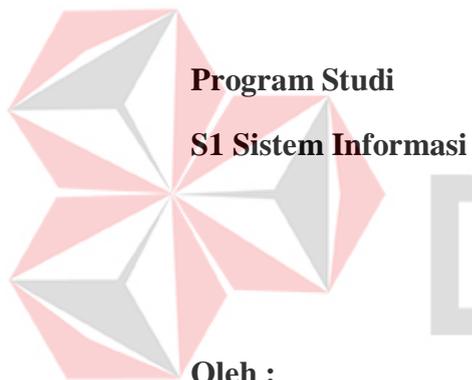




**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROVINSI JAWA TIMUR**

KERJA PRAKTIK



AHMAD RIZQA HABIBI PUTRA S.

17410100038

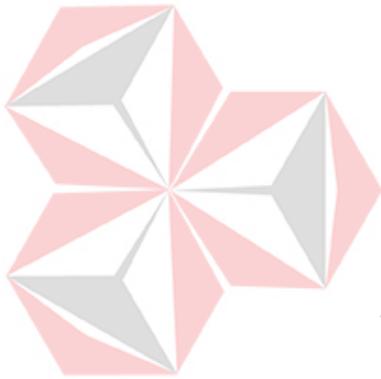
FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2021

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA
PROVINSI JAWA TIMUR**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana Komputer



Disusun Oleh :

Nama : Ahmad Rizqa Habibi Putra S.
NIM : 17410100038
Program Studi : S1 (Strata Satu)
Jurusan : Sistem Informasi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2021

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS KARYAWAN BERBASIS WEB
PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik oleh

AHMAD RIZQA HABIBI PUTRA S.

NIM : 17410100038

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 13 Januari 2021

Disetujui

Pembimbing

Digitally signed by Endra
Rahmawati
DN: cn=Endra Rahmawati, o, ou,
email=rahmawati@dinamika.ac.
id, c=ID
Date: 2021.01.15 16:51:04
+07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom
NIDN. 0712108701

Penyelia
UNIVERSITAS
DINAMIKA
DINAS KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
Dedy Eka Fuspawati, S.Si
NIP. 197110091999011001

Mengetahui:

Kaprodi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by Anjik Sukmaaji
DN: cn=Anjik Sukmaaji, o=Universitas
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem Informasi,
email=anjik@dinamika.ac.id, c=US
Date: 2021.01.15 19:30:31 +07'00'
Adobe Acrobat Reader version:
2020.013.20074

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

NIDN 0731057301

SURAT PERTANYAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya :

Nama : Ahmad Rizqa Habibi Putra S.

NIM : 17410100038

Program Studi : S1 Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

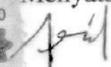
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik

Judul Karya : **RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS KARYAWAN BERBASIS WEB PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR**

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 Royalti Fee 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 atau 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 kerjasama yang telah diberikan pada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

15 Januari 2021
Menyatakan

Ahmad Rizqa Habibi Putra S.

NIM:17410100038

ABSTRAK

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur merupakan salah satu dari bagian Kedisanan yang adalah perpanjangan tangan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia yang memiliki tugas dan fungsi untuk membantu Gubernur Jawa Timur untuk menyiapkan bahan pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi dibidang komunikasi dan informasi serta tugas pembantuan. Dinas Kominfo Jatim memiliki struktur organisasi meliputi bagian Kepala Dinas (Eselon 2), Kepala Bidang (Eselon 3), Kepala Seksi (Eselon 4), dan Staff. Apabila pimpinan memberikan tugas kepada bawahan maka akan menggunakan email atau menggunakan instruksi langsung secara lisan. Dengan struktur pemberian tugas seperti itu yang menyebabkan permasalahan pemberian tugas menjadi tidak teratur, lebih menyulitkan untuk dipantau, dan menyulitkan bawahan untuk mengetahui tugas-tugas yang sebelumnya telah diberikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan suatu sistem terkomputerisasi berupa aplikasi yang dapat membantu tiap tingkat pimpinan untuk memberikan dan memantau tugas yang diberikan kepada bawahan agar lebih terstruktur dan membantu bawahan untuk mengetahui tugas-tugas yang diberikan beserta dengan detail dari tugas tersebut.

Dengan adanya aplikasi ini pimpinan dapat memberikan tugas dengan lebih mudah kepada bawahan dan bawahan lebih mudah untuk mengetahui tugas yang diberikan, serta dengan aplikasi ini diharapkan mampu menciptakan proses pemberian tugas yang terstruktur.

Kata kunci : Kominfo, Eselon, Pemberian tugas.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmat yang diberikan sehingga penulis dapat melaksanakan kerja praktik dan menyelesaikan pembuatan laporan kerja praktik ini. Laporan ini disusun berdasarkan kerja praktik dan hasil studi yang dilakukan selama lebih kurang satu bulan di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

Kerja Praktik ini membahas perancangan aplikasi pemberian tugas harian yang berfungsi sebagai sebuah sistem untuk memberikan tugas secara terstruktur dari pimpinan sampai ke bawahan.

Penyelesaian laporan kerja praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang telah memberikan banyak masukan, nasihat, saran, kritik, dan dukungan moral maupun materi kepada penulis. Oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

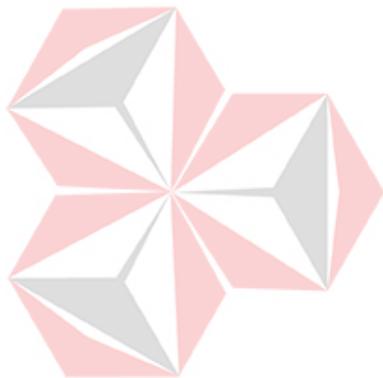
1. Bapak prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor Universitas Dinamika yang telah mengesahkan dan memberikan kesempatan secara resmi dalam melakukan kerja praktik.
2. Bapak Dr. Anjik Sukmaaji, S.Kom., M.Eng selaku Kepala Program Studi Sistem Informasi Universitas Dinamika yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan kerja praktik.
3. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom selaku dosen pembimbing yang telah rela membimbing penulis untuk memberikan arahan.
4. Bapak Dendy Eka Puspawadi, S.Si dan Bapak Devan Atsiko selaku penyelia dari Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur yang telah membimbing penulis untuk melakukan kerja praktik.
5. Teman – teman tercinta yang memberikan bantuan dan dukungan dalam penyusunan laporan ini.
6. Pihak – pihak lain yang tidak disebutkan satu – persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan kepada penulis.

Semoga Tuhan YME memberikan balasan yang setimpal kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan, bimbingan, dan nasehat dalam proses kerja praktik ini.

Penulis menyadari bahwa kerja praktik yang dikerjakan ini masih banyak terdapat kekurangan, sehingga kritik yang bersifat membangun dan saran dari semua pihak sangatlah diharapkan agar perancangan sistem pemberian tugas harian ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.

Surabaya, 15 Januari 2021

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR	xi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	2
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI.....	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan	4
2.2 Identitas Instansi	4
2.3 Sejarah Perusahaan.....	5
2.4 Visi dan Misi Instansi	5
2.5 Struktur Organisasi	6
BAB III LANDASAN TEORI.....	8
3.1 Website	8
3.2 MySQL	9
3.3 Framework.....	9
3.4 MVC	10
3.5 Laravel.....	10
3.6 Eselon	12
3.7 Waterfall	13
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15
4.1 Analisis	15
4.1.1 Wawancara.....	15
4.1.2 Observasi	16

4.1.3 Identifikasi Masalah.....	16
4.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna	17
4.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional.....	19
4.2 Design.....	20
4.2.1 System Flow	20
4.2.2 Context Diagram.....	31
4.2.3 Hirarchy Input Proses Output (HIPO)	32
4.2.4 Data Flow Diagram.....	32
4.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD).....	35
4.2.6 Struktur Table	37
4.2.7 Desain IO	39
4.2.8 Hasil Pembahasan.....	42
BAB V PENUTUP.....	52
5.1 Kesimpulan.....	52
5.2 Saran	52
DAFTAR PUSTAKA	53



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

TABEL 4. 1 HASIL WAWANCARA	15
TABEL 4. 2 IDENTIFIKASI MASALAH.....	16
TABEL 4. 3 ANALISIS KEBUTUHAN ESELON 3	17
TABEL 4. 4 ANALISIS KEBUTUHAN ESELON 4	17
TABEL 4. 5 ANALISIS KEBUTUHAN STAFF	18
TABEL 4. 6 ANALISIS KEBUTUHAN ADMIN.....	18
TABEL 4. 7 ANALISIS KEBUTUHAN FUNGSIONAL.....	19
TABEL 4. 8 MASTER STAFF	37
TABEL 4. 9 MASTER ESELON 4.....	37
TABEL 4. 10 MASTER ESELON 3.....	38
TABEL 4. 11 STAFF TODO	38
TABEL 4. 12 ESELON 4 TODO	38
TABEL 4. 13 ESELON 3 TODO	39
TABEL 4. 14 FUNGSI OBJEK TAMPILAN HOME ESELON 3.....	42
TABEL 4. 15 FUNGSI OBJEK TAMPILAN ESELON 3 PEMBERIAN TUGAS.....	43
TABEL 4. 16 FUNGSI OBJEK TAMPILAN ESELON 3 AMBIL TUGAS.....	44
TABEL 4. 17 FUNGSI OBJEK TAMPILAN ESELON 3 CETAK TUGAS	45
TABEL 4. 18 FUNGSI OBJEK TAMPILAN HOME ESELON 4.....	46
TABEL 4. 19 FUNGSI OBJEK TAMPILAN ESELON 4 PEMBERIAN TUGAS.....	47
TABEL 4. 20 FUNGSI OBJEK ESELON 4 AMBIL TUGAS	48
TABEL 4. 21 FUNGSI OBJEK TAMPILAN ESELON 4 CETAK TUGAS	49
TABEL 4. 22 FUNGSI OBJEK TAMPILAN STAFF AMBIL TUGAS.....	50
TABEL 4. 23 FUNGSI OBJEK TAMPILAN STAFF CETAK TUGAS	51

DAFTAR GAMBAR

GAMBAR 2. 1 LOKASI ORGANISASI.....	4
GAMBAR 2. 2 STRUKTUR ORGANISASI.....	6
GAMBAR 3. 1 SDLC WATERFALL	13
GAMBAR 4. 1 SYSFLOW ADMIN MASTER ESELON 3	21
GAMBAR 4. 2 SYSTEM ADMIN MASTER ESELON 4	22
GAMBAR 4. 3 ADMIN MASTER STAFF	23
GAMBAR 4. 4 SYSFLOW ESELON 3 PEMBERIAN TUGAS.....	24
GAMBAR 4. 5 SYSFLOW ESELON 3 AMBIL TUGAS	25
GAMBAR 4. 6 SYSFLOW ESELON 3 CETAK LAPORAN TUGAS.....	26
GAMBAR 4. 7 SYSFLOW ESELON 4 PEMBERIAN TUGAS.....	27
GAMBAR 4. 8 SYSFLOW ESELON 4 AMBIL TUGAS	28
GAMBAR 4. 9 SYSFLOW ESELON 4 CETAK LAPORAN TUGAS.....	29
GAMBAR 4. 10 SYSFLOW STAFF AMBIL TUGAS.....	30
GAMBAR 4. 11 SYSFLOW STAFF CETAK LAPORAN TUGAS.....	31
GAMBAR 4. 12 CONTEXT DIAGRAM.....	31
GAMBAR 4. 13 HIPO.....	32
GAMBAR 4. 14 DFD Lv 0.....	33
GAMBAR 4. 15 DFD Lv 1 KELOLA MASTER.....	33
GAMBAR 4. 16 DFD Lv 1 PEMBERIAN TUGAS.....	34
GAMBAR 4. 17 DFD Lv 1 AMBIL TUGAS.....	34
GAMBAR 4. 18 DFD Lv 1 CETAK LAPORAN.....	35
GAMBAR 4. 19 CDM.....	36
GAMBAR 4. 20 PDM	36
GAMBAR 4. 21 HOME ESELON 3.....	40
GAMBAR 4. 22 ESELON 3 PEMBERIAN TUGAS.....	40
GAMBAR 4. 23 HOME ESELON 4.....	41
GAMBAR 4. 24 ESELON 4 PEMBERIAN TUGAS.....	41
GAMBAR 4. 25 TAMPILAN HOME ESELON 3	42
GAMBAR 4. 26 TAMPILAN ESELON 3 PEMBERIAN TUGAS	43
GAMBAR 4. 27 TAMPILAN ESELON 3 AMBIL TUGAS.....	44
GAMBAR 4. 28 TAMPILAN ESELON 3 CETAK TUGAS.....	45
GAMBAR 4. 29 TAMPILAN HOME ESELON 4	46
GAMBAR 4. 30 TAMPILAN ESELON 4 PEMBERIAN TUGAS	47
GAMBAR 4. 31 TAMPILAN ESELON 4 AMBIL TUGAS.....	48
GAMBAR 4. 32 TAMPILAN ESELON 4 CETAK TUGAS.....	49
GAMBAR 4. 33 TAMPILAN STAFF AMBIL TUGAS.....	50
GAMBAR 4. 34 TAMPILAN STAFF CETAK TUGAS	51

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur merupakan salah satu dari bagian Kedisanan yang adalah perpanjangan tangan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia memiliki tugas dan fungsi untuk membantu Gubernur Jawa Timur untuk menyiapkan bahan pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi dibidang komunikasi dan informasi serta tugas pembantuan.

Dinas Kominfo Jatim memiliki struktur organisasi meliputi bagian Kepala Dinas (Eselon 2), Kepala Bidang (Eselon 3), Kepala Seksi (Eselon 4), dan Staff. Apabila pimpinan memberikan tugas kepada bawahan maka akan menggunakan email atau menggunakan instruksi langsung secara lisan. Dengan struktur pemberian tugas seperti itu yang menyebabkan permasalahan pemberian tugas menjadi tidak teratur, lebih menyulitkan untuk dipantau, dan menyulitkan bawahan untuk mengetahui tugas-tugas yang sebelumnya telah diberikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan suatu sistem terkomputerisasi berupa aplikasi yang dapat membantu tiap tingkat pimpinan untuk memberikan dan memantau tugas yang diberikan kepada bawahan agar lebih terstruktur dan membantu bawahan untuk mengetahui tugas-tugas yang diberikan beserta dengan detail dari tugas tersebut.

Dengan adanya aplikasi ini pimpinan dapat memberikan tugas dengan lebih mudah kepada bawahan dan bawahan lebih mudah untuk mengetahui tugas yang diberikan, serta dengan aplikasi ini diharapkan mampu menciptakan proses pemberian tugas yang terstruktur.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas, maka dapat dirumuskan bagaimana merancang Aplikasi Pemberian Tugas Karyawan Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan penjelasan pada latar belakang diatas maka dibuatlah batasan masalah agar pembahasan tidak melebar. Batasan masalah ini meliputi :

1. Aplikasi hanya dapat diakses dan digunakan oleh karyawan Dinas Kominfo Jatim.
2. Karyawan yang dapat akses terbatas pada Kepala Dinas (Eselon 2), Kepala Bidang (Eselon 3), Kepala Seksi (Eselon 4), dan Staff
3. Aplikasi hanya dapat melakukan proses pemberian tugas dari pimpinan ke karyawan dibawahnya.

1.4 Tujuan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang dan membangun aplikasi pemberian tugas harian untuk membantu proses pemberian tugas dari pimpinan ke karyawan yang berada dibawahnya pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

1.5 Manfaat

Manfaat yang diharapkan dengan dibuatnya aplikasi pemberian tugas karyawan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur sebagai berikut :

1. Proses pemberian tugas dari pimpinan ke karyawan lebih terstruktur.
2. Mempermudah pencatatan tugas yang telah dikerjakan oleh karyawan..
3. Mempermudah pimpinan untuk memantau dari tugas yang telah diberikan.

1.6 Sistematika Penulisan

Untuk memberikan gambaran menyeluruh terhadap masalah yang dibahas, maka sistematika penulisan dibagi kedalam beberapa bab yaitu :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan menjelaskan tentang latar belakang dari hal-hal yang berhubungan dengan perusahaan, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan yang ingin dicapai, manfaat yang

diperoleh dengan adanya aplikasi yang dibuat, serta sistematika penulisan dari proposal.

BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI

Bab ini menjelaskan tentang gambaran umum Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur, mulai dari visi misi perusahaan, dan struktur organisasi

BAB III LANDASAN TEORI

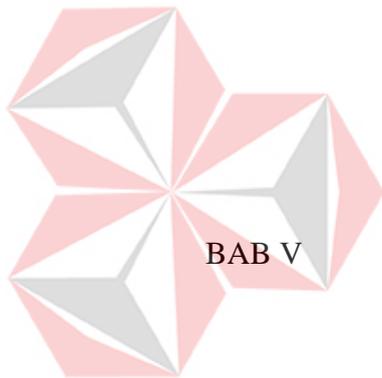
Pada bab ini membahas tentang teori-teori yang dianggap berhubungan dengan kerja praktik yang dilakukan, dimana teori-teori tersebut akan menjadi acuan penyelesaian masalah.

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

Bab ini menguraikan tentang langkah-langkah untuk pembuatan sistem yang digunakan untuk penyelesaian masalah yang membahas keseluruhan sistem. Pada bab ini juga membahas tentang implementasi dari perancangan yang telah dilakukan dalam pembuatan Aplikasi Pemberian Tugas Karyawan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini membahas mengenai kesimpulan dari pembuatan Aplikasi Pemberian Tugas Karyawan pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur terkait dengan tujuan dan permasalahan beserta dengan saran yang bermanfaat untuk pengembangan aplikasi ini.



BAB II

GAMBARAN UMUM INSTANSI

2.1 Latar Belakang Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur merupakan unsur pelaksana otonomi daerah, dipimpin oleh seorang kepala dinas, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah.



Gambar 2. 1 Lokasi Organisasi

2.2 Identitas Instansi

Nama Instansi : Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi

Jawa Timur

Alamat : Jl. Ahmad Yani No.242-244, Gayungan,
Kec. Gayungan, Surabaya

No. Telepon : (031) – 8294608

No. Fax : (031) – 8294517

Website : kominfo.jatimprov.go.id

Email : kominfo@jatimprov.go.id

2.3 Sejarah Perusahaan

Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Provinsi Jawa Timur (Kominfo Jatim) beralamat di Jalan Ahmad Yani 242-244 Surabaya, Jawa Timur, merupakan Satuan Kerja Perangkat Daerah (SKPD) yang dibentuk oleh Pemerintah Provinsi Jawa Timur untuk membantu Gubernur dan Wakil Gubernur dalam menjalankan pemerintahan daerah. Kominfo Jatim memiliki kewenangan untuk menyusun kebijakan, koordinasi, dan pelaksanaan kebijakan dimana salah satu kebijakannya adalah meningkatkan layanan informasi bagi publik yang membutuhkan.

Kominfo Jatim memiliki perangkat kerja yang dibentuk berdasarkan Peraturan Gubernur Jawa Timur Nomor 55 Tahun 2011 yaitu Pejabat Pengelola Informasi dan Dokumentasi (PPID) Dinas Komunikasi dan Informatika Jawa Timur. Pejabat PPID Kominfo Jatim bertanggung jawab dalam penyimpanan, pendokumentasian, penyediaan, dan/atau pelayanan informasi publik.

2.4 Visi dan Misi Instansi

Visi merupakan tujuan masa depan sebuah instansi, organisasi, atau perusahaan dan misi adalah tahapan-tahapan yang harus dilalui untuk mencapai visi tersebut.

Visi

Terwujudnya penyebarluasan informasi dan pelayanan publik melalui TIK di Jawa Timur.

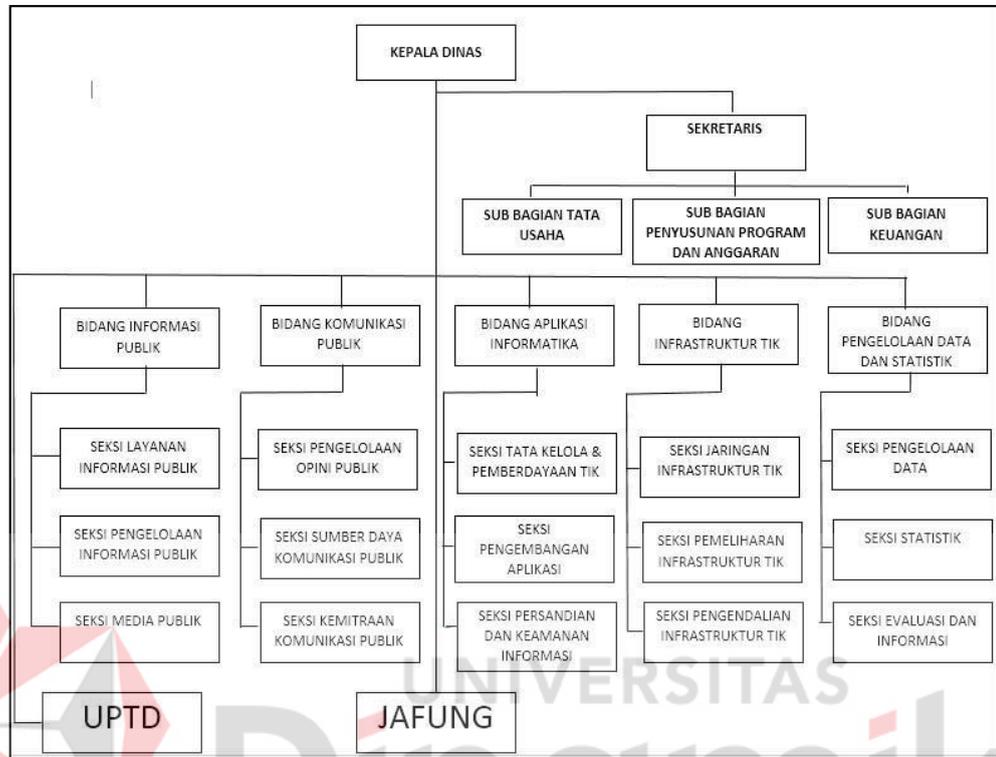
Misi

1. Meningkatkan kapasitas layanan penyebaran informasi, memberdayakan potensi masyarakat serta kerjasama lembaga komunikasi dan informatika.
2. Mengembangkan aplikasi, muatan layanan publik, standarisasi penyelenggaraan pos dan telekomunikasi serta pemanfaatan jaringan TIK dalam rangka peningkatan pelayanan publik.

2.5 Struktur Organisasi

Struktur organisasi pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa

Timur adalah sebagai berikut :



Gambar 2. 2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi Dinas Komunikasi dan Informatika Pemerintah Provinsi Jawa

Timur terdiri atas :

- a. Kepala Dinas.
- b. Sekretariat, membawahi :
 1. Sub Bagian Tata Usaha;
 2. Sub Bagian Penyusunan Program dan Anggaran;
 3. Sub Bagian Keuangan.
- c. Bidang Informasi Publik, membawahi :
 1. Seksi Layanan Informasi Publik;
 2. Seksi Pengelolaan Informasi Publik;
 3. Seksi Media Publik.
- d. Bidang Komunikasi Publik, membawahi :
 1. Seksi Pengelolaan Opini Publik;

2. Seksi Sumber Daya Komunikasi Publik;
 3. Seksi Kemitraan Komunikasi Publik.
- e. Bidang Aplikasi Informatika, membawahi :
1. Seksi Tata Kelola dan Pemberdayaan Teknologi Informasi dan Komunikasi;
 2. Seksi Pengembangan Aplikasi;
 3. Seksi Persandian dan Keamanan Informasi.
- f. Bidang Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi, membawahi :
1. Seksi Jaringan Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi;
 2. Seksi Pemeliharaan Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi;
 3. Seksi Pengendalian Infrastruktur Teknologi Informasi dan Komunikasi
- g. Bidang Pengelolaan Data dan Statistik, membawahi :
1. Seksi Pengelolaan Data;
 2. Seksi Statistik;
 3. Seksi Evaluasi dan Informasi
- h. Unit Pelaksana Teknis Dinas.
- i. Kelompok Jabatan Fungsional.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

Landasan teori ini merupakan penjelasan dari teori-teori yang berhubungan dengan pembuatan Aplikasi Pemberian Tugas Harian pada Dinas Kominfo Jatim. Di bagian ini terdapat teori yang mendukung pembuatan aplikasi.

3.1 Website

Website adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang terangkum dalam sebuah domain atau subdomain yang berada dalam *World Wide Web* (WWW) di dalam internet. Sebuah halaman web biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML), yaitu sebuah protokol yang menyampaikan informasi dari server website untuk ditampilkan kepada para pemakai melalui web browser.

Website atau situs juga dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau gerak, data animasi, suara, video, dan/atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis atau dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau *hyperlink* (Bekti, 2015).

Jenis-jenis website terdiri dari 3 macam, yaitu :

1. Website Statis

Website statis adalah suatu website yang memiliki halaman yang tidak berubah. Untuk melakukan sebuah perubahan pada suatu halaman hanya dapat dilakukan secara manual yaitu, dengan mengedit kode-kode yang menjadi struktur dari website itu sendiri.

2. Website Dinamis

Website dinamis adalah suatu website yang secara struktur diperuntukkan untuk *update* sesering mungkin. Jenis website ini selain fungsi utamanya untuk diakses oleh pengguna, telah disediakan juga halaman *back-end* yaitu mengedit kode dari website tersebut.

3. Website Interaktif

Website interaktif adalah suatu website yang diperuntukkan untuk berinteraksi dengan orang lain secara online. Pengguna website jenis ini biasanya adalah komunitas atau pengguna internet aktif. Pengguna pada jenis website ini dapat berinteraksi dan berargumen tentang apa yang sedang dipikirkan.

3.2 MySQL

Menurut Arief (2011e:151) *My Structure Query Language* (MySQL) adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber pengelolaan datanya. MySQL bersifat *open source* dan menggunakan *Structured Query Language* atau SQL (Dwi Kariawan, 2018).

Keunggulan dari MySQL adalah sebagai berikut :

1. *Source SQL* dapat diperoleh dengan mudah dan gratis.
2. Sintaksnya lebih mudah dipahami dan tidak rumit.
3. Pengaksesan database dapat dilakukan dengan mudah.
4. MySQL merupakan program *multithreaded* sehingga dapat dipasang pada server yang memiliki *multiCPU*.
5. Didukung bahasa pemrograman umum seperti C, C++, Java, Perl, PHP, Phyton, dan sebagainya.
6. Bekerja pada berbagai platform.
7. Memiliki jenis kolom yang cukup banyak sehingga memudahkan konfigurasi sistem database.
8. Memiliki sistem keamanan yang baik dengan adanya verifikasi host.
9. Mendukung ODBC.
10. Mendukung *record* yang memiliki kolom dengan panjang tetap atau panjang bervariasi.

3.3 Framework

Dalam bahasa Inggris *framework* dapat diartikan sebagai kerangka kerja. Adapun pengertian *framework* menurut Daqiqil (2011:1) *Framework* adalah sebuah struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan sebuah permasalahan atau isu-isu kompleks (Utami, 2016).

Adapun keuntungan menggunakan *framework* menurut Daqiqil (2011:1) adalah sebagai berikut :

1. Menghemat Waktu Pengembangan

Dengan struktur *library* yang telah disediakan oleh *framework* maka tidak perlu lagi memikirkan hal-hal tersebut.

2. Refuse of Code

Dengan menggunakan *framework* maka pekerjaan kita akan memiliki struktur yang baku, sehingga kita dapat menggunakan kembali di proyek-proyek lainnya.

3. Bantuan Komunitas

Ada komunitas-komunitas yang siap membantu jika ada permasalahan.

4. Kumpula *Best Practice*

Sebuah *framework* merupakan kumpulan *best practice* yang sudah teruji yang mana dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas kode.

3.4 MVC

Menurut Daqiqil (2011:5) MVC adalah singkatan dari *Model View Controller*. MVC sebenarnya adalah sebuah *pattern*/teknik pemrograman yang memisahkan bisnis *logic* (alur piker), data *logic* (penyimpanan data), dan *presentation logic* (antarmuka aplikasi) atau secara sederhana adalah memisahkan Antara desain, data, dan proses (Utami, 2016).

3.5 Laravel

Menurut Aminudin (2015:1) Laravel adalah sebuah *framework* PHP dirilis dibawah lisensi MIT dengan kode sumber yang sudah disediakan oleh Github, sama seperti *framework-framework* yang lain. Laravel dibangun dengan konsep MVC (*Model-View-Controller*), kemudian Laravel dilengkapi juga dengan *command line tool* yang bernama “Artisan” yang bisa digunakan untuk *packaging bundle* dan *instalasi bundle* melalui *command prompt* (Utami, 2016).

Berikut ini beberapa fitur yang dimiliki oleh *framework* Laravel menurut Aminudin (2015:5) :

1. *Bundles*

Bundles yaitu sebuah fitur dengan sistem pengemasan modular dan berbagai *bundle* telah disediakan untuk digunakan dalam aplikasi.

2. *Eloquent ORM*

Eloquent ORM merupakan penerapan PHP lanjutan dari pola “*active record*” menyediakan metode internal untuk mengatasi kendala hubungan antara objek database. Pembangun *query* Laravel *fluent* didukung *Eloquent*.

3. *Application Logic*

Application Logic merupakan bagian dari aplikasi yang dikembangkan, baik menggunakan *Controllers* maupun sebagai bagian dari deklarasi *Route*. Sintaks yang digunakan untuk mendefinisikannya mirip dengan yang digunakan oleh *framework* Sinatra.

4. *Reverse Routing*

Reverse Routing mendefinisikan hubungan antara *link* dan *route*, sehingga jika suatu saat ada perubahan pada *route* secara otomatis akan tersambung dengan *link* yang relevan. Ketika *link* yang dibuat dengan menggunakan nama-nama dari *route* yang ada, secara otomatis laravel akan membuat URL yang sesuai.

5. *Resful Controllers*

Resful Controllers memberikan sebuah *option* (pilihan) untuk memisahkan logika dalam melayani HTTP *GET* dan permintaan *POST*.

6. *Class Auto Loading*

Class Auto Loading menyediakan otomatis *loading* untuk *class-class* PHP, tanpa membutuhkan pemeriksaan manual terhadap jalur masuknya. Fitur ini mencegah *loading* yang tidak perlu.

7. *View Composers*

View Composers adalah kode unit *logical* yang dapat dijalankan ketika sebuah *view* diload.

8. *IoC Container*

IoC Container memungkinkan untuk objek baru yang dihasilkan dengan mengikuti prinsip *control* pembalik, dengan pilihan contoh dan referensi dari objek baru sebagai *Singletons*.

9. Migrations

Migrations menyediakan versi sistem *control* untuk skema database, sehingga memungkinkan untuk menghubungkan perubahan adalah basis kode aplikasi dan keperluan yang dibutuhkan dalam merubah tata letak database. Mempermudah dalam penempatan dan memperbarui aplikasi.

10. Unit Testing

Unit Testing mempunyai peran penting dalam *framework* Laravel, dimana *unit testing* mempunyai banyak tes untuk mendeteksi dan mencegah regresi. *Unit Testing* dapat dijalankan melalui fitur “artisan *command-line*”.

11. Automatic Pagination

Automatic Pagination menyederhanakan tugas dari penerapan halaman, menggantikan penerapan yang manual dengan metode otomatis yang terintegrasi ke Laravel.

3.6 Eselon

Eselon adalah kedudukan yang dapat menunjukkan tingkat jabatan berdasarkan tingkat kesulitan, tanggung jawab, dampak, dan persyaratan kualifikasi pekerjaan yang digunakan sebagai dasar dan tolak ukur penggajian. Eselon adalah tingkat jabatan struktural yang terdiri atas Eselon I, Eselon II, Eselon III, dan Eselon IV. Jenjang pangkat untuk setiap eselon diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 13 Tahun 2002 (Mutawakkil, 2020).

Jenis-jenis eselon berdasarkan tingkatannya ada empat, yaitu :

1. Eselon I

Eselon I adalah golongan eselon yang paling tinggi, yang dimana tingkatan eselon ini terbagi menjadi dua diantaranya Eselon IA dan Eselon IB. Tugas dan fungsi dari eselon I adalah untuk merumuskan, menetapkan, mengembangkan, dan menyelenggarakan kebijakan.

2. Eselon II

Eselon II adalah pangkat eselon yang secara tingkatan berada pada posisi kedua dibawah eselon I. Eselon II memiliki dua jenjang yang sama dengan eselon I yaitu Eselon IIA dan Eselon IIB. Tugas dan fungsi dari eselon II adalah untuk menyelenggarakan dan menetapkan kebijakan.

3. Eselon III

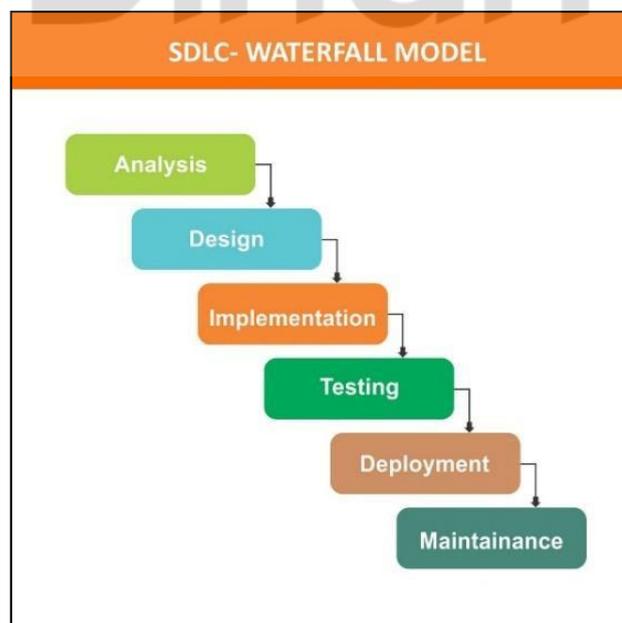
Eselon III adalah jabatan struktural yang berada pada lapis ketiga dibawah eselon I dan II. Eselon III juga memiliki dua jenjang diantaranya adalah Eselon IIIA dan Eselon IIIB. Tugas dan fungsi dari eselon III adalah untuk merumuskan, melaksanakan, mengembangkan, dan mensosialisasikan kebijakan.

4. Eselon IV

Eselon IV adalah jabatan structural yang berada pada lapisan paling bawah. Sama dengan eselon I, II, dan III, eselon IV memiliki dua jenjang diantaranya adalah Eselon IVA dan Eselon IVB. Tugas dan fungsi dari eselon IV adalah untuk memproses, merancang, menyusun, melakukan, dan mengerjakan kebijakan.

3.7 Waterfall

Metode *waterfall* menurut Roger S. Pressman (2010:39) adalah sebuah proses pengembangan perangkat lunak yang berurutan, dipandang sebagai terus mengalir kebawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi, dan pengujian (Billah, 2019). Tahapan metode *waterfall* adalah sebagai berikut :



Gambar 3. 1 SDLC Waterfall

1. Analysis

Mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

2. Design

Pada tahapan ini pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail. Desain sistem juga membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem serta membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

3. Implementation

Tahapan dimana seluruh desain diubah menjadi kode-kode program. Kode program yang dihasilkan masih berupa modul-modul yang akan diintegrasikan menjadi sistem secara lengkap. Setiap kode program akan diuji untuk fungsionalitasnya yang mana disebut sebagai testing.

4. Testing

Di tahap ini dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat dan pengujian ini dilakukan untuk mengetahui apakah perangkat lunak yang dibuat telah sesuai dengan desain sistem dan fungsi pada perangkat lunak terdapat kesalahan atau tidak.

5. Deployment

Di tahap ini aplikasi akan diimplementasikan secara langsung dan client atau pengguna melakukan pengujian untuk menentukan apakah sistem tersebut telah sesuai dengan yang disetujui.

6. Maintenance

Tahap instalansi dan proses perbaikan dari sistem yang telah disetujui.



BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Langkah – langkah yang digunakan untuk perancangan Sistem Penugasan Karyawan yang digunakan untuk penyelesaian masalah.

4.1 Analisis

Tahap analysis adalah tahap untuk mengumpulkan kebutuhan secara lengkap kemudian dianalisis dan didefinisikan kebutuhan yang harus dipenuhi oleh program yang akan dibangun. Fase ini harus dikerjakan secara lengkap untuk bisa menghasilkan desain yang lengkap.

4.1.1 Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan pada penyelia untuk mengumpulkan data yang diperlukan. Tujuan dari wawancara ini adalah mengetahui bagaimana aplikasi pelaporan tugas harian digunakan untuk Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

Tabel 4. 1 Hasil Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah sebelumnya dinas kominfo sudah memiliki aplikasi pemberian tugas karyawan secara komputasi?	Dinas kominfo belum memiliki aplikasi pemberian tugas secara komputasi, karena sebelumnya pemberian tugas adalah secara instruksi langsung.
2	Apakah dinas kominfo pernah menggunakan aplikasi sejenis untuk pemberian tugas?	Pernah sebelumnya menggunakan Trello hanya saja kurang efektif. Dan Tidak pernah dipakai lagi. Maka dari itu untuk pemberian tugas kembali menggunakan instruksi langsung.
3	Siapa aja yang akan menggunakan aplikasi penugasan harian ini?	Tiap bagian dari dinas kominfo yang terdiri dari Kepala Dinas (Eselon 2), Kepala Bidang (Eselon

		3), Kepala Seksi (Eselon 4), dan Staff.
4	Bagaimana kebutuhan aplikasi yang diinginkan oleh dinas kominfo?	Aplikasi yang dibuat harus bisa untuk melakukan proses pemberian tugas dari pimpinan kepada karyawan, dengan <i>privilege</i> yang berbeda pada setiap tingkatan kepemimpinan. Aplikasi tersebut juga sebagai bukti untuk mencatat tugas-tugas yang telah dikerjakan oleh karyawan.

4.1.2 Observasi

Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud untuk mengetahui dan kemudian memahami dari proses bisnis berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya. Observasi berguna untuk melihat objek yang diteliti dilakukan bersamaan dengan proses wawancara, Untuk mengetahui tentang bagaimana jalannya proses bisnis yang saat ini masih berjalan di dalam Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur, serta mengidentifikasi tiap kebutuhan data dan kebutuhan informasi yang diperlukan

4.1.3 Identifikasi Masalah

Tabel 4. 2 Identifikasi Masalah

Permasalahan	Dampak	Solusi
Pemberian tugas kurang terstruktur karena masih menggunakan instruksi secara langsung.	Karyawan kurang mendapat detail yang jelas terkait dengan tugas yang diberikan karena langsung secara lisan.	Menggunakan aplikasi pemberian tugas karyawan bisa lebih memperjelas tugas dan detail tugas yang diberikan karena sudah terkomputasi dan struktur pemberian tugasnya lebih jelas.
Beberapa karyawan mengalami masalah	Karyawan mengalami kesulitan untuk mencari	Dengan aplikasi terkomputasi akan

untuk mencatat atau mengingat tugas apa saja yang telah dikerjakan pada saat ada evaluasi dari pimpinan diakhir bulan.	histori tugas apa yang sudah dikerjakan.	menampilkan dengan jelas histori tugas yang telah dikerjakan, disertai dengan keterangan tanggal penyelesaian tugas yang memudahkan ketika ada evaluasi bulanan.
--	--	--

4.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna

Analisis kebutuhan pengguna digunakan untuk memetakan keterkaitan pengguna dan data-data yang ada pada aplikasi pemberian tugas karyawan sebagai berikut :

1. Eselon 3

Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Eselon 3

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Menginput tugas baru untuk Eselon 4	1. Data karyawan Eselon 4 2. Data tugas dan detail tugas 3. Data batas pengerjaan tugas	1. Daftar informasi tugas karyawan Eselon 4
Mengambil tugas yang diberikan Eselon 2	1. Data tugas dan detail tugas 2. Data batas pengerjaan tugas	1. Daftar informasi tugas yang harus dikerjakan
Cetak laporan tugas	1. Data tugas dan detail tugas 2. Data batas pengerjaan tugas	1. Daftar Tugas

2. Eselon 4

Tabel 4. 4 Analisis Kebutuhan Eselon 4

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
------------------	----------------	---------------------

Menginput tugas baru untuk Staff	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data staff 2. Data tugas dan detail tugas 3. Data batas pengerjaan tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar informasi tugas staff
Mengambil tugas yang diberikan Eselon 3	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data tugas dan detail tugas 2. Data batas pengerjaan tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar informasi tugas yang harus dikerjakan
Cetak laporan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data tugas dan detail tugas 2. Data batas pengerjaan tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar tugas

3. Staff

Tabel 4. 5 Analisis Kebutuhan Staff

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mengambil tugas yang diberikan Eselon 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data tugas dan detail tugas 2. Data batas pengerjaan tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar informasi tugas yang harus dikerjakan
Cetak laporan tugas	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data tugas dan detail tugas 2. Data batas pengerjaan tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar tugas

4. Admin

Tabel 4. 6 Analisis Kebutuhan Admin

Kebutuhan Fungsi	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Mengelola data master staff	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data Staff 2. Data tugas dan detail tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar informasi tugas dan staff
Mengelola data master eselon 4	<ol style="list-style-type: none"> 1. Data karyawan eselon 4. 2. Data tugas dan detail tugas 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Daftar informasi tugas dan karyawan eselon 4

Mengelola data master eselon 3	1. Data karyawan eselon 3 2. Data tugas dan detail tugas	1. Daftar informasi tugas dan karyawan eselon 3
--------------------------------	---	---

4.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

Analisis kebutuhan fungsional ditunjukkan untuk menentukan fungsi-fungsi yang akan di implementasikan di dalam aplikasi, berdasarkan hasil observasi, wawancara, dan analisi kebutuhan pengguna maka identifikasi data untuk aplikasi pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah sebagai berikut.

Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Fungsional

Fungsi	Detail Fungsi	Pengguna
Mengelola master Staff (<i>create, read, update, delete</i>)	Fungsi untuk mengelola master yang isinya adalah data dari karyawan atau staff dan table tugas (todo) staff.	Admin
Mengelola master Eselon 4 (<i>create, read, update, delete</i>)	Fungsi untuk mengelola master eselon 4 yang isinya adalah data dari karyawan eselon 4 dan table tugas (todo) eselon 4.	Admin
Mengelola master Eselon 3 (<i>create, read, update, delete</i>)	Fungsi untuk mengelola master eselon 3 yang isinya adalah data dari karyawan eselon 3 dan table tugas (todo) eselon 3	Admin
Pemberian tugas	Fungsi yang ditujukan kepada pimpinan untuk memberikan tugas secara komputasi kepada karyawan/staff yang berada dibawahnya.	1. Eselon 3 2. Eselon 4
Ambil tugas	Fungsi yang digunakan untuk mengambil tugas yang tersedia pada halaman to do.	1. Eselon 3 2. Eselon 4 3. Staff
Cetak laporan tugas	Fungsi yang digunakan untuk mencetak table tugas pada aplikasi menjadi dokumen dalam bentuk PDF.	1. Eselon 3 2. Eselon 4 3. Staff

4.2 Design

Pada tahapan ini pengembang akan menghasilkan sebuah sistem secara keseluruhan dan alur perangkat lunak hingga algoritma yang detail. Desain sistem juga membantu menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem serta membantu dalam mendefinisikan arsitektur sistem secara keseluruhan.

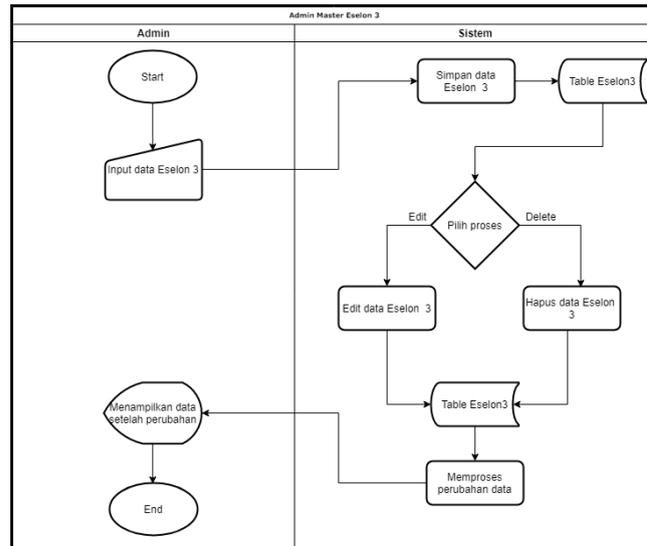
4.2.1 System Flow

Bagian yang memperlihatkan urutan dari suatu prosedur atau proses dari beberapa file di dalam media tertentu.

1. *System Flow* Admin Master Eselon 3

Proses dari alur sistem Master Eselon 3 adalah sebagai berikut :

- a) Admin melakukan input data Eselon 3.
- b) Sistem akan menerima data dan menyimpannya dalam database Eselon 3.
- c) Setelah data tersimpan, Admin juga memiliki akses untuk mengubah data dan menghapus data.
- d) Jika memilih edit data, maka admin dapat memasukkan perubahan terhadap data Eselon 3.
- e) Setelah data diubah, maka Admin dapat menyimpan perubahan data tersebut.
- f) Sistem akan memasukkan perubahan data tersebut ke dalam database.
- g) Setelah sistem memasukkan perubahan data, sistem akan menampilkan data baru pada tampilan Admin.
- h) Jika memilih hapus data, maka admin dapat langsung menghapus data. Dan sistem akan langsung menghapus data tersebut dari database.
- i) Sistem akan menampilkan Master Eselon 3 setelah data dihapus.

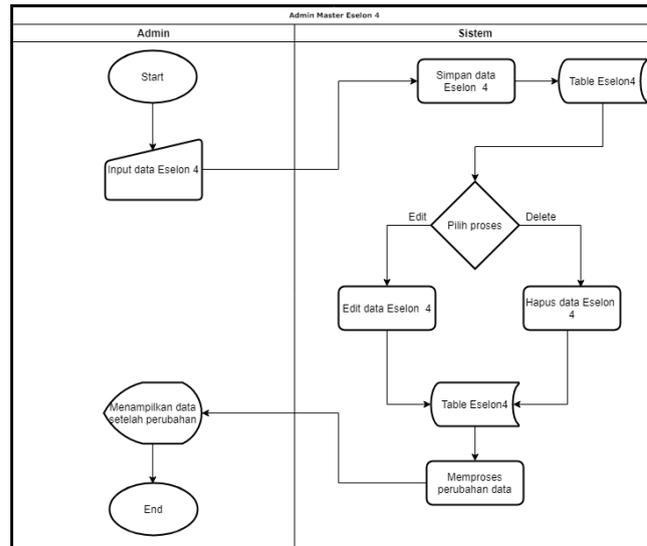


Gambar 4. 1 Sysflow Admin Master Eselon 3

2. System Flow Admin Master Eselon 4

Proses dari alur sistem Master Eselon 4 adalah sebagai berikut :

- a) Admin melakukan input data Eselon 4.
- b) Sistem akan menerima data dan menyimpannya dalam database Eselon 4.
- c) Setelah data tersimpan, Admin juga memiliki akses untuk mengubah data dan menghapus data.
- d) Jika memilih edit data, maka admin dapat memasukkan perubahan terhadap data Eselon 4.
- e) Setelah data diubah, maka Admin dapat menyimpan perubahan data tersebut.
- f) Sistem akan memasukkan perubahan data tersebut ke dalam database.
- g) Setelah sistem memasukkan perubahan data, sistem akan menampilkan data baru pada tampilan Admin.
- h) Jika memilih hapus data, maka admin dapat langsung menghapus data. Dan sistem akan langsung menghapus data tersebut dari database.
- i) Sistem akan menampilkan Master Eselon 4 setelah data dihapus.

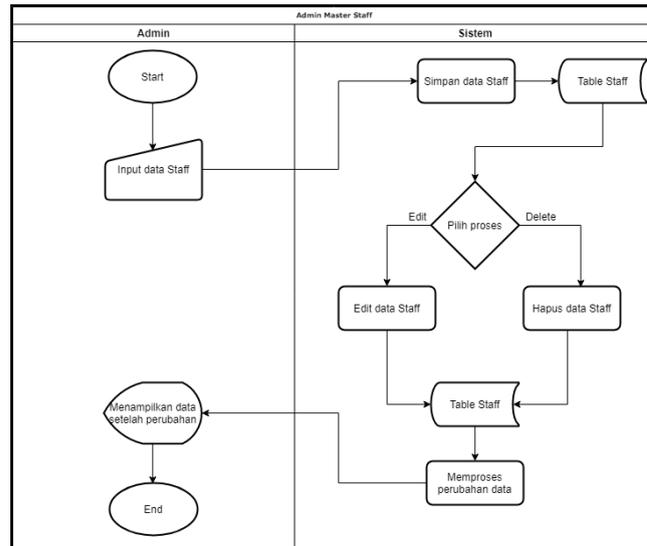


Gambar 4. 2 System Admin Master Eselon 4

3. System Flow Admin Master Staff

Proses dari alur sistem Master Staff adalah sebagai berikut :

- a) Admin melakukan input data Staff.
- b) Sistem akan menerima data dan menyimpannya dalam database Staff.
- c) Setelah data tersimpan, Admin juga memiliki akses untuk mengubah data dan menghapus data.
- d) Jika memilih edit data, maka admin dapat memasukkan perubahan terhadap data Staff.
- e) Setelah data diubah, maka Admin dapat menyimpan perubahan data tersebut.
- f) Sistem akan memasukkan perubahan data tersebut ke dalam database.
- g) Setelah sistem memasukkan perubahan data, sistem akan menampilkan data baru pada tampilan Admin.
- h) Jika memilih hapus data, maka admin dapat langsung menghapus data. Dan sistem akan langsung menghapus data tersebut dari database.
- i) Sistem akan menampilkan Master Staff setelah data dihapus.

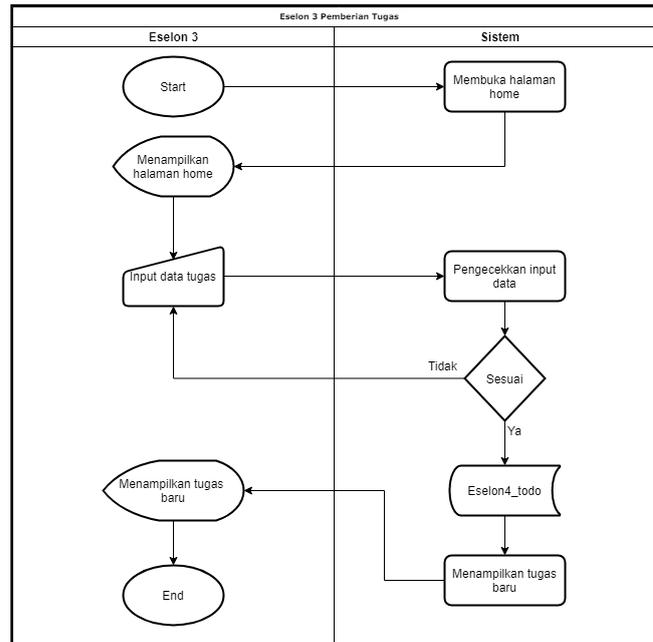


Gambar 4. 3Admin Master Staff

4. System Flow Eselon 3 Pemberian Tugas

Proses dari alur sistem Eselon 3 Pemberian Tugas adalah sebagai berikut :

- a) Sistem menampilkan halaman home atau halaman pemberian tugas Eselon 3.
- b) Eselon 3 menginputkan data tugas baru untuk Eselon 4.
- c) Sistem akan melakukan pengecekan terkait dengan inputan tugas yang dilakukan oleh Eselon 3.
- d) Jika tidak sesuai maka sistem akan mengembalikan ke halaman input data tugas.
- e) Jika inputan sesuai maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam database tugas Eselon 4.
- f) Setelah sistem menyimpan data tersebut, maka sistem langsung menampilkan ke halaman todo Eselon 4 dengan adanya tugas baru.

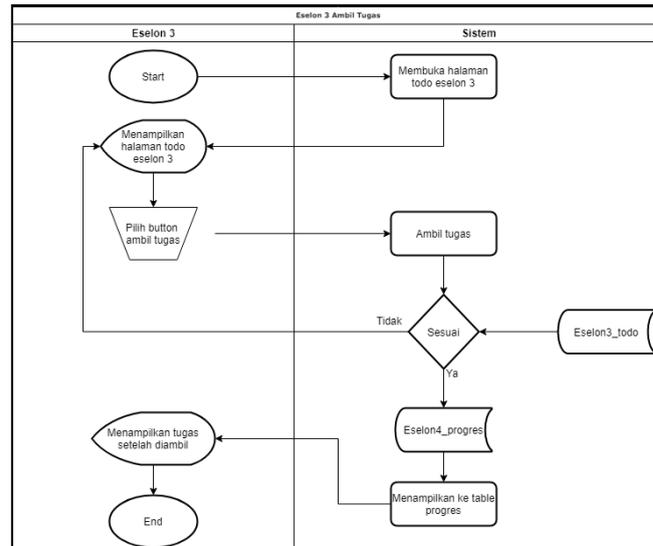


Gambar 4. 4 Sysflow Eselon 3 Pemberian Tugas

5. System Flow Eselon 3 Ambil Tugas

Proses dari alur sistem Eselon 3 Ambil Tugas adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan halaman Eselon 3 Todo.
- Eselon 3 memilih *button* ambil tugas yang ada pada halaman Eselon 3 Todo.
- Sistem akan melakukan pengecekan, jika tidak setuju mengambil tugas maka sistem akan mengembalikan ke halaman Eselon 3 Todo.
- Jika setuju untuk mengambil tugas maka sistem akan menyimpan tugas yang diambil dari table Eselon 3 Todo ke table Eselon 3 Progress.
- Setelah itu sistem menampilkan tugas yang telah diambil oleh Eselon 3.

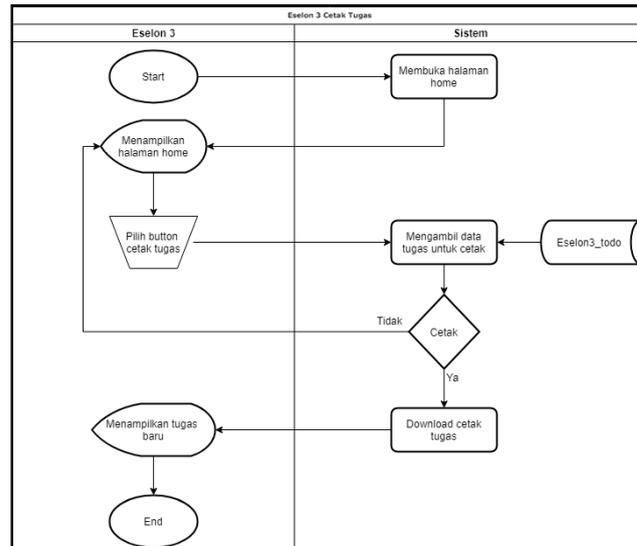


Gambar 4. 5 Sysflow Eselon 3 Ambil Tugas

6. System Flow Eselon 3 Cetak Laporan Tugas

Proses dari alur sistem Eselon 3 Cetak Laporan Tugas adalah sebagai berikut :

- a) Sistem menampilkan halaman Todo Eselon 3.
- b) Eselon 3 memilih *button* Cetak Tugas.
- c) Sistem akan melakukan pengecekan, jika tidak setuju maka sistem akan mengembalikan ke halaman Todo Eselon 3.
- d) Jika setuju untuk mencetak tugas, maka sistem akan mengambil data dari database Eselon 3 Todo dan sistem akan melakukan proses untuk mencetak laporan berdasarkan data dari database.
- e) Sistem menampilkan laporan tugas yang telah dicetak.

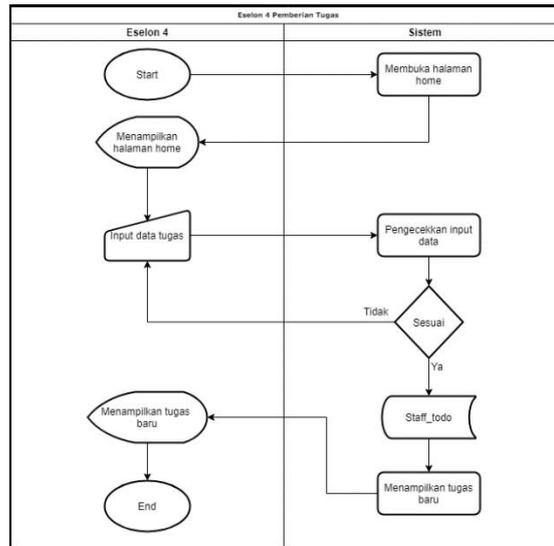


Gambar 4. 6 Sysflow Eselon 3 Cetak Laporan Tugas

7. System Flow Eselon 4 Pemberian Tugas

Proses dari alur sistem Eselon 4 Pemberian Tugas adalah sebagai berikut :

- a) Sistem menampilkan halaman home atau halaman pemberian tugas Eselon 4.
- b) Eselon 4 menginputkan data tugas baru untuk Staff.
- c) Sistem akan melakukan pengecekan terkait dengan inputan tugas yang dilakukan oleh Eselon 4.
- d) Jika tidak sesuai maka sistem akan mengembalikan ke halaman input data tugas.
- e) Jika inputan sesuai maka sistem akan menyimpan data tersebut kedalam database tugas Staff.
- f) Setelah sistem menyimpan data tersebut, maka sistem langsung menampilkan ke halaman todo Staff dengan adanya tugas baru.

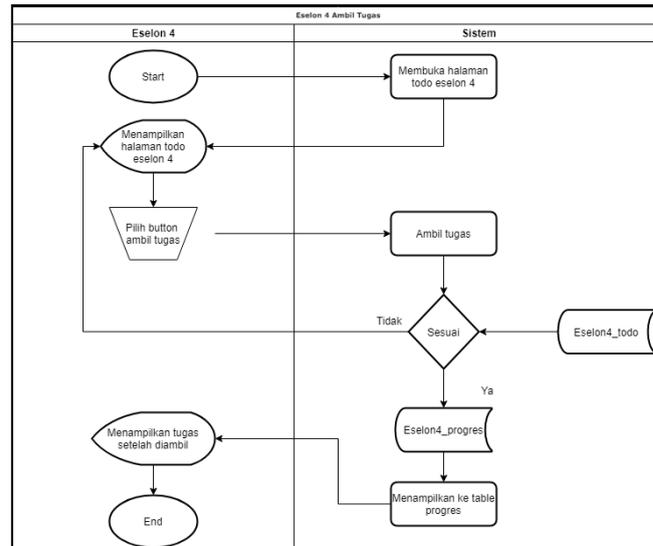


Gambar 4. 7 Sysflow Eselon 4 Pemberian Tugas

8. System Flow Eselon 4 Ambil Tugas

Proses dari alur sistem Eselon 4 Ambil Tugas adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan halaman Eselon 4 Todo.
- Eselon 4 memilih *button* ambil tugas yang ada pada halaman Eselon 4 Todo.
- Sistem akan melakukan pengecekan, jika tidak setuju mengambil tugas maka sistem akan mengembalikan ke halaman Eselon 4 Todo.
- Jika setuju untuk mengambil tugas maka sistem akan menyimpan tugas yang diambil dari table Eselon 4 Todo ke table Eselon 4 Progress.
- Setelah itu sistem menampilkan tugas yang telah diambil oleh Eselon 4.

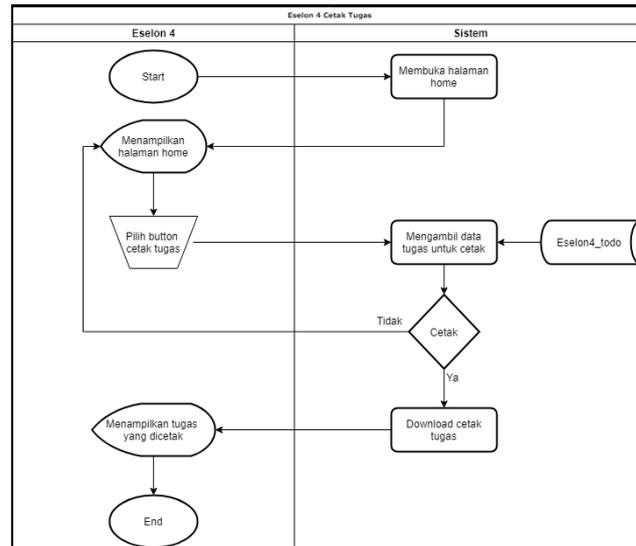


Gambar 4. 8 Sysflow Eselon 4 Ambil Tugas

9. System Flow Eselon 4 Cetak Laporan Tugas

Proses dari alur sistem Eselon 4 Cetak Laporan Tugas adalah sebagai berikut :

- a) Sistem menampilkan halaman Todo Eselon 4.
- b) Eselon 4 memilih *button* Cetak Tugas.
- c) Sistem akan melakukan pengecekan, jika tidak setuju maka sistem akan mengembalikan ke halaman Todo Eselon 4.
- d) Jika setuju untuk mencetak tugas, maka sistem akan mengambil data dari database Eselon 4 Todo dan sistem akan melakukan proses untuk mencetak laporan berdasarkan data dari database.
- e) Sistem menampilkan laporan tugas yang telah dicetak.

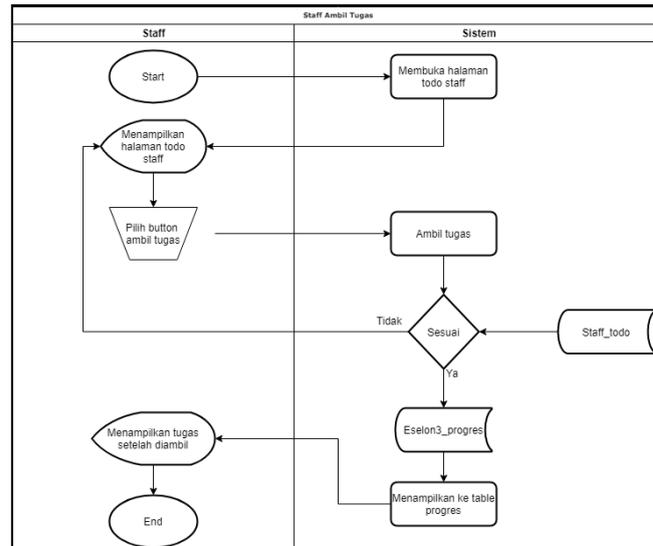


Gambar 4. 9 Sysflow Eselon 4 Cetak Laporan Tugas

10. System Flow Staff Ambil Tugas

Proses dari alur sistem Staff Ambil Tugas adalah sebagai berikut :

- Sistem menampilkan halaman Staff Todo.
- Staff memilih *button* ambil tugas yang ada pada halaman Staff Todo.
- Sistem akan melakukan pengecekan, jika tidak setuju mengambil tugas maka sistem akan mengembalikan ke halaman Staff Todo.
- Jika setuju untuk mengambil tugas maka sistem akan menyimpan tugas yang diambil dari table Staff Todo ke table Staff Progress.
- Setelah itu sistem menampilkan tugas yang telah diambil oleh Staff.

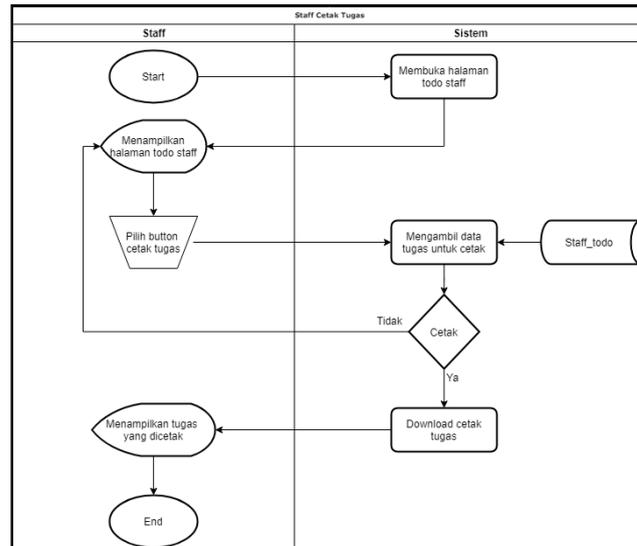


Gambar 4. 10 Sysflow Staff Ambil Tugas

11. System Flow Staff Cetak Laporan Tugas

Proses dari alur sistem Staff Cetak Laporan Tugas adalah sebagai berikut :

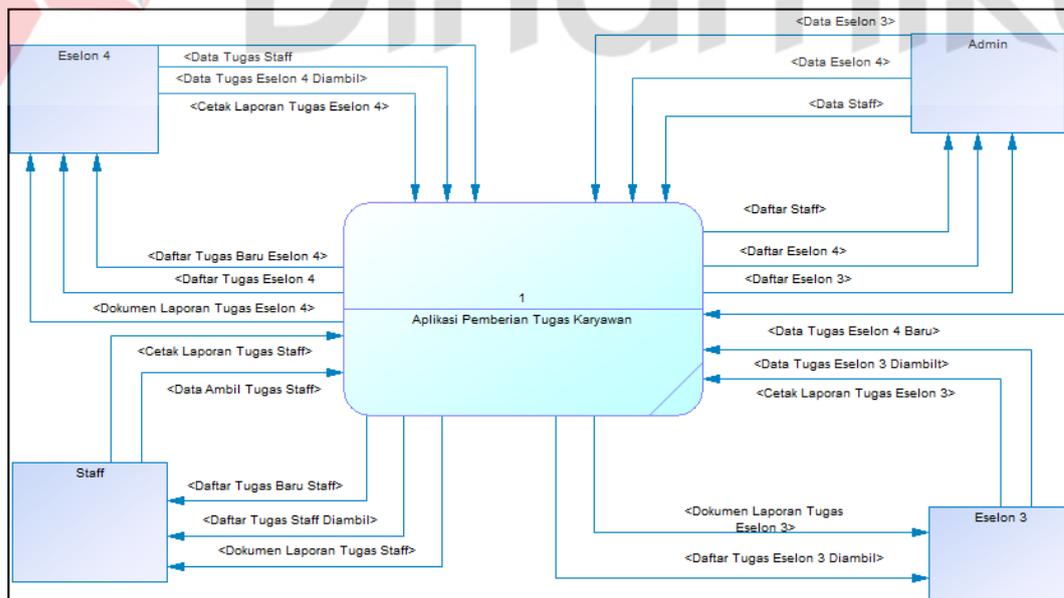
- a) Sistem menampilkan halaman Todo Staff.
- b) Staff memilih *button* Cetak Tugas.
- c) Sistem akan melakukan pengecekan, jika tidak setuju maka sistem akan mengembalikan ke halaman Todo Staff.
- d) Jika setuju untuk mencetak tugas, maka sistem akan mengambil data dari database Staff Todo dan sistem akan melakukan proses untuk mencetak laporan berdasarkan data dari database.
- e) Sistem menampilkan laporan tugas yang telah dicetak.



Gambar 4. 11 Sysflow Staff Cetak Laporan Tugas

4.2.2 Context Diagram

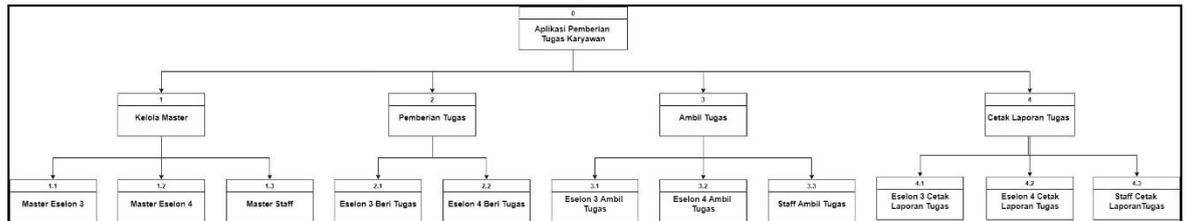
Context Diagram merupakan level tertinggi dari Data Flow Diagram yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberi gambaran tentang keseluruhan sistem. Context Diagram ini terdiri dari empat entitas yaitu Staff, Eselon 4, Eselon 3, dan Admin. Dimana setiap entitas bisa melakukan hal yang berbeda seperti pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 12 Context Diagram

4.2.3 Hirarchy Input Proses Output (HIPO)

HIPO adalah suatu gambaran dari proses yang memiliki sub-proses dari aplikasi pemberian tugas mandiri yang dibuat dengan berbasis *website* untuk Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Dibawah ini digambarkan adanya 4 proses yaitu Kelola Data Master, Proses Pemberian Tugas, Proses Ambil Tugas, dan Laporan Tugas.



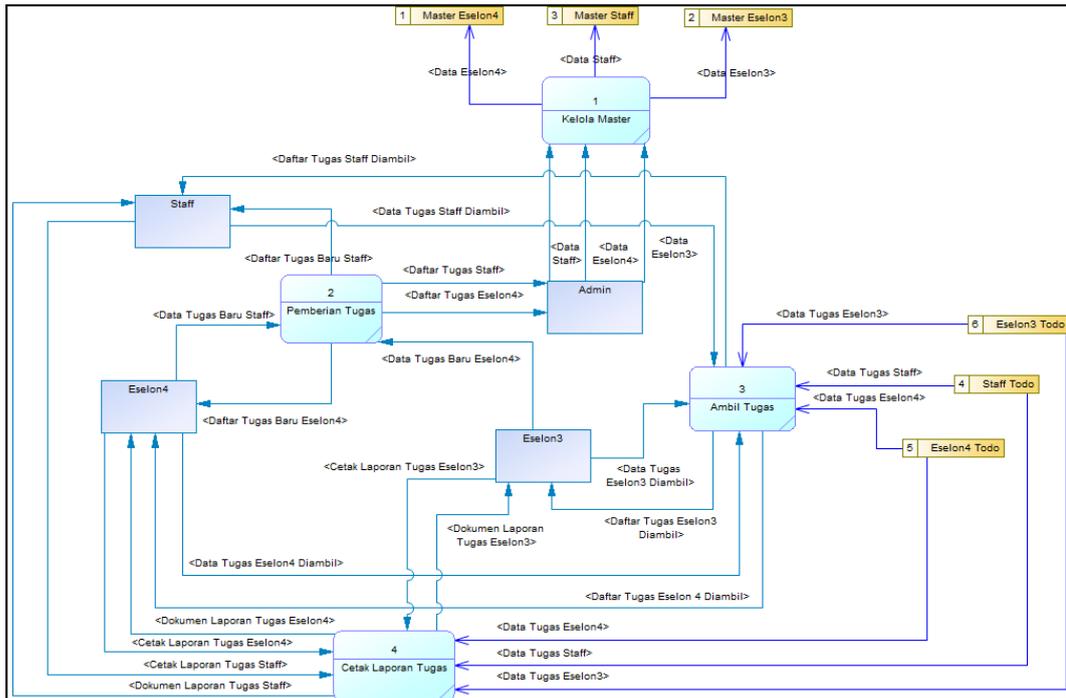
Gambar 4. 13 HIPO

4.2.4 Data Flow Diagram

Model diagram berdasarkan *context diagram* yang telah dibuat pada Gambar 4.17 akan dirancang pada bagian ini.

1. DFD Level 0

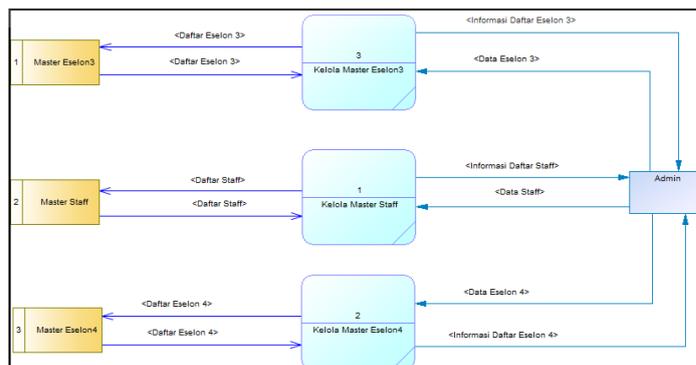
DFD Level 0 adalah pengembangan dari *Context Diagram*. Pada DFD Level 0 ini terdapat 4 proses utama yaitu Pemberian Tugas, Ambil Tugas, Cetak Laporan Tugas, dan Kelola Master. Terdapat empat entitas yang terlibat dalam *data flow diagram* ini yaitu Admin, Staff, Eselon 4, dan Eselon 3.



Gambar 4. 14 DFD Lv 0

2. DFD Level 1 Kelola Master

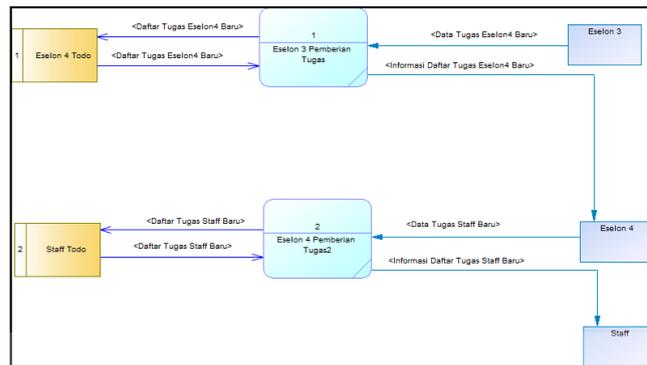
DFD Level 1 kelola master menjelaskan tentang bagaimana proses yang dilakukan oleh admin untuk mengolah data staff, eselon 4, dan eselon 3. Entitas yang terlibat dalam proses ini hanya admin.



Gambar 4. 15 DFD Lv 1 Kelola Master

3. DFD Level 1 Pemberian Tugas

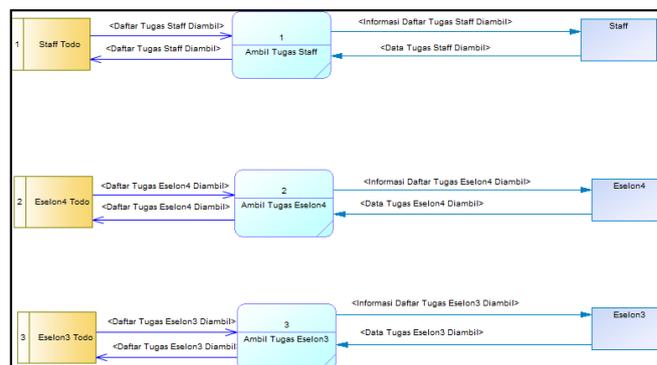
DFD Level 1 pemberian tugas menjelaskan tentang bagaimana proses untuk memberikan tugas dari pimpinan kepada karyawan dibawahnya. Disini yang berwenang memberikan tugas adalah eselon 3 dan eselon 4. Sedangkan yang menerima tugas dari proses ini adalah eselon 4 dan staff. Dalam proses ini entitas yang terlibat ada 3 yaitu eselon 3, eselon 4, dan staff.



Gambar 4. 16 DFD Lv 1 Pemberian Tugas

4. DFD Level 1 Ambil Tugas

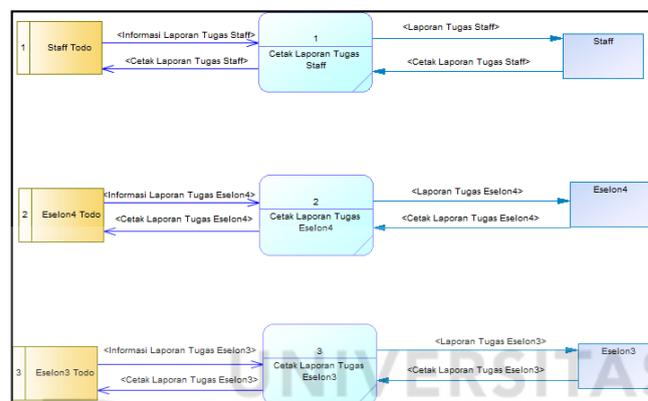
DFD Level 1 ambil tugas adalah dfd yang menggambarkan proses mengambil tugas yang sudah tersedia pada halaman tugas dari tiap tingkatan karyawan. Disini staff, eselon 4, dan eselon 3 bisa mengambil tugas yang sudah diberikan, dan data tugas tersebut diambil dari database tiap tingkatan karyawan yang memakai aplikasi tersebut.



Gambar 4. 17 DFD Lv 1 Ambil Tugas

5. DFD Level 1 Cetak Laporan

DFD Level 1 cetak laporan adalah dfd yang menggambarkan proses mencetak laporan yang dapat dilakukan oleh *user*. Untuk mencetak laporan *user* harus melakukan *request* melalui sistem yang disalurkan ke database, database yang menerima proses dari sistem akan mengirimkan informasi laporan tugas yang dicetak. Setelah itu *user* menerima laporan dalam bentuk dokumen yang ditampilkan oleh sistem. Entitas yang terlibat ada tiga yaitu, staff, eselon 4, dan eselon 3.



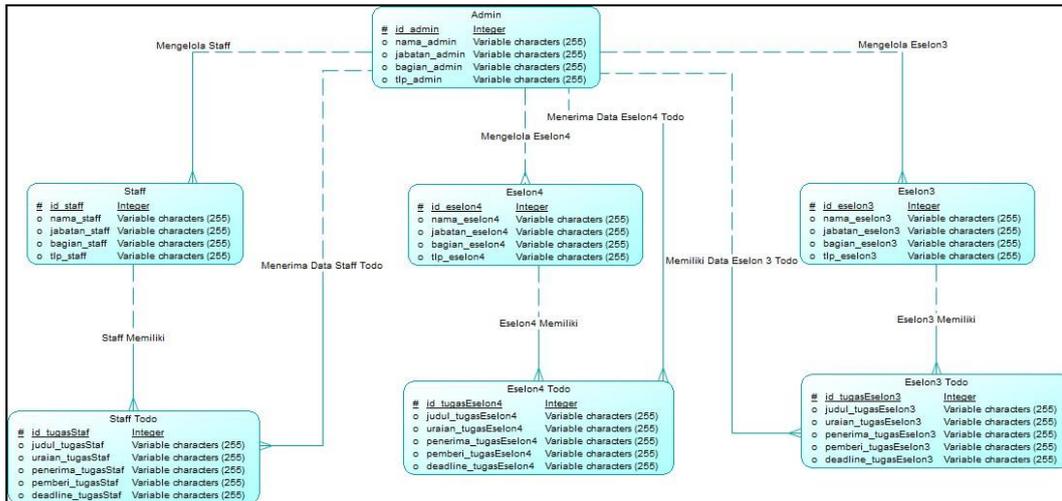
Gambar 4. 18 DFD Lv 1 Cetak Laporan

4.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar database berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD berfungsi untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data. Untuk menggambarkan ERD digunakan beberapa notasi dan symbol. ERD disajikan dalam bentuk *Conceptual Data Model* (CDM) dan *Physical Data Model* (PDM).

Conceptual Data Model

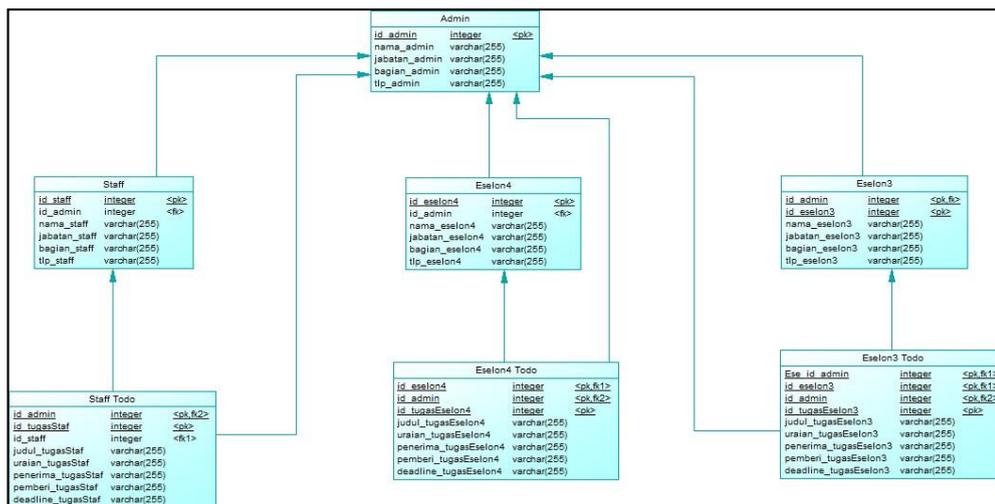
CDM atau model konsep data merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data yang disimpan dalam basis data. CDM dibuat sudah dalam bentuk tabel-tabel tanpa tipe data yang menggambarkan relasi antar tabel untuk keperluan implementasi ke basis data.



Gambar 4. 19 CDM

Physical Data Model

PDM adalah model yang menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data. Setiap tabel mempunyai sejumlah kolom dimana setiap kolom memiliki nama yang unik beserta tipe datanya. PDM merupakan konsep yang menerangkan detail dari bagaimana data disimpan di dalam basis data. PDM sudah merupakan bentuk fisik perancangan basis data yang sudah siap diimplementasikan ke dalam DBMS sehingga nama tabel juga sudah merupakan nama asli tabel yang akan diimplementasikan ke dalam DBMS.



Gambar 4. 20 PDM

4.2.6 Struktur Table

Nama Tabel : Master_Staff

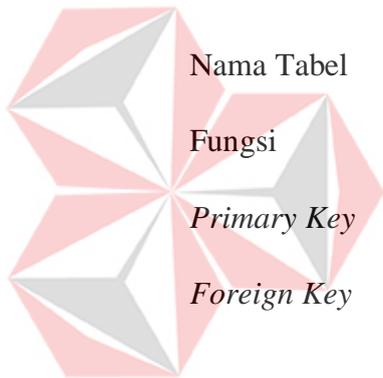
Fungsi : Menyimpan data staff

Primary Key : ID

Foreign Key : -

Tabel 4. 8 Master Staff

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID	<i>Integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	255	-
Jabatan	<i>Varchar</i>	255	-
Bagian	<i>Varchar</i>	255	-
Tlp	<i>Varchar</i>	255	-



Nama Tabel : Master_Eselon4

Fungsi : Menyimpan data eselon 4

Primary Key : ID

Foreign Key : -

Tabel 4. 9 Master Eselon 4

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID	<i>Integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	255	-
Jabatan	<i>Varchar</i>	255	-
Bagian	<i>Varchar</i>	255	-
Tlp	<i>Varchar</i>	255	-

Nama Tabel : Master_Eselon3

Fungsi : Menyimpan data eselon 3

Primary Key : ID

Foreign Key : -

Tabel 4. 10 Master Eselon 3

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID	<i>Integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Nama	<i>Varchar</i>	255	-
Jabatan	<i>Varchar</i>	255	-
Bagian	<i>Varchar</i>	255	-
Tlp	<i>Varchar</i>	255	-

Nama Tabel : Staff_todo

Fungsi : Menyimpan data tugas staff

Primary Key : ID

Foreign Key : -

Tabel 4. 11 Staff Todo

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID	<i>Integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Judul	<i>Varchar</i>	255	-
Note	<i>Varchar</i>	255	-
Penerima	<i>Varchar</i>	255	-
Pemberi	<i>Varchar</i>	255	-
<i>Date</i>	<i>Varchar</i>	YYYY-MM-DD	

Nama Tabel : Eselon4_todo

Fungsi : Menyimpan data tugas eselon 4

Primary Key : ID

Foreign Key : -

Tabel 4. 12 Eselon 4 Todo

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID	<i>Integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Judul	<i>Varchar</i>	255	-
Note	<i>Varchar</i>	255	-
Penerima	<i>Varchar</i>	255	-
Pemberi	<i>Varchar</i>	255	-

<i>Date</i>	<i>Date</i>	YYYY-MM-DD
-------------	-------------	------------

Nama Tabel : Eselon3_todo

Fungsi : Menyimpan data tugas eselon 3

Primary Key : ID

Foreign Key : -

Tabel 4. 13 Eselon 3 Todo

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID	<i>Integer</i>	10	<i>Primary Key</i>
Judul	<i>Varchar</i>	255	-
Note	<i>Varchar</i>	255	-
Penerima	<i>Varchar</i>	255	-
Pemberi	<i>Varchar</i>	255	-
<i>Date</i>	<i>Date</i>	YYYY-MM-DD	

4.2.7 Desain IO

Suatu sistem memerlukan suatu *interface* dimana user dapat memasukkan data yang nantinya dapat menghasilkan suatu output.

1. Halaman *Home* Eselon 3

Halaman ini digunakan oleh eselon 3 untuk menampilkan tugas yang sudah diberikan kepada eselon 4, sekaligus untuk memantau tugas tersebut sudah diambil atau belum.



Gambar 4. 21 *Home* Eselon 3

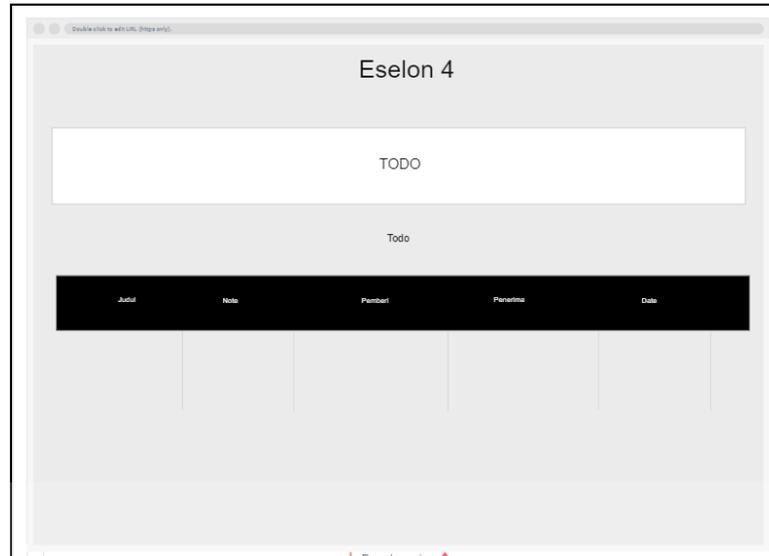
2. Halaman Eselon 3 Pemberian Tugas

Halaman ini digunakan eselon 3 untuk menginputkan tugas baru yang ditujukan kepada eselon 4.

Gambar 4. 22 Eselon 3 Pemberian Tugas

3. Halaman *Home* Eselon 4

Halaman ini digunakan oleh eselon 4 untuk menampilkan tugas yang sudah diberikan kepada staff, sekaligus untuk memantau tugas tersebut sudah diambil atau belum.



Gambar 4. 23 *Home* Eselon 4

4. Halaman Eselon 4 Pemberian Tugas

Halaman ini digunakan eselon 3 untuk menginputkan tugas baru yang ditujukan kepada staff.

Gambar 4. 24 Eselon 4 Pemberian Tugas

4.2.8 Hasil Pembahasan

1. Halaman *Home* Eselon 3

Halaman *Home* Eselon 3 pada bagian ini digunakan untuk melihat dan memantau tugas-tugas yang telah diinputkan dan ditujukan kepada eselon 4. Tugas ditampilkan dalam bentuk tabel yang berisi rincian tugas yang didalamnya ada keterangan uraian tugas; pemberi tugas; dan *deadline* tugas, lalu ada judul, dan penerima tugas. Jika tugas tersebut diambil maka eselon 4 harus menghapus pada tugas tersebut pada tabel todo dan menekan tombol ambil untuk dipindahkan ke menu progres.

ESELON 3					
Home	To Do	Progres	Selesai	Hasil	Revisi
Beri Tugas					
Rincian Tugas	Judul	Penerima Tugas	Aksi		
+	Tugas Baru	Staff	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	Tugas Rank S	Kepala Seksi	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	Memposting Informasi UU Cipta Kerja	Stasie 1	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	

Halaman : 1
Jumlah Tugas Tersedia : 3
Tugas Per Halaman : 5

Gambar 4. 25 Tampilan *Home* Eselon 3

Tabel 4. 14 Fungsi Objek Tampilan *Home* Eselon 3

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
tbTugas Eselon4	Tabel	Untuk menampilkan data tugas yang diberikan kepada Eselon 4.
btnBeri Tugas	Button	Untuk menampilkan halaman input data tugas baru.
btnEdit	Button	Untuk mengedit tugas yang diberikan kepada eselon 4.
btnHapus Jika Sudah Diambil	Button	Untuk menghapus tugas dari table todo eselon 4

		setelah tugas tersebut diambil oleh eselon 4.
btnPlus	<i>Button</i>	Untuk menampilkan rincian atau detail tugas.

2. Halaman Eselon 3 Pemberian Tugas

Halaman Eselon 3 Pemberian Tugas pada bagian ini eselon 3 bisa menginputkan data tugas baru untuk eselon 4 dan menyimpan data tugas tersebut untuk ditampilkan pada halaman home eselon 3 dan halaman todo eselon 4.

Gambar 4. 26 Tampilan Eselon 3 Pemberian Tugas

Tabel 4. 15 Fungsi Objek Tampilan Eselon 3 Pemberian Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
fmInput	<i>Text Box</i>	Form <i>text box</i> untuk menginputkan data tugas baru.
btnSimpan	<i>Button</i>	Untuk menyimpan hasil inputan data tugas ke database.
btnKembali	<i>Button</i>	Untuk kembali ke halaman home eselon 3.

3. Halaman Eselon 3 Ambil Tugas

Halaman Eselon 3 Ambil Tugas adalah halaman yang digunakan oleh eselon 3 untuk mengambil tugas yang telah dipilih dari halaman tugas eselon 3.

ESELON 3

[Home](#) [To Do](#) [Progres](#) [Selesai](#) [Hasil](#) [Revisi](#)

Ambil Tugas

Judul

Note

Pemberi Tugas

Penerima Tugas

Date

Gambar 4. 27 Tampilan Eselon 3 Ambil Tugas

Tabel 4. 16 Fungsi Objek Tampilan Eselon 3 Ambil Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
fmInput	Text Box	Form <i>text box</i> untuk menampilkan data tugas yang akan diambil. Pada tampilan ini text box bersifat <i>read only</i> .
btnSimpan	Button	Untuk menyimpan data tugas yang diambil ke database.

4. Halaman Eselon 3 Cetak Tugas

Halaman Eselon 3 Cetak Tugas adalah halaman dimana eselon 3 dapat mencetak Laporan Tugas yang didapat.

ESELON 3			
Home	To Do	Progres	Selesai
Hasil			
Revisi			
To Do			
<input type="button" value="Tambah Tugas"/> <input type="button" value="Cetak Tugas"/>			
Rincian Tugas	Judul	Penerima Tugas	Aksi
<input style="border: 1px solid #ccc; width: 20px; height: 20px; text-align: center; vertical-align: middle;" type="button" value="+"/>	Membuat catatan daftar hacker yang menyerang situs kominfo	Kepala Seksi	<input type="button" value="Ambil"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus Jika Sudah Diambil"/>
<input style="border: 1px solid #ccc; width: 20px; height: 20px; text-align: center; vertical-align: middle;" type="button" value="+"/>	Membuat laporan	Kepala Seksi 3	<input type="button" value="Ambil"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus Jika Sudah Diambil"/>
<input style="border: 1px solid #ccc; width: 20px; height: 20px; text-align: center; vertical-align: middle;" type="button" value="+"/>	Membuat rancangan aplikasi berbasis android untuk mempermudah kinerja pegawai Kominfo	Kepala Seksi Pengembangan Aplikasi	<input type="button" value="Ambil"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus Jika Sudah Diambil"/>
Halaman : 1 Jumlah Tugas Tersedia : 3 Tugas Per Halaman : 5			

Gambar 4. 28 Tampilan Eselon 3 Cetak Tugas

Tabel 4. 17 Fungsi Objek Tampilan Eselon 3 Cetak Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
tbTodo	Tabel	Tabel untuk menampilkan tugas yang dimiliki dan harus dikerjakan oleh Eselon 3.
btnCetak Tugas	Button	Untuk mencetak laporan tugas yang telah diterima atau dimiliki oleh eselon 3.

5. Halaman *Home* Eselon 4

Halaman Home Eselon 4 pada bagian ini digunakan untuk melihat dan memantau tugas-tugas yang telah diinputkan dan ditujukan kepada staff. Tugas ditampilkan dalam bentuk tabel yang berisi rincian tugas yang didalamnya ada keterangan uraian tugas; pemberi tugas; dan *deadline* tugas, lalu ada judul, dan penerima tugas. Jika tugas tersebut diambil maka eselon 4 harus menghapus pada tugas tersebut pada tabel todo dan menekan tombol ambil untuk dipindahkan ke menu progres.

ESELON 4					
Home	To Do	Progres	Selesai	Hasil	Revisi
Beri Tugas					
Beri Tugas					
Rincian Tugas	Judul	Penerima Tugas	Aksi		
+	Tugas Baru	Staff	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	Tugas Rank S	Kepala Seksi	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	Memposting Informasi UU Cipta Kerja	Stasie 1	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
Halaman : 1 Jumlah Tugas Tersedia : 3 Tugas Per Halaman : 5					

Gambar 4. 29 Tampilan *Home* Eselon 4

Tabel 4. 18 Fungsi Objek Tampilan *Home* Eselon 4

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
tbTugas Staff	Tabel	Untuk menampilkan data tugas yang diberikan kepada Staff.
btnBeri Tugas	Button	Untuk menampilkan halaman input data tugas baru.
btnEdit	Button	Untuk mengedit tugas yang diberikan kepada Staff.
btnHapus Jika Sudah Diambil	Button	Untuk menghapus tugas dari table todo Staff setelah tugas tersebut diambil oleh Staff.
btnPlus	Button	Untuk menampilkan rincian atau detail tugas.

6. Halaman Eselon 4 Pemberian Tugas

Halaman Eselon 4 Pemberian Tugas pada bagian ini eselon 4 bisa menginputkan data tugas baru untuk staff dan menyimpan data tugas tersebut untuk ditampilkan pada halaman home eselon 4 dan halaman todo staff.

Gambar 4. 30 Tampilan Eselon 4 Pemberian Tugas

Tabel 4. 19 Fungsi Objek Tampilan Eselon 4 Pemberian Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
fmInput	<i>Text Box</i>	Form <i>text box</i> untuk menginputkan data tugas baru.
btnSimpan	<i>Button</i>	Untuk menyimpan hasil inputan data tugas ke database.
btnKembali	<i>Button</i>	Untuk kembali ke halaman home eselon 4.

6. Halaman Eselon 4 Ambil Tugas

Halaman Eselon 4 Ambil Tugas adalah halaman yang digunakan oleh eselon 4 untuk mengambil tugas yang telah dipilih dari halaman tugas eselon 4.

ESELON 4

Home To Do Progres Selesai Hasil Revisi

Ambil Tugas

Judul
Membuat laporan

Note
Dibuat rapi dengan format Pdf

Pemberi Tugas
Kepala Bidang 3

Penerima Tugas
Kepala Seksi 3

Date
2020-10-17

Simpan

Gambar 4. 31 Tampilan Eselon 4 Ambil Tugas

Tabel 4. 20 Fungsi Objek Eselon 4 Ambil Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
fmInput	Text Box	Form <i>text box</i> untuk menampilkan data tugas yang akan diambil. Pada tampilan ini <i>text box</i> bersifat <i>read only</i> .
btnSimpan	Button	Untuk menyimpan data tugas yang diambil ke database.

7. Halaman Eselon 4 Cetak Tugas

Halaman Eselon 4 Cetak Tugas adalah halaman dimana eselon 4 dapat mencetak Laporan Tugas yang didapat.

ESELON 4			
Home	To Do	Progres	Selesai
Hasil			
Revisi			
To Do			
Tambah Tugas		Cetak Tugas	
Rincian Tugas	Judul	Penerima Tugas	Aksi
<input type="checkbox"/>	Membuat catatan daftar hacker yang menyerang situs kominfo	Kepala Seksi	<input type="button" value="Ambil"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus Jika Sudah Diambil"/>
<input type="checkbox"/>	Membuat laporan	Kepala Seksi 3	<input type="button" value="Ambil"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus Jika Sudah Diambil"/>
<input type="checkbox"/>	Membuat rancangan aplikasi berbasis android untuk mempermudah kinerja pegawai Kominfo	Kepala Seksi Pengembangan Aplikasi	<input type="button" value="Ambil"/> <input type="button" value="Edit"/> <input type="button" value="Hapus Jika Sudah Diambil"/>

Halaman : 1
 Jumlah Tugas Tersedia : 3
 Tugas Per Halaman : 5

Gambar 4. 32 Tampilan Eselon 4 Cetak Tugas

Tabel 4. 21 Fungsi Objek Tampilan Eselon 4 Cetak Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
tbTodo	Tabel	Tabel untuk menampilkan tugas yang dimiliki dan harus dikerjakan oleh Eselon 4.
btnCetak Tugas	Button	Untuk mencetak laporan tugas yang telah diterima atau dimiliki oleh eselon 4.

8. Halaman Staff Ambil Tugas

Halaman Staff Ambil Tugas adalah halaman yang digunakan oleh staff untuk mengambil tugas yang telah dipilih dari halaman tugas staff.

STAFF			
Todo	Progres	Selesai	Revisi
Ambil Tugas			
Judul			
Tugas Baru			
Note			
Harus baru			
Pemberi Tugas			
Kepala Dinas			
Penerima Tugas			
Staff			
Date			
2020-09-17			
<input type="button" value="Simpan"/>			

Gambar 4. 33 Tampilan Staff Ambil Tugas

Tabel 4. 22 Fungsi Objek Tampilan Staff Ambil Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
fmInput	<i>Text Box</i>	Form <i>text box</i> untuk menampilkan data tugas yang akan diambil. Pada tampilan ini text box bersifat <i>read only</i> .
btnSimpan	<i>Button</i>	Untuk menyimpan data tugas yang diambil ke database.

9. Halaman Staff Cetak Tugas

Halaman Staff Cetak Tugas adalah halaman dimana staff dapat mencetak Laporan Tugas yang didapat.

STAFF						
Todo		Progres		Selesai		Revisi
To Do						
Cari Tugas..		Search		Refresh		
Tambah Tugas		Cetak Tugas				
Rincian Tugas	Judul	Penerima Tugas	Aksi			
+	Tugas Baru	Staff	Ambil	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	Tugas Rank S	Kepala Seksi	Ambil	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	Memposting Informasi UU Cipta Kerja	Stasie 1	Ambil	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	S	S	Ambil	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	
+	ACDC	Stasie 1	Ambil	Edit	Hapus Jika Sudah Diambil	

Gambar 4. 34 Tampilan Staff Cetak Tugas

Tabel 4. 23 Fungsi Objek Tampilan Staff Cetak Tugas

Nama Objek	Tipe Objek	Fungsi
tbTodo	Tabel	Tabel untuk menampilkan tugas yang dimiliki dan harus dikerjakan oleh Staff.
btnCetak Tugas	Button	Untuk mencetak laporan tugas yang telah diterima atau dimiliki oleh Staff.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan untuk Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Tugas Karyawan Berbasis Web Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur ini dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut :

1. Aplikasi ini dapat digunakan sebagai media untuk memberikan tugas dari pimpinan kepada karyawan yang ada dibawahnya, beserta untuk mencetak laporan tugas yang dikerjakan oleh tiap tingkatan karyawan.
2. Dengan aplikasi ini pengguna dapat memberikan tugas dengan lebih terstruktur dan sistematis serta memudahkan untuk karyawan yang diberi tugas untuk mengetahui detail tugas dengan lebih baik.
3. Aplikasi mampu mencetak laporan yang berisi tugas beserta detail tugas yang diberikan oleh pimpinan.

5.2 Saran

Saran yang dapat diberikan untuk Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Tugas Karyawan Berbasis Web Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur ini adalah sebagai berikut :

1. Aplikasi Pemberian Tugas Karyawan ini dapat dikembangkan dengan menambahkan fitur notifikasi *email* untuk setiap karyawan, untuk memudahkan setiap karyawan mengetahui bahwa ada tugas baru untuk karyawan tersebut.
2. Aplikasi dapat dikembangkan dengan menggunakan platform lain yaitu berbasis *mobile* agar karyawan bisa lebih mudah memberikan tugas dengan lebih fleksibel, dan karyawan bisa mengetahui tugas yang diberikan dengan lebih mudah juga.

DAFTAR PUSTAKA

- Andre. (2020). Tutorial Belajar Laravel Part 4: Pengertian MVC (Model – View – Controller). In *DuniaIlkom*. <https://www.duniaikom.com/tutorial-belajar-laravel-pengertian-mvc-model-view-controller/>
- Bekti. (2015). *√ 18 Pengertian Website Menurut Para Ahli - Sejarah, Jenis & Manfaat*. <https://www.gurupendidikan.co.id/pengertian-website/>
- Billah, E. (2019). *Pengertian dan Tahap Metode SDLC Waterfall | by Ersandi Billah | Medium*. <https://medium.com/@ersandibillah03/sdlc-waterfall-3a3c893be77b>
- Dwi Kariawan. (2018). *Pengertian MySQL Menurut Para Ahli*.
- Firmansyah, Y., & Udi, U. (2017). Penerapan Metode SDLC Waterfall Dalam Pembuatan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Studi Kasus Pondok Pesantren Al-Habib Sholeh Kabupaten Kubu Raya, Kalimantan Barat. *Jurnal Teknologi Dan Manajemen Informatika*, 4(1). <https://doi.org/10.26905/jtmi.v4i1.1605>
- Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan. (2011). *Seputar Jabatan Struktural Dan Jabatan Fungsional PNS*.
- Mutawakkil. (2020). *Eselon Adalah_ Pengertian, Jenis, Gaji, Tugas dan Fungsinya*. <https://penaindo.com/eselon-adalah/>
- Utami, C. W. (2016). Landasan Teori. *Landasanteori.Com*, 2012, 6. <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-kreativitas-definisi-aspek.html>
- Waryanto. (2018). *Apa Itu Website? Simak Pengertian, Jenis & Manfaatnya!* <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/?amp>
- Yasin K. (2019). *Laravel Framework: Pengertian, Keunggulan & Tips untuk Pemula*. In *Niagahoster*. <https://www.niagahoster.co.id/blog/laravel-adalah/>