



**RANCANG BANGUN WEBSITE ABSENSI KARYAWAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE***

KERJA PRAKTIK



Program Studi

S1 Sistem Informasi

UNIVERSITAS
Dinamika

Oleh:

ADAMAS RELIAN SUBAGYA

18410100159

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

UNIVERSITAS DINAMIKA

2025

**RANCANG BANGUN WEBSITE ABSENSI KARYAWAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE***

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Program Sarjana



Disusun Oleh :

Nama : ADAMAS RELIAN SUBAGYA

NIM : 18410100159

Program : S1 (Strata Satu)

Jurusan : Sistem Informasi

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

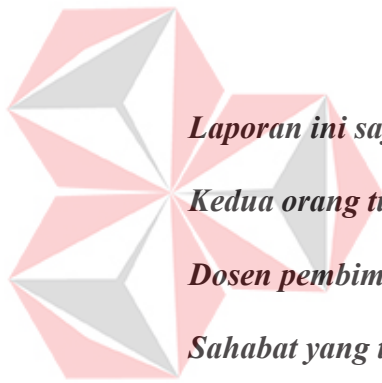
UNIVERSITAS DINAMIKA

2025



UNIVERSITAS
Dinamika

“Belajar dari perjalanan, tumbuh dalam pengabdian.”



Laporan ini saya persembahkan kepada:

Kedua orang tua saya yang selalu menjadi sumber doa dan dukungan moral,

Dosen pembimbing saya atas bimbingan dan kesabaran yang luar biasa,

Sahabat yang turut memberi semangat selama proses penyusunan,

Serta semua pihak yang telah memberikan dukungan, baik secara langsung maupun tidak langsung, dalam penyelesaian laporan ini.

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN WEBSITE ABSENSI KARYAWAN DENGAN MENGGUNAKAN METODE *PROTOTYPE*

Laporan Kerja Praktik oleh

Adamas relian subagya

NIM : 18410100159

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 8 Agustus 2025



Dosen Pembimbing,

Digitally signed
by Slamet A.
Date:
2025.08.14
13:53:40
+07'00'

Slamet, M.T., CCNA.
NIDN. 0701127503.

Penyelia,

Bambang Trimono S.H.
Staff IT Semen Indonesia

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi

Digitally signed by
Endra Rahmawati
Date: 2025.08.15
10:50:31 +07'00'

Endra Rahmawati, M.Kom.
NIDN. 0712108701



UNIVERSITAS
Dinamika

**PERNYATAAN
PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Sebagai mahasiswa Universitas Dinamika, Saya :

Nama : **Adamas Relian Subagya**
NIM : **18410100159**
Program Studi : **SI Sistem Informasi**
Fakultas : **Fakultas Teknologi dan Informatika**
Jenis Karya : **Laporan Kerja Praktik**
Judul Karya : **RANCANG BANGUN WEBSITE ABSENSI KARYAWAN
DENGAN MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

1. Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan, Teknologi dan Seni, Saya menyetujui memberikan kepada **Universitas Dinamika** Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas seluruh isi/sebagian karya ilmiah Saya tersebut diatas 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 diatas adalah hasil karya asli Saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan, karya, atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini semata-mata hanya sebagai rujukan yang dicantumkan dalam Daftar Pustaka Saya.
3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiasi 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 sebenar-benarnya.

Surabaya, 08 Agustus 2025



Adamas Relian Subagya
NIM : 18410100159

ABSTRAK

Dengan adanya sistem absensi berbasis website ini, diharapkan proses administrasi kehadiran karyawan di PT. Semen Indonesia dapat berjalan lebih efektif, efisien, dan terintegrasi, serta mampu meningkatkan kualitas pelayanan internal perusahaan. Proses pengembangan dilakukan melalui tahapan observasi, wawancara, analisis kebutuhan, dan perancangan sistem yang meliputi pembuatan Data Flow Diagram (DFD), struktur basis data, serta desain antarmuka pengguna. Sistem ini dirancang untuk mendukung tiga jenis pengguna utama, yaitu pegawai, admin, dan atasan, dengan masing-masing memiliki hak akses dan fungsi yang berbeda. Hasil dari uji coba sistem menunjukkan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik dan memberikan kemudahan dalam proses absensi serta manajemen data karyawan secara digital. Sistem absensi manual dan keterbatasan fitur pada aplikasi “E-procurement” yang sebelumnya digunakan menimbulkan berbagai permasalahan, antara lain tidak tersedianya fitur check-in dan check-out yang efisien, tidak adanya fasilitas untuk pengisian CV karyawan, serta tampilan antarmuka (UI/UX) yang kurang optimal. Oleh karena itu, solusi yang diajukan adalah membangun sistem baru yang dirancang khusus untuk kebutuhan internal perusahaan.

Kata Kunci: Aplikasi web, Absensi, Pegawai, *Website*.

KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur bagi Allah SWT yang Maha pengasih lagi Maha Penyayang yang telah memberikan nikmat kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan laporan Kerja Praktik (KP) dengan judul “Rancang Bangun absensi karyawan PT. Semen Indonesia berbasis *Website* dengan metode *prototype*” dengan lancar tanpa ada hambatan yang berarti. Penulis menyusun laporan ini berdasarkan hasil Kerja Praktik di PT. Semen Indonesia dengan tujuan agar diterima sebagai syarat kelulusan Mata Kuliah Kerja Praktik Program Studi S1 Sistem Informasi Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Selama penyusunan laporan Kerja Praktik ini penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini diantaranya :

1. Orang tua yang selalu memberikan dukungan dan motivasi kepada penulis.
2. Ibu Endra Rahmawati, M.Kom, selaku Ketua Program Studi S1 Sistem Informasi yang telah memberikan arahan selama pelaksanaan dan pelaporan kerja praktik.
3. Bapak Slamet, M.T., selaku dosen pembimbing yang telah memberikan dukungan berupa motivasi, saran dan wawasan bagi penulis selama pelaksanaan kerja praktik dan pembuatan laporan kerja praktik.
4. Bapak Bambang Trimono, selaku kasi pelayanan dan penyelia penulis yang telah memberikan izin selama pelaksanaan kerja praktik sekaligus arahan selama kerja praktik.

Penulis sadar dalam penyelesaian laporan ini banyak kesalahan meski telah

disusun dengan maksimal, baik dalam penulisan, tata bahasa ataupun tanda baca. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritik dan saran dari pembaca yang dapat membangun penulisan menjadi lebih baik.

Akhir kata, semoga laporan ini dapat memberi banyak manfaat untuk para pembaca sekalian.

Gresik, Agustus 2025

Penulis



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Perumusan Masalah.....	2
1.3 Pembatasan Masalah.....	3
1.4 Tujuan.....	3
1.5 Manfaat.....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Gambaran Umum PT. Semen Indonesia	4
2.2 Foto Kantor Semen Indonesia Gresik.....	4
2.3 Visi dan Misi PT. Semen Indonesia	5
2.4 Visi.....	5
2.5 Misi.....	5
2.6 Struktur Organisasi Perusahaan PT. Semen Indonesia (SIG).....	5
2.7 Rincian Diagram Struktur Organisasi.....	6
BAB III LANDASAN TEORI	9
3.1 Aplikasi.....	9

3.2	Website	10
3.3	Database.....	11
3.4	MySQL	11
3.5	CSS	12
3.6	PHP	12
3.7	DFD (Data Flow Digram).....	13
BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTIK		15
4.1	Analysis	15
4.2	Document Flowchart Absensi Pegawai.....	16
4.3	Identifikasi Masalah	18
4.4	Analisis Kebutuhan	18
4.5	Design.....	23
4.5.1	Data Flow Diagram.....	23
4.5.2	Struktur Tabel	24
4.5.3	Desain Input dan Output	28
4.6	Perangkat Keras dan Lunak Pendukung	35
4.6.1	Perangkat Lunak Pendukung	35
4.6.2	Perangkat Keras Pendukung	35
4.7	Pengoperasian Program	36
4.8	Uji Coba Perangkat Lunak	40
4.9	Uji Coba Halaman Login Admin dan Karyawan	40
4.10	Uji Coba Absensi karyawan	42
BAB V KESIMPULAN		43
5.1.	Kesimpulan	43

5.2. Saran	43
DAFTAR PUSTAKA.....	44
LAMPIRAN	45



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 4. 1 Kebutuhan Pengguna.....	18
Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional.....	19
Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional keseluruhan	20
Tabel 4. 4 Fungsi menambahkan data karyawan	21
Tabel 4. 5 Fungsi Menampilkan Hasil Pengiriman Berkas.....	22
Tabel 4. 6 Fungsi check-out karyawan.....	22
Tabel 4. 7 Tabel karyawan	25
Tabel 4. 8 Tabel absen.....	25
Tabel 4. 9 Tabel jabatan	26
Tabel 4. 10 Tabel keterangan	26
Tabel 4. 11 Tabel Jam masuk	27
Tabel 4. 12 Tabel jam keluar.....	27
Tabel 4. 13 Tabel CV	28
Tabel 4. 14 Uji Coba Halaman Login Admin dan karyawan	41
Tabel 4. 15 Uji Coba Halaman Login Admin dan karyawan	42

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2. 1 Kantor Semen Indonesia.....	4
Gambar 2. 2 Struktur organisasi.	6
Gambar 3. 1 Simbol Eksternal Entity	13
Gambar 3. 2 Simbol Data Flow	13
Gambar 3. 3 Simbol Process	14
Gambar 3. 4 Simbol Data Store.....	14
Gambar 4. 1 Document Flowchart absensi pegawai	17
Gambar 4. 2 Data flow diagram	24
Gambar 4. 3 Desain Dashboard.....	29
Gambar 4. 4 Desain Login admin.....	30
Gambar 4. 5 Desain tampilan utama admin	30
Gambar 4. 6 Desain Tampilan Kategori Tata Tertib admin.....	31
Gambar 4. 7 Desain Input Form Tambah Data karyawan.....	32
Gambar 4. 8 Desain Tampilan Data absen	32
Gambar 4. 9 Desain Input Form Tambah Data	33
Gambar 4. 10 Desain Tampilan data karyawan.....	33
Gambar 4. 11 Desain ubah jam masuk	34
Gambar 4. 12 Desain Tampilan ubah jam keluar	34
Gambar 4. 13 Desain ubah data karyawan	35
Gambar 4. 14 Halaman Login Admin	36
Gambar 4. 15 Halaman Login Karyawan.....	37
Gambar 4. 16 Halaman Dashboard Admin	37

Gambar 4. 17 Halaman dashboard karyawan.....	38
Gambar 4. 18 Halaman input keterangan karyawan.....	39
Gambar 4. 19 Halaman input keterangan karyawan.....	39
Gambar 4. 20 Halaman Edit karyawan.....	40



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Form KP-3 Surat Balasan Instansi.....	45
Lampiran 2 Form KP 5 Acuan Kerja	46
Lampiran 3 Form KP 5 Kartu Bimbingan KP.....	47
Lampiran 4 From KP 5 Garis Besar Rencana Kerja Mingguan.....	48
Lampiran 5 Form KP 5 Log Harian	49
Lampiran 6 Form KP 7 Kehadiran KP.....	50
Lampiran 7 Biodata mahasiswa.....	51



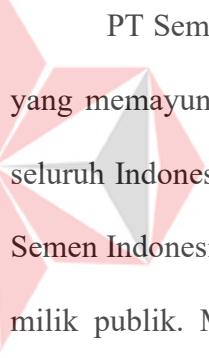
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. sebelumnya bernama PT Semen Gresik (Persero) Tbk. diresmikan di Gresik pada tanggal 7 Agustus 1957, merupakan perusahaan BUMN persemenan yang menjadi penopang pembangunan nasional sejak masa kemerdekaan hingga saat ini. Pada tahun 1991, Perseroan mencatatkan diri sebagai perusahaan BUMN pertama yang go public di Bursa Efek Indonesia (BEI) dengan kode emiten “SMGR”.



PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. merupakan strategic holding company yang memayungi anak usaha dibidang produsen semen, non-semen, dan jasa di seluruh Indonesia. Sebagai Badan Usaha Milik Negara (BUMN), porsi saham PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. saat ini, 51,01% milik Pemerintah RI dan 48,99% milik publik. Menguasai pangsa pasar nasional dan jangkauan pasar regional, Perseroan berupaya menjadi perusahaan penyedia solusi bahan bangunan terdepan di regional dengan menyediakan berbagai produk dan layanan yang lengkap dan berkualitas.

Perkembangan arah bisnis serta menjawab tantangan yang dihadapi perseroan ke depan, pada tanggal 11 Februari 2020 Perseroan berganti logo menjadi SIG. Perubahan logo dilakukan untuk mengubah brand positioning dan menegaskan kembali visi, misi dan nilai baru agar dapat mewakili layanan atau produk Perseroan yang semakin berkembang.

SIG adalah semangat baru perseroan yang bertindak beda dan selalu melebihi jangkauan (Go Beyond Next), yang hadir menjadi solusi kebutuhan konsumen dan pembangunan nasional. SIG berkomitmen menjadi bagian dari penciptaan sustainable living, yang bertanggung jawab secara sosial dan lingkungan untuk meningkatkan kualitas kehidupan di masa mendatang, serta terus menjadi BUMN kebanggaan Bangsa Indonesia. PT. Semen Indonesia Group (SIG) memiliki website yang dapat diakses secara umum oleh semua orang, yaitu Profile Perusahaan Semen Indonesia Group (SIG) yang berisi profil perusahaan hingga berita dan artikel. Adapun PT. Semen Indonesia memiliki website terpisah untuk absensi karyawan yang bernama “E-procurement”.

Namun karyawan yang menggunakan website “E-procurement” masih perlu ditingkatkan tentang penambahan fitur seperti check-in dan check-out, update pengalaman pada saat kerja di perusahaan dan tampilan UI/UX nya.

Berdasarkan permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah sistem yang terkomputerisasi berupa aplikasi sistem absensi karyawan berbasis *website* menggunakan metode *prototype* yang mana website ini dibuat untuk membantu karyawan dalam absensi agar karyawan dapat mencoba dengan desain dan fitur baru.

1.2 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijabarkan diatas , maka dapat di rumuskan sebagaimana merancang dan membangun aplikasi absensi pegawai berbasis *website*.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan perumusan masalah di atas, dapat disusun

Batasan masalah sebagai berikut:

1. Sistem hanya menggunakan Platform berbasis website
2. Aplikasi hanya bisa melakukan check-in check-out, surat izin tidak masuk kerja, profil karyawan, dan edit CV.
3. Aplikasi yang dibuat berbasis *website*

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai dalam kerja praktik ini yaitu Berdasarkan latar belakang dan perumusan masalah maka tujuan dari kerja praktik ini adalah merancang dan membangun aplikasi serta mendesain ulang UI/UX absensi pegawai *website* dengan metode *prototype*.

1.5 Manfaat

Dari perancangan aplikasi ini diharapkan dapat memberikan manfaat, yaitu:

1. Memudahkan karyawan untuk menggunakan website E-procurement.
2. Karyawan dapat dengan mudah melihat track absensi.
3. Mengoptimalkan website.

Dengan dibuatnya aplikasi ini, diharapkan dapat mempermudah karyawan dalam absensi, surat keterangan tidak masuk kerja dan update CV.

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAN

2.1 Gambaran Umum PT. Semen Indonesia

PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. merupakan strategic holding company yang memayungi anak usaha dibidang produsen semen, non-semen, dan jasa di seluruh Indonesia. Sebagai Badan Usaha Milik Negara (BUMN), porsi saham PT Semen Indonesia (Persero) Tbk. saat ini, 51,01% milik Pemerintah RI dan 48,99% milik publik. Menguasai pangsa pasar nasional dan jangkauan pasar regional, Perseroan berupaya menjadi perusahaan penyedia solusi bahan bangunan terdepan di regional dengan menyediakan berbagai produk dan layanan yang lengkap dan berkualitas.

2.2 Foto Kantor Semen Indonesia Gresik



Gambar 2. 1 Kantor Semen Indonesia

2.3 Visi dan Misi PT. Semen Indonesia

Dalam perkembangan usahanya, setiap instansi harus memiliki visi dan misi yang dijadikan pedoman bagi suatu instansi dalam melakukan kegiatan agar dapat berjalan dengan baik sesuai pedoman yang ada. Visi dari perusahaan PT.Semen Indonesia tersebut adalah : Menjadi Perusahaan Penyedia Solusi Bahan Bangunan Terbesar di Regional.

2.4 Misi

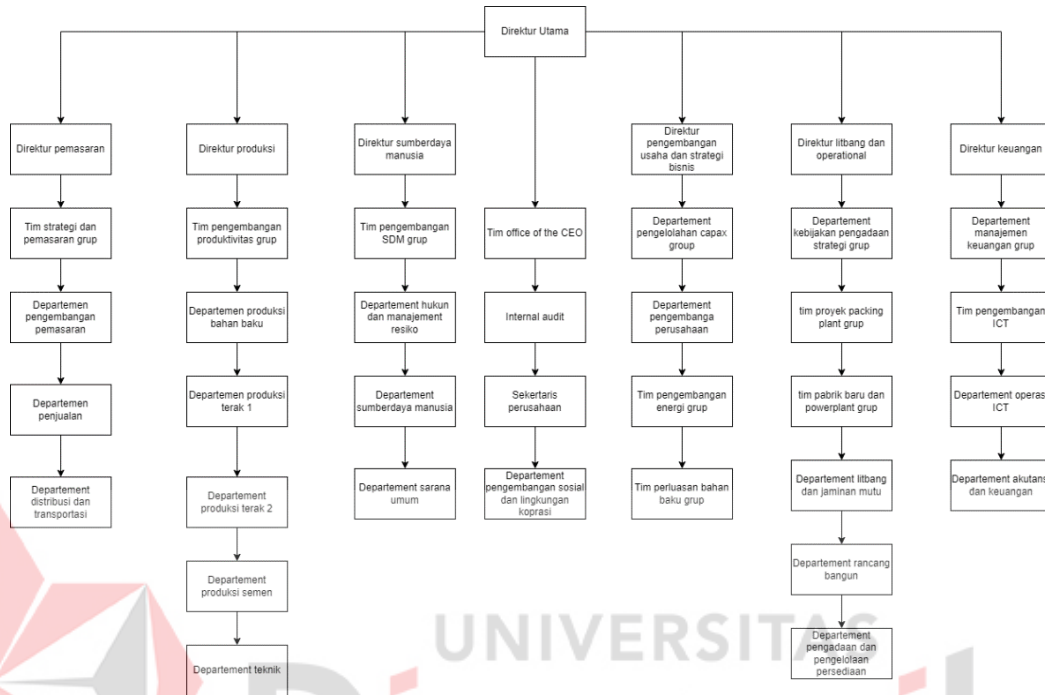
Misi dari perusahaan PT.Semen Indonesia tersebut adalah :

1. Berorientasi pada kepuasan pelanggan dalam setiap inisiatif bisnis.
2. Menerapkan standard terbaik untuk menjamin kualitas.
3. Fokus menciptakan perlindungan lingkungan dan tanggung jawab sosial yang berkelanjutan.
4. Memberikan nilai tambah terbaik untuk seluruh pemangku kepentingan (stakeholders).
5. Menjadikan sumber daya manusia sebagai pusat pengembangan perusahaan.

2.5 Struktur Organisasi Perusahaan PT. Semen Indonesia (SIG)

Untuk mencapai tujuan perusahaan yang telah ditetapkan diperlukan adanya pembagian tugas, tanggung jawab dan wewenang sesuai dengan kemampuan masing-masing anggota. Oleh karenanya dalam penyempurnaan organisasi PT.Semen Indonesia (SIG) melakukan restrukturisasi organisasi secara bertahap untuk menghasilkan kegiatan organisasi yang fleksibel dan dinamis sehingga mampu menghadapi dan menyesuaikan dengan situasi dan kondisi yang selalu berubah. Struktur organisasi adalah suatu kerangka atau alur yang

mengidentifikasi hubungan antara jabatan-jabatan itu sendiri maupun antara bidang kerja yang satu dengan yang lain, sehingga kedudukan, wewenang dan tanggung jawab masing-masing pihak lebih jelas.



Gambar 2. 2 Struktur organisasi

1. Direktur Utama

Direktur utama merangkap sebagai sub direktur yang di antaranya Direktur pemasaran, produksi, sumber daya manusia, pengembangan usaha dan strategi bisnis, litbang dan operasional, dan keuangan. Dan memegang departemen karyawan yang diantaranya :

1. Tim office of the CEO
2. Internal audit
3. Sekertaris perusahaan
4. Departement pengembangan sosial dan lingkungan koprasi

2. Direktur Pemasaran

Direktur pemasaran memegang departement karyawan yang diantaranya :

1. Tim strategi dan pemasaran grup
2. Departement pengembangan pemasaran
3. Departement penjualan
4. Departement distribusi dan transportasi

3. Direktur Produksi

Direktur produksi memegang departement karyawan yang diantaranya :

1. Tim pengembangan produktivitas grup
2. Departement produksi bahan baku
3. Departement produksi terak 1
4. Departement produksi terak 2
5. Departement produksi semen
6. Departement teknik

4. Direktur Sumber Daya Manusia

Direktur sumber daya manusia memegang departement karyawan yang diantaranya:

1. Tim pengembanga SDM grup
2. Departement hukum dan management resiko
3. Departement SDM
4. Departement sarana umum

5. Direktur Pengembangan Usaha dan Strategi Bisnis

Direktur pengembangan usaha dan strategi bisnis memegang departement karyawan yang diantaranya :

1. Departement pengelolaan capax grup
2. Departement pengembangan perusahaan
3. Tim pengembangan energi grup
4. Tim perluasan bahan baku grup

6. Direktur Litbang dan Operasional

Direktur litbang dan operasional memegang departement karyawan yang diantaranya :

1. Departement kebijakan pengadaan strategi grup
2. Tim proyek packing plan grup
3. Tim pabrik baru dan power plant grup
4. Departement litbang dan jaminan mutu
5. Departement rancang bangun
6. Departement pengadaan dan pengelolaan persediaan

7. Direktur Keuangan

Direktur keuangan memegang departement karyawan yang diantaranya :

1. Departement manajemen keuangan grup
2. Tim pengembangan ICT
3. Departement operasi ICT
4. Departement akuntansi dan keuangan

BAB III

LANDASAN TEORI

Dalam merancang dan membangun aplikasi ini, memerlukan sebuah teori-teori untuk membantu dalam menyelesaikan penelitian ini dan sistem yang dibuat. Pada bab ini akan menjelaskan Teori yang akan digunakan untuk rancangan atau membuat sistem agar menjadi sebuah buku yang terancang secara harfiah & logis. Agar terhindar dari penjiplakan maka patut dijelaskan tentang perbedaan laporan ini dengan laporan yang sudah ada namun berbeda teorinya.

3.1 Aplikasi

Aplikasi adalah suatu program yang telah siap untuk digunakan yang dibuat untuk melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna jasa aplikasi. Aplikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia juga dapat diartikan, “Aplikasi adalah penerapan dari rancangan sistem untuk mengolah data yang menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu” (Juansyah, 2015).

Berdasarkan beberapa pengertian diatas maka aplikasi dapat diartikan sebagai hasil dari rancangan sistem yang dapat digunakan untuk melakukan proses pengolahan data dan dapat melaksanakan suatu fungsi bagi pengguna aplikasi, Aplikasi dapat digolongkan ke dalam beberapa kelas, yaitu :

1. Perangkat Lunak Perusahaan

Perangkat lunak perusahaan merupakan aplikasi yang digunakan untuk mengorganisir karyawan.

2. Perangkat Lunak Infrastruktur Perusahaan

Aplikasi yang dibuat untuk membantu perangkat lunak perusahaan.

3. Perangkat Lunak Informasi Kerja

Aplikasi yang dipakai untuk mengolah informasi yang umumnya digunakan untuk mengerjakan tugas – tugas individu pada departemen.

4. Perangkat Lunak Media dan Hiburan

Perangkat Lunak Media dan Hiburan adalah aplikasi yang menunjukkan kebutuhan individu ataupun grup untuk menikmati konten hiburan digital.

5. Perangkat Lunak Pendidikan

Aplikasi yang cenderung sama dengan perangkat lunak media dan hiburan dengan tampilan konten yang lebih ditujukan untuk pendidikan.

6. Perangkat Lunak Pengembangan Media

Aplikasi yang digunakan untuk menunjukkan kebutuhan individu untuk menghasilkan media cetak dan sering digunakan pada bidang komersial atau pendidikan.

7. Perangkat Lunak Pengembangan Produk

Aplikasi yang biasanya digunakan untuk mengembangkan produk *hardware* dan *software*.

3.2 Website

Website adalah kumpulan dari halaman – halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, suara, animasi, atau gabungan dari semuanya baik *website* yang bersifat statis maupun yang bersifat dinamis, yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang dihubungkan dengan jaringan – jaringan halaman. Hubungan antara satu halaman *web* dengan halaman *web* yang lainnya disebut *hyperlink*, sedangkan teks yang dijadikan media penghubung disebut *hypertext* (Batubara, 2012).

Pengelompokan *website* berdasarkan sifatnya ada dua, antara lain :

1. Website Dinamis

Merupakan *website* yang menyediakan informasi yang selalu berubah – ubah atau bersifat dua arah dari pemilik *website* dan pengunjung *website*.

2. Website Statis

Merupakan *website* yang menyediakan informasi yang sangat jarang berubah atau bersifat satu arah dari pemilik *website*.

3.3 Database

Database adalah kumpulan data yang terkait. Tujuannya untuk memudahkan dalam mengakses data sehingga data dengan mudah untuk ditambah, dihapus, di baca. Yang berada dalam sebuah *database* adalah sekumpulan tabel atau objek lain (indeks, *view*, dan lain – lain) (Kadir, 2008).

3.4 MySQL

MySQL adalah salah satu *software database* kelas dunia yang sangat sesuai bila dipadukan dengan bahasa pemrograman PHP. MySQL menggunakan bahasa standar yang biasa digunakan untuk manipulasi *database* yaitu bahasa SQL (*Structure Query Language*). MySQL bersifat gratis dan *open source* yang tersedia di banyak platform, MySQL juga merupakan tipe data relasional yang berarti MySQL menyimpan datanya dalam bentuk tabel – tabel yang saling berhubungan (Saputra, 2012).

MySQL digunakan oleh banyak programmer karena beberapa alasan, antara lain :

1. Bersifat open source

2. Memiliki performance dan reliable
3. Menggunakan bahasa SQL
4. Pemrosesan database nya cepat dan stabil

3.5 CSS

CSS singkatan dari *Cascading Style* yang merupakan salah satu pemrograman wajib disamping html dalam pembuatan *website*. CSS merupakan bahasa pemrograman web yang didesain untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga terlihat lebih terstruktur dan rapih. Tujuan dari CSS adalah untuk memisahkan konten utama dengan tampilan dokumen lainnya (html dan sejenisnya) dan untuk mempercepat pembuatan halaman web.

CSS saat ini dikembangkan oleh *World Wide Web Consortium* atau yang lebih dikenal dengan istilah W3C, sehingga CSS menjadi bahasa standar dalam pembuatan web (Saputra, 2012).

3.6 PHP

PHP singkatan dari Hypertext Preprocessor, yang merupakan bahasa berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses di server. Hasil dari proses skrip tersebut akan disampaikan kepada klien menggunakan browser. PHP dirancang untuk membentuk web dinamis (Kadir, 2009).

Menurut Edy Winarni ST, Ali Zaki, SmitDev Community (2011) PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang sangat cocok untuk pengembangan web, PHP juga merupakan bahasa pemrograman web berbasis server yang mampu memarsing kode PHP dari kode web sehingga menghasilkan tampilan *website* yang dinamis.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman yang ditempatkan dan diproses di dalam server dan digunakan untuk mengembangkan sebuah *website* dinamis.

3.7 DFD (Data Flow Diagram)

DFD (*Data Flow Diagram*) adalah proses mengidentifikasi berbagai proses, menghubungkannya dengan arus data untuk menampilkan hubungan, menganalisa entitas yang menyediakan *input* dan menerima *output* serta menambahkan penyimpanan data jika diperlukan (Laila & Wahyuni, 2011).

DFD fokus pada aliran data dari dan ke dalam sistem serta memproses data tersebut. Simbol – simbol dasar dalam DFD antara lain:

1. *Eksternal Entity*

Suatu *eksternal entity* merupakan orang, kelompok, atau sistem lain di luar sistem yang dibuat dapat menerima atau memberikan informasi atau data ke dalam sistem yang dibuat.



Gambar 3. 1 Simbol Eksternal Entity

2. *Data Flow*

Data Flow atau aliran data digambarkan dengan tanda panah yang menunjukkan arus data yang menghubungkan dua proses atau entitas dengan proses.



Gambar 3. 2 Simbol Data Flow

3. *Process*

Proses dimana beberapa tindakan atau sekelompok tindakan dijalankan.



Gambar 3. 3 Simbol Process

4. *Data Store*

Data Store digunakan untuk melambangkan proses penyimpanan data.



Gambar 3. 4 Simbol Data Store



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI KERJA PRAKTIK

Kerja praktik dilakukan Gedung wisma ahmad yani dalam waktu satu bulan. Selama proses kerja praktik, tugas yang diberikan penyelia disesuaikan dengan topik kerja praktik yang diambil terkait dengan aplikasi absensi pegawai berbasis *website* menggunakan metode *prototype*. Selain itu, dilakukan analisis untuk memahami alur proses bisnis yang dijalankan Karyawan terkait dengan proses website E-procurement untuk pengelolaan absensi karyawan.

Tahapan yang digunakan untuk melakukan analisis dan perancangan aplikasi pengelolaan absensi karyawan berbasis *website* menggunakan metode *prototype* pada Karyawan semen indonesia menggunakan metode yang disesuaikan dengan *System Development Life Cycle* (SDLC).

4.1 Analysis

Analysis adalah langkah pertama yang dilakukan untuk membangun sebuah aplikasi. Proses dasar yang dilakukan adalah melakukan survei, observasi, dan wawancara pada Departement IT untuk dapat mengetahui proses bisnis yang ada. Tahap ini merupakan tahap awal dalam pembuatan aplikasi dimulai dari tahap perencanaan yang membahas mengenai proses pengumpulan informasi berupa data-data hasil dari wawancara, observasi, analisis masalah.

A. Wawancara

Pada tahap ini peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Bambang trimono S.H selaku Divisi Departement IT yang dilakukan pada bulan Februari

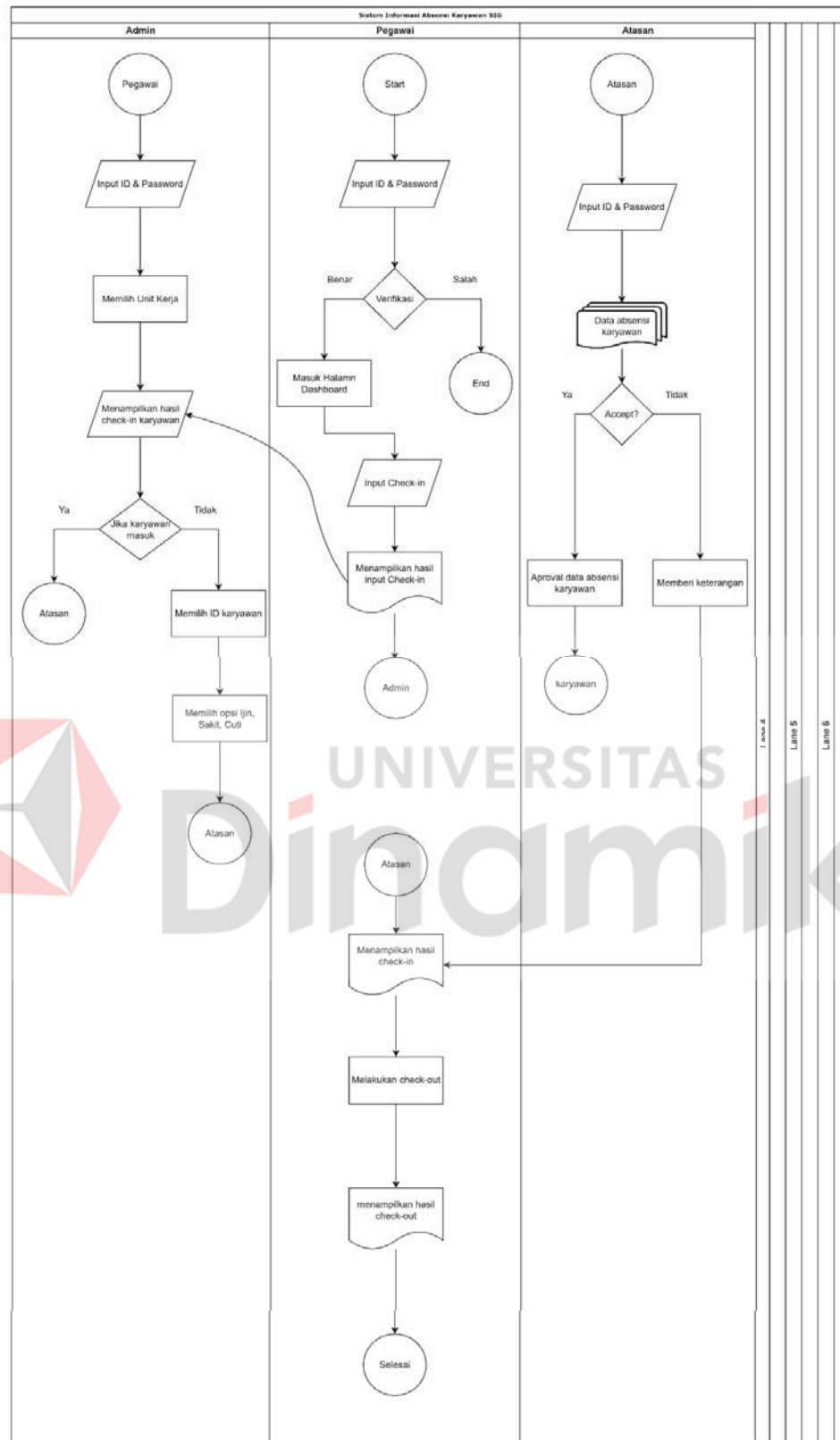
tanggal 05-10 Agustus 2022 untuk memperoleh informasi mengenai objek penelitian dan berbagai kebutuhan user yang akan menggunakan aplikasi Absensi karyawan berbasis *website* menggunakan metode *prototype*.

B. Observasi

Pada tahap ini peneliti melakukan observasi pada pada bulan bulan Februari tanggal 08 Agustus 2022 di Gedung wisma ahmad yani berlangsungnya KP ,peneliti mengamati lebih jelas mengenai proses bisnisnya, mencatat berbagai kegiatan di kerja karyawan dan sistem yang sedang berjalan. Hasil dari observasi ini adalah dokumen mengenai schedule pengerjaan proyek masuk. Dari analisa yang telah dilakukan, maka didapatkan hasil bahwa website E-procurement mengalami permasalahan terutama dalam tampilan UI/UX dan Minim nya fitur dalam website tersebut.

4.2 Document Flowchart Absensi Pegawai

Document Flowchart absensi pegawai pada Gambar 4.1. Alur dokumen dimulai dari karyawan melakukan login pada aplikasi E-procurement kemudian setelah login karyawan melakukan check-in pada aplikasi tersebut sebagai tanda hadir masuk di jam kerja, lalu sebelum karyawan beranjak pulang dari kantor karyawan melakukan login kembali untuk melakukan check-out sebagai tanda bahwa karyawan telah meninggalkan kantor atau lembur.



Gambar 4. 1 Document Flowchart absensi pegawai

4.3 Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi masalah, didapatkan masalah yang dihadapi pada proses absensi pegawai karyawan PT.Semen Indonesia sebagai berikut :

1. Pegawai tidak dapat mengetahui kapan akan *check-in* dan *check-out*
2. Pegawai dapat melihat status jam masuk dan keluar saat absensi.
3. Pegawai tidak dapat mengupdate portofolio hasil dari pencapaian kinerja selama di perusahaan

4.4 Analisis Kebutuhan

A. Kebutuhan Pengguna

Tabel 4. 1 Kebutuhan Pengguna

No.	Pengguna	Tugas	Kebutuhan Pengguna
1	Admin	Dapat melakukan penerima bukti absensi pegawai	Dapat mengirim absensi pegawai
2	Atasan	Dapat menerima Laporan pegawai	-
3	pegawai	Dapat data absensi pegawai dan mengisi CV	Dapat check-in dan check out

B. Kebutuhan Fungsional

Kebutuhan fungsional menjelaskan tentang kebutuhan mengenai fungsi- fungsi yang dibutuhkan dan disesuaikan dengan kebutuhan pengguna yang dijelaskan di Tabel

4.1. Kebutuhan fungsional dapat dilihat pada Tabel 4.2.

Tabel 4. 2 Kebutuhan Fungsional

No.	Pengguna	<i>User Requirement</i>	<i>Functional Requirement</i>
1	Pegawai	Dapat melakukan input absensi pegawai	Fungsi dapat melakukan input absensi pegawai.
2	Admin	Dapat melihat data absensi pegawai	Melihat absensi yang masuk
3	Atasan	Dapat menerima data absensi pegawai	Melihat list absensi pegawai
4	Pegawai	Dapat mengisi CV per tahun	Menginput CV per tahun

Dari Tabel 4.2 maka secara keseluruhan kebutuhan fungsional yang diperlukan dapat dilihat di Tabel 4.3.

Tabel 4. 3 Kebutuhan Fungsional keseluruhan

No	Kebutuhan Fungsional	Pengguna
1	Fungsi pengiriman bukti absensi pegawai	Admin
2	Fungsi menampilkan data Absensi pegawai	Pegawai
4	Fungsi check-in dan check-out.	Pegawai
5	Fungsi mendownload data pegawai	Atasan
6	Fungsi mengisi CV	Pegawai

C. Spesifikasi Kebutuhan Fungsional

Pada spesifikasi kebutuhan fungsional menjelaskan secara detail tentang kebutuhan fungsional yang telah dijabarkan pada tabel diatas. Spesifikasi kebutuhan fungsional ini meliputi prioritas, pemicu, kondisi awal, alur normal dan alternatif, kondisi akhir, pengecualian, dan kebutuhan non-fungsional. Spesifikasi kebutuhan fungsional dapat dilihat pada Tabel 4.3 sampai dengan Tabel 4.4.

Tabel 4. 4 Fungsi menambahkan data karyawan

Nama Fungsi	Fungsi tambah data karyawan
Prioritas	<i>High</i>
Pemicu	Record Telah ditambahkan
Kondisi Awal	Input data karyawan
Alur Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Admin Memilih menu data karyawan 2. Aplikasi menampilkan halaman data karyawan 3. Admin menekan button tambah data 4. Admin memasukkan data karyawan sesuai kode department 5. Data karyawan sukses di tambahkan 6. data berhasil disimpan
Alur Alternatif	-
Kondisi Akhir	Sudah membuat data karyawan
Pengecualian	-
Kebutuhan Non	Keamanan aplikasi. Sebelum masuk ke aplikasi
- Fungsional	admin wajib mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> .

Tabel 4. 5 Fungsi Menampilkan Hasil Pengiriman Berkas

Nama Fungsi	Fungsi Check-in karyawan
Prioritas	<i>High</i>
Pemicu	Record Berhasil disimpan
Kondisi Awal	Login menggunakan akun yang sudah di daftarkan melalui admin
Alur Normal	1. Pegawai memasukan username dan password 2. Pegawai menampilkan halaman check-in dan check-out 3. Pegawai menekan tombol check-in untuk absen
Alur Alternatif	-
Kondisi Akhir	Check-in sukses
Pengecualian	Menekan tombol check-out
Kebutuhan Non Fungsional	Keamanan aplikasi. Sebelum masuk ke aplikasi pengguna wajib mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> .

Tabel 4. 6 Fungsi check-out karyawan

Nama Fungsi	Fungsi Check-out karyawan
Prioritas	<i>High</i>
Pemicu	Record Berhasil disimpan
Kondisi Awal	Login menggunakan akun yang sudah di daftarkan melalui admin

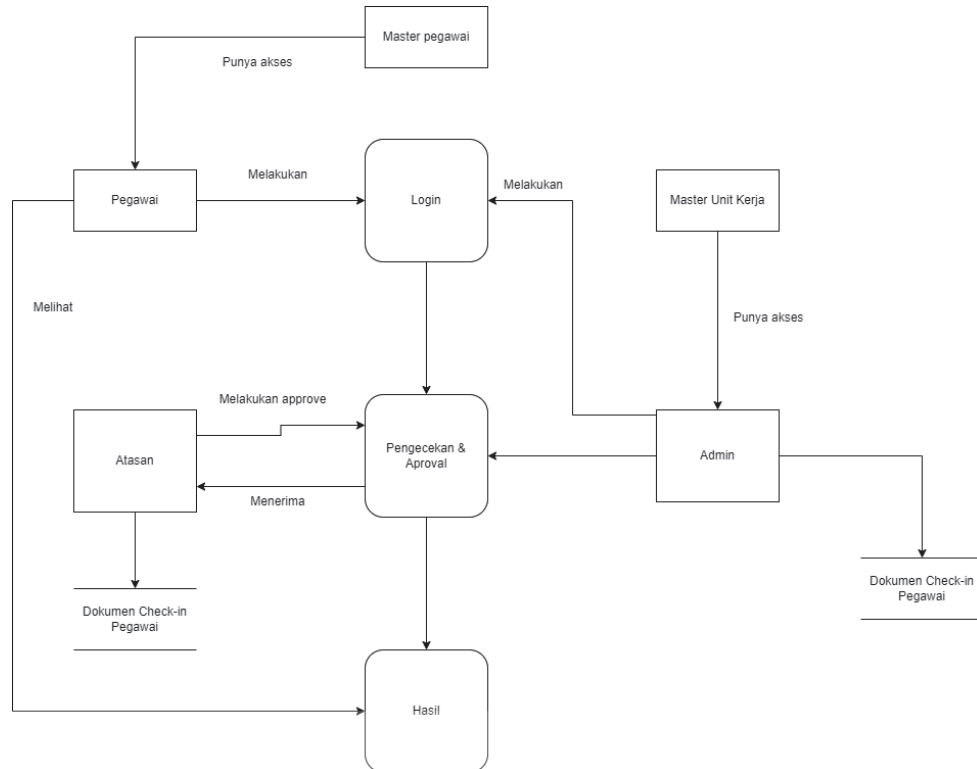
Alur Normal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pegawai memasukkan username dan password 2. Pegawai menampilkan halaman check-in dan check-out 3. Pegawai menekan tombol check-out sebelum pulang dari kantor
Alur Alternatif	-
Kondisi Akhir	Check-out sukses
Pengecualian	Menekan tombol check-in
Kebutuhan Non Fungsional	Keamanan aplikasi. Sebelum masuk ke aplikasi pengguna wajib mengisi <i>username</i> dan <i>password</i> .

4.5 Design

Berdasarkan analisis masalah yang telah dilakukan, kemudian dibuat *design* sistem yang diajukan sebagai solusi atas permasalahan tersebut. Dari proses analisis dijelaskan sistem baru yang diusulkan melalui Data Flow Diagram (DFD), Struktur Basis Data, dan Rancangan Input – Output. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

4.5.1 Data Flow Diagram

Data Flow Diagram adalah gambaran aliran data pada system yang akan dibangun. Aliran yang perlu digambarkan yaitu Context Diagram, Bagan Berjenjang, Data Flow Diagram Level 0.



Gambar 4. 2 Data flow diagram

4.5.2 Struktur Tabel

Struktur tabel pada aplikasi Absensi karyawan PT. Semen Indonesia berbasis *website* adalah sebagai berikut:

A. Tabel Karyawan

Nama Tabel : Karyawan

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data user dan membuat user baru

Tabel 4. 7 Tabel karyawan

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1.	Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	Nip	<i>varchar</i>	6	-
3.	username	<i>varchar</i>	255	-
4.	password	<i>varchar</i>	255	
5.	nama	<i>varchar</i>	255	
6.	Tempat lahir	<i>text</i>		
7.	Tanggal lahir	<i>text</i>		
8	alamat	<i>text</i>		
9	kontak	<i>text</i>		
10	foto	<i>text</i>		

B. Tabel absen

Nama Tabel : Absen

Primary Key : id

Foreign Key : -

Fungsi : menampilkan absen karyawan

Tabel 4. 8 Tabel absen

No.	Nama	Tipe Data	Size	Constraint
1.	id	<i>Interger</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	nip	<i>text</i>		
3.	nama	<i>varchar</i>	255	
4.	tanggal	<i>text</i>		

5.	Jam 1	<i>text</i>		
6.	jam 2	<i>text</i>		
7.	Jam 3	<i>text</i>		

C. Tabel jabatan

Nama Tabel : Jabatan

Primary Key : id_jabatan

Foreign Key : -

Fungsi : List jabatan

Tabel 4. 9 Tabel jabatan

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1.	Id_jabatan	<i>varchar</i>	6	<i>Primary key</i>
2.	jabatan	<i>varchar</i>	255	-

D. Tabel Keterangan

Nama Tabel : Keterangan

Primary Key : Id

Foreign Key : -

Fungsi : Menyimpan data absensi pegawai halangan

Tabel 4. 10 Tabel keterangan

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1.	Id	<i>Int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	Nip	<i>Varchar</i>	6	
3.	Nama	<i>varchar</i>	255	

4.	keterangan	<i>Text</i>		
5	Alasan	<i>Text</i>		
6	Tanggal	<i>Text</i>		
7	Jam	<i>Text</i>		
8	foto	<i>text</i>		

E. Tabel jam masuk

Nama Tabel : check_in

Primary Key : id

Foreign Key :

Fungsi : Record check-in

Tabel 4. 11 Tabel Jam masuk

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1.	Id	<i>int</i>	11	<i>Primary key</i>
2.	Jam_masuk	<i>text</i>		

F. Tabel Jam keluar

Nama Tabel : check_out

Primary Key : id

Foreign Key :

Fungsi : Record chech-out

Tabel 4. 12 Tabel jam keluar

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1.	Id	<i>Integer</i>	11	<i>primary key</i>

2.	Jam keluar	<i>text</i>		
----	------------	-------------	--	--

G. Tabel CV

Nama Tabel : CV

Primary Key :

Foreign Key :

Fungsi : mencatat CV karyawan

Tabel 4. 13 Tabel CV

No.	Nama Kolom	Tipe Data	Size	Constraint
1	Data_diri	<i>Text</i>		
2	Position_history	<i>Text</i>		
3	Interim_ph	<i>Text</i>		
4	Education	<i>Text</i>		
5	Course	<i>Text</i>		
6	Experience	<i>Text</i>		
7	Award	<i>Text</i>		
8	family	<i>text</i>		

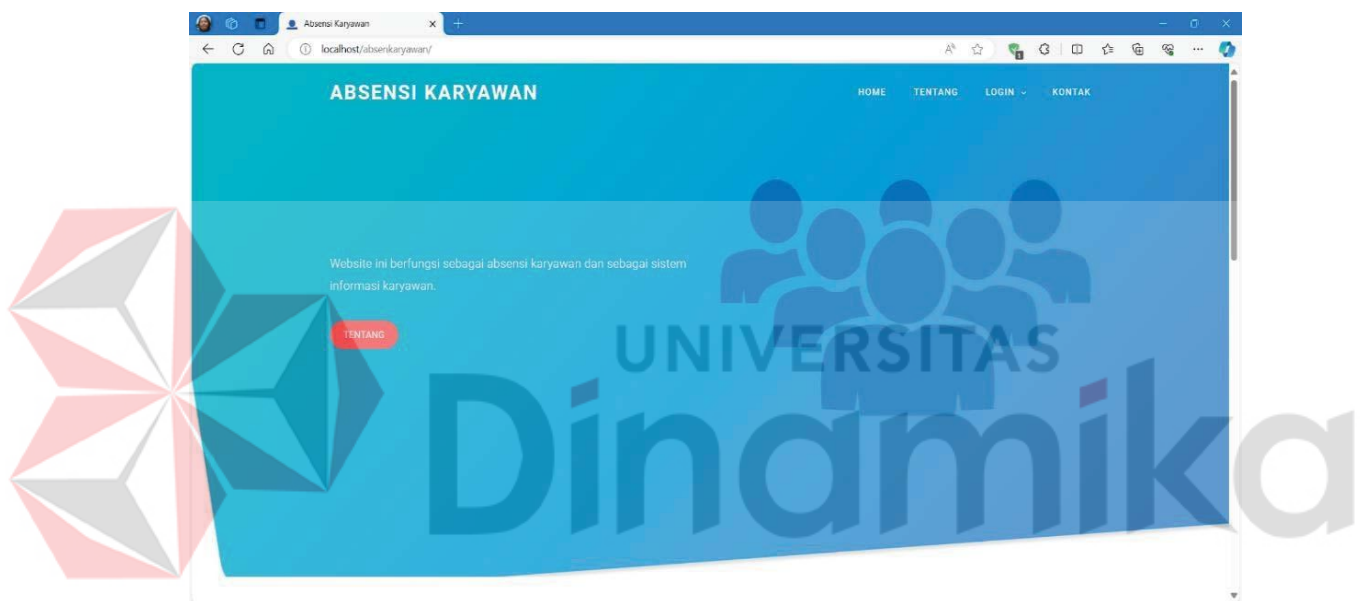
4.5.3 Desain Input dan Output

Berikut desain *input* dan *output* yang akan berada di aplikasi absensi karyawan berbasis *website* pada PT. semen indonesia dan penjelasan mengenai *input* dan *output* tersebut.

H. Desain Input

1. Desain *Dashboard*

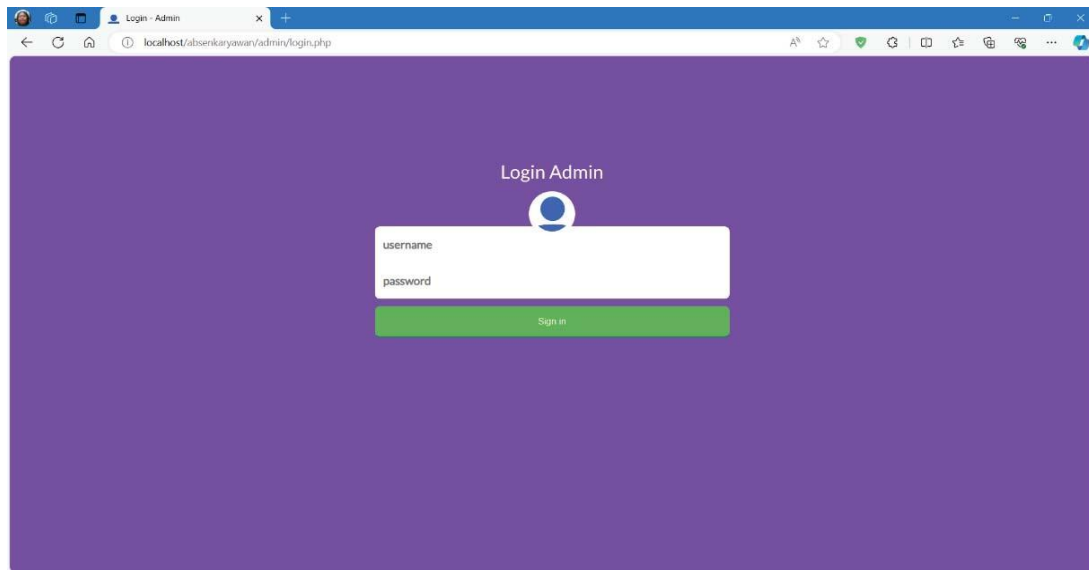
Desain *dashboard* adalah langkah awal untuk masuk ke dalam aplikasi ini. Dalam desain *input form login user* diharuskan memasukkan email dan *password* agar *user* bisa melakukan fungsi – fungsi yang ada di dalam sistem. Isi dari dashborad tersebut terdiri dari menu *Home*, tentang, *login* dan kontak Desain *dashboard* ditunjukkan pada Gambar 4.3.



Gambar 4. 3 Desain Dashboard

2. Desain Login admin

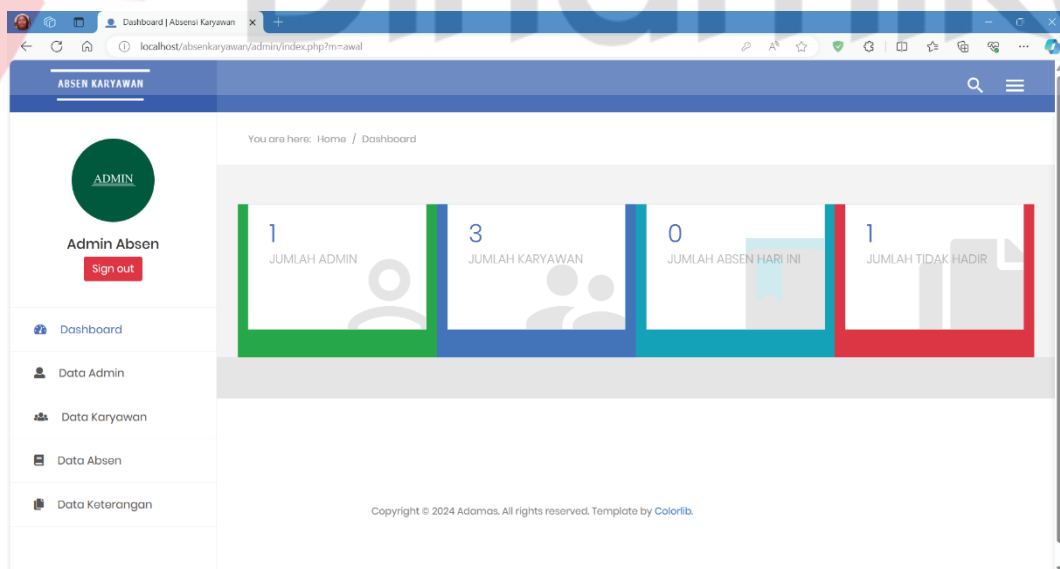
Desain input user baru digunakan untuk memasukkan data admin untuk memantau absensi karyawan . Dalam desain tersebut field yang harus diisi antara lain username dan password ditunjukkan pada Gambar 4.4.



Gambar 4. 4 Desain Login admin

3. Desain Halaman Utama Admin

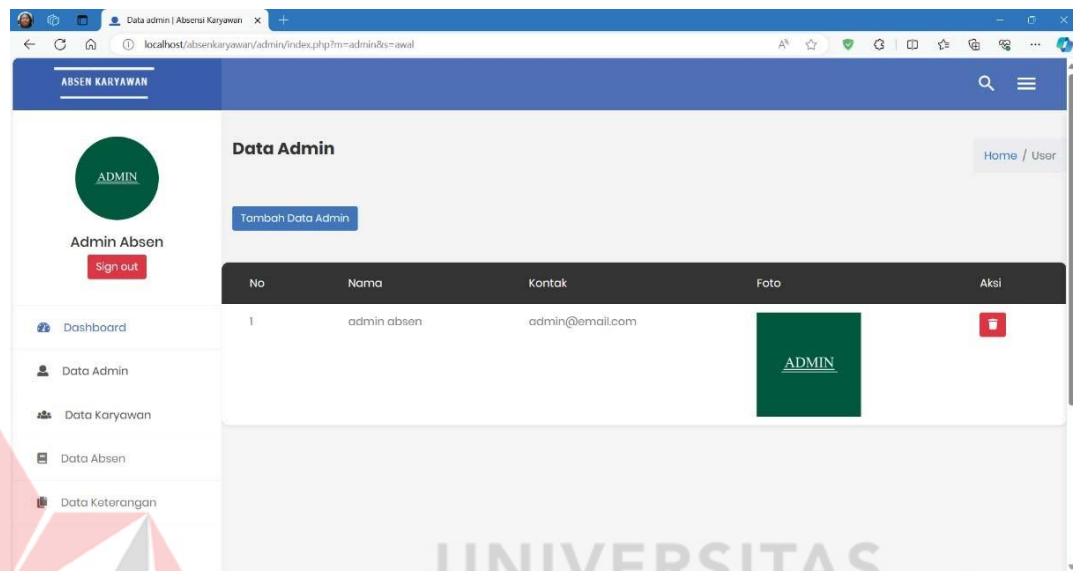
Desain halaman tampilan utama admin digunakan untuk melihat absensi karyawan dan memasukkan data karyawan yang sudah menjadi karyawan tetap. Dalam desain tersebut terdapat sub menu data admin, data karyawan, data absen, data keterangan. Desain tampilan utama ini ditunjukkan pada Gambar 4.5.



Gambar 4. 5 Desain tampilan utama admin

4. Desain Tampilan tambah data admin

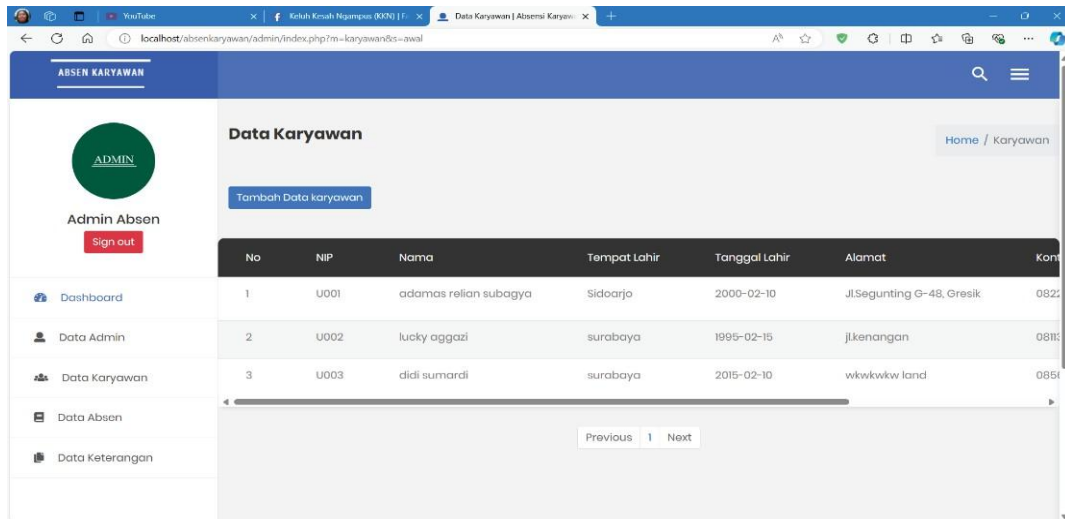
Desain tampilan data admin digunakan untuk menambah admin. Untuk isi tambah data admin terdiri dari nama, kontak, dan foto. Desain tampilan tambah data admin ditunjukkan pada Gambar 4.6.



Gambar 4. 6 Desain Tampilan Kategori Tata Tertib admin

5. Desain Input Data Karyawan

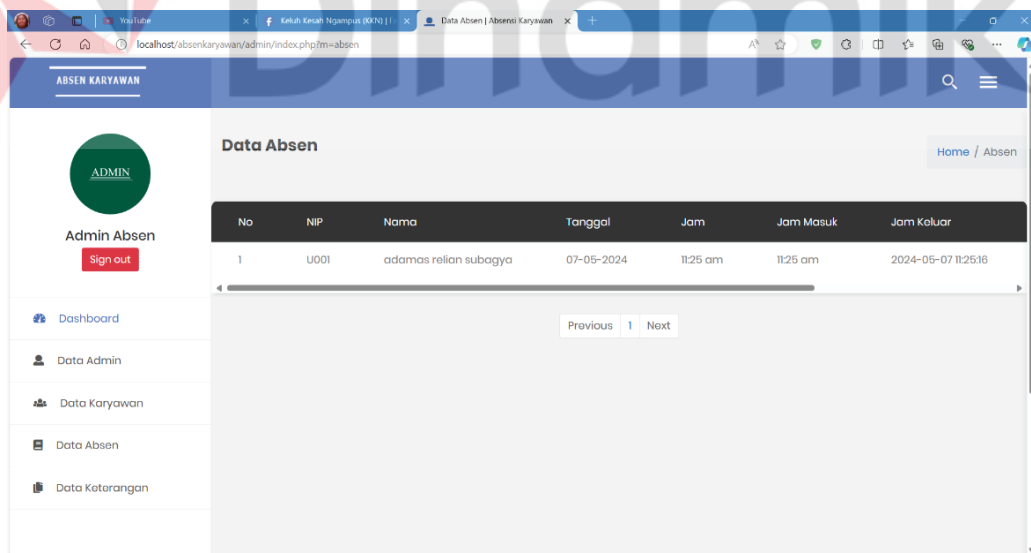
Desain input form tambah data Karyawan digunakan untuk memasukkan data karyawan baik karyawan baru maupun karyawan lama. Untuk isi dari form data karyawan terdiri dari NIP, nama, tempat tanggal lahir, alamat, kontak. Input form tambah data ditunjukkan pada Gambar 4.7.



Gambar 4. 7 Desain Input Form Tambah Data karyawan

6. Desain Tampilan Data Absen

Desain tampilan kategori digunakan untuk melihat absensi karyawan. Untuk isi dari data absen terdiri dari NIP, nama karyawan tanggal masuk, jam masuk dan keluar. Desain tampilan data absen ditunjukkan pada Gambar 4.8.

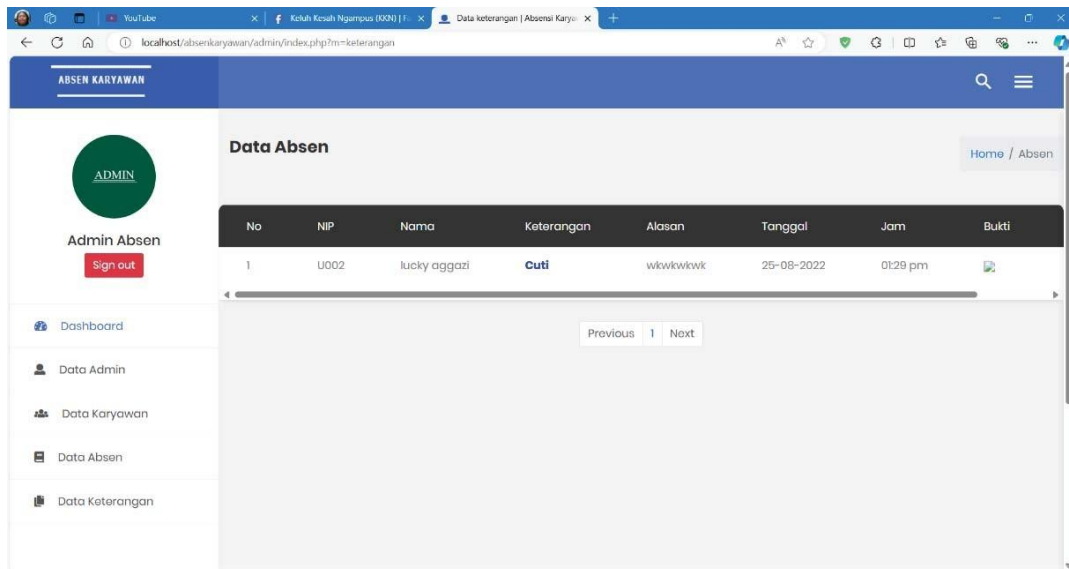


Gambar 4. 8 Desain Tampilan Data absen

7. Desain Data Keterangan

Desain data keterangan berfungsi ketika karyawan tidak masuk pada jam kerja atau berhalangan. Untuk isi dari data absen terdiri dari NIP, nama karyawan,

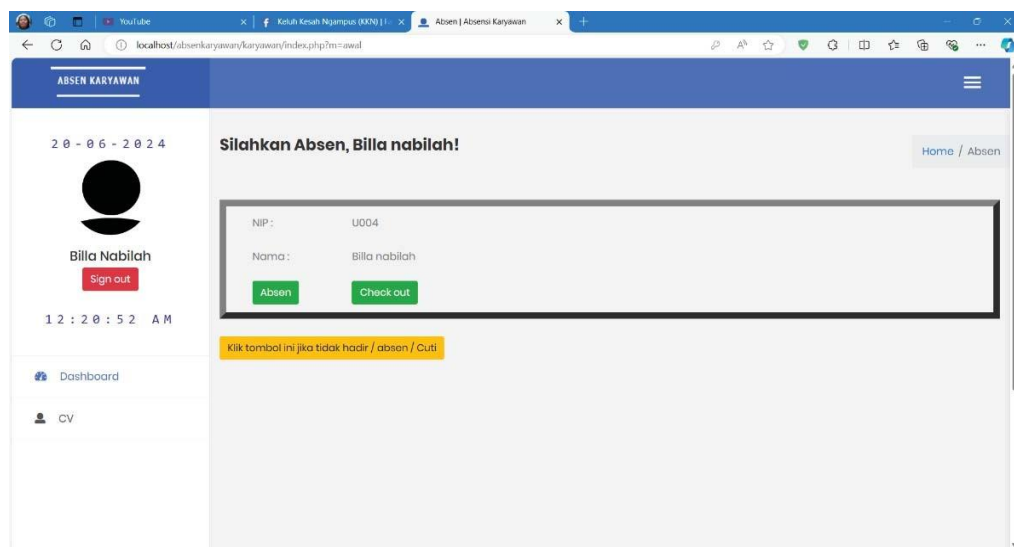
keterangan, alasan cuti, tanggal ajuan cuti, jam ajuan cuti, dan bukti foto. Desain data keterangan ditunjukkan pada Gambar 4.9.



Gambar 4. 9 Desain Input Form Tambah Data

8. Desain Tampilan Data Karyawan

Desain tampilan kategori digunakan untuk absen karyawan. Isi dari absen karyawan terdiri dari tombol absen masuk, check out atau absen pulang, dan permohonan cuti. Desain tampilan data karyawan ditunjukkan pada Gambar 4.10.

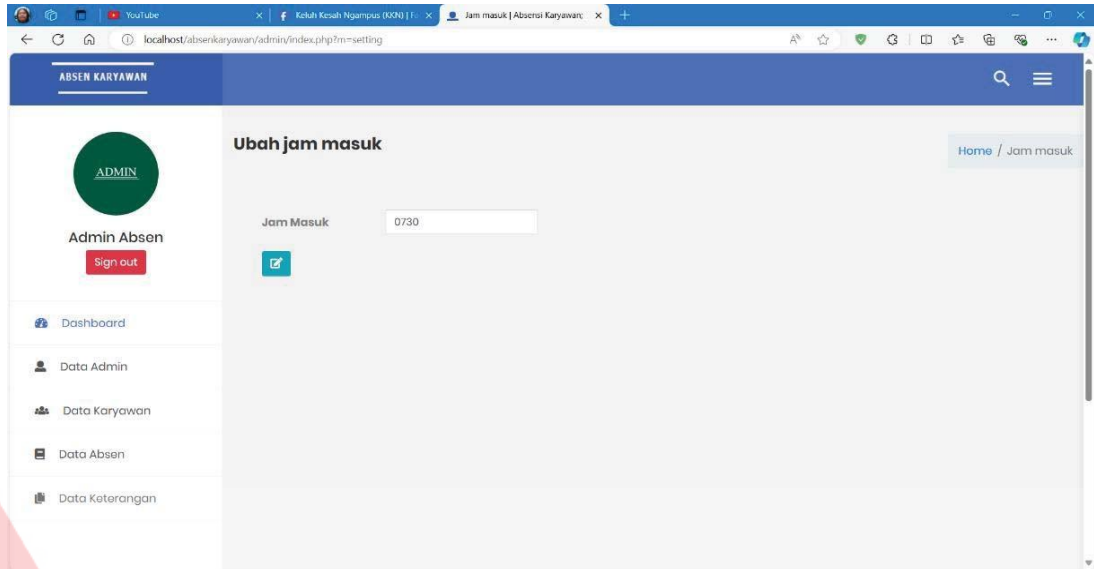


Gambar 4. 10 Desain Tampilan data karyawan

9. Desain Ubah Jam Masuk

Desain ubah data jam masuk di gunakan untuk mengubah jam masuk kerja.

Desain ubah jam masuk ditunjukkan pada Gambar 4.11.

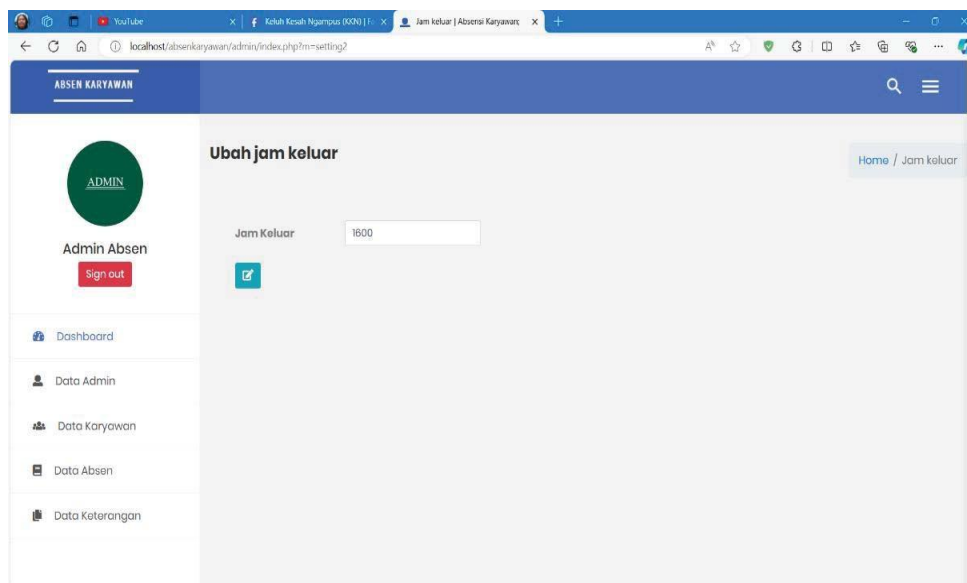


Gambar 4. 11 Desain ubah jam masuk

10. Desain Ubah Jam Keluar

Desain ubah data jam keluar di gunakan untuk mengubah jam keluar kerja.

Desain ubah jam keluar ditunjukkan pada Gambar 4.12.

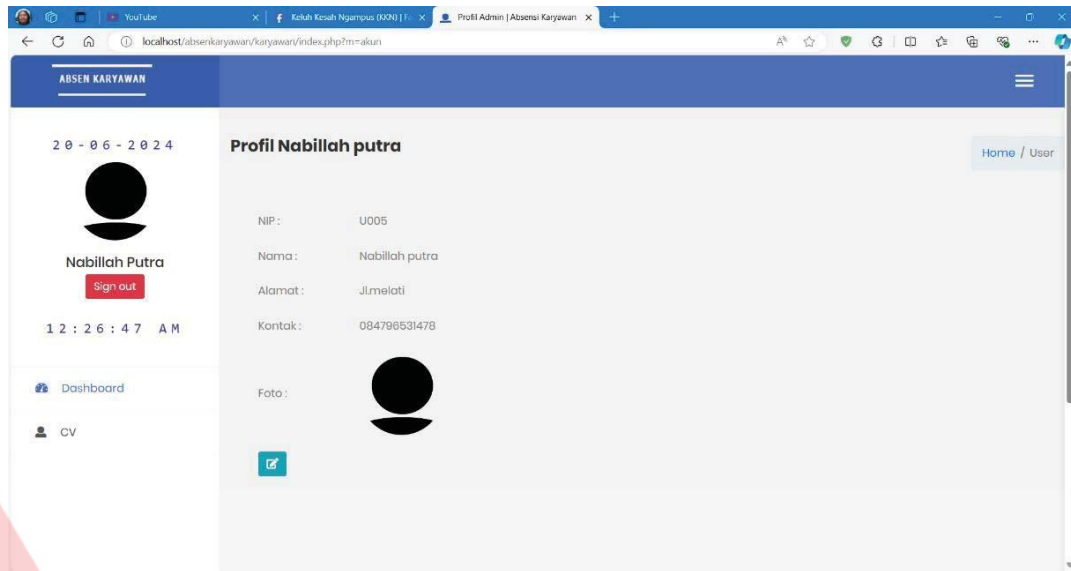


Gambar 4. 12 Desain Tampilan ubah jam keluar

11. Desain Ubah Data Karyawan

Desain ubah data karyawan berfungsi untuk mengubah data karyawan.

Desain ubah data karyawan ditunjukkan pada Gambar 4.13.



Gambar 4. 13 Desain ubah data karyawan

4.6 Perangkat Keras dan Lunak Pendukung

Perangkat keras dan lunak yang di gunakan dalam aplikasi website absensi

karyawan PT.Semen Indonesia sebagai berikut.

4.6.1 Perangkat Lunak Pendukung

1. Sistem Operasi *Windows 10*
2. XAMPP versi 3.2.4
3. Browser *microsoft edge*

4.6.2 Perangkat Keras Pendukung

1. *Processor* minimal Intel Core I7 Gen-8 2.2 Ghz.
2. Ukuran RAM minimal 8 GB.
3. Kapasitas *SSD* minimal 100 GB.

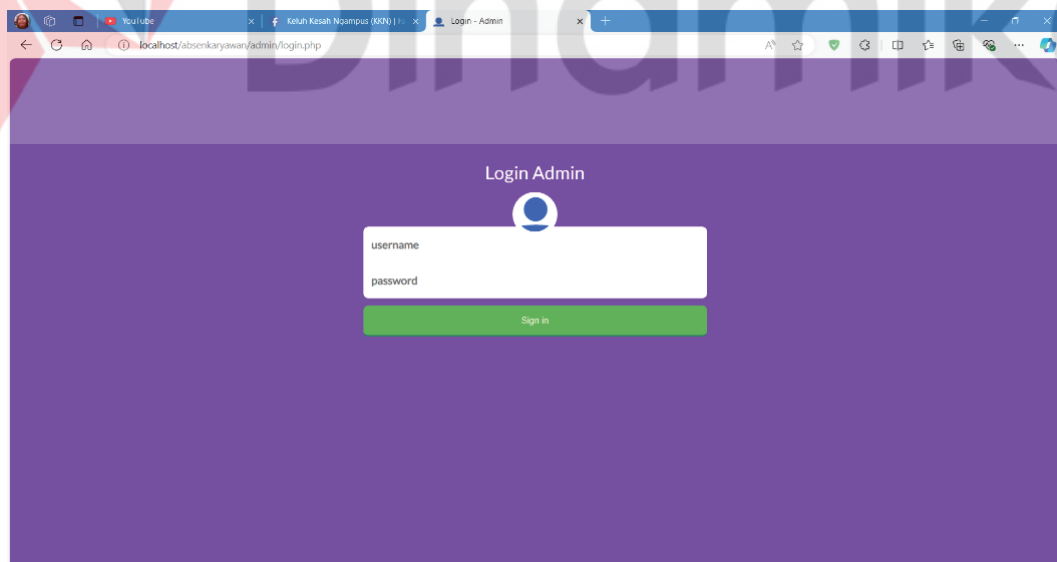
4. VGA Monitor.
5. *Keyboard* dan *Mouse*.
6. *Printer*.
7. Peralatan Jaringan (*Ethernal Card*, Kabel UTP, Modem dan *Switch*).

4.7 Pengoperasian Program

Pada bagian ini akan menjelaskan tentang kegunaan masing – masing fitur apa saja yang terdalem dalam aplikasi absensi karyawan dengan metode *Prototype* berbasis *website* pada PT. Semen Indonesia.

A. Halaman Login Admin

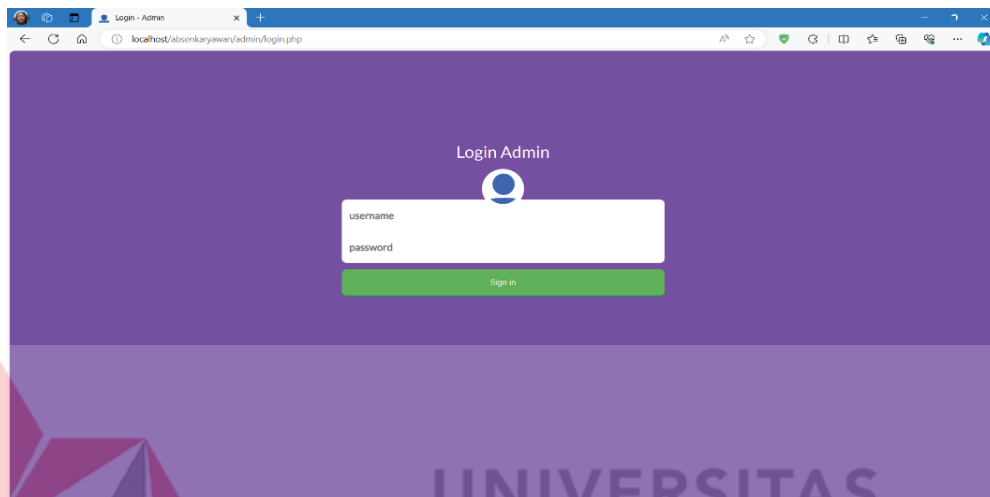
Desain *input form login* adalah langkah awal untuk masuk ke dalam aplikasi ini. Dalam desain *input form login user* diharuskan memasukkan email dan *password* agar *user* bisa melakukan fungsi – fungsi yang ada di dalam sistem. Desain *input form login* ditunjukkan pada Gambar 4.14.



Gambar 4. 14 Halaman Login Admin

B. Halaman Login Karyawan

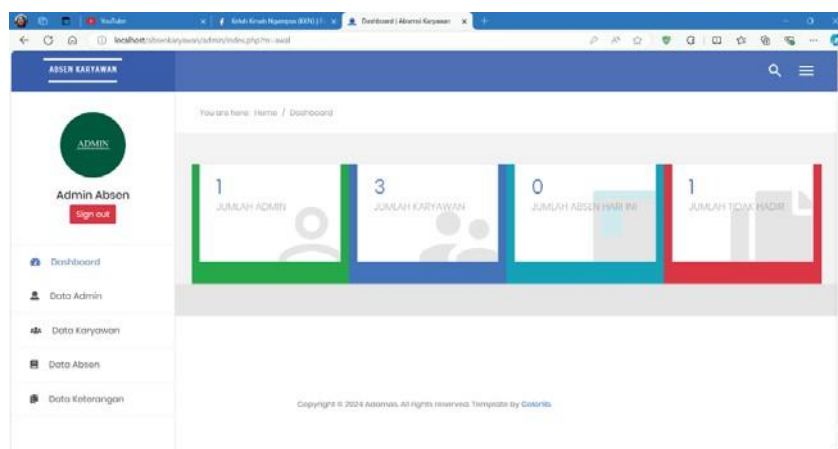
Desain *input form login* adalah langkah awal untuk masuk ke dalam aplikasi ini. Dalam desain *input form login user* diharuskan memasukkan email dan *password* agar *user* bisa melakukan fungsi – fungsi yang ada di dalam sistem. Desain *input form login* ditunjukkan pada Gambar 4.15.



Gambar 4. 15 Halaman Login Karyawan

C. Halaman Dashboard Admin

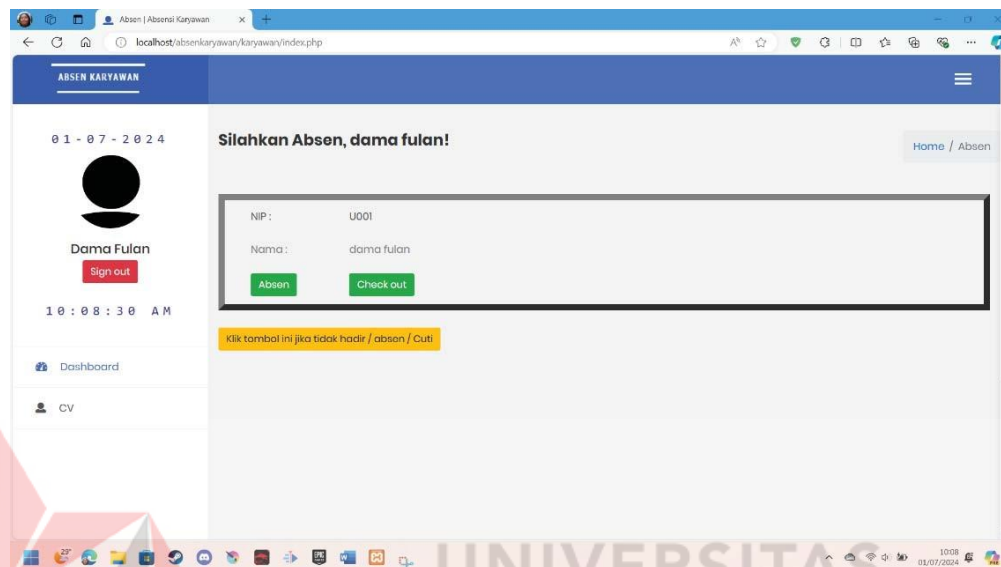
Halaman Dashboard adalah halaman setelah berhasil login ke aplikasi. Pada halaman tersebut maka akan langsung diarahkan kedasboard atau halaman utama. Halaman Dashboard ditunjukkan pada Gambar 4.16.



Gambar 4. 16 Halaman Dashboard Admin

D. Halaman Dashboard Karyawan

Halaman Dashboard adalah halaman setelah berhasil login ke aplikasi. Pada halaman tersebut maka akan langsung diarahkan kedasboard atau halaman utama Halaman Dashboard ditunjukkan pada Gambar 4.17.



Gambar 4. 17 Halaman dashboard karyawan

E. Halaman Input Keterangan Karyawan

Halaman input keterangan karyawan adalah halaman untuk membuat keterangan berhalangan bekerja pada karyawan yang berhalangan hadir di tempat kerja dan terecord di website tersebut oleh admin ditunjukkan pada Gambar 4.18.

Masukkan Keterangan Anda

NIP : U001

Nama : dama fulan

Keterangan :

Alasan :

Foto Bukti / Surat Keterangan : No file chosen

Gambar 4. 18 Halaman input keterangan karyawan

F. Halaman Edit Karyawan

Halaman Edit karyawan adalah halaman untuk menedit data karyawan yang terrecord di website tersebut oleh admin ditunjukkan pada Gambar 4.19.

***Edit Data Admin**

NIP : U001

Username : dnoid

Password :

Nama User : dama fulan

Tempat Lahir : surabaya

Tanggal Lahir : 2000-02-10

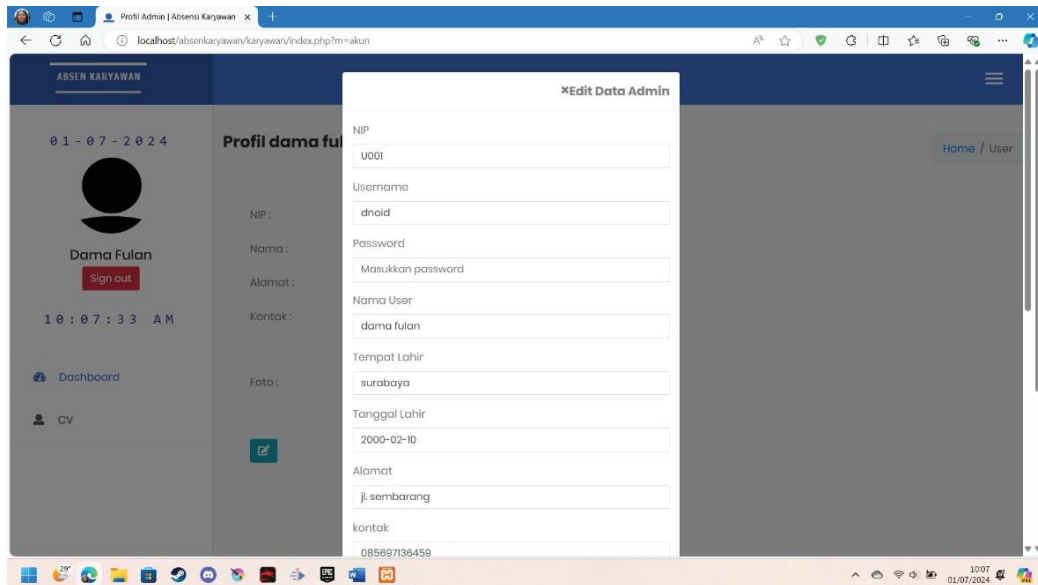
Alamat : jl. sembarang

kontak : 08566736459

Gambar 4. 19 Halaman input keterangan karyawan

G. Halaman Edit Karyawan

Halaman edit karyawan adalah halaman untuk edit karyawan yang sudah terrecord di website tersebut oleh admin ditunjukkan pada Gambar 4.20.



Gambar 4. 20 Halaman Edit karyawan

4.8 Uji Coba Perangkat Lunak

Pengujian Aplikasi ini ditujukan untuk memastikan bahwa semua bagian sudah tidak terjadi kesalahan (*Black Box*). Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan. Pengujian aplikasi ini akan diujikan pada aplikasi Absensi karyawan E-procurement website menggunakan metode *prototype* atas fitur yang telah dibuat yaitu berdasarkan check-in dan check-out, edit karyawan, input keterangan kerja.

4.9 Uji Coba Halaman Login Admin dan Karyawan

Uji coba halaman login admin dan karyawan dilakukan dengan mengisi *username* dan *password* untuk mengetahui proses login berhasil atau gagal. Hasil uji coba halaman login dapat dilihat pada Tabel 4.14.

Tabel 4. 14 Uji Coba Halaman Login Admin dan karyawan

No	Nama Tes	Proses	Output yang diharapkan	Hasil
1	Uji coba halaman login admin dan karyawan	Login aplikasi bagian admin dan karyawan	Pengguna Admin dan karyawan dapat Mengakses aplikasi sesuai dengan hak aksesnya	100%
		Validasi jika <i>email</i> dan <i>password</i> yang di input benar	Muncul pemberitahuan bahwa <i>email</i> dan <i>password</i> yang dimasukkan benar	100%

4.10 Uji Coba Absensi karyawan

Uji coba Absensi karyawan dilakukan dengan karyawan melakukan check-in pada saat hendak memasuki ruang kantor dan check-out pada saat keluar dari ruangan kantor / pulang, jika karyawan tidak bisa menghadiri kerja atau berhalangan maka karyawan akan menginputkan keterangan yang ada di website aplikasi tersebut. Hasil uji absensi karyawan dapat dilihat pada Tabel 4.15.

Tabel 4. 15 Uji Coba Halaman Login Admin dan karyawan

No	Nama Tes	Proses	Output yang diharapkan	Hasil
1	Uji coba Absensi karyawan	Check-in	Data terekam di halaman admin	100%
		Check-out	Data terekam di halaman admin	100%
		Input keterangan yang berhalangan hadir	Data terekam di halaman admin	100%

BAB V

KESIMPULAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan implementasi dan hasil evaluasi yang telah dilakukan terhadap aplikasi absensi karyawan PT. Semen Indonesia *website* menggunakan metode *prototype*, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi absensi karyawan PT. Semen Indonesia berbasis *website* dapat mempermudah karyawan dalam melakukan absensi.
2. Aplikasi absensi dapat mempermudah untuk *track* absensi karyawan.
3. Aplikasi absensi dapat mengupdate CV karyawan untuk pencapaian karier.

5.2. Saran

Saran yang diberikan setelah melihat hasil evaluasi dan saran penulis untuk mengembangkan aplikasi lebih lanjut adalah aplikasi absensi karyawan PT. Semen Indonesia berbasis *website* menggunakan metode *prototype* diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan beberapa metode lainnya yang dapat digunakan untuk melakukan pengelolaan.

DAFTAR PUSTAKA

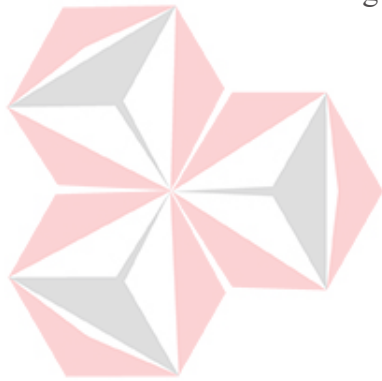
Juansyah, A. (2015). Pembangunan Aplikasi Child Tracker Berbasis Assisted-GPS Dengan Platform Android. Unikom Repository. Referensi visual: Unikom, Agustus 2015.

Oleh. (2019). *PERANCANGAN SISTEM APLIKASI MEDIA INFORMASI INTERNAL PADA PT. SEMEN INDONESIA KERJA PRAKTIK Program Studi SI Sistem Informasi.*

Studi, P. (n.d.). *DESAIN ANTARMUKA APLIKASI MAPPING ASSET MANAGEMENT PADA PT. SINERGI INFORMATIKA SEMEN INDONESIA KERJA PRAKTIK.*

Studi, P. (2019). *PERANCANGAN USER INTERFACE MEDIA INFORMASI INTERNAL PADA PT. SEMEN INDONESIA KERJA PRAKTIK.*

Tugas Analisis VISI DAN MISI PT. Semen Indonesia (Persero). (2022). Universitas Pamulang.



UNIVERSITAS
Dinamika