

LAPORAN HASIL KERJA PRAKTEK
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI BERBASIS
WEB DIKANTOR KEPALA DESA MEDAN ESTATE



DIBUAT OLEH :
LEWISA MALIHI PUTRA SINAGA
NPM :
198160023

PRODI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS MEDAN AREA
2023

UNIVERSITAS MEDAN AREA

© Hak Cipta Di Lindungi Undang-Undang

1. Dilarang Mengutip sebagian atau seluruh dokumen ini tanpa mencantumkan sumber
2. Pengutipan hanya untuk keperluan pendidikan, penelitian dan penulisan karya ilmiah
3. Dilarang memperbanyak sebagian atau seluruh karya ini dalam bentuk apapun tanpa izin Universitas Medan Area

Document Accepted 31/1/25

Access From (repository.uma.ac.id)31/1/25

LEMBAR PENGESAHAN
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI PEGAWAI BERBASIS
WEB DIKANTOR KEPALA DESA MEDAN ESTATE

Sebagai Syarat Dalam Melaksanakan Mata Kuliah Kerja Praktek

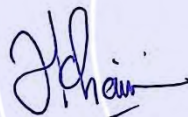
Lewisa Malihi Putra Sinaga

198160023

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

Mahasiswa



Nurul Khairina, S.Kom, M.Kom

Lewisa Malihi Putra Sinaga

NIDN. 0127109002

NPM. 198160023

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika



Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom

NIDN. 0109038902



UNIVERSITAS MEDAN AREA

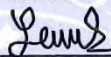
FAKULTAS TEKNIK

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA


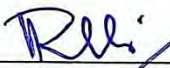
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 📠 (061) 7368012 Medan 20223
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 📠 (061) 8226331 Medan 20122
 Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id

BERITA ACARA DAN NILAI SEMINAR KERJA PRAKTEK

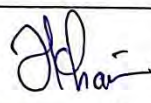
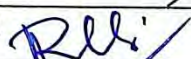
Pada hari ini 20 Desember 2023 telah diselenggarakan Seminar Kerja Praktek Program Studi Teknik Informatika untuk Tahun Akademik 2022/2023 atas :

Nama : **Lewisa Malihi Putra Sinaga**
 NIM : 198160023
 Program Studi : Teknik Informatika
 Jenjang Pendidikan : S1 (Sarjana)
 Judul Kerja Praktek : Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web Dikantor Kepala Desa Medan Estate
 Tempat Seminar : Ruang Seminar Fakultas Teknik
 Tanda Tangan Pembawa Seminar : 
 Nilai Pembawa Seminar : 83 (B+)

Seminar Kerja Praktek bersangkutan disetujui/tidak disetujui dengan catatan perubahan seperti yang tercantum pada tabel berikut :

| | | |
|------------------------------|---|---|
| S a r a n : | Nurul khairina, S. Kom, M. Kom Pembimbing Kerja Praktek |  |
| Persetujuan Seminar : | | |
| S a r a n : | Rizki Muliono S.Kom, M.Kom Ka. Prodi |  |
| Persetujuan Seminar : | | |

PANITIA SEMINAR KERJA PRAKTEK:

| No. | Jabatan | Nama Dosen | Tanda Tangan |
|-----|--------------------------|--------------------------------|---|
| 1 | Pembimbing Kerja Praktek | Nurul khairina, S. Kom, M. Kom | 1  |
| 2 | Ka. Prodi | Rizki Muliono S.Kom, M.Kom | 2  |

Medan, 20 Desember 2023
 Ketua Prodi.


 Rizki Muliono S.Kom, M.Kom

ABSTRAK

Kerja Praktek Mahasiswa adalah program yang biasanya dijalankan oleh perguruan tinggi sebagai bagian dari kurikulum studi mahasiswa pada tingkat sarjana. Program ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kerja nyata kepada mahasiswa dalam industri atau organisasi terkait dengan bidang studi mereka. Dalam kerja praktek, mahasiswa akan ditempatkan di suatu perusahaan, instansi pemerintah, atau organisasi non-profit yang relevan dengan jurusan atau program studi yang sedang mereka ambil. Mereka akan bekerja dalam lingkungan kerja sebenarnya dan terlibat dalam tugas-tugas yang sesuai dengan bidang studi mereka. Dalam Kerja Praktek ini dikarenakan Kantor Kepala Desa Medan Estate belum memiliki tempat absen secara berbasis *web* dan absen dikantor tersebut hanya menggunakan absen secara manual dibuku absensi. Dengan demikian, perancangan sistem informasi absensi pegawai berbasis *web* ini diharapkan dapat menjadi landasan untuk peningkatan kinerja administrasi di Kantor Kepala Desa Medan Estate dan memberikan kontribusi positif dalam meningkatkan transparansi serta akuntabilitas dalam manajemen sumber daya manusia di tingkat desa.

Kata Kunci : Perancangan, Sistem Informasi, Absensi, Pegawai, Kepala Desa Medan Estate.

ABSTRACT

Student Internship is a program that is usually run by universities as part of the student study curriculum at the undergraduate level. This program aims to provide real work experience to students in industries or organizations related to their field of study. In practical work, students will be placed in a company, government agency, or non-profit organization that is relevant to the major or study program they are currently taking. They will work in a real work environment and engage in tasks that are in accordance with their field of study. In this Practical Work because the Medan Estate Village Head Office does not yet have a web-based attendance place and attendance in the office only uses manual attendance in the attendance book. Thus, the design of this web-based employee attendance information system is expected to be a foundation for improving administrative performance at the Medan Estate Village Head Office and making a positive contribution in increasing transparency and accountability in human resource management at the village level.

Keywords: *Design, Information System, Attendance, Employee, Medan Estate Village Head.*

KATA PENGANTAR

Dengan sukacita dan rasa syukur kepada Tuhan Yang Mahaesa, saya menyampaikan kata pengantar ini sebagai bagian dari laporan kerja praktek yang saya lakukan dalam rangka menyelesaikan program studi di perguruan tinggi. Laporan ini mencerminkan pengalaman berharga yang saya dapatkan selama periode kerja praktek di Kantor Desa Medan Estate.

Dalam laporan ini, saya akan menggambarkan dengan rinci proyek-proyek dan tugas-tugas yang saya lakukan selama kerja praktek. Saya juga akan menjelaskan bagaimana pengalaman ini telah meningkatkan pemahaman saya tentang bidang studi saya dan memberikan wawasan berharga tentang industri di mana Kantor Desa Medan Estate beroperasi.

Laporan ini disusun dengan tujuan untuk berbagi pengetahuan dan hasil kerja praktek saya kepada pembaca. Saya berharap bahwa laporan ini dapat memberikan manfaat dan wawasan yang berharga bagi mereka yang tertarik dalam bidang studi yang sama atau dalam industri yang sama.

Terakhir, saya ingin mengucapkan terima kasih kepada teman-teman, keluarga, dosen, dan semua orang yang telah membantu dan mendukung saya selama proses kerja praktek ini. Pencapaian ini tidak akan mungkin dicapai tanpa bantuan mereka.

Akhir kata, saya berharap laporan kerja praktek ini dapat memberikan gambaran yang jelas tentang pengalaman saya dan kontribusi yang saya berikan selama kerja praktek di Kantor Desa Medan Estate. Saya berharap laporan ini dapat memberikan inspirasi dan bermanfaat bagi pembaca.

Medan, 25 Oktober 2023

Penulis,

Lewisa Malihi Putra Sinaga

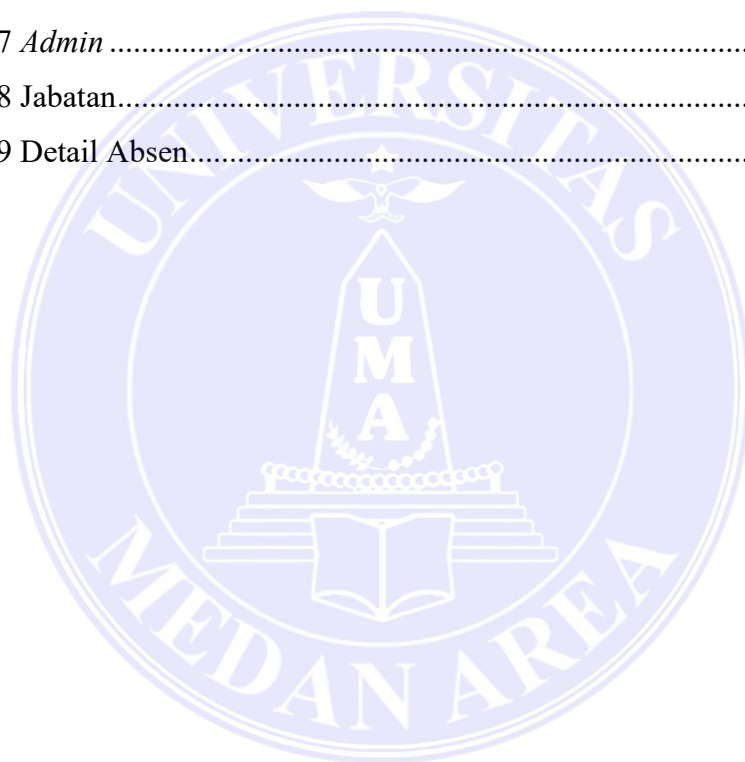
DAFTAR ISI

| | |
|---|-----|
| LEMBAR PENGESAHAN | i |
| ABSTRAK | ii |
| KATA PENGANTAR | v |
| DAFTAR ISI..... | vi |
| DAFTAR TABEL..... | vi |
| DAFTAR GAMBAR | vii |
| | |
| BAB. I PENDAHULUAN | 1 |
| 1.1 Latar Belakang | 1 |
| 1.2 Rumusan Masalah | 2 |
| 1.3 Tujuan Kerja Praktek..... | 2 |
| 1.4 Manfaat Kerja Praktek..... | 2 |
| 1.5 Waktu Serta Tempat Kerja Praktek..... | 4 |
| | |
| BAB. II TINJAUAN TEORI | 5 |
| 2.1 Perancangan Sistem Informasi Absensi | 5 |
| 2.1.1 Perancangan | 5 |
| 2.1.2 Data..... | 6 |
| 2.1.3 Absensi | 7 |
| 2.1.4 Prakerin..... | 7 |
| 2.1.5 <i>Website</i> | 8 |
| 2.1.5 <i>XAMPP</i> | 8 |
| 2.1.6 HTML | 9 |
| 2.1.7 ERD (<i>Entity Relantionship Diagram</i>) | 10 |
| 2.1.9 <i>Flowchart</i> | 12 |
| 2.2 Tempat Kerja Praktek..... | 13 |
| 2.2.1 Gambaran Umum Kantor Desa Medan Estate..... | 13 |

| | |
|---|----|
| BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN..... | 15 |
| 3.1 Ruang Lingkup Kegiatan..... | 15 |
| 3.2 Bentuk Kegiatan | 16 |
| 3.3 Hasil Kerja Praktek | 16 |
| 3.3.1 Analisi Sistem Absensi | 16 |
| 1. Analisis Absensi Yang Sedang Berjalan | 16 |
| 2. Kebutuhan Perangkat Keras/ <i>Hardware</i> | 17 |
| 3. Kebutuhan Perangkat Lunak/ <i>Software</i> | 17 |
| 3.3.2 Perancangan | 17 |
| 1. Perancangan Data | 17 |
| A. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> | 17 |
| B. <i>DFD Level 0 Absensi Online Berbasis Website</i> | 20 |
| C. <i>DFD Level 1 Proses Absensi</i> | 21 |
| D. <i>Use Case Diagram</i> | 21 |
| E. <i>Activity Diagram</i> | 25 |
| F. <i>Sequence Diagram</i> | 29 |
| G. Struktur Tabel | 30 |
| 3.3.3 Rancangan Antarmuka Sistem..... | 32 |
| BAB. IV PENUTUP | 35 |
| 4.1 Kesimpulan..... | 35 |
| 4.2 Saran | 35 |
| DAFTAR PUSTAKA..... | 36 |
| LAMPIRAN | 37 |

DAFTAR TABEL

| | |
|---|----|
| Tabel 2.1 Simbol <i>Entity Relationship Diagram</i> | 10 |
| Tabel 2.2 Simbol <i>Data Flow Diagram</i> | 12 |
| Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan | 16 |
| Tabel 3.2 <i>Use Case Diagram Admin</i> | 22 |
| Tabel 3.3 <i>Use Case Diagram Pegawai</i> | 24 |
| Tabel 3.4 Data Pegawai..... | 30 |
| Tabel 3.5 Absensi..... | 30 |
| Tabel 3.6 <i>Schedule</i> | 31 |
| Tabel 3.7 <i>Admin</i> | 31 |
| Tabel 3.8 Jabatan..... | 31 |
| Tabel 3.9 Detail Absen..... | 32 |



DAFTAR GAMBAR

| | |
|--|----|
| Gambar 2.1 Simbol <i>Flowchart</i> | 13 |
| Gambar 3.1 Alur Kerja Praktek | 15 |
| Gambar 3.3 ERD Absensi Pegawai | 18 |
| Gambar 3.2 <i>Flowchart</i> Sistem Yang Berjalan | 19 |
| Gambar 3.4 DFD <i>Level 0</i> | 20 |
| Gambar 3.5 DFD <i>Level 1</i> | 21 |
| Gambar 3.6 DFD <i>Level 1</i> | 21 |
| Gambar 3.7 <i>Use Case Diagram Admin Login</i> | 22 |
| Gambar 3.8 <i>Use Case Diagram Admin</i> | 22 |
| Gambar 3.9 <i>Use Case Diagram Admin Logout</i> | 23 |
| Gambar 3.10 <i>Use Case Diagram Pegawai Login</i> | 24 |
| Gambar 3.11 <i>Use case Diagram Pegawai</i> | 24 |
| Gambar 3.12 <i>Use Case Diagram Pegawai Logout</i> | 25 |
| Gambar 3.13 <i>Activity Admin Login</i> | 26 |
| Gambar 3.14 <i>Activity Admin Logout</i> | 26 |
| Gambar 3.15 <i>Activity Pegawai Login</i> | 27 |
| Gambar 3.16 <i>Activity Absensi</i> | 28 |
| Gambar 3.17 <i>Activity Pegawai Logout</i> | 29 |
| Gambar 3.18 <i>Sequence Diagram</i> | 29 |
| Gambar 3.19 <i>Login</i> | 32 |
| Gambar 3.20 Utama | 33 |
| Gambar 3.21 Menu Absensi..... | 33 |
| Gambar 3.22 Menu Biodata | 34 |
| Gambar 3.23 <i>Logout</i> | 34 |

BAB. I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Penggunaan sistem informasi telah menjadi hal yang penting dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk dunia organisasi dan pendidikan, dalam dunia yang berubah dengan cepat. Salah satu contoh penting dari sistem informasi yang digunakan di banyak organisasi dan bisnis untuk melacak dan mengelola kehadiran staf, siswa, atau anggota adalah sistem absensi. Meskipun demikian, banyak organisasi dan bisnis yang masih menggunakan sistem absensi manual yang memakan waktu dan rentan terhadap kesalahan. Untuk meningkatkan efektivitas dan ketepatan proses absensi, sistem absensi berbasis *web* harus segera dirancang.

Motivasi dibalik kerja praktik ini berasal dari tujuan saya untuk memecahkan masalah ini dan menawarkan solusi manajemen kehadiran yang lebih efektif dan komprehensif. Selama masa studi saya di jurusan Teknik Informatika, saya memahami pentingnya menciptakan sistem absensi *online* yang dapat diakses dari berbagai platform, termasuk PC, ponsel, dan tablet.

Sistem absensi berbasis *web* memungkinkan pengguna untuk melakukan absensi dengan mudah melalui antarmuka pengguna yang intuitif dan menyediakan fitur-fitur seperti penjadwalan, notifikasi, pelaporan, dan analisis data absensi. Dengan adanya sistem ini, proses absensi dapat dilakukan secara *real-time*, data absensi dapat disimpan dengan aman, dan manajemen dapat mengakses informasi absensi secara cepat dan akurat.

Merancang sistem absensi berbasis *web* yang memenuhi permintaan dan spesifikasi organisasi atau bisnis tempat pekerjaan nyata diselesaikan adalah tujuan utama dari proyek ini, dengan pendekatan ini, saya bermaksud untuk mengurangi kesalahan manusia, meningkatkan efisiensi operasional, dan memberikan akses kepada para pengambil keputusan untuk mendapatkan data yang lebih akurat.

Selain membagikan pengalaman saya dalam membuat sistem absensi berbasis *web*, saya berharap laporan kerja praktik ini dapat memberikan saran dan masukan bagi organisasi atau perusahaan yang sedang mempertimbangkan untuk mengimplementasikan atau membuat sistem serupa. Semoga laporan ini dapat bermanfaat dan memberikan dampak positif dalam proses pembuatan sistem absensi yang lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah pada kegiatan Kerja Praktek ini adalah bagaimana merancang Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis *Web* Dikantor Kepala Desa Medan Estate ?

1.3 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan utama adalah merancang sistem absensi berbasis *web* yang dapat meningkatkan efisiensi operasional dalam proses absensi yang ada di Kantor Desa Medan Estate.

1.4 Manfaat Kerja Praktek

Adapun manfaat kerja praktek ini adalah:

1. Bagi Mahasiswa
 - a) Pengalaman kerja: Mahasiswa memiliki kesempatan untuk mendapatkan pengalaman kerja dunia nyata yang berguna melalui kerja praktik. Mahasiswa dapat berkolaborasi dengan tim ahli dalam proyek-proyek dunia nyata dan mendapatkan wawasan tentang cara kerja di tempat kerja yang sebenarnya. Sebagai hasilnya, mahasiswa akan lebih mampu memahami kerasnya dan sulitnya bekerja di industri.
 - b) Pengembangan keterampilan: Mahasiswa dapat memperoleh keterampilan yang berkaitan dengan bidang studi mereka melalui praktik langsung. Kemahiran teknis, kemampuan memecahkan masalah, komunikasi, kerja tim, manajemen waktu, dan kemampuan beradaptasi di tempat kerja dapat ditingkatkan. Memperoleh

keterampilan ini akan memberi Anda keunggulan kompetitif saat mencari pekerjaan di masa depan.

2. Bagi Perusahaan/Instansi

- a) Sumber tenaga kerja tambahan: Mahasiswa dapat secara langsung membantu dan berkontribusi pada operasi sehari-hari perusahaan saat mereka kerja praktek di sana. Mereka dapat membantu menyelesaikan proyek tertentu, menutupi kekurangan tenaga kerja, atau menawarkan dukungan ekstra untuk operasi sehari-hari. Hal ini memberikan lebih banyak sumber daya kepada bisnis tanpa mengharuskannya untuk melakukan perekrutan besar-besaran.
- b) Sumber talenta potensial: Melalui program kerja praktek, perusahaan dapat menemukan dan menilai karyawan potensial. Perusahaan dapat mengamati kemampuan, keahlian, dan kelayakan kerja mahasiswa dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya secara langsung melalui program kerja praktek. Ketika siswa lulus dan berkinerja baik, perusahaan mungkin akan mempertimbangkan untuk mempekerjakan mereka..

3. Bagi Perguruan Tinggi/Universitas

- a) Terhubung dengan dunia industri: Universitas dapat membangun hubungan yang kuat dengan bisnis dan organisasi dalam industri yang terhubung melalui kegiatan praktikum mereka. Berbagi keahlian, pengalaman, dan pengetahuan tentang permintaan pasar dapat dilakukan melalui kolaborasi ini. Universitas dapat memastikan bahwa program studi mereka relevan dengan tuntutan dunia kerja dengan memperbarui kurikulum mereka berdasarkan informasi terbaru dari industri.
- b) Pengenalan universitas: Universitas dapat mempromosikan diri mereka sendiri kepada bisnis dan organisasi di bidang yang terkait melalui program kerja praktek. Universitas dapat menggunakan upaya pemasaran mereka untuk memamerkan fasilitas, kualitas alumni, dan kurikulum mereka kepada bisnis. Hal ini dapat

meningkatkan reputasi universitas, menarik mahasiswa baru, dan mendorong lebih banyak kolaborasi dengan bisnis.

1.5 Waktu dan Lokasi Kerja Praktek

Waktu pelaksanaan kerja praktek ini adalah 1 (satu) bulan dari tanggal 1 April 2023 sampai dengan 1 Mei 2023. Tempat kerja praktek penulis adalah Kantor Desa Medan Estate.

Alamat : Jl. Kolam No.12, Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab Deli Serdang, Sumatra Utara.

Homepage : <https://medanestate.desa.id/>



BAB. II

TINJAUAN TEORI

2.1 Perancangan Sistem Informasi Absensi

2.1.1 Perancangan

Perancangan *web* absensi adalah proses desain atau konseptualisasi sistem absensi yang diimplementasikan melalui platform *web*. Proses ini mencakup desain dan strukturisasi antarmuka pengguna, pengorganisasian fitur dan fungsionalitas, dan menciptakan pengalaman pengguna yang mudah dipahami dan efektif Sari, A. O., & Abdilah, A. (2019).

Dalam perancangan *web* absensi, beberapa aspek yang perlu dipertimbangkan meliputi:

1. Antarmuka pengguna: Desain antarmuka pengguna (*user interface*) yang mudah digunakan, intuitif, dan menarik menjadi faktor penting dalam perancangan *web* absensi. Desain harus mempertimbangkan tata letak elemen-elemen penting seperti formulir absensi, kalender, laporan, dan fitur-fitur lainnya. Pengguna harus dapat dengan mudah mengakses dan menggunakan fungsi-fungsi ini.
2. Fungsionalitas: Desain *web* absensi harus mencakup fitur-fitur yang diperlukan untuk mengelola dan merekam absensi. Ini termasuk kemampuan untuk membuat jadwal, mencatat kehadiran, menghitung kehadiran, memantau keterlambatan, mengirim pemberitahuan, dan menghasilkan laporan absensi. Fungsionalitas yang diperlukan harus diidentifikasi dan diintegrasikan dengan baik dalam desain.
3. Pengalaman Pengguna: Perancangan *web* absensi harus memperhatikan pengalaman pengguna secara keseluruhan. Hal ini meliputi desain responsif yang memastikan tampilan dan fungsi yang konsisten di berbagai perangkat (komputer, tablet, ponsel), kecepatan loading halaman yang cepat, serta navigasi yang jelas dan terstruktur. Pengguna harus merasa nyaman dan dapat mengakses informasi dan fitur dengan mudah.

4. Keamanan: Keamanan merupakan aspek penting dalam perancangan *web* absensi. Desainnya perlu mempertimbangkan langkah-langkah keamanan seperti otentikasi pengguna, enkripsi data, manajemen akses, dan perlindungan terhadap serangan dunia maya. Keamanan data sensitif, seperti informasi pribadi dan catatan absensi, harus menjadi prioritas.
5. Skalabilitas: Perancangan *web* absensi harus mempertimbangkan kemampuan sistem untuk mengatasi pertumbuhan dan peningkatan pengguna. Desain harus dapat dengan mudah diperluas dan diubah sesuai kebutuhan, serta mampu menangani jumlah pengguna dan data yang lebih besar seiring waktu.

Dalam proses perancangan *web* absensi, kolaborasi antara desainer, pengembang *web*, dan pengguna akhir sangat penting untuk memastikan desain yang efektif dan memenuhi kebutuhan pengguna dengan baik.

2.1.2 Data

Dalam perancangan absensi *web*, beberapa jenis data yang biasanya terlibat meliputi:

1. Data Pengguna: Ini termasuk informasi tentang pengguna yang menggunakan sistem absensi, seperti nama, nomor identitas, alamat email, dan informasi kontak lainnya. Data ini digunakan untuk mengidentifikasi dan mengautentikasi pengguna saat mereka mengakses sistem.
2. Data Absensi: Ini adalah data yang berkaitan dengan kehadiran dan ketidakhadiran pengguna dalam suatu periode waktu tertentu. Data ini mencakup tanggal dan waktu absensi, jenis absensi (hadir, sakit, izin, cuti, dll.), dan informasi terkait lainnya seperti keterangan atau catatan absensi.
3. Data Jadwal: Ini adalah data yang berisi jadwal kerja atau jadwal kegiatan pengguna dalam sistem absensi. Data ini mencakup waktu mulai dan waktu selesai setiap kegiatan, informasi tentang lokasi, serta detail tugas atau pekerjaan yang harus dilakukan.
4. Data Pengaturan dan Konfigurasi: Ini mencakup data pengaturan sistem absensi, seperti preferensi pengguna terkait notifikasi, pengaturan

peringatan keterlambatan, aturan absensi, dan parameter lainnya yang dapat dikustomisasi.

5. Data Pelaporan: Ini adalah data yang terkait dengan laporan dan analisis absensi. Data ini dapat mencakup statistik absensi individu atau tim, grafik kehadiran, data keterlambatan, dan informasi lain yang diperlukan untuk memonitor dan menganalisis kinerja absensi.

Penting untuk menjaga kerahasiaan dan keamanan data dalam perancangan absensi *web*. Harus dipertimbangkan untuk melindungi informasi sensitif pengguna dan menjaga integritas data (Sugiyono, 2019).

2.1.3 Absensi

Menurut (Juhartini, 2020) “Absensi merupakan daftar hadir sekumpulan orang dari suatu kelompok orang banyak yang tergabung dalam sebuah instansi secara resmi yang mempunyai peraturan-peraturan, ketentuan-ketentuan, serta batasan- batasan, dan orang-orang yang terlibat di dalamnya terikat oleh peraturan tersebut. Jika sekelompok orang tersebut melanggarnya maka akan dikenakan sanksi sebagai hukuman dari pelanggaran yang dilakukan oleh orang tersebut sesuai dengan peraturan dan ketentuan yang diterapkan oleh instansi tersebut”.

2.1.4 Prakerin

Salah satu jenis kursus yang dilakukan secara langsung di tempat kerja adalah kerja praktek. Beberapa program studi, seperti Program Studi Sistem Informasi dan Fakultas Ilmu Terapan, menawarkan kerja praktek sebagai mata kuliah wajib selama semester ganjil. Tujuan kerja praktek adalah untuk mengumpulkan pengalaman dan meningkatkan kemampuan mahasiswa untuk diterapkan di dunia kerja. Mahasiswa menemukan tempat, lembaga, atau perusahaan untuk mengambil kursus ini adalah saat proses kerja sebenarnya dimulai. Selain itu, program penelitian dan fakultas atau pemberi kerja mungkin menginginkan tempat kerja yang nyaman. Setelah itu, siswa harus mendaftar untuk kerja praktek di fakultas, dan fakultas akan menerbitkan lamaran sesuai dengan persyaratan Wibowo dalam Putri (2019).

2.1.5 Website

Situs web adalah kumpulan halaman *web* dan konten terkait yang diidentifikasi dengan nama domain yang sama dan dipublikasikan di setidaknya satu server *web*. Situs *web* adalah serangkaian halaman web yang saling berhubungan dan dapat diakses melalui Internet. Setiap situs *web* memiliki alamat unik yang disebut *Uniform Resource Locator (URL)*. Halaman *web* dapat berisi berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar, video, dan file audio, dan juga dapat menyertakan fitur interaktif seperti formulir kontak, komentar, atau obrolan cerita.

Fungsi utama dari sebuah situs *web* adalah untuk menyampaikan informasi. Namun, tujuan dan fungsi spesifik dari sebuah situs *web* bergantung pada jenisnya dan tujuan pembuatnya. Sebagai contoh, situs *web* bisnis mungkin bertujuan untuk meningkatkan kesadaran merek dan memfasilitasi penjualan *online*, sementara situs *web* pribadi mungkin bertujuan untuk berbagi informasi pribadi atau karya seni (Pahruroji, 2019)

2.1.5 XAMPP

XAMPP adalah sebuah software *web* server yang digunakan untuk mengembangkan dan merancang situs *website* pada server lokal. *XAMPP* juga dapat digunakan secara offline, sehingga pengguna tidak memerlukan akses internet untuk menggunakannya. *XAMPP* mendukung berbagai sistem operasi seperti Linux, Windows, Mac OS, dan Solaris (Amrullah et al, 2019)

XAMPP terdiri dari beberapa program, yaitu:

- ***X***: Program ini dapat dijalankan di banyak sistem operasi, seperti Windows, Linux, Mac OS, dan Solaris.
- ***A***: Apache, yaitu aplikasi *web* server bawaan *XAMPP*.
- ***M***: MySQL & MariaDB, aplikasi database server.
- ***P***: PHP dan Perl, yaitu bahasa pemrograman yang digunakan.

XAMPP juga cocok digunakan dalam tahap upgrading pada aplikasi berbasis *website* dan proses development aplikasi. Namun, *XAMPP* tidak direkomendasikan untuk production.

Komponen penting *XAMPP* antara lain:

- **Netstat**: digunakan untuk memastikan bahwa port yang digunakan oleh *XAMPP* tidak digunakan oleh aplikasi lain. Jika port standar *XAMPP* sudah digunakan oleh aplikasi lain, *XAMPP* tidak dapat berfungsi dengan baik.

Untuk menggunakannya, pengguna perlu menginstal *XAMPP* terlebih dahulu. Cara menginstal *XAMPP* cukup mudah dan dapat dilakukan dengan mengunjungi situs resmi *XAMPP* di apachefriends.org. Setelah menginstal *XAMPP*, pengguna dapat menggunakannya sesuai dengan keperluan, seperti mengelola database yang berada di server lokal.

2.1.6 HTML

HTML adalah singkatan dari *Hypertext Markup Language*, yang merupakan bahasa markup yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman *web* dan aplikasi. HTML menggunakan simbol-simbol khusus yang disebut tag yang ditafsirkan oleh browser *web* untuk merender konten ke dalam halaman *web* yang dapat dilihat atau didengar. HTML sering digunakan bersama dengan teknologi lain seperti *Cascading Style Sheets* (CSS) dan *JavaScript* untuk meningkatkan tampilan dan fungsionalitas halaman *web* (Rastim Muhammad, 2020).





HTML telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990 oleh Tim Berners-Lee, seorang ilmuwan dari Organisasi Eropa untuk Penelitian Nuklir (CERN). HTML4 dirilis pada tahun 1999 dan versi terbarunya diperkenalkan ke publik pada tahun 2014, yaitu HTML5. HTML5 menambahkan lebih banyak fitur baru pada bahasa ini, seperti aliran teks di sekitar angka mengambang, formulir pengisian, tabel, dan persamaan matematika. Singkatnya, HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk membuat dan menyusun halaman *web* dan aplikasi. Bahasa ini menggunakan simbol-simbol khusus yang disebut tag yang ditafsirkan oleh browser *web* untuk membuat konten menjadi halaman *web* yang dapat dilihat atau didengar. File HTML memiliki ekstensi *.html* atau *.htm* dan dapat dilihat menggunakan browser

web apa pun. HTML telah mengalami perkembangan yang signifikan sejak pertama kali diperkenalkan pada tahun 1990, dan versi terbarunya adalah HTML5.

2.1.7 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah jenis diagram yang menggambarkan bagaimana entitas seperti orang, objek, atau konsep berinteraksi satu sama lain dalam suatu sistem. ERD biasanya digunakan untuk merancang atau *men-debug database* relasional dalam rekayasa perangkat lunak, sistem informasi bisnis, pendidikan, dan penelitian. ERD terdiri dari entitas, relasi, dan atribut yang dihubungkan oleh garis (Tri Haryti, 2019).

Tabel 2.1 Simbol *Entity Relationship Diagram*

| NO | SIMBOL | NAMA | KETERANGAN |
|----|---|------------------|---|
| 1 |  | Entitas | Bermacam-macam entitas atau objek yang berbeda atau telah ditentukan sebelumnya dengan cara tertentu. |
| 2 |  | Atribut | Atribut adalah informasi yang menunjukkan sifat suatu entitas atau karakter. Sifat atau karakter Setara dengan bidang. Nilai atribut adalah data nyata atau informasi khusus yang disimpan pada setiap atribut entitas atau hubungan. |
| 3 |  | Relasi | Menunjukkan hubungan antara dua hal yang dijelaskan oleh kata kerja tersebut. |
| 4 |  | Garis Penghubung | Combine, Ketika banyak tugas diintegrasikan ke dalam satu. |

Sumber Tabel : <http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/>

Kardinalitas Relasi

- a. Satu ke satu

Setiap elemen entitas A bersesuaian dengan paling banyak satu elemen B. Demikian pula, setiap elemen B merujuk paling banyak satu elemen Entitas A.

b. Satu ke banyak

Setiap elemen entitas A berhubungan dengan jumlah maksimum elemen entitas B dan sebaliknya, setiap elemen entitas B berhubungan dengan paling banyak satu elemen entitas A.

c. *Many to use*

Setiap unsur satuan A berkorespondensi paling banyak dengan satu unsur satuan B, dan sebaliknya setiap unsur satuan B berhubungan dengan jumlah maksimum unsur satuan A.

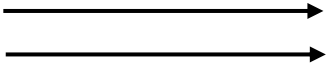
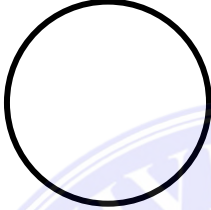


d. *Many to Many*

Setiap elemen entitas A terikat pada jumlah maksimum dalam entitas B dan sebaliknya.

2.1.8 DFD (*Data Flow Diagram*)

Data Flow Diagram (DFD) adalah diagram yang menggambarkan aliran data dari proses atau sistem informasi. DFD memiliki informasi tentang input dan output setiap entitas, serta proses itu sendiri, tetapi tidak mengontrol aliran data, sehingga tidak ada aturan untuk iterasi atau keputusan. DFD dapat mempermudah proses pengembangan sistem informasi. Diagram aliran data berbeda dari diagram UML (*Unified Modeling Language*) dalam hal alur dan tujuan penyampaian informasi. DFD berfungsi sebagai penyedia atau jembatan antara sistem dan pengguna. Selain itu, dapat digunakan untuk melengkapi diagram UML dan memberikan informasi tambahan tentang aliran dan kebutuhan sistem. Suryadi & Zulaikhah, 2019)

Tabel 2.2 Simbol *Data Flow Diagram*

| NO | Simbol | Nama | Keterangan |
|----|---|--|---|
| 1 |  | Alur Data (<i>Data Flow</i>) | Penghubung ada proseantara user dengan user case |
| 2 |  | Simbol Proses | Menjelaskan urutan tindakan yang ditampilkan oleh system yang menghasilkan hasil terukur untuk user |
| 3 |  | Terminator (Entitas) | Terminator Menjelaskan aliran sistem |
| 4 |  | Penyimpanan Data (<i>Data Store</i>) | Bagian gudang data yang digunakan untuk mengumpulkan data ini diwakili oleh dua garis paralel |

Sumber Tabel : <http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/>

2.1.9 Flowchart

Flowchart adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan proses atau aliran logika suatu sistem atau program. *Flowchart* menggunakan simbol-simbol standar untuk menampilkan aktivitas, kondisi, dan alur logis dari proses

yang disajikan. Diagram alur dapat digunakan di berbagai bidang, seperti pengembangan perangkat lunak, perencanaan bisnis, dan manajemen proyek. Fungsi diagram adalah untuk memberikan gambaran alur kerja sehingga memudahkan dalam memantau apakah program yang dilaksanakan sudah sesuai dengan yang diharapkan. *Flowchart* juga dapat digunakan sebagai alat untuk menyampaikan informasi program kepada orang lain. Simbol-simbol pada diagram mempunyai arti tersendiri, sehingga penggunaannya tidak boleh dilakukan secara sembarangan. Beberapa jenis diagram yang umum digunakan antara lain diagram skematik, diagram sistem, dan diagram program. (Rusmawan 2019:48).

| | | | |
|--|---|--|--|
| | Flow Simbol yang digunakan untuk menggabungkan antara simbol yang satu dengan simbol yang lain. Simbol ini disebut juga dengan Connecting Line. | | Input/output Simbol yang menyatakan proses input atau output tanpa tergantung peralatan. |
| | On-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang sama. | | Manual Operation Simbol yang menyatakan suatu proses yang tidak dilakukan oleh komputer. |
| | Off-Page Reference Simbol untuk keluar - masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda. | | Document Simbol yang menyatakan bahwa input berasal dari dokumen dalam bentuk fisik, atau output yang perlu dicetak. |
| | Terminator Simbol yang menyatakan awal atau akhir suatu program. | | Predefine Proses Simbol untuk pelaksanaan suatu bagian (sub-program) atau prosedur. |
| | Process Simbol yang menyatakan suatu proses yang dilakukan komputer. | | Display Simbol yang menyatakan peralatan output yang digunakan. |
| | Decision Simbol yang menunjukkan kondisi tertentu yang akan menghasilkan dua kemungkinan jawaban, yaitu ya dan tidak. | | Preparation Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberikan nilai awal. |

Gambar 2.1 Simbol *Flowchart*

Sumber Gambar : <http://jurnalmahasiswa.uma.ac.id/>

2.2 Tempat Kerja Praktek

2.2.1 Gambaran Umum Kantor Desa Medan Estate

Kantor Desa Medan Estate adalah kantor pemerintahan yang terletak di Desa Medan Estate, Kecamatan Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara, Indonesia. Kantor ini beralamat di Jalan Kolam No.12, Kenangan

Baru, Percut Sei Tuan. Medan Estate adalah sebuah desa yang dulunya bernama Kampung Kebun Pisang dan dikepalai oleh seorang kepala desa yang ditunjuk oleh pemerintah. Kampung ini diberi nama Medan Estate karena merupakan daerah perkebunan yang berbatasan langsung dengan kota Medan. Saat ini, Medan Estate menjadi kawasan pendidikan, perkantoran, dan bisnis, terbukti dengan banyaknya universitas, gedung pemerintahan, pusat perbelanjaan, dan pergudangan yang ada di daerah tersebut.

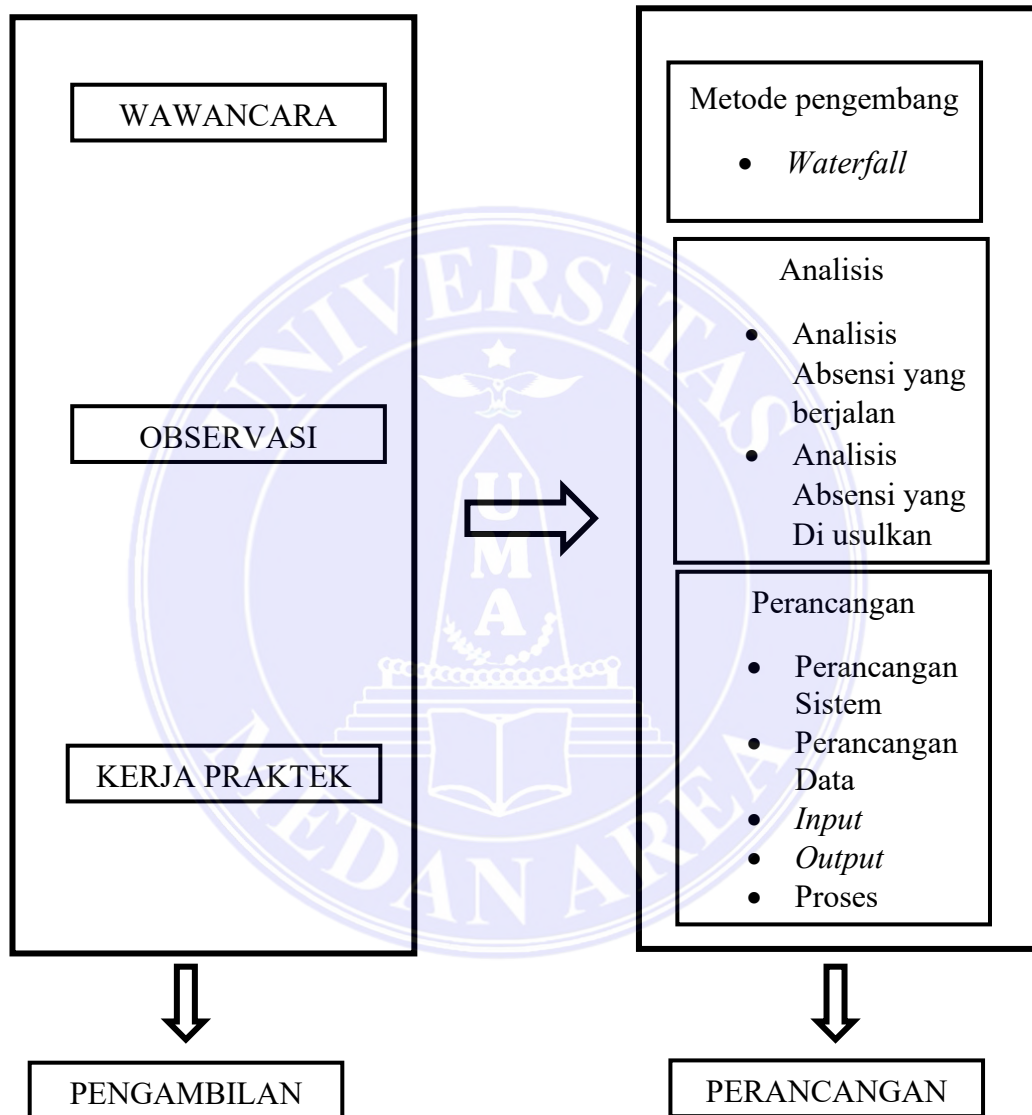


BAB III

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ruang Lingkup Kegiatan

Ruang lingkup kegiatan selama melakukan kerja praktek ini adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Kerja Praktek

Dalam pengambilan data, penulis akan melakukan tiga tahapan yaitu wawancara, observasi, dan kerja praktek. Penulis akan melakukan wawancara kepada kepala desa medan estate dan untuk mendapatkan informasi tentang absensi pegawai yang ada di kantor desa medan estate. Kepala desa akan diberi pertanyaan

tentang perihal absensi sekarang yang telah berjalan dan jika pengamat telah menemukan jawaban tentang absensi maka pengamat akan memberi solusi kepada kepala desa dengan cara membangun atau merancang absensi berbasis *web* dan peserta prakerin akan menggali lebih dalam lagi dan membangun *website* yang telah ia rancang dan akan di bangun absensi secara *online* di *website* tersebut.

3.2 Bentuk Kegiatan

Dalam menyelesaikan laporan kerja praktek ini penulis sebelumnya telah melakukan kerja praktek di Kantor Kepala Desa Medan Estate selama 1 (satu) bulan. Adapun kegiatan yang dilakukan penulis selama kerja prakek dapat dijelaskan di bawah ini.

Tabel 3.1 Jadwal Kegiatan

| NO | KEGIATAN KERJA PRAKTEK | JADWAL KEGIATAN | | | |
|----|---|-----------------|----|-----|----|
| | | April | | | |
| | | I | II | III | IV |
| 1 | Wawancara Tentang Sistem Yang Ada Pada Kantor Desa Medan Estate | | | | |
| 2 | Melakukan observasi dan Pengamatan | | | | |
| 3 | Pengambilan Data, analisis dan Perancangan | | | | |
| 4 | Pembuatan Laporan Dan Bimbingan | | | | |
| 5 | Seminar Kerja Praktek | | | | |

3.3 Hasil Kerja Praktek

3.3.1 Analisi Sistem Absensi

1. Analisis Absensi Yang Sedang Berjalan

Setelah melakukan wawancara dan observasi kepada staf atau kepala desa kantor desa tersebut, maka dapat diperoleh hasil bahwa absensi dikantor desa masih

menggunakan absensi secara manual tulis dan di paraf, dan membuat kertas menumpuk dan apalagi jika buku absensinya hilang atau disimpan dan tidak tau dimana, sehingga saya disuruh untuk membuat absensi secara *online* dan hanya bisa absensi di jam yang telah ditentukan. Absensi Pegawai berbasis *website* yang akan saya kerjakan ini sangat minimalis sehingga pegawai tidak perlu belajar lebih lama untuk mengerti cara penggunaannya.

2. Kebutuhan Perangkat Keras/*Hardware*

Perangkat yang dibutuhkan dalam melakukan pembuatan sistem ini adalah :

Laptop/PC.

- I. Processor Laptop Minimum Intel Pentium Coleron 2955U
- II. Ram Laptop Minimum 2GB
- III. Hardisk 200GB
- IV. *Keyboard*
- V. *Mouse*

3. Kebutuhan Perangkat Lunak/*Software*

Perangkat lunak yang akan dibutuhkan dalam pembuatan absensi ini adalah :

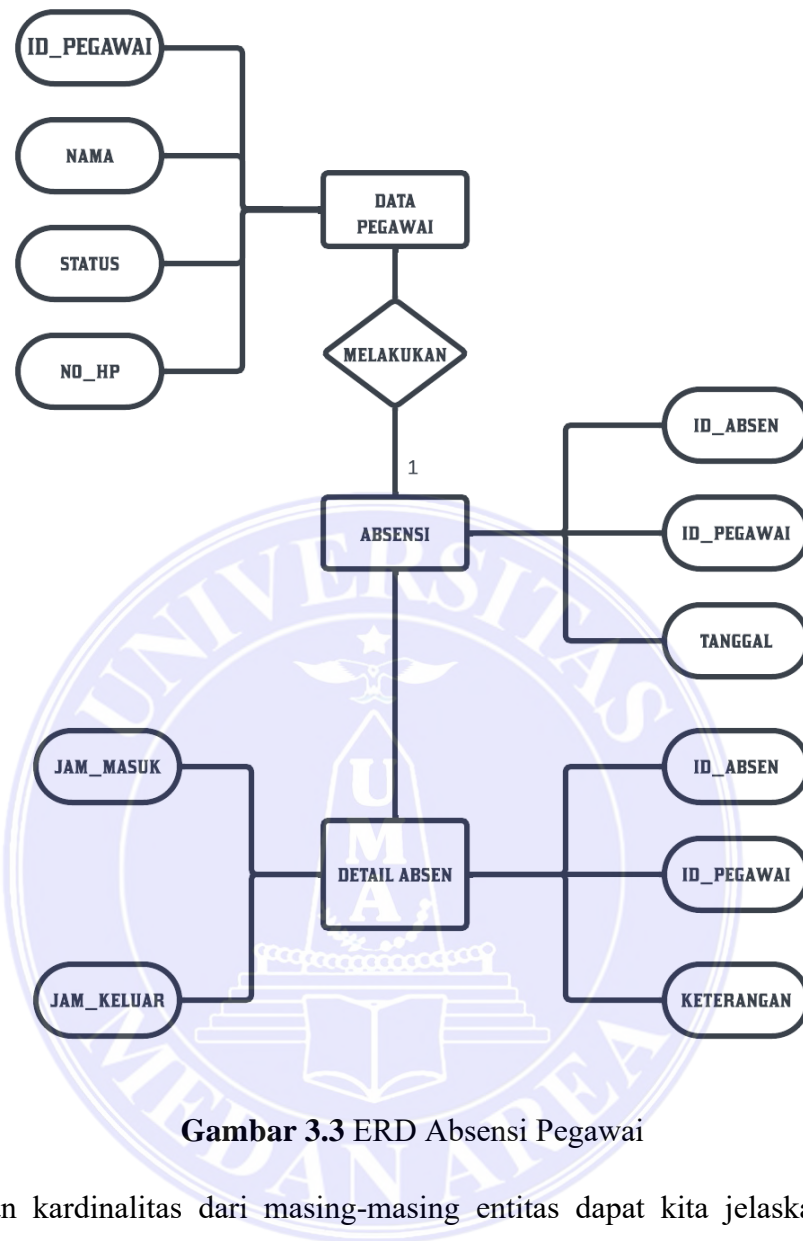
- I. Sistem Operasi Windows 11 64-Bit
- II. *XAMPP*
- III. FIGMA

3.3.2 Perancangan

1. Perancangan Data

A. *Entity Relationship Diagram (ERD)*

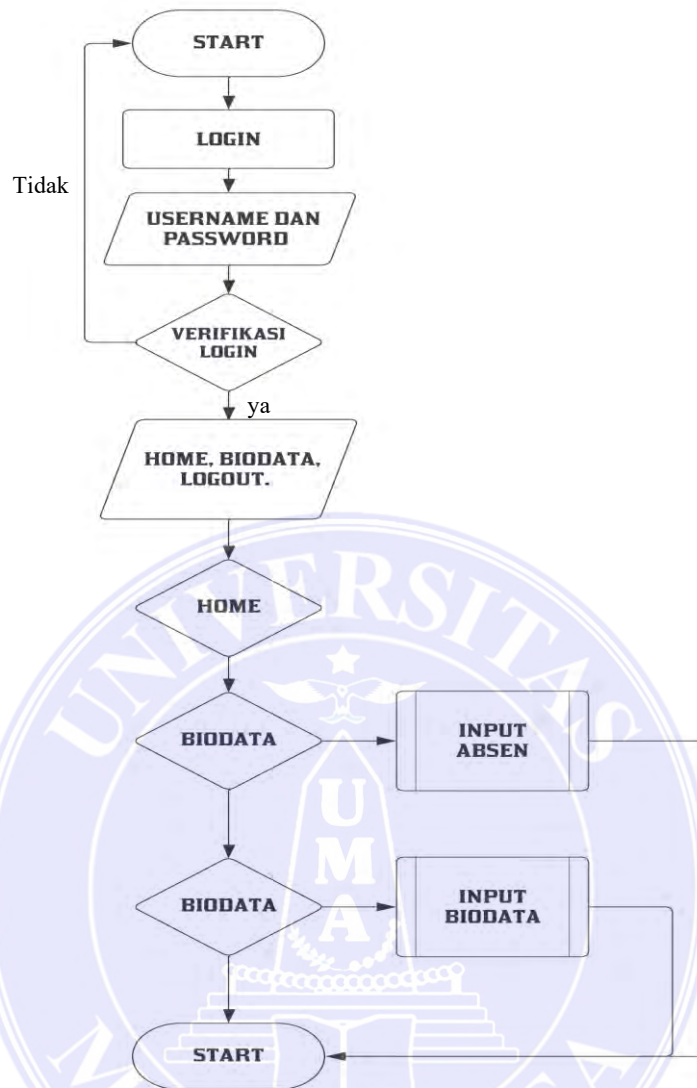
Rancangan ERD Sistem absensi *online* berbasis *web* yaitu dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 3.3 ERD Absensi Pegawai

Hubungan kardinalitas dari masing-masing entitas dapat kita jelaskan sebagai berikut :

1. Entitas data pegawai memiliki hubungan satu ke satu dengan entitas melakukan.
2. Entitas absensi memiliki atribut Id_pegawai dan tanggal.
3. Entitas detailabsensi memiliki atribut Jam_masuk, jam_keluar, Id_absen, id_pegawai, dan keterangan.

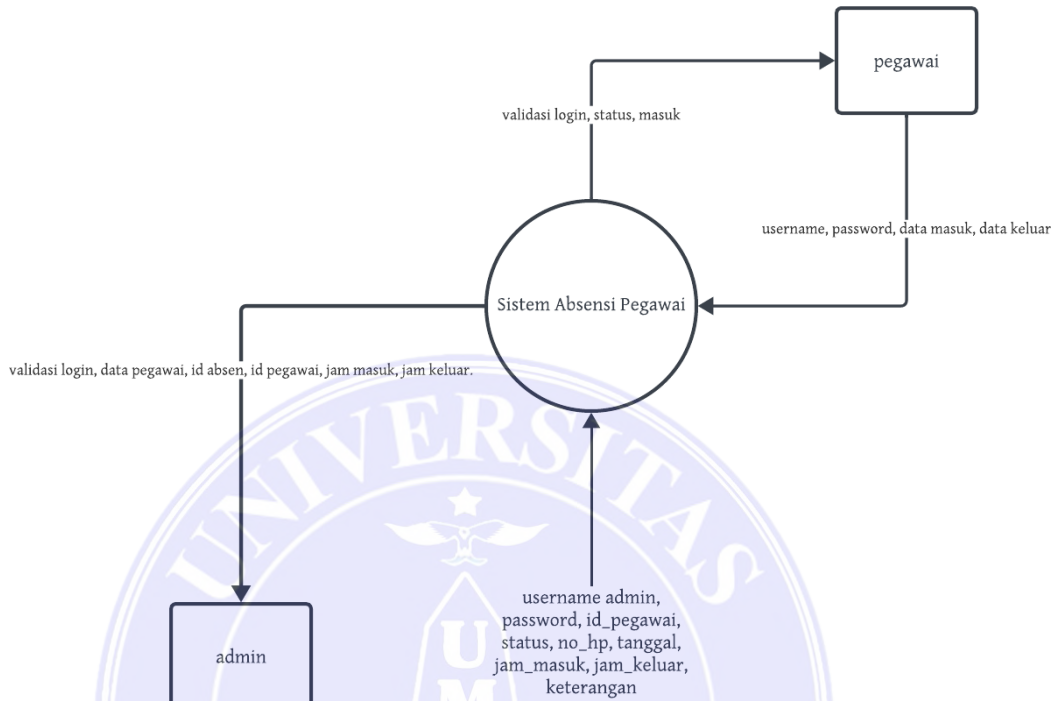


Gambar 3.2 Flowchart Sistem Yang Berjalan

Flowcart diatas dengan sistem yang akan dijalankan, dimana pegawai akan memulai dengan mengakses *website*, setelah itu pegawai akan mengklik menu login, pegawai memasukkan *username* dan *password*, dan sistem akan mengecek apakah *username* sesuai yang di daftarkan admin, setelah selesai pegawai akan diantarkan ke menu *home* dan biodata. Dimenu home terdapat *input* absen yang bertujuan para pegawai akan diabsen. Dan dimenu biodata, para pegawai akan bisa mengubah data diri mereka jika diperlukan. Dan setelah selesai pegawai bisa menekan menu logout jika pegawai selesai absensi atau mengubah data mereka.

B. DFD *Level 0* Absensi *Online* Berbasis *Website*

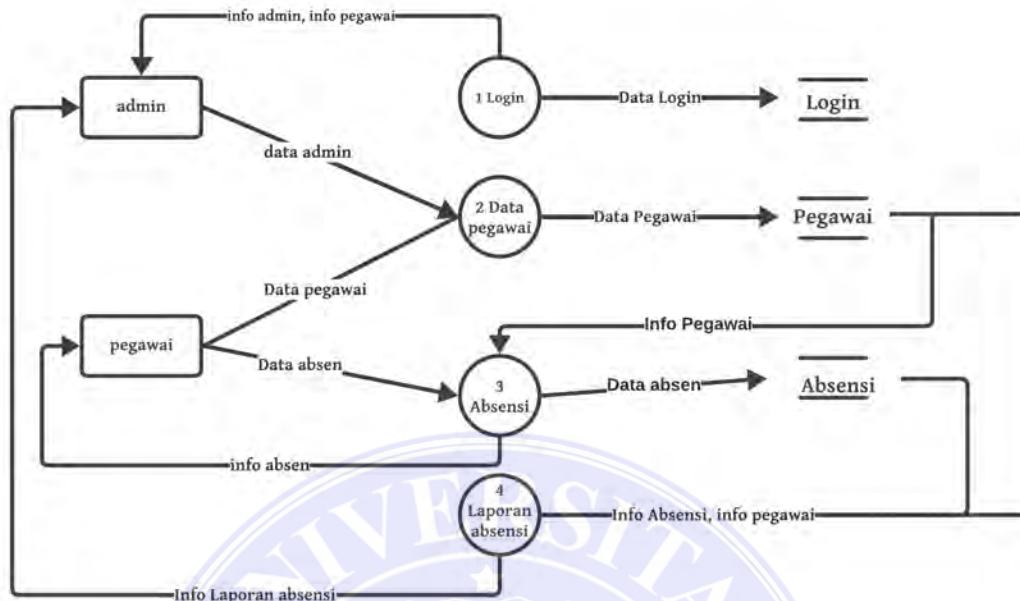
Diagram konteks *Level 0* Absensi ditunjukkan pada gambar dibawah ini.



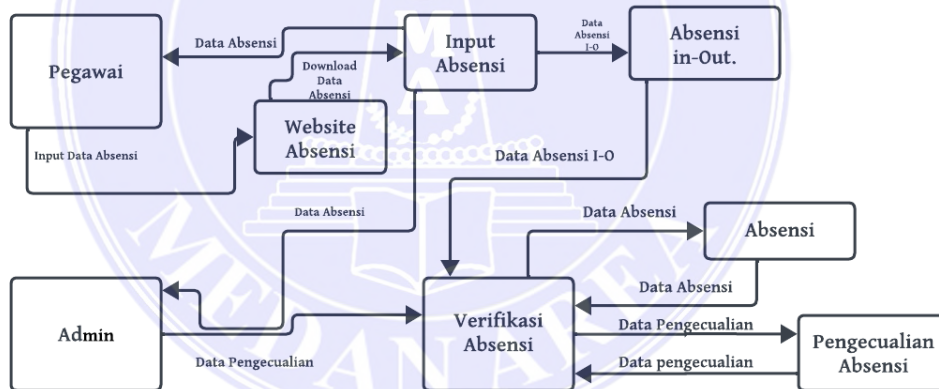
Gambar 3.4 DFD *Level 0*

Gambar diagram konteks *Level 0* menjelaskan proses absensi harian para pegawai di Kantor Desa Medan Estate.

C. DFD Level 1 Proses Absensi



Gambar 3.5 DFD Level 1

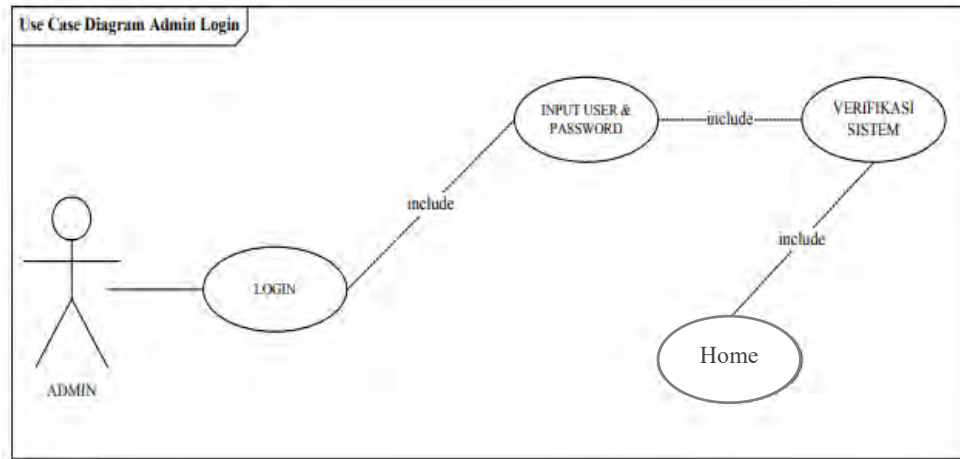


Gambar 3.6 DFD Level 1

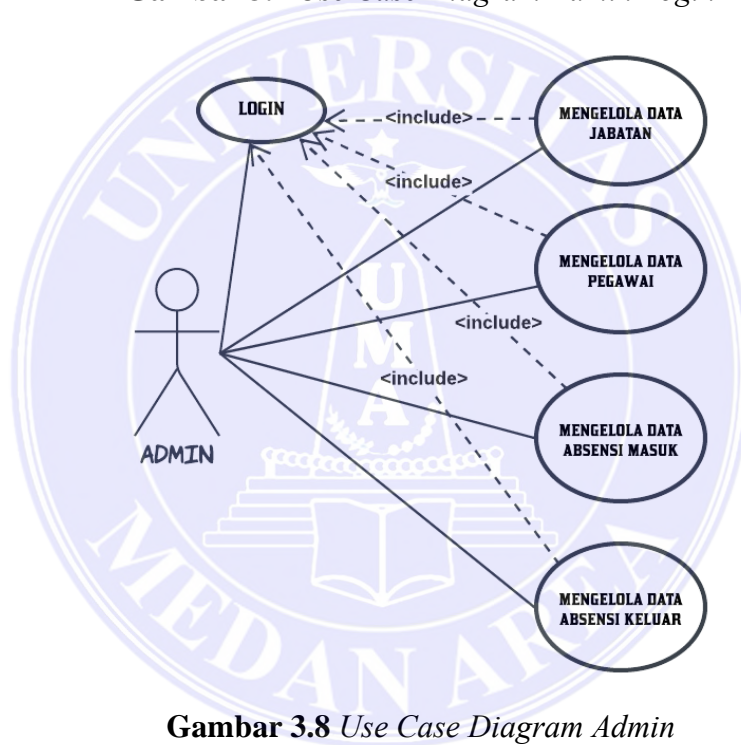
Data Flow Diagram level 1 proses penunjuk waktu absensi dan verifikasi dimana proses penunjuk waktu absensinya berada pada level 0 setelah diturunkan ke level 1 yang memiliki proses entry kemudian berpindah ke proses verifikasi penunjuk waktu absensi. Semua proses disimpan dalam database yang telah dibuat.

D. Use Case Diagram

1. Use Case Diagram Admin



Gambar 3.7 Use Case Diagram Admin Login

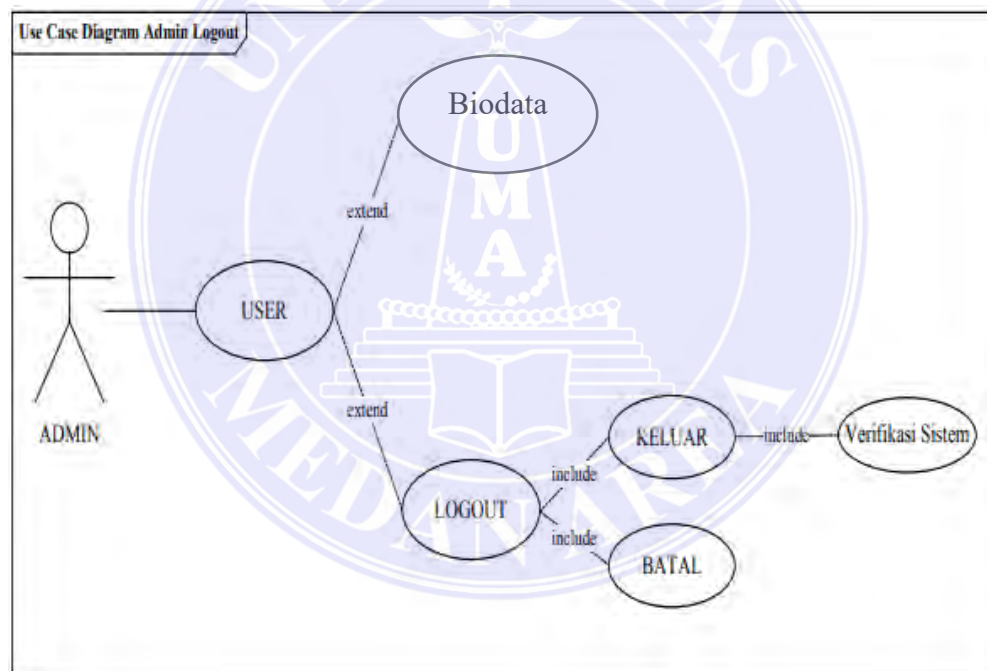


Gambar 3.8 Use Case Diagram Admin

Tabel 3.2 Use Case Diagram Admin

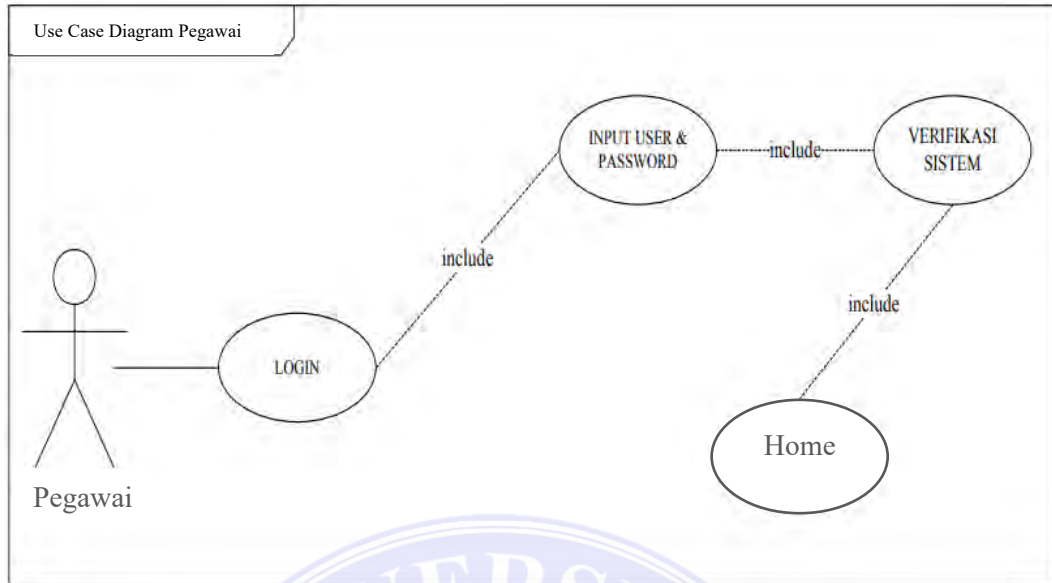
| UCD Admin | Deskripsi |
|----------------|---|
| Goal | Admin dapat melakukan pengolahan data jabatan, data pegawai, data absensi masuk, dan data absensi keluar. |
| Pre-conditions | Admin harus login |

| | |
|------------------------------------|---|
| <p><i>Main flow/basic path</i></p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Data jabatan dapat ditambahkan dan diedit. 2. Admin bisa dapat menambah dan mengubah data pegawai. 3. Admin memiliki kemampuan untuk melihat dan menghapus data absen masuk. 4. Admin memiliki kemampuan untuk melihat dan menghapus data absen keluar. |
|------------------------------------|---|

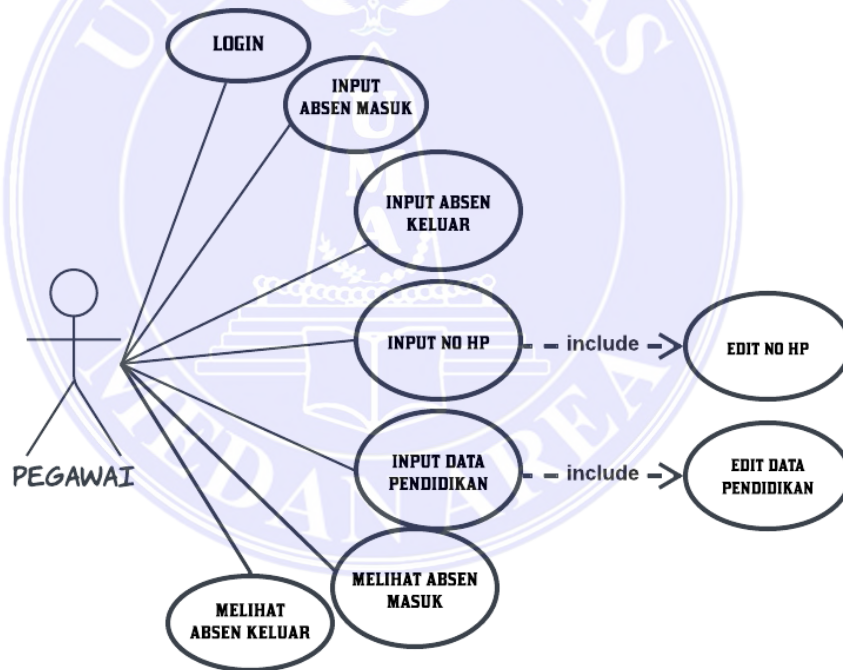


Gambar 3.9 Use Case Diagram Admin Logout

2. Use Case Diagram Pegawai



Gambar 3.10 Use Case Diagram Pegawai Login

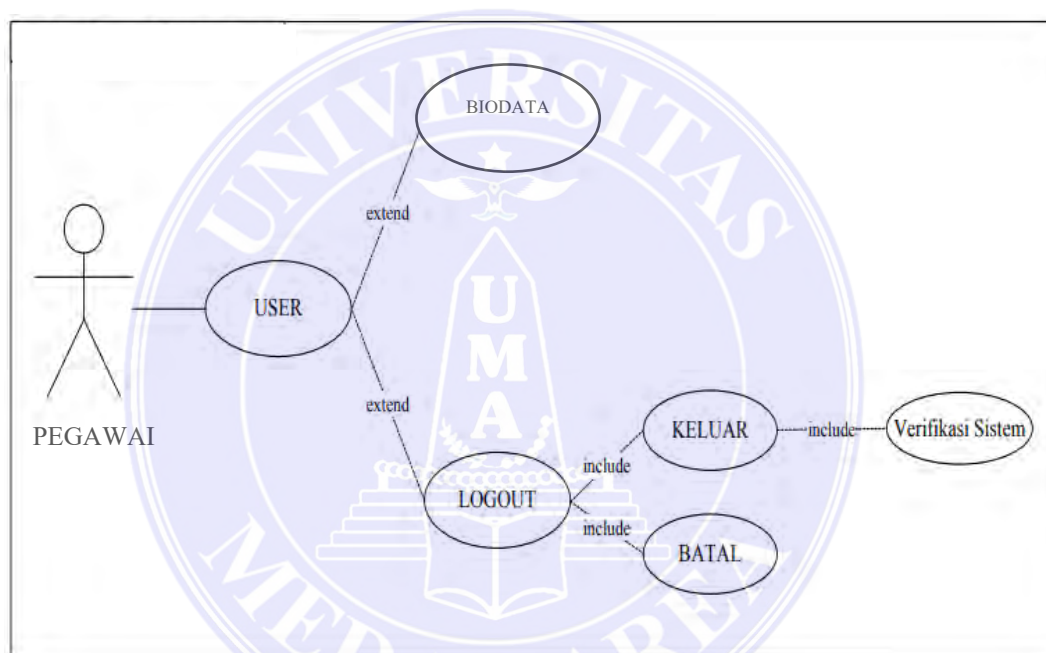


Gambar 3.11 Use case Diagram Pegawai

Tabel 3.3 Use Case Diagram Pegawai

| Use Case Diagram Pegawai | Deskripsi |
|--------------------------|---|
| Goal | Pegawai bisa input absen masuk, input absen pulang, input no hp, input data pendidikan. |

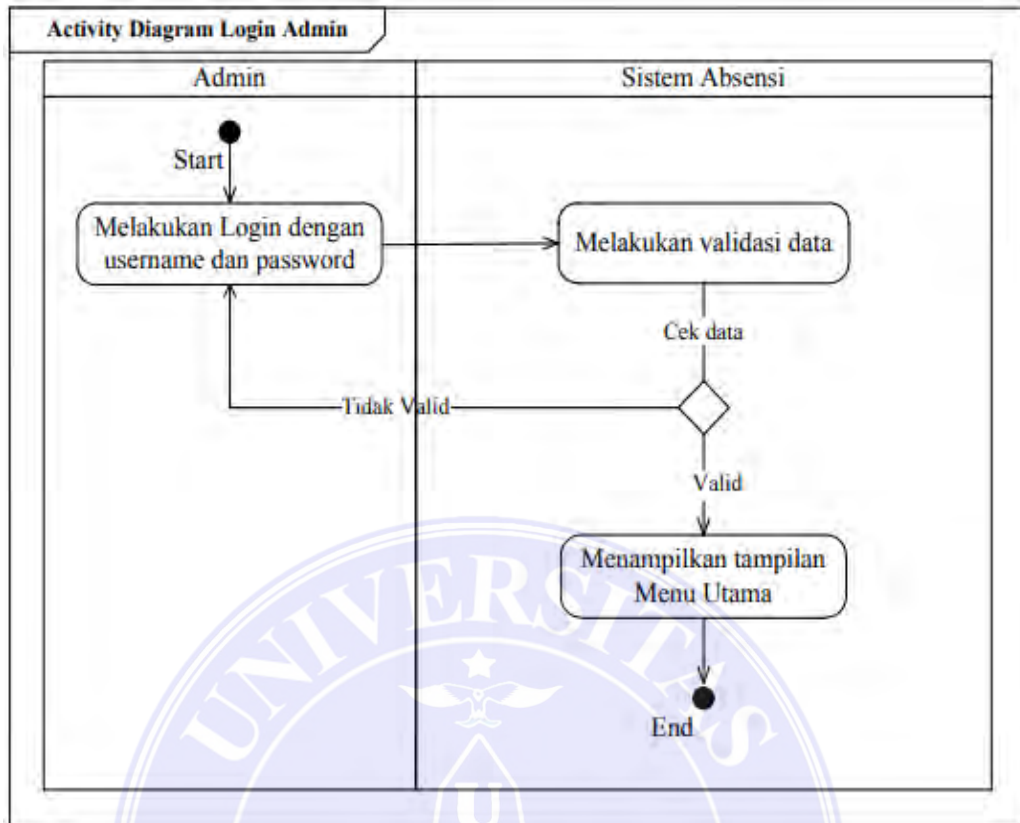
| | |
|-----------------------------|--|
| <i>Pre-conditions</i> | Pegawai input absen masuk, input absen pulang, input no hp, input data pendidikan. |
| Primary Actors | Pegawai |
| <i>Main flow/basic path</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pegawai bisa input absen 2. Pegawai bisa input absen pulang 3. Pegawai bisa input no hp 4. Pegawai bisa input data pendidikan. |



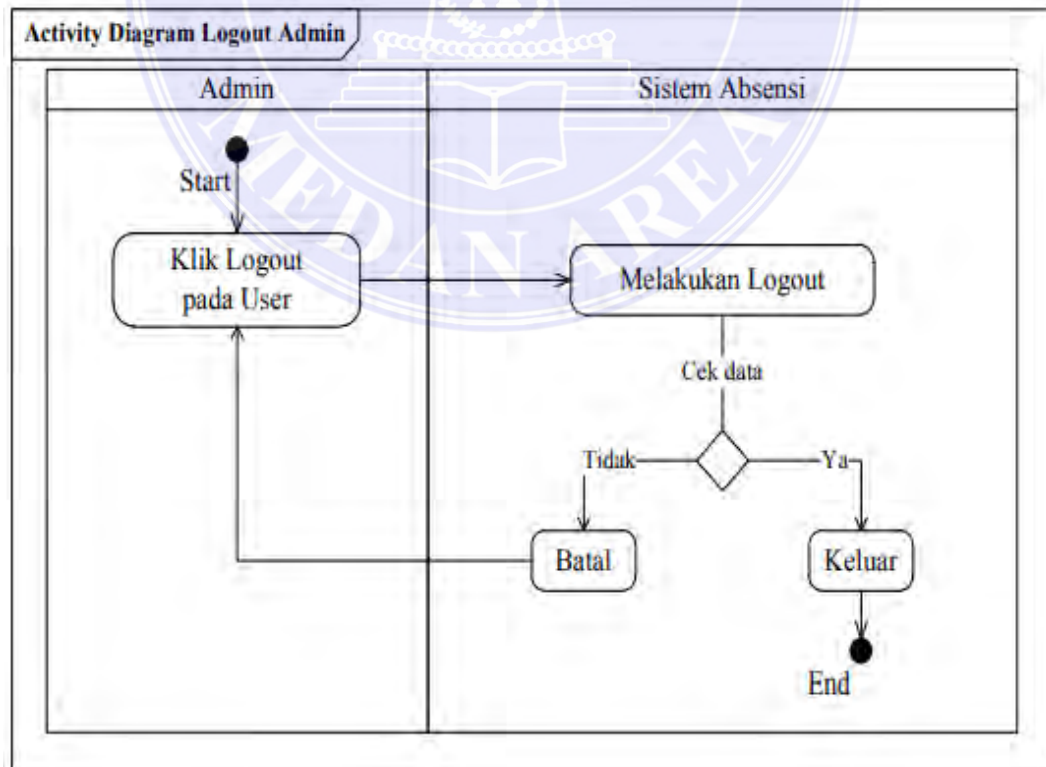
Gambar 3.12 Use Case Diagram Pegawai Logout

E. Activity Diagram

1. Activity Diagram Admin Login

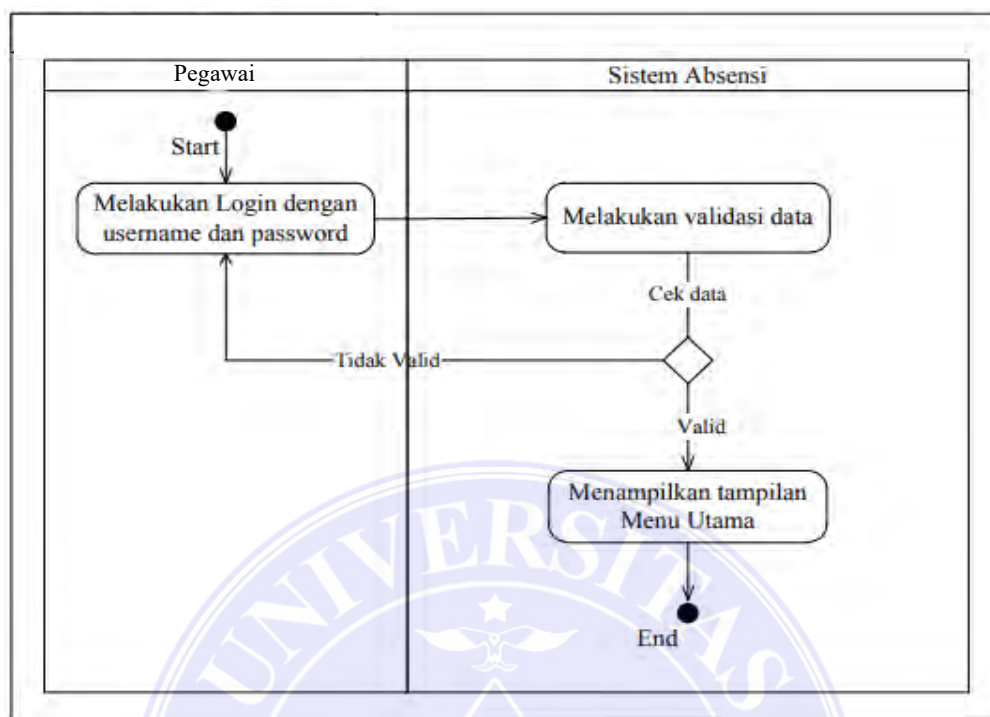


Gambar 3.13 Activity Admin Login

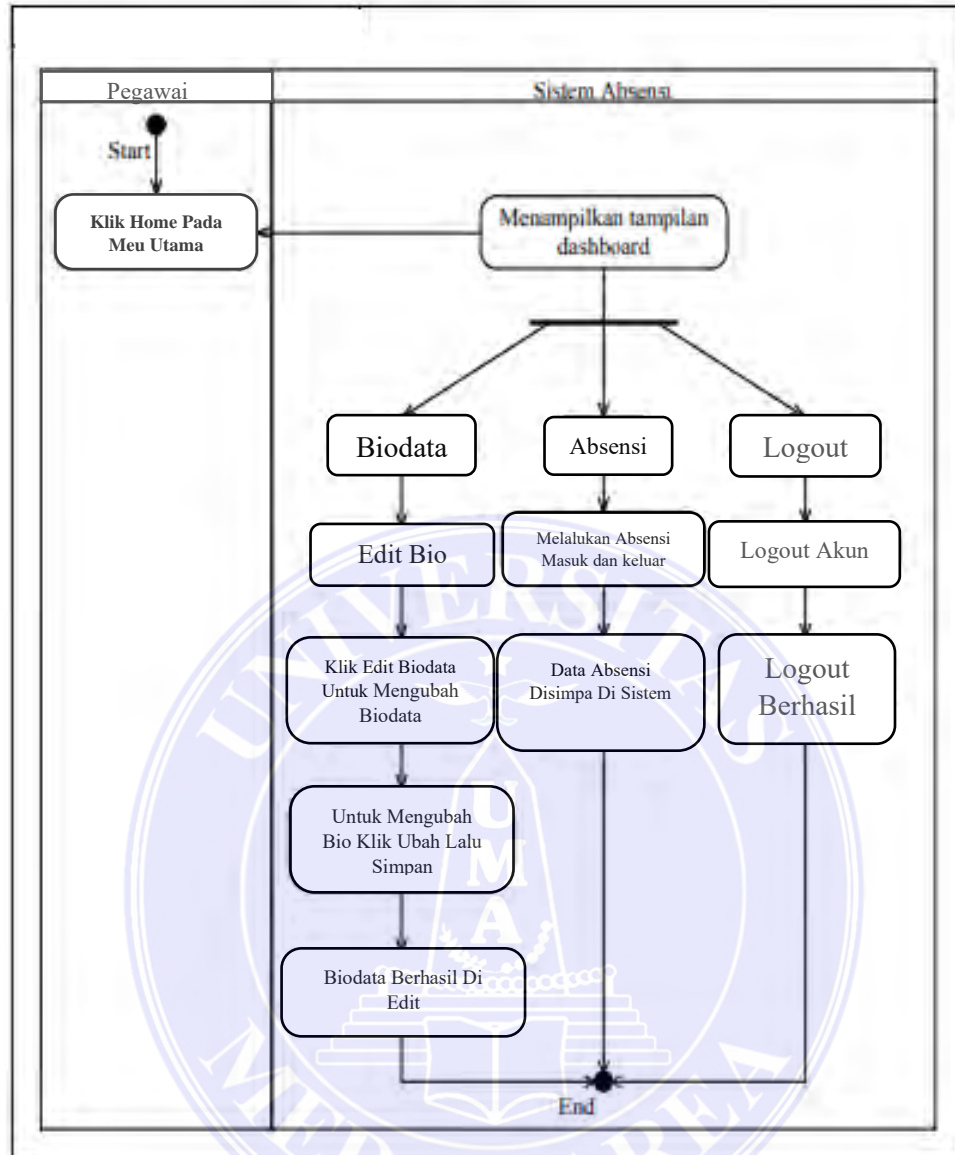


Gambar 3.14 Activity Admin Logout

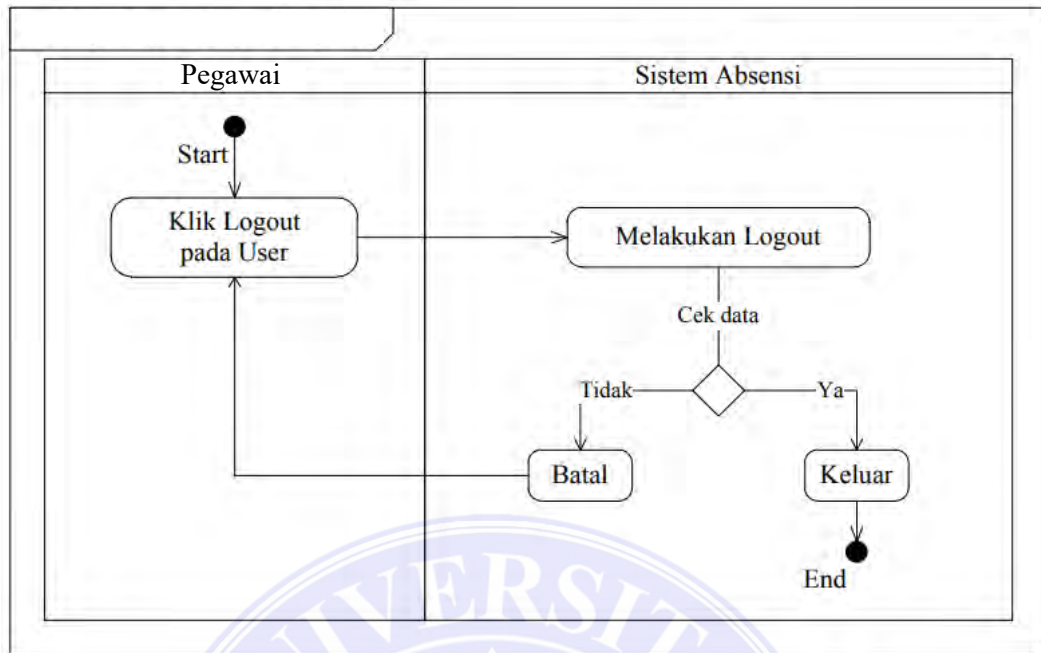
2. Activity Pegawai Login



Gambar 3.15 Activity Pegawai Login

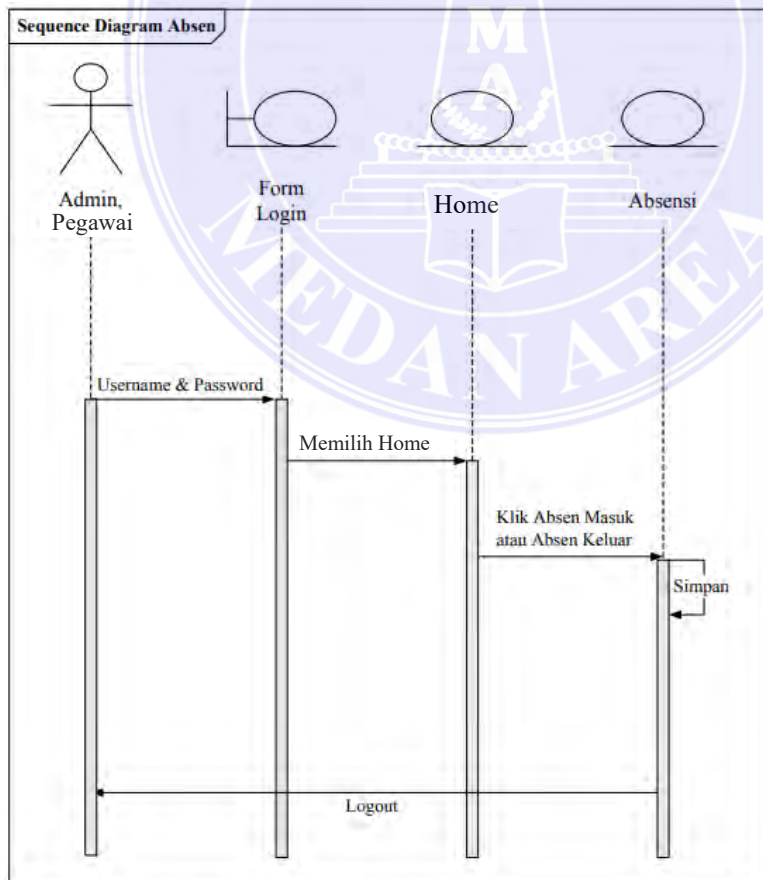


Gambar 3.16 Activity Absensi



Gambar 3.17 Activity Pegawai Logout

F. Sequence Diagram



Gambar 3.18 Sequence Diagram

G. Struktur Tabel

Adapun tabel dalam sistem informasi absensi yang dirancang seperti berikut :

1. Tabel Data Pegawai

Tabel pegawai berisi data-data pribadi karyawan yang bekerja di Kantor Desa Medan Estate yang menjadi primary key nya di tabel ini adalah Id_pegawai.

Tabel 3.4 Data Pegawai

| Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|------------|-----------|------------|-------------|
| Id_Pegawai | Varchar | 10 | Primari_key |
| Nama | Varchar | 40 | |
| No_Hp | Int | 13 | |
| Status | Varchar | 10 | Foreign_key |

2. Tabel Absensi

Tabel ini berisikan absensi sehari-hari pegawai dan primary key nya adalah id_absen.

Tabel 3.5 Absensi

| Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|------------|-----------|------------|-------------|
| Id_absen | Varchar | 10 | Primari_key |
| Id_pegawai | Varchar | 40 | |
| Tanggal | Date | | |

3. Tabel *Schedule*

Tabel ini merupakan yang berisikan jadwal pegawai masuk perharinya.

Tabel 3.6 Schedule

| Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|------------|-----------|------------|------------|
| id_sch | Varchar | 10 | |
| Jam_masuk | | | |
| Jam_keluar | | | |

4. Tabel Admin

Merupakan login untuk membuka form- form yang akan di aplikasikan.

Tabel 3.7 Admin

| Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|-----------------|-----------|------------|------------|
| <i>username</i> | Varchar | 15 | |
| <i>password</i> | Varchar | 15 | |

5. Tabel Jabatan

Tabel ini merupakan jenis jabatan pegawai di Kantor Desa ini.

Tabel 3.8 Jabatan

| Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|------------|-----------|------------|-------------|
| Id_jabatan | Varchar | 15 | Primari_key |
| jabatan | Varchar | 15 | |

6. Tabel Detail Absen

Tabel ini adalah detailabsen setiap pegawai masing- masing.

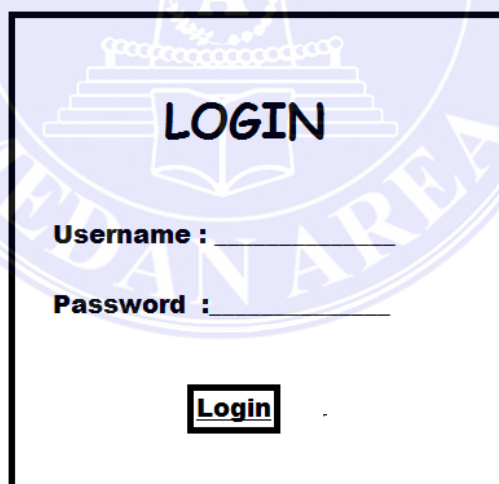
Tabel 3.9 Detail Absen

| Field name | Data type | Field size | Keterangan |
|------------|-----------|------------|-------------|
| Id_absen | Varchar | 15 | Foreign_key |
| Id_pegawai | Varchar | 15 | Foreign_key |
| Keterangan | Varchar | 20 | |
| Jam_masuk | Time | | |
| Jam_keluar | Time | | |

3.3.3 Rancangan Antarmuka Sistem

Pada sistem Absensi online ini, kami hanya mempunyai pengguna pegawai umum yang mempunyai hak tambahan terhadap sistem dan berhak bertindak sebagai administrator untuk dapat mengelola atau mengubah data yang ada pada sistem, misalnya misalnya menyimpan, mengubah atau menambah data.

A. Tampilan Utama Login



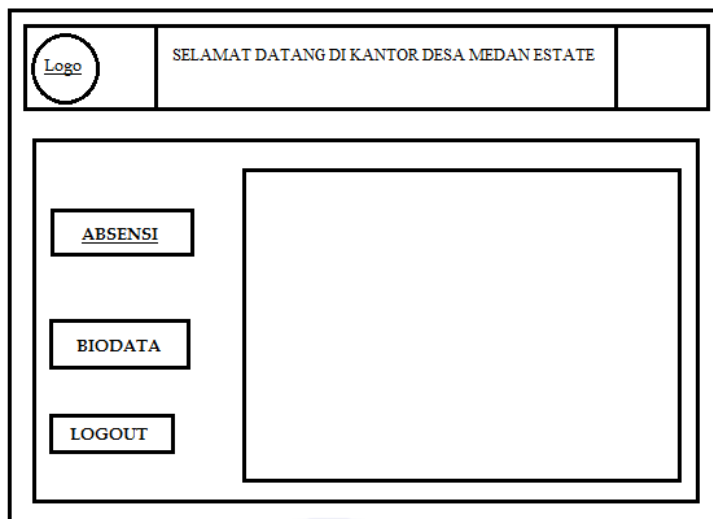
The image shows a login form with a large watermark of Universitas Medan Area in the background. The form contains the following elements:

- The word "LOGIN" in large, bold, black capital letters at the top.
- A label "Username :" followed by a horizontal input line.
- A label "Password :" followed by a horizontal input line.
- A button labeled "Login" in a rectangular box at the bottom.

Gambar 3.19 Login

Tampilan login ini berisi *username* dan *password*. Pegawai bisa menginputkan *username* serta *password* agar bisa masuk ke dalam menu absensi.

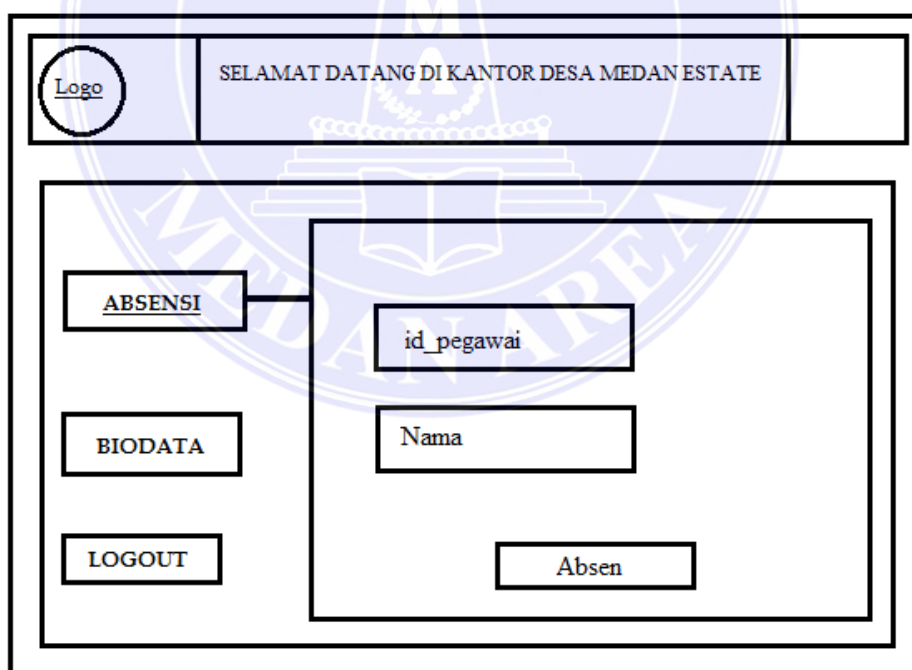
B. Tampilan Utama



Gambar 3.20 Utama

Tampilan utama hanya terdapat 3 (tiga) menu saja bisa ditunjukkan pada gambar ini.

C. Tampilan Menu Absensi *Online*



Gambar 3.21 Menu Absensi

Tampilan ini berisi menu `id_pegawai` dan menu nama dan setelah di *input* maka bisa akan bisa menekan tombol absen.

D. Tampilan Menu Biodata

The screenshot shows a web application interface. At the top, there is a header with a circular logo on the left and the text "SELAMAT DATANG DI KANTOR DESA MEDAN ESTATE" on the right. Below the header, there is a main content area. On the left side of this area, there is a vertical sidebar with three buttons: "ABSENSI", "BIODATA", and "LOGOUT". The "BIODATA" button is highlighted with a black border. To the right of the sidebar, there is a form with five input fields stacked vertically: "Id_pegawai", "Nama", "Alamat", "No Hp", and "Jabatan". Below these fields is a button labeled "Ubah dan simpan".

Gambar 3.22 Menu Biodata

Tampilan ini terdapat beberapa menu yang bisa di ubah dan di ganti seperti id_pegawai, nama, alamat, no hp dan jabatan. Dan jika terdapat pergantian maka setelah mengganti maka kita bisa mengklik tombol ubah dan simpan.

E. Tombol Logout

The screenshot shows the same web application interface as Gambar 3.22. In this view, the "LOGOUT" button in the sidebar is highlighted. A dialog box is centered on the screen, containing the text "Apakah Anda ingin Keluar dari website?". Below the text are two buttons: "Batal" and "Keluar".

Gambar 3.23 Logout

BAB. IV

PENUTUP

Hasil perancangan Absensi *Online* di Kantor Desa Medan Estate menghasilkan beberapa kesimpulan dan saran diantaranya :

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan latar belakang, tujuan, hasil dan pembahasan yang telah dijelaskan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan:

1. Dengan perancangan sistem absensi berbasis *web* ini memungkinkan pimpinan dan staf melihat secara langsung data pribadi mereka. Ini memungkinkan mereka untuk segera melaporkan kesalahan data kepada manajer dan memperbaruinya jika terjadi kesalahan.
2. Penggunaan dan Pemanfaatan Perancangan *Website* Absensi Pegawai berbasis *website* di Kantor Desa Medan Estate ini dapat memudahkan instansi untuk mengevaluasi absensi pegawainya untuk kedepannya.

4.2 Saran

Adapun Saran Dari Kerja Praktek Ini Adalah :



1. *Website* ini masih menggunakan antarmuka pengguna (UI) yang sangat sederhana. Kami mengharapkan pembaca laporan kerja praktek ini dapat meningkatkan UI agar terlihat lebih modern dan menarik. Kami juga menyarankan untuk menambahkan lebih banyak menu pada sistem absensi *online* di *website* ini..
2. Sebagai saran untuk pembaca atau peneliti berikutnya, mungkin dipertimbangkan untuk meningkatkan tampilan menu dengan sentuhan yang lebih menarik. Penggunaan *font* dan penempatan menu yang lebih modern juga dapat diperbarui pada perancangan desain absensi *online* ini.

DAFTAR PUSTAKA

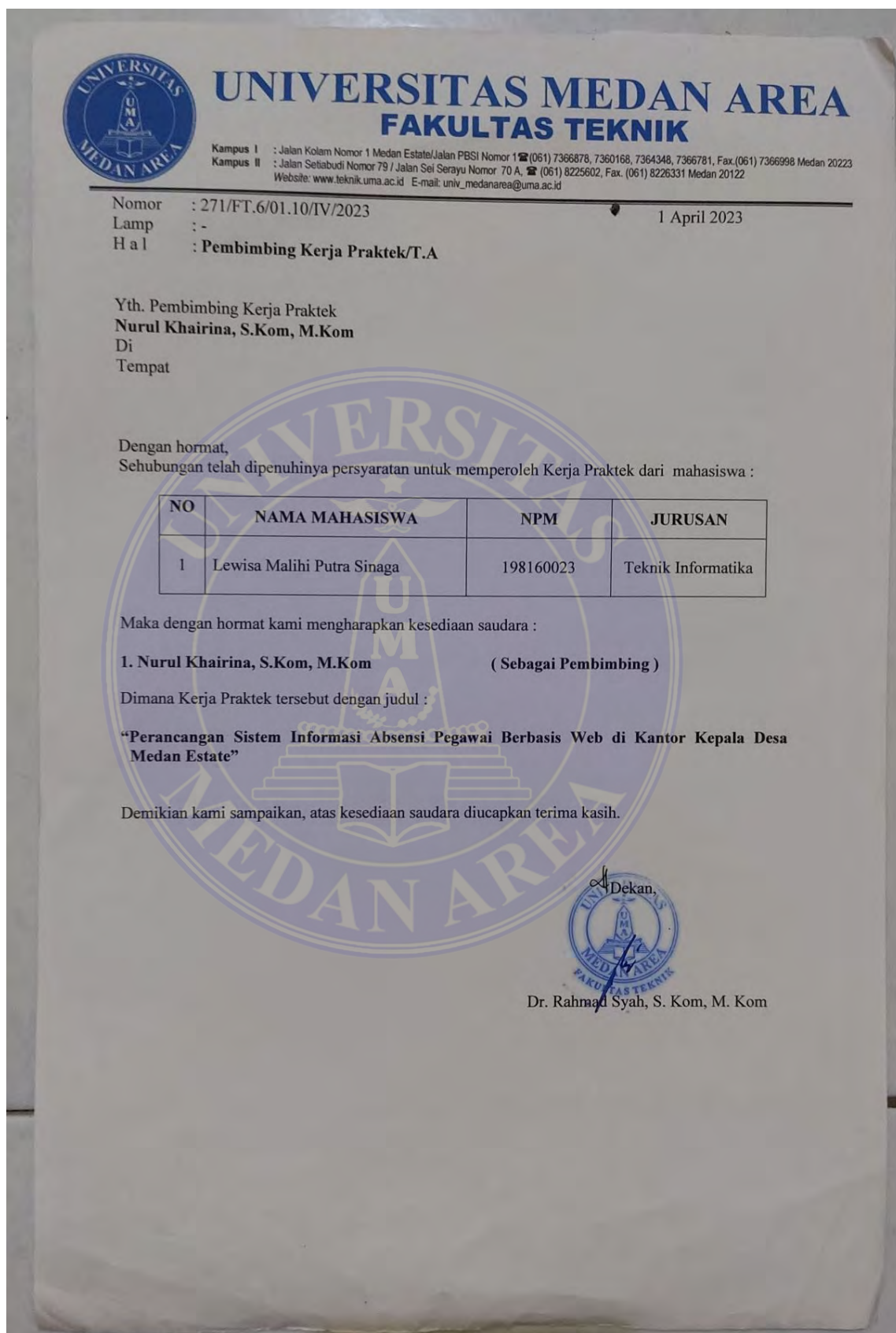
- Teknologi, F., & Dan, I. (2020). *Pemrograman Fungsional “Mengenal Dasar-Dasar Pembuatan Website Berbasis HTML.”* 1810, 1–19.
- Rio, N., Hariyanto, D., & Sunita, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Absensi Karyawan. *PT.san Andreas Mandiri Bekasi*, 5(2), 34–41.
- Teguh, R., & Elizabeth, T. (2020). Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web pada PT. Indo Prima Jaya Palembang. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi*, 1(1), 73–83. <https://doi.org/10.35957/jtsi.v1i1.325>
- Triandini, E., Jayanatha, S., Indrawan, A., Werla Putra, G., & Iswara, B. (2019). Metode Systematic Literature Review untuk Identifikasi Platform dan Metode Pengembangan Sistem Informasi di Indonesia. *Indonesian Journal of Information Systems*, 1(2), 63. <https://doi.org/10.24002/ijis.v1i2.1916>
- Novita, R., & Hardi, F. R. (2019). Sistem Informasi Presensi Karyawan. *Jurnal Ilmiah Rekayasa Dan Manajemen Sistem Informasi*, 5(2), 230. <https://doi.org/10.24014/rmsi.v5i2.8241>
- Larasati, P. D., & Sa’ba, N. F. (2021). Perancangan Sistem Pelaporan Absensi Berbasis Web pada PT. Solar Control Specialist (SCS). *Jurnal SISKOM-KB (Sistem Komputer Dan Kecerdasan Buatan)*, 5(1), 74–80. <https://doi.org/10.47970/siskomkb.v5i1.231>


LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Pengantar untuk Kerja Praktek.

|  | UNIVERSITAS MEDAN AREA FAKULTAS TEKNIK | | | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|-----------|--------------------|--|-------|---|----------------------------|-----------|--------------------|--|---|---------------------|-----------|--------------------|--|--|
| Kampus I : Jalan Koam Nomor 1 Medan Estate/Jalan PBSI Nomor 1 (061) 7366878, 7360168, 7364348, 7366781, Fax. (061) 7366998 Medan 20223 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A, (061) 8225602, Fax. (061) 8226331 Medan 20122 Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Nomor : 271/FT.6/01.10/IV/2023 | 1 April 2023 | | | | | | | | | | | | | | | |
| Lamp : - | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Hal : Kerja Praktek | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Yth. Kepala Desa Medan Estate Jln. Kolam No.12, Medan Estate, Kec Percut Sei Tuan Di Medan | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Dengan hormat, Dengan surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami tersebut dibawah ini : | | | | | | | | | | | | | | | | |
| <table border="1"><thead><tr><th>NO</th><th>N A M A</th><th>N P M</th><th>PROG. STUDI</th><th>JUDUL</th></tr></thead><tbody><tr><td>1</td><td>Lewisa Malihi Putra Sinaga</td><td>198160023</td><td>Teknik Informatika</td><td>Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate</td></tr><tr><td>2</td><td>Rimon Reja Simamora</td><td>198160087</td><td>Teknik Informatika</td><td>Perancangan Sistem Informasi Data Masyarakat Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate</td></tr></tbody></table> | NO | N A M A | N P M | PROG. STUDI | JUDUL | 1 | Lewisa Malihi Putra Sinaga | 198160023 | Teknik Informatika | Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate | 2 | Rimon Reja Simamora | 198160087 | Teknik Informatika | Perancangan Sistem Informasi Data Masyarakat Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate | |
| NO | N A M A | N P M | PROG. STUDI | JUDUL | | | | | | | | | | | | |
| 1 | Lewisa Malihi Putra Sinaga | 198160023 | Teknik Informatika | Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate | | | | | | | | | | | | |
| 2 | Rimon Reja Simamora | 198160087 | Teknik Informatika | Perancangan Sistem Informasi Data Masyarakat Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate | | | | | | | | | | | | |
| Untuk melaksanakan Kerja Praktek pada Perusahaan/Instansi yang Bapak/Ibu Pimpin. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Perlu kami jelaskan bahwa Kerja Praktek tersebut adalah semata-mata untuk tujuan ilmiah. Kami mohon kiranya juga dapat diberikan kemudahan untuk terlaksananya Kerja Praktek ini. | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Demikian kami sampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih. | | | | | | | | | | | | | | | | |
|  Dr. Rahmad M. Kom, M. Kom | | | | | | | | | | | | | | | | |
| Tembusan : 1. Ka. BAMAI 2. Mahasiswa 3. File | | | | | | | | | | | | | | | | |

Lampiran 2 Mengenai Dosen Pembimbing



 **UNIVERSITAS MEDAN AREA**
FAKULTAS TEKNIK

Kampus I : Jalan Kolang Nomor 1 Medan Estate/Jalan PBSI Nomor 1 ☎ (061) 7366878, 7360168, 7364348, 7366781, Fax (061) 7366998 Medan 20223
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A, ☎ (061) 8225602, Fax. (061) 8226331 Medan 20122
Website: www.teknik.uma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id

Nomor : 271/FT.6/01.10/IV/2023
Lamp : -
Hal : **Pembimbing Kerja Praktek/T.A** 1 April 2023

Yth. Pembimbing Kerja Praktek
Nurul Khairina, S.Kom, M.Kom
Di
Tempat

Dengan hormat,
Sehubungan telah dipenuhinya persyaratan untuk memperoleh Kerja Praktek dari mahasiswa :

| NO | NAMA MAHASISWA | NPM | JURUSAN |
|----|----------------------------|-----------|--------------------|
| 1 | Lewisa Malihi Putra Sinaga | 198160023 | Teknik Informatika |



Maka dengan hormat kami mengharapkan kesediaan saudara :

1. Nurul Khairina, S.Kom, M.Kom (Sebagai Pembimbing)

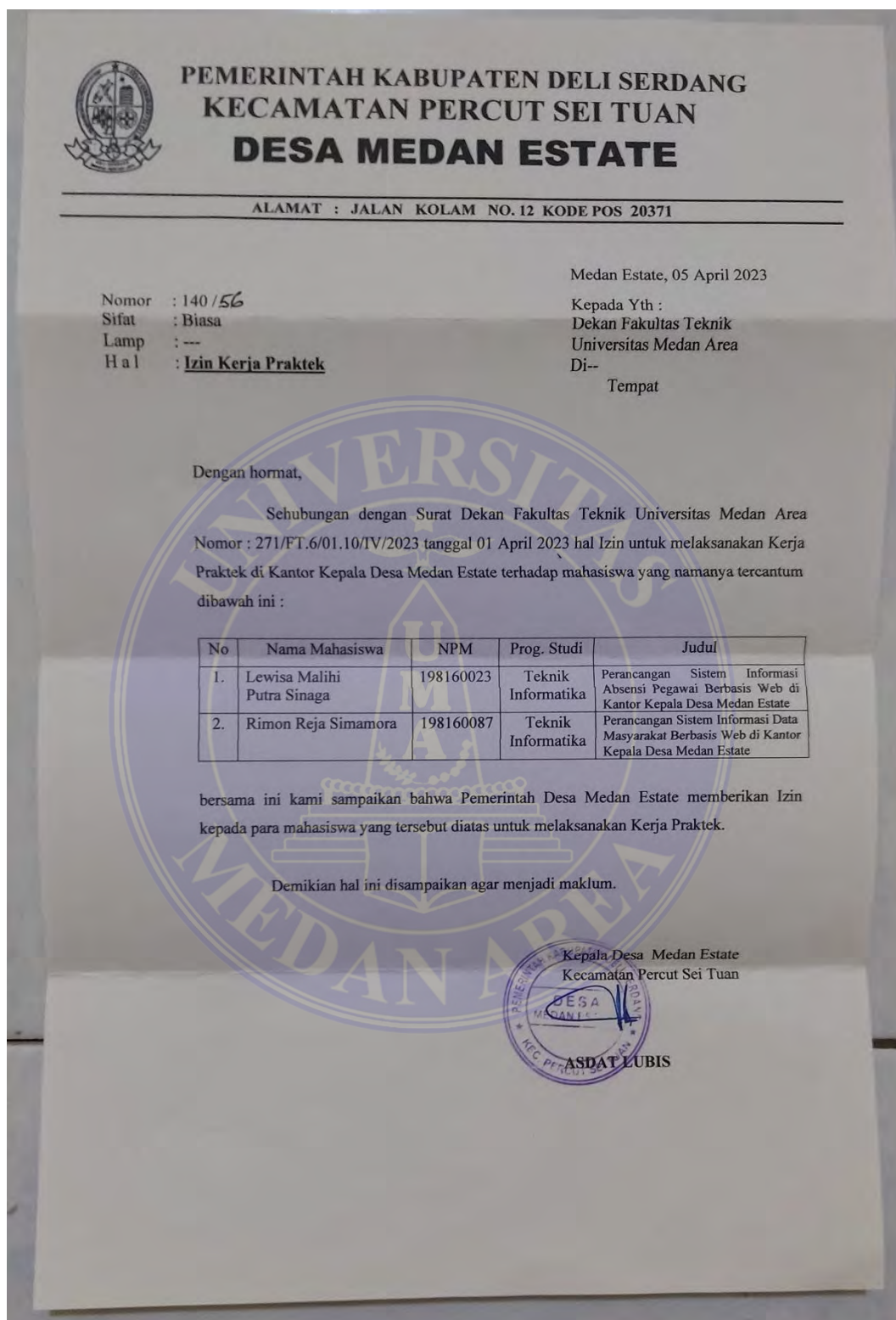
Dimana Kerja Praktek tersebut dengan judul :

“Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis Web di Kantor Kepala Desa Medan Estate”


Demikian kami sampaikan, atas kesediaan saudara diucapkan terima kasih.



Dr. Rahmad Syah, S. Kom, M. Kom

Lampiran 3 Persetujuan untuk Melakukan Kerja Praktek



Lampiran 4 Nilai Evaluasi dari Pembimbing Lapangan



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK


PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate (061) 7360168, 7366878, 7364348 (061) 7368012 Medan
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A (061) 8225602

Nama Mahasiswa : Lewisa Malih Putra Sinaga
 NPM : 198160023
 Nama Perusahaan/Instansi : Kantor Desa Medan Estate
 Pengawas Lapangan : ASDAT LUBIS
 Jabatan Pengawas Lapangan : KEPALA DESA MEDAN ESTATE


FORM PENILAIAN PENGAWAS LAPANGAN

| Aspek Penilaian | Deskripsi Aspek Penilaian | BOBOT | SKOR (0 - 100) | NILAI (BOBOT + SKOR) |
|---|---|-------|----------------|----------------------|
| Komunikasi | Kemampuan Untuk Menyampaikan Informasi, Mendengarkan Orang Lain, Berkomunikasi Secara Efektif, Dan Memberikan Respon Positif Yang Mendorong Komunikasi Terbuka | 20% | 95 | 18 |
| Kerjasama | Kemampuan Menjalin Kerjasama Dalam Tim, Peka Akan Kebutuhan Orang Lain Dan Memberikan Kontribusi Dalam Aktivitas Tim Untuk Mencapai Tujuan Dan Hasil Yang Positif | 15% | 95 | 18 |
| Inisiatif dan Kreativitas | Kemampuan Merespon Masalah Secara Proaktif Dan Gigih, Menjajaki Kesempatan Yang Ada, Melakukan Sesuatu Tanpa Disuruh Guna Mengatasi Hambatan, Yang Ditampilkan Secara Motorik/Verbal (Yang Berkonsekuensi Tindakan) | 15% | 95 | 17 |
| Disiplin Kerja dan Adaptasi | Kemauan Untuk Mematuhi Aturan Yang Berlaku Dan Dapat Menyesuaikan Perilaku Agar Dapat Bekerja Secara Efektif Dan Efisien Saat Adanya Informasi Baru, Perubahan Situasi Atau Kondisi Lingkungan Kerja Yang Berbeda | 20% | 90 | 20 |
| Penyelesaian Tugas | Penyelesaian Setiap Tugas Yang Diberikan Oleh Pengawas Lapangan. Penilaian Berdasarkan Persentase Penyelesaian Tugas | 30% | 90 | 20 |
| Berdasarkan aspek penilaian, Mahasiswa tersebut mendapat nilai (93) | | | | |



Medan, 20....
 Pengawas Lapangan Kerja Praktek

Lampiran 5 Kegiatan Kerja Praktek



UNIVERSITAS MEDAN AREA

FAKULTAS TEKNIK

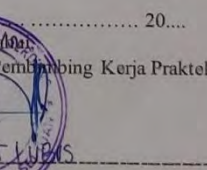

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate ☎ (061) 7360168, 7366878, 7364348 | (061) 7368012 Medan 208
 Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Serayu Nomor 70 A ☎ (061) 8225602 |

Nama Mahasiswa : Lewisa Malihi Putra Sinaga
 NPM : 198160023
 Nama Perusahaan/Instansi : Kantor Desa Medan Estate
 Pengawas Lapangan : ASDAT LUBIS

LAPORAN KEGIATAN KERJA PRAKTEK (KP) MAHASISWA

| No | Hari/Tanggal | Uraian Pekerjaan | Paraf Pengawas |
|----|-----------------------|--|----------------|
| 1 | Senin, 03 April 2023 | Pengenalan diri dan Lingkup KP | |
| 2 | Selasa, 04 April 2023 | Pengenalan diri dan Lingkup KP | |
| 3 | Rabu, 05 April 2023 | Menginput data masyarakat & memeprintnya | |
| 4 | Kamis, 06 April 2023 | MengePrint data-data masyarakat | |
| 5 | Jumat, 07 April 2023 | Membantu pegawai menginput data Pasyandu | |
| 6 | Senin, 17 April 2023 | Membantu menginput data masyarakat | |
| 7 | Selasa, 18 April 2023 | Membantu memPrint Surat Keterangan | |
| 8 | Rabu, 19 April 2023 | Membantu pegawai menyelesaikan Surat PBB | |
| 9 | Kamis, 20 April 2023 | Membantu pegawai menyelesaikan Surat PBB | |
| 10 | Jumat, 21 April 2023 | Membantu pegawai mempersiapkan PBB | |
| 11 | Senin, 24 April 2023 | Membantu pegawai mempersiapkan PBB | |
| 12 | Rabu, 26 April 2023 | Membantu pegawai mempersiapkan PBB | |
| 13 | Jumat, 28 April 2023 | Membantu pegawai mempersiapkan PBB | |

Medan, 20....
 Dosen Pembimbing Kerja Praktek



Lampiran 6 Foto Bersama



Lampiran 7 Presentase Cek Plagiasi



Similarity Report ID: oid:29477:48189929

PAPER NAME

Lewisa Sinaga 198160023 2024.pdf

AUTHOR

LEWISA SINAGA

WORD COUNT

5655 Words

CHARACTER COUNT

39673 Characters

PAGE COUNT

51 Pages

FILE SIZE

2.3MB

SUBMISSION DATE

Dec 20, 2023 1:56 PM GMT+7

REPORT DATE

Dec 20, 2023 1:57 PM GMT+7

● 28% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 27% Internet database
- 5% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 18% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Small Matches (Less than 10 words)

Summary