



**RANCANG BANGUN APLIKASI *MONITORING PENUGASAN PETUGAS*
LAPANGAN BERBASIS WEBSITE PADA PT SUCOFINDO CABANG
UTAMA SURABAYA**



Oleh:

YOGA PUNANTYA CAHYA W.

16410100019

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**RANCANG BANGUN APLIKASI *MONITORING PENUGASAN*
PETUGAS LAPANGAN BERBASIS WEBSITE PADA PT SUCOFINDO
CABANG UTAMA SURABAYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



UNIVERSITAS
Dinamika
Disusun Oleh :
Nama : YOGA PUNANTYA CAHYA W.
NIM : 16410100019

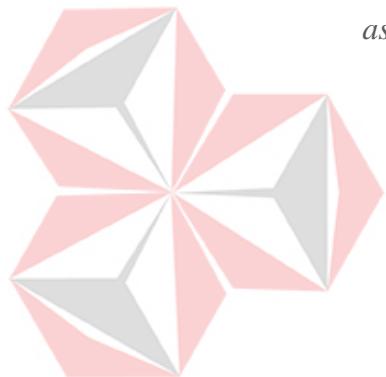
Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA

2020

*“Dreams never hurt anybody if he keeps working right behind the dream to make
as much of it come real as he can.- F. W. Woolworth -”*



UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**RANCANG BANGUN APLIKASI *MONITORING PENUGASAN PETUGAS
LAPANGAN BERBASIS WEBSITE* PADA PT SUCOFINDO CABANG
UTAMA SURABAYA**

Laporan Kerja Praktik oleh

YOGA PUNANTYA CAHYA W.

NIM : 16410100019

Telah diperiksa, diuji dan disetujui



Pembimbing

Avouvi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M
NIDN. 0721068904

Disetujui :

Surabaya, 14 Januari 2020

UNIVERSITAS
Dinamika

Penyelia



Febi Kadarianto
13156

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi



Fakultas Teknologi dan Informatika
UNIVERSITAS
Dinamika

Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng
NIDN. 0731057301

SURAT PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Yoga Punantya Cahya W.
NIM : 16410100019
Program Studi : S1 Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik
Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI *MONITORING PENUGASAN PETUGAS LAPANGAN BERBASIS WEBSITE* PADA PT SUCOFINDO CABANG UTAMA SURABAYA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, saya menyetujui memberikan kepada Universitas Dinamika. Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/ sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta
2. Karya tersebut di atas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka saya
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 8 Juli 2019



NIM : 16410100019

ABSTRAK

PT SUCOFINDO adalah Badan Usaha Milik Negara yang dibangun antara Pemerintah Republik Indonesia dengan SGS, perusahaan inspeksi terbesar didunia yang ada di Jenewa, Swiss. PT SUCOFINDO menangani banyak pelayanan diantaranya jasa pemeriksaan dan pengawasan di bidang jasa, perdagangan, *warehousing and forwarding, analytical laboratories, industrial and marine engineering, dan fumigation and industrial hygiene.* PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya memiliki beberapa bidang, yaitu Bidang Inspeksi Teknik (BIT), Bidang Inspeksi *Government* (BIG) dan Bidang Inspeksi Umum (BIU), Bidang Dukungan Bisnis dan Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO). Salah satu bidang yang bertanggung jawab atas penugasan lapangan yaitu Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO).

Penugasan petugas lapangan saat ini yang dilakukan oleh Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) masih berjalan secara manual, yaitu dilakukan dengan cara penunjukan langsung kepada petugas lapangan. Dengan penugasan yang masih manual tersebut, mengakibatkan Bagian Pembuat Dokumen dan Operasional (PDO) tidak mengetahui siapa petugas lapangan yang sudah menerima tugas atau belum.

Dengan permasalahan yang telah disebutkan diatas, maka dibuatlah sebuah solusi yaitu berupa Aplikasi *Monitoring* Penugasan Petugas Lapangan agar Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) lebih mudah untuk mengetahui petugas yang sudah menerima penugasan atau belum.

Kata kunci: Aplikasi, Web, *Monitoring*, Penugasan, Petugas Lapangan

KATA PENGANTAR

Puji syukur pada Tuhan Yang Maha Esa, yang karena kasih karunia-Nya telah menolong sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktik dengan judul Rancang Bangun Aplikasi *Monitoring Penugasan Petugas Lapangan Berbasis Website* pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya dengan baik. Laporan Kerja Praktik ini disusun dalam rangka penulisan laporan untuk menempuh mata kuliah Kerja Praktek pada Program Studi S1 Sistem Informasi Universitas Dinamika Surabaya.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada beberapa pihak yang terkait dalam menyukseskan penulisan laporan ini, diantaranya :

1. Keluarga besar penulis yang selalu memberikan dukungan secara penuh terutama dalam memotivasi penulis untuk menyelesaikan laporan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng., selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan kerja praktik.
3. Ayoubi Poerna Wardhanie, S.M.B., M.M., selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan banyak sekali wawasan, motivasi serta kritik dan saran guna menyelesaikan laporan kerja praktik.
4. Febi Kadarianto, selaku pembimbing kerja praktik di PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya yang telah memberikan banyak pengetahuan baik secara teori maupun praktik pada saat sedang menjalankan kerja praktik.

5. Serta para sahabat dan teman – teman yang telah membantu, menemani dan mendukung dalam menyelesaikan penulisan laporan ini.

Semoga segala bentuk pertolongan dari seluruh pihak dalam menyelesaikan laporan ini mendapatkan balasan yang sesuai dari Allah SWT.

Tak lupa pula penulis menyampaikan permintaan maaf apabila melakukan banyak kesalahan didalam penulisan laporan, baik itu secara sengaja maupun tidak sengaja. Penulis juga berharap semoga laporan kerja praktik ini dapat bermanfaat bagi penulis sendiri ataupun para pembaca, meskipun penulis menyadari bahwa masih banyak kekurangan dalam laporan kerja praktik ini. Oleh sebab itu, sangat diharapkan kritik dan saran dari para pembaca guna menyempurnakan laporan kerja praktik ini.



UNIVERSITAS
Dinamika
Surabaya, 8 Juli 2019

Yoga Punantya C. W

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
1.6 Sistematika Laporan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	6
2.1. Sejarah PT SUCOFINDO Surabaya	6
2.2. Visi PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya	8
2.3. Misi PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya	8
2.4. Tujuan PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya	8
2.5. Struktur Organisasi.....	8
2.6. <i>Job Description</i>	9
BAB III LANDASAN TEORI.....	14
3.1 Penugasan.....	14
3.2 Aplikasi	14
3.3 Rancang Bangun	15
3.4 <i>Web</i>	16
<i>Web 1.0</i>	16



<i>Web 2.0</i>	16
3.5 MySQL.....	18
3.6 PHP	18
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	20
4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna	20
4.1.1 Identifikasi Pengguna.....	20
4.1.2 Identifikasi Data.....	20
4.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional	21
4.3 <i>Document Flow</i> Penugasan Petugas Lapangan.....	21
4.4 <i>System Flow</i> Penugasan Petugas Lapangan	23
4.5 <i>System Flow Approval</i> Penugasan.....	23
4.6 <i>Entity Relationship Diagram</i>	25
4.7 <i>Data Flow Diagram</i>	26
4.8 Struktur <i>Database</i>	28
4.9 Desain <i>Input Output</i>	29
4.10 Implementasi Sistem	34
4.11 Uji Coba <i>Form</i>	38
BAB V PENUTUP.....	41
5.1 Kesimpulan.....	41
5.2 Saran.....	41
DAFTAR PUSTAKA	43
LAMPIRAN	41

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Tabel Kebutuhan Fungsional	21
Tabel 4. 2 Tabel Petugas Lapangan	28
Tabel 4. 3 Tabel <i>Order</i>	29
Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba <i>Input Data Penugasan/ Order</i>	39
Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba <i>Approval Penugasan</i>	40



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Logo PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya	8
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya	9
Gambar 4. 1 <i>Document Flow Penugasan</i>	22
Gambar 4. 2 <i>System Flow Penugasan</i>	23
Gambar 4. 3 <i>System Flow Persetujuan Petugas Lapangan</i>	24
Gambar 4. 4 <i>Entity Relationship Diagram</i>	26
Gambar 4. 5 <i>Context Diagram</i>	27
Gambar 4. 6 <i>Data Flow Diagram Level 0</i>	28
Gambar 4. 7 Desain Halaman <i>Login</i>	30
Gambar 4. 8 Desain Halaman Penugasan	31
Gambar 4. 9 Desain Halaman Approval Penugasan	32
Gambar 4. 10 Desain Halaman Tindakan/ Aksi.....	33
Gambar 4. 11 Desain Halaman Riwayat Penugasan/ <i>Order</i>	34
Gambar 4. 12 Halaman <i>Login</i>	35
Gambar 4. 13 Halaman Penugasan	36
Gambar 4. 14 Halaman <i>Approval</i> Penugasan	37
Gambar 4. 15 Implementasi Halaman Aksi/Tindakan.....	37
Gambar 4. 16 Implementasi Halaman Riwayat Penugasan/ <i>Order</i>	38
Gambar 4. 17 Uji Coba <i>Form Input</i> Tempat dan <i>ID</i> Pegawai	39
Gambar 4. 18 Uji Coba <i>Form Input Approval</i> Penugasan.....	40

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Balasan Instansi.....	43
Lampiran 2 Form KP–5 Acuan Kerja	42
Lampiran 3 Form KP–5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	43
Lampiran 4 Form KP–6 Log Harian	44
Lampiran 5 Form KP–7 Kehadiran Kerja Praktik	45
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Kerja Praktik	48
Lampiran 7 Biodata Penulis	49



BAB I

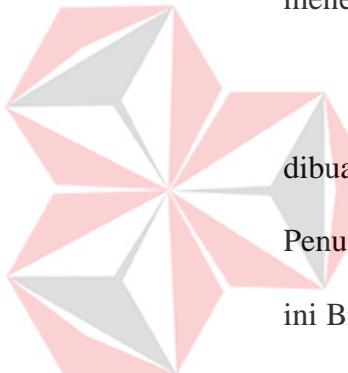
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya adalah Badan Usaha Milik Negara yang dibangun oleh Pemerintah Republik Indonesia dengan SGS, perusahaan inspeksi terbesar didunia yang ada di Jenewa, Swiss. PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya bergerak di bidang jasa, perdagangan, *warehousing and forwarding, analytical laboratories, industrial and marine engineering, dan fumigation and industrial hygiene.* PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya memiliki beberapa bidang diantaranya Bidang Inspeksi Teknik (BIT), Bidang Inspeksi *Government* (BIG) dan Bidang Inspeksi Umum (BIU), Bidang Dukungan Bisnis dan Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO). Salah satu bidang yang bertanggung jawab atas penugasan petugas lapangan adalah Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO). Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) memiliki *jobdesc* antara lain : Penjualan, Administrasi Operasi dan Penugasan Petugas Lapangan. Penugasan Petugas Lapangan dibedakan menjadi dua yaitu, penugasan untuk *Order* dan penugasan non-*Order*. Penugasan untuk Order yaitu penugasan untuk melakukan/melaksanakan Inspeksi dan survey atas kegiatan order, sedangkan, penugasan non-*Order* yaitu penugasan untuk mengikuti pelatihan,

penugasan untuk melakukan pengihan dan sebagainya yang tidak terkait dengan *order*.

Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya saat ini sedang mengalami sebuah kendala, yaitu adanya proses penunjukan/ penugasan langsung oleh Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) kepada petugas lapangan yang ada. Dengan adanya proses penugasan yang masih berjalan manual, mengakibatkan Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) mengalami kesulitan untuk mengetahui siapa petugas lapangan yang sudah menerima penugasan atau belum.



Dengan adanya permasalahan yang telah disebutkan diatas. Maka, dibuatkanlah sebuah solusi yaitu Perancangan Aplikasi Monitoring Penugasan Petugas Lapangan Berbasis Website. Dengan dibuatnya aplikasi ini Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) diharapkan akan lebih mudah untuk mengetahui siapa petugas lapangan yang telah diberi penugasan atau belum. Fitur yang ada dalam aplikasi Monitoring Penugasan Petugas Lapangan ini terdiri dari beberapa fitur diantaranya formulir penugasan *User* Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) dan persetujuan penugasan *User Login* Petugas Lapangan.

1.2 Rumusan Masalah

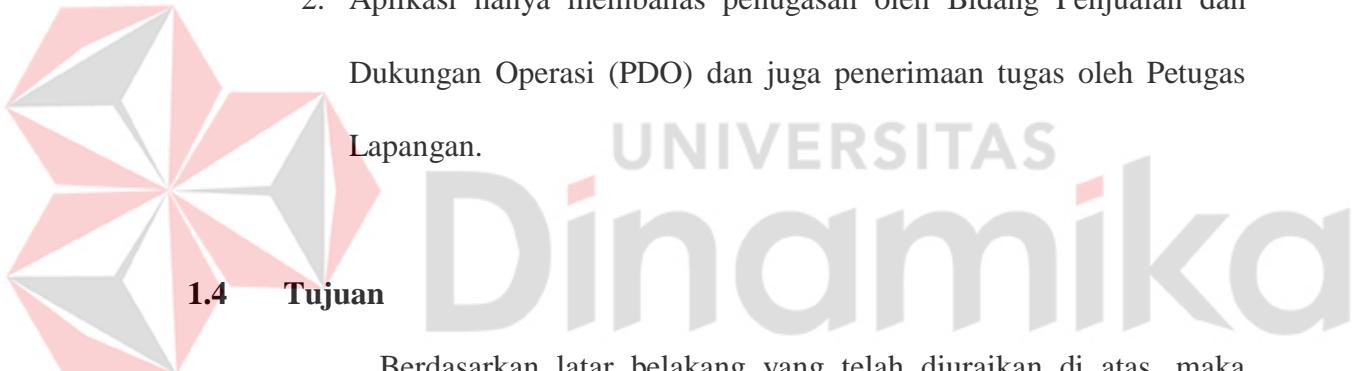
Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut yakni bagaimana merancang dan membangun

aplikasi *Monitoring* Penugasan Petugas Lapangan berbasis website pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya.

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah dalam aplikasi *Monitoring* Penugasan Petugas Lapangan pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya ini adalah:

1. Ruang lingkup aplikasi ini hanya bisa diakses oleh karyawan di PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya
2. Aplikasi hanya membahas penugasan oleh Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) dan juga penerimaan tugas oleh Petugas Lapangan.



Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka terdapat tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini yaitu menghasilkan aplikasi yang memberikan solusi berupa layanan *Monitoring* Penugasan Petugas Lapangan untuk Bidang Penjualan dan Dukungan Operasi (PDO) sehingga penugasan dapat dengan mudah untuk diketahui.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diperoleh oleh PT SUCOFINDO dari aplikasi ini adalah penyimpanan data penugasan yang telah diberikan yang dapat dicari dan atau dipakai untuk keperluan dokumentasi.

1.6 Sistematika Laporan

Untuk memudahkan dalam memahami persoalan dan pembahasannya maka penulisan Laporan Kerja Praktik ini dibuat dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan tentang latar belakang dari PT SUCOFINDO, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang diperoleh dari pembuatan aplikasi, serta sistematika laporan.

BAB II: GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini membahas mengenai sejarah perusahaan, tujuan perusahaan, struktur organisasi, serta deskripsi tugas dari masing-masing bagian yang bersangkutan.

BAB III: LANDASAN TEORI

Bab ini menjelaskan tentang teori-teori yang berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan dan menjadi acuan dalam penyelesaian masalah yang dihadapi.

BAB IV: DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menjelaskan langkah-langkah yang dilakukan dalam pembuatan sistem yang akan digunakan untuk menyelesaikan masalah yang terdiri dari pembahasan desain *input*, proses dan output dari sistem.

BAB V: PENUTUP

Bab ini membahas tentang kesimpulan dari seluruh isi laporan dan saran yang bisa diberikan terkait dengan pengembangan sistem di masa mendatang.



BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Sejarah PT SUCOFINDO Surabaya

PT Superintending Company of Indonesia (Persero) (selanjutnya disebut SUCOFINDO) merupakan Badan Usaha Milik Negara yang dibangun antara Pemerintah Republik Indonesia dengan SGS, Perusahaan inspeksi terbesar di dunia yang berpusat di Jenewa, Swiss. Berdiri pada tanggal 22 Oktober 1956 berdasarkan Akta Notaris Johan Arifin Lumban Tobing Sutan Arifin Nomor 42, awalnya SUCOFINDO hanya berfokus pada layanan jasa Pemeriksaan dan Pengawasan di bidang perdagangan, terutama komoditas pertanian, serta membantu pemerintah dalam menjamin kelancaran arus barang dan pengamanan devisa negara dalam perdagangan ekspor impor.

Seiring dengan perkembangan kebutuhan dunia usaha, SUCOFINDO melakukan langkah kreatif dan inovatif serta menawarkan jasa-jasa terkait lainnya. Komposisi kepemilikan saham SUCOFINDO beberapa kali mengalami perubahan. Tahun 1961, komposisinya berubah menjadi 20% SGS dan 80% Pemerintah Indonesia, kemudian berubah menjadi 5% SGS dan 95% Pemerintah Indonesia hingga saat ini.

Berbagai layanan baru pun ditawarkan oleh SUCOFINDO, seperti *warehousing* dan *forwarding*, *analytical laboratories* , *industrial and marine engineering*, dan *fumigation and industrial hygiene*.

Keanekaragaman jenis jasa SUCOFINDO dikemas secara terpadu, didukung oleh tenaga profesional yang ahli di bidangnya, kemitraan usaha strategis dengan beberapa institusi internasional serta jaringan kerja laboratorium, cabang dan titik layanan yang tersebar di berbagai kota di Indonesia telah memberikan nilai tambah terhadap layanan yang diberikan oleh SUCOFINDO. SUCOFINDO telah mengembangkan jasa di bidang usaha inspeksi dan audit, pengujian dan analisis, sertifikasi, konsultasi, dan pelatihan dalam bidang pertanian, Kehutanan, Pertambangan (Migas dan Nonmigas), Konstruksi, Industri Pengolahan, Kelautan, Perikanan, Pemerintah, Transportasi, Sistem Informatika dan Energi Terbarukan. Kompetensi dan pengalaman SUCOFINDO tak perlu diragukan lagi.



Tahun 2017, dengan didukung oleh budaya kerja yang tinggi, peningkatan kompetensi melalui *knowledge management* dan pengembangan jasa yang inovatif, diharapkan dapat mengembangkan bisnis yang berorientasi kelas dunia. Dengan perjalanan panjang yang dilalui, SUCOFINDO melalui visi dan misi bertekad untuk terus menjadi perusahaan inspeksi terdepan dan terbesar di Indonesia. Adapun logo PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya yang dapat dilihat pada gambar 2.1 dibawah ini.



Gambar 2. 1 Logo PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya.

2.2. Visi PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya

Menjadi perusahaan kelas dunia yang kompetitif, andal dan terpercaya di bidang inspeksi, pengujian, sertifikasi, konsultasi dan pelatihan.

2.3. Misi PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya

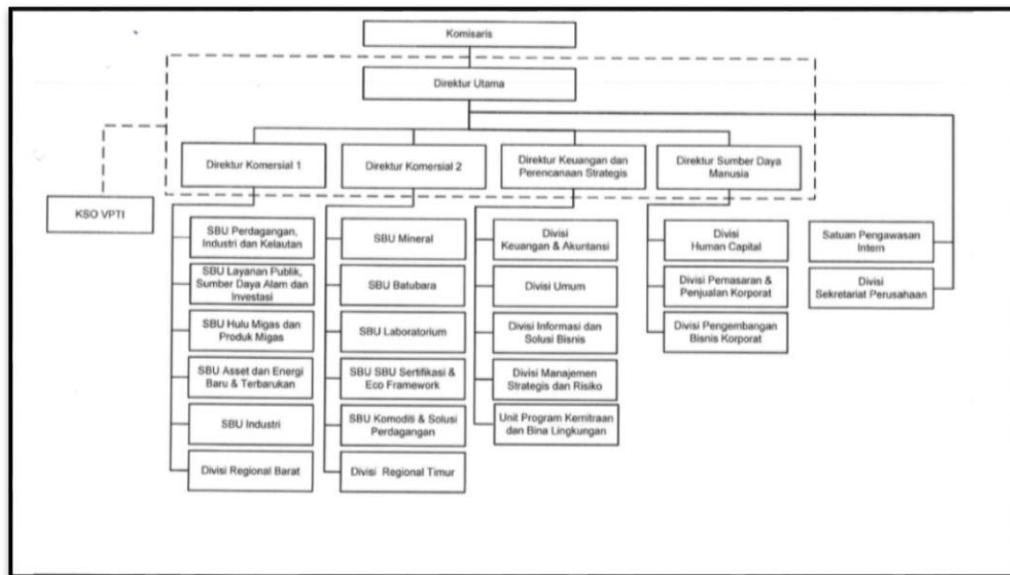
Menciptakan nilai ekonomi kepada para pemangku kepentingan, terutama pelanggan, pemegang saham dan karyawan melalui layanan jasa inspeksi, pengujian, sertifikasi, konsultasi serta jasa terkait lainnya untuk menjamin kepastian berusaha.

2.4. Tujuan PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya

Tujuan dari perusahaan PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya adalah bertekad untuk terus menjadi perusahaan inspeksi terdepan dan terbesar di Indonesia.

2.5. Struktur Organisasi

Adapun struktur organisasi dalam PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya akan dijelaskan pada Gambar 2.2 dibawah ini:



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya

2.6. *Job Description*

Berikut ini merupakan *Job Description* yang ada pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya:

1. Komisaris

1. Melakukan pengawasan dengan ikhtikad baik dan kehati-hatian untuk kepentingan perseroan dan sesuai dengan maksud dan tujuan perseroan.
2. Tidak mempunyai kepentingan pribadi baik langsung maupun tidak langsung atas tindakan pengurusan direksi yang mengakibatkan kerugian.
3. Telah memberikan nasihat kepada direksi untuk mencegah timbul atau berlanjutnya kerugian tersebut..

2. Direktur Utama

1. Memimpin perusahaan dengan membuat kebijakan-kebijakan perusahaan.
2. Memilih, menentukan, mengawasi pekerjaan karyawan.
3. Menyetujui anggaran tahunan perusahaan dan melaporkan laporan pada pemegang saham.

3. Direktur Komersial

1. Merencanakan, melaksanakan dan mengawasi seluruh pelaksanaan operasional perusahaan.
2. Membuat standar perusahaan mengenai semua proses operasional, produksi, proyek dan kualitas hasil produksi.
3. Membuat strategi dalam pemenuhan target perusahaan dan cara mencapai target tersebut.
4. Membantu tugas-tugas direktur utama.
5. Mengecek, mengawasi dan menentukan semua kebutuhan dalam proses operasional perusahaan.
6. Merencanakan, menentukan, mengawasi, mengambil keputusan dan mengkoordinasi dalam hal keuangan untuk kebutuhan operasional perusahaan.
7. Mengawasi seluruh karyawan apakah tugas yang dilakukan sesuai dengan standar operasional perusahaan.
8. Bertanggung jawab pada pengembangan kualitas produk ataupun karyawan.

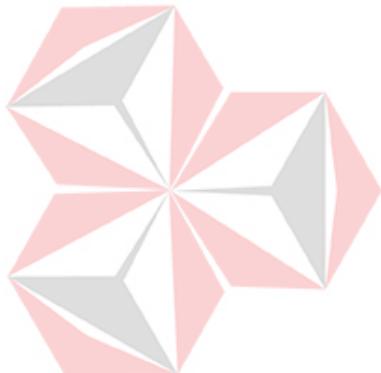


UNIVERSITAS
Dinamika

- 
9. Membuat laporan kegiatan untuk diberikan kepada direktur utama.
 10. Bertanggung jawab pada proses operasional, produksi, proyek dan kualitas hasil produksi.
4. Direktur Keuangan dan Perencanaan Strategis
1. Dorong perencanaan keuangan perusahaan dengan menganalisis kinerja dan risikonya
 2. Pertahankan kesadaran yang konstan tentang posisi keuangan perusahaan dan bertindak untuk mencegah masalah
 3. Siapkan dan awasi sistem TI keuangan perusahaan
 4. Tetapkan target untuk dan mengawasi semua personel akuntansi dan keuangan (akuntan manajemen, auditor internal, dll.)
 5. Mengawasi semua operasi audit dan pengendalian internal
 6. Kembangkan strategi penggalangan dana perusahaan dan kelola hubungan dengan mitra dan investor
 7. Menyiapkan laporan tepat waktu dan terperinci tentang kinerja keuangan setiap triwulan dan tahunan
 8. Melakukan analisis untuk membuat ramalan dan melaporkan kepada eksekutif puncak
 9. Pastikan kepatuhan terhadap hukum dan pedoman keuangan
 10. Membentuk hubungan kerja yang erat dengan Direktur Pelaksana, Eksekutif Senior dan Non Eksekutif lainnya

11. Memberikan kepemimpinan pada strategi Keuangan dan Akuntansi Dewan, untuk mengoptimalkan kinerja keuangan perusahaan dan posisi strategis
12. Kendalikan keseluruhan fungsi akuntansi perusahaan
13. Berkontribusi penuh untuk pengembangan strategi perusahaan di semua bidang bisnis, menantang asumsi dan pengambilan keputusan yang sesuai dan memberikan analisis dan panduan keuangan pada semua kegiatan, rencana, target, dan pendorong bisnis.

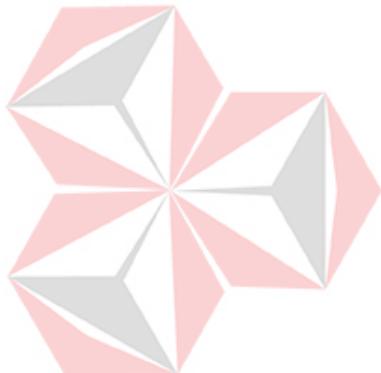
5. Direktur Sumber Daya Manusia



1. Merencanakan, mengembangkan dan mengimplementasikan strategi di bidang pengelolaan dan pengembangan SDM (termasuk perekutan dan pemilihan kebijakan/ practices, disiplin, keluhan, konseling, upah dan peryaratannya, kontrak-kontrak, pelatihan dan pengembangan, perencanaan suksesi, moril dan motivasi, kultur dan pengembangan sikap dan moral kerja, manajemen penimbangan prestasi dan hal seputar manajemen mutu – dan lain-lain (ditambahkan selama masih relevan)
2. Menetapkan dan memelihara sistem yang sesuai untuk mengukur aspek penting dari pengembangan HR.
3. Memonitor, mengukur dan melaporkan tentang permasalahan, peluang, rencana pengembangan yang berhubungan dengan

SDM dan pencapaiannya dalam skala waktu dan bentuk / format yang sudah disepakati.

4. Mengatur dan mengembangkan staf langsung (yang melakukan direct report kepadanya).
5. Mengelola dan mengendalikan pembelanjaan SDM per departemen sesuai anggaran-anggaran yang disetujui.
6. Bertindak sebagai penghubung (liaison) dengan para manajer functional / manajer department yang lain agar memahami semua aspek-aspek penting dalam pengembangan SDM
7. Memelihara kesadaran dan pengetahuan tentang teori pengembangan HR yang sesuai zaman dan metoda-metoda dan menyediakan penafsiran yang pantas untuk para direktur, para manajer dan staf di dalam organisasi.



UNIVERSITAS
Dianamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Penugasan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) (Edisi V, 2016) disebutkan bahwa penugasan adalah sebuah proses, cara, perbuatan menugasi atau menugaskan ataupun pemberian tugas kepada seseorang atau sebuah instansi tertentu.

3.2 Aplikasi

Menurut Dhanta dikutip dari Sanjaya (2015), Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

Menurut Dhanta dikutip dari Sanjaya (2015), Aplikasi adalah *software* yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya *Microsoft Word*, *Microsoft Excel*. Aplikasi berasal dari kata *application* yang artinya penerapan lamaran penggunaan.

Secara istilah pengertian aplikasi adalah suatu program yang siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi serta penggunaan aplikasi lain yang dapat digunakan oleh suatu sasaran yang akan dituju. Menurut kamus computer eksekutif, 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 di harapkan (Juansyah, 2015).

Aplikasi merupakan program yang dijalankan disuatu pemroses. Aplikasi adalah penerapan, pengimplementasian suatu hal, data, permasalahan, pekerjaan kedalam suatu sarana atau media yang dapat digunakan untuk menerapkan atau mengimplementasikan hal atau permasalahan nilainilai dasar dari hal, data, permasalahan atau pekerjaan (Utari, Mesran, & Silalahi, 2016).

Aplikasi adalah salah satu unit perangkat lunak yang dibuat untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas (Supardi,2015:4). Aplikasi adalah program yang berisikan perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data dengan membuat sistem 16 atau program agar data diolah. misalnya Microsoft Word dan Microsoft Excel (Maulana and Bunyamin,2015:2). Aplikasi adalah program siap pakai untuk melayani kebutuhan pengguna dalam berbagai aktifitas untuk pengolahan data (Nurhayati, Josi, & Hutagalung, 2017).

3.3 Rancang Bangun

Menurut SISFOKOM (2017:02), rancang bangun adalah suatu istilah umum untuk membuat atau mendesain suatu objek dari awal pembuatan sampai akhir pembuatan. Rancang bangun merupakan kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada (Susanti & Haevi, 2018).

Rancang bangun adalah kegiatan menerjemahkan hasil analisa ke dalam bentuk paket perangkat lunak kemudian menciptakan sistem tersebut ataupun memperbaiki sistem yang sudah ada (Zulfiandri,2014:474). Rancang Bangun adalah penggambaran, perencanaan, dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen yang terpisah kedalam suatu kesatuan yang utuh dan berfungsi (Hasyim,dkk,2014:2).

Rancang Bangun adalah tahap awal dari membuat gambaran dan bentuk sketsa yang belum pernah dibuat sama sekali lalu dikelolah menjadi gambaran atau sketsa yang memiliki fungsi yang diinginkan (Nurhayati, Josi, & Hutagalung, 2017).



3.4 Web

Web 1.0

Menurut DASI (2014:02) Web 1.0 merupakan teknologi awal dari *website*, dimana pembuat sebagai pemberi informasi dan pengguna hanya sebagai pembaca (seperti membaca koran lewat komputer, aktifitasnya hanya searching saja). Bahasa yang digunakan pada *web* ini masih berupa HTML saja.

Web 2.0

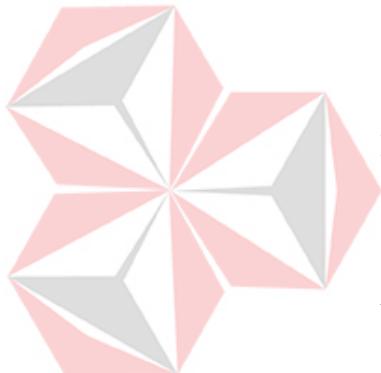
Menurut DASI (2014:02) Web 2.0 muncul sekitar tahun 2003 atau 2004, dimana para pengguna *website* dapat berkomunikasi 2 arah dan memiliki berbagai kelebihan lainnya.

Aplikasi berbasis *web* terbagi menjadi *web server* dan *web browser*.

Adapun uraian dari *web server* dan *web browser* yaitu:

1. *Web server*

Web server memberikan layanan berbasis data dan berfungsi menerima permintaan dari HTTP atau HTTPS pada klien yang dikenal (*web browser*) dan untuk mengirimkan kembali yang hasilnya dalam bentuk beberapa halaman *web* dan pada umumnya akan berbentuk dokumen HTML. Menurut Supono dan Putratama (2016:6) mengemukakan bahwa: Paket *web server* adalah sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi untuk menerima permintaan dalam bentuk situs *web* melalui HTTP atau HTTPS dari klien itu, yang dikenal sebagai *browser web* dan mengirimkan kembali (reaksi) hasil dalam bentuk situs yang biasanya merupakan dokumen HTML.



Web server merupakan sebuah perangkat lunak *server* yang berfungsi menerima permintaan dari klien yang dikenal dengan *browser web* dan mengirimkan kembali hasilnya dalam bentuk halaman-halaman *web* melalui protokol HTTP atau HTTPS dan bertugas mengelola halaman-halaman *web* dan dokumen-dokumen lainnya (Solichin, 2016:6). Maka dari itu, *web server* merupakan perangkat lunak yang dapat melakukan permintaan pemanggilan alamat melalui *web browser*, dimana *web server* mengirimkan kembali informasi yang diminta melalui *hypertext transfer protocol* (HTTP).

2. *Web Browser*

Untuk mengakses aplikasi berbasis *web*, diperlukan sebuah *web browser*. Dengan *web browser*, seorang pengguna bisa mengakses informasi yang disediakan pada banyak *website* secara cepat dan mudah. Menurut Solichin (2016:9) mengemukakan bahwa “peramban *web* atau lebih dikenal dengan *web browser* merupakan perangkat lunak yang berfungsi untuk menerima dan menyajikan sumber informasi di internet”.

3.5 MySQL



Menurut Mulawarman (2015:27), MySQL merupakan *software* yang berbasis *Structure Query Language (SQL)* tergolong sebagai DBMS (*Database Management System*) yang bersifat *Open Source*. MySQL adalah sebuah implementasi dari sistem manajemen *database* relasional (RDBMS) yang didistribusikan secara gratis dibawah lisensi *GPL (General Public License)*. Setiap pengguna dapat secara bebas menggunakan *MySQL*, namun dengan Batasan perangkat lunak tersebut boleh dijadikan produk turunan yang bersifat komersial.

3.6 PHP

Menurut Dwiantoro (2017), aplikasi *web-based* yang dibuat dengan pemrograman PHP lebih cepat dari ASP maupun *Java* dan didukung dengan banyak *database management systems* (DBMS) seperti MySQL, SQL Server, Oracle, dan lain-lain.

PHP memproses seluruh perintah yang berada dalam *script* PHP di dalam *web server* dan menampilkan *output* ke dalam web browser client. Kelebihan PHP dari Bahasa Pemrograman lain antara lain :

1. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa *script* yang tidak dapat melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
2. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
3. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.

Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak. PHP atau kependekan dari *Hypertext Preprocessor* adalah salah satu bahasa pemrograman open source yang sangat cocok atau dikhususkan untuk pengembangan sebuah Web dan dapat ditambahkan pada sebuah skrip HTML.

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

4.1 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui data dan informasi yang digunakan dan/atau dibutuhkan oleh pengguna sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat. Selain itu juga untuk menganalisis output yang diproleh dari pengguna tersebut. Berdasarkan hasil analisis proses bisnis, pengguna dari sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat adalah: PDO dan Petugas Lapangan

4.1.1 Identifikasi Pengguna

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan identifikasi permasalahan maka dapat dilakukan identifikasi pengguna untuk desain sistem yang akan dibuat. Pengguna tersebut dapat diidentifikasi, yaitu:

- a. Bidang PDO
- b. Petugas Lapangan

Dari hasil identifikasi ini, sistem akan difokuskan semua yakni pada PDO dan Petugas Lapangan.

4.1.2 Identifikasi Data

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, identifikasi permasalahan, dan identifikasi pengguna maka dapat dilakukan identifikasi data untuk sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat, yaitu data *order* dan data petugas lapangan.

4.2 Identifikasi Kebutuhan Fungsional

Berdasarkan hasil observasi, wawancara, identifikasi permasalahan, identifikasi pengguna, dan identifikasi data. Maka, dapat dilakukan identifikasi kebutuhan fungsional untuk sistem (perangkat lunak) yang akan dibuat. Kebutuhan fungsional berikut ini dibagi pada setiap penggunanya, yakni Petugas Lapangan dan PDO yang akan dijelaskan pada tabel 4.1 dibawah ini.

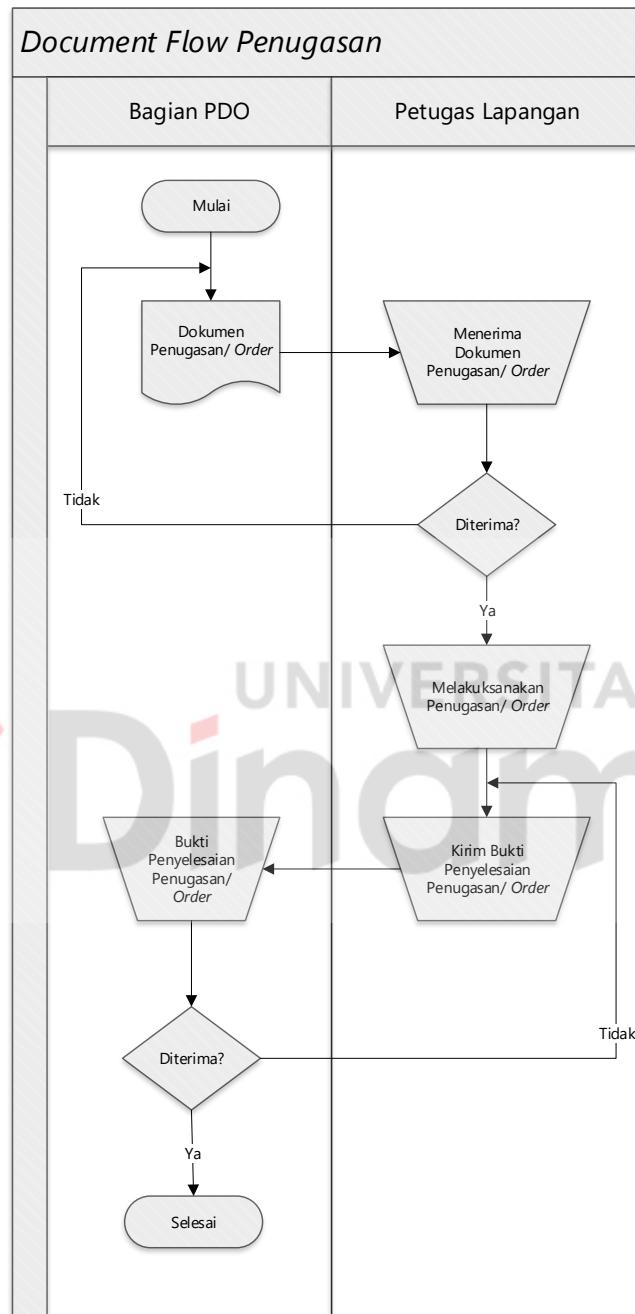
Tabel 4. 1 Tabel Kebutuhan Fungsional

Pengguna	Kebutuhan Fungsional
Bagian PDO	a) Fungsi penugasan b) Fungsi melihat history atau status penugasan
Petugas Lapangan	a) Fungsi melihat tugas yang diberikan b) Fungsi menyetujui atau tidak menyetujui penugasan.

4.3 Document Flow Penugasan Petugas Lapangan

Pada gambar 4.1 dibawah menunjukan *document flow* penugasan petugas lapangan pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya, terdapat beberapa pengguna/actor/stakeholder seperti yang dijelaskan dibawah, diantaranya ada petugas lapangan dan PDO. Proses penugasan petugas lapangan dimulai dari PDO memberikan penugasan kepada petugas lapangan, lalu petugas lapangan dapat menerima atau menolak penugasan dari PDO , kemudian apabila ditolak, petugas lapangan harus memberikan alasan, jika petugas menolak penugasan, maka akan diberikan kepada

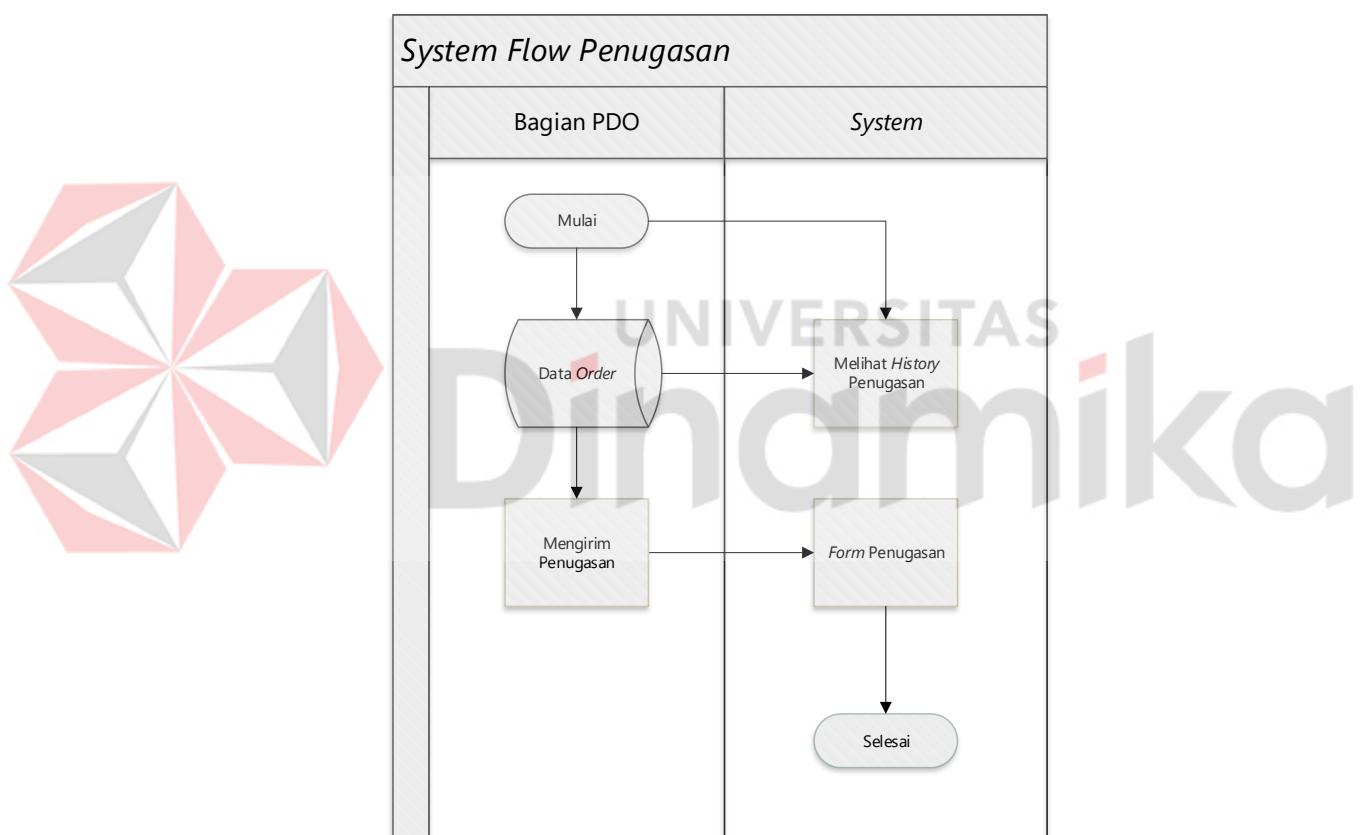
petugas lapangan yang lainnya, sedangkan jika penugasan diambil, maka petugas lapangan harus segera melakukan penugasan tersebut.



Gambar 4. 1 *Document Flow Penugasan Petugas Lapangan*

4.4 System Flow Penugasan Petugas Lapangan

Pada gambar 4.2 dibawah menunjukan *system flow* Penugasan Petugas Lapangan pada aplikasi *monitoring* Penugasan Petugas Lapangan PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya, yang dapat melakukan input penugasan ke *database* penugasan. Dimulai dari Bagian PDO yang akan melakukan input penugasan. Lalu menentukan siapa petugas yang akan diberikan penugasan dan menentukan tempat penugasannya.

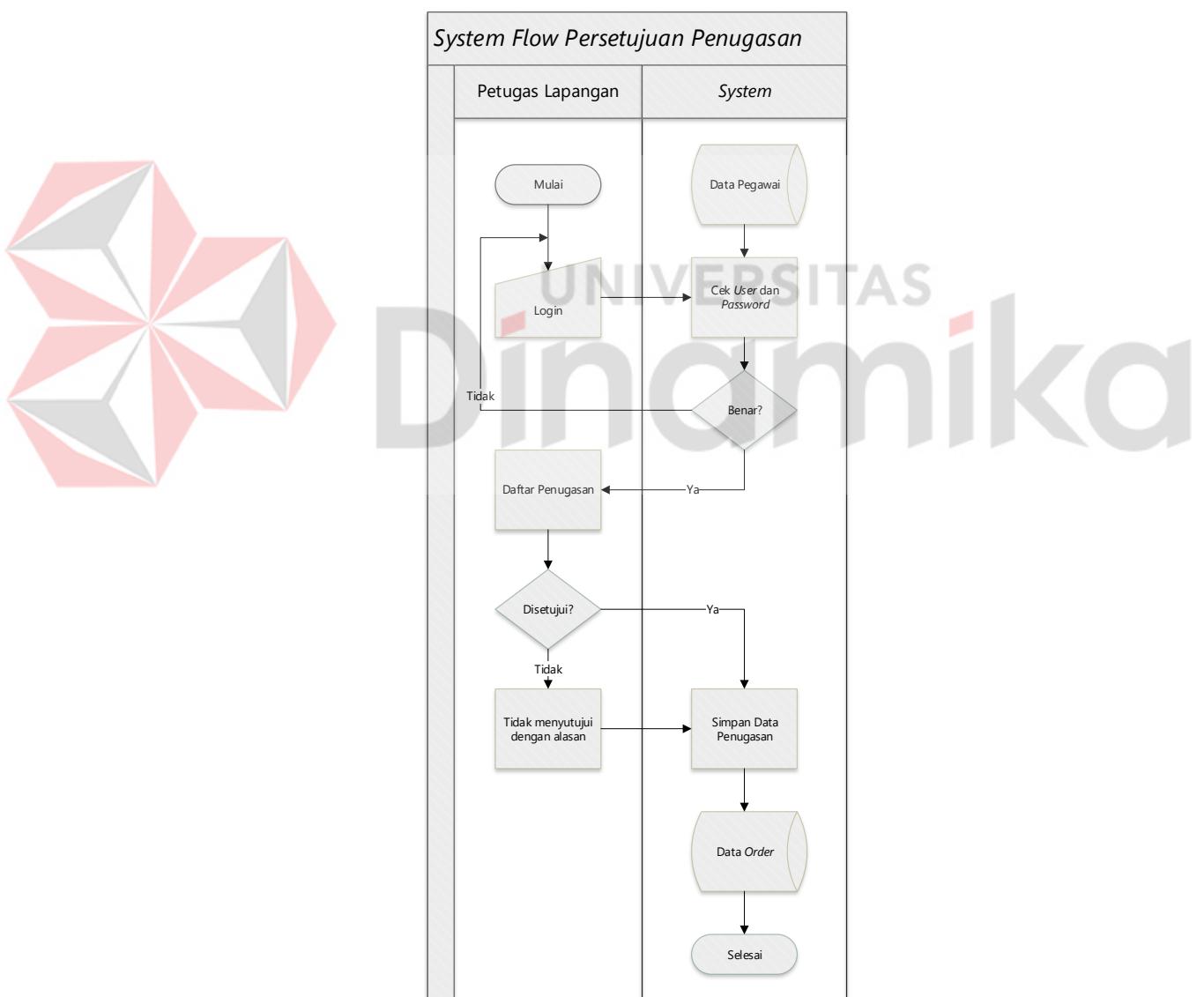


Gambar 4. 2 *System Flow* Penugasan Petugas Lapangan

4.5 System Flow Approval Penugasan Petugas Lapangan

Pada gambar 4.3 dibawah menunjukan *system flow* Persetujuan Petugas Lapangan pada aplikasi *Monitoring* Penugasan Petugas Lapangan

PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya, yang dapat melihat tugas yang telah diberikan dan memberi feedback, bisa jadi disetujui atau tidak sesuai kondisi yang ada. Dimulai dari petugas lapangan yang melakukan login kemudian melihat list tugas dan memberikan feedback dengan menekan tombol yang disediakan, apakah disetujui atau tidak penugasan yang di diberikan oleh Bidang PDO. Jika disetujui maka penugasan yang telah disetujui akan langsung tersimpan kedalam *database*.



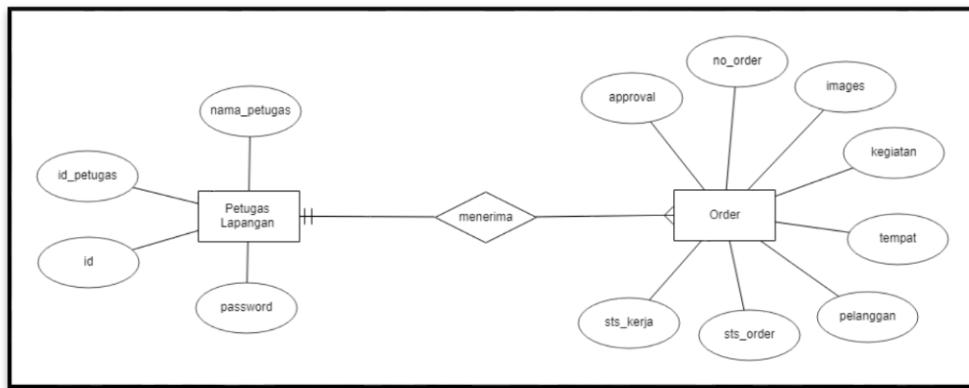
Gambar 4. 3 System Flow Approval Petugas Lapangan

4.6 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram merupakan salah satu metode permodelan data konseptual yang merepresentasikan kebutuhan pengguna dengan bentuk visual. Data yang dibutuhkan dalam membangun aplikasi dimodelkan dalam bentuk relasi atau hubungan antara entitas-entitas. Setiap entitas yang terbentuk memiliki beberapa sifat/atribut yang melekat sebagai informasi yang lebih rinci dari entitas tersebut. Pada aplikasi ini difokuskan pada dua entitas saja yaitu Bidang PDO yang bisa melakukan penugasan serta dapat melihat *history* penugasan dan Petugas Lapangan yang dapat melakukan persetujuan penugasan. Entitas Petugas Lapangan memiliki beberapa keterangan atau atribut seperti id petugas lapangan, id, *password*, nama petugas lapangan yang dapat dilihat pada Gambar 4.4. Entitas Penugasan/ *Order* merupakan entitas baru yang muncul apabila Bidang PDO mengirimkan Penugasan/ *Order* kepada Petugas Lapangan.



Ketika Bagian PDO mengirimkan Penugasan/ *Order* dihubungkan atau direlasikan dengan entitas Petugas Lapangan dan relasi tersebut adalah *many-to-one* karena beberapa order bisa dimiliki oleh satu pegawai. Relasi tersebut dapat dilihat pada gambar 4.4 dibawah ini.



Gambar 4. 4 *Entity Relationship Diagram*

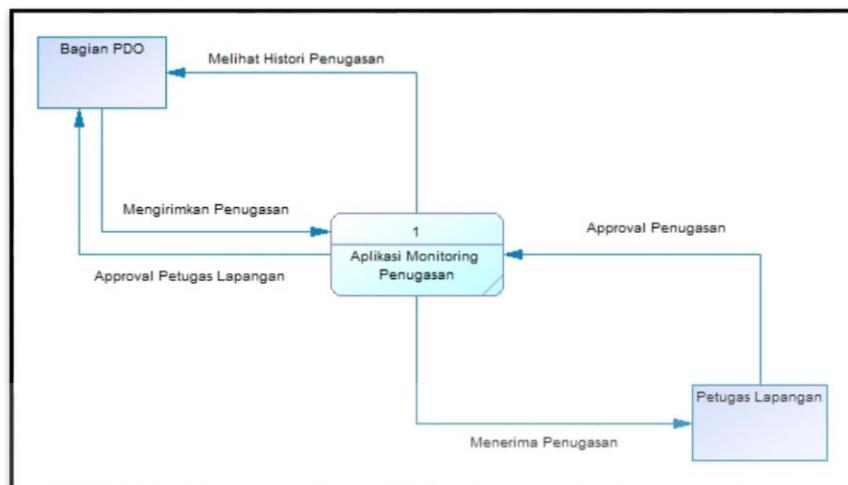
4.7 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram (DFD) merupakan gambaran aliran data yang terdapat didalam sistem. Diagram ini menjelaskan secara lebih detail tentang proses yang terdapat pada diagram. DFD ini berfungsi untuk menggambarkan proses aliran data yang terjadi di dalam sistem mulai dari yang paling tinggi sampai yang paling rendah, sehingga nantinya akan dimungkinkan proses dekomposisi, partisi, atau pembagian sistem ke dalam bagian-bagian yang lebih kecil dan lebih sederhana, Adapun penjelasan dari DFD tersebut dapat dilihat sebagai berikut:

A. Context Diagram

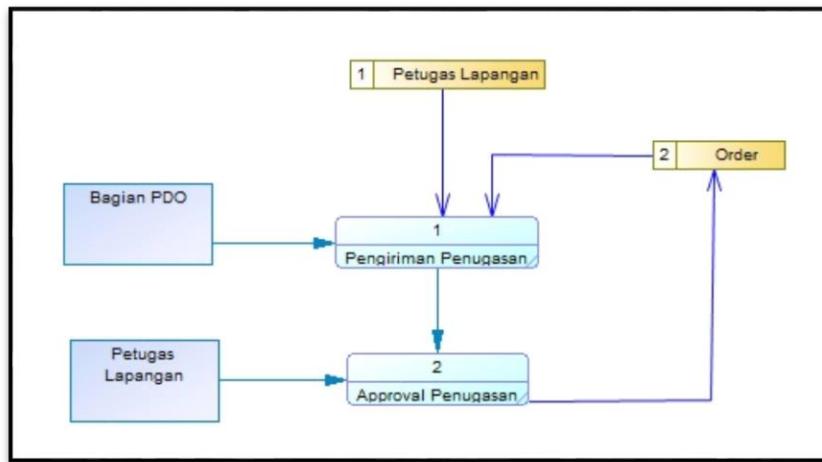
Context Diagram adalah diagram yang pertama kali dilakukan dalam menggambarkan rangkaian DFD, dimana *context diagram* tersebut menunjukkan entitas-entitas yang berhubungan dengan sistem. Diagram ini juga akan mendeskripsikan tentang masukan dan keluaran didalam sistem. Pada *context diagram*, data yang di alirkan ke sistem berasal dari entitas-entitas yang bersangkutan. Kemudian aplikasi akan memproses data-data masukan tersebut dan menghasilkan keluaran

yang digunakan untuk proses selanjutnya. *Context Diagram* pada aplikasi *monitoring* penugasan petugas lapangan terdapat dua entitas, yaitu petugas lapangan dan bagian PDO. Gambar 4.5 adalah gambar *context diagram*.



B. Data Flow Diagram Level 0

Data Flow Diagram (DFD) Level 0 adalah hasil dari *decompose context diagram* yang menjelaskan lebih rinci tiap aliran data dan proses-proses yang ada didalam fitur *Monitoring Penugasan*. Pada DFD Level 0 terdapat 2 proses yaitu penugasan petugas oleh PDO dan *approval* Petugas Lapangan. PDO dan Petugas lapangan merupakan entitas yang saling terkait pada DFD Level 0. Tabel yang ada di DFD Level 0 adalah tabel Petugas lapangan dan tabel *order*. Gambar 4.6 adalah gambar *Data Flow Diagram Level 0*



Gambar 4. 6 Data Flow Diagram Level 0

4.8 Struktur Database

Struktur *database* merupakan uraian struktur fisik dari tabel-tabel yang terdapat di *database*. Fungsinya adalah menyimpan data-data yang saling berkaitan. Adapun struktur *database* tersebut dapat dijelaskan lebih rinci sebagai berikut:

A. Tabel Petugas Lapangan

Nama Tabel : Pegawai

Primary Key : ID_Petugas

Fungsi : Data Pengelola Aplikasi

Tabel 4. 2 Tabel Petugas Lapangan

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	ID_Petugas	VARCHAR	20	PK
2	Nama_Petugas	VARCHAR	100	
3	ID	VARCHAR	15	
4	Password	VARCHAR	4	

B. Tabel *Order*

Nama Tabel : *Order*

Primary Key : No_order

Fungsi : Data Transaksi Penugasan

Tabel 4. 3 Tabel *Order*

No	Field Name	Data Type	Length	Constraint
1	No_order	VARCHAR	100	PK
2	Kegiatan	VARCHAR	100	
3	Tempat	VARCHAR	100	
4	Pelanggan	VARCHAR	100	
5	Id_petugas	VARCHAR	50	FK
6	Sts_order	VARCHAR	50	
7	Approval	VARCHAR	50	
8	Sts_kerja	VARCHAR	100	
9	Images	BLOB		

4.9 Desain *Input Output*

Desain *input* dan *output* adalah desain *form* yang akan diimplementasikan kedalam sistem dan berfungsi sebagai antar muka pengguna dengan sistem. Rancangan ini akan menerima *input* data dari pengguna dan memberikan hasilnya berupa *output* atau laporan. Berikut merupakan desain *input* dan *output* untuk aplikasi ini:

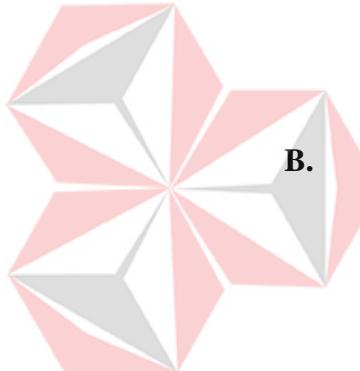
A. Desain Halaman *Login*

Desain halaman *login* merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke halaman utama dari aplikasi *monitoring* penugasan petugas lapangan, *user* yang tidak terdaftar tidak dapat masuk ke

halaman utama. Desain halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.7.

The diagram shows a rectangular form with a light gray background and a thin black border. At the top center, the words "Sign In" are written in a small, dark font. Below this, there are two horizontal input fields. Each field consists of a small square icon on the left and a long rectangular input box on the right. The first input box is labeled "username" and the second is labeled "password". At the bottom of the form is a single rectangular button labeled "Login".

Gambar 4. 7 Desain Halaman *Login*



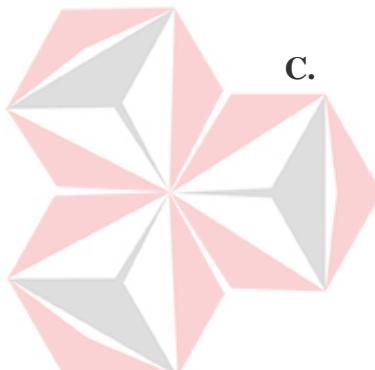
B.

Desain Halaman Penugasan

Desain Halaman Penugasan adalah bagian dari aplikasi *monitoring* penugasan petugas lapangan, dimana halaman ini hanya dapat diakses oleh bagian PDO di halaman ini bagian PDO memiliki kewenangan akan melakukan penugasan, jika penugasan telah dikonfirmasi maka akan langsung dikirimkan ke halaman *approval* Penugasan, sedangkan jika tidak, maka akan diberikan notifikasi kepada pegawai sehingga pegawai yang mengajukan dapat mengetahui bahwa cuti yang diajukan tidak di *approve*. Desain halaman penugasan dapat dilihat pada gambar 4.8

 Nama Perusahaan															
Tabel Order															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc;">History</th> <th style="background-color: #cccccc;">Kegiatan</th> <th style="background-color: #cccccc;">Pelanggan</th> <th style="background-color: #cccccc;">Aksi</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				History	Kegiatan	Pelanggan	Aksi								
History	Kegiatan	Pelanggan	Aksi												
Tabel Pegawai															
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #cccccc;">Id</th> <th style="background-color: #cccccc;">Nama Pegawai</th> <th style="background-color: #cccccc;">Jabatan</th> </tr> </thead> <tbody> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td><td></td></tr> </tbody> </table>				Id	Nama Pegawai	Jabatan									
Id	Nama Pegawai	Jabatan													

Gambar 4. 8 Desain Halaman Penugasan



C. Desain Halaman *Approval* Penugasan

Desain Halaman *Approval* Penugasan adalah bagian dari aplikasi pengelolaan cuti, dimana halaman ini hanya dapat diakses oleh Petugas Lapangan, di halaman ini petugas lapangan memiliki kewenangan akan melakukan penerimaan penugasan, jika penugasan diterima maka petugas lapangan dapat melakukan penugasan, sedangkan jika tidak, maka data penugasan/ *order* muncul kembali di halaman penugasan yang menandakan penugasan ditolak oleh petugas lapangan, .Desain halaman *approval* penugasan dapat dilihat pada gambar 4.9

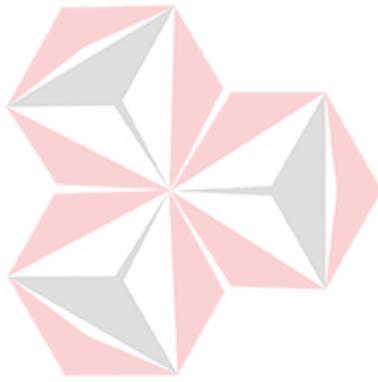
The screenshot shows a user interface for a monitoring application. At the top right is a header with "Selamat Datang," a user icon, and a "Logout" button. Below the header is a circular "Logo" placeholder and a text input field for "Nama Perusahaan". The main content area features a table titled "Tabel Approval Kepala Bidang" with columns: No, Kegiatan, Tempat, Pelanggan, Id Pegawai, and Aksi. The "Aksi" column contains two buttons: "Diterima" and "Tolak". The footer contains some obscured text.

Gambar 4. 9 Desain Halaman Approval Penugasan

D. Desain Halaman Tindakan/ Aksi



Desain Halaman Tindakan/Aksi adalah bagian dari aplikasi *monitoring* penugasan yang muncul ketika menekan tombol aksi/tindakan, dimana halaman ini dapat diakses oleh PDO dan Petugas Lapangan, di halaman ini PDO dapat menentukan siapa petugas yang diberikan penugasan dan petugas lapangan dapat melakukan konfirmasi penugasan dengan mengirimkan bukti serta report pekerjaan. Desain halaman tindakan/aksi dapat dilihat pada gambar 4.10.



Logo

Nama Perusahaan

Form Penugasan No Order:

Tempat
<hr/>
ID Pegawai
<hr/>
<input type="button" value="Save"/> <input type="button" value="Batal"/>

Tabel Order

No	Kegiatan	Pelanggan	Aksi
			<input type="button" value="Set"/>
			<input type="button" value="Set"/>

Report (no.order:)

Pilih Gambar Untuk di Upload

Choose File
no file chosen
Upload

Gambar 4. 10 Desain Halaman Tindakan/ Aksi

E. Desain Halaman Riwayat Penugasan/ *Order*

Desain halaman riwayat penugasan adalah bagian dari aplikasi *monitoring penugasan* yang berfungsi untuk menunjukan kepada PDO mengenai penugasan yang di *approve* petugas lapangan, serta penugasan yang telah selesai dikerjakan. Desain halaman hasil/riwayat penugasan dapat dilihat pada gambar 4.11

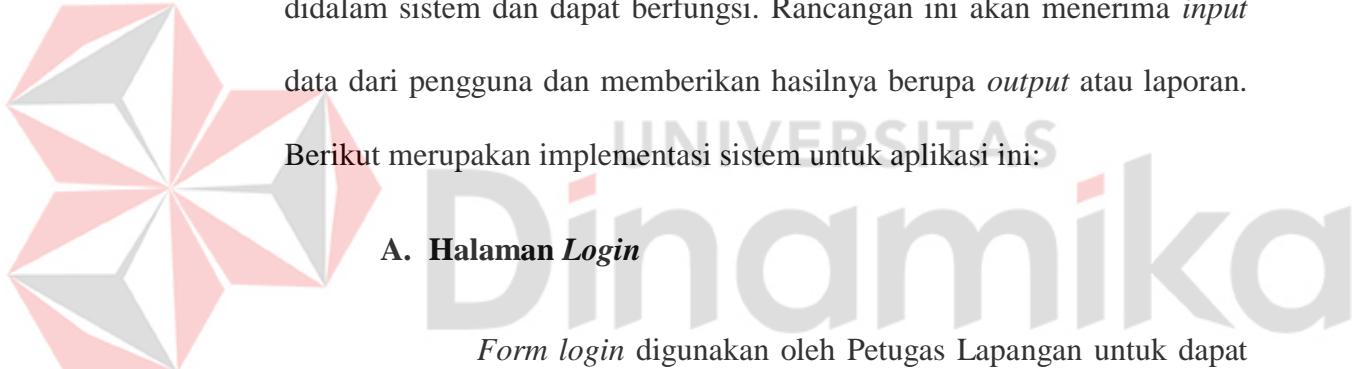
 Logo								
Nama Perusahaan								
Tabel History								
History								
No	Kegiatan	Tempat	Pelanggan	Nama Pegawai	Status Order	Approval	Status Pekerjaan	Gambar

Gambar 4. 11 Desain Halaman Riwayat Penugasan/ *Order*

4.10 Implementasi Sistem

Implementasi sistem adalah *form* yang telah diimplementasikan didalam sistem dan dapat berfungsi. Rancangan ini akan menerima *input* data dari pengguna dan memberikan hasilnya berupa *output* atau laporan. Berikut merupakan implementasi sistem untuk aplikasi ini:

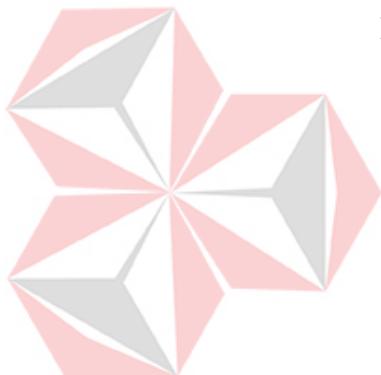
A. Halaman Login



Form login digunakan oleh Petugas Lapangan untuk dapat masuk ke dalam aplikasi. Dalam *form* ini petugas lapangan diwajibkan untuk mengisi *field* username dan password yang ada didalam *form* login ini. Kemudian tombol *login* digunakan untuk proses pemeriksaan *username* dan *password* tersebut ke dalam *database*. Jika *username* dan *password* sesuai, maka aplikasi akan menampilkan menu utama. Implementasi halaman *login* dapat dilihat pada gambar 4.12.



Gambar 4. 12 Halaman *Login*



B. Halaman Penugasan

Halaman Penugasan adalah bagian awal halaman *web*. Di halaman ini, Bagian PDO dapat melakukan penugasan kepada petugas lapangan yang telah dipilih. setelah semuanya selesai lalu menekan tombol kirim, maka penugasan akan langsung dikirimkan ke halaman *approval* penugasan untuk dilakukan pengecekan dan konfirmasi. Implementasi halaman penugasan dapat dilihat pada gambar 4.13

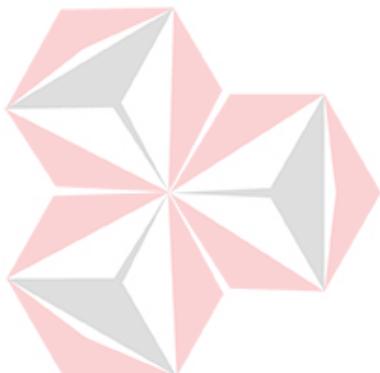
No. Order	Kegiatan	Pelanggan	Aksi
2019070007	Survey Bahan Makanan	PT. Makmur Santosa	<button>Set</button>
2019070008	Survey kaya	PT. Sulkes Abadi	<button>Set</button>

ID Pegawai	Nama Pegawai	Pelatihan
20190002	Dicky Rizaldi	Petugas Lapangan
20190004	Burhan Rizal	Petugas Lapangan
20190006	Musa	Petugas Lapangan

Gambar 4. 13 Halaman Penugasan

C. Halaman *Approval* Penugasan

Halaman *Approval* Penugasan adalah bagian dari aplikasi *monitoring* penugasan petugas lapangan, dimana halaman ini hanya dapat diakses oleh petugas lapangan, di halaman ini petugas memiliki kewenangan akan melakukan konfirmasi terhadap penugasan yang diberikan oleh PDO, jika penugasan di konfirmasi maka penugasan akan langsung dilakukan, sedangkan jika tidak, maka penugasan akan diberikan kepada petugas lapangan lainnya. Implementasi halaman *approval* kepala bidang dapat dilihat pada gambar 4.14.



No. Order	Kegiatan	Tempat	Pelanggan	ID Pegawai	Aksi
2019070002	Pelatihan	Jl. Wonokromo	PT. Jaya Abadi	20190006	<button>Diterima</button> <button>Menolak dengan alasan</button>
2019070007	Survey Bahan Makanan	Jl. Wonokromo	PT. Makmur Sentosa	20190006	<button>Diterima</button> <button>Menolak dengan alasan</button>

Gambar 4. 14 Halaman *Approval* Penugasan

D. Halaman Tindakan/ Aksi

Desain Halaman Tindakan/Aksi adalah bagian dari aplikasi monitoring yang muncul ketika menekan tombol aksi/tindakan, dimana halaman ini diakses oleh PDO dan Petugas Lapangan, di halaman ini PDO dapat memberikan penugasan dan petugas lapangan dapat melakukan konfirmasi/ *approval* penugasan.

Implementasi halaman tindakan/aksi dapat dilihat pada gambar 4.15.

No. Order	Kegiatan	Pelanggan	Aksi
2019070008	Survey kayu	PT. Sutomo Abadi	<button>Sif</button>

Pilih Gambar Untuk di Upload
 Choose File No file chosen Upload

Report (no.order : 2019070002)
 Selesai

Gambar 4. 15 Implementasi Halaman Aksi/Tindakan

E. Halaman Hasil Riwayat Penugasan/ *Order*

Desain halaman hasil/riwayat penugasan/ *order* adalah bagian dari aplikasi *monitoring penugasan* yang berfungsi untuk aplikasi *monitoring penugasan* yang berfungsi untuk menunjukan kepada PDO mengenai penugasan yang di *approve* petugas lapangan, serta penugasan yang telah selesai dikerjakan. Implementasi halaman hasil/riwayat penugasan/ *order* dapat dilihat pada gambar 4.16

No. Order	Kegiatan	Tempat	Pelanggan	Nama Pegawai	Status Order	Approval	Status Pekerjaan	Gambar
2019070001	Inspeksi bahan mentah	Jl. Sukodono	PT. Suka Makmur	Alf Rahman	Diterima	Setuju		
2019070002	Pelatihan	Jl. Wonokromo	PT. Jaya Abadi	Musa	Diterima	Setuju		
2019070003	Audit	Jl. Tidar Timur	PT. Hisana	Musa	Diterima	Setuju	Pekerjaan Selesai	

Gambar 4. 16 Implementasi Halaman Riwayat Penugasan/ *Order*

4.11 Uji Coba *Form*

Uji coba *form* ini berfokus pada pengujian sistem terhadap *handling error* pada setiap *input user*. Sebuah mekanisme yang digunakan untuk uji coba *form* ini adalah *test case*, yang mana menentukan apakah sebuah perangkat lunak atau sistem telah sukses atau gagal dalam testing atau uji coba. Tabel berikut adalah *data test case* yang telah dilakukan terhadap sistem:

A. Uji Coba Input Tempat dan ID Pegawai

No. Order	Kegiatan	Pelanggan	Aksi
2019070008	Survey kayu	PT. Sukses Abadi	<button>Set</button>
2019070009	Survey Kayu	PT. Adidaya Makmur	<button>Set</button>

Gambar 4. 17 Uji Coba Form Input Tempat dan ID Pegawai

Seluruh data penugasan yang telah diinputkan pada Gambar 4.17

akan disimpan pada *database* dan dikirim lalu ditampilkan dihalaman *approval* penugasan. Hasil yang akan ditampilkan pada *database* dijelaskan pada table 4.4.

Tabel 4. 4 Hasil Uji Coba Input Data Penugasan/ Order

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data penugasan/ n/ order	Data penugas an/ order	Data penugasan/ order tersimpan	Sukses (dengan 10 kali percoba an)	Data penugasan tersimpan ke dalam tabel order

B. Uji Coba *Approval* Penugasan

Gambar 4. 18 Uji Coba *Form Input Approval* Penugasan

Seluruh data *approval* yang telah diinputkan pada Gambar 4.18 akan disimpan pada *database* penugasan/ *Order*. Penjelasan hasil mengenai data *approval* dijelaskan pada table 4.5.

Tabel 4. 5 Hasil Uji Coba *Approval* Penugasan

No	Proses	Input	Output yang diharapkan	Hasil	Dokumentasi
1	Simpan data penugasan/ <i>order</i> yang sudah <i>approved</i>	Data penugas an/ <i>order</i> <i>Approved</i>	Data penuugasan/ <i>order approved</i> dapat tersimpan	Sukses (dengan 10 kali percoba an)	Data penugasan/ <i>order approved</i> tersimpan ke dalam tabel <i>order</i>

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah dilakukan perancangan dan pembuatan Rancang Bangun *Monitoring Penugasan Petugas Lapangan Berbasis Website* pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Aplikasi *Monitoring Penugasan Petugas Lapangan Berbasis Website* Pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya dapat membantu Bidang PDO untuk mengetahui siapa petugas lapangan yang sudah mendapatkan penugasan atau belum.
2. Hasil penerapan aplikasi *monitoring penugasan petugas lapangan berbasis website* pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya untuk mendapatkan data penugasan/ *order* yang *valid* dan *real-time*.

5.2 Saran

Aplikasi *monitoring penugasan petugas lapangan berbasis website* pada PT SUCOFINDO Cabang Utama Surabaya tentunya masih terdapat beberapa kekurangan. Oleh sebab itu, disarankan dalam perbaikan dan penyempurnaan aplikasi *monitoring penugasan petugas lapangan* ini dapat diajukan saran, yaitu:

1. Dari segi proses bisnis yang ada, masih dapat dikembangkan sesuai dengan *standard* yang ada
2. Aplikasi dapat ditambahkan berupa fitur Google Maps, yang nantinya akan memperoleh data yang lebih *real-time* mengenai penugasan/ *order*.



DAFTAR PUSTAKA

- Andi Juansyah, 2015. “Pembangunan Aplikasi *Child Tracker* Berbasis Assisted-*Global Positioning System* (A-GPS) Dengan *Platform Android*”. Universitas Komputer Indonesia. Bandung.
- Utari, H., Mesran, & Silalahi, N., 2016. Perancangan aplikasi peramalan permintaan kebutuhan tenaga kerja pada perusahaan outsourcing menggunakan algoritma simple moving average, volV(no2), 1–5. Retrieved from <http://jurnal.uai.ac.id/index.php/SST/article/view/130>. EMS., TIM., 2014. *WebTips PHP, HTML 5 dan CSS*. Jakarta: Jasakom.
- Supardi. 2015. Penilaian Autentik. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Maulana Kiki Rizki and Bunyamin, 2015. Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penjualan dan Stok Barang di Toko Widari Garut. “Jurnal Algoritma”, ISSN : 2302-7339 Vol. 12 No. 1 : 1-6.
- Deffy Susanti & Devi Haevi, 2018. Rancang Bangun Aplikasi Aset SMPN 1 Kasokandel Menggunakan Netbeans 8.0
- Zulfiandri, Sarip Hidayatuloh and Mochammad Anas, 2014. Rancang Bangun Aplikasi Poliklinik Gigi. “Prosiding Seminar Ilmiah Nasional Komputer dan Sistem Intelijen”, ISSN : 2302-3740, Vol. 8 : 472-482.
- Hasyim Nurlaila, Nur Aeni Hidayah, Sarwoto Wijoyo Latisuro, 2014. Rancang Bangun Sistem Informasi Koperasi Berbasis Web pada Koperasi Warga Baru MTS N 17. Jakarta. “Jurnal dari Sistem Informasi” , ISSN 1979-0767. 7(2) : 1-11.
- Dhanta., Sanjaya. 2015. Materi Pembelajaran Pembuatan Aplikasi dan *Web* Yogyakarta: Amikom
- SISFOKOM., 2017. Rancang Bangun Aplikasi Berbasis *Web* untuk Pemula Jakarta: Agus Junaidi
- Ana Naela Nurhayati, Ahmad Josi. Nur Aini Hutagalung, 2017. Rancang Bangun Aplikasi Penjualan Dan Pembelian Barang Pada Koperasi Kartika Samara Grawira Prabumulih
- Supono, dan Virdiandry Putratama. 2016. Pemograman *Web* Dengan Menggunakan *PHP* dan *Framework Codeigniter*. Yogyakarta: Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama).
- DASI., 2014. Pengembangan *Website* Unit Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Jurnal Elektro Berbasis *Open Source* Jakarta: Imade
- Mulawarman., 2015. Pengembangan Aplikasi e-Learning berbasis *Web* Pemrograman *HTML, XAMPP & WEB* Jakarta: Yanuar

Achmad Solichin, 2016, “Pemrograman Web Dengan Php Dan Mysql”, Hal 10

Wisnu Dwiantoro, 2017. Perancangan Sistem Informasi Penjualan Henna Berbasis
Web Pada Namas Shop

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Edisi V, 2016. Definisi atau arti Penugasan

