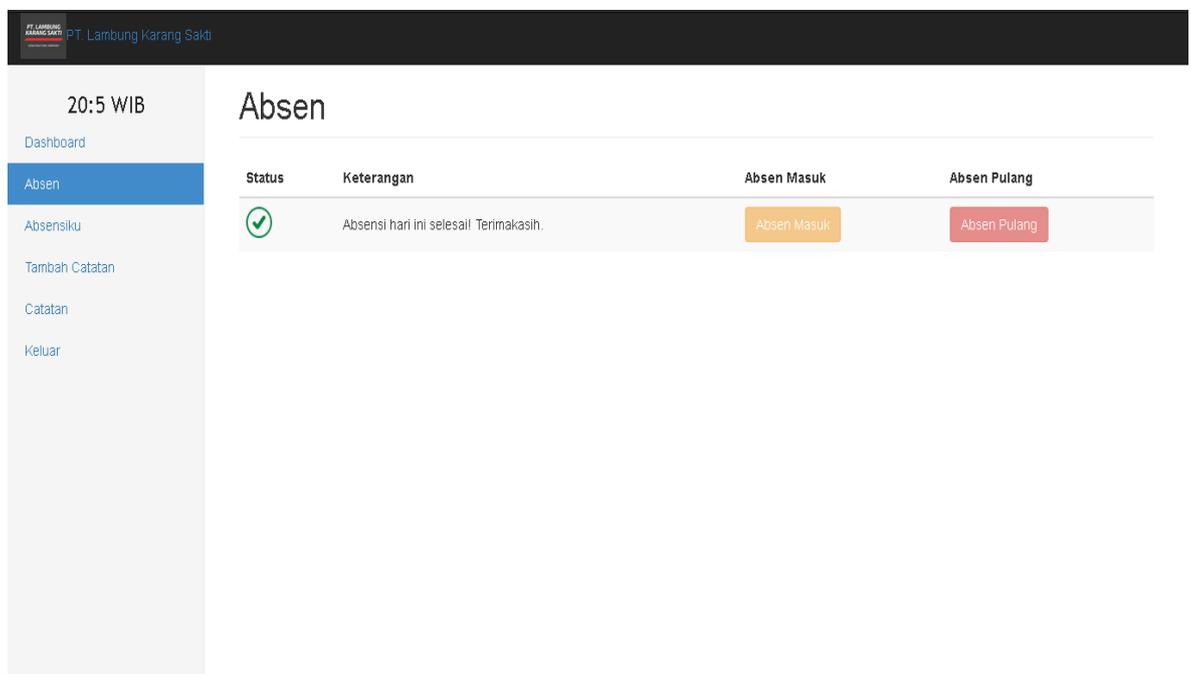
Gambar 3.21. Desain *Interface* Laporan

10. Halaman *User dashboard*



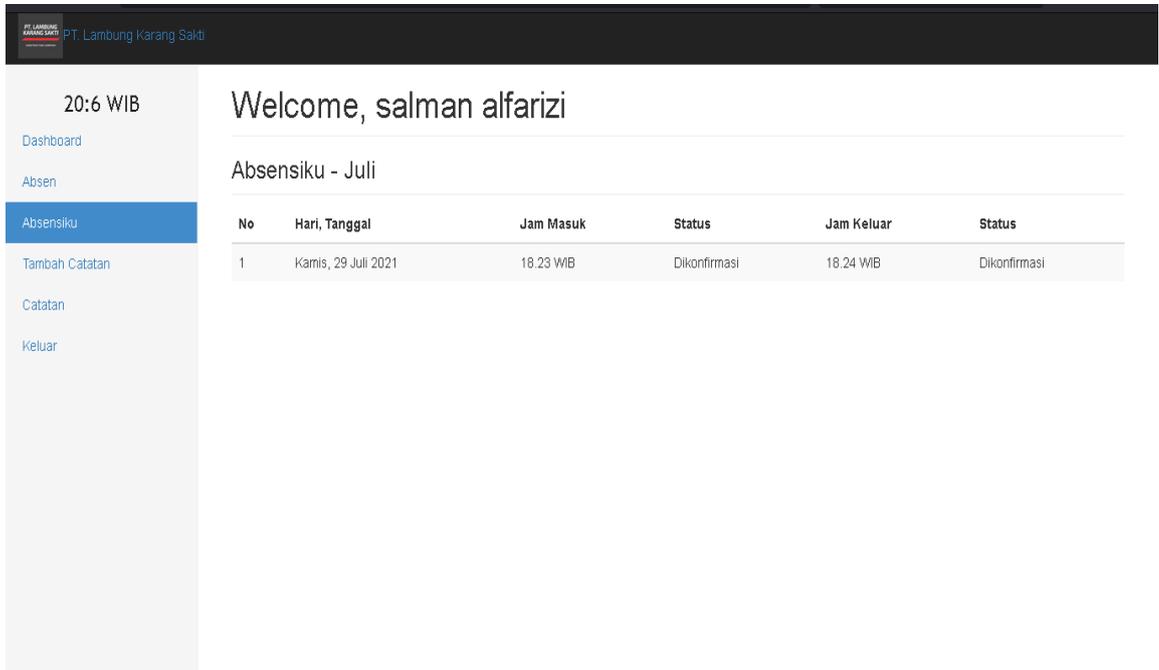
Gambar 3.22. Desain *Interface Dashboard*

11. Halaman *User Absensi*



Gambar 3.23. Desain *Interface Absen*

12. Halaman *User Absensiku*



PT. LAMBUANG KARANG SAKTI PT. Lambung Karang Sakti

20:6 WIB

Dashboard

Absen

Absensiku

Tambah Catatan

Catatan

Keluar

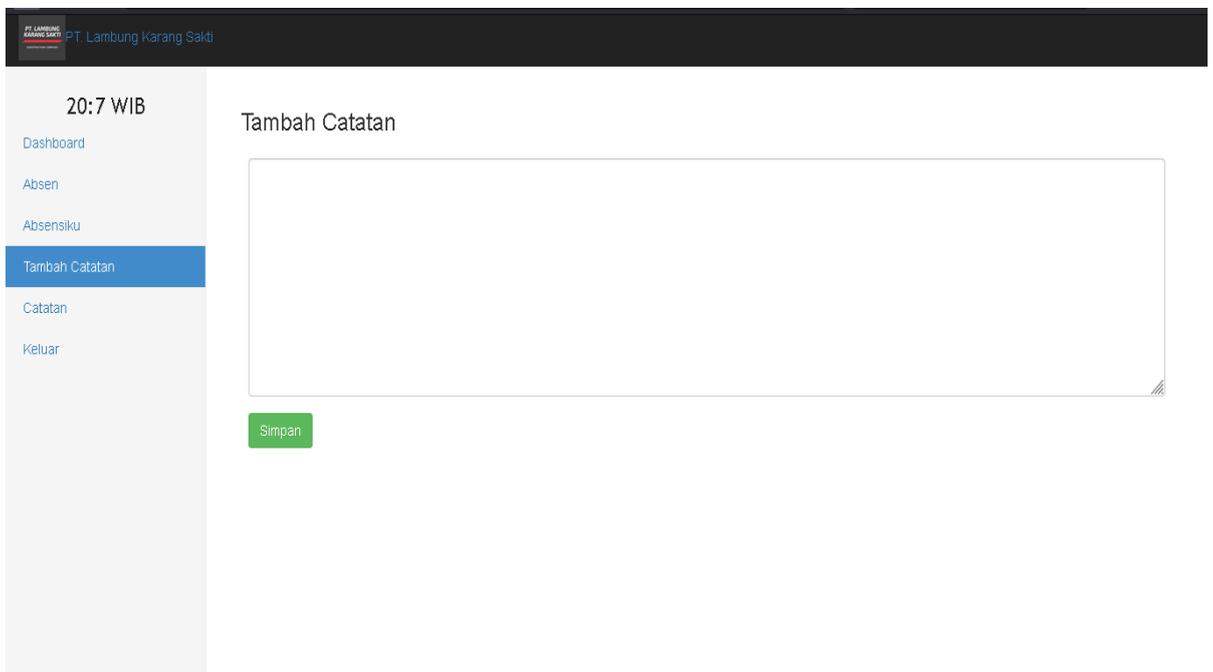
Welcome, salman alfarizi

Absensiku - Juli

No	Hari, Tanggal	Jam Masuk	Status	Jam Keluar	Status
1	Kamis, 29 Juli 2021	18.23 WIB	Dikonfirmasi	18.24 WIB	Dikonfirmasi

Gambar 3.24. Desain *Interface* Absensiku

13. Halaman *User Tambah Catatan*



PT. LAMBUANG KARANG SAKTI PT. Lambung Karang Sakti

20:7 WIB

Dashboard

Absen

Absensiku

Tambah Catatan

Catatan

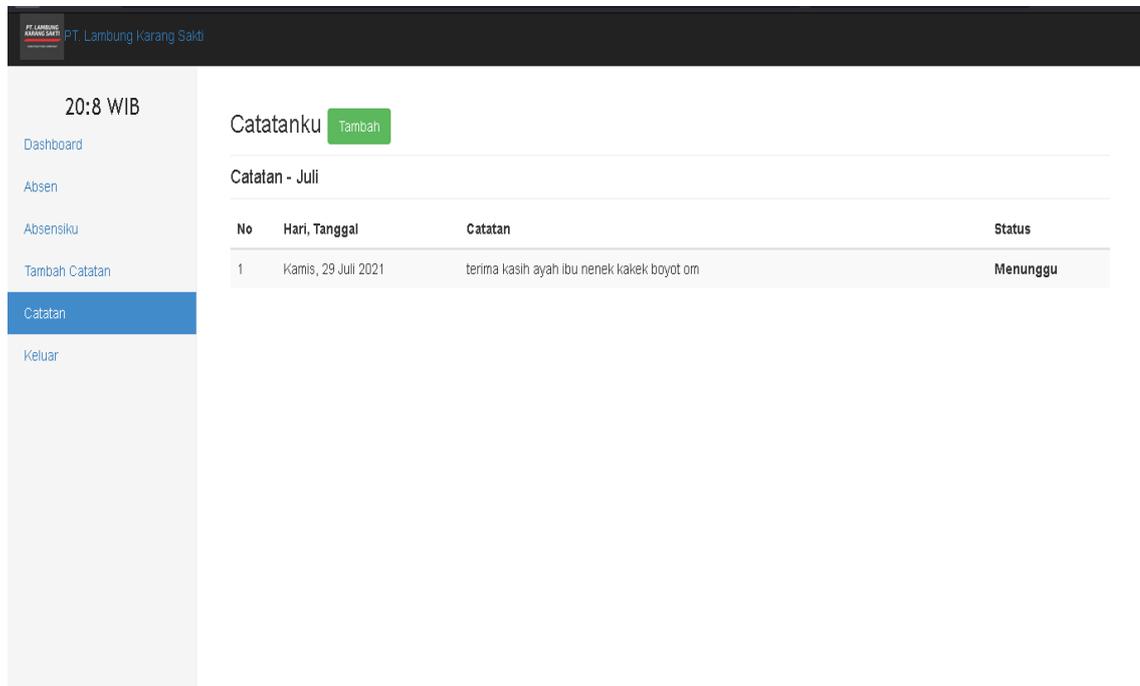
Keluar

Tambah Catatan

Simpan

Gambar 3.25. Desain *Interface* Tambah Catatan

14. Halaman *User Catatan*



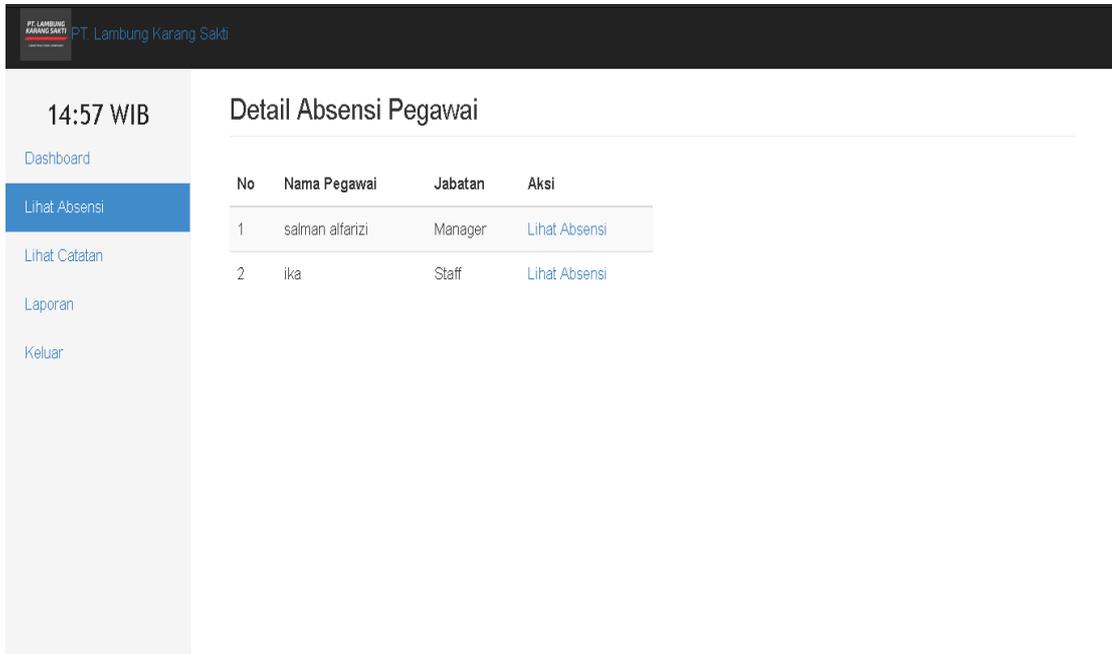
Gambar 3.26. Desain *Interface Catatan*

15. Halaman *Dashboard Direktur*



Gambar 3.27. Desain *Interface Dashboard Direktur*

16. Halaman Lihat Absensi Direktur

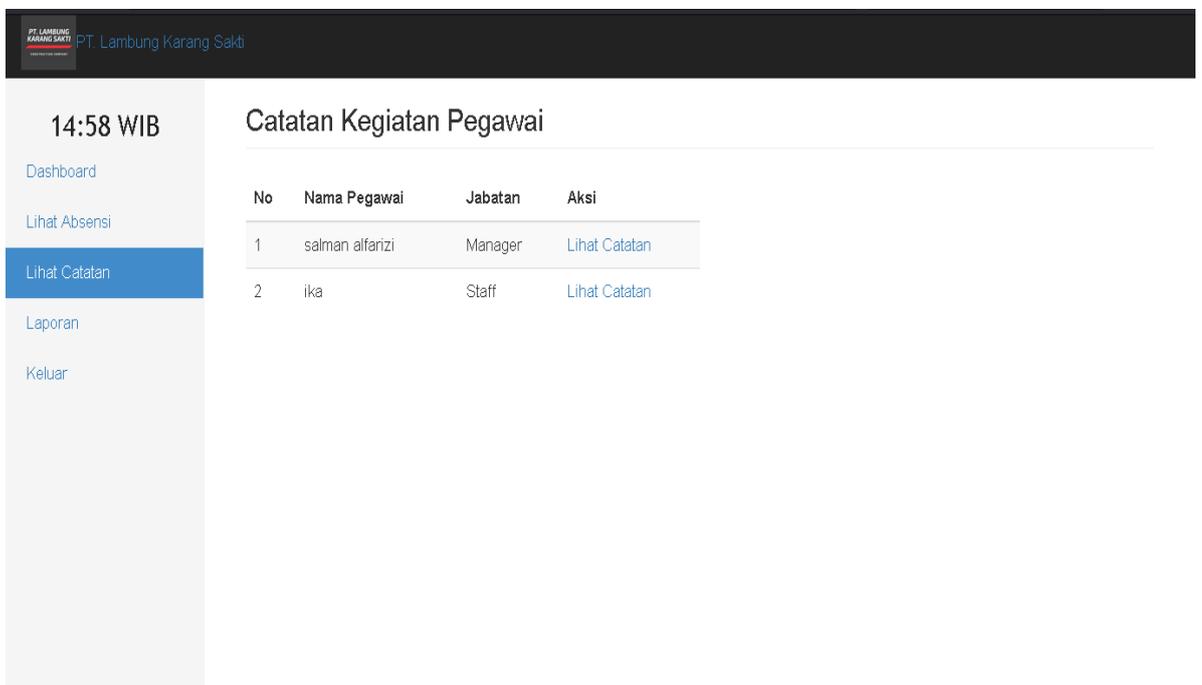


The screenshot displays the 'Detail Absensi Pegawai' page. The top navigation bar includes the company logo 'PT. LAMBUNG KARANG SAKTI' and the name 'PT. Lambung Karang Sakti'. The sidebar on the left shows the current time '14:57 WIB' and navigation links: 'Dashboard', 'Lihat Absensi' (highlighted), 'Lihat Catatan', 'Laporan', and 'Keluar'. The main content area features a table with the following data:

No	Nama Pegawai	Jabatan	Aksi
1	salman alfarizi	Manager	Lihat Absensi
2	ika	Staff	Lihat Absensi

Gambar 3.28. Desain *Interface* Lihat Absensi

17. Halaman Lihat Catatan Direktur



The screenshot displays the 'Catatan Kegiatan Pegawai' page. The top navigation bar includes the company logo 'PT. LAMBUNG KARANG SAKTI' and the name 'PT. Lambung Karang Sakti'. The sidebar on the left shows the current time '14:58 WIB' and navigation links: 'Dashboard', 'Lihat Absensi', 'Lihat Catatan' (highlighted), 'Laporan', and 'Keluar'. The main content area features a table with the following data:

No	Nama Pegawai	Jabatan	Aksi
1	salman alfarizi	Manager	Lihat Catatan
2	ika	Staff	Lihat Catatan

Gambar 3.29. Desain *Interface* Lihat Catatan

18. Halaman Laporan Direktur



The screenshot shows a web application interface for printing an absence report. The interface is divided into a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains the following elements:

- Time: 15:0 WIB
- Dashboard
- Lihat Absensi
- Lihat Catatan
- Laporan (highlighted)
- Keluar

The main content area features a header with the word "LAPORAN" and a sub-header "CETAK LAPORAN ABSENSI". Below the sub-header, there is a section for filtering data:

Jumlah data : 6
Tampilkan data absen bulan : - [dropdown] [Tampilkan]

The data is presented in a table with the following columns: NO, ID User, Tanggal, Bulan, Jam Masuk, and Jam Keluar.

NO	ID User	Tanggal	Bulan	Jam Masuk	Jam Keluar
1	2	1	7	21.58 WIB	22.03 WIB
2	6	29	6	18.23 WIB	18.24 WIB
3	7	29	7	18.36 WIB	18.37 WIB
4	6	31	7	10.53 WIB	10.58 WIB
5	7	6	8	18.24 WIB	18.24 WIB
6	6	6	8	21.26 WIB	21.26 WIB

Gambar 3.30. Desain *Interface* Laporan

BAB IV

PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dan diuraikan ke dalam laporan Praktik Kerja Lapangan mengenai Aplikasi Absensi Pegawai Pada PT. Lambung Karang Sakti Berbasis *Web*, maka penulis mengambil kesimpulan bahwa :

1. Aplikasi absensi pegawai di PT. Lambung Karang Sakti masih belum dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam prosedur absensi, namun dengan adanya aplikasi ini dapat mengurangi dalam kecurangan yang mungkin terjadi karena adanya sistem validasi yang ada pada aplikasi ini.
2. Dengan adanya aplikasi absensi pegawai ini maka perusahaan dapat memanfaatkan untuk mempermudah dalam rekap data absensi pegawai.
3. Hasil dari aplikasi tersebut adalah Menghasilkan data Pegawai, data Absensi(jam masuk dan jam keluar), dan data Catatan. Data-data tersebut tersimpan di dalam database agar lebih aman dan tidak mudah hilang.
4. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dalam perhitungan jam masuk dan jam keluar juga pengolahan data absensi pegawai.

4.2. Saran

Adapun saran yang dapat diberikan oleh penulis dalam laporan Praktik Kerja Lapangan ini adalah sebagai berikut:

1. Perlunya menambah fitur-fitur lainnya yang dapat mempermudah dalam kegiatan absensi
2. Meningkatkan Keamanan Aplikasi ini Karena penggunaan aplikasi ini masih rentan terhadap penyalahgunaannya karena keamanannya masih belum sempurna.

DAFTAR PUSTAKA

- A.S Rosa dan Shalahuddin, M. 2013. *UML, Use Case Diagram, Activity Diagram, Class Diagram*. In *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur*.
- Abdurahman, H., & Riswaya, A. R. 2014. *Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti. Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*. 8(2), 61–69. <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>
- Isa, I. G. T., & Hartawan, G. P. 2017. *Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web*. *Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi*, 5(10), 139–151.
- Lestanti, S., & Susana, A. D. 2016. *Sistem Pengarsipan Dokumen Guru Dan Pegawai Menggunakan Metode Mixture Modelling Berbasis Web*. *Antivirus : Jurnal Ilmiah Teknik Informatika*, 10(2), 69–77. <https://doi.org/10.35457/antivirus.v10i2.164>
- Pujiwidodo, D. 2016. *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PERMINTAAN ATK BERBASIS INTRANET. III(2), 2016*.
- Santoso, S., & Nurmalina, R. 2017. *Perencanaan dan Pengembangan Aplikasi Absensi Mahasiswa Menggunakan Smart Card Guna Pengembangan Kampus Cerdas*. *Jurnal Integrasi*, 9(1), 84. <https://doi.org/10.30871/ji.v9i1.288>
- Syukron, A., & Hasan, N. 2017. *Perancangan Sistem Rawat Jalan Berasis web Pada Puskesmas Winog*. *Bianglala Informatika*, 3(1), 28–34. <https://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/Bianglala/article/view/574/465>
- Zefriyenni, & Santoso, B. 2015. *Sistem Informasi Penjualan dan Pengendalian Persediaan Barang Menggunakan Metode Economic Order Quantity (EOQ) Menggunakan Bahasa Pemrograman Java dan Database Mysql pada Toko Kansa Elpiji*. *Jurnal KomTekInfo, Fakultas Ilmu Komputer*.