

**PERANGKAT LUNAK SISTEM TENAGA KERJA
PT LAUTAN TEDUH INTERNIAGA
BERBASIS WEB**

SKRIPSI

Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA KOMPUTER
Pada Jurusan Teknik Informatika
Institut Informatika dan Bisnis Darmajaya Bandar Lampung



Oleh

MUHAMMAD RIZKI RADHI
NPM. 1711019004P

JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
INSTITUT INFORMASI DAN BISNIS DARMAJAYA
BANDAR LAMPUNG
2019



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Muhammad Rizki Radhi

Nomor Pokok Mahasiswa : 1711019004P

Program Studi : Teknik Informatika

Menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan ini adalah hasil karya saya sendiri, tidak terdapat karya-karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu perguruan tinggi atau karya yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka. Karya ini adalah milik saya dan pertanggungjawaban sepenuhnya berada di pundak saya.



Muhammad Rizki Radhi
NPM. 1711019004P

HALAMAN PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**PERANGKAT LUNAK SISTEM TENAGA
KERJA PT.LAUTAN TEDUH INTERNIAGA
BERBASIS WEB**

Nama Mahasiswa

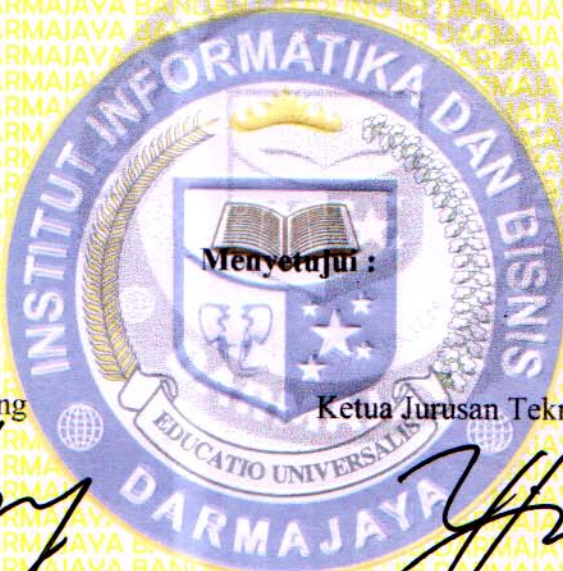
Muhammad Rizki Radhi

Nomor Pokok Mahasiswa

1711019004P

Jurusan

Teknik Informatika



Dosen Pembimbing

Ketua Jurusan Teknik Informatika

Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom
NIK. 00480802

Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom
NIK. 00480802

HALAMAN PENGESAHAN

Telah diuji dan dipertahankan didepan Tim Penguji Skripsi
Program Studi Teknik Informatika IBI Darmajaya dan dinyatakan diterima
untuk memenuhi syarat guna memperoleh gelar

Sarjana Komputer

Mengesahkan,

1. Tim Penguji

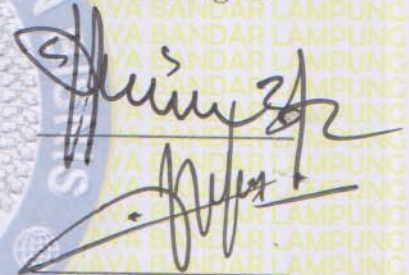
Ketua

Anggota

: Nisar, S.Kom, M. T

: Sulyono S. Kom., M. T. I.

Tanda Tangan



2. Dekan Fakultas Ilmu Komputer



Tanggal Lulus Ujian Skripsi : 16 September 2019

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karya kecilku untuk :

1. Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya ...
2. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom.selaku Pembimbing Skripsi yang selalu memberikan bimbingan dan masukan terbaik sehingga skripsi dapat selesai sesuai dengan harapan.
3. Ibuku tersayang Basrida Ibrahim, S.Pd dan kekasihku tersayang Nadia Rafiaty S.Pd serta keluarga besarku yang selalu memotivasi dan terus memberikan semangat, pengertian serta doanya.
4. Rekan-rekan kerja PT. Lautan Teduh Interniaga (EDP-IT) dan seluruh sahabat yang selalu memberikan dukungan semangat dan doa.
5. Kepada seluruh dosen IIB Darmajaya khususnya pada program Studi Teknik Informatika yang selalu membimbing dan memberikan ilmu pengetahuan, masukan dan dukungan.
6. Almamater tercinta IIB Darmajaya yang telah memberikanku banyak bekal ilmu pengetahuan.

MOTTO

**“Orang yang paling pemaaf adalah ia yang mau memaafkan
meski bisa membalas dendam” (Imam Hussain bin Ali)**

**“Waktumu terbatas, jangan habiskan dengan mengurus hidup
orang lain” (Steve Jobs)**

ABSTRAK

PERANGKAT LUNAK SISTEM TENAGA KERJA PT.LAUTAN TEDUH INTERNIAGA BERBASIS WEB

Oleh

Muhammad Rizki Radhi
1711019004P

Pengaruh perkembangan teknologi informasi sangat berdampak terhadap suatu organisasi. Salah satu dampaknya adalah setiap organisasi berusaha untuk menerapkan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang dapat mempermudah pekerjaan organisasi tersebut. Sehingga perangkat lunak yang dibangun dapat dimanfaatkan sesuai dengan harapan berdasarkan visi dan misi organisasi. Setiap organisasi khususnya organisasi pemerintah sangat membutuhkan teknologi perangkat lunak secara komputerisasi. Tujuan penerapan teknologi informasi komputer adalah untuk mempercepat dan mempermudah pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi. Salah perangkat lunak yang dibutuhkan suatu organisasi pemerintah adalah perangkat lunak untuk mengelola manajemen kepegawaian. Organisasi pemerintah sering menghadapi permasalahan dalam mengelola data pegawai dari tahap penerimaan calon pegawai sampai dengan berakhirnya masa kerja pegawai

PT Lautan Teduh Interniaga merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang otomotif dan penjualan motor Yamaha yang melayani penjualan lokal seperti daerah lampung yaitu, serta diluar lampung (PT Lautan Teduh Interniaga). Dalam pengolahan data tenaga kerja sudah dilakukan secara terkomputerisasi tetapi walaupun telah baik dalam pengelolaannya masih terdapat kendala yaitu pada pengolahan data tenaga kerja harus dilakukan penginputan ulang dan tidak adanya informasi jika karyawan sudah memasuki masa pensiun, dan membutuhkan waktu dalam pencarian data karena data tersimpan per *sheet*. Begitupun penerimaan karyawan masih berdasarkan kerabat sehingga tidak akuratnya data penerimaan karyawan baru.

Kata Kunci: Tenaga Kerja, Perangkat Lunak, Web, Lautan Teduh

ABSTRACT

THE WEB-BASED WORKFORCE SYSTEM SOFTWARE AT PT. LAUTAN TEDUH INTERNIAGA

By:

Muhammad Rizki Radhi

1711019004p

The effects of the development of information technology are very influential towards an organization. One effect is every organization strives to implement softwares according to their requirements to simplify the work of the organization. Therefore, the software built can be used according to the expectations based on vision and mission of the organization. Every organization, especially a government organization requires computerized software technology. The objective of the application of the computer information technology is to accelerate and simplify the implementation of the organizational tasks and functions. One of the softwares needed by a government organization is a software for managing staffing management. Government organizations often face problems in managing the employee data from the candidate acceptance stage until the end of the employee's retirement period.

PT Lautan Teduh Interniaga is a company engaged in the automotive sector and sales of Yamaha motorcycles that serve sales local Lampung area as well as outside Lampung (PT Lautan Teduh Interniaga). In the processing of employee data has been computerized, but even though it has been good in its management it still is there are obstacles, namely the processing of labor data must be re-input and no information if the employee has entered the period of retirement, and requires time in data search because of data saved per sheet. Likewise, the employee acceptance is still based relatives so that the new employee recruitment data is not accurate.

Keywords: Workforce, Software, Web, Ocean of Shade



PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT yang memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi “RANCANG BANGUN PERANGKAT LUNAK E-LEARNING INSTITUT INFORMATIKA DAN BISNIS DARMAJAYA BERBASIS ANDROID”. Ucapan terima kasih penulis ucapkan kepada semua pihak yang telah membantu dan mendukung penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini antara lain :

1. Bapak Ir. Firmansyah Y. Alfian, MBA., MSc. selaku Rektor Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
2. Bapak RZ. Abdul Aziz, Ph.D, selaku Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Riset Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
3. Bapak Sriyanto, S.Kom., MM selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya.
4. Bapak Yuni Arkhiansyah, S.Kom., M.Kom. selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya sekaligus Dosen Pembimbing dalam penulisan skripsi ini.
5. Para Dosen, Staf dan Karyawan Institut Informasi dan Bisnis (IIB) Darmajaya yang telah memberi bantuan baik secara langsung maupun tidak langsung selama saya menjadi mahasiswa.
6. Istriku tersayang Dian Jani Prasinta, M.Pd dan anakku tercinta Kiano Attar Raffasya Utomo serta keluarga besarku yang selalu memotivasi dan terus memberikan semangat, pengertian serta doanya.
7. Rekan-rekan kerja dan seluruh sahabat yang selalu memberikan dukungan semangat dan doa selama proses kuliah dan penyusunan skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan petunjuk sehingga saya dapat lebih mudah dalam menyusun skripsi ini.

Demikian banyaknya bantuan berbagai pihak kepada penulis, dan tentunya tidak menutup kemungkinan bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna dan terdapat banyak kekurangan.

Oleh karena itu, kritik dan saran guna perbaikan di masa depan adalah mutlak sangat penulis perlukan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi setiap pembacanya. Terima kasih.

Bandar Lampung, September 2019

Muhammad Rizki Radhi

NPM. 1711019004P

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
LEMBAR PERSETUJUAN.....	iii
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN	iv
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	v
KATA PENGANTAR	vi
PERSEMBAHAN	vii
MOTO.....	viii
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1. LatarBelakang.....	1
1.2. RumusanMasalah.....	2
1.3. BatasanMasalah	3
1.4. Tujuan Penelitian`	3
1.5. Manfaat Penelitian	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1. Tinjauan Pustaka.....	5
2.2. Perangkat Lunak	7
2.3. Manajemen	7
2.4. Pengembangan Sistem <i>Prototype</i>	11
2.5. Perancangan (UML)	13
2.6. SQL.....	14
2.7. Metode Kualitatif Deskriptif.....	15

BAB III METODE PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian.....	18
3.2. Metode Pengumpulan Data.....	19
3.3. Alat Penelitian	20
3.4. Desain Sistem	22
3.5. Rancangan Tampilan Program	29
3.6. Penjadwalan.....	39
3.7. Hipotesis.....	40
3.8. Kontribusi	40

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM

4.1. Hasil Implementasi Sistem.....	41
4.2. Pembahasan Tampilan Implementasi Sistem.....	42
4.2.1. Menu Utama.....	42
4.2.2. Menu Informasi.....	43
4.2.3. Menu Lamaran	43
4.2.4. Menu Kontak.....	44
4.2.5. Menu Login.....	44
4.2.6. Hak Akses Admin	45
4.2.7. Hak Akses Direktur.....	50
4.3. Pengujian Black Box.....	52

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. KESIMPULAN	59
5.2. SARAN	60

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

TabelHalaman

3.1 Jadwal Penelitian.....	39
4.1. Pengujian Login.....	53
4.2. Pengujian Lowongan	54
4.3. Pengujian Divisi.....	55
4.4. Pengujian Karywan.....	55
4.5. Pengujian GaJI.....	56
4.6. Pengujian Lamaran Baru	56
4.7. Pengujian Pensiun.....	57
4.8. Pengujian Laporan	58
4.9. Pengujian Logout.....	58

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Pengembangan <i>Prototype</i>	11
3.1. Langkah Penelitian	18
3.2. Flow Sistem Berjalan.....	21
3.3. Flawcharts Usulan sistem	22
3.4. Usecase	23
3.5. Class Diagram.....	24
3.6. Activity Diagram	25
3.7. Sequential Diagram Login	26
3.8. Sequential Diagram Lamaran.....	26
3.9. Sequential Diagram Lowongan.....	27
3.10. Sequential Diagram Divisi	27
3.11. Sequential Diagram Gaji.....	27
3.12. Sequential Diagram Pensiun	28
3.13. Sequential Diagram Laporan	28

3.14. Menu Utama	29
3.15. Menu informasi.....	29
3.16. Menu Lamaran.....	30
3.17. Menu Input Lamaran	30
3.18. Menu Kontak	31
3.19. Menu Login	31
3.20. Menu Utama	32
3.21. Menu Ubah Password	32
3.22. Menu Lowongan.....	33
3.23. Menu Divisi	33
3.24. Menu Gaji	34
3.25. Menu Lowongan Baru	34
3.26. Menu Karyawan.....	35
3.27. Menu Pensiun	35
3.28. Menu Utama	36
3.29. Menu Laporan Lamaran Baru.....	36
3.30. Laporan Lamaran Baru	37
3.31. Menu Laporan Karyawan	37
3.32. Laporan Karyawan.....	38
3.33. Menu Laporan Pensiun	38
3.34. Laporan Pensiun	39
4.1. Menu Utama	42
4.2. Menu informasi.....	43
4.3. Menu Lamaran.....	43
4.4. Menu Input Lamaran	44
4.5. Menu Kontak	44
4.6. Menu Login	45
4.7. Menu Utama	45
4.8. Menu Ubah Password	46
4.9. Menu Lowongan.....	46
4.10. Menu Divisi	47

4.11. Menu Gaji	47
4.12. Menu Lowongan Baru	48
4.13. Menu Karyawan.....	48
4.14. Menu Pensiun	49
4.15. Menu Utama	49
4.16. Menu Laporan Lamaran Baru.....	50
4.17. Laporan Lamaran Baru	50
4.18. Menu Laporan Karyawan	51
4.19. Laporan Karyawan.....	51
4.20. Menu Laporan Pensiun	52
4.21. Laporan Pensiun	52

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengaruh perkembangan teknologi informasi sangat berdampak terhadap suatu organisasi. Salah satu dampaknya adalah setiap organisasi berusaha untuk menerapkan perangkat lunak sesuai dengan kebutuhan yang dapat mempermudah pekerjaan organisasi tersebut. Sehingga perangkat lunak yang dibangun dapat dimanfaatkan sesuai dengan harapan berdasarkan visi dan misi organisasi. Setiap organisasi khususnya organisasi pemerintah sangat membutuhkan teknologi perangkat lunak secara komputerisasi. Tujuan penerapan teknologi informasi komputer adalah untuk mempercepat dan mempermudah pelaksanaan tugas dan fungsi organisasi. Salah perangkat lunak yang dibutuhkan suatu organisasi pemerintah adalah perangkat lunak untuk mengelola manajemen kepegawaian. Organisasi pemerintah sering menghadapi permasalahan dalam mengelola data pegawai dari tahap penerimaan calon pegawai sampai dengan berakhirnya masa kerja pegawai.

PT Lautan Teduh Interniaga merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang otomotif dan penjualan motor Yamaha, yang melayani penjualan lokal seperti daerah Lampung serta diluar Lampung (PT Lautan Teduh Interniaga). Dalam pengolahan data tenaga kerja sudah dilakukan secara terkomputerisasi, walaupun telah baik dalam pengelolaannya masih terdapat kendala yaitu pada pengolahan data tenaga kerja harus dilakukan penginputan ulang dan tidak adanya informasi jika karyawan sudah memasuki masa

pensiun, serta membutuhkan waktu dalam pencarian data karena data tersimpan per-sheet. Begitupun penerimaan karyawan masih berdasarkan kerabat sehingga tidak akuratnya data penerimaan karyawan baru.

Identifikasi masalah yang akan dikembangkan berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka solusi yang diusulkan dalam mengatasi masalah-masalah yang berkaitan dengan pengolahan data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh Interniaga yang membantu memudahkan dalam proses penyimpanan data tenaga kerja. Perancangan pemodelan aplikasi pengolahan tenaga kerja pada PT Lautan Teduh Interniaga akan dirancang menggunakan Pemodelan Berorientasi pada Objek (*UML*). Sehingga dibutuhkan sistem yang dapat membantu memudahkan dalam proses pengolahan data tenaga kerja agar proses tenaga kerja lebih efektif dan efisien. Kelebihan dari aplikasi penentuan tenaga kerja yang akan dikembangkan yaitu dapat menampilkan data karyawan dari mulai penerimaan sampai dengan karyawan yang akan pensiun, mudah dalam pencarian data, penginputan data karyawan, dan terdapat informasi mengenai data karyawan. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis mengusulkan proposal penelitian skripsi dengan judul **“Perangkat Lunak Sistem Tenaga Kerja PT Lautan Teduh Interniaga”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Mengelola data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh Interniaga

2. Mempermudah pengecekan data pegawai yang telah pensiun
3. Mengatasi masalah penginputan agar tidak terjadi penginputan ulang
4. Membuat laporan data pensiun
5. Membangun sistem tenaga kerja pada PT Lautan Teduh Interniaga

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka dalam penelitian ini masalah yang dibahas dibatasi pada :

1. Pengolahan data tenaga pada PT Lautan Teduh Interniaga.
2. Melakukan penentuan khusus seleksi penerimaan karyawan.
3. Menggunakan metode penelitian Kualitatif Deskriptif.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah maka tujuan penelitian ini adalah :

1. Untuk mengelola data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh Interniaga.
2. Untuk mempermudah pengecekan data pegawai yang telah pensiun.
3. Untuk mengatasi masalah penginputan agar tidak terjadi penginputan ulang.
4. Untuk membuat laporan data pensiun.
5. Untuk membangun sistem tenaga kerja pada PT Lautan Teduh Interniaga.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari hasil penelitian skripsi ini adalah :

1. Bagi admin dapat mengelola data tenaga kerja secara terkomputerisasi dan menghasilkan laporan yang diinginkan perusahaan.
2. Bagi Penulis meningkatkan wawasan berpikir ilmiah dan kemampuan menganalisis suatu masalah, khususnya dalam hal terkait dengan tenaga kerja serta sistem tenaga kerja pada lingkungan kerja.
3. Bagi PT Lautan Teduh Interniaga dapat dijadikan bahan masukan dan bahan pertimbangan untuk membuat keputusan dalam pengolahan data tenaga kerja.
4. Bagi Perguruan Tinggi diharapkan dapat menambah informasi dan referensi bagi mahasiswa.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Tinjauan Pustaka

Penelitian terdahulu tentang sistem penugasan kerja karyawan sebagai berikut:

1. Agustinus Ferianto (2016), meneliti tentang “Analisis Dan Perancangan perangkat lunak sistem Pegawai Pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jambi”, kesulitan dalam pengelolaan data pegawai menjadi salah satu kendala bagian kepegawaian, maka peneliti tertarik melakukan penelitian di Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jambi, membantu merancang perangkat lunak yang dibutuhkan dengan menggunakan arsitektur enterprise model framework zachman. Menggunakan metode *Metodologi EAP*, Hasil penelitian ini berupa rancangan perangkat lunak penerimaan CPNS, pendidikan dan pelatihan, dan pengangkatan CPNS menjadi PNS yang dapat membantu mengelola kepegawaian pada Kantor Wilayah Kementeria Agama Provinsi Jambi.

Berdasarkan tinjauan pustaka diatas maka perbedaan antara penelitian terdahulu dengan penelitian yang dilakukan adalah pada peneliti pertama yaitu Agustinus Ferianto (2016), meneliti tentang Analisis Dan Perancangan Perangkat Lunak Pegawai Pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jambi, Menggunakan metode *Metodologi EAP*, Hasil penelitian ini berupa rancangan Perangkat Lunak penerimaan CPNS, pendidikan dan pelatihan, dan

pengangkatan CPNS menjadi PNS yang dapat membantu mengelola kepegawaian pada Kantor Wilayah Kementerian Agama Provinsi Jambi. Penelitian ke dua yaitu Danisa Zairen (2013), meneliti tentang “Analisis Dan Perancangan Perangkat Lunak Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Pada Badan Kepegawaian Daerah Kabupaten Maluku Tenggara”, menggunakan metode observasi, wawancara, dan kepustakaan. Hasil penelitian adalah Analisis Pelaksanaan Perangkat Lunak Manajemen Kepegawaian (SIMPEG) pada Biro Kepegawaian Departemen Dalam Negeri. Penelitian ke-3 yaitu Rizan Machmud (2013), meneliti tentang “Peranan Penerapan Perangkat Lunak Manajemen Terhadap Efektivitas Kerja Pegawai Lembaga Pemasyrakatan Narkotika (Lapastika) Bollangi Kabupaten Gowa”, kebanyakan terjadi pada tingkat keputusan strategis dan taktis. Menggunakan metode Korelasi Rank Spearman, hasil analisis yang telah dilakukan penulis dapat disimpulkan bahwa Perangkat Lunak manajemen berperan positif dalam meningkatkan efektivitas kerja pegawai, sedangkan saran yang diajukan bahwa sebaiknya pegawai diikutkan pendidikan dan pelatihan. Penelitian ke-4 yaitu *Meuthia Rachmaniah et al* (2011), meneliti tentang “Rancang Bangun Perangkat Lunak Sistem Manajemen Kepegawaian Dengan Metode *The Open Group Architecture Framework* (TOGAF)”, hasil dari penelitian ini mampu mempercepat layanan informasi kepegawaian. Diantaranya proses pengusulan kenaikan pangkat (KP) dapat dipercepat hingga 66,67% yaitu dari 11 - 12 bulan menjadi 4-3 bulan. Penelitian ke-5 yaitu Rokhmad Fadhlul Wafi (2013), meneliti tentang “Rancang Bangun Perangkat Lunak Kepegawaian (Studi Kasus Pkis Sekar Tanjung

Pasuruan)”, untuk pencarian data informasi pegawai, menggunakan metode Deskriptif, membantu PKIS Sekar Tanjung dalam mengelola seluruh data yang ada dan dapat menampilkan laporan kepada *General Manager* atau *supervisor*. Sedangkan peneliti meneliti tentang Perangkat Lunak Manajemen Tenaga Kerja (Study Kasus : PT Lautan Teduh), menggunakan metode *prototype* dengan perancangan UML.

2.2. Perangkat Lunak

Perangkat Lunak Pengertian perangkat lunak atau biasa disebut *software* adalah sekumpulan data elektronik yang sengaja disimpan dan diatur oleh komputer berupa program ataupun instruksi yang akan menjalankan sebuah perintah.

Perangkat lunak atau *software* disebut juga sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan oleh user untuk diteruskan dan diproses oleh perangkat keras (*hardware*). Dengan adanya perangkat lunak inilah sebuah komputer mampu menjalankan perintah.

2.3. Manajemen

Menurut McLeod, Jr Raymond dan George P. Schell (2007), Manajemen adalah usaha untuk mencapai/menggapai tujuan tertentu melalui kegiatan/usaha orang lain.

Menurut Danu Wira Pangestu (2013), Manajemen adalah seni untuk mencapai tujuan tertentu yang dilakukan oleh orang lain/usaha orang lain.

2.3.1. Fungsi Manajemen

George R. Terry, 1958 dalam bukunya *Principles of Management* (Sukarna, 2011) membagi empat fungsi dasar manajemen, yaitu *Planning* (Perencanaan), *Organizing* (Pengorganisasian), *Actuating* (Pelaksanaan) dan *Controlling* (Pengawasan). Keempat fungsi manajemen ini disingkat dengan POAC.

a. Perencanaan (*Planning*)

George R. Terry dalam bukunya *Principles of Management* (Sukarna, 2011) mengemukakan tentang *Planning* sebagai berikut, yaitu :

“Planning is the selecting and relating of facts and the making and using of assumptions regarding the future in the visualization and formulation to proposed of proposed activation believed necessary to accieve desired result”.

“Perencanaan adalah memilih fakta dan penghubungan fakta-fakta serta pembuatan dan penggunaan perkiraan-perkiraan atau asumsi-asumsi untuk masa yang akan datang dengan jalan menggambarkan dan merumuskan kegiatan-kegiatan yang diperlukan untuk mencapai hasil yang diinginkan.”

b. Pengorganisasian (*Organizing*)

Pengorganisasian tidak dapat diwujudkan tanpa ada hubungan dengan yang lain dan tanpa menetapkan tugas-tugas tertentu untuk masing-masing unit. George R. Terry dalam bukunya *Principles of Management* (Sukarna, 2011: 38) mengemukakan tentang *organizing* sebagai berikut, yaitu :

“Organizing is the determining, grouping and arranging of the various activities needed necessary for the attainment of the objectives, the assigning of the people to these activities, the providing of suitable physical factors of environment and the indicating of the relative authority delegated to each respective activity”.

“Pengorganisasian ialah penentuan, pengelompokkan, dan penyusunan macam-macam kegiatan yang diperlukan untuk mencapai tujuan, penempatan orang-orang (pegawai) terhadap kegiatan-kegiatan ini, penyediaan faktor-faktor fisik yang cocok bagi keperluan kerja dan penunjukkan hubungan wewenang, yang dilimpahkan terhadap setiap orang dalam hubungannya dengan pelaksanaan setiap kegiatan yang diharapkan.”

Terry (Sukarna, 2011: 46) juga mengemukakan tentang azas-azas *organizing*, sebagai berikut, yaitu :

- a. *The objective* atau tujuan.
- b. *Departementation* atau pembagian kerja.
- c. *Assign the personel* atau penempatan kepegawaian.
- d. *Authority and Responsibility* atau wewenang dan tanggung jawab.
- e. *Delegation of authority* atau pelimpahan wewenang.

c. Pelaksanaan/Penggerakan (*Actuating*)

Menurut George R. Terry dalam bukunya *Principles of Management* (Sukarna, 2011: 82) mengatakan bahwa :

“Actuating is setting all members of the group to want to achieve and to strike to achieve the objective willingly and keeping with the managerial planning and organizing efforts.”

“Penggerakan adalah membangkitkan dan mendorong semua anggota kelompok agar supaya berkehendak dan berusaha dengan keras untuk mencapai tujuan dengan ikhlas serta serasi dengan perencanaan dan usaha-usaha pengorganisasian dari pihak pimpinan.

Definisi diatas terlihat bahwa tercapai atau tidaknya tujuan tergantung kepada bergerak atau tidaknya seluruh anggota kelompok manajemen, mulai dari tingkat atas, menengah sampai kebawah. Segala kegiatan harus terarah kepada sarannya, mengingat kegiatan yang tidak terarah kepada sarannya hanyalah merupakan pemborosan terhadap kepegawaian, uang, waktu, dan materi atau dengan kata lain merupakan pemborosan terhadap *tools of management*. Hal ini sudah barang tentu merupakan *mis-management*.

d. Pengawasan (*Controlling*)

Control mempunyai perananan atau kedudukan yang penting sekali dalam manajemen, mengingat mempunyai fungsi untuk menguji apakah pelaksanaan kerja teratur tertib, terarah atau tidak. Walaupun *planning, organizing, actuating* baik, tetapi apabila pelaksanaan kerja tidak teratur, tertib dan terarah, maka tujuan

yang telah ditetapkan tidak akan tercapai. Dengan demikian *control* mempunyai fungsi untuk mengawasi segala kegiatan agar tertuju kepada sasaran, sehingga tujuan yang telah ditetapkan dapat tercapai.

Untuk melengkapi pengertian diatas, menurut George R. Terry (Sukarna, 2011: 110) mengemukakan bahwa *Controlling*, yaitu:

“Controlling can be defined as the process of determining what is to be accomplished, that is the standard, what is being accomplished. That is the performance, evaluating the performance, and if the necessary applying corrective measure so that performance takes place according to plans, that is conformity with the standard.”

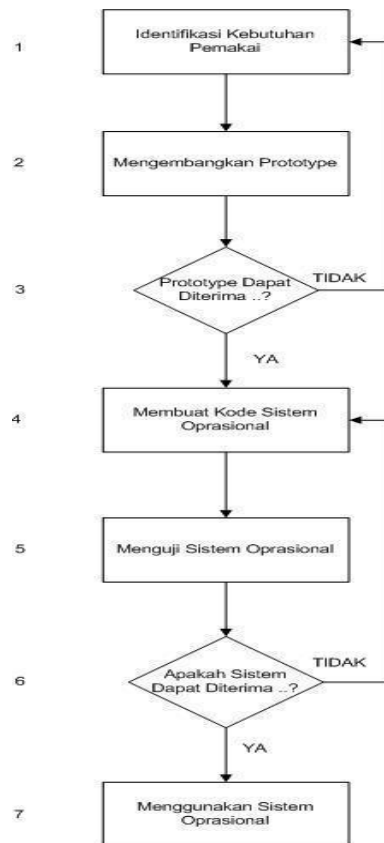
2.4. Pengembangan Sistem *Prototype*

Menurut McLeod, Jr Raymond dan George P. Schell (2007:188)

”Prototype adalah suatu versi sistem potensial yang disediakan bagi pengembang dan calon pengguna yang dapat memberikan gambaran bagaimana kira-kira sistem tersebut akan berfungsi bila telah disusun dalam bentuk yang lengkap. Proses dalam memlowongansi suatu *prototype* disebut *prototyping*”.

Tujuan Metode *prototyping* adalah menghasilkan *prototype* secepat mungkin, bahkan dalam satu malam dan memperoleh umpan balik dari pengguna yang memungkinkan *prototype* untuk ditingkatkan secepat mungkin.

Proses ini diulang beberapa kali sehingga menghasilkan *prototype* yang dianggap sempurna.



Gambar 2.1. Pengembangan *Prototype*

2.4.1. Tujuh Tahapan Metode *Prototyping*

Ada tujuh tahapan dalam pengembangan sistem model *Prototype*, yaitu sebagai berikut:

1. Identifikasi kebutuhan pemakai

Pengembang mengidentifikasi terhadap pemakai untuk memperoleh suatu gagasan mengenai apa yang dibutuhkan dari sistem yang akan digunakan.

2. Mengembangkan *prototype*

Pengembang menggunakan satu atau lebih perkakas *prototyping* untuk mengembangkan satu *prototype*. Contoh perkakas *prototyping* adalah *integrated application generator* (perangkat pembuat aplikasi terintegrasi), yaitu sistem perangkat lunak *prewritten* yang mampu menghimpun semua fasilitas-fasilitas yang diharapkan ada dalam sistem baru serta dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pemakai (misalnya dengan membuat *input* dan format *output*).

3. Menentukan apakah *prototype* bisa diterima atau tidak

Tahap ini dilakukan oleh pemakai sistem apakah *prototyping* yang sudah dikembangkan bisa diterima atau tidak. Jika sudah sesuai maka langkah empat akan diambil, jika tidak *Prototyping* direvisi dengan mengulangi langkah satu, dua, dan tiga dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pemakai.

4. Membuat kode sistem operasional

Tahapan ini dilakukan pengkodean sistem yang akan diterapkan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

5. Menguji sistem operasional

Tahapan ini dilakukan pengguna untuk melakukan pengujian sistem yang ingin digunakan.

6. Apakah sistem dapat diterima

Tahap ini dilakukan oleh pemakai sistem apakah sistem yang sudah dikembangkan bisa diterima atau tidak. Jika sudah sesuai maka langkah empat akan diambil, jika tidak direvisi dengan mengulangi langkah satu, dua, dan tiga dengan pemahaman yang lebih baik mengenai kebutuhan pemakai.

7. Menggunakan sistem operasional

Tahapan ini dilakukan setelah semua tahapan selesai dan tidak ada kendala apapun dalam pembuatan sistem

2.5. *Unified Modeling Language (UML)*

Unified Modeling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Rosa A.S dan M. Shalahuddin, 2014).

1. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

2. Use Case Diagram

Menurut Rosa, A.S. (2014) “*Use case diagram* atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) Perangkat Lunak yang akan dibuat”. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan Perangkat Lunak yang akan dibuat.

3. Activity Diagram

Activity diagram atau diagram aktivitas menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

2.6. Pengertian SQL

Menurut A.S. Rosa dan Shalahuddin. M (2014:46) SQL (*Structured Query Language*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengelola data pada *Relation DBMS (Database Management System)*.

Menurut Muhammad Sadeli (2014:10) MySQL merupakan *Database* yang menghubungkan script php menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan php. MySQL mempunyai tampilan *client* yang mempermudah anda dalam mengakses *database* dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan.

2.7. Metode Kualitatif Deskriptif

Penelitian kualitatif merupakan bentuk metodologis yang memberikan protokol tata laksana pendekatan subjektif. Penelitian kualitatif berusaha menjelaskan fenomena-fenomena sosial dari sudut pandang kerangka pelaku atau subjek penelitian. Makna tentang obyek yang diamati dalam penelitian kualitatif dibawa oleh para informan kepada peneliti. Menurut pendapat Thomas R. Lindlof (1995), perbedaan pokok penelitian kualitatif dengan kuantitatif bahwa dalam penelitian kualitatif seorang peneliti memelihara bentuk dan isi dari tindakan atau perilaku informan untuk menganalisis kualitas informasinya, dari pada dijadikan ke dalam matematika dan transformasi formal lainnya. John W. Creswell (1998) membuat sebuah batasan yang lebih ringkas dengan menyebutkan bahwa penelitian kualitatif adalah sebuah proses penyelidikan dan pemahaman berdasarkan perbedaan tradisi-tradisi metodologis pada penelitian yang menjelaskan permasalahan sosial atau manusia. Penelitian kualitatif ditunjukkan untuk mendeskripsikan dan menganalisis fenomena, peristiwa, aktivitas sosial, sikap, kepercayaan, persepsi, dan pemikiran manusia secara individu maupun kelompok. Dalam penelitian kualitatif peneliti menjelaskan gambaran *setting* penelitian, analisis kata-kata, laporan secara detail menurut sudut pandang informan.

Menurut (Creswell, 1998), berdasarkan pendapat Bogdan, Biklen, Eisner dan Meriam menyebutkan bahwa sebuah penelitian dikatakan sebagai penelitian kualitatif jika menunjukkan ciri-ciri; (1) Penelitian dilakukan dalam *setting* alamiah (*field focused*) di mana sumber data di gali atau didapatkan. Peneliti tidak berusaha melakukan intervensi terhadap subjek-subjek penelitian, seperti

mempengaruhi opini dan memaksa sumber berpendapat, (2) Peneliti adalah *key instrument* dalam pengumpulan data, yang berusaha membangun validitas data melalui berbagai upaya pendekatan terhadap subjek penelitian, (3) Kumpulan data sebagai kata-kata atau gambar, (4) Hasil penelitian harus menjelaskan tentang proses dari pada lowongan, (5) Analisis data secara induktif, analisis ini lebih merupakan pembentukan abstraksi berdasarkan bagian-bagian yang telah dikumpulkan, kemudian dikelompok-kelompokkan, (6) Fokus pada perspektif partisipan, dan (7) Memiliki kemampuan penyajian secara persuasif dengan menyajikan alasan-alasan atau argumen yang berguna.

Penelitian kualitatif adalah riset yang bersifat deskriptif dan cenderung menggunakan analisis dengan pendekatan induktif. Proses dan makna (perspektif subyek) lebih ditonjolkan dalam penelitian kualitatif. Landasan teori dimanfaatkan sebagai pemandu agar fokus penelitian sesuai dengan fakta di lapangan. Penelitian kualitatif jauh lebih subyektif daripada penelitian atau survei kuantitatif dan menggunakan metode sangat berbeda dari mengumpulkan informasi, terutama individu, dalam menggunakan wawancara secara mendalam dan grup fokus (Anonim, 2010). Selain itu landasan teori juga bermanfaat untuk memberikan gambaran umum tentang latar penelitian dan sebagai bahan pembahasan hasil penelitian. Terdapat perbedaan mendasar antara peran landasan teori dalam penelitian kuantitatif dengan penelitian kualitatif. Dalam penelitian kuantitatif, penelitian berangkat dari teori menuju data, dan berakhir pada penerimaan atau penolakan terhadap teori yang digunakan; sedangkan dalam penelitian kualitatif

peneliti bertolak dari data, memanfaatkan teori yang ada sebagai bahan penjas, dan berakhir dengan suatu “teori”.

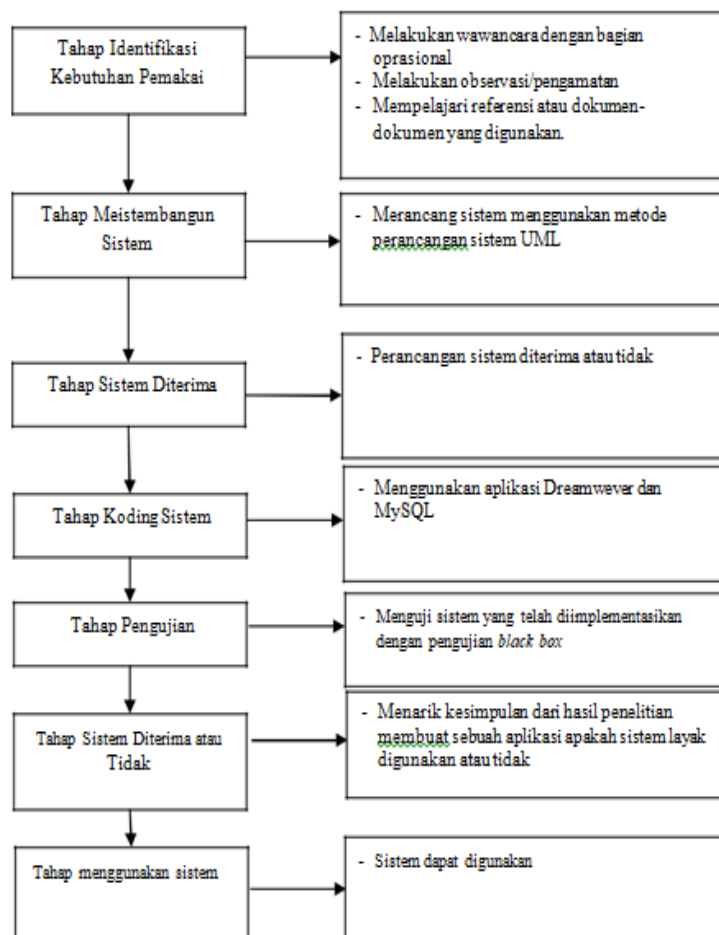
Tujuan penelitian kualitatif tidak semata-mata mencari kebenaran, tetapi lebih pada pemahaman subyek terhadap dunia sekitarnya nilai dari teknik pengumpulan data dengan triangulasi adalah untuk mengetahui data yang diperoleh *convergent* (meluas), tidak konsisten atau kontradiksi. Karenanya dengan menggunakan teknik triangulasi dalam pengumpulan data, maka data yang diperoleh akan lebih konsisten, tuntas dan pasti. Sebagaimana dikatakan (Patton, 1998), dengan triangulasi akan lebih meningkatkan kekuatan data, bila dibandingkan dengan satu pendekatan.

BAB III

METODELOGI PENELITIAN

3.1. Tahapan Penelitian

Pada bab ini menjelaskan bahwa metodologi diperlukan sebagai panduan dalam proses pengerjaan proposal skripsi agar tahapan pengerjaan proposal skripsi dapat berjalan secara terarah dan sistematis. Berikut tahapan penelitian dalam system informasi manajemen tenaga kerja adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Tahapan Penelitian

3.2. Metode Pengumpulan Data

Adapun metode pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Wawancara (*Interview*)

Pengumpulan data dengan metode *interview* yaitu metode pengumpulan data dengan cara tanya jawab secara langsung dengan pihak bagian admin yaitu Fitri, pada tanggal 27 Oktober 2018 pukul 02:00 WIB di kantor PT Lautan Teduh Interniaga khususnya dengan melakukan pertanyaan seputar sistem yang berjalan mengenai proses sistem pengolahan data kinerja karyawan pada PT Lautan Teduh.

2. Pengamatan (*Observation*)

Pengumpulan data dengan mengamati atau *observation* yaitu metode pengumpulan data dengan cara pengamatan dan pencatatan secara langsung. Mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan sistem dan mengamati secara langsung seputar sistem yang berjalan. Hasil dari obesrvasi ini adalah laporan data karyawan dan hasil *interview*.

3. Studi Pustaka (*Library Research*)

Metode ini dilakukan dengan cara pengumpulan data melalui sumber-sumber bacaan yang berhubungan dengan data yang dibutuhkan, seperti buku Rosa. AS, dan Jogianto serta jurnal penelitian tentang Analisis Dan Perancangan Perangkat Lunak Pegawai sehingga penulis dapat menganalisa data yang akan disusun dalam menunjang penelitian.

4. Dokumentasi (*Document*)

Merupakan metode pengumpulan data dengan cara membaca, mencatat, mengutip, dan mengumpulkan data-data secara teoritis dari buku-buku dan Internet sebagai landasan penyusunan penelitian. Peneliti meminjam buku di perpustakaan, mencari data dari internet juga dilakukan untuk referensi laporan ini, dimana teori tersebut diletakkan pada landasan teori. Hasil dokumentasi yang didapat adalah laporan pegawai.

3.3. Alat Penelitian

Dalam analisis dan perancangan aplikasi pengolahan data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh, diperlukan *software* dan *hardware* sebagai penunjang kebutuhan pembuatan sistem tersebut diantaranya :

a. Perangkat Lunak

Spesifikasi perangkat lunak yang dibutuhkan dalam aplikasi pengolahan data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh adalah sebagai berikut :

1. *Dreamweaver*
2. Program aplikasi *SQLyog7.5*
3. Aplikasi *Viso*
4. Aplikasi *Astah Community*

b. Perangkat Keras

Adapun spesifikasi minimal perangkat keras (*hardware*) yang digunakan dalam pengembangan aplikasi pengolahan data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh ini yaitu terdiri dari:

1. *Processor : intel (R) core (TM) i3-350 MGHZ.*
2. *Random Access Memory (RAM) 1 GB*

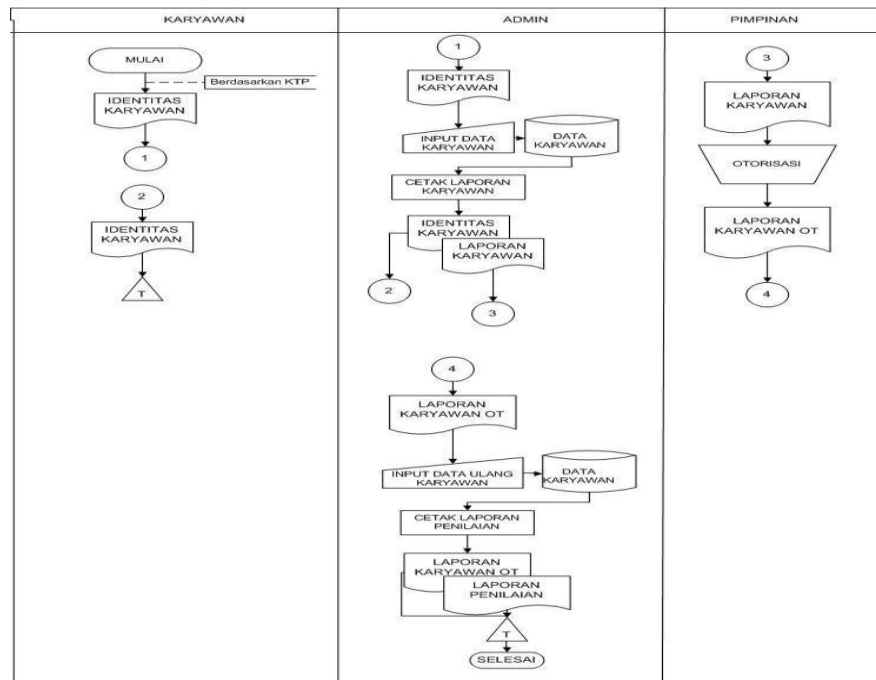
3. Monitor LCD 14inch
4. *Harrdisk* 320 GB.
5. *Keyboard*, dan lain-lain.

3.3.1. Analisis Sistem Berjalan

Proses yang berjalan pada pengembangan aplikasi pengolahan data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh yaitu:

1. Dimulai dari karyawan memberikan data diri dan identitas pegawai kepada bagian Admin
2. Bagian admin melakukan pencatatan data pegawai dan melakukan pencetakan laporan pegawai
3. Pimpinan melakukan pemeriksaan dan otorisasi dikembalikan lagi kepada bagian Admin.selesai

Bagan Alur Dokumen



Gambar 3.2 Bagan Alur Dokumen Perangkat Lunak Sistem Tenaga Kerja

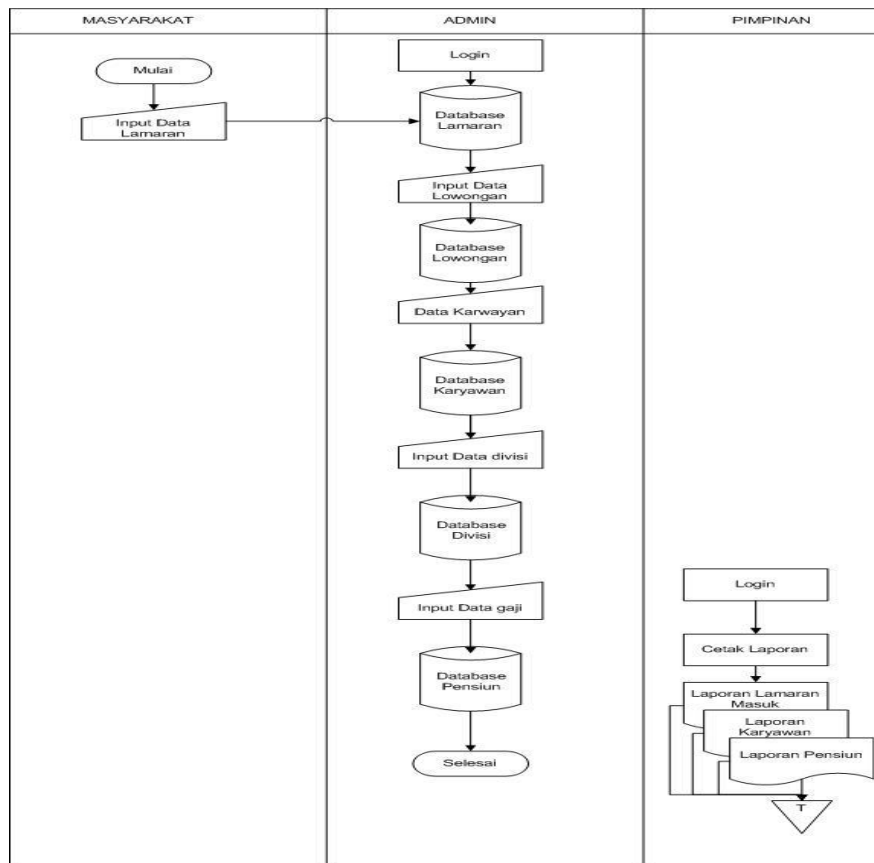
Permasalahan Sistem :

1. tidak adanya informasi jika sudah memasuki masa pensiun.
2. tidak adanya laporan data pensiun
3. sering terjadi kehilangan data karyawan dikarenakan tidak ada aplikasi penyimpanan data karyawan.

3.4. Desain Sistem

Aplikasi yang akan dikembangkan akan mendukung tugas-tugas dan tanggung jawab yang ditangani oleh bagian Oprasional. Berikut adalah tugas-tugas utama dalam aplikasi sistem penentuan tenaga kerja :

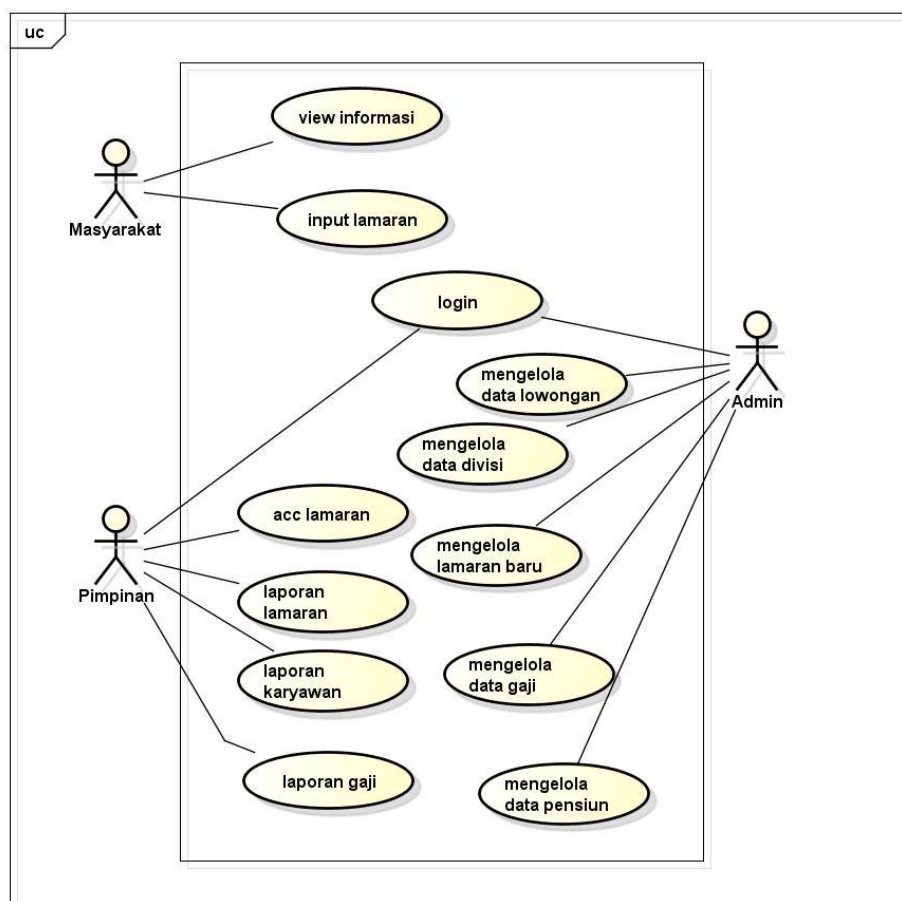
A. Flowchart Usulan Sistem



Gambar 3.3 Flowchart Usulan Sistem

B. Usecase Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan Perangkat Lunak Sistem yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan Perangkat Lunak Sistem yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah Perangkat Lunak Sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

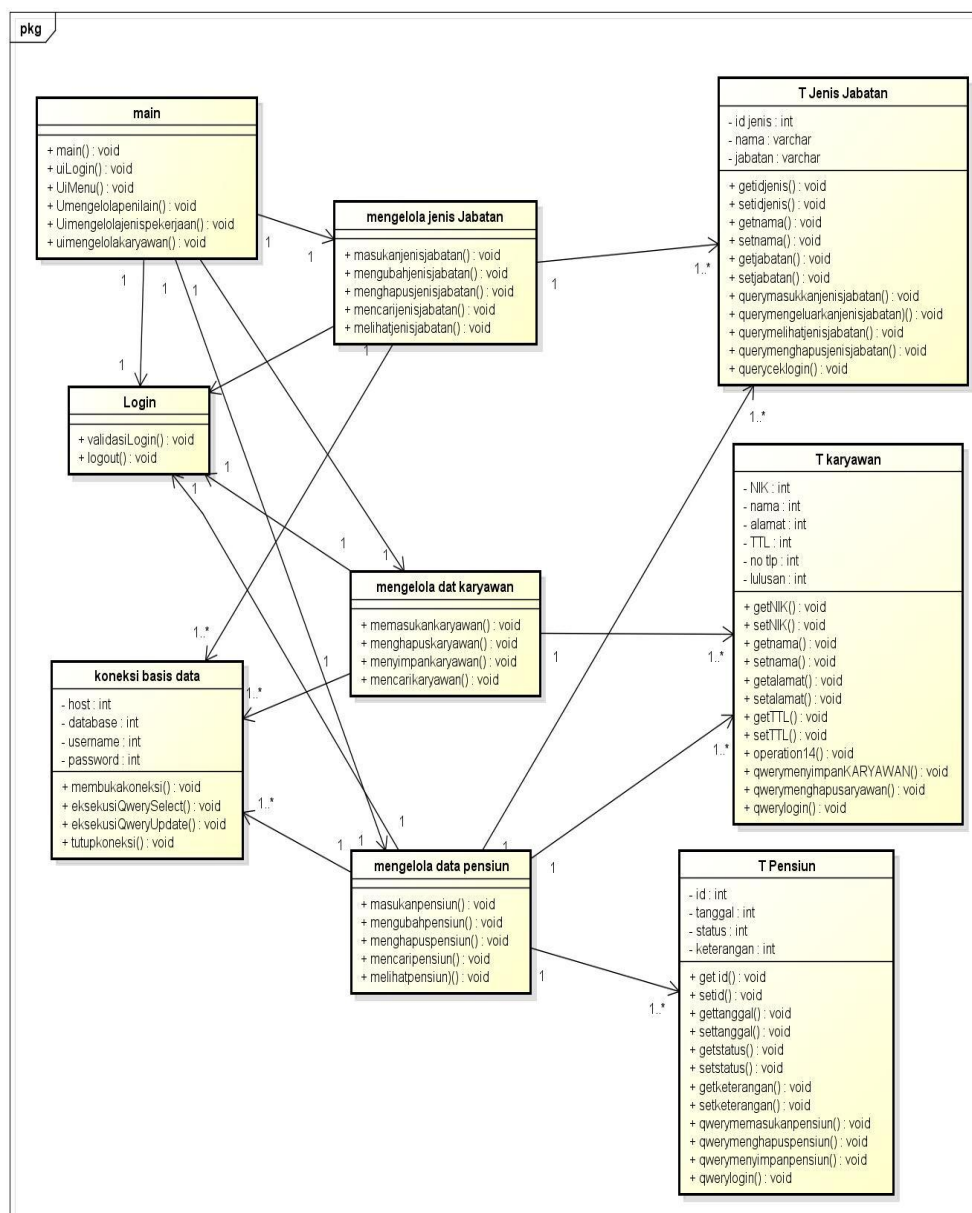


powered by Astah

Gambar 3.4 Usecase Diagram Perangkat Lunak Sistem Tenaga Kerja

B. Class Diagram

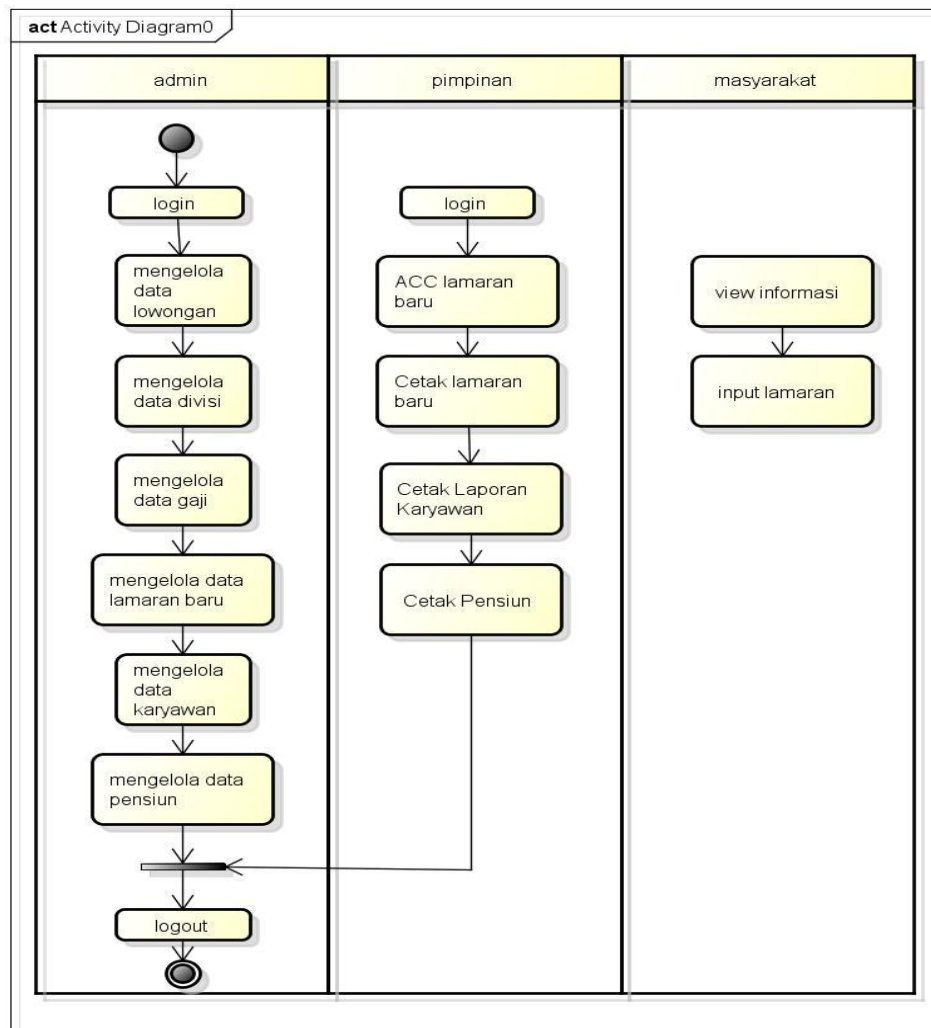
Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem, kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.5 Class Diagram

C. Activity Diagram

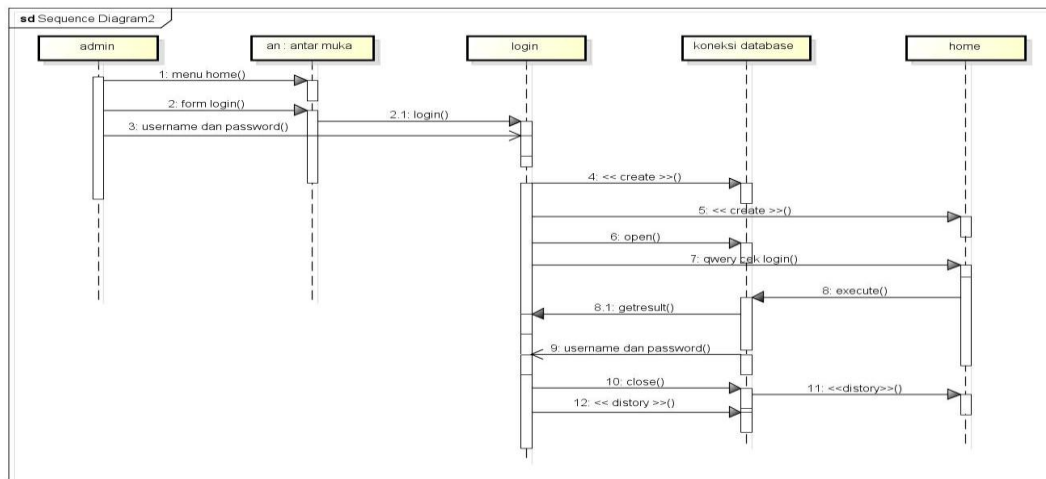
Activity diagram atau diagram aktivitas menggambarkan workflow (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



Gambar 3.6 Activity Diagram

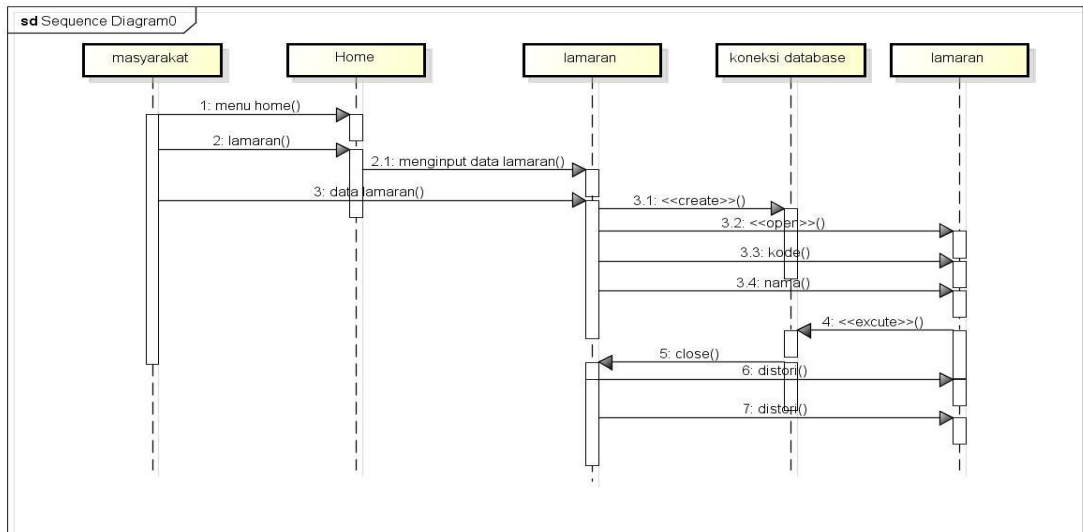
D. Sequential Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek, admin melakukan login yang akan terhubung kedalam database dan jika sukses akan masuk kedalam menu utama. Dapat dilihat pada gambar *sequential diagram* login dibawah ini :



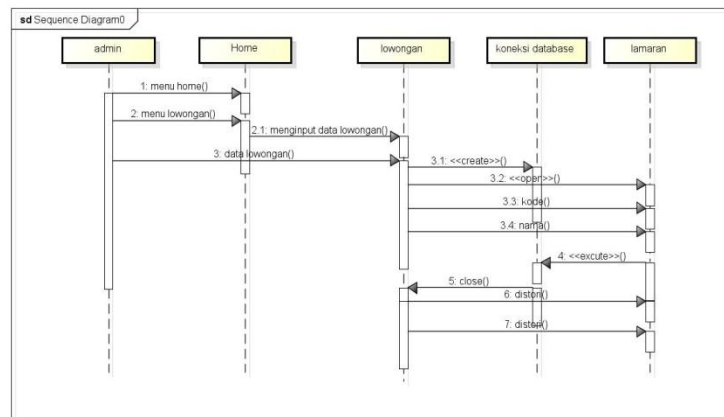
powered by Astah

Gambar 3.7 Sequential Diagram Login



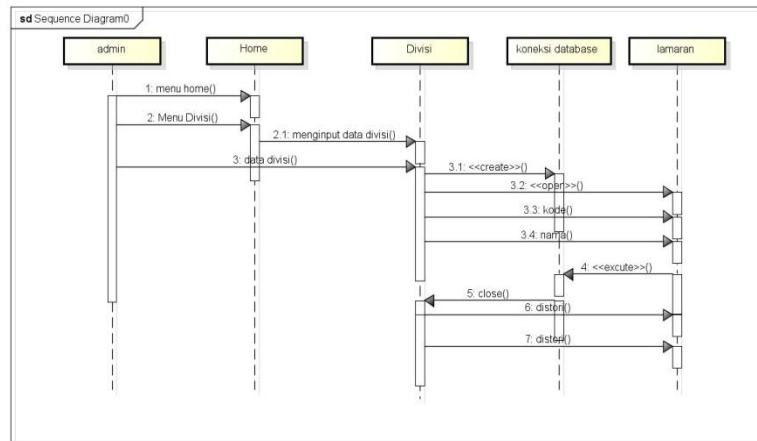
powered by Astah

Gambar 3.8 *Sequential Diagram Lamaran*



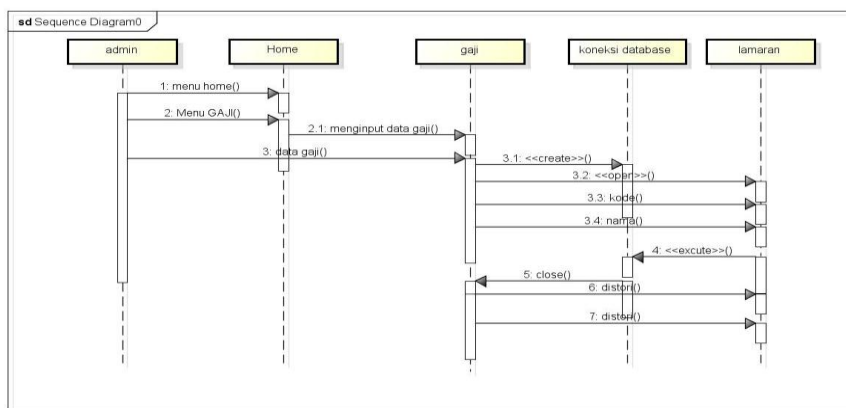
powered by Astah

Gambar 3.9 *Sequential Diagram Lowongan*



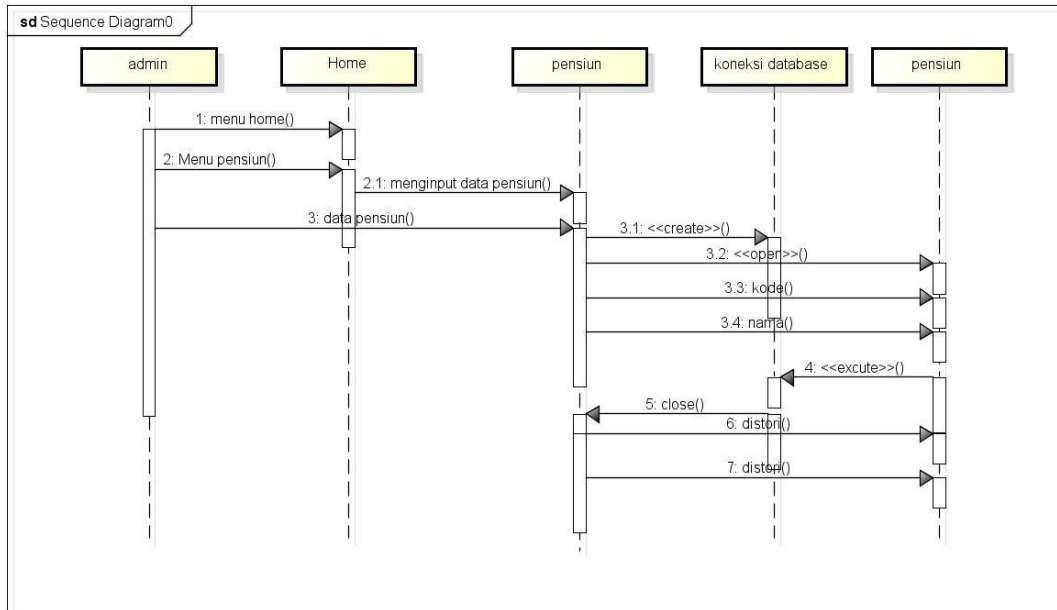
powered by Astah

Gambar 3.10 *Sequential Diagram* Divisi



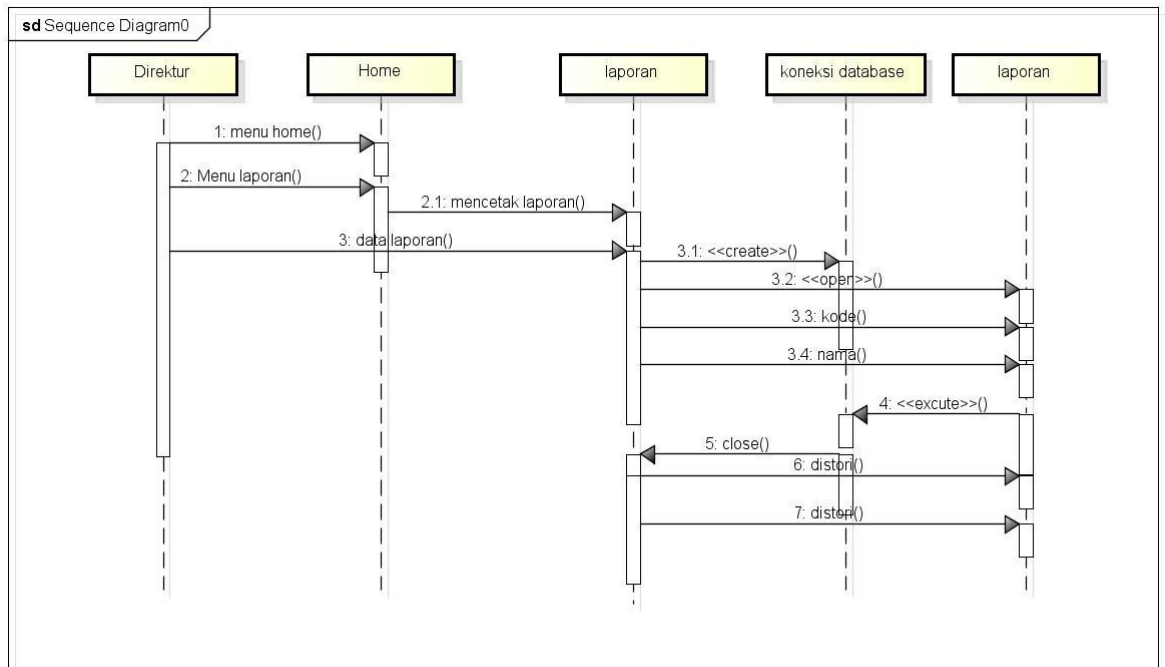
powered by Astah

Gambar 3.11 *Sequential Diagram* Gaji



powered by Astah

Gambar 3.12 *Sequential Diagram* Pensiun



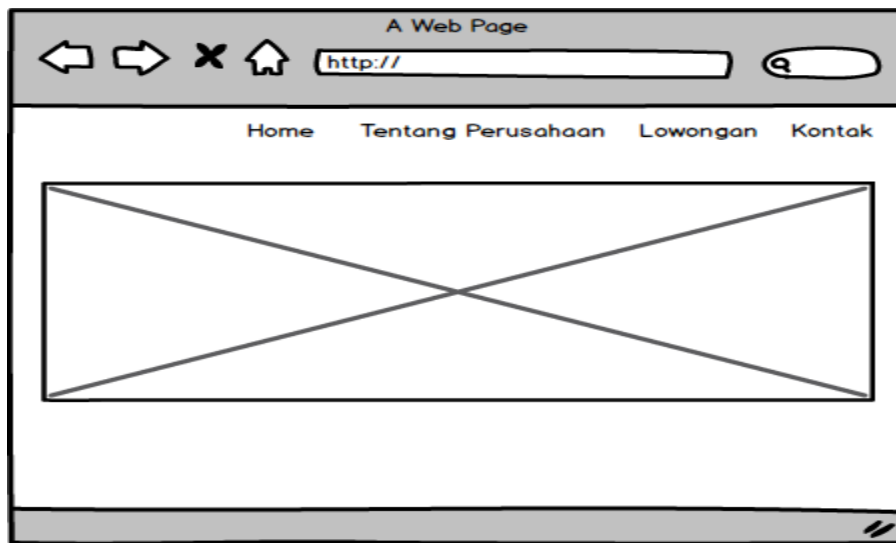
powered by Astah

Gambar 3.13 *Sequential Diagram* Laporan

1.5. Rancangan Tampilan Program

1.5.1. Menu Utama

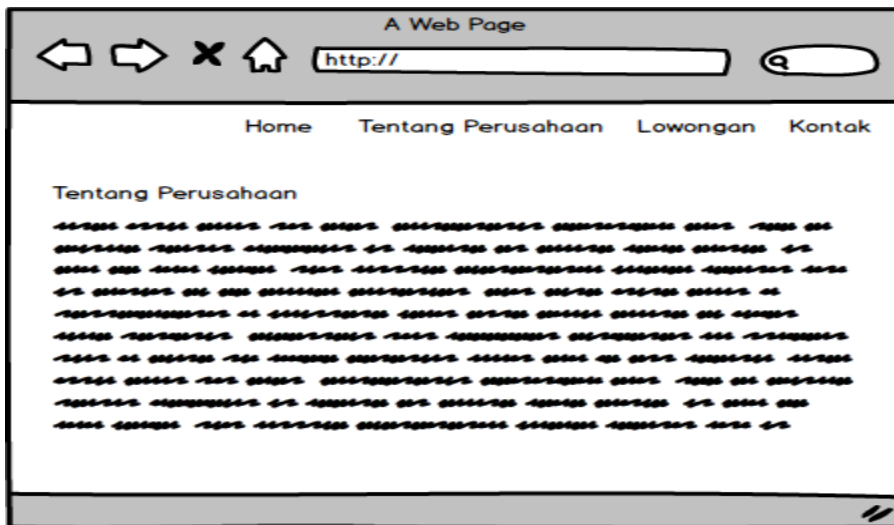
Menu utama adalah menu awal tampilan program yang dapat dikelola oleh masyarakat. Dapat dilihat pada gambar 3.14 :



Gambar 3.14 Menu Utama

1.5.2. Menu Informasi

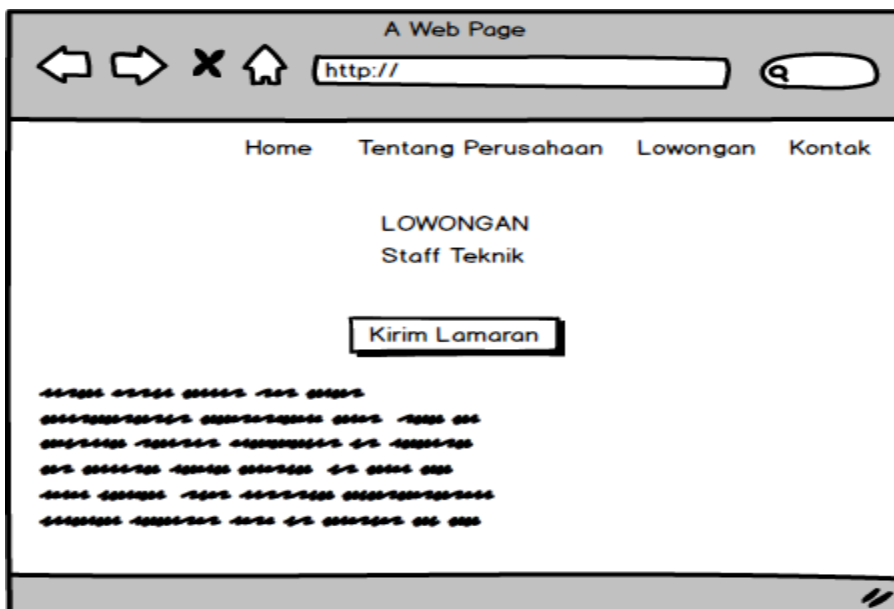
Menu informasi adalah menu yang menampilkan informasi perusahaan. Dapat dilihat pada gambar 3.15 :



Gambar 3.15 Menu Informasi

1.5.3. Menu Lamaran

Menu lamaran adalah menu untuk masyarakat melakukan penginputan data lamaran. Dapat dilihat pada gambar 3.16:



Gambar 3.16 Menu Lamaran

The image shows a web browser window titled "A Web Page" with a navigation bar containing "Home", "Tentang Perusahaan", "Lowongan", and "Kontak". The main content is a form titled "FORMULIR LAMARAN PEKERJAAN Staff Teknik". Below the title is a note: "Mohon diisi lengkap formulir lamaran dibawah ini, isi dan lengkapi persayoran sesuai data yang sebenarnya". The form is divided into two columns of input fields:

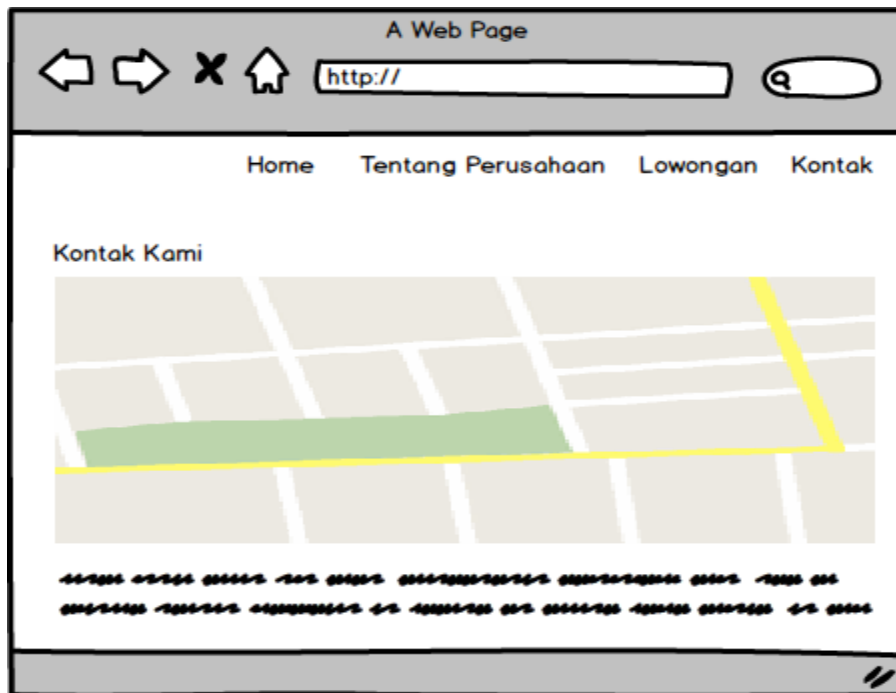
No KTP	Kawin
Nama Lengkap	Alamat
Tempat Lahir	No Telp
Tanggal Lahir	Email
Agama	Pendidikan Terakhir
Pas Photo	
KTP	
CV	

Each field is represented by a text box or a dropdown menu. At the bottom of the form is a "Browser" button for each of the three file upload categories (Pas Photo, KTP, CV) and a "Kirim Lamaran" button.

Gambar 3.17 Menu Input Lamaran

1.5.4. Menu Kontak

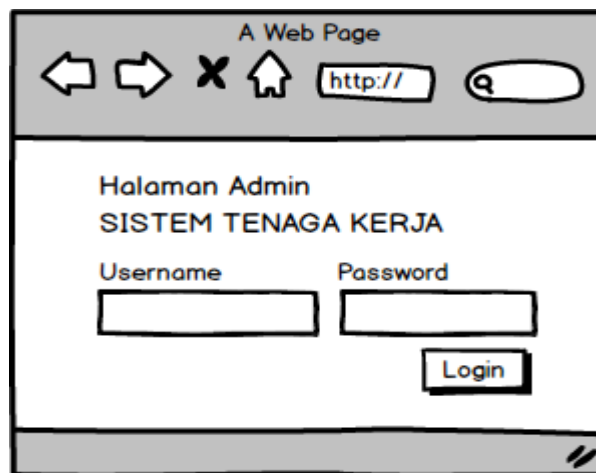
Menu kontak adalah menu untuk menampilkan kontak perusahaan yang dapat dihunungi oleh masyarakat. Dapat dilihat pada gambar 3.18:



Gambar 3.18 Menu Kontak

1.5.5. Menu *Login*

Menu login adalah menu untuk masuk kedalam sistem yang memiliki hak akses. Dapat dilihat pada gambar 3.19 :

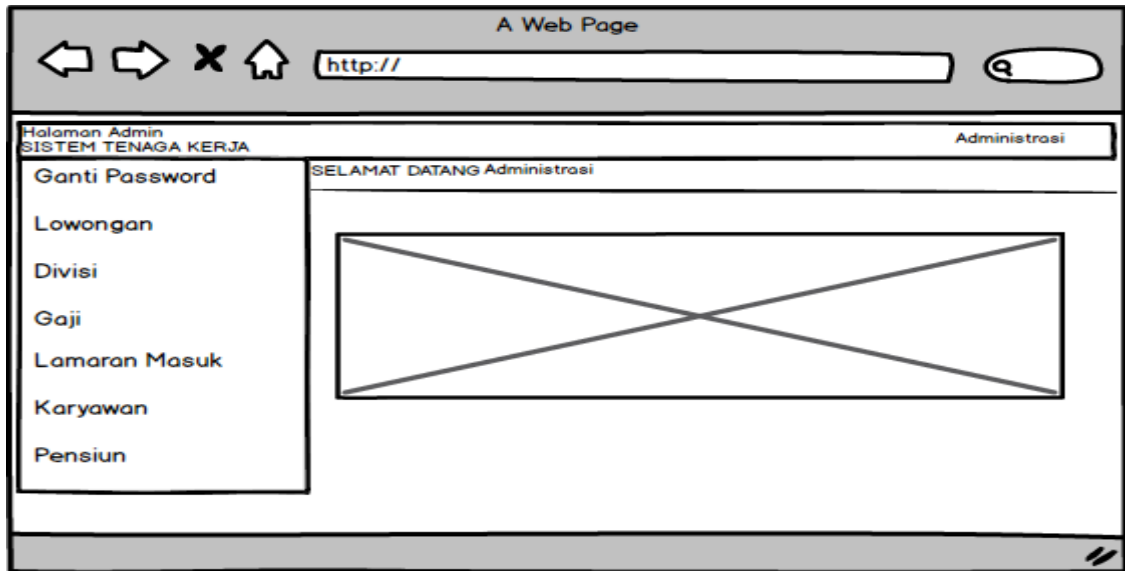


Gambar 3.19 Menu Login

1.5.6. Hak Akses Admin

A. Menu Utama

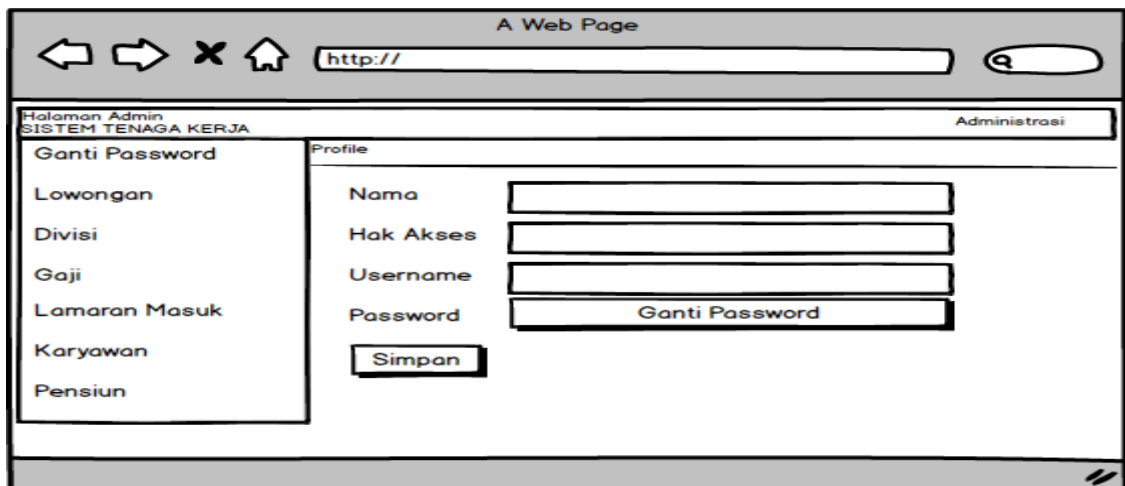
Menu utama adalah menu awal tampilan program yang dapat dikelola oleh admin. Dapat dilihat pada gambar 3.20:



Gambar 3.20 Menu Utama

B. Menu Ganti Password

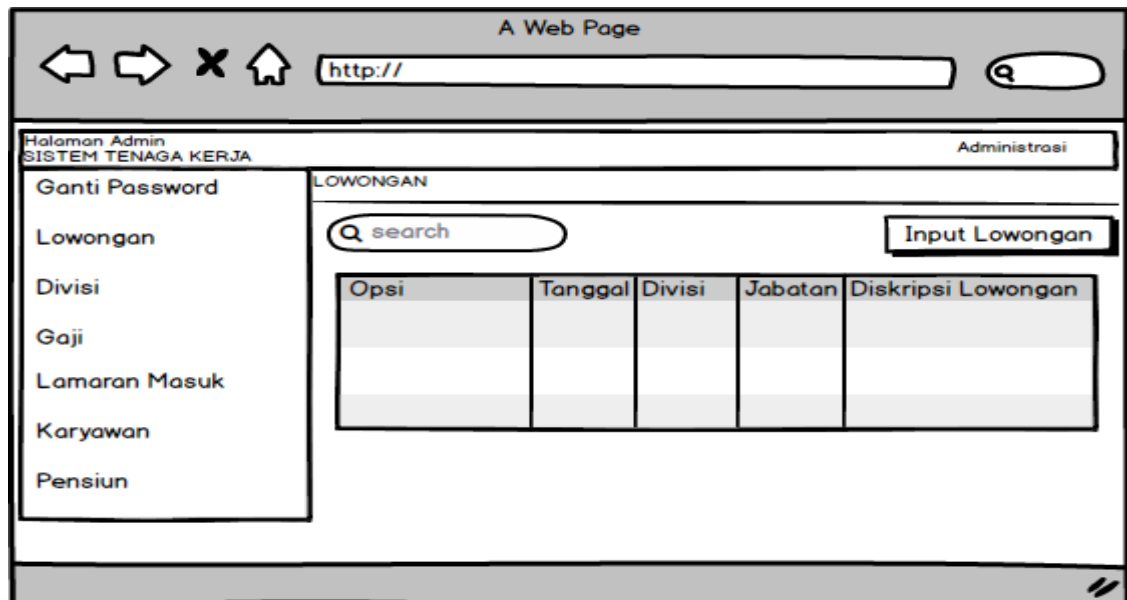
Menu ganti password adalah menu untuk mengganti hak akses. Dapat dilihat pada gambar 3.21 :



Gambar 3.21 Menu Ganti Password

C. Menu Lowongan

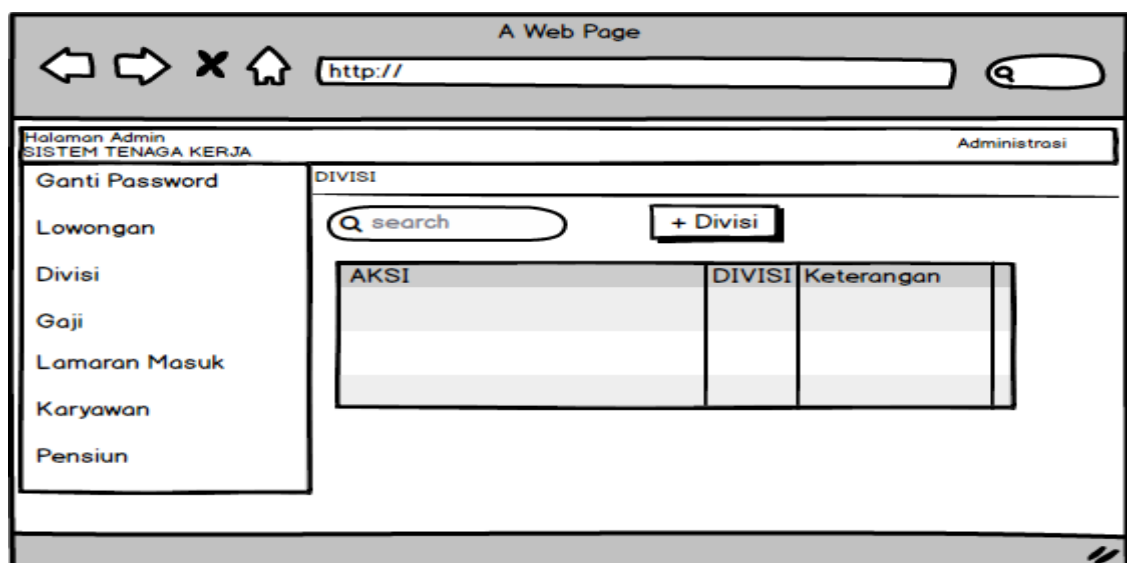
Menu lowongan adalah menu untuk menginputkan data lowongan. Dapat dilihat pada gambar 3.22:



Gambar 3.22 Menu Lowongan

D. Menu Divisi

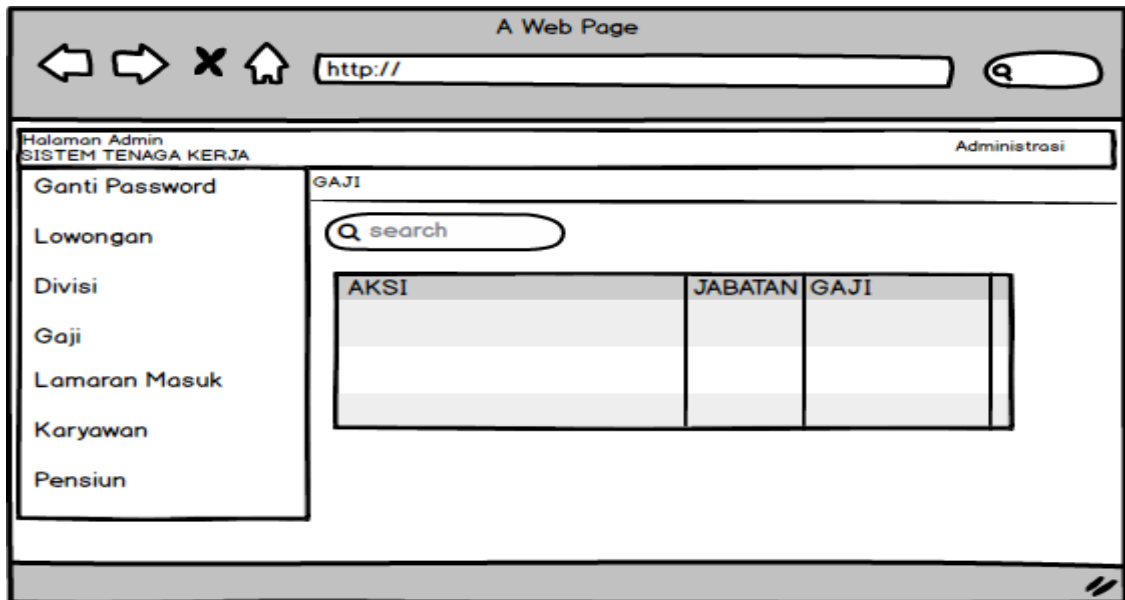
Menu divisi adalah menu untuk menginputkan data divisi. Dapat dilihat pada gambar 3.23 :



Gambar 3.23 Menu Divisi

E. Menu Gaji

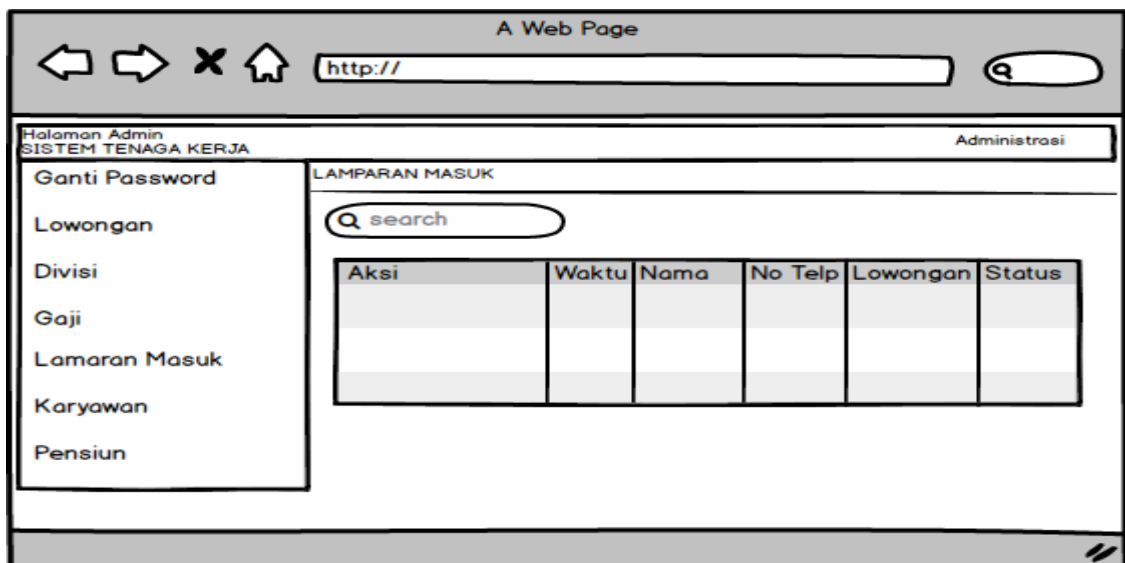
Menu gaji adalah menu untuk menginputkan data gaji. Dapat dilihat pada gambar 3.24 :



Gambar 3.24 Menu Gaji

F. Menu Lamaran Masuk

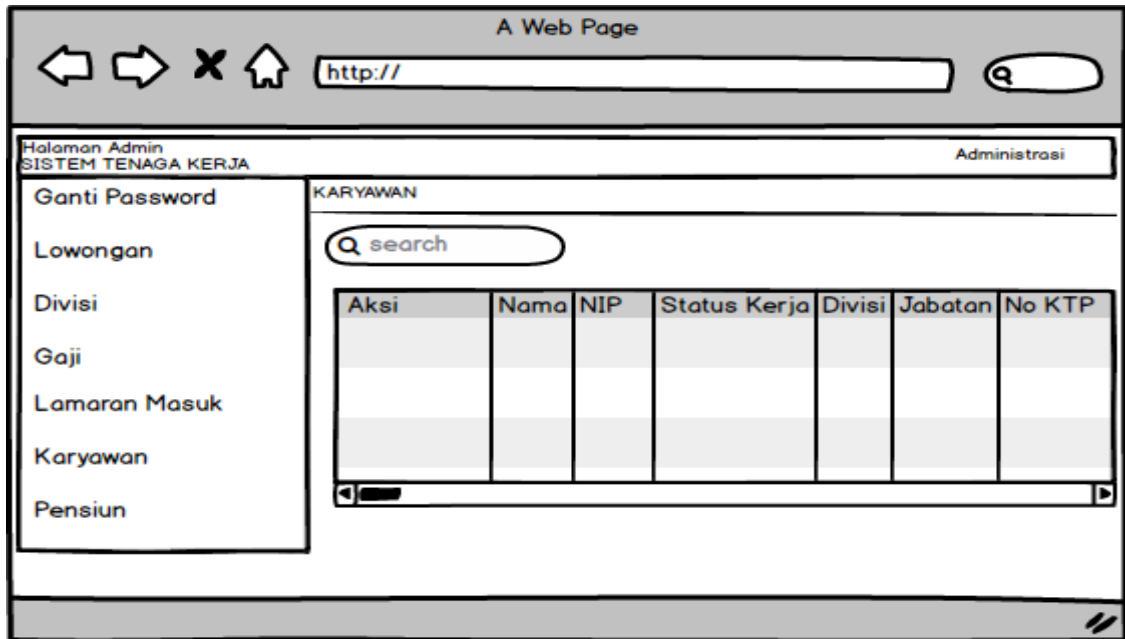
Menu lamaran masuk adalah menu untuk melihat data lamaran. Dapat dilihat pada gambar 3.25:



Gambar 3.25 Menu Lamaran Masuk

G. Menu Karyawan

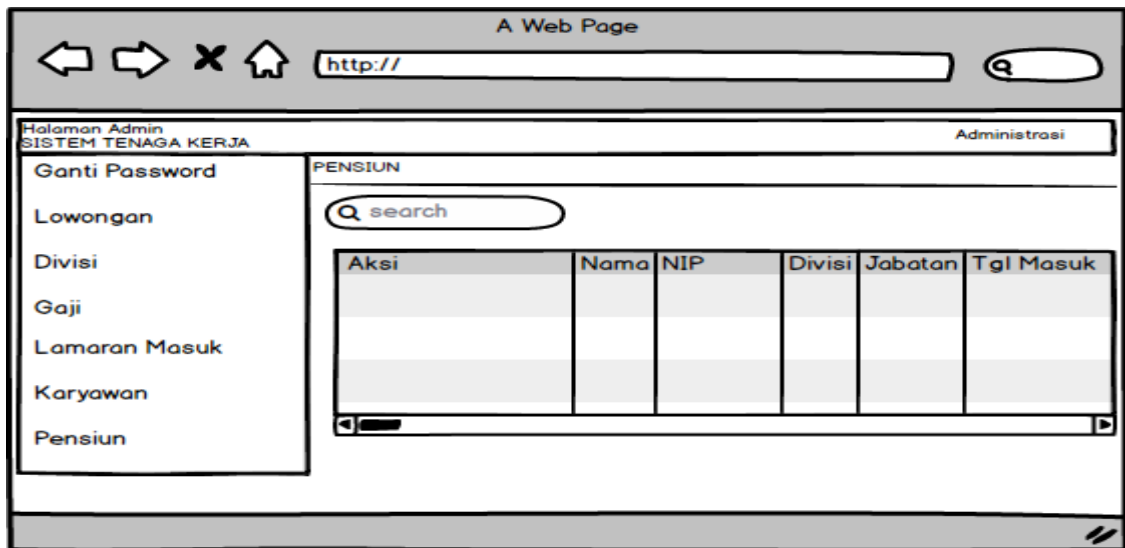
Menu karyawan adalah menu untuk melihat karyawan perusahaan. Dapat dilihat pada gambar 3.26:



Gambar 3.26 Menu Karyawan

H. Menu Pensiun

Menu pensiun adalah menu untuk melihat data pensiun. Dapat dilihat pada gambar 3.27:

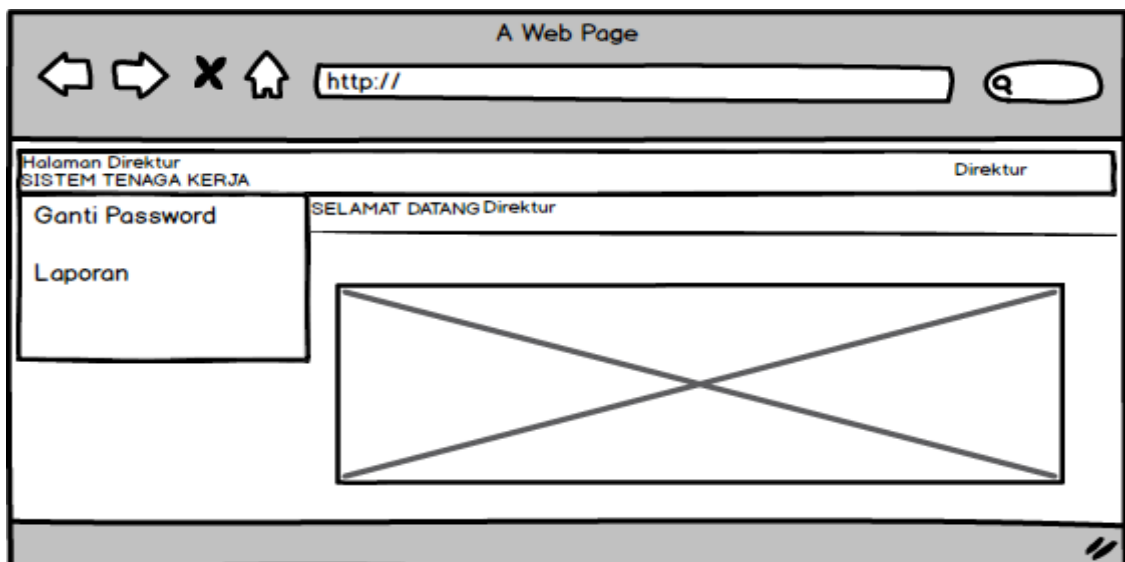


Gambar 3.27 Menu Pensiun

1.5.7. Hak Akses Direktur

A. Menu Utama

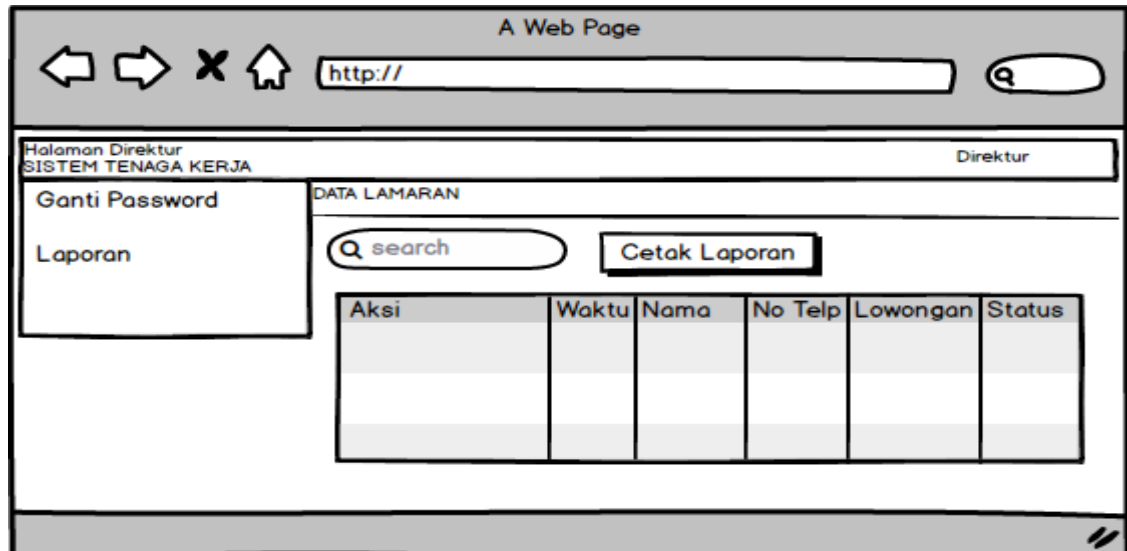
Menu utama adalah menu awal tampilan program yang dapat dikelola oleh Direktur. Dapat dilihat pada gambar 3.28:



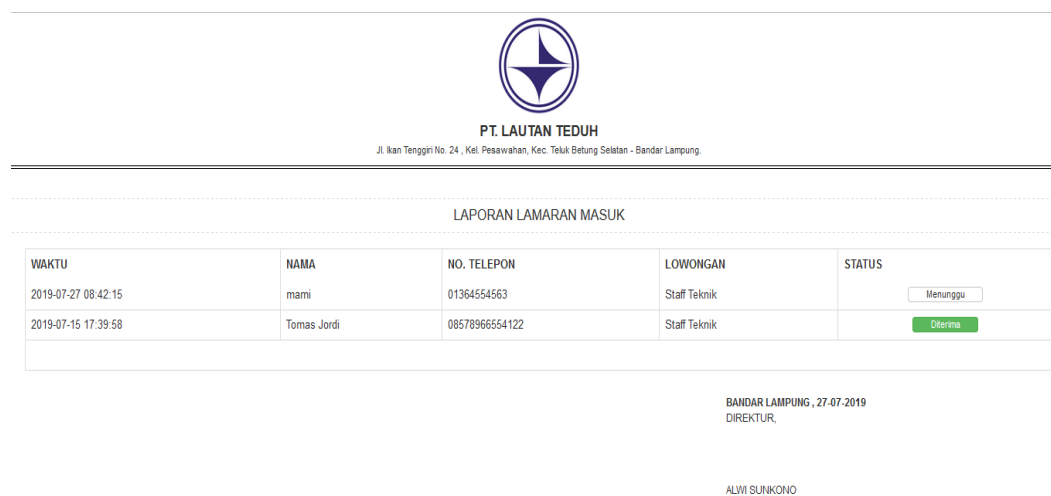
Gambar 3.28 Menu Utama

B. Menu Laporan Lamaran Baru

Menu laporan lamaran baru adalah menu untuk mencetak data lamaran. Dapat dilihat pada gambar 3.29 :



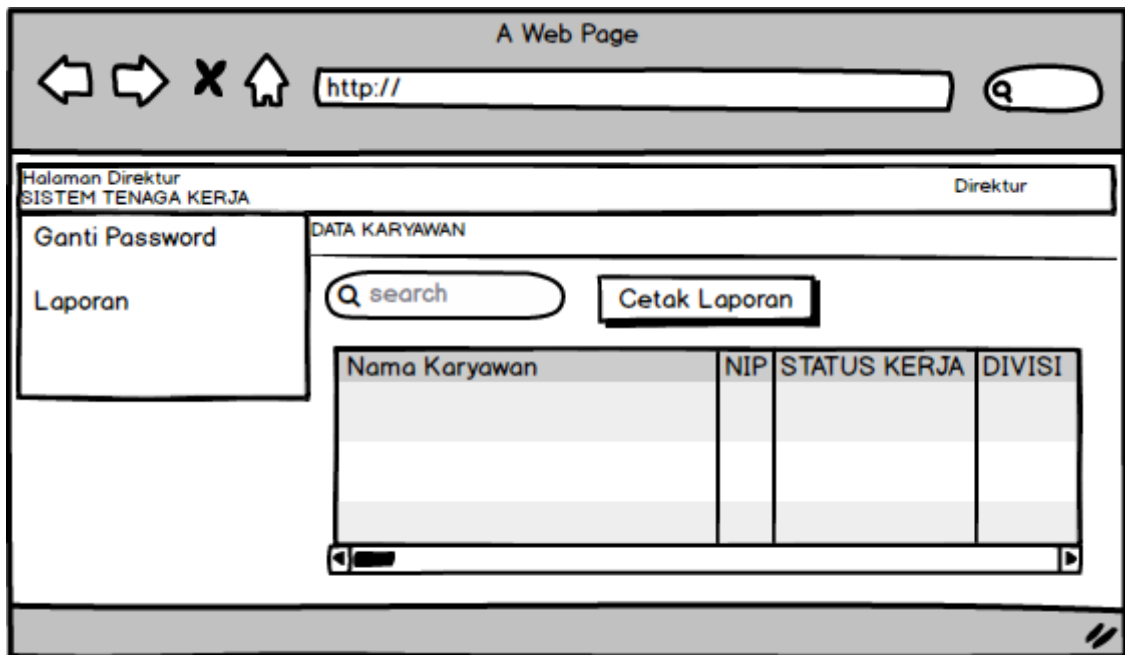
Gambar 3.29 Menu Laporan Lamaran Baru




Gambar 3.30 Laporan Lamaran Baru

C. Menu Laporan Karyawan

Menu laporan karyawan adalah menu untuk mencetak laporan karyawan perusahaan. Dapat dilihat pada gambar 3.31 :



Gambar 3.31 Menu Laporan Karyawan


PT. LAUTAN TEDUH
Jl. Irian Tenggara No. 24 - Kel. Pesawahan, Kec. Teluk Belung Selatan - Bandar Lampung.

LAPORAN KARYAWAN

NAMA KARYAWAN	NIP	STATUS KERJA	DIVISI	JABATAN	NO. KTP	NO. BPJS
Tomas Jordi	83660021350003	Pegawai Tetap	Teknik	Staff	83660021350003	0231555322
Nike apriani	110215455485578	Pegawai Tetap	Finance	Staff	083660021350003	225519664
Agus purwanto	121584684449496	Pegawai Tetap	Accounting	Supervisor	083660021350003	554587899
M Rusdy Haqzy	145646964646456	Pegawai Tetap	Pajak	Manager	083660021350003	784569994
Tami Apriani	451344646644466	Pegawai Tetap	Marketing	General Manager	083660021350003	451815124
Angga saputra	345345345345345	Pegawai Kontrak	Umum	Cleaning Service	083660021350003	456455515

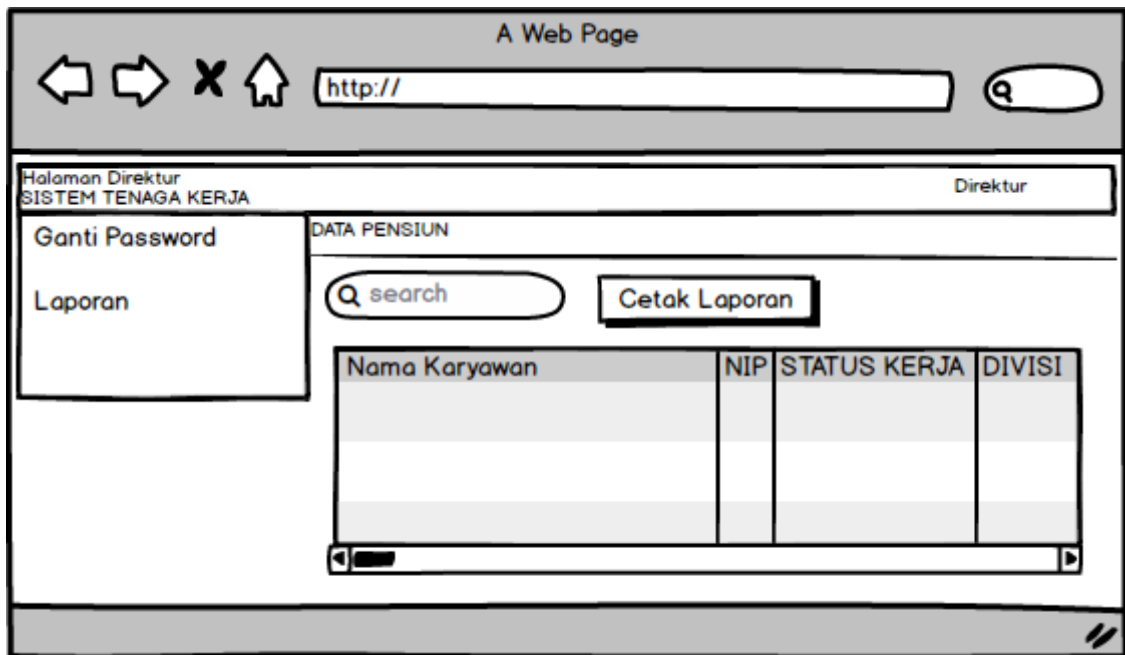
BANDAR LAMPUNG, 27-07-2019
 DIREKTUR,

 ALWI SUNKONO

Gambar 3.32 Laporan Karyawan

D. Menu Laporan Pensiun

Menu laporan pensiun adalah menu untuk mencetak data pensiun. Dapat dilihat pada gambar 3.33 :



Gambar 3.33 Menu Laporan Pensiun



PT. LAUTAN TEDUH
Jl. Ikan Tenggiri No. 24 - Kel. Pesawahan, Kec. Teluk Betung Selatan - Bandar Lampung

LAPORAN KARYAWAN Pensiun

NAMA KARYAWAN	NIP	DIVISI	JABATAN	TGL MASUK	LAMA KERJA	TGL Pensiun	TOTAL (rp)
Tomas Jordi	83660021350003	Teknik	Staff	28-05-2012	7 TAHUN	11-11-2019	23.500.000

BANDAR LAMPUNG , 27-07-2019
DIREKTUR,

ALWI SUNKONO

Gambar 3.34 Laporan Pensiun

1.6. Penjadwalan

Jadwal penelitian yang meliputi persiapan pelaksanaan dan penyusunan laporan penelitian dapat dilihat padatabel 3.1:

Tabel 3.1 Penjadwalan Penelitian

No	Nama	Tahun 2019
----	------	------------

	Kegiatan	Mei				Juni				Juli				Agustus				September			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Studi Literatur	■	■																		
2	Wawancara			■	■																
3	Analisis Sistem					■	■	■	■	■	■										
4	Desain										■	■	■								
5	Seminar Proposal													■	■						
6	Coding															■	■	■	■		
7	Pengujian																		■		
8	Sidang Skripsi																			■	■

Keterangan :



Belum Dilaksanakan



Sudah Dilaksanakan

1.7. Hipotesis

Dengan menggunakan aplikasi ini dapat mengelola data tenaga kerja pada PT Lautan Teduh, mempermudah pengecekan data pegawai yang telah pensiun, mengatasi masalah penginputan agar tidak terjadi penginputan ulang, membuat laporan data pensiun serta membangun sistem tenaga kerja pada PT Lautan Teduh.

1.8. Kontribusi

Akan dibuatkan sistem manajemen tenaga kerja dengan menggunakan aplikasi *Dreamweaver* dan *MySQL* sebagai *database* sehingga memudahkan perusahaan dalam mengelola data tenaga kerja sistem ini akan diterapkan

dibagian admin pada PT Lautan Teduh Interniaga untuk mengelola data tenaga kerja.

BAB 1V

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Hasil Implementasi Sistem

Tahap hasil implementasi sistem ini dilakukan setelah sistem selesai dievaluasi, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap *admin* yang menggunakan sistem, dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang Perangkat Lunak Sistem manajemen kepegawaian. Hal ini dimaksudkan agar membantu pihak karyawan dalam mengelola data kepegawaian, sehingga tujuan sistem yang telah dibuat ini dapat tercapai. Sistem yang peneliti buat dapat membantu dalam proses data kepegawaian. Berikut ini penjelasan dari sistem dapat melakukan apa saja yang telah siap digunakan.

1. Kebutuhan Informasi

- 1) Sistem mampu menambahkan dan menampilkan data lowongan secara keseluruhan atau pencarian data satu persatu.
- 2) Sistem mampu menambahkan dan menampilkan data lamaran keseluruhan atau pencarian data surat satu persatu .
- 3) Sistem mampu menambahkan user baru.
- 4) Sistem mampu menambahkan dan menampilkan laporan.
- 5) Sistem mampu mencetak laporan.

2. Kebutuhan Pengguna

Dalam tahap ini dilakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna sistem seperti apa saja yang dilakukan admin, diantaranya sebagai berikut:

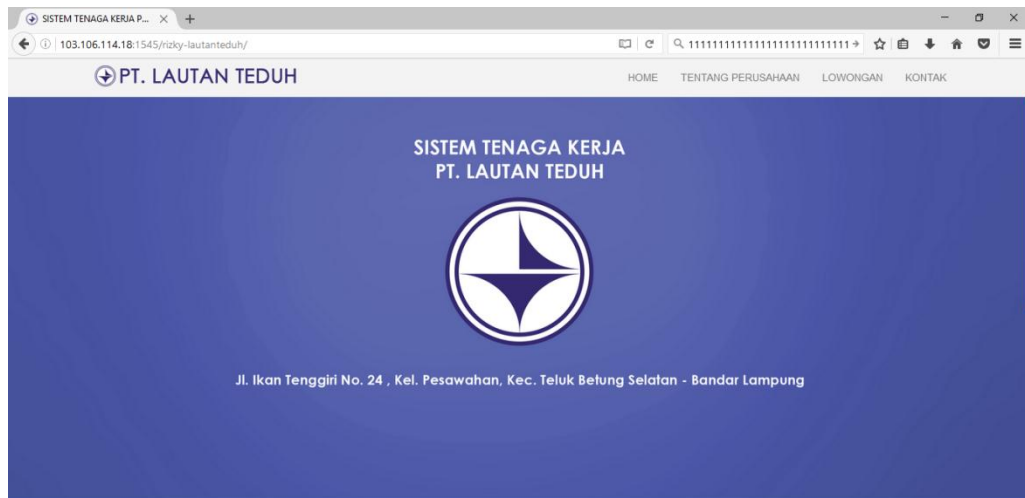
- 1) Sistem mengharuskan pengguna untuk melakukan *login* dengan cara memasukan *username* dan *password* pada saat akan masuk ke dalam sistem.
- 2) admin memiliki hak akses penuh atas penambahan, perubahan, penghapusan data.

4.2. Pembahasan Tampilan Implementasi Sistem

Tahap penggunaan sistem ini dilakukan setelah sistem selesai dievaluasi, kemudian peneliti melaksanakan pelatihan terhadap pengguna yang menggunakan sistem, dengan memberi pengertian dan pengetahuan yang cukup tentang sistem kepegawaian yang akan diterapkan. Hal ini dimaksudkan agar membantu pihak Karyawan dalam memberikan informasi mengenai data kepegawaian, sehingga tujuan sistem yang telah dibuat ini dapat tercapai. Berikut ini adalah tampilan Perangkat Lunak Sistem manajemen kepegawaian, sebagai berikut:

4.2.1. Menu Utama

Menu utama adalah menu awal tampilan program yang dapat dikelola oleh masyarakat. Dapat dilihat pada gambar 4.1 :

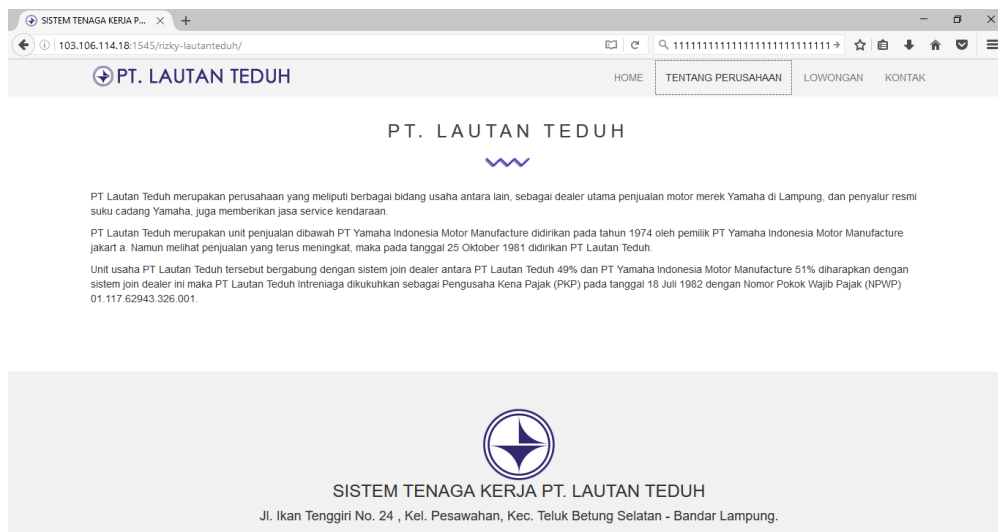


Gambar 4.1 Menu Utama

4.2.2. Menu Informasi

Menu informasi adalah menu yang menampilkan informasi perusahaan.

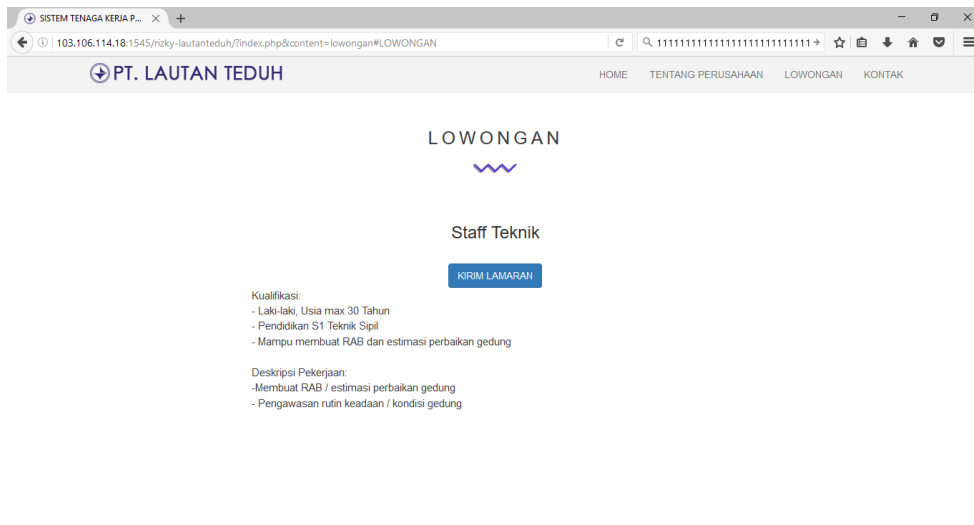
Dapat dilihat pada gambar 4.2 :



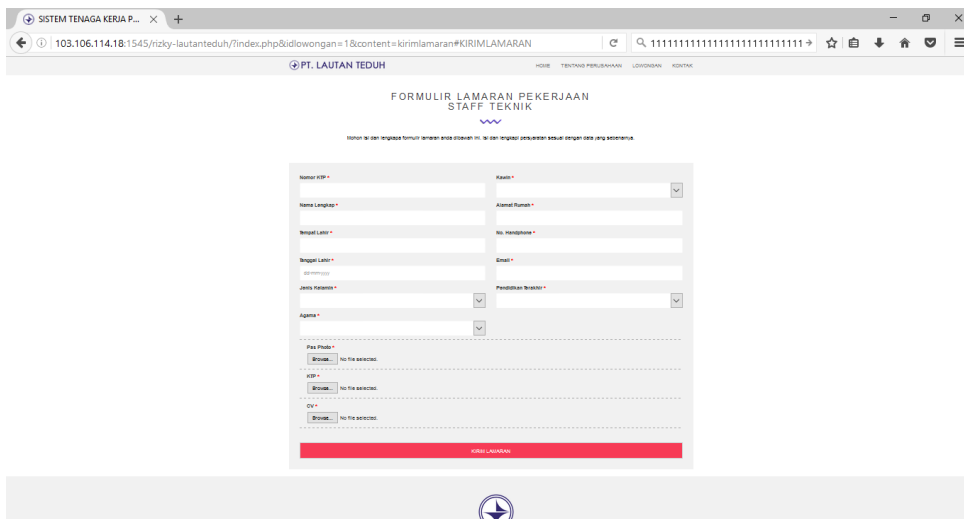
Gambar 4.2 Menu Informasi

4.2.3. Menu Lamaran

Menu lamaran adalah menu untuk masyarakat melakukan penginputan data lamaran. Dapat dilihat pada gambar 4.3 :



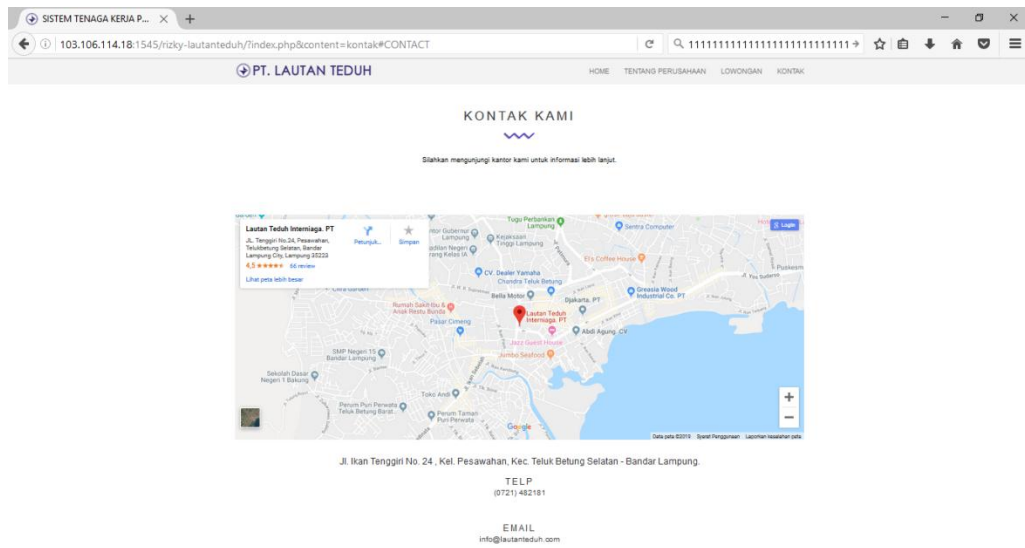
Gambar 4.3 Menu Lamaran



Gambar 4.4 Menu Input Lamaran

4.2.4. Menu Kontak

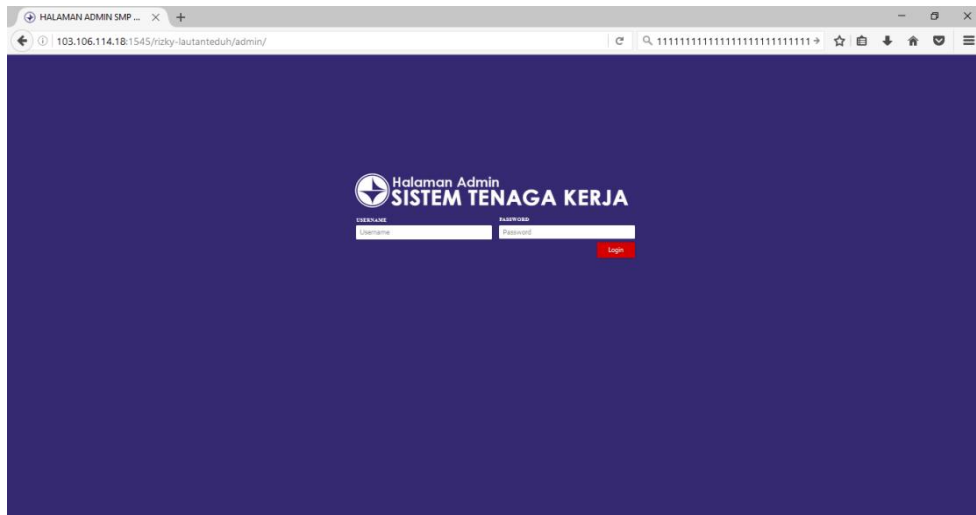
Menu kontak adalah menu untuk menampilkan kontak perusahaan yang dapat dihunungi oleh masyarakat. Dapat dilihat pada gambar 4.5 :



Gambar 4.5 Menu Kontak

4.2.5. Menu *Login*

Menu login adalah menu untuk masuk kedalam sistem yang memiliki hak akses. Dapat dilihat pada gambar 4.6 :

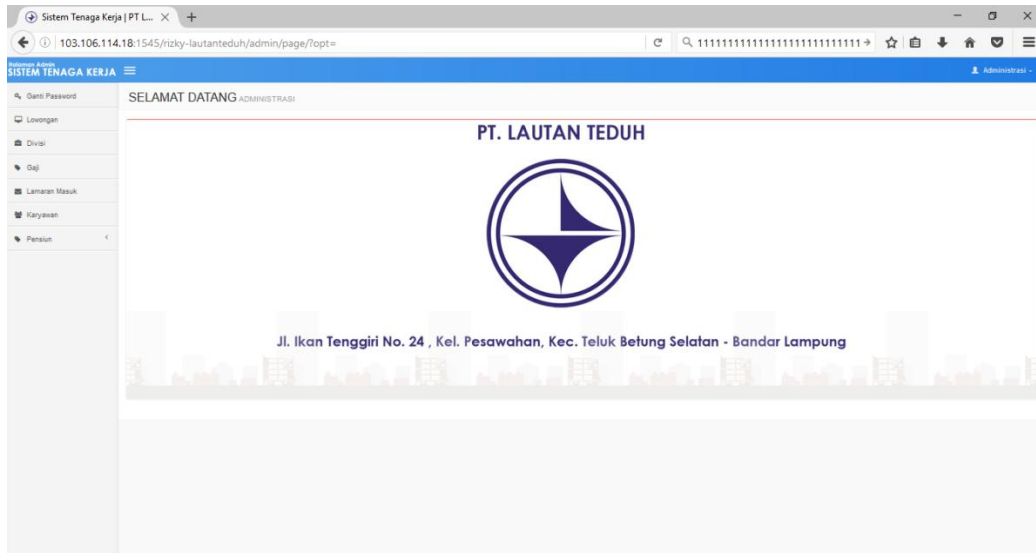


Gambar 4.6 Menu Login

4.2.6. Hak Akses Admin

A. Menu Utama

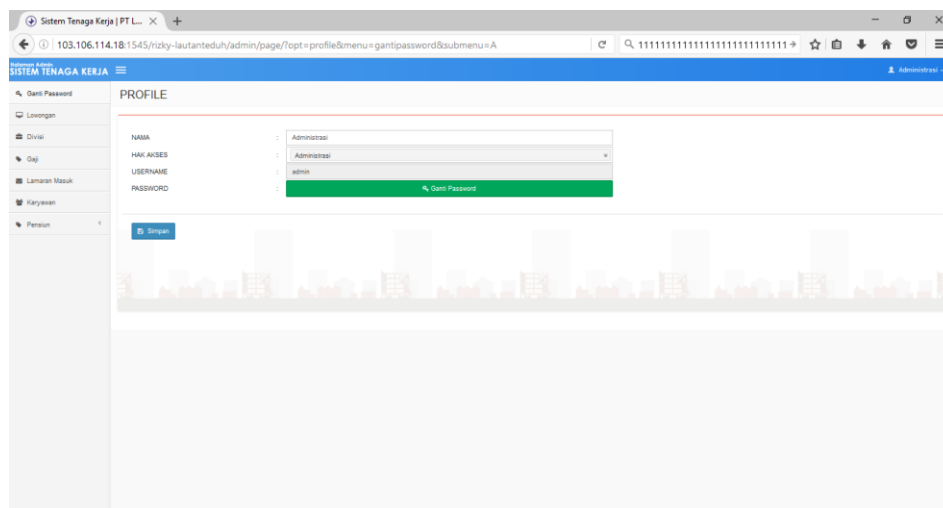
Menu utama adalah menu awal tampilan program yang dapat dikelola oleh admin. Dapat dilihat pada gambar 4.7:



Gambar 4.7 Menu Utama

B. Menu Ganti Password

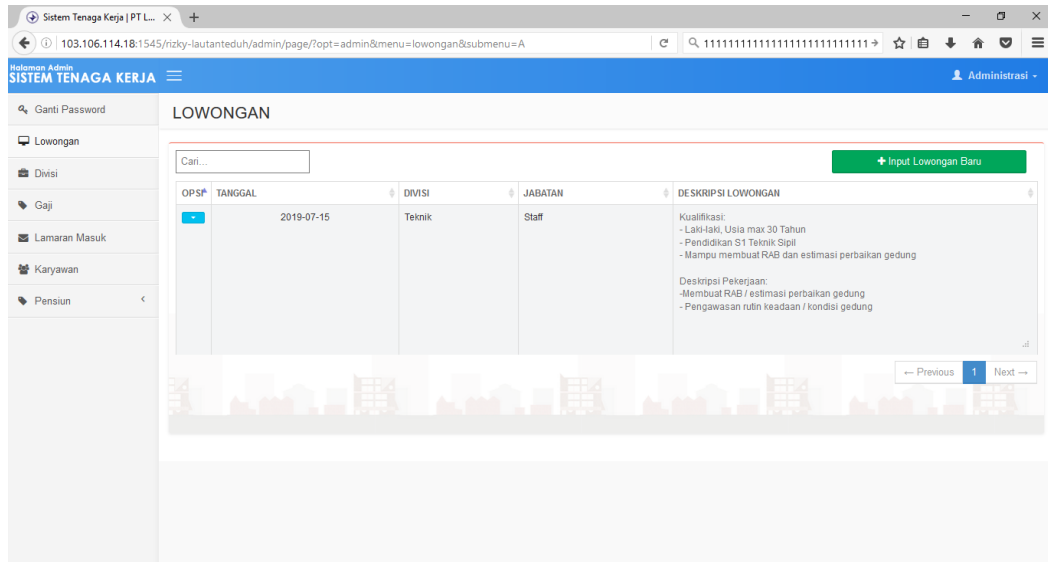
Menu ganti password adalah menu untuk mengganti hak akses. Dapat dilihat pada gambar 4.8 :



Gambar 4.8 Menu Ganti Password

C. Menu Lowongan

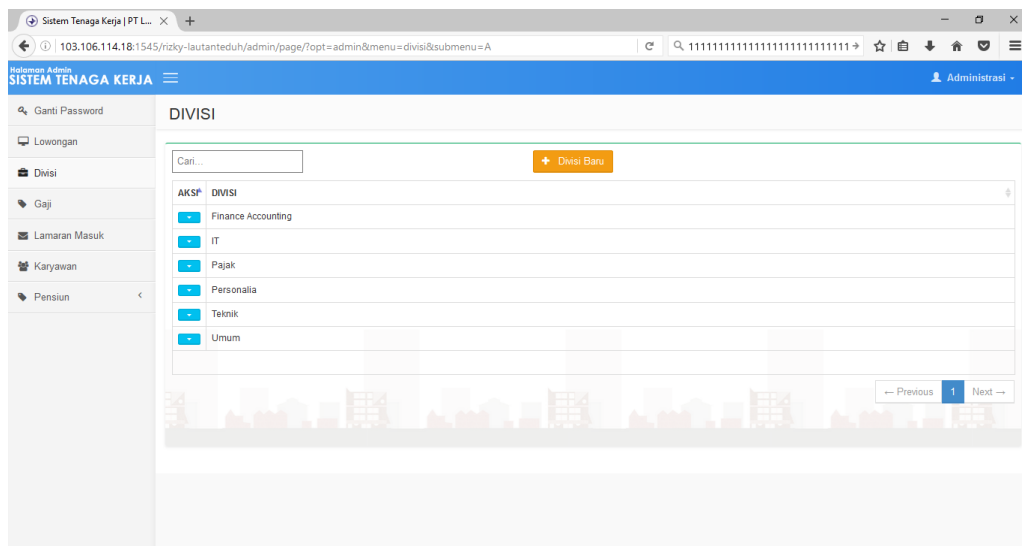
Menu lowongan adalah menu untuk menginputkan data lowongan. Dapat dilihat pada gambar 4.9 :



Gambar 4.9 Menu Lowongan

D. Menu Divisi

Menu divisi adalah menu untuk menginputkan data divisi. Dapat dilihat pada gambar 4.10 :



Gambar 4.10 Menu Divisi

E. Menu Gaji

Menu gaji adalah menu untuk menginputkan data gaji. Dapat dilihat pada gambar 4.11 :

AKSF	JABATAN	GAJI (RP)
-	Cleaning Service	2.350.000
-	General Manager	5.000.000
-	Manager	4.000.000
-	Staff	2.350.000
-	Supervisor	3.000.000

Gambar 4.11 Menu Gaji

F. Menu Lamaran Masuk

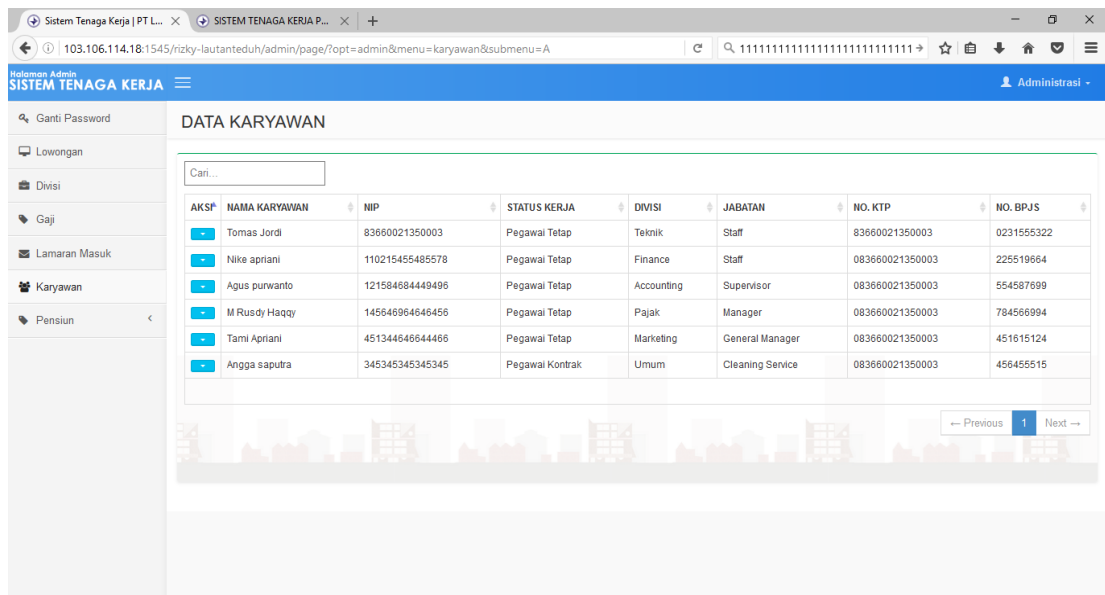
Menu lamaran masuk adalah menu untuk melihat data lamaran. Dapat dilihat pada gambar 4.12:

AKSF	WAKTU	NAMA	NO. TELEPON	LOWONGAN	STATUS
-	2019-07-27 08:42:15	mami	0136454563	Staff Teknik	Menunggu

Gambar 4.12 Menu Lamaran Masuk

G. Menu Karyawan

Menu karyawan adalah menu untuk melihat karyawan perusahaan. Dapat dilihat pada gambar 4.13:

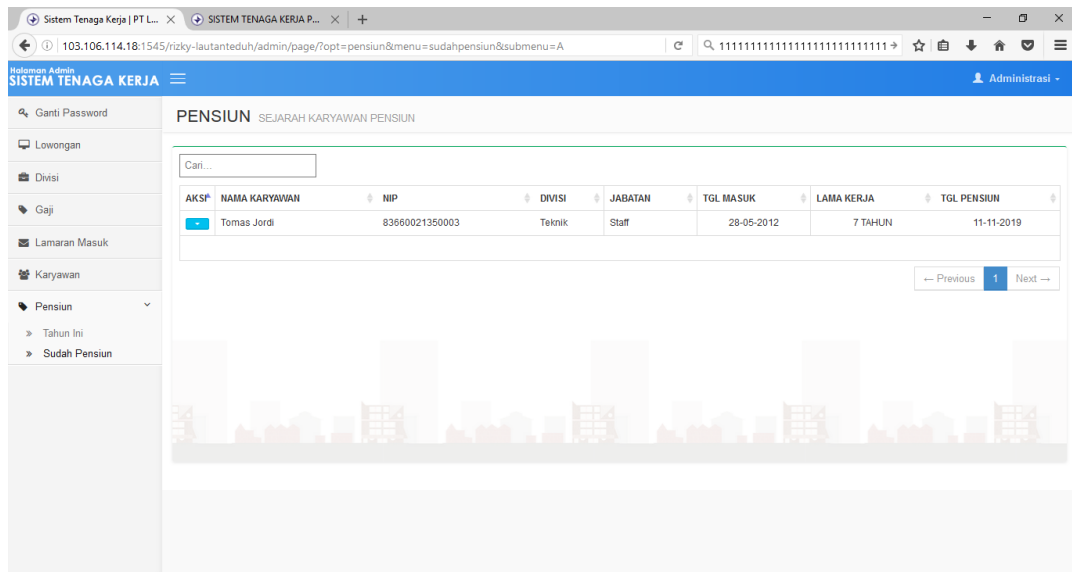


AKSP	NAMA KARYAWAN	NIP	STATUS KERJA	DIVISI	JABATAN	NO. KTP	NO. BPJS
-	Tomas Jordi	83660021350003	Pegawai Tetap	Teknik	Staff	83660021350003	0231555322
-	Nike apriani	110215455485578	Pegawai Tetap	Finance	Staff	083660021350003	225519664
-	Agus purwanto	121584684449496	Pegawai Tetap	Accounting	Supervisor	083660021350003	554587699
-	M Rusdy Haqqy	145646964646456	Pegawai Tetap	Pajak	Manager	083660021350003	784566994
-	Tami Apriani	451344646644466	Pegawai Tetap	Marketing	General Manager	083660021350003	451615124
-	Angga saputra	345345345345345	Pegawai Kontrak	Umum	Cleaning Service	083660021350003	456455515

Gambar 4.13 Menu Karyawan

H. Menu Pensiun

Menu pensiun adalah menu untuk melihat data pensiun. Dapat dilihat pada gambar 4.14:

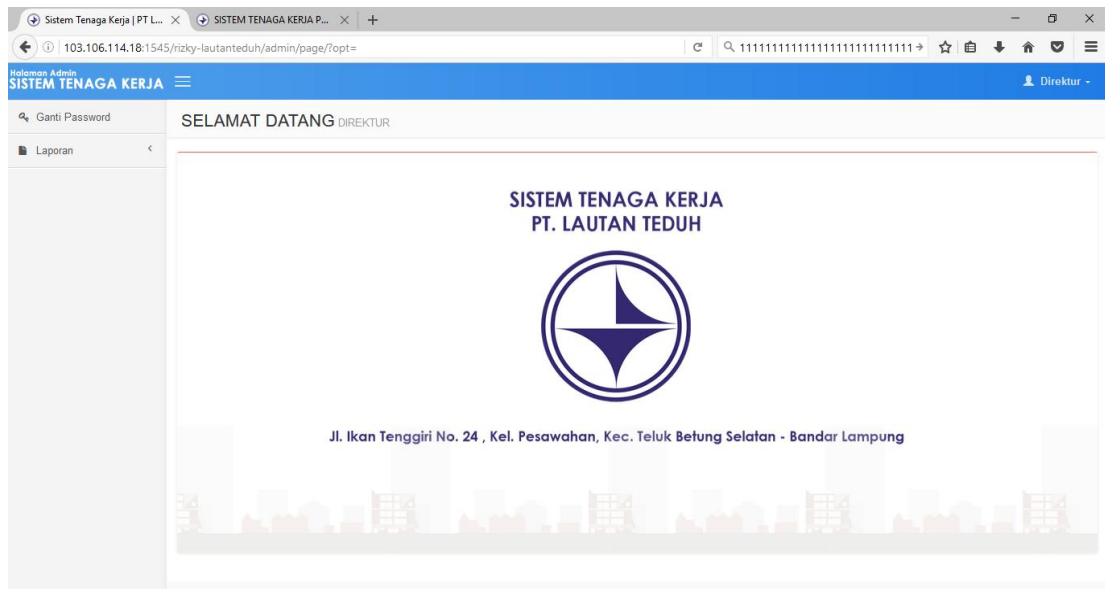


Gambar 4.14 Menu Pensiun

4.2.7. Hak Akses Direktur

A. Menu Utama

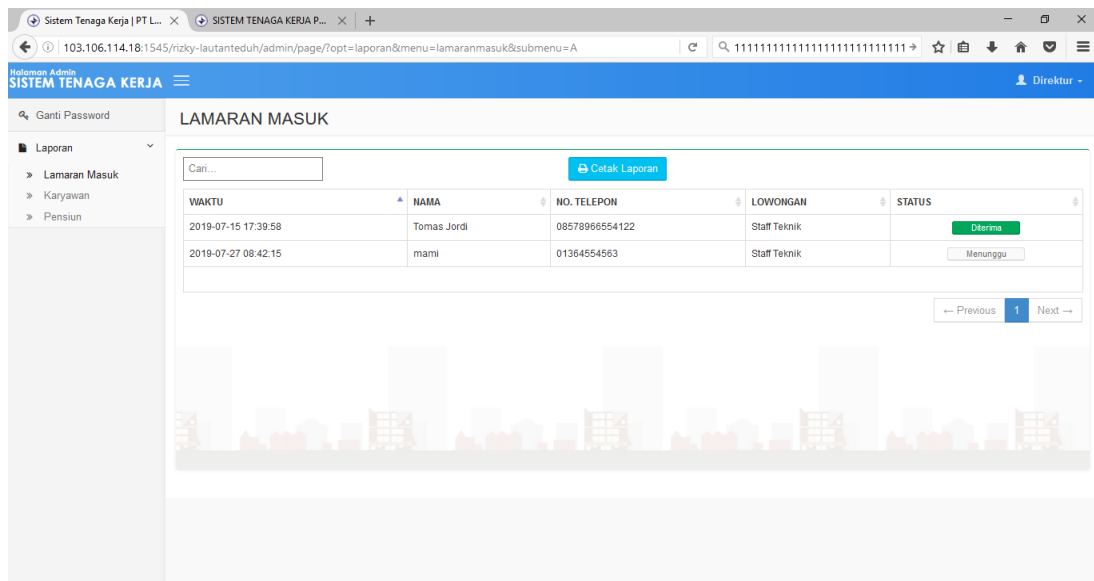
Menu utama adalah menu awal tampilan program yang dapat dikelola oleh Direktur. Dapat dilihat pada gambar 4.15:



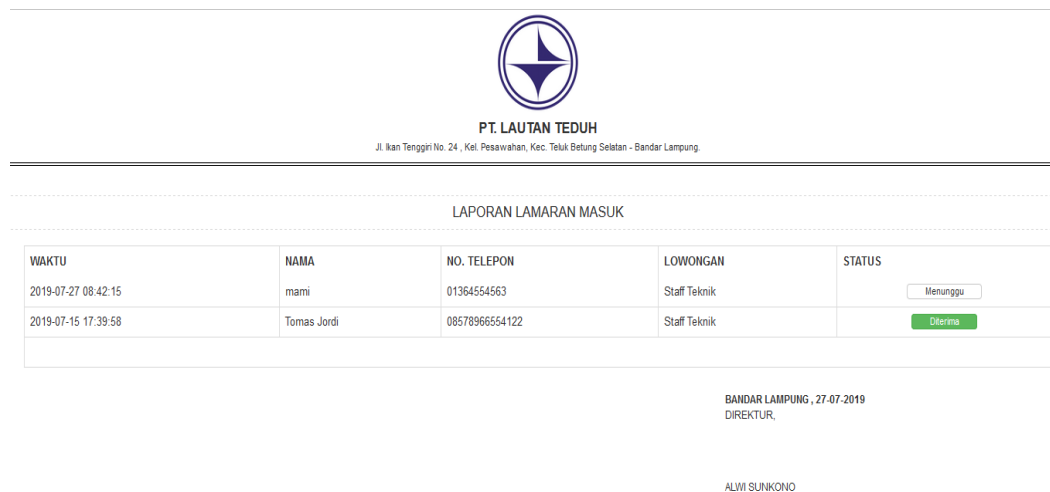
Gambar 4.15 Menu Utama

B. Menu Laporan Lamaran Baru

Menu laporan lamaran baru adalah menu untuk mencetak data lamaran. Dapat dilihat pada gambar 4.16 :



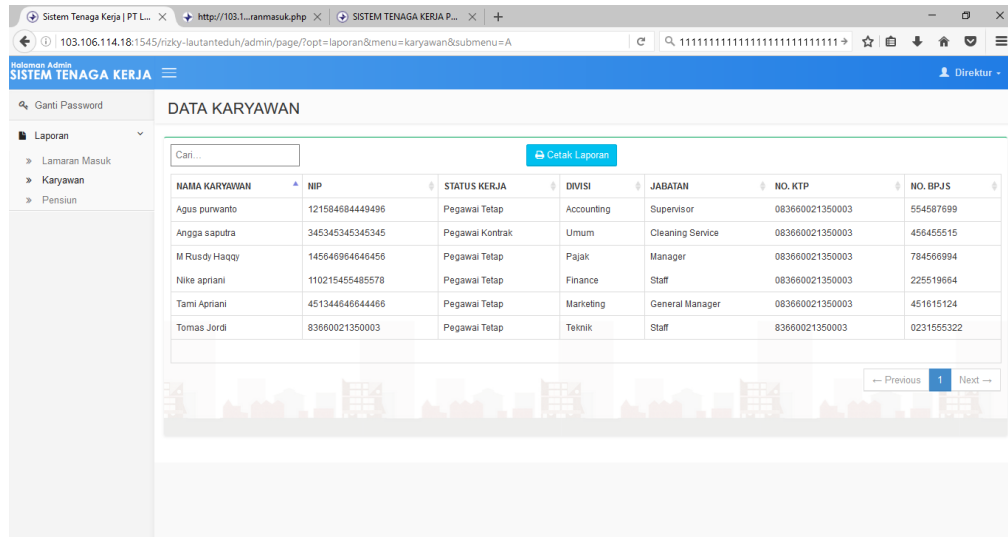
Gambar 4.16 Menu Laporan Lamaran Baru



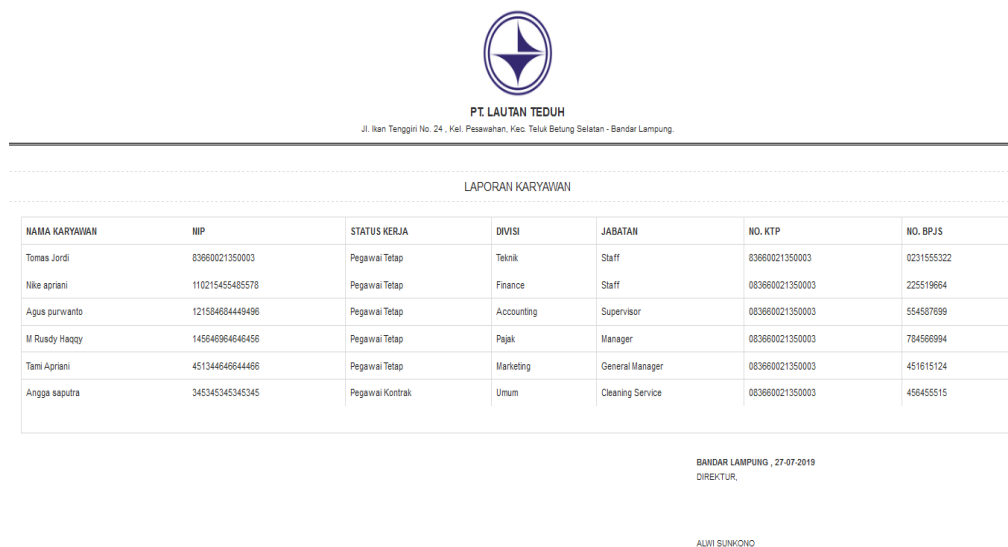
Gambar 4.17 Laporan Lamaran Baru

C. Menu Laporan Karyawan

Menu laporan karyawan adalah menu untuk mencetak laporan karyawan perusahaan. Dapat dilihat pada gambar 4.18 :



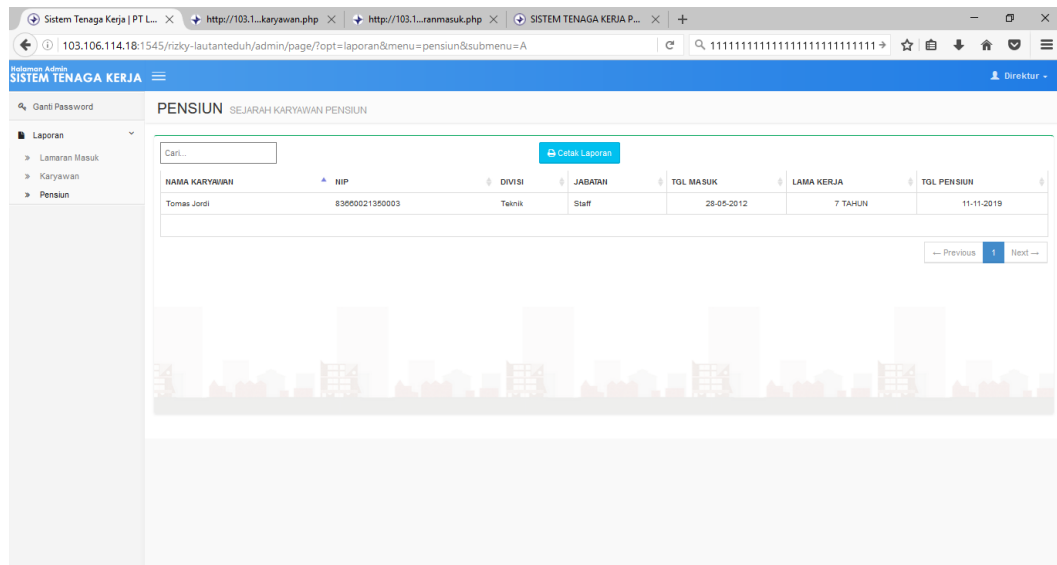
Gambar 4.18 Menu Laporan Karyawan



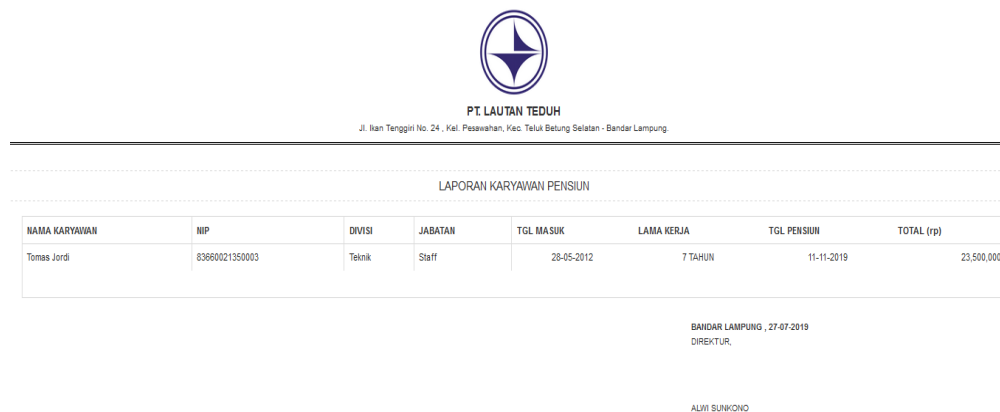
Gambar 4.19 Laporan Karyawan

D. Menu Laporan Pensiun

Menu laporan pensiun adalah menu untuk mencetak data pensiun. Dapat dilihat pada gambar 4.20 :



Gambar 4.20 Menu Laporan Pensiun



Gambar 4.21 Laporan Pensiun

4.3. Pengujian *Black Box*

Pengujian sistem dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari sistem. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

Dalam pengujian perangkat lunak ini penulis menggunakan suatu metode pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibangun. Metode yang diambil adalah metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* adalah pengujian yang sistemnya tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak. Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Ada dua komponen yang harus diperhatikan dalam strategi pengujian, yaitu :

1. Faktor pengujian yang merupakan hal-hal yang harus diperhatikan selama melakukan pengujian. Faktor pengujian ini dipilih sesuai dengan sistem yang akan diuji.
2. Tahapan pengujian yang merupakan langkah-langkah dalam melakukan pengujian.

Berikut adalah beberapa kasus dan hasil pengujian yang telah dilakukan, diantaranya sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Pengujian Form Login
Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)**

Tabel 4.1 Pengujian Form Login Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username</i> dan <i>password</i> terdaftar	Masuk ke halaman utama	Menampilkan halaman utama	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
<i>Username</i> dan <i>Password</i> salah	Tidak dapat <i>login</i> dan tampil pesan <i>username</i> dan	Menampilkan keterangan <i>username</i> dan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

	<i>password</i> salah	<i>password</i> salah	
--	-----------------------	-----------------------	--

Tabel 4.2 Pengujian *Form* Data Lowongan

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	Menampilkan pesan “Data berhasil ditambah”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data lowongan	Kembali kehalaman data lowongan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit lowongan dan memilih tombol update maka akan menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	Menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka akan menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	Menampilkan pesan “Data berhasil dihapus”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol simpan	Jika data tidak lengkap maka akan menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	Menampilkan pesan “Gambar gagal diupload”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.3 Pengujian *Form Data Divisi*

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol simpan	Pengisian data lengkap maka akan tersimpan	Data tersimpan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol batal	Jika memilih tombol batal maka akan kembali kehalaman data divisi	Kembali kehalaman data divisi	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol edit	Jika memilih tombol edit maka akan masuk kehalaman edit divisi	Menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka data akan kehapus	Data berhasil dihapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol simpan	Jika data tidak lengkap maka akan menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	Menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.4 Pengujian *Form* Data Karyawan

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol detail	Menampilkan data lengkap karyawan	Menampilkan data lengkap karyawan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka data akan terhapus	Data berhasil dihapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol detail	Jika data tidak lengkap maka akan menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	Menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.5 Pengujian *Form* Data Gaji

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan ubah detail	Menampilkan data lengkap karyawan	Menampilkan data lengkap karyawan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol ubah detail	Jika data tidak lengkap maka akan menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	Menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.6 Pengujian *Form* Data Lamaran masuk

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol detail	Menampilkan data lengkap lamaran masuk	Menampilkan data lengkap lamaran masuk	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka data akan terhapus	Data berhasil dihapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			
Memilih tombol detail	Jika data tidak lengkap maka akan menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	Menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.7 Pengujian *Form* Data Pensiun

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Tekan tombol detail	Menampilkan data lengkap pensiun	Menampilkan data lengkap pensiun	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Tekan tombol hapus	Jika memilih tombol hapus maka data akan terhapus	Data berhasil dihapus	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
Kasus dan Pengujian (Data Salah)			

Memilih tombol detail	Jika data tidak lengkap maka akan menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	Menampilkan pesan “silahkan isi field ini”	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak
-----------------------	--	--	--

Tabel 4.8 Pengujian *Form* Cetak Laporan

Kasus dan Pengujian (Data Normal)			
Data Masukan	Data Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Memilih menu tombol laporan, lalu klik tombol cetak	Tampil laporan siap cetak	Menampilkan laporan	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

Tabel 4.9 Pengujian Menu Logout

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)			
Data Masukan	Yang diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Logout	Dapat keluar dari sistem	Klik tombol <i>sign out</i> maka akan keluar	[<input checked="" type="checkbox"/>] Diterima [<input type="checkbox"/>] Ditolak

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Simpulan

Berdasarkan pembahasan dari penulisan laporan skripsi tentang perancangan aplikasi sistem pengolahan data manajemen karyawan pada PT Lautan Teduh Interniaga, dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Pengolahan data kepegawaian pada PT Lautan Teduh Interniaga dimulai dari karyawan melakukan lamaran, selanjutnya akan otomatis masuk ke admin dan pimpinan, dan akan di ACC oleh pimpinan maka akan otomatis masuk menjadi karyawan dan otomatis terinput dalam data pensiun.
2. Pengecekan data karyawan yang akan pensiun dapat melihat dari menu pensiun dan dapat melakukan pencetakan data pensiun.
3. Mengatasi masalah penginputan agar tidak terjadi penginputan ulang data karyawan karena data diinputkan berdasarkan NIK, sehingga jika NIK sama maka akan muncul informasi.
4. Pembuatan laporan pensiun akan secara otomatis tercetak dengan memilih tombol laporan pensiun maka data pensiun akan dicetak.
5. Pembangunan sistem pengolahan data pensiun, menggunakan metode *Prototype* yang dimulai dari melakukan perencanaan pengembangan dengan melakukan pengumpulan data. Melakukan desain sistem dengan menerapkan kebutuhan sistem yang akan dibangun seperti analisis kebutuhan sistem

fungsional dan non fungsional, menggunakan *UML* yaitu dengan model perancangan *Usecase Diagram*, *Activity Diagram*. *Coding* sistem ini diimplementasikan menggunakan aplikasi *Dreamweaver* dan *MySQL* sebagai *database*. Serta melakukan pengujian sistem dengan metode *black box testing*.

6. Kelebihan sistem yang dibangun adalah dapat mencetak laporan, Dan sistem dapat diakses dengan hak akses. Serta sistem dapat melakukan filter pada data daftar karyawan.

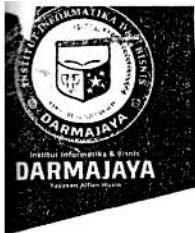
5.2. Saran

Berdasarkan simpulan dari hasil penelitian yang telah diuraikan, maka saran yang dapat diberikan untuk pengembangan lebih lanjut Perangkat Lunak Sistem Manajemen Tenaga Kerja yaitu :

1. Sistem dibangun selanjutnya dapat menggunakan aplikasi *Android*.
2. Menggunakan metode analisis sistem.
3. Diharapkan untuk pengembangan selanjutnya menambahkan sistem penilaian kinerja karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

- Batubara, F. A., (2015). Perancangan Website pada PT Ratu Anim Palembang. *Reintekjurnal ilmu pengetahuan dan teknologi terapan*, p. 28.
- Eva Naulia Thalib. 2013. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Yrama Widya. Bandung
- Hidayat. 2010. *Sistem Informasi Manajemen*. Edisi Pertama. Jakarta
- Kemendikbud Nomor 66 Tahun 2013 Tentang Mekanisme dan Tenaga Kerja
- Mania, S., (2008). Observasi sebagai alat evaluasi dalam dunia pengajaran dan pendidikan. *Lentera Pendidikan*, p. 233.
- Maturidi, A., (2014). *Metode Penelitian Teknik Informatika*. s.l.:Deepublish.
- Muhamad Bilawa Putra, N. G. (2018). Sistem Informasi Pengolahan data karyawan. *Jurnal Manajemen Informatika* , 21-30.
- Pambudi, (2010). Analisis perancangan Tenaga Kerja . *jurnalkarya*, p. 7.
- Pressman, R. S., 2010. *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Rizky Tahara Shita 1, G. T. (2011). Analisa Dan Rancangan Sistem Informasi Antrian Menggunakan Biskitz Cms. *Jurnal Telematika Mkom, Vol.3 No.2* , 8-18.
- Sari Susanti1, E. J. (2017). Implementasi Framework Laravel Pada Aplikasi Pengolah Nilai Akademik Berbasis Web . *Jurnal Informatika* , 108-117.
- Shalahuddin, 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak in terstruktur danberorientasiobjek*. Bandung: Informatika bandung.
- Sunyono, (2011). Teknik Wawancara dalam penelitian kuantitatif. *PendidikanSainsUnesa*, p. 27.



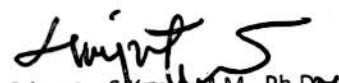
SURAT KEPUTUSAN
REKTOR IIB DARMAJAYA
NOMOR : SK.0201/DMJ/DFIK/BAAK/IV-19

Tentang
Dosen Pembimbing Skripsi
Semester Genap TA.2018/2019
Program Studi S1 Teknik Informatika

REKTOR IIB DARMAJAYA

- Memperhatikan :** 1. Bahwa dalam rangka usaha peningkatan mutu dan peranan IIB Darmajaya dalam melaksanakan Pendidikan Nasional perlu ditingkatkan kemampuan mahasiswa dalam Skripsi.
- Menimbang :** 1. Laporan dan usulan Ketua Program Studi S1 Teknik Informatika.
2. Bahwa untuk mengefektifkan tenaga pengajar dalam Skripsi mahasiswa perlu ditetapkan **Dosen Pembimbing Skripsi**.
- Mengingat :** 1. UU No.20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.
2. Peraturan Pemerintah No.60 Tahun 2010 tentang Pendidikan Sekolah Tinggi
6. Surat Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia No.165/D/O/2008 tertanggal 20 Agustus 2008 tentang Perubahan Status STMIK-STIE Darmajaya menjadi Informatics and Business Institute (IBI) Darmajaya
7. STATUTA IBI Darmajaya
8. Surat Ketua Yayasan Pendidikan Alfian Husin No. IM.003/YP-AH/X-08 tentang Persetujuan Perubahan Struktur Organisasi
6. Surat Keputusan Rektor 0383/DMJ/REK/X-08 tentang Struktur Organisasi.
- Menetapkan**
- Pertama :** Mengangkat nama-nama seperti tersebut dalam lampiran Surat Keputusan ini sebagai **Dosen Pembimbing Skripsi** mahasiswa Program Studi S1 Teknik Informatika.
- Kedua :** Pembimbing Skripsi berkewajiban melaksanakan tugasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditetapkan.
- Ketiga :** Pembimbing Skripsi yang ditunjuk akan diberikan honorarium yang besarnya sesuai dengan ketentuan peraturan dan norma penggajian dan honorarium IBI Darmajaya.
- Keempat :** Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dan apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini, maka keputusan ini akan ditinjau kembali.

Ditetapkan di : Bandar Lampung
Pada tanggal : 22 April 2019
a.n. Rektor IIB Darmajaya,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Sriyanto S. Pratiwi, M.M., Ph.D.
NIK. 00210800


1. Ketua Jurusan S1 Teknik Informatika
2. Yang bersangkutan
3. Arsip

Lampiran : Surat Keputusan Rektor IIB Darmajaya
 Nomor : SK. 0201/DMI/DFIK/BAAK/IV-19
 Tanggal : 22 April 2019
 Perihal : Pembimbing Penulisan Skripsi
 Program Studi Strata Satu (S1) Teknik Informatika

JUDUL SKRIPSI DAN DOSEN PEMBIMBING
 PROGRAM STUDI STRATA SATU (S1) TEKNIK INFORMATIKA

No	NAMA	NPM	JUDUL	PEMBIMBING
53	Prastion Nugroho	1511010098	Media Pembelajaran Kooperatif Tipe Student Teams Achievement Division di SMA N 6 Metro Berbasis Android	Yuni Arkhiansyah, M.Kom
54	Amy Maya Indira	1511010120	Perangkat LunakSolusi Cepat Matematika Mobile Learning Untuk Tingkat SMA Berbasis Android	
55	Muhammad Rizki Radhi	1711019004	Perangkat Lunak Sistem Tenaga Kerja PT Lautan Teduh Interniaga Berbasis Web	Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.Ti
56	Rian Putra Adhitama	1511010039	Sistem Pemilihan Peran Talent Start Up Dengan Menggunakan Metode Fuzzy Inference System (FIS) Sugeno Berbasis Android (Studi Kasus Inkubator Bisnis dan Teknologi Darmajaya)	
57	Ilham Budi Kesuma Sinaga	1511010178	Perangkat Lunak E-Klaim Asuransi Berbasis Android Pada CV. Alfarina Karya	Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.Ti
58	Danung Setya Budi	1511010027	Rancang Bangun Perangkat Lunak dalam Menentukan Pemilihan Lap Top dan E-Consultant Pada Konsumen Di Toko Komputer Dengan Menggunakan Fuzzy Inference System (FIS) Sugeno	
59	Budi Kistantio	1511010038	Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Berbasis Android	Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.Ti
60	Bintang Suryo Sadewo	1511010092	Implementasi Augmented Reality Sebagai Media Informasi Spesifikasi Layout Properti Event Pada CV Anugrah Production Bandar Lampung Berbasis Android	
61	Mali Fakhrurozzil	1711019006P	Aplikasi Virtual Tour Wisata Alam di kota Bandar Lampung berbasis Android	Yuni Puspita Sari, S.Kom., M.Ti
62	Sonny Bayu Kresna	1511019006	Web Mobile Learning Pada SMK Ma'arif Pringsewu	

A.n. Rektor IIB Darmajaya
 Dekan Fakultas Ilmu Komputer


 Sriyanto, S.Kom., M.M., Ph.D.
 NIK. 00210800

```
<!DOCTYPE html>

<?

error_reporting(0);

session_start();

date_default_timezone_set("Asia/Jakarta");

include "admin/page/include/connect.php";

include "admin/page/include/fungsi_indotgl1.php";

if($_REQUEST[logout]=="1")

    {

        unset($_SESSION[user]);

        unset($_SESSION[idmurid]);

        session_destroy();

        print '<meta http-equiv="refresh"
content="0;url=?index.php&content=latihansoal#LATIHANSOAL"/>';

        exit();

    }

$thn_ini = date("y");

$bln_ini = date("m");

?>

<html lang="en">

<head>
```

```
<meta charset="utf-8">

<meta http-equiv="X-UA-Compatible" content="IE=edge">

<title>SISTEM TENAGA KERJA PT. LAUTAN TEDUH</title>

    <link rel="icon" type="image/png" href="favicon.ico">

<!-- Preloader -->

<link rel="stylesheet" href="css/preloader.css" type="text/css" media="screen,
print"/>

<!-- Icon Font-->

<link rel="stylesheet" href="style.css">

<link rel="stylesheet" href="css/owl.carousel.css">

<link rel="stylesheet" href="css/owl.theme.default.css">

<!-- Animate CSS-->

<link rel="stylesheet" href="css/animate.css">

<!-- Bootstrap -->

<link href="css/bootstrap.min.css" rel="stylesheet">

<!-- jqplot -->

    <link class="include" rel="stylesheet" type="text/css"
href="css/jquery.jqplot.min.css" />

<!-- Style -->

<link href="css/style.css" rel="stylesheet">
```

```
<!-- Responsive CSS -->

<link href="css/responsive.css" rel="stylesheet">

<script type="text/javascript" src="js/jquery.min.js"></script>

    <link rel="stylesheet" href="css/jquery-ui.css"><link rel="stylesheet"
href="/resources/demos/style.css">
</head>

<body>

<!-- Preloader -->

<div id="preloader">

    <div id="status">&nbsp;</div>

</div>

<header id="HOME" style="background-position: 50% -125px;">

    <section class="" id="SERVICE">

        <div class="">

            <nav class="navbar navbar-default navbar-fixed-top">

                <div class="container">

                    <!-- Brand and toggle get grouped for better mobile display -->

                    <div class="navbar-header">

                        <button type="button" class="navbar-toggle collapsed" data-
toggle="collapse" data-target="#bs-example-navbar-collapse-1">
```



```

        <span class="sr-only">Toggle navigation</span>
        <span class="icon-bar"></span>
        <span class="icon-bar"></span>
        <span class="icon-bar"></span>
    </button>
    <a class="navbar-brand" href="#" style="margin-top:-
8px"></a>
</div>

<!-- Collect the nav links, forms, and other content for toggling -
->
<div class="collapse navbar-collapse" id="bs-example-navbar-
collapse-1">
    <ul class="nav navbar-nav navbar-right">
        <li><a href="?index.php#HOME">Home</a></li>
        <li><a href="?index.php#ABOUT">Tentang
Perusahaan</a></li>
        <li><a
href="?index.php&content=lowongan#LOWONGAN">Lowongan</a></li>
        <li><a
href="?index.php&content=kontak#CONTACT">Kontak</a></li>
    </ul>
</div><!-- /.navbar-collapse -->
</div><!-- /.container -->
</nav>

<div class="container">

```

```
<div class="row">
  <div class="col-md-12 text-center">
    <div class="home_text wow fadeInUp animated">
      </div>
    </div>
  </div>
</div>

<div class="container">
  <div class="row">
    <div class="col-md-12 text-center">
      <div class="scroll_down">
        <br>&nbsp;
        <br>&nbsp;
        <br>&nbsp;
        <br>&nbsp;
        <br>&nbsp;
        <br>&nbsp;
      </div>
    </div>
  </div>
</div>
</div>
</div>
</section>
</header>
```

```

<?
if(empty($_REQUEST[content]))
    {
?>

<section class="about_us_area" id="ABOUT">
    <div class="container">
        <div class="row">
            <div class="col-md-12 text-center">
                <div class="about_title">
                    <h2>PT. LAUTAN TEDUH</h2>
                    
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
</div>

<div class="container">
    <div class="row">
        <div class="col-md-12 wow fadeInRight animated" style="margin-top:-40px">
            <p>
                PT Lautan Teduh merupakan perusahaan yang meliputi
                berbagai
                bidang usaha antara lain, sebagai
                dealer utama penjualan motor merek
                Yamaha di Lampung, dan
            </p>
        </div>
    </div>
</div>

```

juga penyalur resmi suku cadang Yamaha,
memberikan jasa service kendaraan.</p><p>PT Lautan Teduh merupakan unit penjualan dibawah PT Yamaha Indonesia Motor Manufacture didirikan pada tahun 1974 oleh pemilik PT Yamaha Indonesia Motor Manufacture jakart a. Namun melihat penjualan yang terus meningkat, maka pada tanggal 25 Oktober 1981 didirikan PT Lautan Teduh.</p><p>Unit usaha PT Lautan Teduh tersebut bergabung dengan sistem join dealer antara PT Lautan Teduh 49% dan PT Yamaha Indonesia Motor Manufacture 51% diharapkan dengan sistem join dealer ini maka PT Lautan Teduh Intreniaga dikukuhkan sebagai Pengusaha Kena Pajak (PKP) pada tanggal 18 Juli 1982 dengan Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP) 01.117.62943.326.001.</p>

```
        </div>
    </div>
</div>
</br>
</br>
</br>
</br>
</br>
</section>
<?
    }

if($_REQUEST[content]=="lowongan")
    {
?>
    <section class="contact" id="LOWONGAN">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-md-12">
                    <div class="contact_title wow fadeInUp animated text-center">
                        <h1>LOWONGAN</h1>
                        
                    </div>
                    </br>

                    <div class="single_contact_info">
```

```

        <?
                $q1 = mysql_query("SELECT * FROM
lowongan ORDER BY idlowongan DESC");
        while($d1 = mysql_fetch_array($q1))
        {
        ?>
                <center style="border-bottom:#ddd dashed 2px">
                <h3 class="text-center" style="width:60%"><?echo "$d1[jabatan]
$d1[divisi]"?></h3>
                </br>

                <a href="?index.php&idlowongan=<?echo
$d1[idlowongan]?>&content=kirimlamaran#KIRIMLAMARAN">
                <button class="btn btn-primary">KIRIM
LAMARAN</button>
                </a>
                </br>

                <p style="text-align:justify;width:60%"><textarea disabled=""
style="resize:none;width:100%;height:300px;background:none;border:none"><?e
cho $d1[isilowongan]?></textarea></p>
                </br>
                </center>
        <?
        }
        ?>
</div>

```

```

        </div>
    </div>
</div>
</section>
<?
    }

if($_REQUEST[content]=="kirimlamaran")
    {
        $d1 = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT * FROM lowongan WHERE
        idlowongan=$_REQUEST[idlowongan]"));
    ?>
    <section class="contact" id="KIRIMLAMARAN">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-md-1"></div>
                <div class="col-md-10 text-center">
                    <div class="contact_title wow fadeInUp animated">
                        <h1>FORMULIR LAMARAN PEKERJAAN</br><?echo
                        "$d1[jabatan] $d1[divisi]"?></h1>
                        
                        <p>Mohon isi dan lengkapi formulir lamaran anda dibawah ini. Isi
                        dan lengkapi persyaratan sesuai dengan data yang sebenarnya.</p>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
        <div class="col-md-1"></div>
    }
}

```

```
</div>

</div>

<?

if($_REQUEST[daftar]=="1"){

    $dC1 = mysql_fetch_array(mysql_query("SELECT idlamaran FROM
lamaran WHERE noktp='$_REQUEST[noktp]' AND
idlowongan='$_REQUEST[idlowongan]"));

        if(!empty($dC1[idlamaran]))

            {

                echo '<script>alert ("Anda sudah mengirimkan
lamaran anda untuk lowongan pekerjaan ini.")</script>';

                print '<meta http-equiv="refresh"
content="0;url=?index.php"/>';

                exit();

            }

        function Upload1($fupload_name){

            $vdir_upload = "dokumen/";

            $vfile_upload = $vdir_upload . $fupload_name;

            move_uploaded_file($_FILES["fupload1"]["tmp_name"], $vfile_upload);

        }

        function Upload2($fupload_name){

            $vdir_upload = "dokumen/";

            $vfile_upload = $vdir_upload . $fupload_name;
```



```
move_uploaded_file($_FILES["fupload2"]["tmp_name"], $vfile_upload);  
  
    }  
  
    function Upload3($fupload_name){  
        $vdir_upload = "dokumen/";  
        $vfile_upload = $vdir_upload . $fupload_name;  
  
move_uploaded_file($_FILES["fupload3"]["tmp_name"], $vfile_upload);  
  
    }
```

```
    $lokasi_file1 = $_FILES['fupload1']['tmp_name'];  
    $stipe_file1 = $_FILES['fupload1']['type'];  
    $nama_file1 = $_FILES['fupload1']['name'];  
    $nama_file_unik1 = $nama_file1;  
    Upload1($nama_file_unik1);
```

```
    $lokasi_file2 = $_FILES['fupload2']['tmp_name'];  
    $stipe_file2 = $_FILES['fupload2']['type'];  
    $nama_file2 = $_FILES['fupload2']['name'];  
    $nama_file_unik2 = $nama_file2;  
    Upload2($nama_file_unik2);
```

```
    $lokasi_file3 = $_FILES['fupload3']['tmp_name'];  
    $stipe_file3 = $_FILES['fupload3']['type'];  
    $nama_file3 = $_FILES['fupload3']['name'];  
    $nama_file_unik3 = $nama_file3;
```

```
Upload3($nama_file_unik3);
```

```
$tanggallahir = date("Y-m-  
d",strtotime($_REQUEST[tanggallahir]));
```

```
mysql_query("INSERT INTO lamaran (
```

```
idlowongan ,
```

```
noktp ,
```

```
waktu ,
```

```
nama ,
```

```
tempatlahir ,
```

```
tanggallahir ,
```

```
jeniskelamin ,
```

```
agama ,
```

```
kawin ,
```

```
alamat ,
```

```
telepon ,
```

```
email ,
```

pendidikanterakhir,

pasphoto,

ktp,

cv

)

VALUES (

'\$_REQUEST[idlowongan]' ,

'\$_REQUEST[noktp]' ,

NOW() ,

'\$_REQUEST[nama]' ,

'\$_REQUEST[tempatlahir]' ,

'\$tanggallahir' ,

'\$_REQUEST[jeniskelamin]' ,

'\$_REQUEST[agama]' ,

'\$_REQUEST[kawin]' ,

```
'$_REQUEST[alamat]' ,

'$_REQUEST[telepon]' ,

'$_REQUEST[email]' ,

'$_REQUEST[pendidikanterakhir]' ,

'$nama_file_unik1',

'$nama_file_unik2',

'$nama_file_unik3'

)

");

echo "<script>alert ('Lamaran Anda Telah Kami
Terima.')</script>";

print "<meta http-equiv='refresh'
content='0;url=?index.php'/>";

exit();

}

?>

<div class="container">

<div class="row">

<div class="col-md-12 wow fadeInRight animated">
```

```
<form class="contact-form" name="regis" method="post" action=""
enctype="multipart/form-data" style="margin-top:-40px">
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col-md-6">
```

```
<label>Nomor KTP <span
style="color:red">*</span></label>
```

```
<input type="text" name="noktp" class="form-control"
required style="margin-bottom:10px">
```

```
<label>Nama Lengkap <span
style="color:red">*</span></label>
```

```
<input type="text" name="nama" class="form-control"
required style="margin-bottom:10px">
```

```
<label>Tempat Lahir <span
style="color:red">*</span></label>
```

```
<input type="text" name="tempatlahir" class="form-control"
required style="margin-bottom:10px">
```

```
<label>Tanggal Lahir <span
style="color:red">*</span></label>
```

```
<input type="text" name="tanggalahir" placeholder="dd-
mm-yyyy" class="form-control" required style="margin-bottom:10px">
```

```
<label>Jenis Kelamin <span
style="color:red">*</span></label>
```

```
<select class="form-control" name="jeniskelamin" required
style="margin-bottom:10px">
```

```
value=""></option>
<option
value='Laki-laki'>Laki-laki</option>
<option
value='Perempuan'>Perempuan</option>
</select>
```

```
<label>Agama <span style="color:red">*</span></label>
<select class="form-control" name="agama" required
style="margin-bottom:10px">
<option
value=""></option>
<option
value='Islam'>Islam</option>
<option
value='Kristen'>Kristen</option>
<option
value='Khatolik'>Khatolik</option>
<option
value='Hindu'>Hindu</option>
<option
value='Budha'>Budha</option>
</select>
</div>
```

```
<div class="col-md-6">
<label>Kawin <span style="color:red">*</span></label>
```

```
        <select class="form-control" name="kawin" required
style="margin-bottom:10px">
                                                    <option
value=""></option>
                                                    <option
value='Kawin'>Kawin</option>
                                                    <option
value='Tidak Kawin'>Tidak Kawin</option>
</select>
```

```
        <label>Alamat Rumah <span
style="color:red">*</span></label>
        <input type="text" name="alamat" class="form-control"
required style="margin-bottom:10px">
```

```
        <label>No. Handphone <span
style="color:red">*</span></label>
        <input type="text" name="telepon" class="form-control"
style="margin-bottom:10px" required maxlength="14" onkeypress="return
buat_angka(event,'0123456789')">
```

```
        <label>Email <span style="color:red">*</span></label>
        <input type="text" name="email" class="form-control"
required style="margin-bottom:10px">
```

```
        <label>Pendidikan Terakhir <span
style="color:red">*</span></label>
        <select class="form-control" name="pendidikanterakhir"
required style="margin-bottom:10px">
```

```
value=""></option> <option
value='SD'>SD</option> <option
value='SMP'>SMP</option> <option
value='SMA'>SMA</option> <option
value='Diploma'>Diploma</option> <option
value='S1'>S1</option> <option
value='S2'>S2</option> <option
</select>
</div>
```

```
<div class="col-md-12">
  <div style="border-top:1px dashed #aaa;padding:10px
20px">
    <label>Pas Photo <span
style="color:red">*</span></label>
    <input type="file" name="fupload1" required>
  </div>
  <div style="border-top:1px dashed #aaa;padding:10px
20px">
    <label>KTP <span
style="color:red">*</span></label>
    <input type="file" name="fupload2" required>
```



```

        </div>

        <div style="border-top:1px dashed #aaa;padding:10px
20px">

                <label>CV <span
style="color:red">*</span></label>

                <input type="file" name="fupload3" required>

        </div>

        <div style="border-top:1px dashed
#aaa;padding:20px"></div>

                <input type="hidden" name="daftar" value="1"/>

                <button type="submit" class="btn btn-default submit-btn
form_submit">KIRIM LAMARAN</button>

        </div>

</div>

</form>

<br>

</div>

</div>

</div>

</section>

<?

        }

if($_REQUEST[content]=="kontak")

        {

```

?>

```
<section class="contact" id="CONTACT">
```

```
<div class="container">
```

```
<div class="row">
```

```
<div class="col-md-12 text-center">
```

```
<div class="contact_title wow fadeInUp animated">
```

```
<h1>KONTAK KAMI</h1>
```

```

```

```
<p>Silahkan mengunjungi kantor kami untuk informasi lebih lanjut.</p>
```

```
</div>
```

```
<iframe
```

```
src="https://www.google.com/maps/embed?pb=!1m18!1m12!1m3!1d7943.519189726724!2d105.25377947417208!3d-5.45341518418042!2m3!1f0!2f0!3f0!3m2!1i1024!2i768!4f13.1!3m3!1m2!1s0x2e40d980bde70ec9%3A0x66bc6930bff4b97b!2sLautan+Teduh+Interniaga.+PT!5e0!3m2!1sid!2sid!4v1562840311855!5m2!1sid!2sid" width="100%" height="450" frameborder="0" style="border:0" allowfullscreen></iframe>
```

```
</br>
```

```
</br>
```

```
<h4>Jl. Ikan Tenggiri No. 24 , Kel. Pesawahan, Kec. Teluk Betung Selatan - Bandar Lampung.</h4>
```

```
<div class="single_contact_info">
```

```
<h2>Telp</h2>
```

```
<p>(0721) 482181</p>
```

```
</div>
```

```
<div class="single_contact_info">
```

```
        <h2>Email</h2>
        <p>info@lautanteduh.com</p>
    </div>
</div>
</div>
</div>
</div>
</section>
<?
    }
?>

<footer>
    <div class="container">
        <div class="container">
            <div class="row">
                <div class="col-md-12 text-center">
                    <div class="contact_title wow fadeInUp animated">
                        
                        <h3>SISTEM TENAGA KERJA PT. LAUTAN
TEDUH</h3>
                        <h4>Jl. Ikan Tenggiri No. 24 , Kel. Pesawahan, Kec. Teluk
Betung Selatan - Bandar Lampung.</h4>
                    </div>
                </div>
            </div>
        </div>
    </div>
```

</div>

</div>

</div>

</footer>

</body>

<!--

=====

SCRIPTS

=====

-->

<script type="text/javascript" src="js/jquery.min.js"></script>

<script src="js/bootstrap.min.js"></script>

<script src="js/jquery.nicescroll.js"></script>

<script src="js/owl.carousel.js"></script>

<script src="js/wow.js"></script>

<script src="js/script.js"></script>

<script type="text/javascript" src="js/jquery.jqplot.js"></script>

<script type="text/javascript"
src="js/plugins/jqplot.barRenderer.js"></script>

```
<script type="text/javascript"
src="js/plugins/jqplot.pieRenderer.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript"
src="js/plugins/jqplot.categoryAxisRenderer.js"></script>
```

```
<script type="text/javascript"
src="js/plugins/jqplot.pointLabels.js"></script>
```

```
<script src="js/datatables/jquery.dataTables.js"
type="text/javascript"></script>
```

```
<script src="js/datatables/dataTables.bootstrap.js"
type="text/javascript"></script>
```

```
<script src="js/jquery-ui.js"></script>
```

```
<!-- buat angka -->
```

```
<script type="text/javascript">
```

```
function buat_angka(e,teks)
```

```
{
```

```
var goodInput = teks;
```

```
var evt = (e)?e:window.event;
```

```
var key_code = (document.all)?evt.keyCode:evt.which;
```

```
if (key_code == 0 || key_code == 8 || key_code == 11 ||
key_code == 9 || key_code == 13)
```

```
return true;
```

```
if (goodInput.indexOf(String.fromCharCode(key_code)) ==
-1)
```

```
return false;
```

```
else
```

```
                return true;
            }
        </script>

        <script>
            $( function() {
                $( "#datepicker" ).datepicker({
                    dateFormat:'yy-mm-dd',
                    minDate: 0,
                    maxDate: "+1M",
                });
            });

            $(function() {
                $("#example1").dataTable();
                $('#example2').dataTable({
                    "bPaginate": false,
                    "bLengthChange": false,
                    "bFilter": true,
                    "bSort": false,
                    "bInfo": false,
                    "bAutoWidth": true
                });
            });
        </script>
```

</html>