

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PERANCANGAN SISTEM ABSENSI PADA PEKERJA**  
**HONERER BERBASIS WEB DI DINAS PEMUDA DAN**  
**OLAHRAGA SUMATERA UTARA**



**YENI SOFHI MELIANI**

**218160008**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**  
**FAKULTAS TEKNIK**  
**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**2024**

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 27/2/25

Access From (repository.uma.ac.id)27/2/25


**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN KERJA PRAKTEK**  
**PERANCANGAN SISTEM ABSENSI PADA PEKERJA HONERER BERBASIS**  
**WEB DI DINAS PEMUDA DAN OLAHRAGA SUMATERA UTARA**

Diajukan sebagai memenuhi salah satu syarat Mata Kuliah Kerja Praktek  
Jenjang Studi S-1 Program Studi Teknik Informatika

Oleh :  
**Yeni Sofhi Meliani 218160008**

Mahasiswa

  
Yeni Sofhi Meliani  
NPM 218160008

Medan, 15 Juli 2024  
Menyetujui,  
Dosen Pembimbing

  
Dr. Sayuti Rahman ST, M.Kom  
NIDN 0118068702

Mengetahui,

Ketua Prodi Teknik Informatika

  
Rizki Muliono, S.Kom, M.Kom  
NIDN 0109038902

## ABSTRAK

Teknologi Informasi berkembang sangat cepat di era globalisasi yang serba cepat dan pesat, terutama dalam bidang aplikasi web. Sebagai lembaga pemerintahan, Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara bertanggungjawab atas pengembangan olahraga dan pemberdayaan pemuda. Institusi ini mempekerjakan 46 pegawai honorer dan membutuhkan sistem yang dapat menangani absensi. Sistem absensi berbasis web yang di usulkan untuk di terapkan di Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara bertujuan untuk mengurangi beban kerja admin, mempercepat proses rekapitulasi absensi, memudahkan pegawai untuk melakukan absensi, dan mengurangi kemungkinan kecurangan dalam proses absensi. Sistem absensi yang di sarankan menggunakan berbagai teknologi seperti PHP, MySQL, dan web browser Google Chrome.

**Kata Kunci : Absensi, Perancangan Sistem.**

## ABSTRACT

*Information Technology is rapidly advancing in the fast-paced and dynamic era of globalization, particularly in the field of the applications. As a government institution, the office of youth and sports of North Sumatera is responsible for the development of sports and the empowerment of youth. This institution employs 46 honorary workers and requires a system to manage attendance. The proposed web-based attendance system for the office of youth and sports of North Sumatera aims to reduce the administrative workload, expedite the attendance recapitulation process, facilitate employees in marking their attendance, and minimize potential fraud in the attendance process. The suggested attendance system utilizes various technologies such as PHP, MySQL, and the Google Chrome web browser.*

**Keywords : Attendance, System Design**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Tuhan yang Maha Esa atas anegrah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek. Laporan Kerja Praktek ini bertujuan untuk melengkapi persyaratan dan tugas yang di perlukan dalam rangka meraih gelar sarjana di pada jurusan Teknik Informatika Fakultas Teknik di Universitas Medan Area.

Dalam pembuatan laporan ini penulis banyak mendapatkan bimbingan, arahan, dukungan, doa dan juga kritik dari berbagi pihak yang telah membantu dalam hal meningkatkan kualitas laporan yang di buat. Oleh karena itu saya mengucapkan terimakasih kepada :

1. Kedua Orang Tua, yang telah memberikan dukungan, doa, kasih sayang dan juga Dungan secara moral dan juga materi kepada saya.
2. Bapak Prof. Dr. Dadan Ramdan, M.Eng, M.Sc selaku Rektor Universitas Medan Area.
3. Bapak Dr. Eng Supriatno ST, M.T selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Medan Area.
4. Bapak Rizki Muliono S.Kom, M.Kom selaku ketua Prodi Teknik Informatika Universitas Medan Area.
5. Bapak Dr. Sayuti Rahman ST, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
6. Ibu Dra. Eny Siswati selaku pembimbing lapangan di Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara.
7. Semua pihak yang tidak dapat di sebutkan satu persatu yang terlibat dalam penyelesain Laporan Kerja Praktek ini sehingga dapat selesai dengan baik.

Akhir kata, penulis menyadari bahwa pelaksanaan Kerja Praktek dan penyusunan laporan ini tidak sempurna. Oleh karna itu saran dan kritik yang membangun sangat di harapkan penulis dan penyusun laporan ini bisa bermanfaat.

Medan, 15 Juli 2024



Yeni Sofhi Meliani

218160008

## DAFTAR ISI

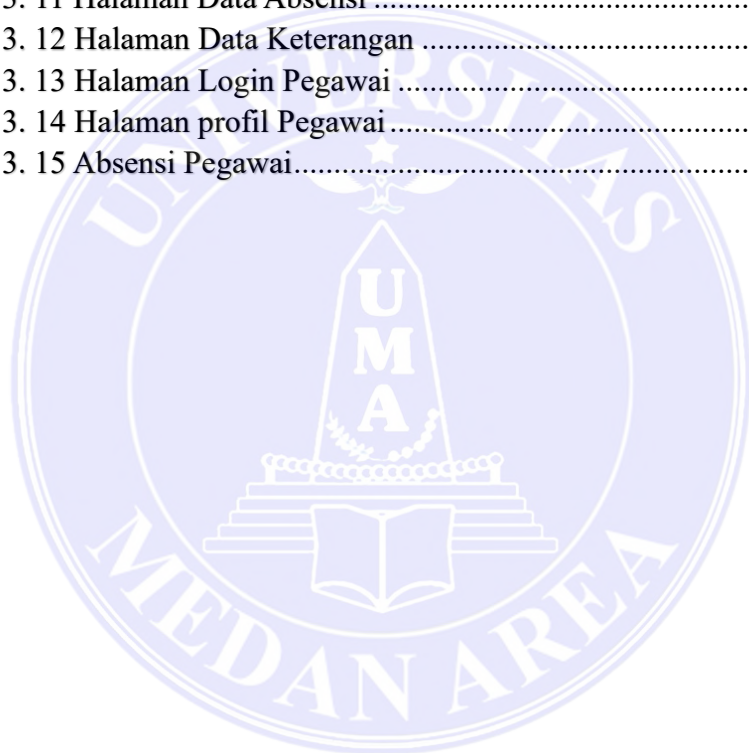
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>iii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>iii</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	Error! Bookmark not defined.
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>iv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>viii</b>
<b>BAB I</b> .....	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
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 dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek .....	2
<b>BAB II</b> .....	<b>3</b>
<b>TINJAUAN TEORI</b> .....	<b>3</b>
2.1. Pengertian Sistem.....	3
2.2. Pengertian Informasi .....	3
2.3. Pengertian Sistem Informasi .....	3
2.4. Perancangan Sistem .....	4
2.5. Absensi .....	4
2.6. Pegawai .....	5
2.7. Web.....	5
2.8. Database .....	5
2.9. PHP .....	6
2.10.Flowchart.....	6
<b>BAB III</b> .....	<b>8</b>
<b>PEMBAHASAN HASIL KERJA PRAKTEK</b> .....	<b>8</b>
3.1. Ruang Lingkup Materi/Kegiatan.....	8
3.2. Bentuk kegiatan.....	8
3.3. Hasil Kerja Praktek .....	9
3.3.1. Sistem Yang Berjalan .....	9
3.3.2. Sistem Yang Diusulkan.....	10
3.3.3. Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak .....	11
3.3.4. Perancangan Activity Diagram .....	11
3.3.5. Perancangan ERD.....	14
3.3.6. Struktur Tabel Database.....	15
3.3.7. Perancangan Interface .....	16

<b>BAB IV .....</b>	<b>21</b>
<b>PENUTUP .....</b>	<b>21</b>
4.1. Kesimpulan .....	21
4.2. Saran.....	21
<b>Daftar Pustaka .....</b>	<b>22</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>24</b>



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Sistem Yang Berjalan .....	9
Gambar 3. 2 Sistem Yang Diusulkan .....	10
Gambar 3. 3 Activity Diagram Login .....	11
Gambar 3. 4 Activity Diagram Kelola Data Pegawai (Admin) .....	12
Gambar 3. 5 Activity Diagram Cetak Laporan Absensi (Admin).....	13
Gambar 3. 6 Activity Diagram Melakukan Absensi (Pegawai).....	14
Gambar 3. 7 ERD (Entity Relationship Diagram) .....	14
Gambar 3. 8 Halaman Login Admin .....	16
Gambar 3. 9 Halaman Dashboard Admin .....	17
Gambar 3. 10 Halaman Data Pegawai .....	17
Gambar 3. 11 Halaman Data Absensi .....	18
Gambar 3. 12 Halaman Data Keterangan .....	18
Gambar 3. 13 Halaman Login Pegawai .....	19
Gambar 3. 14 Halaman profil Pegawai .....	19
Gambar 3. 15 Absensi Pegawai.....	20



## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Flowchart.....	6
Tabel 3. 1 Tabel kegiatan .....	8
Tabel 3. 2 Tabel Absensi .....	15
Tabel 3. 3 Tabel Daftar.....	15
Tabel 3. 4 Tabel Admin .....	15
Tabel 3. 5 Tabel Pegawai .....	15
Tabel 3. 6 Tabel Keterangan.....	16





## BAB I PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada era globalisasi saat ini, teknologi telah berkembang pesat dan cepat, dan hampir setiap layanan dibuat untuk mempermudah hidup manusia. Perkembangan teknologi dan informasi saat ini pada *software* maupun *hardware* telah berkembang sangat cepat dan telah banyak digunakan dalam berbagai bidang, terutama dalam bidang aplikasi *web* yang semakin meningkat karena kemudahan dan kecepatan pengiriman, penyampaian, dan penerimaan informasi melalui internet.

Salah satu lembaga pemerintah yang bertanggung jawab atas pengembangan olahraga dan pemberdaya pemuda adalah Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga. Saat ini, instansi memiliki 46 pegawai honor. Mereka tidak dapat menambah lagi sesuai kebutuhan, dan ini adalah aturan. Dengan demikian, lembaga pemerintah diminta untuk melakukan manajemen data absensi yang efektif, cepat, dan efisien.

Saat ini, agenda absensi pegawai honor Dinas Pemuda dan Olahraga dapat rusak karena sistem *absensi* manual yang mekukan pencatatan. Salah satu masalah utama adalah kesalahan dalam pemrosesan data *absensi*, yang otomatis menghambat laporan bulanan secara berkala sebagai bahan laporan akhir tahun dan sebagai data untuk membantu pengambilan keputusan. Sistem *absensi* berbasis *web* dapat membantu pegawai honor dalam melakukan *absensi* secara efektif.

Beberapa masalah dengan proses manual *absesni* pegawai honor ini. Dalam laporan kerja praktek berjudul "Perancangan Sistem *Absensi* Pada Pegawai Honor Berbasis *Web* di Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara", penulis bermaksud membuat sebuah rancangan sistem berbais *web* yang bertujuan untuk membantu dan memudahkan pengabsensian pegawai honor.

## 1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana merancang sitem absensi yang efektif dan efesien untuk pekerja honor di Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara?
2. Bagaimana memastikan data *absensi* pekerja honer di Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara terstruktur?
3. Memastikan pengabsenan yang dilakukan pegawai honor berbasis *web* yang dimulai dengan *login*!

## 1.3 Tujuan Kerja Praktek

Tujuan Kerja Praktek ini adalah mengetahui dan memahami kebutuhan yang di hadapi oleh Dinas Pemuda dan Olahraga dalam mempermudah manajemen data *absensi* pegawai honor.

## 1.4 Manfaat Kerja Praktek

Manfaat yang diharapkan setelah melaksanakan kerja praktek ini sebagai berikut :

1. Sistem *Absensi* Berbasis *Web* ini dapat membantu Dinas pemuda dan Olahraga dalam mengolah *absensi* yang lebih efesien, efektif dan meningkatkan kualitas layanan.
2. Dengan adanya sistem *absensi* yang lebih terstruktur, para pegawai honor lebih bisa menghemat waktu tanpa mengisi formulir dengan memberikan akses yang mudah.

## 1.5 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

1. Waktu pelaksanaan kerja praktek yang diwajibkan oleh Fakultas Teknik program studi Teknik Informatika yaitu minimal 1 bulan (rentang waktu 11 Mei hingga 10 Juni 2024) disesuaikan dengan waktu yang tersedia.
2. Kegiatan Kerja Praktek ini dilaksanakan di Dinas Pemuda dan Olahraga yang berada Jl. Williem Iskandar, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deliserdang, Provinsi Sumatra Utara.

## BAB II TINJAUAN TEORI

### 2.1. Pengertian Sistem

Sistem adalah terdiri dari kumpulan beberapa komponen atau elemen yang saling berhubungan satu sama lain dan memiliki bekerja sama untuk membentuk kesatuan yang dapat mencapai tujuan sistem. Irma (Novi, & Hanantatur, 2021). Sistem adalah sekumpulan prosedur yang berhubungan satu sama lain untuk melakukan suatu tugas atau menyelesaikan masalah (Riza & Novrini). Istilah "sistem" mengacu pada kumpulan, yaitu kumpulan komponen yang memiliki unsur-unsur yang saling berhubungan (Mulyati, Rasyid, & Angga 2018).

### 2.2. Pengertian Informasi

Data adalah sebuah data yang telah diubah menjadi bentuk yang lebih mudah dipahami oleh pengguna dan dapat digunakan untuk membuat Keputusan ( Irma, Novi, & Hanantatur, 2021)

Data juga dapat didefinisikan sebagai data yang sudah diolah, yang memiliki banyak manfaat bagi penggunanya saat ini dan di masa depan (Sapto, Sinta, Rahayu, & Silvy. 2022).

Informasi juga dikatakan sebagai data yang di olah agar menjadi lebih bermanfaat bagi si pengguna dan si penerima (Reza, & Novrini).

### 2.3. Pengertian Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kumpulan komponen yang terhubung satu sama lain untuk membuat sistem yang memiliki tujuan untuk menghasilkan informasi di dalamnya. Ini membantu dalam perancangan, pengendalian, dan pengambilan keputusan.

Selain itu, sistem informasi dapat didefinisikan sebagai suatu alat yang menggabungkan alat teknologi dengan manusia, pengendali, dan jaringan. Pengguna dan penerima juga perlu berkomunikasi ( Sapto, Sinta, Rahayu, & Silvy. 2022).

Tujuan sistem informasi termasuk menyimpan, mengelola, dan menghubungkan informasi ke institusi, organisasi, dan perusahaan yang terlibat untuk mencapai tujuan Bersama (Tata, Nanda, Preti, Rachell, Annisa, Irgie, & Muhammad. 2023).

## 2.4. Perancangan Sistem

Proses merencanakan sesuatu dikenal sebagai perancangan. Wujud *visual* yang telah dihasilkan dari sebuah bentuk yang sudah direncanakan dikenal sebagai *desain*. Perancangan bermula dari dengan hal-hal yang tidak beraturan, yang kemudian diproses dan diubah untuk menghasilkan hal-hal yang beraturan, yang memungkinkan hal-hal yang sudah beraturan untuk berfungsi dan berguna. Perancangan, penggambaran, dan pembuatan sketsa dari komponen tertentu disebut *desain* (Shofi, Iskandar, & Agus, 2021).

Perancangan sistem juga berarti membuat sistem baru untuk diterapkan untuk menyelesaikan masalah lama. Ini juga merupakan tahap setelah analisis dalam siklus pengembangan sistem dan memiliki kemampuan untuk mengkonfigurasi komponen sistem, termasuk komponen perangkat lunak dan keras (Helpi. 2018).

## 2.5. Absensi

*Absensi* adalah pendataan kehadiran yang digunakan untuk melaporkan *aktivitas* suatu institusi. Komponen institusi ini berisi data kehadiran yang telah disusun dan diatur sehingga dapat lebih mudah diakses dan digunakan oleh pihak yang berkepentingan apabila diperlukan (Triyono, Rosiana, & Taufik. 2018).

Selain itu, *absensi* dapat didefinisikan sebagai ketidakhadiran seorang pegawai di tempat kerja, yang dapat disebabkan oleh berbagai alasan. *Absensi* juga dapat digunakan untuk mengukur seberapa sering seorang pegawai hadir dan untuk mengevaluasi tingkat kedisiplinan mereka. Semakin banyak pegawai yang *absen*, semakin terhambat aktivitas organisasi dan tujuan organisasi (Sapto, Sinta, Rahayu, & Silvi. 2022).

## 2.6. Pegawai

Seseorang yang bekerja untuk sebuah organisasi, perusahaan swasta, atau perusahaan nasional dan memiliki hak untuk menerima kompensasi setelah mengikuti prosedur yang telah ditetapkan oleh pihak yang berhubungan (Nurul, & Raditya, 2023).

Dengan peran penting di setiap instansi atau perusahaan, karyawan juga merupakan makhluk sosial. Mereka mempekerjakan karyawan untuk mencapai tujuan organisasi dan membantu menjalankan tanggung jawab yang diberikan (Y.Wiliandar. 2019).

## 2.7. Web

*Definisi web* adalah sekumpulan halaman *web* yang berisi informasi *teks*, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan kombinasi elemen dinamis lainnya. Halaman *web* ini saling berhubungan dan membentuk rangkaian bangunan yang saling berhubungan yang disebut jaringan halaman. *Hyperlink* adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah hubungan antara dua halaman (Triyono, Rosiana, & Taufik, 2018).

"*Web*" adalah median yang dapat diakses oleh siapa saja dengan melalui jaringan, yaitu seperti jaringan wilayah lokal (LAN) (Sapto, Sinta, Rahayu, & Silvy. 2022).

## 2.8. Database

*Database* juga disebut sebagai kumpulan data-data, yang terdiri dari berkas atau file yang saling berhubungan dengan cara tertentu untuk menghasilkan data baru atau informasi. *Database* adalah tempat data disimpan dan juga diambil kembali. Tanpa *database*, aplikasi akan sulit melakukan dalam menyimpan data (Irma, Novi, & Hanantatur, 2021).

*Database* adalah tempat data dikirim dan diambil kembali. Tanpa adanya *database*, aplikasi tidak dapat mengambil data.(Triyono, Rosiana, & Taufik. 2018).

Kumpulan data yang terorganisir, disimpan bersama, dan dirancang untuk memenuhi kebutuhan informasi organisasi juga disebut *database*. Mungkin

disebut sebagai sistem *entri file* elektronik juga (M.Riyan, Salsabila, Adelia, & Nurbaiti. 2023).

## 2.9. PHP



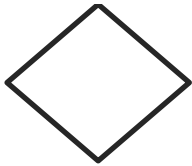
*PHP* memiliki sebuah arti dari *Personal Home Page Hypertext Processeor*. *PHP* adalah bahasa scrip yang terletak di dalam *server* dan di proses oleh *server* kemudian hasilnya di kirim kepada *klien*, di pakai pada pemakainya melalui *browser* (Irma, Novi, & Hanantatur, 2021).




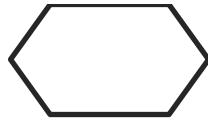

Dokumen *HTML* adalah produk dari aplikasi bukan dokumen *HTML* yang dibuat dengan editor *HTML*. *PHP* adalah bahasa pemrograman script yang digunakan untuk membuat dokumen *HTML* secara instan yang diproses pada *sever web* (Triyono, Rosiana, & Taufik. 2018).

## 2.10. Flowchart

Diagram alir, juga dikenal sebagai diagram alir, adalah jenis diagram yang menunjukkan algoritma atau urutan langkah-langkah instruksi yang ada dalam suatu sistem. Seorang analis sistem menggunakan diagram alir sebagai alat dokumentasi untuk menjelaskan gambaran logis dari sistem. Dari programmer untuk sistem yang akan dibangun (prasetyo, 2018).

Tabel 2. 1 Flowchart

Simbol	Nama simbol	Fungsi
	Terminal	Simbol untuk pemulaan atau akhir dari suatu program.
	Aktivitas	Simbol sebuah aktivitas hubungan satu sama lain.
	Aktivitas Keputusan	Simbol sebuah aktivitas pilihan yang harus diambil pada situasi tertentu.

	Input-Output	Simbol yang memproses input dan output tanpa tergantung dengan jenis peralatan.
	Inisiasi aktivitas	Menghubungkan dengan satu symbol dengan yang lain.
	Manual proses	Munjukkan proses pengolahan tidak dilakukan oleh computer.
	Simbol Dokumen	Untuk menyatakan input yang berasal dari dokumen dalam kertas atau output dicetak ke kertas.
	Simbol Penyimpanan offline	Untuk menunjukkan bahwa data di dalam symbol ini akan disimpan.
	Simbol Penghubung	Digunakan untuk keluar masuk atau penyambungan proses dalam halaman yang sama.
	Off page referennce	Symbol untuk keluar masuk atau penyambungan proses dalam lembar kerja yang berbeda.
	Preparation	Simbol yang menyatakan penyediaan tempat penyimpanan suatu pengolahan untuk memberi nilai awal.
	Predefine proses	Untuk mempersiapkan penyimpanan yang sedang digunakan sebagai tempat pengolahan di dalam stroge.

## BAB III PEMBAHASAN HASIL KERJA PRAKTEK

### 3.1. Ruang Lingkup Materi/Kegiatan

Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga atau sekarang yang sudah di ganti menjadi Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan ini merupakan Lembaga pemerintahan yang berada di Tingkat daerah. Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan ini bertanggungjawab dengan pengembangan dan juga pembinaan di bidang kepemudaan serta olahraga, yaitu seperti pembinaan Kepemudaan, Pengembangan bakat Olahraga, Pengelolaan Fasilitas Olahraga, Penyalenggara Event dan juga Pemberian Bantuan dan Dukungan. Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan yang beralamat di Jl. Williem Iskandar, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara.

### 3.2. Bentuk kegiatan

Agar memperoleh sebuah informasi dan gambaran terhadap sistem yang akan segera dirancang diperlukan diskusi dan komunikasi yang baik dengan pihak Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan yang bertanggungjawab pada bagian absensi pegawai honor. Berikut adalah tahapan-tahapan kegiatan yang dilakukan untuk merancang sistem absensi pegawai honor berbasis web :

Tabel 3. 1 Tabel kegiatan

No	Kegiatan	Minggu Ke-1	Minggu Ke-2	Minggu Ke-3	Minggu Ke-4
1	Wawancara terhadap pegawai yang bertanggung jawab terhadap absensi pegawai honor				
2	Observasi terhadap absensi yang sedang berjalan				
3	Pengambilan Data yang dibutuhkan				
4	Pembuatan laporan				

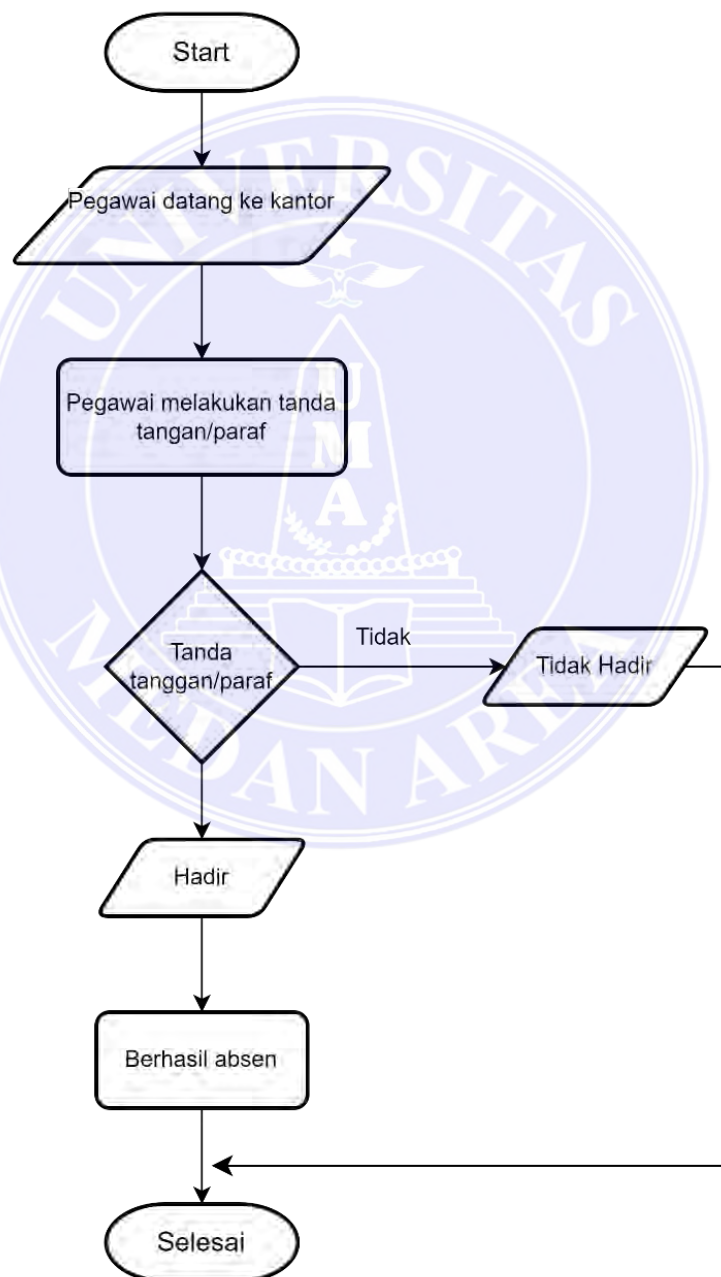


### 3.3. Hasil Kerja Praktek

Hasil kerja praktek yang di peroleh melalui proses wawancara serta melakukan observasi pada Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahrgaan.

#### 3.3.1. Sistem Yang Berjalan

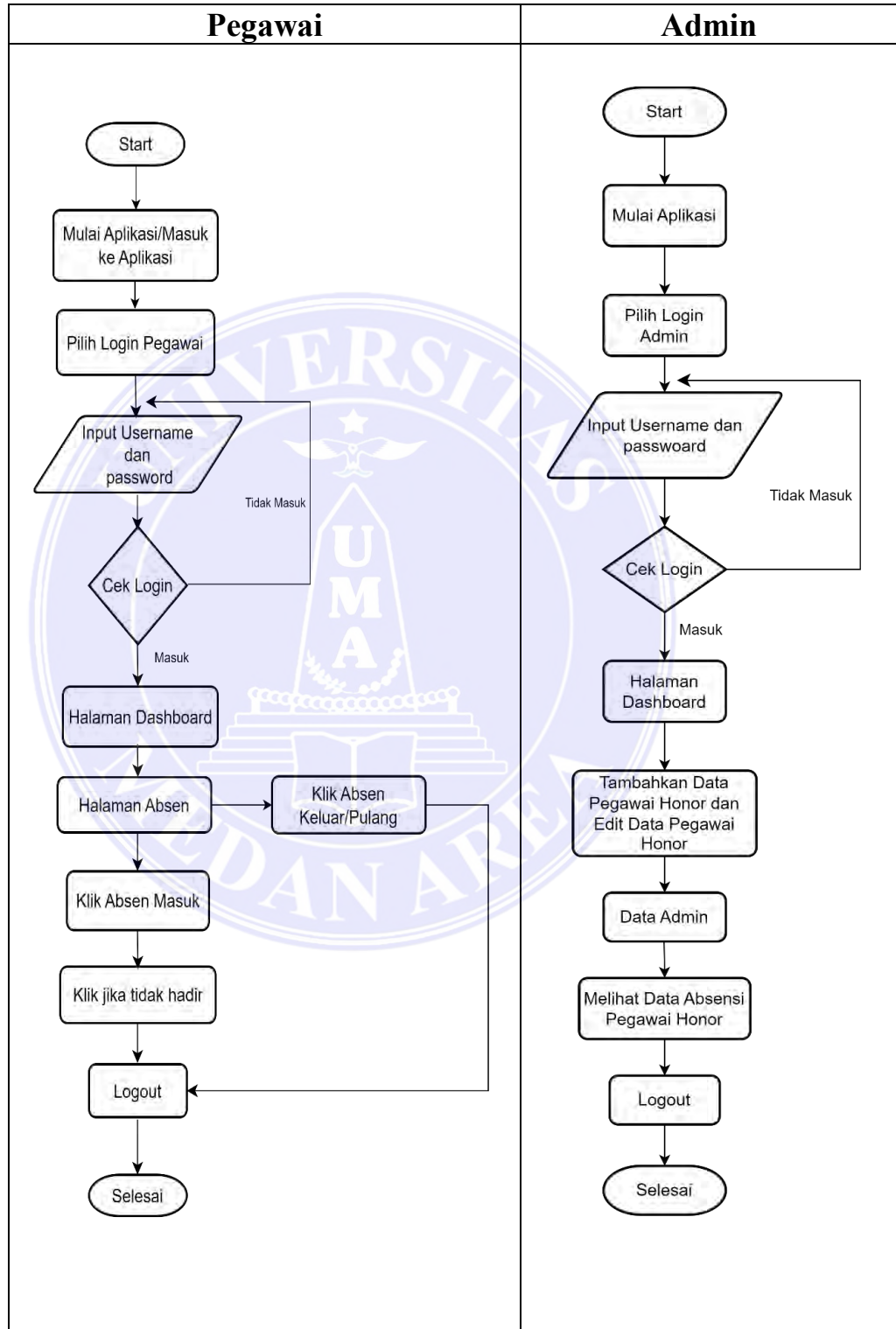
Sistem absensi yang digunakan pada saat ini di Kantor Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatra Utara digambarkan dengan *Flowchart* :



Gambar 3. 1 Sistem Yang Berjalan

### 3.3.2. Sistem Yang Diusulkan

Sistem Absensi Pegawai berbasis web yang akan di usulkan pada Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahrgaan digambarkan pada *Flowchat* berikut ini



Gambar 3. 2 Sistem Yang Diusulkan

### 3.3.3. Kebutuhan Sistem Perangkat Lunak

Kebutuhan perangkat lunak yang di perlukan dalam pembuatan sistem ini adalah sebagai berikut :

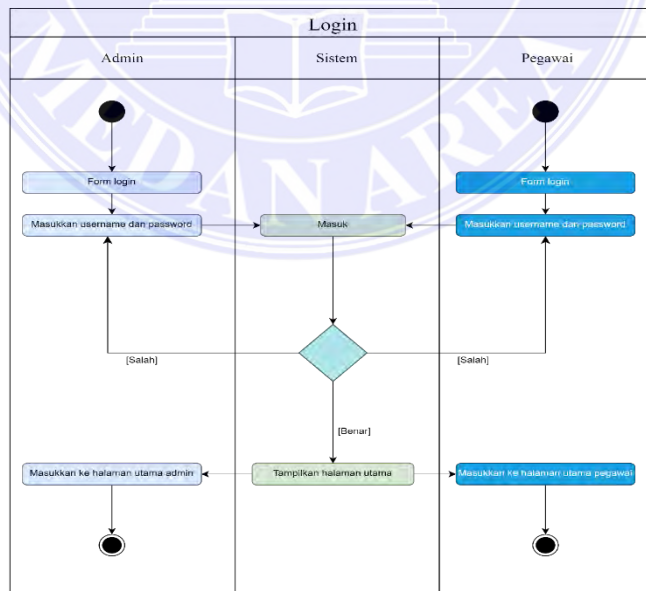
- a. Sistem Operasi Windows 10
- b. *Xampp*
- c. Bahasa pemrograman PHP
- d. *Web Browser Google Chrome*
- e. *Database Mysql*
- f. *Visual Studio Code*

### 3.3.4. Perancangan Activity Diagram

#### a. Activity Diagram Login

*Activity Diagram Login* adalah sebuah proses login yang harus dilakukan oleh admin dan staf dengan mengisi *username* dan *password* mereka. Jika keduanya sudah benar, halaman utama akan terbuka atau ditampilkan untuk admin dan staf.

Alur kerja dari *Activity Diagram login* ini yaitu, Admin dan pegawai mulai maka sistem akan merespon dan masuk ke halaman di mana Admin dan Pegawai dapat mengisi *username* dan *password*. Jika sudah bernar maka Admin dan pegawai akan masuk ke halaman utama Admin dan Pegawai.

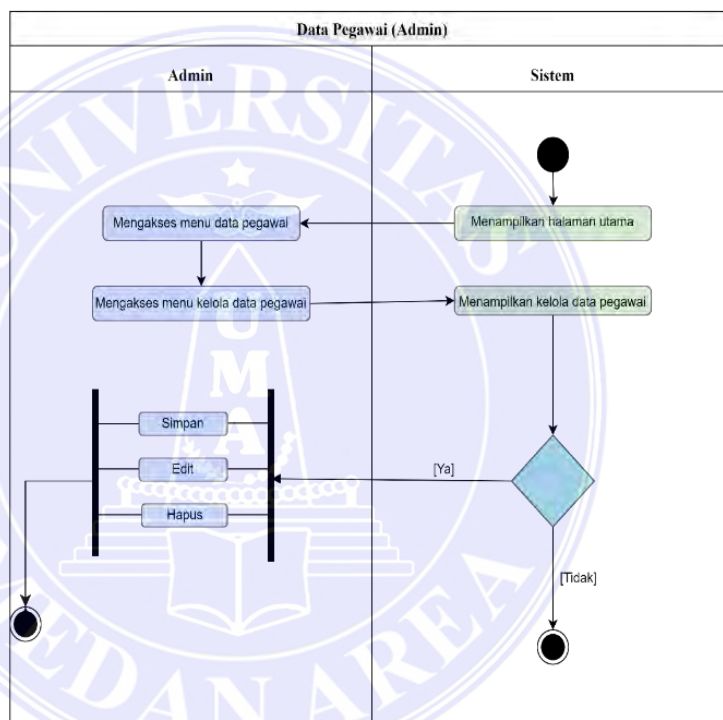


Gambar 3. 3 Activity Diagram Login

b. *Activity Diagram* Kelola Data pegawai(Admin)

*Diagram aktivitas* Kelola Data Pegawai (Admin) menunjukkan cara mengakses menu pada data pegawai. Data pegawai berada di Kelola agar dapat digunakan untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya.

Alur kerja dari *Activity Diagram* Kelola data Pegawai yang di lakukan oleh Admin yaitu, Sistem menampilkan halaman utama kemudian Admin Memilih data pegawai untuk dapat mengakses dan mengelola data pegawai, setelah itu Sistem akan menampilkan Kelola data pegawai dan jika iya makan Admin dapat Simpan, Edit, dan Hapus data pegawai.



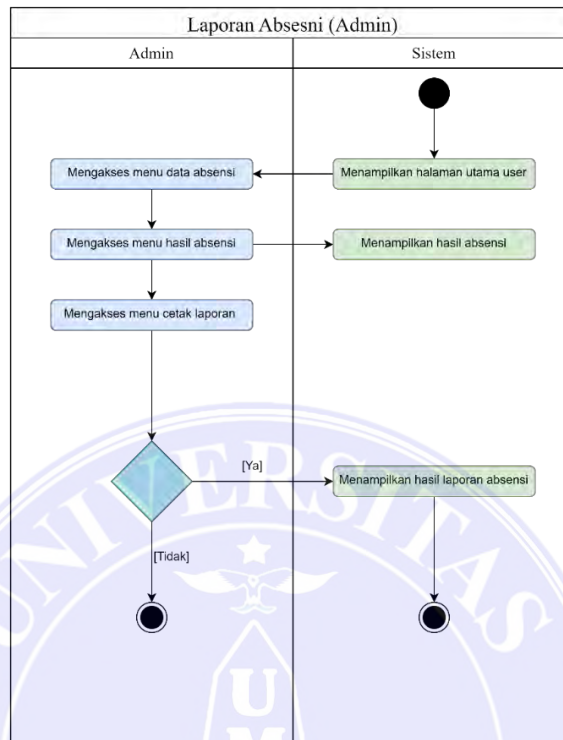
Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Kelola Data Pegawai (Admin)

c. *Activity Diagram* Cetak Laporan Absesnsi (Admin)

Pada *Activity Diagram* Cetak Laporan Absensi (Admin), Anda dapat mengakses menu absensi untuk mencetak laporan dan menampilkan hasilnya.

Alur kerja dari *Activity Diagram* Cetak Laporan Absesnsi yang di lakukan oleh Admin yaitu, Sistem menampilkan halaman utama kemudian Admin masuk ke data Absensi dan Admin mengakses data absensi, hasil absensi, dan Sistem

akan menampilkan hasil absensi. Admin mengakses ke menu cetak laporan jika iya maka Sistem akan menampilkan hasil laporan absensi.

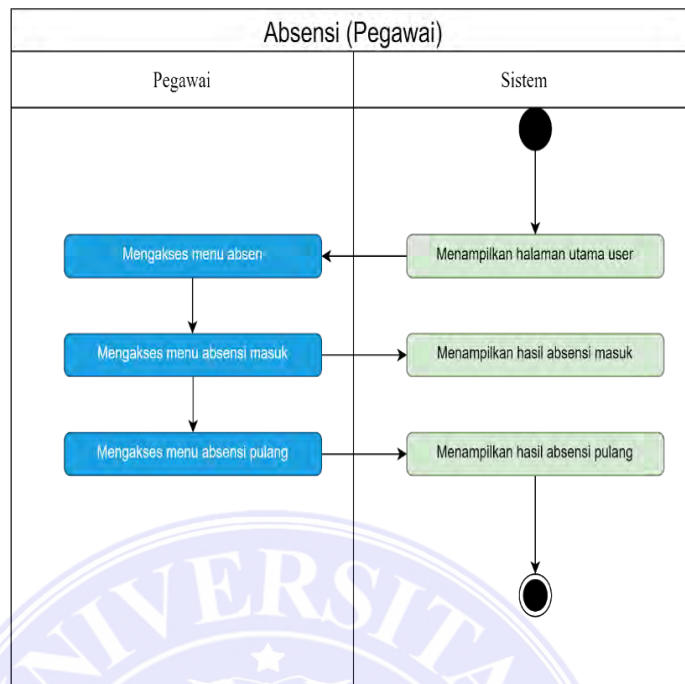


Gambar 3. 5 Activity Diagram Cetak Laporan Absensi (Admin)

d. *Activity Diagram* Melakukan Absensi (Pegawai)

Pegawai dapat mengakses menu Absen (Pegawai) untuk melihat absensi masuk dan pulang. Dengan melakukan Absen, hasil absensi masuk dan pulang akan ditampilkan.

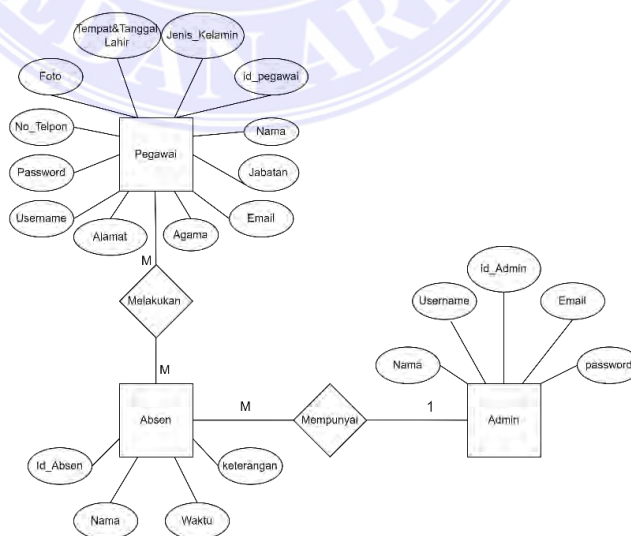
Alur kerja dari *Activity Diagram* Melakukan Absensi yang dilakukan oleh Admin yaitu, Sistem masuk ke menu utu user kemudian Pegawai masuk ke menu absensi untuk melukan absensi masuk dan juga pulang dan sistem akan menampilkan hasil absesnsi masuk dan juga pulang.



Gambar 3. 6 Activity Diagram Melakukan Absensi (Pegawai)

### 3.3.5. Perancangan ERD

ERD (*Entity Relationship Diagram*) ini menggambarkan struktur dari database yang muda di pahami. ERD (*Entity Relationship Diagram*) memiliki entitas atau Objek dan juga atribut atau karakteristik. Entitas terdiri dari pegawai, absensi dan juga admin sedangkan , atribut terdiri dari misalnya Admin : nama, username, id\_admin, Email, dan password.



Gambar 3. 7 ERD (*Entity Relationship Diagram*)

### 3.3.6. Struktur Tabel *Database*

Struktur table *database* yaitu, struktur bagaimana data akan di simpan, di atau dan di Kelola oleh admin. Table tersebut terdiri dari baris dan juga kolom, dimana baris mewaliki catatan individu sedangkan kolom mewaliki atribut.

#### a. Tabel Absensi

Tabel 3. 2 Tabel Absensi

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id Absen	Int	11
Nama	Varchar	255
Keterangan	Varchar	255
Waktu	Time	-

#### b. Tabel Daftar

Tabel 3. 3 Tabel Daftar

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id	int	11
Username	Varchar	50
Password	Varchar	50

#### c. Tabel Admin

Tabel 3. 4 Tabel Admin

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id Admin	Int	11
Username	Varchar	50
Password	Varchar	50
Nama	Varchar	255
Email	Varchar	255

#### d. Tabel Pegawai

Tabel 3. 5 Tabel Pegawai

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id Pegawai	Int	11
Username	Varchar	50
Password	Varchar	50
Nama	Varchar	255
Tempat & Tanggal Lahir	Varchar	255
Jenis kelamin	Varchar	255
Agama	Varchar	255
Alamat	Texs	-
No Telpon	Varchar	18
Email	Varchar	255
Jabatan	Varchar	255
Foto	Blob	-

## e. Tabel Keterangan

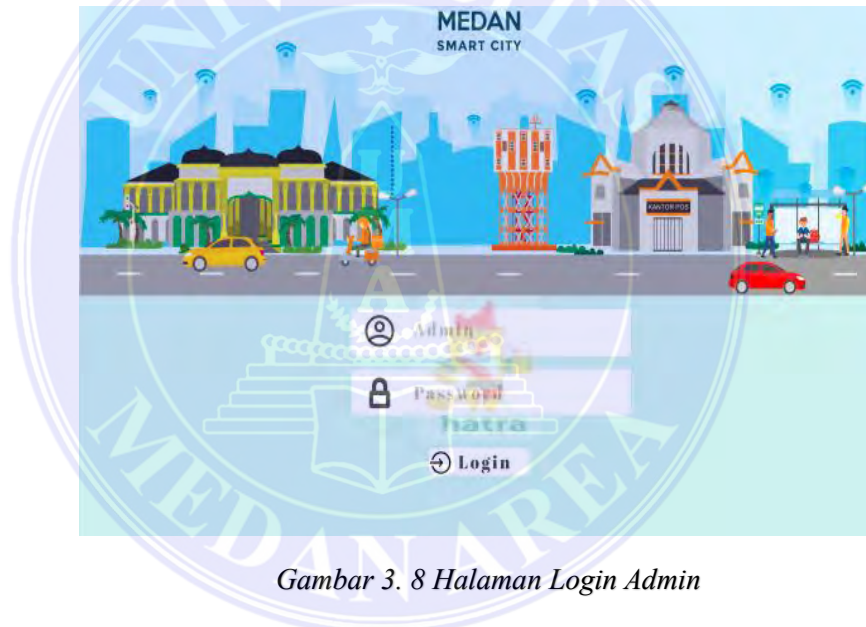
Tabel 3. 6 Tabel Keterangan

Nama Field	Tipe Data	Ukuran
id Pegawai	Int	11
Nama	Varchar	255
Keterangan	Varchar	255
Alasan	Text	-
Bukti	Varchar	50
Waktu/Tanggal	Time/Date	255

### 3.3.7. Perancangan Interface

#### 1. Halaman *Login Admin*

Halaman *Login Admin* ini adalah titik akses utama bagi admin untuk mengelola dan mengawasi data absensi pegawai. Dimana Admin diharuskan memasukkan username dan juga password nya.

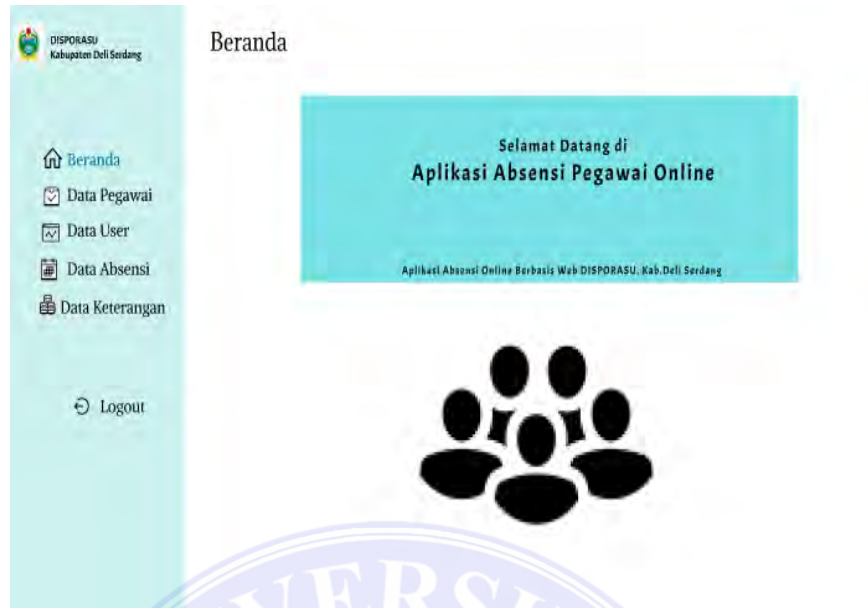


Gambar 3. 8 Halaman Login Admin

#### 2. Halaman *Dashboard Admin*

Pada Halaman *Dashboard/Beranda* admin ini Dimana setelah Admin Login admin akan masuk kehalaman *Dashboard* atau Beranda dengan tulisan Selamat datang di Aplikasi Absensi Pegawai *Online*. Halaman ini menampilkan beberapa menu yaitu, menu data pegawai, data user, data absensi, dan juga data keterangan.





Gambar 3. 9 Halaman Dashboard Admin

### 3. Halaman Data Pegawai

Pada halaman data pegawai ini berisi tentang identitas pegawai seperti, id\_pegawai, nama, jabatan, jenis\_kelamin dan juga no\_telpon.

Id_Pegawai	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin	No_Telpon
1234	Siti	Operator Komputer	Perempuan	0823-7734-8833
2468	Badrul	Operator Komputer	Laki - laki	0851-7372-5452
24789	Indah	Operator Komputer	Perempuan	0831-5677-3245

Gambar 3. 10 Halaman Data Pegawai

#### 4. Halaman Data Absensi

Halaman data absensi ini yang berisi tentang nama pegawai, keterangan, waktu masuk, waktu keluar dan juga aksi. Dimana admin dapat melakukan aksi ini jika ada kecurangan atau kesalahan dalam absensi.

Nama	Keterangan	Waktu Masuk	Waktu Keluar	Aksi
Indah	Izin	-	-	Hapus Edit
Ari	Hadir	Monday, 03-05-2024 07.23.56	Monday, 03-05-2024 17.22.05	Hapus Edit
Idris	Hadir	Monday, 03-05-2024 07.27.55	Monday, 03-05-2024 17.25.21	Hapus Edit
Ami	Sakit	-	-	Hapus Edit

Gambar 3. 11 Halaman Data Absensi

#### 5. Halaman Data Keterangan

Halaman data keterangan ini menjelaskan tentang nama pegawai, keterangan, alasan, bukti dan juga waktu.

Nama	Keterangan	Alasan	Bukti	Waktu
Indah	Izin	Mohon maaf Bapak/Ibu, saya tidak dapat hadir		Monday, 03-05-2024
Ami	Sakit	Saya Sakit Demam		Monday, 03-05-2024

Gambar 3. 12 Halaman Data Keterangan

## 6. Halaman *Login* Pegawai

Halaman *login* pegawai ini adalah titik akses utama untuk masuk ke halaman selanjutnya dengan memasukkan username dan juga password pegawai.



Gambar 3. 13 Halaman *Login* Pegawai

## 7. Tambah Profil Pegawai

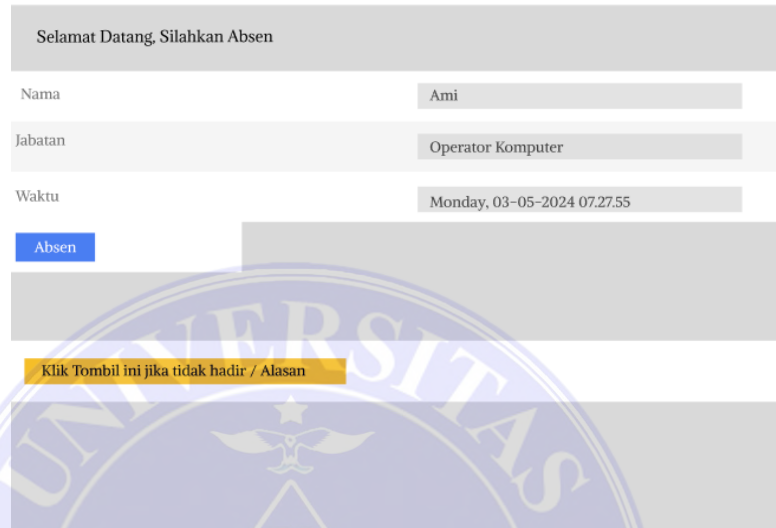
Pada halaman tambah profil pegawai ini yang menjelaskan data diri pegawai tersebut dengan isi nama, tempat & tanggal lahir, jenis kelamin, agama, alamat, No.telpon, Email, Jabatan, dan juga foto pegawai. Pegawai di wajib kan untuk mengisi data diri tersebut.

Profil Anda AMI	
Nama	Ami
Tempat & Tanggal Lahir	Medan, 23 Juli 1996
Jenis Kelamin	Perempuan
Agama	Islam
Alamat	Jl. Bromo
No.Telpon	082345678912
Email	Ami1234@gmail.com
Jabatan	Operator Komputer
Foto	

Gambar 3. 14 Halaman *profil* Pegawai

## 8. Absensi Pegawai

Pada absensi pegawai ini, pegawai dapat melakukan absensi dengan waktu masuk dan pulang sesuai dengan yang telah di tentukan. Jika pegawai hadir maka pegawai harus mengklik absen dan jika tidak maka pegawai klik tombol tidak hadir.



Selamat Datang, Silahkan Absen

Nama Ami

Jabatan Operator Komputer

Waktu Monday, 03-05-2024 07.27.55

Absen

Klik Tombil ini jika tidak hadir / Alasan

Gambar 3. 15 Absensi Pegawai

## **BAB IV PENUTUP**

### **4.1. Kesimpulan**

Berdasarkan kerja praktek yang sudah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa sistem absensi berbasis web ini dapat memudahkan untuk merakapitulasian. Dengan Adanya sistem Absensi berbasis web dapat memudahkan pegawai dan mempercepat dalam proses rekapitulasi data absensi. Mudah dalam menyimpan data absensi pegawai, memudahkan pegawai dalam melakukan absensi, mengurangi beban kerja admin dalam pendataan absensi dan mengurangi kecurangan yang terjadi dalam absensi. Sistem ini menggantikan metode manual yang dilakukan sebelumnya di gunakan, sehingga mengurangi kesalahan. Dengan menggunakan teknologi berbasis web ini, sistem dapat memungkinkan akses yang mudah dari berbagai perangkat yang terhubung melalui internet. Dengan adanya sistem ini, di harapkan para pegawai dapat disiplin terhadap kehadiran.

### **4.2. Saran**

Saran untuk perkembangan Sistem Absensi pada Pekerja Honorer Berbasis Web di Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara selanjutnya adalah untuk di kembangkan dengan mengimplementasikannya dan dapat di kembangkan dengan fitur-fitur yang baru, seperti fitur untuk menampilkan notifikasi agar dapat mengingatkan pegawai untuk melakukan absensi.

## Daftar Pustaka

- I.Apryliyana, N.Y.S. Munti, and H. Adeswastoto, "Perancangan Database System Informasi Pemetaan Trayek Bus Sekolah dan Halte Di Central Business District (CBD) Bangkinang (Studi Kasus Di Dinas Perhubungan Kabupaten Kampar)", *JITI*, Vol. 5, No. 2, 2021.
- R.F. Ahmad and N. Hasti, "Sistem Informasi Penjualan Sandal Berbasis Web", *Sistem Informasi*.
- S. Widiyanto, S. Rukiastiandari, R. Ningsih, and S. Amelia, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Karyawan Berbasis Web", *J. Speed*, Vol. 14, No. 4, 2022.
- M.R. Dirgantara, S. Syahputri, A. Hasibuan, and Nurbaiti, "Pengenalan Database Management System (DBMS)", *J. Ilmiah Multidisiplin*, Vol. 1, No. 6, 2023, doi. 10.5281/zenodo.812319.
- T.A. Pertiwi, N.T. Luchis, P. Sintia, R. Aprinastya, A. Dahlia, I.R. Fachrezi, and M.L. hamzah, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan Metode Agile Software Development", *J. Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, Vol. 1, No.1, 2023.
- H. Nopriandi, "Perancangan Sistem Informasi Registrasi Mahasiswa", *J. Teknologi dan Open Source*, Vol. 1, No. 1, 2018.
- N. Shofi, I. Fitri, and A. Iskandar, "Perancangan Sistem Manajemen Absensi Online dengan Barcode scanner Menggunakan Power Apps", *J.TIK*, Vol. 5, No. 4, 2021, doi. 10.35870/jtik.v5i4.272.
- Triyono, R. Safitri, and T. Gunawan, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru dan Staff Pada SMK Pancakarya Tangerang Berbasis Web", Vol. 4, No. 2, 2018.
- Mulyati, R. Tarmizi, and A. Panugali, "Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Pada Badan Penanggulangan Bencana Daerah Kota Tangerang", *J.Systems*, Vol. 4, No. 2, 2018.
- N. Maulidiyani, and R.D. Dana, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Honorer Berbasis Web Pada Dinas Sosial Kabupaten Cirebon", *J.Mahasiswa Teknik Informatika*, Vol. 7, No. 1, 2023.

Y. Wiliandari, "Kepuasan Kerja Karyawan," Society, vol. 6, no. 2, pp. 81–95, 2019,  
doi: 10.20414/society.v6i2.1475.

Prasetyo A., NM Adhe., 2018. Pedoman Pembelajaran Algoritma Pemrograman  
Dasar. Academia.edu







## PERANCANGAN SISTEM ABSENSI PADA PEKERJA HONORER BERBASIS WEB DI DISPORA\_YeniSofi.pdf

### ORIGINALITY REPORT




### PRIMARY SOURCES

1	repositori.uma.ac.id Internet Source	3%
2	ejournal.raharjo.ac.id Internet Source	2%
3	Submitted to Universitas Dian Nuswantoro Student Paper	1%
4	Submitted to Weehawken High School Student Paper	1%
5	comserva.publikasiindonesia.id Internet Source	1%
6	id.123dok.com Internet Source	1%
7	jurnal-cahayapatriot.org Internet Source	1%
8	docplayer.info Internet Source	1%
9	widuri.raharjo.info Internet Source	1%

## Dokumentasi kerja Praktek



## Surat Keterangan Berita Acara Kerja Praktek


	<b>FAKULTAS TEKNIK</b> <b>PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA</b>	No. Dokumen	
	Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223	No. Revisi	
	<b>FORM BERITA ACARA BIMBINGAN KERJA PRAKTEK</b>	Berlaku Efektif	
		Halaman	

NIP : 196612281993032003

Nama Mahasiswa	: Yeni Sofhi Meliani
NPM	: 218160008
Judul Kegiatan KP	: Perancangan Sistem Absensi Pada Perkerja Honor Berbasis Web di Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara
Tempat Pelaksanaan KP	: Jl. Willem Iskandar, Kenangan Baru, Kec. Percut Sei Tuan, Kabupaten Deli Serdang, Sumatera Utara
Dosen Pembimbing Akademik	: Dr. Sayutti Rahman, ST, M. Kom
Dosen Pembimbing Lapangan	: Dra. ENY SISWATI

No	Tanggal	Uraian	Paraf Pembimbing
1	13/05/2024	Interview untuk kebutuhan pengambilan data	
2	15/05/2024	Orientasi Lingkungan Dilingkungan Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan	
3	17/05/2024	Orientasi Lingkungan Dilingkungan Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan	
4	20/05/2024/	Orientasi Lingkungan Dilingkungan Kantor Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan	
5	22/05/2024	Observasi Tempat Kerja Praktek di Kantor Dinas Kepemudaan Dan Keolahragaan	
6	27/05/2024	Memahami struktur Organisasi Tempat Kerja Praktek	
7	28/05/2024	Prancangan Flowchart	
8	29/05/2024	Perancangan Flowchart	
9	30/05/2024	Perancangan ERD	
10	31/05/2024	Percangan DFD	
11	01/06/2024	Perancangan DFD	
12	03/06/2024	Membuat Struktur table Database	
13	04/06/2024	Membuat Struktur table Database	
14	05/06/2024	Perancangan Desain Antarmuka Pengguna	
15	06/06/2024	Perancangan Desain Antarmuka Pengguna	
16	07/06/2024	Perancangan Desain Antarmuka Pengguna	
17	10/06/2024	Pengajuan Permintaan Surat Selesai Kerja Praktek	

## Surat Keterangan Nilai Pembimbing Lapangan

	<b>FAKULTAS TEKNIK</b> <b>PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA</b>	No. Dokumen	
	Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate, Medan 20223	No. Revisi	
	<b>FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN</b>	Berlaku Efektif	
		Halaman	

### FORM PENILAIAN PEMBIMBING LAPANGAN

Sebagai Pembimbing Lapangan Kerja Praktek mahasiswa :

Nama : Yeni Sofhi Meliani

NPM : 218160008

Setelah mengikuti pelaksanaan Kerja Praktek mahasiswa tersebut, diberikan NILAI:

ASPEK PENILAIAN	DESKRIPSI ASPEK PENILAIAN	BOBOT	SKOR (0-100)	NILAI (BOBOT * SKOR)
<b>Komunikasi</b>	Kemampuan untuk menyampaikan informasi, mendengarkan orang lain, berkomunikasi secara efektif, dan memberikan respon positif yang mendorong komunikasi terbuka	20%	96	19,2
<b>Kerjasama</b>	Kemampuan menjalin kerjasama dalam tim, peka akan kebutuhan orang lain dan memberikan kontribusi dalam aktivitas tim untuk mencapai tujuan dan hasil yang positif	15%	97	14,55
<b>Inisiatif dan Kreativitas</b>	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%	96	14,4
<b>Disiplin Kerja dan Adaptasi</b>	Kemampuan 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%	95	19
<b>Penyelesaian Tugas</b>	Penyelesaian setiap tugas yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan. Penilaian berdasarkan persentase penyelesaian tugas	30%	96	28,8
<b>TOTAL NILAI :</b>				<b>95,95</b>

Pembimbing Lapangan


Medan, 10 Juni 2024

A.N Kepala Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan


Provinsi Sumatera Utara

Fungsional Perencanaan Ahli Muda

Nama : Dra. ENY SISWATI  
 NIK / NIDN / NIP : 196612281993032003  
 Jabatan : Fungsional Ahli Muda

  
 (Dra. ENY SISWATI)

## Surat Pengantar Kerja Praktek

<b>UNIVERSITAS MEDAN AREA</b> <b>FAKULTAS TEKNIK</b>			
Kampus I : Jalan Kolam Nomor 1 Medan Estate/Jalan PBSI Nomor 152 (061) 7366878, 7360168, 7364348, 7366781, Fax. (051) 7366998 Medan 20223			
Kampus II : Jalan Setiabudi Nomor 79 / Jalan Sei Gerayu Nomor 70 A, 14 (061) 8225602, Fax. (061) 8226331 Medan 20122			
Website: www.fakultaskuma.ac.id E-mail: univ_medanarea@uma.ac.id			
Nomor : 224/IT.6/01.10/V/2024		2 Mei 2024	
Tempat : -			
Materi : Kerja Praktek			
Kepada : 1. Kepala Dinas Pemuda dan Olahraga 2. Williem Iskandar, Indra Kasih Medan			
Dengan hormat, Dengan surat ini kami mohon kesediaan Bapak/Ibu kiranya berkenan untuk memberikan izin dan kesempatan kepada mahasiswa kami tersebut dibawah ini :			
NO	NAMA	NPM	PROG. STUDI
1	Yeni Sofhi Meliani	218160008	Teknik Informatika
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 dengan judul:			
<b>Perancangan Sistem Absensi pada Pekerja Honor Berbasis Web Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara</b>			
Demikian kami sampaikan, atas kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.			
			Dekan,
			 Dr. H. Satrio, ST, MT
Tembusan : 1. Ka. BPMPP 2. Mahasiswa 3. File			

Surat Persetujuan Dosen



**UNIVERSITAS MEDAN AREA**  
**FAKULTAS TEKNIK**

Kampus I : Jalan Kolom Honor 1 Medan Estate/ Jalan PUSK Honor 1 01 01611 7391878, 7390148, 7364348, 7396781, Fax 061) 7391878 Medan 20223  
Kampus II : Jalan Dendisaal Honor 79 / Jalan Gud Cempay Honor 79 A, 01 01611 8224602, Fax. 061) 8226301 Medan 20122  
Website: www.umma.ac.id E-mail: urdv\_prestasi@uma.ac.id

---

Nomor : 223/FT.6/01.10/V/2024 2 Mei 2024  
Lamp : -  
Hal : Pembimbing Kerja Praktek/T.A

Yth. Pembimbing Kerja Praktek  
Dr. Sayuti Rahman, ST, M.Kom  
Di  
Tempat

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

NO	NAMA MAHASISWA	NPM	JURUSAN
1	Yeni Sofhi Meliani	218160008	Teknik Informatika

Maka dengan hormat kami mengharapkan kesediaan saudara :

**Dr. Sayuti Rahman, ST, M.Kom** (Sebagai Pembimbing)

Dimana Kerja Praktek tersebut dengan judul :

**"Perancangan Sistem Absensi pada Pekerja Honor Berbasis Web Dinas Pemuda dan Olahraga Sumatera Utara"**

Demikian kami sampaikan, atas kesediaan saudara diucapkan terima kasih.

Dekan,



Dr. Eng. Supriatno, ST, MT

## Surat Izin Melaksanakan Kerja Praktek



### PEMERINTAH PROVINSI SUMATERA UTARA DINAS KEPEMUDAAN DAN KEOLAHRAGAAN

Jalan Williem Iskandar No. 9, Medan, Kode Pos 20222  
Telepon/Faksimile (061) 6645501  
Pos-el dispورا@sumutprov.go.id, Laman dispورا.sumutprov.go.id

Nomor : 400.3 / 11468 / Dis Pora/VI/2024  
Tgl : --  
Tempat :  
Perihal : **Izin Melaksanakan  
Kerja Praktek**

Medan, 08 Mei 2024

Kepada : Dekan Fakultas Teknik  
Universitas Medan Area

Tempat :

Menindaklanjuti Surat Fakultas Teknik Universitas Medan Area Nomor 24/FT.6/01.10/VI/2024 tanggal 02 Mei 2024 perihal Kerja Praktek.

Berkenan dengan hal di atas, pada prinsipnya kami dapat menerima Mahasiswa/i audara untuk melaksanakan Program Praktik Kerja Lapangan pada Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Sumatera Utara mulai dari tanggal 11 Mei s.d. 10 Juni 2024, atas nama :

No	Nama	NPM	Prog.Studi
1.	Yeni Sofhi Meliani	218160008	Teknik Informatika

Bagi Mahasiswa/i yang melaksanakan Program Praktik Kerja di Lingkungan Dinas Kepemudaan dan Keolahragaan Provinsi Sumatera Utara agar dapat mematuhi segala ketentuan dan peraturan yang berlaku.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya dan kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.

a.n. KEPALA DINAS KEPEMUDAAN  
DAN KEOLAHRAGAAN  
SEKRETARIS



ISMAIL, S.H., M.SP.  
PEMBINA/IV.a  
NIP 197911122007011004