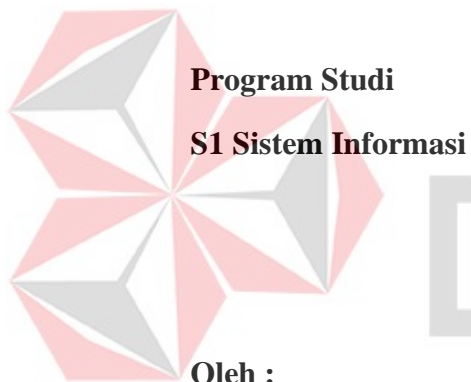




**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS MANDIRI  
BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA  
PROVINSI JAWA TIMUR**

**KERJA PRAKTIK**



**DWIKY RACHMAN HIDAYAT.**

**17410100009**

---

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA**

**UNIVERSITAS DINAMIKA**

**2021**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS MANDIRI  
BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KOMUNIKASI DAN  
INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR**

Diajukan sebagian salah satu syarat untuk menyelesaikan  
Program Sarjana Komputer



**Disusun Oleh :**

**Nama : Dwiky Rachman Hidayat**  
**NIM : 17410100009**  
**Program Studi : S1 (Strata Satu)**  
**Jurusan : Sistem Informasi**

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA  
UNIVERSITAS DINAMIKA  
2021**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS MANDIRI BERBASIS  
WEBSITE PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA  
TIMUR**

Laporan Kerja Praktik oleh

**DWIKY RACHMAN HIDAYAT**

NIM : 17410100009

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 12 Januari 2021

Disetujui

Pembimbing

Digitally signed by Endra  
Rahmawati  
DN: cn=Endra Rahmawati, o, ou,  
email=rahmawati@dinamika.ac.i  
d, c=ID  
Date: 2021.01.15 17:28:23 +0700

**Endra Rahmawati, M.Kom**  
NIDN. 0712108701

Penyelia

Digitally signed by Dedy Eka Puspawadi, S.Si  
DN: cn=Dedy Eka Puspawadi, o=Universitas  
Dinamika, ou=Prodi S1 Sistem Informasi,  
email=anji@dinamika.ac.id, c=US  
Date: 2021.01.15 19:29:36 +0700  
Adobe Acrobat Reader version:  
2020.013.20074

**Dedy Eka Puspawadi, 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 19:29:36 +0700  
Adobe Acrobat Reader version:  
2020.013.20074

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

NIDN 0731057301

**SURAT PERNYATAAN  
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, saya:

Nama : Dwiky Rachman Hidayat  
NIM : 17410100009  
Program Studi : S1 Sistem Informasi  
Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika  
Jenis Karya : Laporan Kerja Praktik  
Judul Karya : RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS MANDIRI  
BERBASIS WEBSITE 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 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, 12 Januari 2021

Yang menyatakan



**Dwiky Rachman Hidayat**

NIM: 17410100009

## ABSTRAK

Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur dipimpin oleh Kepala Dinas yang berkedudukan di bawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah Provinsi. Tugas Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur membantu Gubernur menyiapkan bahan pelaksanaan urusan pemerintahan yang menjadi kewenangan Pemerintah Provinsi di bidang komunikasi dan informasi serta tugas pembantuan. Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur merupakan pecahan/percabangan dari Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia. Dalam melaksanakan tugasnya para pimpinan selalu memberikan tugas kepada bawahannya, namun media yang digunakan yaitu dengan menggunakan media social, surat elektronik(*email*), dan secara lisan.

Karena dalam melakukan tugasnya dalam pemberian tugas masih kurang efisien, dan jika melalui media sosial akan adanya kesalahan manusia seperti lupa untuk mengecek lalu tugas yang dikirim melalui media sosial tersebut akan hilang/waktu untuk mendownload telah habis karena tertumpuk oleh obrolan sebelumnya.

Menurut permasalahan yang telah dijelaskan, maka dibuatkannya sistem terkomputerisasi yang berupa aplikasi untuk membantu dalam melakukan segala urusan pemberian tugas, pemantauan tugas, dan pengiriman tugas sebagai solusinya.

**Kata Kunci :** Kominfo, Eselon, Pemberian Tugas

## KATA PENGANTAR

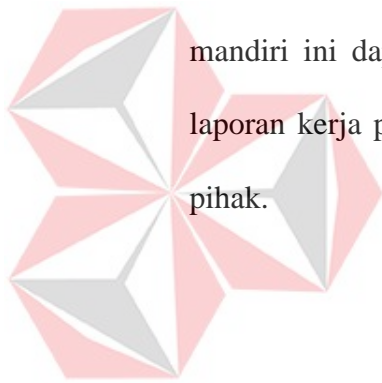
Penulis sangat bersyukur karena dapat menyelesaikan laporan kerja praktik yang menjadi tugas Kuliah dengan judul “RANCANG BANGUN APLIKASI PEMBERIAN TUGAS MANDIRI BERBASIS WEBSITE PADA DINAS KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA PROVINSI JAWA TIMUR”. Disamping itu, kami mengucapkan banyak terimakasih kepada semua pihak yang telah membantu kami selama pembuatan laporan ini berlangsung sehingga dapat terselesaikan laporan ini. Perampungan dari 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 raa 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 mandiri ini dapat diperbaiki menjadi lebih baik lagi dikemudian hari. Semoga laporan kerja praktik ini dapat diterima dan bermanfaat bagi penulis dan semua pihak.



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

Surabaya, Januari 2021

Penulis

## DAFTAR ISI

ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	viii
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR TABEL.....	xi
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
1.6 Sistematika Penulisan.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM INSTANSI .....	4
2.1 Latar Belakang Perusahaan.....	4
2.2 Identitas Instansi .....	5
2.3 Sejarah Perusahaan .....	5
2.4 Visi dan Misi Instansi .....	6
2.5 Struktur Organisasi .....	7
BAB III LANDASAN TEORI.....	9
3.1 Website .....	9
3.2 Laravel .....	10
3.3 Bootstrap.....	14
3.4 <i>Framework</i> .....	14
3.5 MySQL .....	15
3.6 <i>SDLC Waterfall</i> .....	16
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN .....	19
4.1 Analisis .....	19
4.1.1 Wawancara.....	19
4.1.2 Observasi.....	20
4.1.3 Analisis Proses Bisnis.....	21
4.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna.....	21



4.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional .....	24
4.2 Design .....	31
4.2.1 System Flow .....	31
a. Pengelolaan Master Staff (Admin) .....	31
b. Pengelolaan Master Eselon 4(Admin) .....	33
c. Pengelolaan Master Eselon 3(Admin) .....	34
d. Pemberian tugas mandiri(Staff) .....	36
e. Pemberian tugas mandiri(Eselon 4) .....	37
f. Pemberian tugas mandiri(Eslon 3) .....	38
g. Laporan Tugas Staff .....	39
h. Laporan Tugas Eselon 4 .....	40
i. Laporan Tugas Eselon 3 .....	41
4.2.2 Context Diagram .....	42
4.2.3 Hierarchy Input Proses Output .....	43
4.2.4 Data Flow Diagram .....	44
4.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD) .....	48
a. CDM .....	48
b. PDM .....	49
4.2.6 Struktur Tabel .....	50
4.3 Desain IO .....	53
a. Halaman form todo Staff .....	53
b. Halaman form todo Eselon 4 .....	53
c. Halaman form todo Eselon 3 .....	54
d. Halaman input todo Staff .....	55
e. Halaman input todo Eselon 4 .....	55
f. Halaman input todo Eselon 3 .....	56
4.4 Hasil dan Pembahasan .....	57
a. Halaman Todo Staff .....	57
b. Halaman Todo Eselon 4 .....	58
c. Halaman Todo Esleon 3 .....	59
BAB V PENUTUP .....	62
DAFTAR PUSTAKA .....	63
LAMPIRAN .....	64

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur .....	5
Gambar 2. 2 Struktur Organisasi.....	7
Gambar 3. 1 SDLC Waterfall ,Pressman .....	17
Gambar 4. 1 System Flow Kelola Master Karyawan Bagian Staff.....	32
Gambar 4. 2 Pengelolaan Master Karyawan Bagian Eselon 4.....	34
Gambar 4. 3 System flow Pengelolaan Master Karyawan Bagian Eselon 3.....	35
Gambar 4. 4 System flow Pemberian Tugas Mandiri Bagian Staff.....	36
Gambar 4. 5 System Flow Pemberian Tugas Mandiri Bagian Eselon 4.....	37
Gambar 4. 6 System flow Pemberian Tugas Mandiri Bagian Eselon 3.....	38
Gambar 4. 7 System flow Laporan Tugas Staff.....	40
Gambar 4. 8 System Flow Laporan Tugas Eselon 4.....	41
Gambar 4. 9 System Flow Laporan Tugas Mandiri Eselon 3 .....	42
Gambar 4. 10 Context Diagram .....	43
Gambar 4. 11 HIPO.....	44
Gambar 4. 12 DFD Lv 0 .....	45
Gambar 4. 13 DFD Lv 1 Kelola Master Karyawan .....	46
Gambar 4. 14 DFD Lv 1 Pemberian Tugas Mandiri Staff.....	46
Gambar 4. 15 DFD Lv 1 Pemberian Tugas Mandiri Eselon 4.....	47
Gambar 4. 16 DFD Lv 1 Pemberian Tugas Mandiri Eselon 3.....	47
Gambar 4. 17 DFD Lv 1 Laporan Tugas Mandiri.....	48
Gambar 4. 18 CDM.....	49
Gambar 4. 19 PDM .....	50
Gambar 4. 20 Desain IO Tabel Todo Staff .....	53
Gambar 4. 21 Desain IO Tabel Todo Eselon 4 .....	54
Gambar 4. 22 Desain IO Tabel Todo Eselon 3 .....	54
Gambar 4. 23 Desain IO Form Input Tugas Staff .....	55
Gambar 4. 24 Desain IO Form Input Tugas Eselon 4.....	56
Gambar 4. 25 Desain IO Form Input Tugas Eselon 3.....	56
Gambar 4. 26 Desain Todo Staff.....	57
Gambar 4. 27 Desain Todo Eselon 4 .....	58
Gambar 4. 28 Desain Todo Eselon 3 .....	60

## DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara.....	19
Tabel 4. 2 Analisi Kebutuhan Pengguna Admin Bagian Staff.....	21
Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin Bagian Eselon 4.....	22
Tabel 4. 4 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin Bagian Eselon 3.....	22
Tabel 4. 5 Analisis Kebutuhan Pengguna User Bagian Staff.....	23
Tabel 4. 6 Analisis Kebutuhan Pengguna User Bagian Eselon 4.....	23
Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Pengguna User Bagian Eselon 3.....	23
Tabel 4. 8 Pengelolaan Data Karyawan Admin Bagian Staff.....	24
Tabel 4. 9 Pengelolaan Data Karyawan Admin Bagian Eselon 4.....	25
Tabel 4. 10 Pengelolaan Data Karyawan Admin Bagian Eselon 3.....	26
Tabel 4. 11 Pemberian Tugas Mandiri User Bagian Staff.....	27
Tabel 4. 12 Pemberian Tugas Mandiri User Bagian Eselon 4.....	28
Tabel 4. 13 Pemberian Tugas Mandiri User bagian Eselon 3.....	29
Tabel 4. 14 Laporan Tugas Staff.....	30
Tabel 4. 15 Laporan Tugas Eselon 4.....	30
Tabel 4. 16 Laporan Tugas Eselon 3.....	31
Tabel 4. 17 Tabel Todo Tugas Staff.....	50
Tabel 4. 18 Struktur Tabel Todo Tugas Eselon 4.....	51
Tabel 4. 19 Struktur Tabel Todo Tugas Eselon 3.....	51
Tabel 4. 20 Struktur Tabel User Staff.....	52
Tabel 4. 21 Struktur Tabel User Eselon 4.....	52
Tabel 4. 22 Struktur Tabel User Eselon 3.....	52
Tabel 4. 23 Fungsi objek tampilan Todo Staff.....	57
Tabel 4. 24 Fungsi objek tampilan Todo Eselon 4.....	58
Tabel 4. 25 Fungsi objek tampilan Todo Eselon 3.....	60

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Salah satu perusahaan/institusi yang sangat berkecimpung dalam dunia teknologi informasi adalah Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah suatu bentuk cabang dari suatu institusi yang sangat besar yaitu Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia. Tugas dari Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur adalah menyusun kebijakan, koordinasi, dan pelaksanaan kebijakan dimana salah satu kebijakannya adalah meningkatkan layanan informasi bagi publik yang membutuhkan. Tentunya untuk sebuah institusi/perusahaan yang besar memiliki struktur organisasi juga.

Untuk mengurus organisasi yang besar tentu tidaklah mudah, karena diperlukan waktu juga ke efisien-an yang tinggi. Dengan keefisienan yang tinggi maka setiap kegiatan seperti pemberian tugas, koreksi tugas, memantau kinerja setiap personil/pengurus di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur lebih mudah dan cepat. Untuk mengatasi masalah ini memerlukan kerjasama dari pihak Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur dalam mewujudkan sebuah inovasi terbaru tersebut lebih maksimal.

Maka yang diperlukan adalah sebuah sistem yang dapat membantu kinerja dari pengurus organisasi itu, sistem yang sudah terkomputerisasi juga berbasis web sehingga untuk mengaksesnya pun juga tidak terlalu repot. Fitur yang diperlukan untuk sistem ini antara lain adalah tingkatan atasan dapat memberikan tugas, memberikan koreksi, dan memantau kinerja dari bawahan/anggotannya, lalu setiap bawahan/anggota dapat mengecek setiap saat tugas yang diberikan.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang tepat adalah bagaimana Membuat Rancang Aplikasi Pemberian Tugas Mandiri Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan belakang diatas maka dibuatlah batasan masalah untuk Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Tugas Mandiri Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur. Batasan masalah ini meliputi :

1. Sistem hanya menggunakan platform berbasis website.
2. Aplikasi hanya dapat diakses dan digunakan oleh internal Dinas Kominfo Jatim (Kepala Dinas, Kepala Bidang, Kepala Seksi, dan Staff).
3. Sistem ini hanya terdapat proses pemberian tugas mandiri oleh staff dan kelola data master karyawan.

## **1.4 Tujuan**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, maka tujuan dari kerja praktik ini adalah untuk membuat rancang bangun aplikasi untuk staff dalam pemberian tugas ataupun pemberian tugas mandiri

## **1.5 Manfaat**

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

1. Proses pemberian tugas dari pimpinan ke bawahan lebih terstruktur.
2. Memungkinkan bawahan atau staff menginputkan tugas mandiri
3. Mempermudah pencatatan tugas yang telah dikerjakan.

4. Mempermudah pimpinan untuk memantau dari tugas yang 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 mandiri pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.

## **BAB V            PENUTUP**

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



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

## **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 Kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur*

## **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](http://kominfo.jatimprov.go.id)

Email : [kominfo@jatimprov.go.id](mailto: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 penyebaran informasi dan pelayanan publik melalui TIK di Jawa Timur.

##### **Misi**

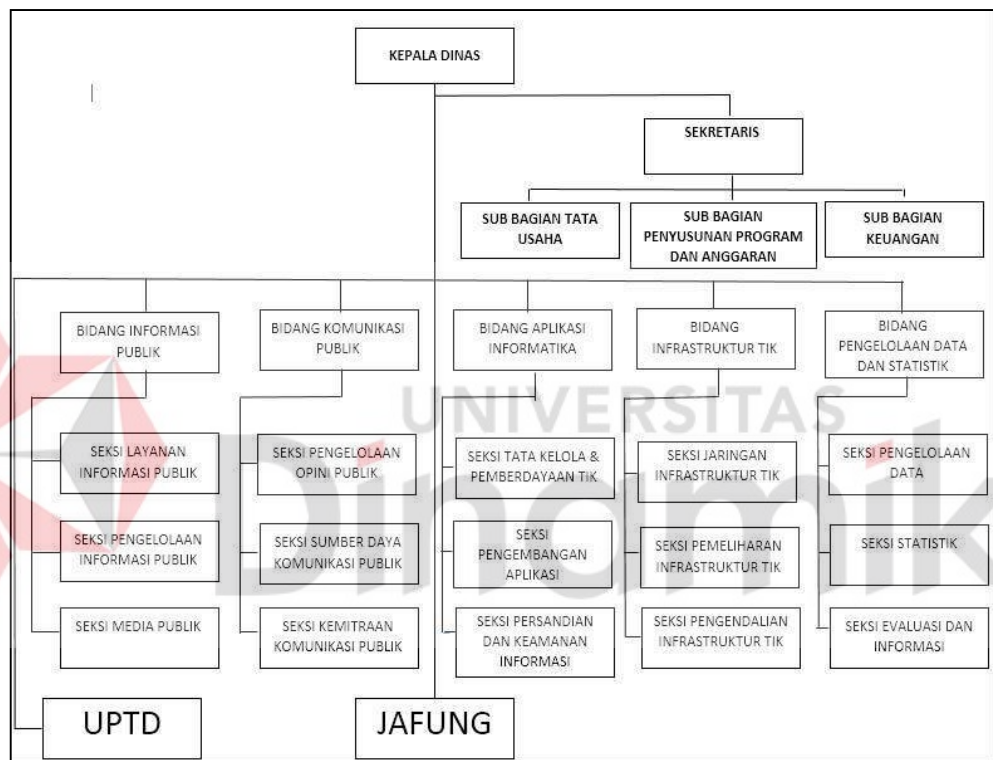
1. Meningkatkan kapasitas layanan penyebaran informasi, memberdayakan potensi masyarakat serta kerjasama lembaga komunikasi dan informatika.

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 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.

## BAB III LANDASAN TEORI

Landasan teori ini berisi beberapa teori-teori yang berhubungan dan sebagai pendukung dalam pembuatan Aplikasi Pemberian Tugas Mandiri pada Dinas Kominfo Jatim.

### 3.1 Website

*Website* dapat diartikan sebagai suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi teks, data, gambar diam ataupun bergerak, data animasi, suara, video maupun gabungan dari semuanya, baik itu yang bersifat statis maupun yang dinamis, dimana membentuk satu rangkaian bangunan yang saling berkaitan dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan halaman atau *hyperlink* (Santoso, 2016).

Definisi secara umum, *website* adalah kumpulan dari berbagai macam halaman situs yang terangkum di dalam sebuah domain atau subdomain, yang berada di dalam WWW (*World Wide Web*) dan tentunya terdapat di dalam Internet. Halaman *website* biasanya berupa dokumen yang ditulis dalam format *Hyper Text Markup Language* (HTML).

#### Jenis website

##### 1. Website Statis


Sistem kerja dari website statis adalah dengan menyimpan informasi ke dalam server lalu akan ditampilkan secara identik dengan untuk semua penggunaannya, yang artinya jika ada mengunjungi platform website statis maka tampilan yang disajikan akan dalam bentuk yang

sama. Website statis dikembangkan dengan menggunakan bahasa pemrograman HTML ataupun *Cascading Style Sheets* (CSS).

## 2. Website Interaktif

Website Interaktif adalah suatu website yang memang pada saat ini memang terkenal. Contohnya *website* interaktif seperti forum dan blog. Di website ini para pengguna bisa berinteraksi dan juga beradu argument mengenai apa yang menjadi pemikiran mereka (Santoso, 2016).

## 3. Website Dinamis



Sistem kerja dari *website* dinamis adalah dengan menyesuaikan dirinya sesuai dengan keadaan saat pengguna mengakses website tersebut dengan memanfaatkan database. Berbeda dengan website statis, untuk website dinamis dirancang/dibangun dengan bahasa seperti Perl, PHP, Javascript, Python dan dan lain sebagainya. Dengan begitu, pengembang/developer dari website bisa membuat halaman dengan konsep visual dan kemampuan interaksi tinggi dengan penggunanya

### 3.2 Laravel

Laravel adalah *framework* untuk membuat aplikasi website dengan basis bahasa pemrograman PHP. Laravel memungkinkan Anda untuk bisa membuat suatu aplikasi *website* secara *custom*. Laravel bersifat *open source*, jadi bisa digunakan sepenuhnya secara gratis. Laravel sendiri dibuat oleh Taylor Otwell. Taylor Otwell berusaha menciptakan framework alternatif dengan fitur yang lebih mumpuni. Pada akhirnya, pada tahun 2011 Laravel berhasil dirilis. Laravel hadir membawa fitur yang cukup lengkap. Laravel juga bisa beroperasi secara cepat, mudah digunakan, dan sangat ramah dengan pengguna. Tak heran jika

popularitasnya seketika melesat pesat. Popularitas Laravel sebagai *framework* PHP terbaik tidak bisa disangsikan. Situs Enlyft membuat laporan bahwa Laravel jadi *framework* paling populer di USA. Ada lebih dari 170 ribu aplikasi web dikembangkan dengan *framework* ini. Di GitHub, Laravel bahkan jadi pencarian paling trending. Per November 2020 sudah mendapatkan 62,5 bintang dan pasti masih akan terus bertambah. Bahkan sejak 5 tahun terakhir, popularitas Laravel di Google Trends terus mengalami peningkatan (Jho, 2020).

### **Ciri dari laravel**

#### **1. Composer**

*Composer* merupakan suatu tool “*Dependency Manager*”. Tool ini mengatur ketergantungan antar kumpulan *script/library*. Hal ini memungkinkan Anda menggunakan library milik orang lain untuk diaplikasikan pada proyek milik Anda (Jho, 2020).

#### **2. Artisan**

*Command line interface* yang terdapat pada Laravel bernama Artisan. Artisan memudahkan *programmer* dalam menuliskan suatu kode yang berulang.

#### **3. Modularity**

*Modularity* berkaitan dengan pemisahan dan penggabungan kembali pada komponen aplikasi web. Fitur ini sangat membantu dalam proses update. Selain itu, fitur ini juga membantu Anda dalam menyempurnakan dan juga meningkatkan fungsionalitas aplikasi *web* yang sedang dikembangkan.

#### **4. Authentication**

Di Laravel, sistem otentikasi sudah difungsikan secara penuh dan prosesnya sudah otomatis. Perintah pada otentifikasi cukup sederhana dan proses otentifikasinya dilakukan di luar kotak.

## 5. *Caching*

Waktu pemrosesan di Laravel bisa berjalan dengan cepat karena adanya fitur ini. *Caching* sendiri merupakan suatu teknik mempercepat pemrosesan dengan menyimpan data di penyimpanan sementara. Jadi saat Anda ingin melakukan kegiatan berulang, data yang sebelumnya tersimpan bisa digunakan kembali. Semakin cepat waktu pemrosesan, kinerja Anda akan semakin meningkat.

## 6. *Testability*

Pengujian aplikasi di Laravel cukup efektif dengan menerapkan 2 cara pengujian. Pada Pengujian *Unit*, bagian yang diuji adalah pengontrol, kelas, dan komponen lain. Pada Pengujian *Fitur*, bagian yang diuji adalah basis kode sementara pada aplikasi web yang sedang dibangun. Proses pengujian pada Laravel menggunakan PHPUnit di luar kotak.

## 7. *Routing*

Perlu diketahui, di Laravel, setiap proses *request* akan dipetakan menggunakan suatu *route* sebagai bantuan. Dengan demikian, *routing* adalah pembuatan *route* untuk setiap request ke kontroler yang berkaitan. *Route* tersebut bisa Anda kelompokkan, memberi nama pada setiap *route*, menerapkan filter, hingga mengikat data model milik Anda di *route* tersebut. Pada Laravel terdapat 3 jenis routing yaitu: *basic routing*, *route parameters*, dan *named routes* (Jho, 2020).

## 8. *Template Engine*

*Blade* memiliki syntax yang lebih mudah dan juga singkat dalam menghasilkan suatu dokumen HTML. *Blade* menyediakan sejumlah fungsi pembantu sehingga bisa lebih mudah memproses format data menjadi suatu tampilan. *Blade* juga mengimplementasikan pewarisan template yang bisa digunakan untuk membuat layout aplikasi web yang kompleks. *Layout* yang didesain bisa diaplikasikan pada tampilan lain. Dengan demikian, desain dan struktur aplikasi web akan tetap konsisten selama proses pengembangan. *Blade* memiliki kelebihan dibandingkan template engine lain, yaitu: *Developer* tidak dibatasi dengan kode PHP biasa dalam tampilan & desain *Blade* akan tetap di-cache selama Anda tidak melakukan modifikasi.

## 9. *Restfull Controller*

Fitur ini memungkinkan Anda memisahkan logika dalam menyajikan perintah *GET* atau *POST*. Fitur ini juga memungkinkan Anda membuat *resource controller* yang bisa digunakan untuk membuat CRUD dengan mudah.

## 10. *Eloquent ORM*

*Eloquent Laravel* adalah Fitur ORM untuk memudahkan *developer* dalam mengolah data pada database hanya dengan 1 model. Anda sebagai *developer* bisa melakukan input data, edit data, menampilkan data, update data, hingga membuat relasi tabel dengan sangat mudah. Penulisan codingnya juga lebih singkat, sederhana dan efektif.

## 11. *Security*



Keamanan aplikasi jadi salah satu perhatian penting dalam proyek pengembangan aplikasi web. Setiap developer pasti berusaha menerapkan cara paling efektif untuk membuat aplikasi tersebut aman (Jho, 2020).

### 3.3 Bootstrap

*Bootstrap* adalah sebuah *library framework* CSS yang dibuat khusus untuk bagian pengembangan front-end *website*. Bootstrap merupakan salah satu *framework* HTML, CSS dan javascript yang paling populer dikalangan web *developer*. pada saat ini hampir semua web *developer* telah menggunakan bootstrap untuk membuat tampilan *front-end* menjadi lebih mudah dan sangat cepat. karena anda hanya perlu menambahkan class-class tertentu untuk misalnya membuat tombol, grid, navigasi dan lainnya.

Bootstrap telah menyediakan kumpulan komponen class *interface* dasar yang telah di rancang sedemikian rupa untuk menciptakan tampilan yang menarik, bersih dan ringan. selain komponen *class interface*, bootstrap juga memiliki fitur *grid* yang berfungsi untuk mengatur layout pada halaman website yang bisa digunakan dengan sangat mudah dan cepat. dengan menggunakan bootstrap kita juga di beri keleluasaan dalam mengembangkan tampilan *website* yang menggunakan bootstrap yaitu dengan cara mengubah tampilan bootstrap dengan menambahkan *class* dan CSS sendiri (Hadi, n.d.).

### 3.4 Framework

*Framework* adalah sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk mempermudah para developer software dalam membuat dan mengembangkan

aplikasi. Framework berisikan perintah dan fungsi dasar yang umum digunakan untuk membangun sebuah software aplikasi sehingga diharapkan aplikasi dapat dibangun dengan lebih cepat serta tersusun dan terstruktur dengan cukup rapi. Framework juga bisa diartikan sebagai komponen – komponen pemrograman yang sudah jadi dan siap untuk digunakan kapan saja, sehingga pengembang aplikasi tidak perlu lagi membuat scrip yang sama untuk tugas – tugas yang sama.

Ada dua jenis Framework dalam dunia pemrograman yaitu *Desktop Framework* dan *Web Framework*, keduanya memiliki fungsi yang berbeda, *Desktop Framework* digunakan untuk membangun aplikasi berbasis desktop sedangkan *Web Framework* digunakan untuk membangun aplikasi berbasis web.

Pada *Desktop Framework* program yang dijalankan tidak berjalan langsung pada perangkat keras, akan tetapi aplikasi berjalan dilingkungan perangkat lunak dengan memanfaatkan *Common Language Runtime*. Sedangkan aplikasi yang dibangun menggunakan *Web Framework* juga tidak langsung dieksekusi oleh web server, aplikasi web terlebih dahulu diproses oleh core

Secara umum *Framework* tersusun dengan struktur *Model View Controller* yang memungkinkan pengembang dapat mengelompokkan fungsi – fungsi seperti fungsi inputan, proses dan output dari sebuah aplikasi. Bagaimana dari sini sobat komputer pastinya sudah memahami apa itu Framework (Wardana, 2019).

### 3.5 MySQL

MySQL adalah sebuah *database management system* (manajemen basis data) menggunakan perintah dasar SQL (Structured Query Language) yang cukup terkenal. Database management system (DBMS) MySQL multi pengguna dan multi alur ini sudah dipakai lebih dari 6 juta pengguna di seluruh dunia.

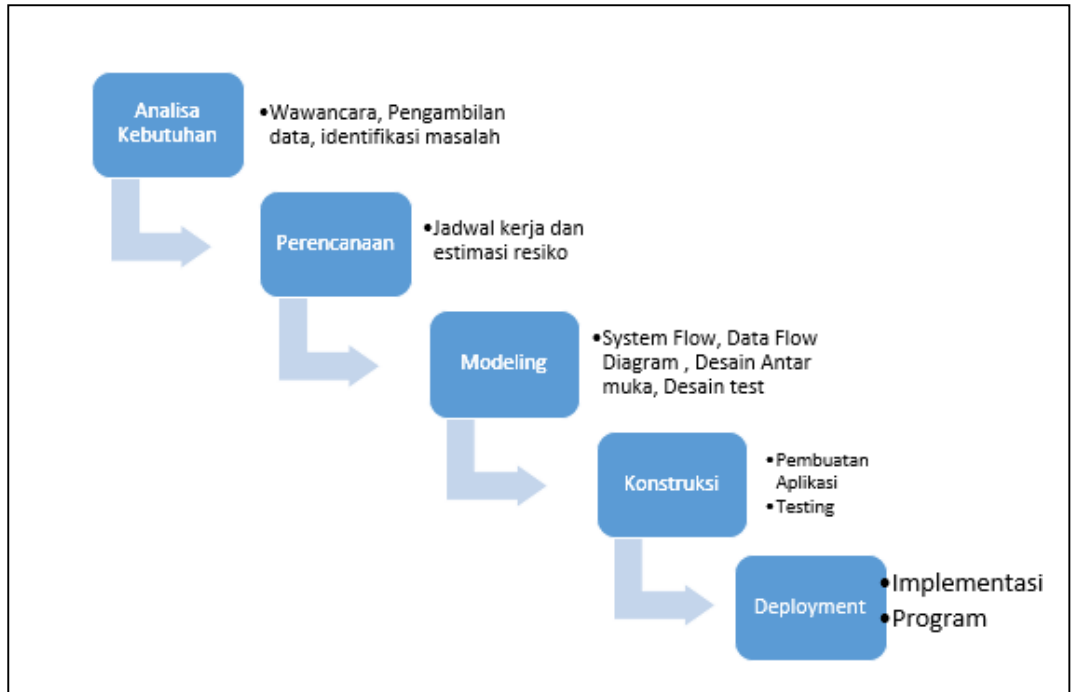
MySQL adalah DBMS yang open *source* dengan dua bentuk lisensi, yaitu *Free Software* (perangkat lunak bebas) dan *Shareware* (perangkat lunak berpemilik yang penggunaannya terbatas). Jadi MySQL adalah *database server* yang gratis dengan lisensi GNU General Public License (GPL) sehingga dapat Anda pakai untuk keperluan pribadi atau komersil tanpa harus membayar lisensi yang ada.

Seperti yang sudah disinggung di atas, MySQL masuk ke dalam jenis RDBMS (Relational Database Management System). Maka dari itu, istilah semacam baris, kolom, tabel, dipakai pada MySQL. Contohnya di dalam MySQL sebuah database terdapat satu atau beberapa tabel.

SQL sendiri merupakan suatu bahasa yang dipakai di dalam pengambilan data pada relational database atau database yang terstruktur. Jadi MySQL adalah database management system yang menggunakan bahasa SQL sebagai bahasa penghubung antara perangkat lunak aplikasi dengan database server (Yasin, 2019).

### 3.6 SDLC Waterfall

SDLC *Waterfall* sesuai namanya SDLC ini berkembang secara sistematis dari satu tahap ke tahap lain layaknya air terjun. Metode waterfall merupakan suatu metode dalam pengembangan software dimana pengerjaannya harus dilakukan secara berurutan yang dimulai dari tahap perencanaan konsep, pemodelan (*design*), implementasi, pengujian dan pemeliharaan (Rizky, 2019).



Gambar 3. 1 SDLC Waterfall ,Pressman

#### **A . Communication (Project Initiation & Requirements Gathering)**

Sebelum memulai pekerjaan yang bersifat teknis , sangat diperlukan adanya komunikasi dengan customer demi memahami dan mencapai tujuan yang ingin dicapai . Hasil dari komunikasi tersebut adalah inisialisasi proyek , seperti menganalisis permasalahan yang dihadapi dan mengumpulkan data-data yang diperlukan , serta membantu mendefinisikan fitur dan fungsi *software* . Pengumpulan data-data tambahan bisa juga diambil dari jurnal,artikerl dan internet (Prayudita, 2018).

#### **B . Planning (Estimating , Schedulling , Tracking)**

Tahap selanjutnya adalah tahap perencanaan yang menjelaskan mengenai estimasi tugas-tugas teknis yang akan dilakukan , resiko - resiko yang dapat terjadi , sumber daya yang diperlukan dalam membuat sistem , produk kerja yang ingin dihasilkan , penjadwalan kerja yang akan dilaksanakan , dan tracking proses pengerjaan sistem .

### **C . *Modelling (Analysis & Design)***

Tahap ini adalah tahap perancangan dan pemodelan arsitektur sistem yang berfokus pada perancangan struktur data , arsitektur software , tampilan *interface* dan algoritma program . tujuannya untuk lebih memahami gambaran besar dari apa yang akan dikerjakan.

### **D . *Construction (Coding & Testing)***

Tahapan *Construction* ini merupakan proses penerjemahan bentuk desain menjadi kode atau bentuk atau bahasa yang dapat dibaca oleh mesin . Setelah pengkodean selesai , dilakukan pengujian terhadap sistem dan juga kode yang sudah dibuat . tujuannya untuk menemukan kesalahan yang mungkin terjadi untuk nantinya diperbaiki.

### **E . *Deployment (Delivery , Support , Feedback)***

Tahapan *Deployment* merupakan tahapan implementasi perangkat lunak ke customer , melakukan *maintenance* (perawatan perangkat lunak) secara berkala , perbaikan software , evaluasi software dan pengembangan software berdasarkan umpan balik yang diberikan

agar sistem dapat tetap berjalan dan berkembang sesuai dengan fungsinya (Prayudita, 2018).

## BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN

### 4.1 Analisis

Ditahap ini adalah tahap dimana kedua pihak bertemu untuk membahas beberapa kebutuhan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan *software/aplikasi* yang akan dikerjakan. Kebutuhan apasaja yang diperlukan ini biasanya dapat didapatkan dengan wawancara untuk bagaimana gambaran *software/aplikasi* dan proses bisnisnya.

#### 4.1.1 Wawancara

Hal yang dilakukan dalam wawancara adalah menyiapkan beberapa pertanyaan dan menanyakan kepada perusahaan apa saja yang dibutuhkan dalam pembuatan *software/aplikasi*. Setelah mendapatkan beberapa informasi, maka pembuatan *software/aplikasi* untuk Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur dapat segera dilakukan

Tabel 4. 1 Pertanyaan Wawancara

No.	Pertanyaan	Jawaban
1	Apa ada aplikasi atau sistem di Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur yang belum ada	• Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur belum memiliki aplikasi yang digunakan untuk memantau kinerja, pelaporan

	namun dibutuhkan saat ini?	tugas dan pemberian tugas kepada pengurus instansi.
2	Siapa saja yang akan menggunakan aplikasi pemantauan kinerja , pemberian tugas dan pelaporan tugas berbasis <i>website</i> ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Yang akan menggunakan aplikasi ini adalah bagian atasan hingga bawahan (Eselon 2, Eselon 3, Eselon 4, Staff) pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur.</li> </ul>
3	Memangnya sebelumnya tidak ada aplikasi/sistem terkomputerisasi dalam permasalahan ini?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Biasanya untuk pelaporan tugas itu sendiri masih menggunakan cara manual seperti media tulis atau paper.</li> </ul>
4	Bagaimana bentuk rancangan aplikasi yang akan dibuat?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Aplikasi yang dapat menampilkan tugas yang diberikan, memberi tugas, menampilkan <i>progress</i> tugas yang diberikan, pengumpulan tugas yang sudah terancang dalam satu sistem sehingga tidak perlu menggunakan aplikasi lainnya ataupun media <i>social</i>.</li> </ul>

#### 4.1.2 Obeservasi Nurkancana

Definisi observasi menurut Nurkancana adalah suatu cara untuk mengadakan sebuah penilaian dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan juga sistematis. Untuk data-data yang telah diperoleh dalam observasi tersebut selanjutnya dicatat pada suatu catatan observasi. Dan kegiatan pencatatan itu sendiri juga merupakan

bagian dari kegiatan pengamatan (dosennpendidikan, 2020). Dalam observasi hal yang didapatkan adalah mengetahui proses bisnis yang saat ini, serta mengetahui kebutuhan informasi.

#### 4.1.3 Analisis Proses Bisnis

Proses bisnis ada didalam Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur yang pertama adalah pimpinan memberikan tugas kepada bawahan apa saja yang harus dikerjakan, lalu tugas yang diberikan kepada bawahan tersebut akan diterima oleh bawahan melalui media yang aplikasi yang sudah ada seperti media social ataupun surat elektronik, setelah itu bawahan tersebut akan mengerjakan tugas itu. Namun bawahan tersebut juga bisa membuat sebuah tugas untuk dia kerjakan secara mandiri tanpa menunggu pimpinan memberikan tugas. Saat tugas yang dikerjakan sudah selesai maka bawahan tersebut akan mengirimkan tugas tersebut yang sudah dalam bentuk dokumen kepada pimpinan yang akan mengoreksi hasil dari pekerjaan tersebut.

#### 4.1.4 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin

Staff

Tabel 4. 2 Analisi Kebutuhan Pengguna Admin Bagian Staff

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
--------------------------	----------------	---------------------



Melakukan <i>Update</i> untuk mengubah informasi tugas yang diberikan	Data tugas mandiri staff	Informasi tugas mandiri kerja staff
Melakukan <i>Delete</i> untuk menghapus informasi tugas yang diberikan	Data tugas mandiri staff	Informasi tugas mandiri kerja staff

Eselon 4

Tabel 4. 3 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin Bagian Eselon 4

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Melakukan <i>Update</i> untuk mengubah informasi tugas yang diberikan	Data tugas mandiri Eselon 4	Informasi tugas mandiri kerja Eselon 4
Melakukan <i>Delete</i> untuk menghapus informasi tugas yang diberikan	Data tugas mandiri Eselon 4	Informasi tugas mandiri kerja Eselon 4

Eselon 3

Tabel 4. 4 Analisis Kebutuhan Pengguna Admin Bagian Eselon 3

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Melakukan <i>Update</i> untuk mengubah informasi tugas yang diberikan	Data tugas mandiri Eselon 3	Informasi tugas mandiri kerja Eselon 3

Melakukan <i>Delete</i> untuk menghapus informasi tugas yang diberikan	Data tugas mandiri Eselon 3	Informasi tugas mandiri kerja Eselon 3
--	-----------------------------	--

User

Staff

Tabel 4. 5 Analisis Kebutuhan Pengguna User Bagian Staff

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Melakukan <i>input</i> data untuk menambahkan tugas mandiri	Data tugas mandiri staff	Informasi tugas mandiri kerja staff

Eselon 4

Tabel 4. 6 Analisis Kebutuhan Pengguna User Bagian Eselon 4

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
Melakukan <i>input</i> data untuk menambahkan tugas mandiri	Data tugas mandiri Eselon 4	Informasi tugas mandiri kerja Eselon 4

Eselon 3

Tabel 4. 7 Analisis Kebutuhan Pengguna User Bagian Eselon 3

Tugas dan Tanggung Jawab	Kebutuhan Data	Kebutuhan Informasi
--------------------------	----------------	---------------------

Melakukan <i>input</i> data untuk menambahkan tugas mandiri	Data tugas mandiri eslon 3	Informasi tugas mandiri kerja eslon 3
---	----------------------------	---------------------------------------

#### 4.1.5 Analisis Kebutuhan Fungsional

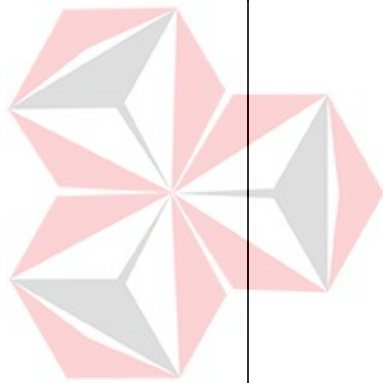
Analisis kebutuhan fungsional adalah ditujukan untuk menentukan apa saja fungsi-fungsi yang akan di implementasikan kedalam aplikasi, hasil yang didapatkan dari observasi, wawancara dan analisi proses bisnis, dapat disimpulkan bahwa identifikasi kebutuhan fungsional untuk aplikasi yang akan dibuat untuk Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur, yaitu :

1. Pengelolaan master karyawan Staff(Admin)
2. Pengelolaan master karyawan Eselon 4(Admin)
3. Pengelolaan master karyawan Eselon 3(Admin)
4. Pemberian tugas mandiri yang akan dilakukan Staff/Todo
5. Pemberian tugas mandiri yang akan dilakukan Eselon 4/Todo
6. Pemberian tugas mandiri yang akan dilakukan Eselon 3/Todo
7. Laporan Tugas mandiri yang dilakukan Staff/Todo
8. Laporan Tugas mandiri yang dilakukan Eselon 4/Todo
9. Laporan Tugas mandiri yang dilakukan Eselon 3/Todo

1. Pengelolaan data Karyawan Staff/Admin

Tabel 4. 8 Pengelolaan Data Karyawan Admin Bagian Staff

Fungsi	Mengelola Data Karyawan Staff (Insert,Update,Delete,Read)
Aktor	Admin
Input	Data Karyawan
Proses	<p>Insert</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan data Karyawan Staff baru</li> <li>2. Memasukkan data pada kolom sesuai dengan informasi</li> <li>3. Melakukan konfirmasi terhadap data yang akan ditambahkan</li> <li>4. Menampilkan data baru yang sudah ditambahkan</li> </ol> <p>Update</p>

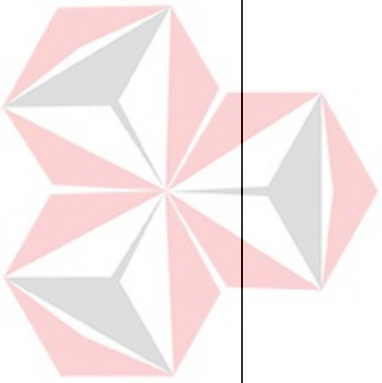


	<ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengecek data apakah akan ada perubahan</li><li>2. Memilih data mana yang akan diubah/diedit</li><li>3. Apabila akan ada perubahan maka data diedit</li><li>4. Memperbarui data yang sudah diedit</li><li>5. Menyimpan data yang sudah diedit</li><li>6. Menampilkan data baru yang sudah diupdate</li></ol> <p>Delete</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Mengecek data apakah akan ada data yang akan dihapus</li><li>2. Memilih data mana yang akan dihapus</li><li>3. Mengkonfirmasi data yang akan dihapus</li><li>4. Menampilkan data baru yang sudah dihapus</li></ol> <p>Read</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menampilkan informasi data tugas harian</li></ol>
Output	Informasi karyawan baru

## 2. Pengelolaan data Karyawan Eselon 4/Admin

Tabel 4. 9 Pengelolaan Data Karyawan Admin Bagian Eselon 4

Fungsi	Mengelola Data Karyawan Eselon 4 (Insert,Update,Delete,Read)
Aktor	Admin
Input	Data Karyawan
Proses	<p>Insert</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Menambahkan data Karyawan Eselon 4 baru</li><li>2. Memasukkan data pada kolom sesuai dengan informasi</li></ol>

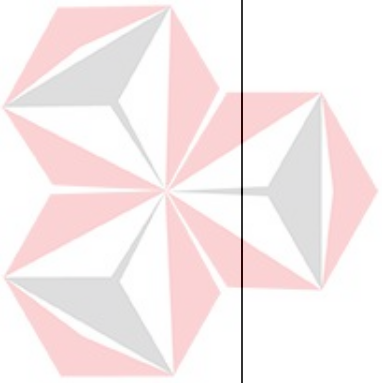


	<p>3. Melakukan konfirmasi terhadap data yang akan ditambahkan</p> <p>4. Menampilkan data baru yang sudah ditambahkan</p> <p>Update</p> <p>1. Mengecek data apakah akan ada perubahan</p> <p>2. Memilih data mana yang akan diubah/diedit</p> <p>3. Apabila akan ada perubahan maka data diedit</p> <p>4. Memperbarui data yang sudah diedit</p> <p>5. Menyimpan data yang sudah diedit</p> <p>6. Menampilkan data baru yang sudah diupdate</p> <p>Delete</p> <p>1. Mengecek data apakah akan ada data yang akan dihapus</p> <p>2. Memilih data mana yang akan dihapus</p> <p>3. Mengkonfirmasi data yang akan dihapus</p> <p>4. Menampilkan data baru yang sudah dihapus</p> <p>Read</p> <p>1. Menampilkan informasi data tugas harian</p>
Output	Informasi karyawan baru

### 3. Pengelolaan data Karyawan Eselon 3/Admin

Tabel 4. 10 Pengelolaan Data Karyawan Admin Bagian Eselon 3

Fungsi	Mengelola Data Karyawan Eselon 3 (Insert,Update,Delete,Read)
Aktor	Admin
Input	Data Karyawan
Proses	Insert

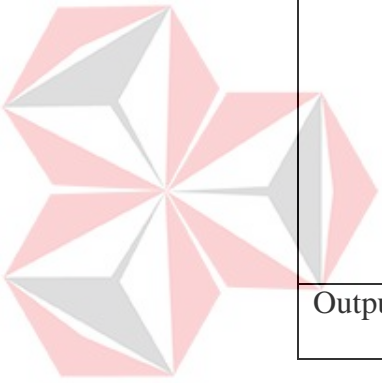


	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan data Karyawan Eselon 3 baru</li> <li>2. Memasukkan data pada kolom sesuai dengan informasi</li> <li>3. Melakukan konfirmasi terhadap data yang akan ditambahkan</li> <li>4. Menampilkan data baru yang sudah ditambahkan</li> </ol> <p>Update</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengecek data apakah akan ada perubahan</li> <li>2. Memilih data mana yang akan diubah/diedit</li> <li>3. Apabila akan ada perubahan maka data diedit</li> <li>4. Memperbarui data yang sudah diedit</li> <li>5. Menyimpan data yang sudah diedit</li> <li>6. Menampilkan data baru yang sudah diupdate</li> </ol> <p>Delete</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Mengecek data apakah akan ada data yang akan dihapus</li> <li>2. Memilih data mana yang akan dihapus</li> <li>3. Mengkonfirmasi data yang akan dihapus</li> <li>4. Menampilkan data baru yang sudah dihapus</li> </ol> <p>Read</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menampilkan informasi data tugas harian</li> </ol>
Output	Informasi karyawan baru

#### 4. Pemberian Tugas Mandiri Staff

Tabel 4. 11 Pemberian Tugas Mandiri User Bagian Staff

Fungsi	Fungsi Pemberian tugas mandiri (Insert dan Read)
--------	--



Aktor	Staff
Input	Data Tugas
Proses	<p>Insert</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan data tugas baru</li> <li>2. Memasukkan data pada kolom sesuai dengan informasi</li> <li>3. Melakukan konfirmasi terhadap data yang akan ditambahkan</li> <li>4. Menampilkan data baru yang sudah ditambahkan</li> </ol> <p>Read</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menampilkan informasi data tugas mandiri</li> </ol>
Output	Informasi tugas mandiri

#### 5. Pemberian Tugas Mandiri Eselon 4

Tabel 4. 12 Pemberian Tugas Mandiri User Bagian Eselon 4

Fungsi	Fungsi Pemberian tugas mandiri (Insert dan Read)
Aktor	Eselon 4
Input	Data Tugas
Proses	<p>Insert</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Menambahkan data tugas baru</li> </ol>

	2. Memasukkan data pada kolom sesuai dengan informasi  3. Melakukan konfirmasi terhadap data yang akan ditambahkan  4. Menampilkan data baru yang sudah ditambahkan  Read  1. Menampilkan informasi data tugas mandiri
Output	Informasi tugas mandiri

#### 6. Pemberian Tugas Mandiri Eselon 3

Tabel 4. 13 Pemberian Tugas Mandiri User bagian Eselon 3

Fungsi	Fungsi Pemberian tugas mandiri (Insert dan Read)
Aktor	Eselon 3
Input	Data Tugas
Proses	Insert  1. Menambahkan data tugas baru  2. Memasukkan data pada kolom sesuai dengan informasi  3. Melakukan konfirmasi terhadap data yang akan ditambahkan



	<p>4. Menampilkan data baru yang sudah ditambahkan</p> <p>Read</p> <p>1. Menampilkan informasi data tugas mandiri</p>
Output	Informasi tugas mandiri

## 7. Laporan Tugas Staff

Tabel 4. 14 Laporan Tugas Staff

Fungsi	Fungsi Laporan tugas Staff(Cetak Laporan)
Aktor	Staff
Input	Data Tugas
Proses	<p>Cetak</p> <p>1. Memilih Data yang ingin dicetak</p> <p>2. Melakukan konfirmasi untuk data yang akan dicetak</p> <p>3. Melakukan cetak laporan</p>
Output	Informasi tugas mandiri

## 8. Laporan Tugas Eselon 4

Tabel 4. 15 Laporan Tugas Eselon 4

Fungsi	Fungsi Laporan tugas Eselon 4(Cetak Laporan)
Aktor	Eselon 4
Input	Data Tugas

Proses	<p>Cetak</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih Data yang ingin dicetak</li> <li>2. Melakukan konfirmasi untuk data yang akan dicetak</li> <li>3. Melakukan cetak laporan</li> </ol>
Output	Informasi tugas mandiri

## 9. Laporan Tugas Eselon 3

Tabel 4. 16 Laporan Tugas Eselon 3

Fungsi	Fungsi Laporan tugas Eselon 3(Cetak Laporan)
Aktor	Eselon 3
Input	Data Tugas
Proses	<p>Cetak</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Memilih Data yang ingin dicetak</li> <li>2. Melakukan konfirmasi untuk data yang akan dicetak</li> <li>3. Melakukan cetak laporan</li> </ol>
Output	Informasi tugas mandiri

## 4.2 Design

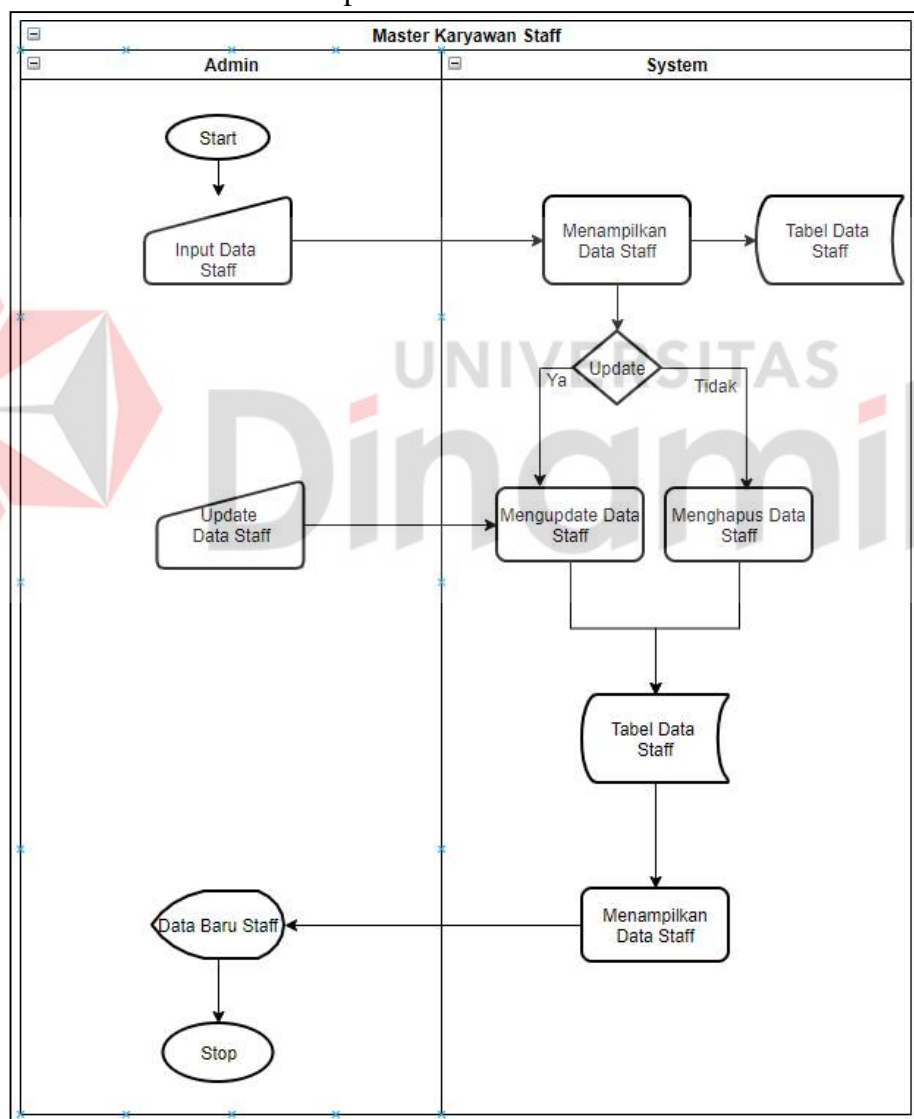
### 4.2.1 System Flow

#### a. Pengelolaan Master Staff (Admin)

Adapun prosedur dari proses untuk Admin pada Master Staff,

yaitu :

1. Admin input data staff
2. Data dari Staff tampil
3. Terdapat pilihan memperbarui data
4.
  - A. 1. Jika memilih edit maka akan tampil halaman inputan untuk memperbarui data
  2. Melakukan inputan data baru,
  3. Menyimpan inputan yang sudah dilakukan,
  4. Tampil data baru.
  - B. 1. Jika memilih hapus maka data tersebut akan terhapus,
  2. Tampil data baru



Gambar 4. 1 System Flow Kelola Master Karyawan Bagian Staff

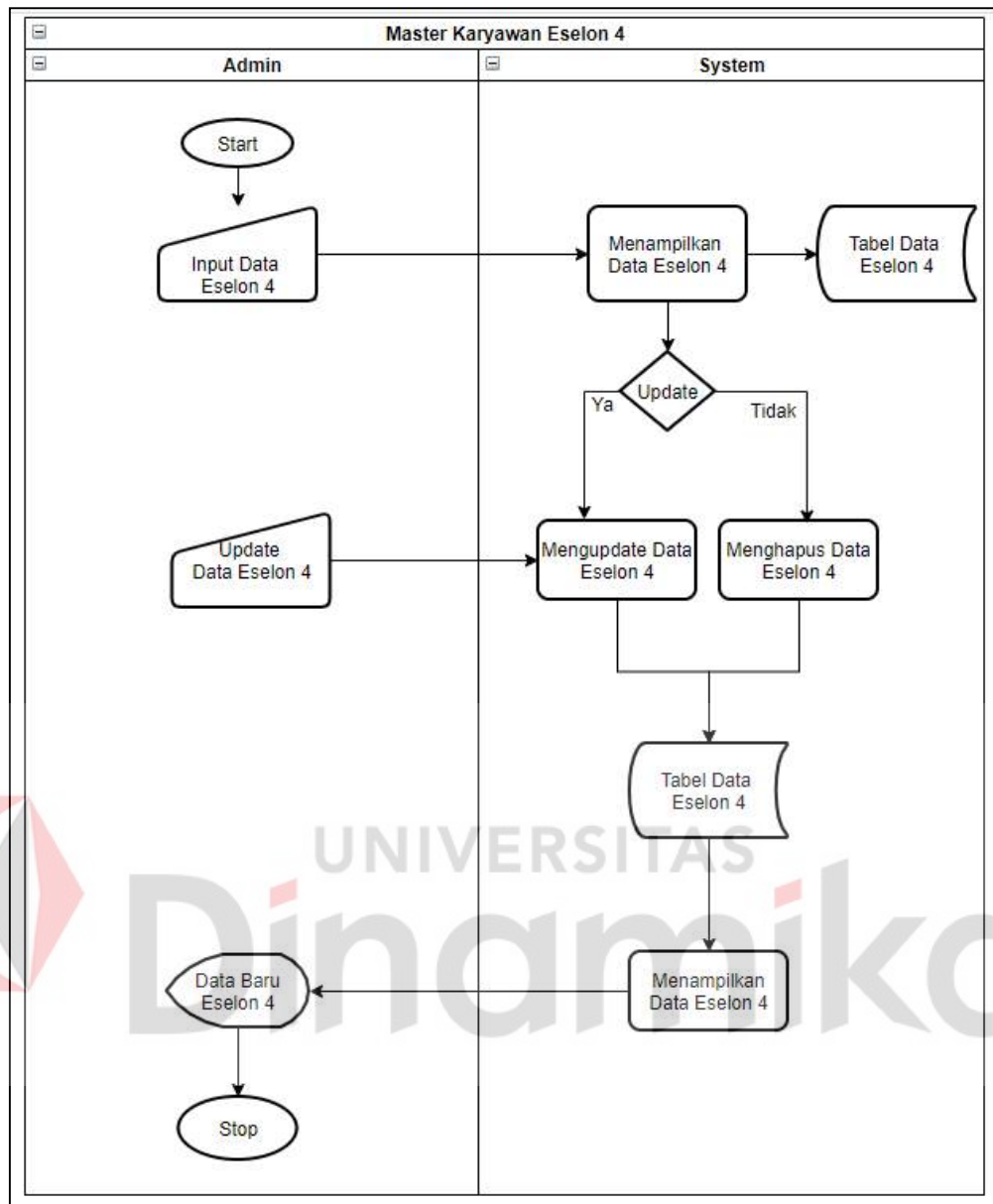
**b. Pengelolaan Master Eselon 4(Admin)**

Adapun prosedur dari proses untuk Admin pada Master Eselon 4, yaitu :

1. Admin input data Eselon 4
2. Data dari Eselon 4 tampil
3. Terdapat pilihan memperbarui data
4.
  - A. 1. Jika memilih edit maka akan tampil halaman inputan untuk memperbarui data
  2. Melakukan inputan data baru,
  3. Menyimpan inputan yang sudah dilakukan,
  4. Tampil data baru.
  - B. 1. Jika memilih hapus maka data tersebut akan terhapus,
  2. Tampil data baru



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



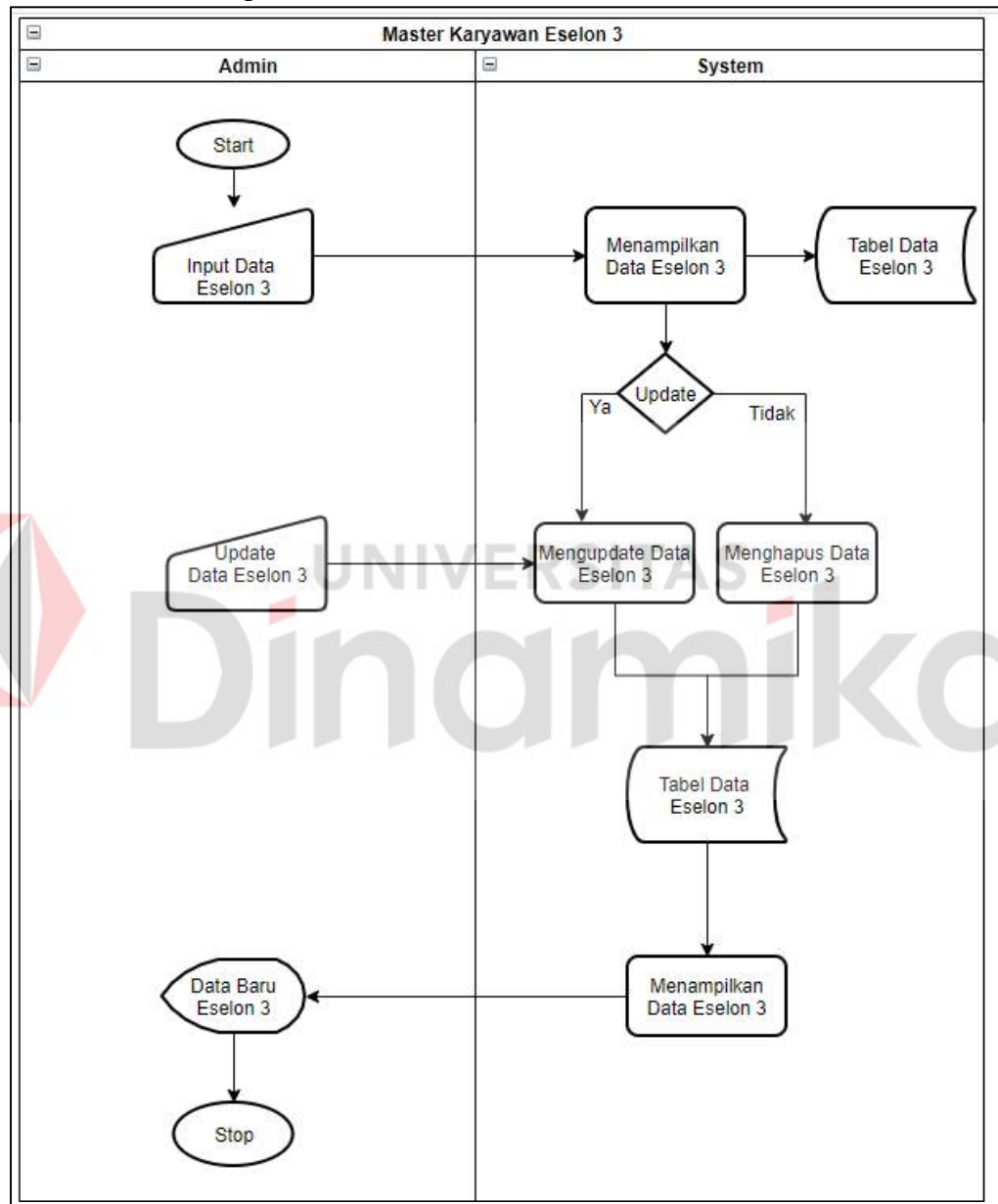
Gambar 4. 2 Pengelolaan Master Karyawan Bagian Eselon 4

**c. Pengelolaan Master Eselon 3(Admin)**

Adapun prosedur dari proses untuk Admin pada Master Eselon 3, yaitu :

1. Admin input data Eselon 3
2. Data dari Eselon 3 tampil
3. Terdapat pilihan memperbarui data
- 4.

- A. 1. Jika memilih edit maka akan tampil halaman inputan untuk memperbarui data
2. Melakukan inputan data baru,
3. Menyimpan inputan yang sudah dilakukan,
4. Tampil data baru.
- B. 1. Jika memilih hapus maka data tersebut akan terhapus,
2. Tampil data baru

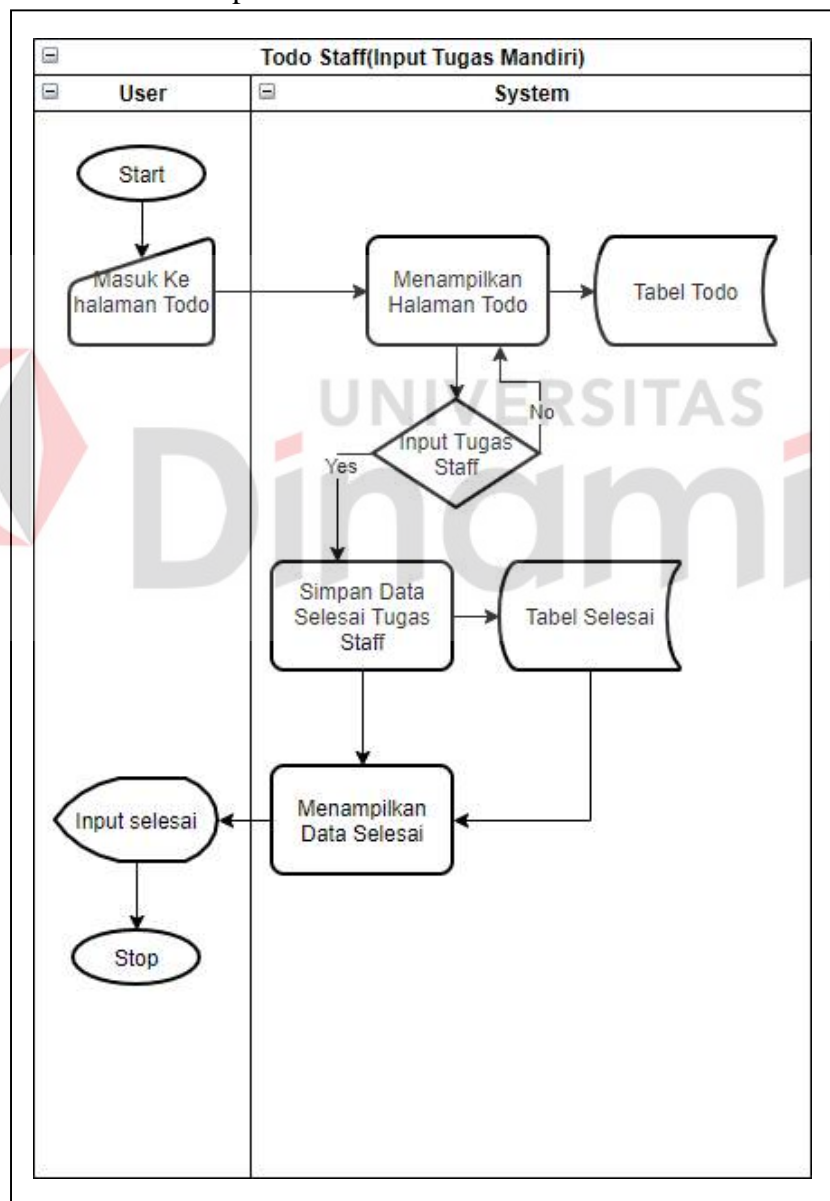


Gambar 4. 3 System flow Pengelolaan Master Karyawan Bagian Eselon 3

**d. Pemberian tugas mandiri(Staff)**

Adapun prosedur dari proses untuk input tugas mandiri Staff, yaitu :

1. Masuk Kehalaman Todo(Staff)
2. Data Todo dari Staff tampil
3. Masuk ke form tnpul tugas
4. Masukan informasi tugas
5. Simpan informasi tugas yang telah diinputkan
6. Informasi tugas tersebut akan masuk ke penyimpanan bagian todo
7. Menampilkan data baru

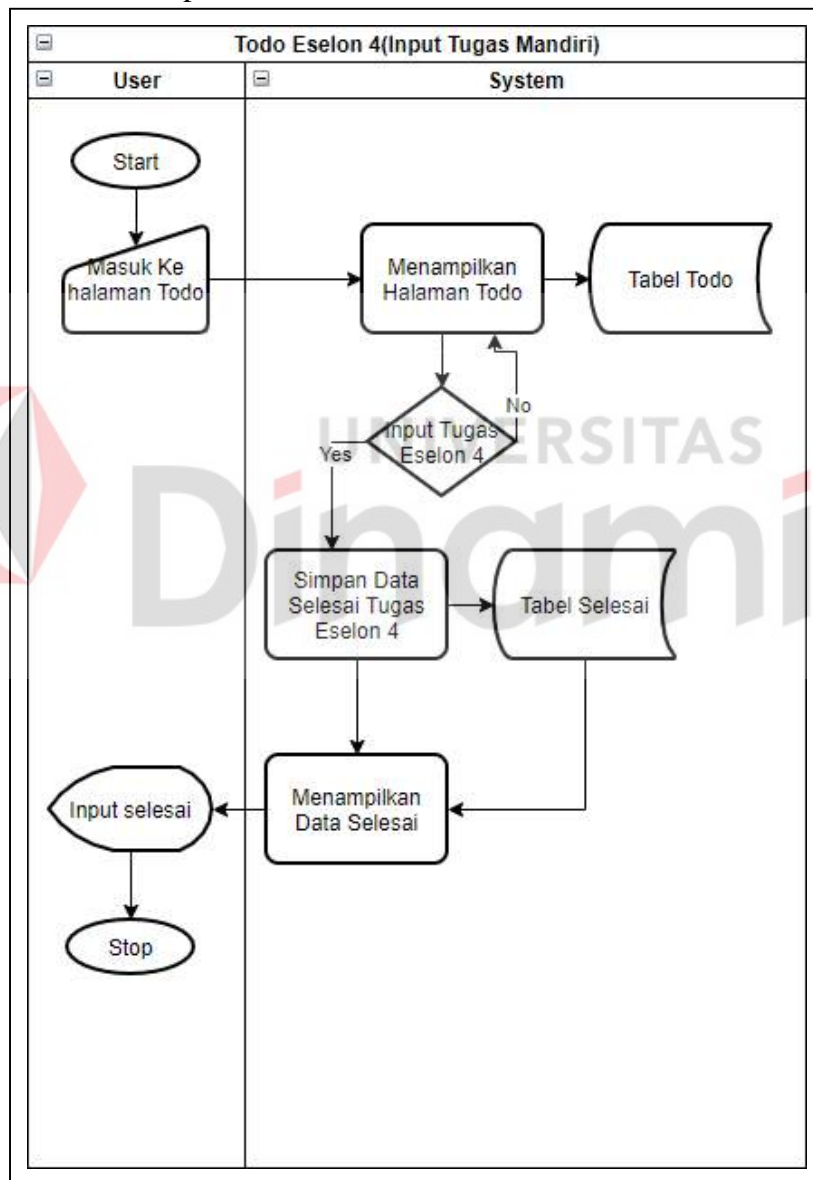


Gambar 4. 4 System flow Pemberian Tugas Mandiri Bagian Staff

e. **Pemberian tugas mandiri(Eselon 4)**

Adapun prosedur dari proses untuk input tugas mandiri Eselon 4, yaitu:

1. Masuk Kehalaman Todo(Eselon 4)
2. Data Todo dari Eselon 4 tampil
3. Masuk ke form tnpot tugas
4. Masukkan informasi tugas
5. Simpan informasi tugas yang telah diinputkan
6. Informasi tugas tersebut akan masuk ke penyimpanan bagian todo
7. Menampilkan data baru



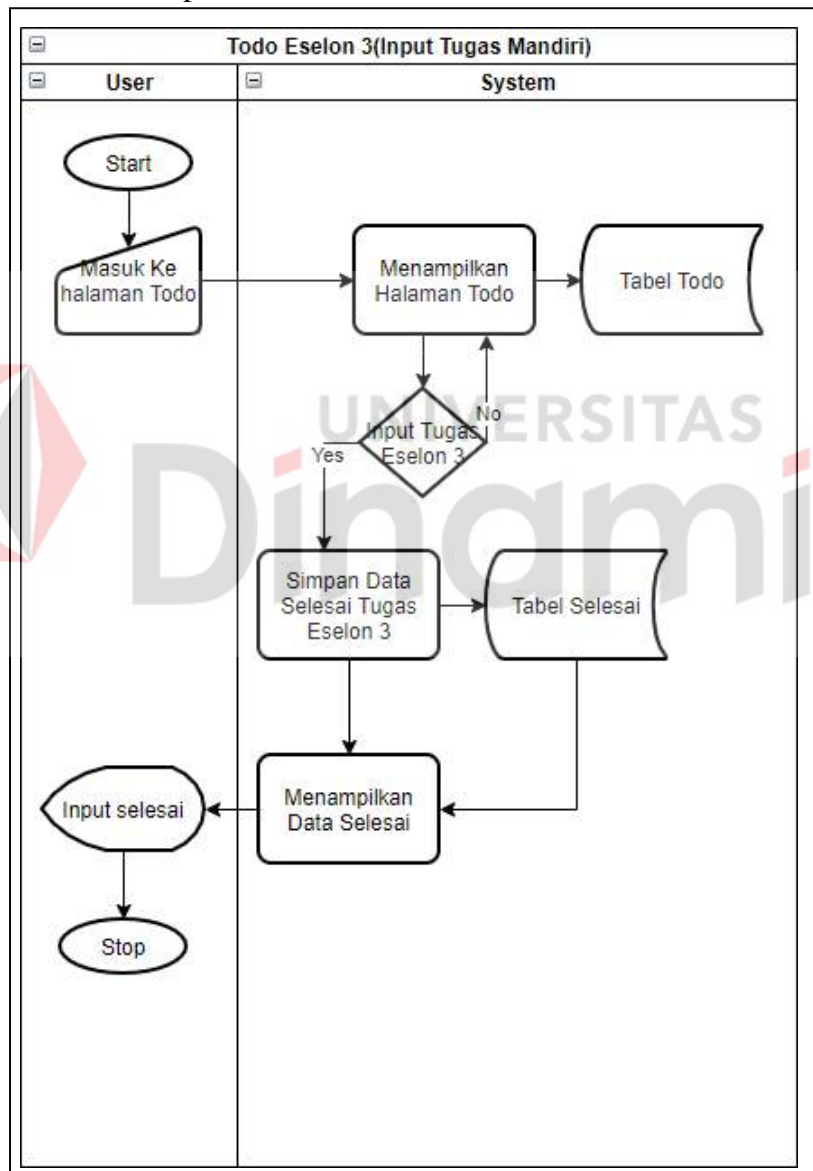
Gambar 4. 5 System Flow Pemberian Tugas Mandiri Bagian Eselon 4



**f. Pemberian tugas mandiri(Eslon 3)**

Adapun prosedur dari proses untuk input tugas mandiri Eselon 3,  
yaitu :

1. Masuk Kehalaman Todo(Eselon 3)
2. Data Todo dari Eselon 3 tampil
3. Masuk ke form tnpot tugas
4. Masukkan informasi tugas
5. Simpan informasi tugas yang telah diinputkan
6. Informasi tugas tersebut akan masuk ke penyimpanan bagian todo
7. Menampilkan data baru



Gambar 4. 6 System flow Pemberian Tugas Mandiri Bagian Eselon 3

**g. Laporan Tugas Staff**

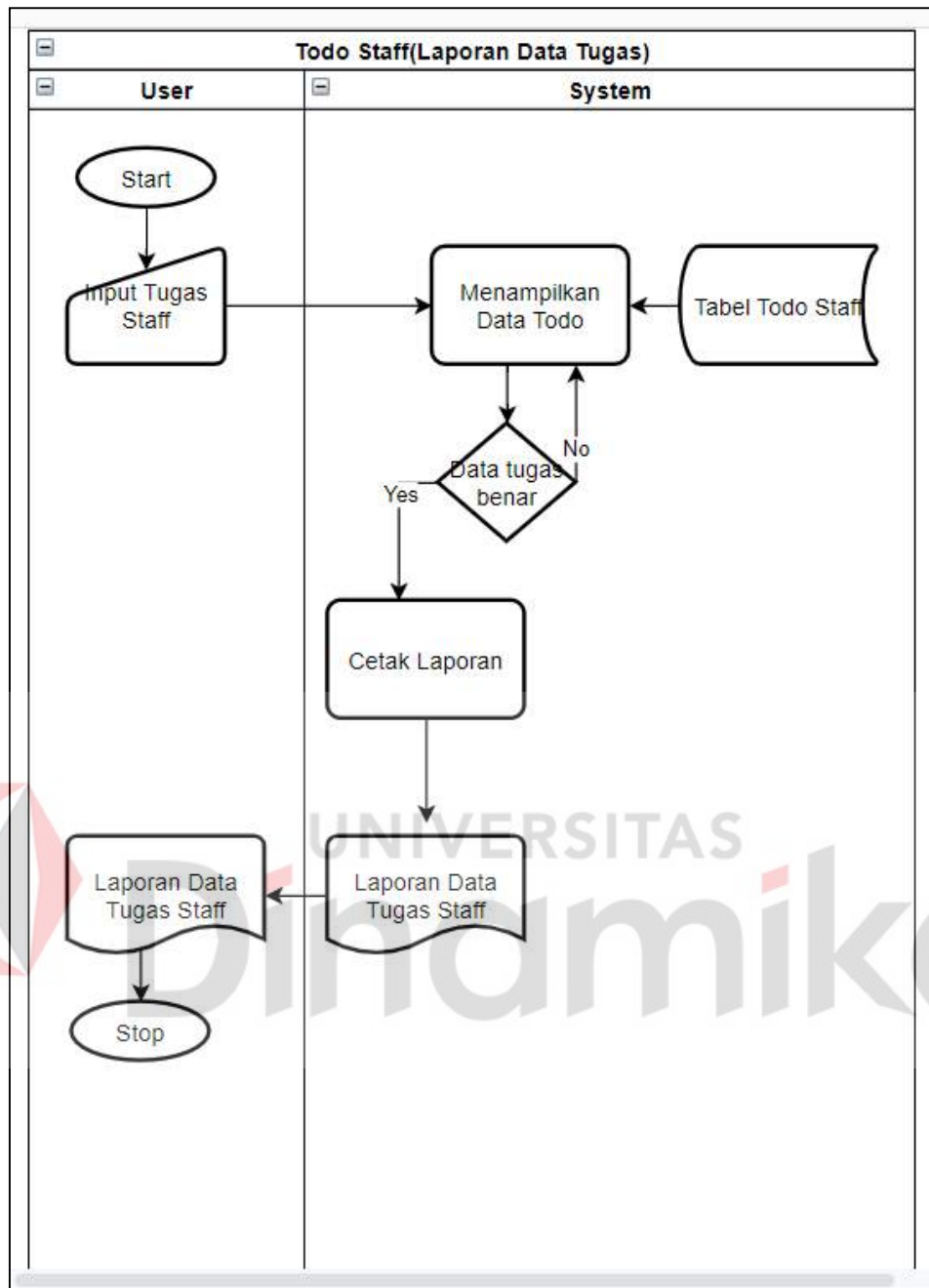
Adapun prosedur dari proses untuk laporan tugas Staff,

yaitu :

1. Masuk Kehalaman Todo(Staff)
2. Input Tugas Staff
3. Simpan informasi tugas yang telah diinputkan
4. Data Tugas Tampil pada Tabel Todo
5. Menampilkan laporan tugas



UNIVERSITAS  
**Dinamika**

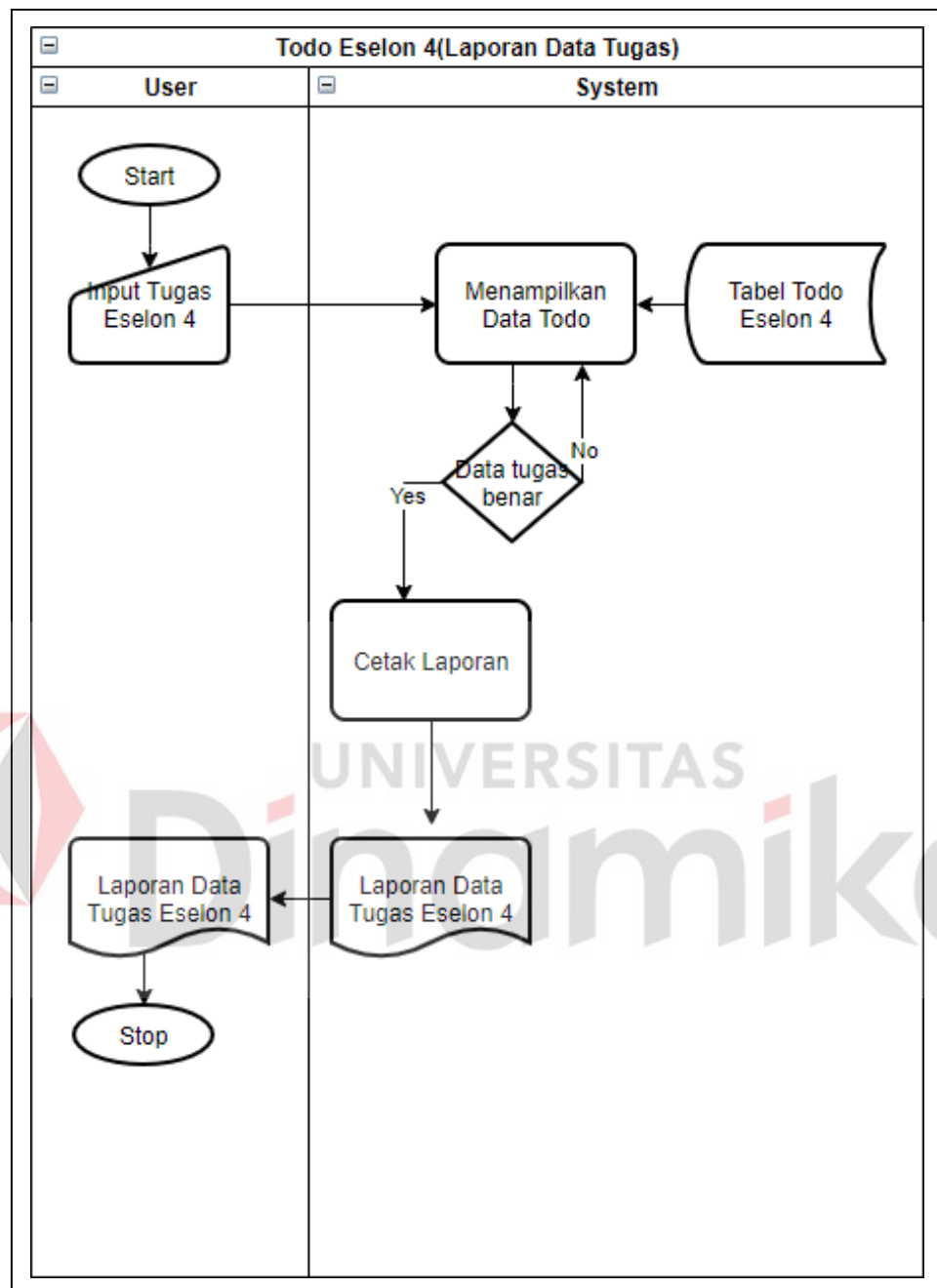


Gambar 4. 7 System flow Laporan Tugas Staff

#### h. Laporan Tugas Eselon 4

Adapun prosedur dari proses untuk laporan tugas Eselon 4, yaitu :

1. Masuk Kehalaman Todo(Eselon 4)
2. Input Tugas Eselon 4
3. Simpan informasi tugas yang telah diinputkan
4. Data Tugas Tampil pada Tabel Todo
5. Menampilkan laporan tugas



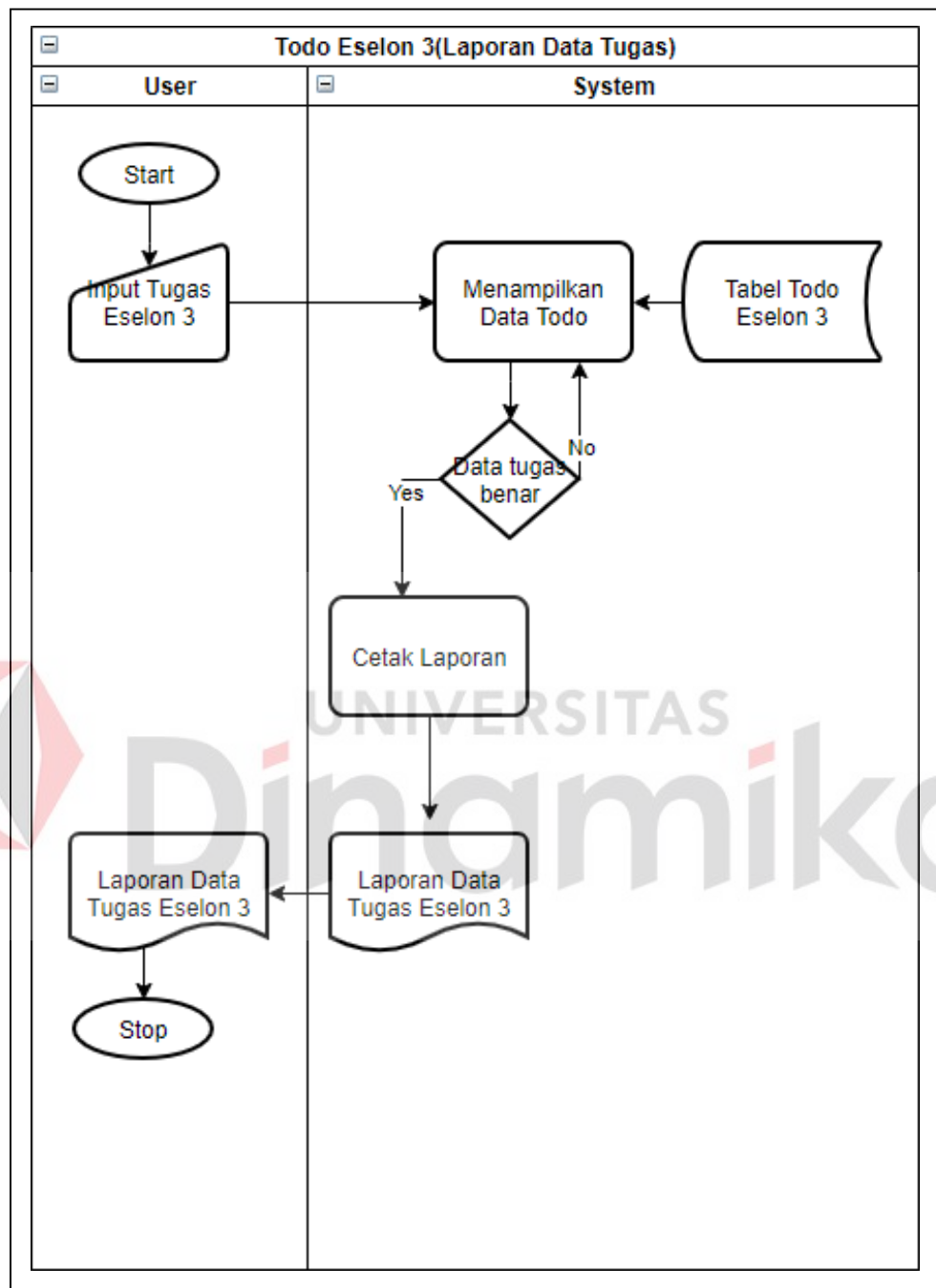
Gambar 4. 8 System Flow Laporan Tugas Eselon 4

**i. Laporan Tugas Eselon 3**

Adapun prosedur dari proses untuk laporan tugas Eselon 3, yaitu :

1. Masuk Kehalaman Todo(Eselon 3)
2. Input Tugas Eselon 3
3. Simpan informasi tugas yang telah diinputkan
4. Data Tugas Tampil pada Tabel Todo

## 5. Menampilkan laporan tugas

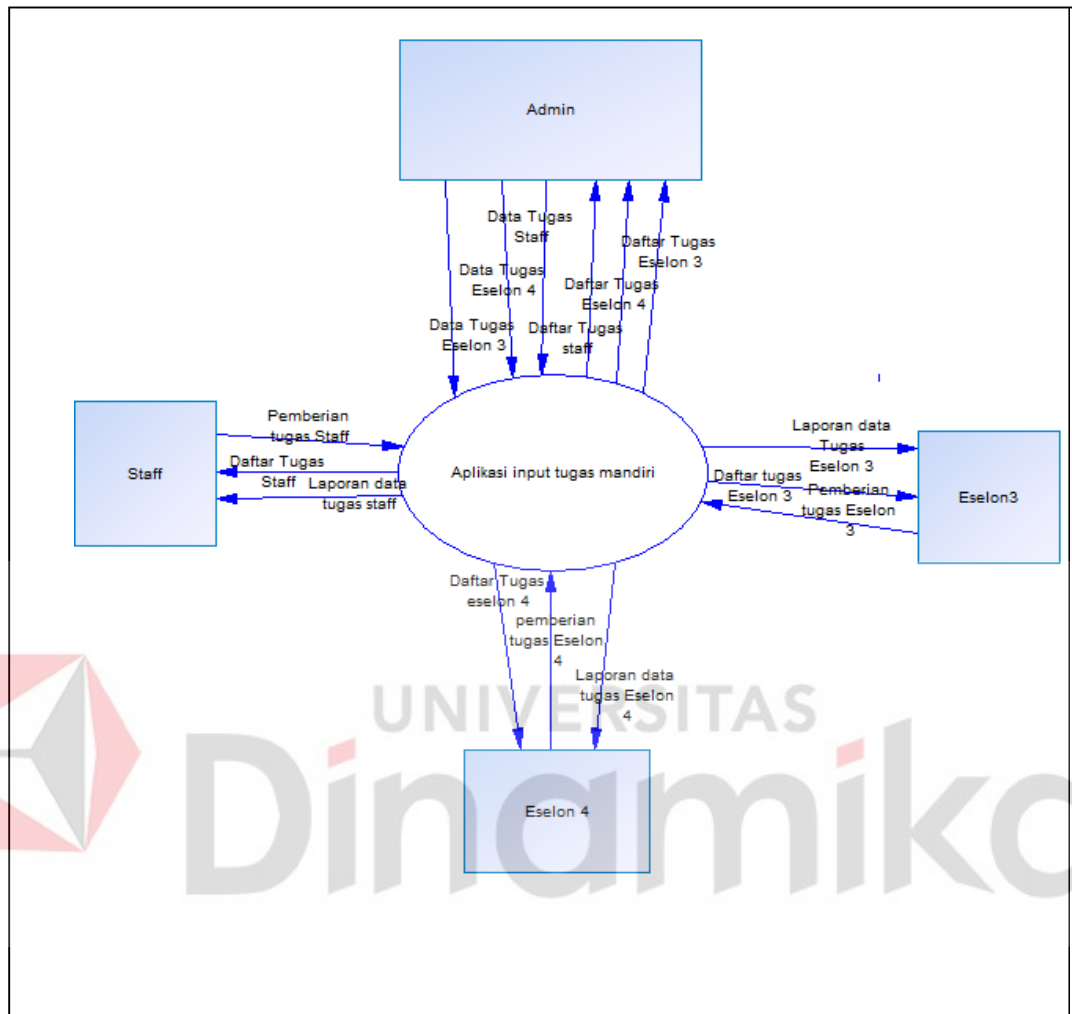


Gambar 4. 9 System Flow Laporan Tugas Mandiri Eselon 3

### 4.2.2 Context Diagram

Context diagram adalah sebuah diagram yang menggambarkan seluruh aliran proses sistem yang ada dalam sistem didalam aplikasi

pemberian tugas mandiri yang dibuat dengan berbasis *website* untuk  
Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur

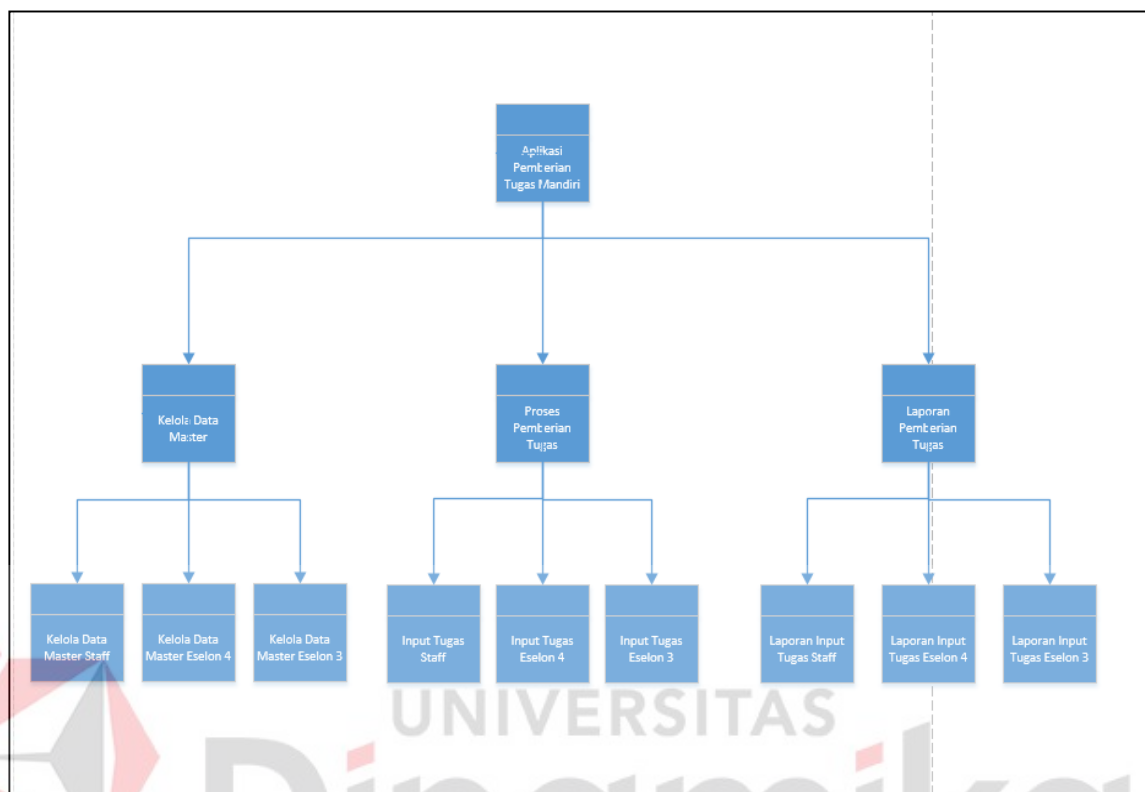


Gambar 4. 10 Context Diagram

#### 4.2.3 Hierarchy Input Proses Output

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.

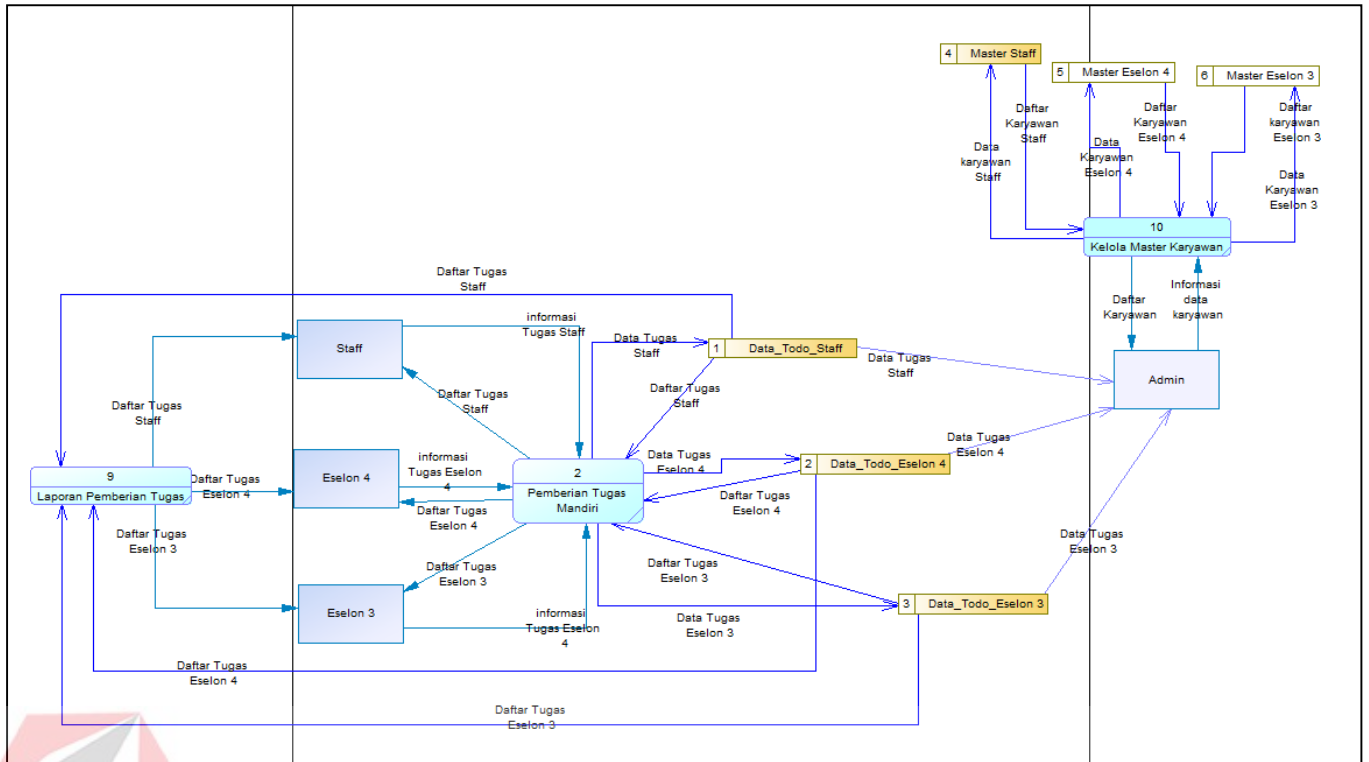
Dibawah ini digambarkan adanya 3 proses yaitu Kelola Data Master, Proses Pemberian Tugas, Laporan Tugas.



Gambar 4. 11 HIPO

#### 4.2.4 Data Flow Diagram DFD Lv 0

Pada DFD di bawah digambarkan 4 Proses yaitu, Input tugas Mandiri pada user, Delete tugas pada todo setiap user yang dilakukan oleh admin, kelola data Master Karyawan Pada admin, Laporan setelah input Tugas.

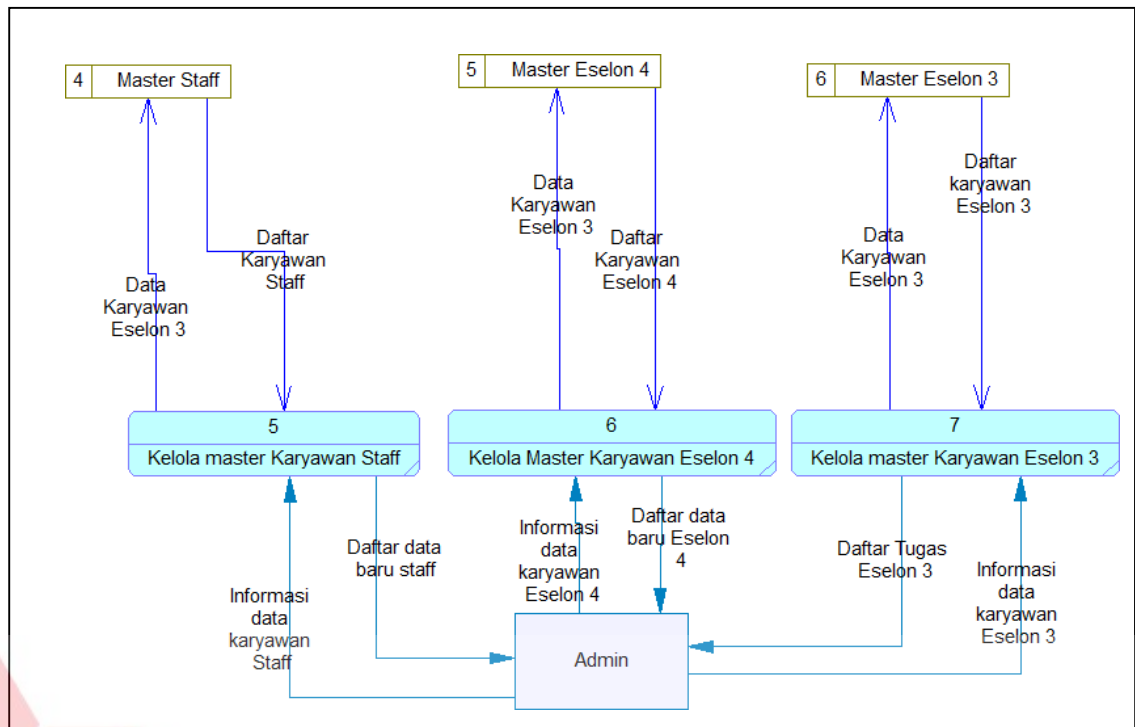


Gambar 4. 12 DFD Lv 0

### DFD Lv 1 Kelola Data Master Karyawan

Pada DFD Lv 1 Kelola Data Master Karyawan ini digambarkan tentang bagaimana admin melakukan pengelolaan data master dari karyawan yang diantaranya adalah master staff, master eselon 4, master eselon 3.

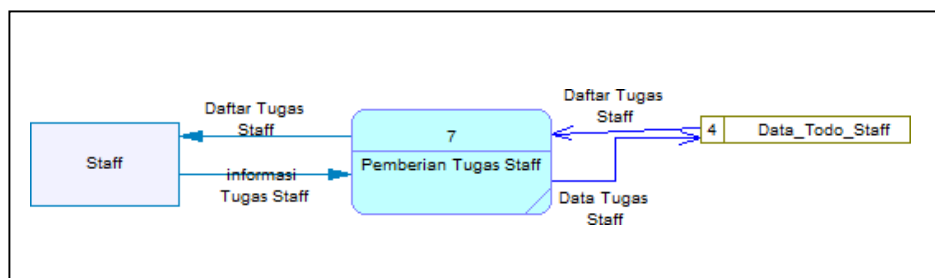




Gambar 4. 13 DFD Lv 1 Kelola Master Karyawan

### DFD Lv 1 User Staff

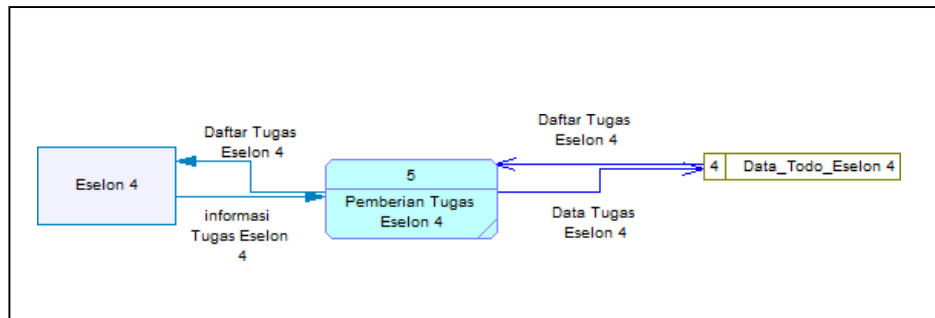
Pada DFD Lv 1 User Staff ini digambarkan adanya 1 proses pemberian tugas mandiri yang pemberian tugas dilakukan secara mandiri.



Gambar 4. 14 DFD Lv 1 Pemberian Tugas Mandiri Staff

### DFD Lv 1 User Eselon 4

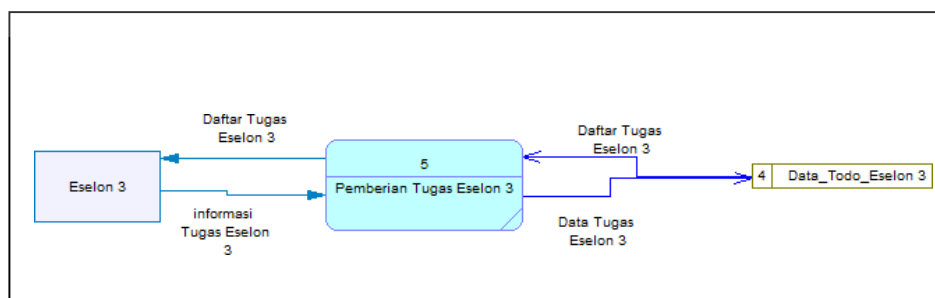
Pada DFD Lv 1 User Eselon 4 ini digambarkan adanya 1 proses pemberian tugas mandiri yang pemberian tugas dilakukan secara mandiri.



Gambar 4. 15 DFD Lv 1 Pemberian Tugas Mandiri Eselon 4

### DFD Lv 1 User Eselon 3

Pada DFD Lv 1 User Eselon 3 ini digambarkan adanya 1 proses pemberian tugas mandiri yang pemberian tugas dilakukan secara mandiri.

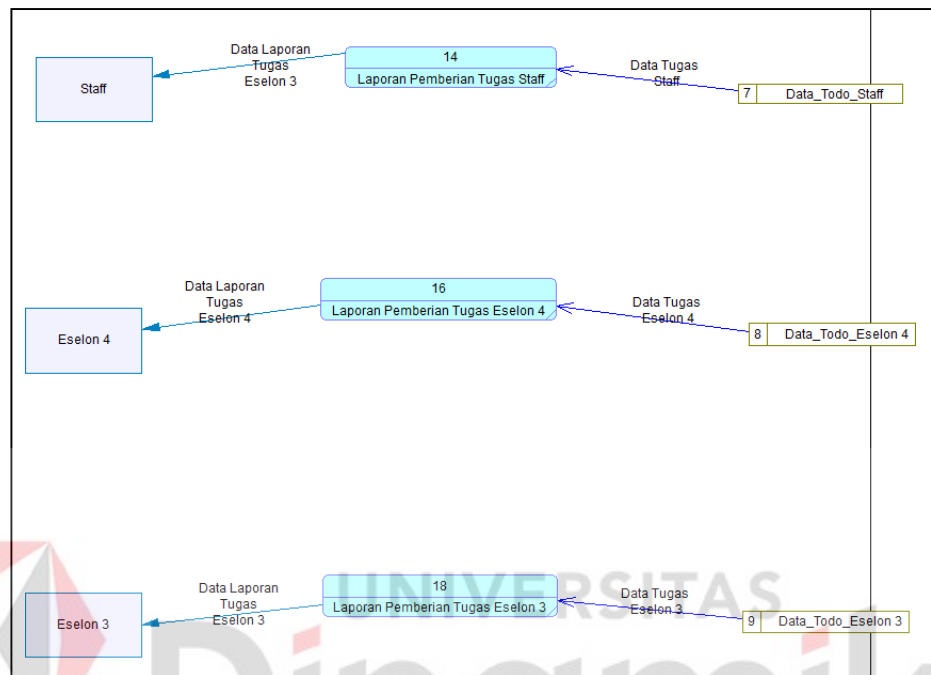


Gambar 4. 16 DFD Lv 1 Pemberian Tugas Mandiri Eselon 3

### DFD Lv 1 Laporan Tugas Mandiri

Pada DFD Lv 1 Laporan Inputan Tugas Mandiri ini digambarkan adanya 2 yaitu proses pemberian tugas mandiri yang pemberian tugas

dilakukan secara mandiri lalu akan muncul proses pelaporan aktivitas pemberian tugas tersebut.



Gambar 4. 17 DFD Lv 1 Laporan Tugas Mandiri

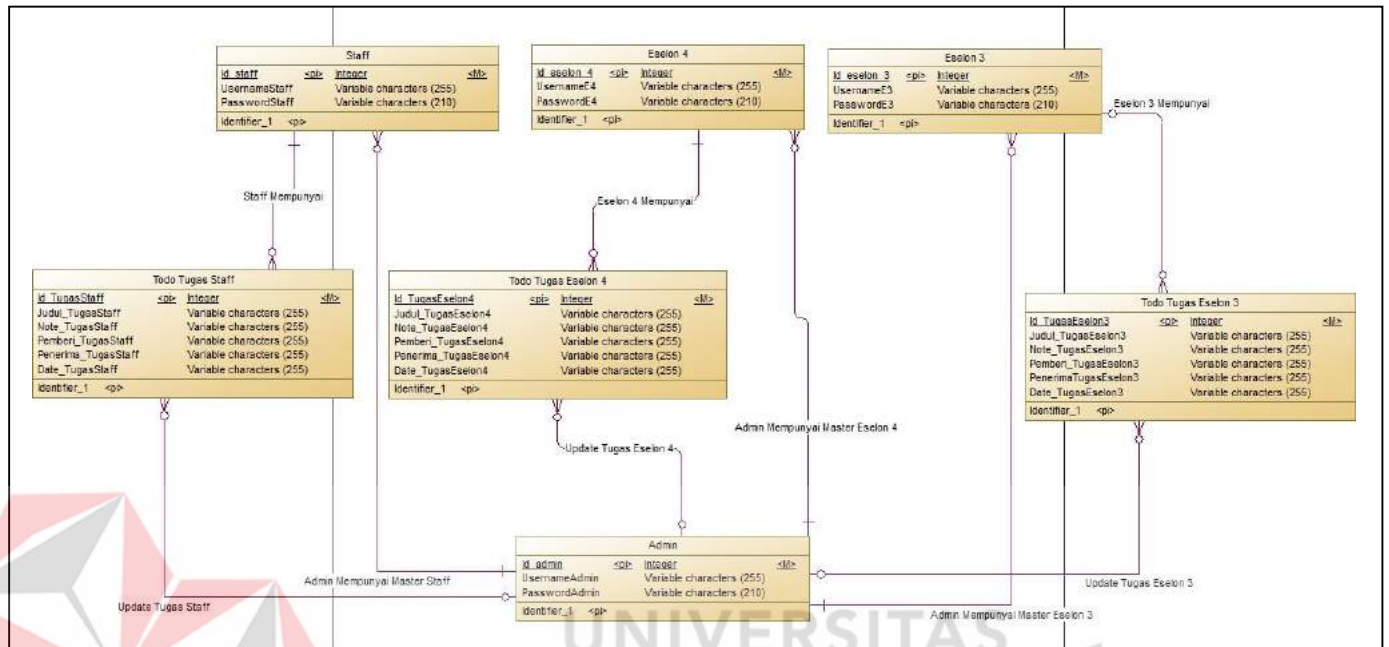
#### 4.2.5 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD Merupakan Suatu Model Dari bentuk konsep dari *Database* yang memiliki objek-objek dan memiliki relasi. Dengan struktur data yang memiliki hubungan antar data, maka akan memiliki 2 bentuk yaitu *Conceptual Data Model*(CDM) dan *Physical Data Model*(PDM)

##### a. CDM

CDM atau model konsep data merupakan konsep yang berkaitan dengan pandangan pemakai terhadap data yang disimpan

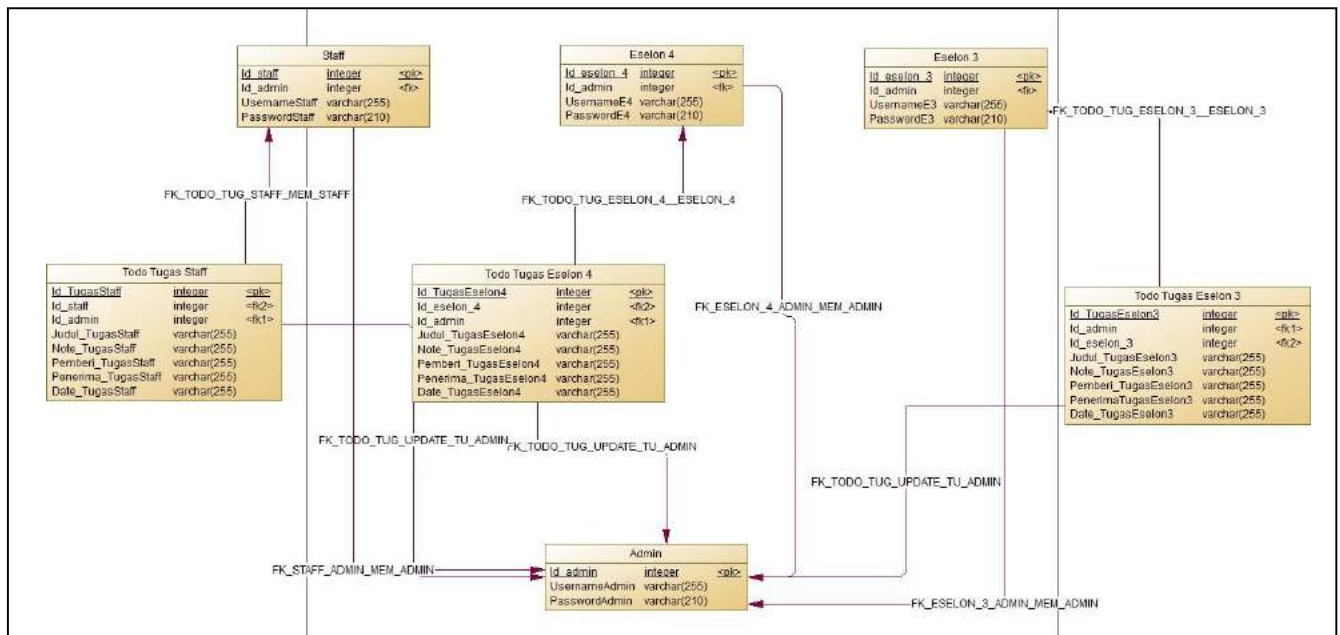
dalam basis data. CDM dibuat sudah dalam bentuk tabel-tabel tanpa tipe data yang menggambarkan relasi antar tabel untuk keperluan implementasi ke basis data.



Gambar 4. 18 CDM

#### b. PDM

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. 19 PDM

#### 4.2.6

#### Struktur Tabel

a) Nama Tabel: Todo Tugas Staff

Fungsi: Menyimpan data tugas mandiri yang baru diberi staff

Primary key: ID

Foreign key: -

Tabel 4. 17 Tabel Todo Tugas Staff

Field	Type	Panjang	Keterangan
ID	Int	10	Primary key
Judul	Varchar	255	-
Note	Varchar	255	-
Pemberi	Varchar	200	-
Penerima	Varchar	255	-
Date	Varchar	YYYY-MM-DD	-

b) Nama Tabel: Todo Tugas Eselon 4

Fungsi: Menyimpan data tugas mandiri yang baru diberi Eselon 4

Primary key: ID

Foreign key: -

Tabel 4. 18 Struktur Tabel Todo Tugas Eselon 4

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
ID	Int	10	Primary key
Judul	Varchar	255	-
Note	Varchar	255	-
Pemberi	Varchar	200	-
Penerima	Varchar	255	-
Date	Varchar	YYYY-MM-DD	-

c) Nama Tabel: Todo Tugas Eselon 3

Fungsi: Menyimpan data tugas mandiri yang baru diberi Eselon 3

Primary key: ID

Foreign key: -

Tabel 4. 19 Struktur Tabel Todo Tugas Eselon 3

Field	Tipe	Panjang	Keterangan
ID	Int	10	Primary key
Judul	Varchar	255	-
Note	Varchar	255	-
Pemberi	Varchar	200	-
Penerima	Varchar	255	-
Date	Varchar	YYYY-MM-DD	-

d) Nama Tabel: Staff

Fungsi: Menyimpan data Akun *User Staff*

*Primary key*: ID

*Foreign key*: -

Tabel 4. 20 Struktur Tabel User Staff

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID_Staff	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
Username_Staff	<i>Varchar</i>	255	-
Password_Staff	<i>Varchar</i>	210	-

e) Nama Tabel: Eselon 4

Fungsi: Menyimpan data Akun *User Eselon 4*

*Primary key*: ID

*Foreign key*: -

Tabel 4. 21 Struktur Tabel User Eselon 4

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID_Eselon4	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
Username_Staff	<i>Varchar</i>	255	-
Password_Staff	<i>Varchar</i>	210	-

f) Nama Tabel: Eselon 3

Fungsi: Menyimpan data Akun *User Eselon 3*

*Primary key*: ID

*Foreign key*: -

Tabel 4. 22 Struktur Tabel User Eselon 3

<i>Field</i>	<i>Tipe</i>	<i>Panjang</i>	<i>Keterangan</i>
ID_Eselon3	<i>Int</i>	10	<i>Primary key</i>
Username_Staff	<i>Varchar</i>	255	-

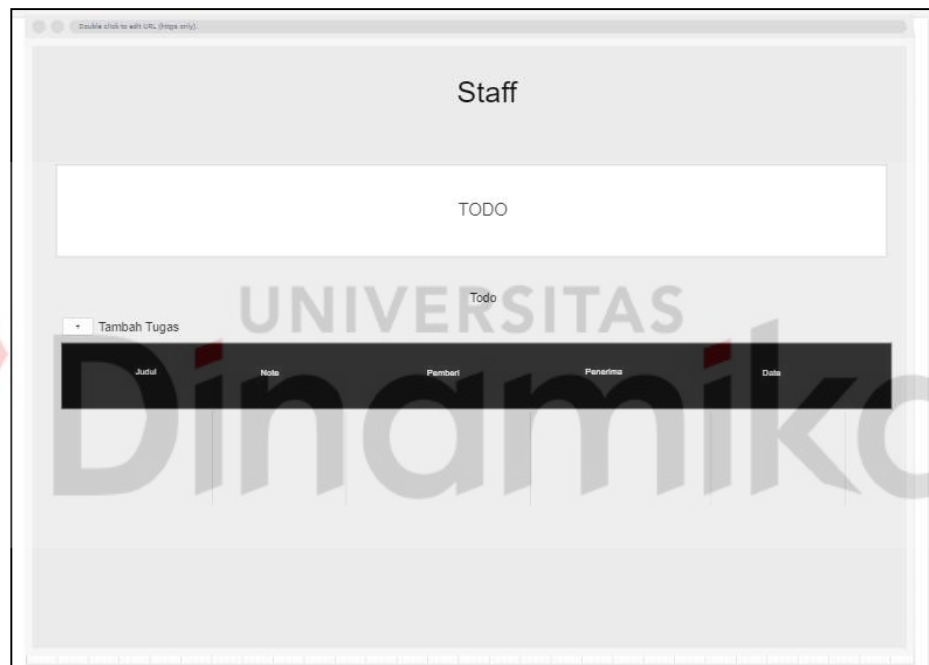
Password_Staff	Varchar	210	-
----------------	---------	-----	---

### 4.3 Desain IO

Berikut adalah gambaran dari desain interface dimana User dapat melakukan masukan sebuah data dan mengeluarkan hasil.

#### a. Halaman form todo Staff

Halaman ini digunakan untuk menampilkan tugas yang akan dikerjakan oleh karyawan Staff

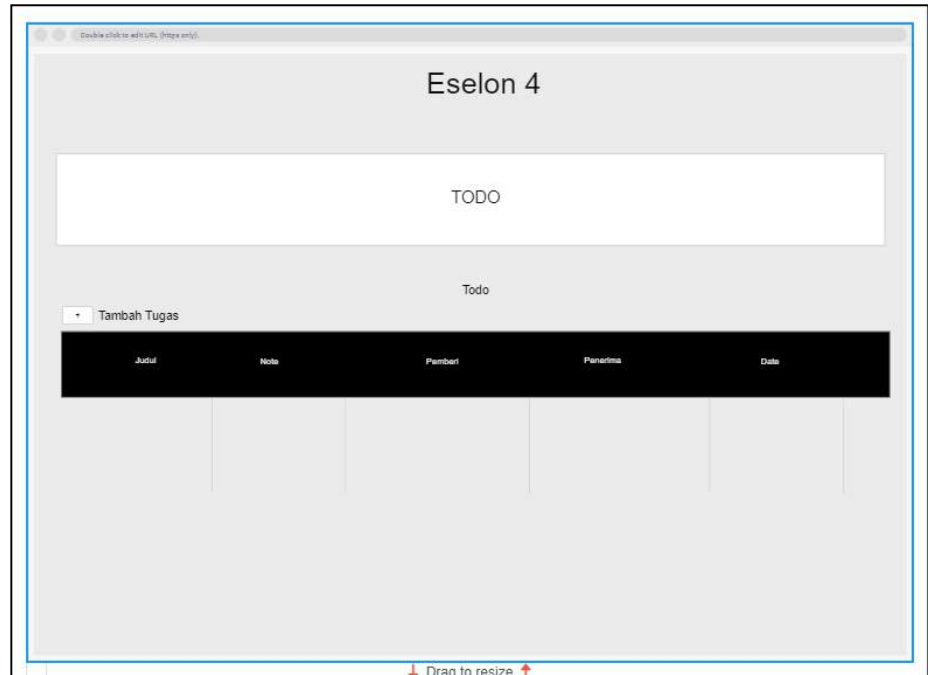


Gambar 4. 20 Desain IO Tabel Todo Staff

#### b. Halaman form todo Eselon 4

Halaman ini digunakan untuk menampilkan tugas yang akan dikerjakan oleh karyawan Eselon 4





Gambar 4. 21 Desain IO Tabel Todo Eselon 4

c. **Halaman form todo Eselon 3**

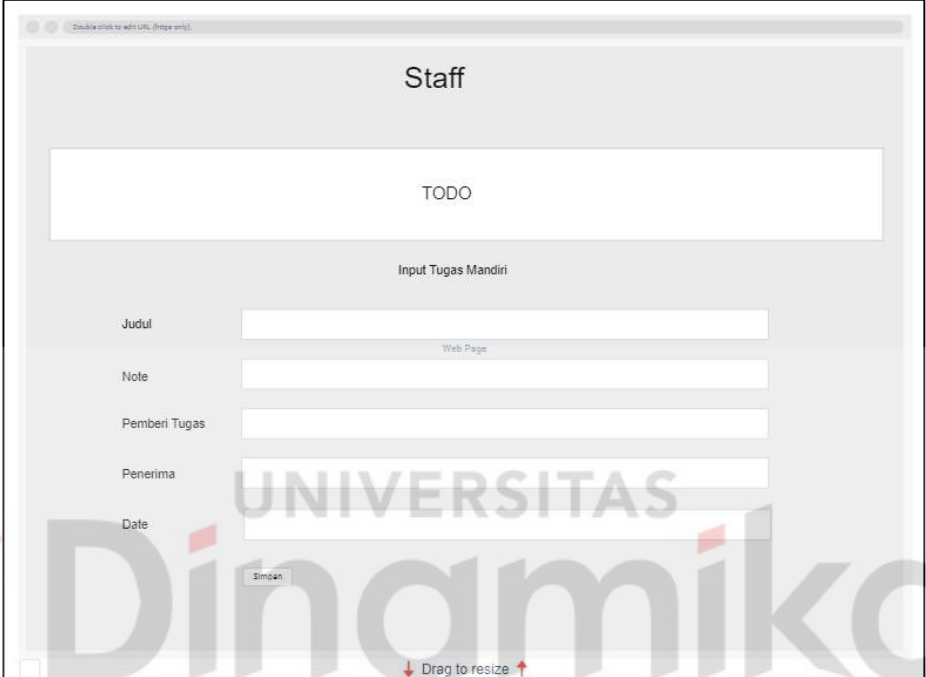
Halaman ini digunakan untuk menampilkan tugas yang akan dikerjakan oleh karyawan Eselon 3



Gambar 4. 22 Desain IO Tabel Todo Eselon 3

**d. Halaman input todo Staff**

Halaman ini digunakan untuk informasi data tugas yang akan dikerjakan oleh Staff



The image shows a wireframe of a web form titled "Staff". The form is designed for inputting tasks. It features a "TODO" section at the top, followed by a "Input Tugas Mandiri" section. The form includes several input fields: "Judul" (Title), "Note", "Pemberi Tugas" (Task Provider), "Penerima" (Recipient), and "Date". A "Simpan" (Save) button is located at the bottom of the form. A large watermark "UNIVERSITAS Dinamika" is overlaid on the form.

Gambar 4. 23 Desain IO Form Input Tugas Staff

**e. Halaman input todo Eselon 4**

Halaman ini digunakan untuk informasi data tugas yang akan dikerjakan oleh Eselon 4

Gambar 4. 24 Desain IO Form Input Tugas Eselon 4

**f. Halaman input todo Eselon 3**

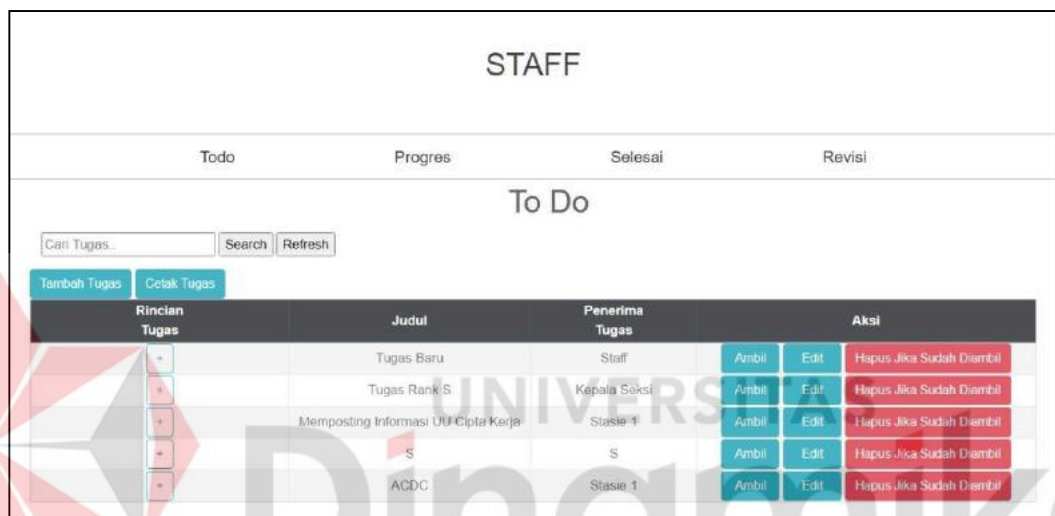
Halaman ini digunakan untuk informasi data tugas yang akan dikerjakan oleh Eselon 3

Gambar 4. 25 Desain IO Form Input Tugas Eselon 3

#### 4.4 Hasil dan Pembahasan

##### a. Halaman Todo Staff

Halaman To-do pada bagian Staff digunakan untuk menampilkan tugas yang harus diambil oleh bagian Staff, yang telah diberi oleh bagian eselon 4. Pada tabel tersebut menampilkan judul, note, pemberi tugas, penerima tugas, tanggal. Juga dapat melakukan memberi tugas secara mandiri yang dilakukan oleh Staff.



Gambar 4. 26 Desain Todo Staff

Tabel 4. 23 Fungsi objek tampilan Todo Staff

Nama Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
tbTodoStaff	Table	Untuk menampilkan data tugas yang perlu dikerjakan Staff
Field	Text	Untuk memasukan data untuk pencarian
btnSearch	Button	Untuk memproses pencarian
btnRefresh	Button	Untuk menyegarkan kembali hasil pencarian

btnBeriTugas	Button	Untuk berpindah ke dalam halaman inputan Beri tugas.
BtnAmbil	Button	Untuk mengambil tugas yang telah diberikan.
btnEdit	Button	Untuk berpindah ke dalam halaman inputan Beri tugas(merubah tugas yang sudah diberikan).
btnDelete	Button	Untuk menghapus tugas yang telah diberikan.

#### b. Halaman Todo Eselon 4

Halaman To-do pada bagian eselon 4 digunakan untuk menampilkan tugas yang harus diambil oleh bagian eselon 4, yang telah diberi oleh bagian eselon 3. Pada tabel tersebut menampilkan judul, note, pemberi tugas, penerima tugas, tanggal. Juga dapat melakukan memberi tugas secara mandiri yang dilakukan oleh eselon 4.

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

Gambar 4. 27 Desain Todo Eselon 4

Tabel 4. 24 Fungsi objek tampilan Todo Eselon 4

Nama Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
------------	------------	--------

tbTodoEselon4	Table	Untuk menampilkan data tugas yang perlu dikerjakan Staff
Field	Text	Untuk memasukan data untuk pencarian
btnSearch	Button	Untuk memproses pencarian
btnRefresh	Button	Untuk menyegarkan kembali hasil pencarian
btnBeriTugas	Button	Untuk berpindah ke dalam halaman inputan Beri tugas.
BtnAmbil	Button	Untuk mengambil tugas yang telah diberikan.
btnEdit	Button	Untuk berpindah ke dalam halaman inputan Beri tugas(merubah tugas yang sudah diberikan).
btnDelete	Button	Untuk menghapus tugas yang telah diberikan.

### c. Halaman Todo Esleon 3

Halaman To-do pada bagian eselon 3 digunakan untuk menampilkan tugas yang harus diambil oleh bagian eselon 3, yang telah diberi oleh bagian eselon 2. Pada tabel tersebut menampilkan judul, note, pemberi tugas, penerima tugas, tanggal. Juga dapat melakukan memberi tugas secara mandiri yang dilakukan oleh eselon 3.

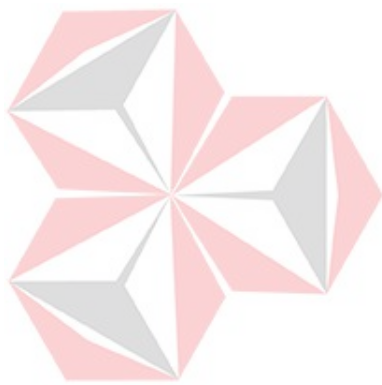
ESELON 3				
Home	To Do	Progres	Selesai	Hasil
To Do				
Tambah Tugas	Ceklist Tugas			
Rincian Tugas	Judul	Penerima Tugas	Aksi	
<input type="checkbox"/>	Membuat catatan daftar hacker yang menyerang situs kominfo	Kepala Seksi	Ambil	Hapus Jika Sudah Diambil
<input type="checkbox"/>	Membuat laporan	Kepala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

Gambar 4. 28 Desain Todo Eselon 3

Tabel 4. 25 Fungsi objek tampilan Todo Eselon 3

Nama Obyek	Tipe Obyek	Fungsi
tbTodoEselon3	Table	Untuk menampilkan data tugas yang perlu dikerjakan Staff
Field	Text	Untuk memasukan data untuk pencarian
btnSearch	Button	Untuk memproses pencarian
btnRefresh	Button	Untuk menyegarkan kembali hasil pencarian
btnBeriTugas	Button	Untuk berpindah ke dalam halaman inputan Beri tugas.
BtnAmbil	Button	Untuk mengambil tugas yang telah diberikan oleh.
btnEdit	Button	Untuk berpindah ke dalam halaman inputan Beri tugas(merubah tugas yang sudah diberikan).

btnDelete	Button	Untuk menghapus tugas yang telah diberikan.
-----------	--------	---



UNIVERSITAS  
**Dinamika**



## BAB V PENUTUP

### 5.1 Kesimpulan

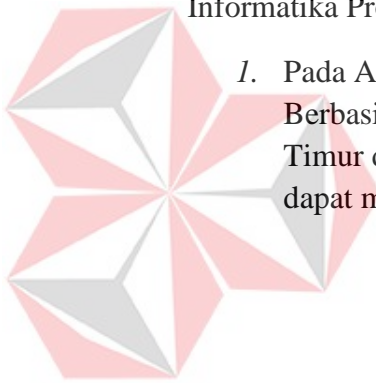
Dari pengujian yang telah dilakukan pada Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Tugas Mandiri Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur ini, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Aplikasi dapat digunakan untuk memberikan tugas secara mandiri kepada user.
2. Aplikasi dapat digunakan untuk mengelola data karyawan
3. Aplikasi dapat memberikan laporan yang isinya hasil dari pemberian tugas mandiri

### 5.2 Saran

Saran yang akan diberikan untuk Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Tugas Mandiri Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur ini adalah sebagai berikut :

1. Pada Aplikasi Rancang Bangun Aplikasi Pemberian Tugas Mandiri Berbasis Website Pada Dinas Komunikasi dan Informatika Provinsi Jawa Timur diterapkannya pada platform *mobile* agar jika ada tugas masuk dapat menampilkan notifikasi pada platform mobile.



UNIVERSITAS  
Dinamika

## DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, D. (n.d.). *Pengertian Website Secara Lengkap*. Retrieved from idwebhist: <https://idwebhost.com/blog/pengertian-website-secara-lengkap/>
- dosenpendidikan. (2020, 12 28). *Observasi*. Retrieved from Dosen Pendidikan: <https://www.dosenpendidikan.co.id/observasi/>
- Hadi, D. A. (n.d.). *Bootstrap Part 1 : Pengertian Dan Cara Menggunakan Bootstrap*. Retrieved from Malasngoding: <https://www.malasngoding.com/pengertian-dan-cara-menggunakan-bootstrap/>
- Jho. (2020, November 13). *Mengapa Memilih Framework Laravel? Berikut Fitur & Kelebihan*. Retrieved from Jogjahost: <https://www.jogjahost.co.id/blog/laravel-adalah/>
- Mariana. (2018, Juli 1). *CDM & PDM*. Retrieved from Maria39blog: <https://maria39blog.wordpress.com/2018/07/01/cdm-pdm/>
- Prayudita, R. (2018, Juli 15). *Metode Waterfall*. Retrieved from materikuliahif-unpas: <http://www.materikuliahif-unpas.com/2018/07/metode-waterfall.html>
- Rizky, D. (2019, Januari 15). *Apa itu SDLC Waterfall*. Retrieved from Medium: <https://medium.com/dot-intern/sdlc-metode-waterfall-5ae2071f161d>
- Santoso, O. A. (2016, Februari 18). *Pengertian Website dan Contohnya*. Retrieved from Olivia Agnes Santoso: <https://oliviaagnez.wordpress.com/2016/02/18/pengertian-website-dan-contohnya/>
- Wardana, H. (2019, April 23). *APA ITU FRAMEWORK ?? DAN KENAPA HARUS PAKAI FRAMEWORK ??* Retrieved from Laboratorium Dasar Komputasi: <http://labdas.si.fti.unand.ac.id/2019/04/23/apa-itu-framework-dan-kenapa-harus-pakai-framework/>
- Y. K. (2019, Juli 24). *Pengertian MySQL, Fungsi, dan Cara Kerjanya (Lengkap)*. Retrieved from Niagahoster: <https://www.niagahoster.co.id/blog/mysql-adalah/>