

LAPORAN AKHIR
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI KARYAWAN
BERBASIS WEB DI PT BANK PRISMA DANA KANTOR PUSAT
MANADO



Oleh
Valley Graceynthia Makalare
NIM : 12 022 006

Dosen Pembimbing
Nathaniel L Bijang, ST. MT
NIP.196812201994031006

KEMENTERIAN RISET TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN
TINGGI
POLITEKNIK NEGERI MANADO
JURUSAN TEKNIK ELEKTRO
TAHUN 2015

LEMBAR PENGESAHAN

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ABSENSI KARYAWAN BERBASIS WEB DI PT BANK PRISMA DANA KANTOR PUSAT MANADO

Oleh

Jeffry Alexander Senewe

NIM : 12 022 011

Laporan Akhir ini telah diterima dan disahkan sebagai persyaratan untuk

meneyelsaikan Pendidikan Diploma III Teknik Elektro

Program Studi Teknik Komputer

Politeknik Negeri Manado

Manado, September 2015

Menyetujui :

Ketua Panitia Tugas Akhir,

Dosen Pembimbing,

Fanny Jouke Doringin, ST. MT
NIP. 19670430 199203 1 003

Nathaniel L Bijang, ST. MT
NIP. 196812201994031006

Ketua Jurusan Teknik Elektro,

Ir. Jusuf Luther Mapadang, MT
NIP. 19610601 19903 1 002

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas berkat dan rahmatNya, Laporan Studi Kasus ini dapat terselesaikan dengan baik dan sesuai harapan. Judul Laporan Studi Kasus ini adalah Perencanaan Sistem Informasi Absensi Karyawan Berbasis Web Di PT Bank Prisma Dana. Laporan Studi Kasus ini disusun sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan Program Pendidikan Diploma III pada Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado dan sebagai bukti penerapan ilmu yang penulis dapatkan di Politeknik Negeri Manado.

Pada kesempatan ini penulis tidak lupa juga untuk menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :

1. Bapak Ir. JemmyRangan, MT selaku Direktur Politeknik Manado.
2. Bapak Ir. Luther Mappadang, MT selaku Ketua JurusanTeknik Elektro.
3. Bapak Sonny R Kasenda, ST,MT selaku Sekertaris Jurusan Teknik Elektro.
4. Bapak Maksy Sendiang, SST, MT selaku Ketua Program Studi Program Studi Komputer.
5. Bapak Fanny J. Doringin, MT selaku Ketua Panitia Laporan Studi Kasus Jurusan Teknik Elektro Politeknik Negeri Manado.
6. Nathaniel L. Bijang, ST. MT, selaku Dosen Pembimbing Laporan Akhir.
7. Seluruh staff dosen pengajar dan administrasi Jurusan Elektro Politeknik Negeri Manado
8. Mama, adik dan semua keluarga yang telah memberikan dukungan, doa, dan dana sehingga penulis bisa menyelesaikan laporan akhir ini.
9. Teman-teman mahasiswa semester VI Jurusan Teknik Elektro Prodi Komputer.
10. Puttera Kurniawan, Rico Nikijuluw, Marchel Langi, Jeffry Senewe, Elia Tetanel, Suwanto Sutarso, Vallay Makalare, Valentine Tamboto, Andana Eka Saputra selaku teman-teman seperjuangan yang dalam pembuatan laporan studi kasus ini telah memberikan dukungan dan semangat.
11. Dan semua pihak yang terlibat dalam pembuatan laporan studi kasus ini, diucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya.

Tugas akhir ini dibuat guna memenuhi persyaratan akademik dalam rangka laporan studi kasus bagi mahasiswa Diploma 3 (D3) Jurusan Teknik Elektro (Komputer). Dalam penyusunan laporan studi kasus ini penulis telah berusaha dengan sebaik mungkin, akan tetapi penulis masih merasa memiliki banyak kekurangan. Oleh karena itu penulis mengharapkan adanya kritik dan saran yang bisa membangun serta menambah manfaat serta mengurangi kesalahan dan kekurangan yang ada. Pada akhirnya penulis berharap agar laporan ini dapat memberikan manfaat bagi kita semua.

Manado, Agustus 2015

Penulis

Jeffry Alexander Senewe

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR	iv

BAB I. PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG.....	1
1.2. TUJUAN PENULISAN.....	2
1.3. RUANG LINGKUP STUDI KASUS.....	2
1.4. PERUMUSAN MASALAH STUDI KASUS.....	2
1.5. KEGUNAAN STUDI KASUS.....	3

BAB II. LANDASAN TEORI

2.1 DEFINISI SISTEM.....	4
2.2 DEFINISI DATA.....	4
2.3 DEFINISI INFORMASI.....	5
2.4 DEFINISI PERENCANGAN SISTEM	5
2.5 ADOBE DREAMWEAVER.....	6
2.6 NOTEPAD ++.....	6
2.7 XAMPP.....	6
2.8 DFD (Data Flow Diagram.....	7

2.9	PENGERTIAN UML.....	8
2.10	USE CASE.....	8
2.11	ACTIVITY DIAGRAM.....	10
2.12	PACKAGE DIAGRAM.....	11
2.13	STATE MACHINES DIAGRAM.....	12
2.14	SEQUENCE DIAGRAM.....	13
2.15	CLASS DIAGRAM.....	14
2.16	COMMUNICATION DIAGRAM.....	15
2.17	COMPOSITE STRUCTURE DIAGRAM.....	16
2.18	OBJECT DIAGRAM.....	17
2.19	TIMMING DIAGRAM.....	18
2.20	COMPONENT DIAGRAM.....	19
2.21	DEPLOYMENT DIAGRAM.....	20
2.22	INTERACTION OVERVIEW DIAGRAM.....	21
2.23	ERD.....	22
2.24	PHP.....	23
2.25	HTML.....	24
2.26	DATABASE.....	25
2.27	MYSQL.....	26
2.28	PENGERTIAN ABSENSI.....	27
2.29	PENGERTIAN PEGAWAI.....	28

BAB III. PEMBAHASAN

3.1	PERMASALAHAN DAN CARA PEMECAHANNYA	29
3.1.1	PERMASALAHAN.....	29
3.1.2	PEMECAHANNYA.....	29
3.2	RANCANGAN SISTEM.....	29
3.3	METODE PEMBUATAN SISTEM.....	30
3.4	URUTAN PROSEDUR SISTEM.....	30
3.5	USE CASE.....	31
3.6	ACTIVITY DIAGRAM.....	32
3.7	STATE MACHINE DIAGRAM.....	33
3.8	ERD	34
3.9	RANCANGAN BASIS DATA.....	35
3.10	RANCANGAN PROTOTYPE.....	36

BAB IV PENUTUP

KESIMPULAN

SARAN

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 simbol DFD

Gambar 2.2 Contoh DFD

Gambar 2.3 Contoh Use Case

Gambar 2.4 Simbol Use Case

Gambar 2.5 Contoh Activity Diagram

Gambar 2.6 Simbol Activity Diagram

Gambar 2.7 Package Diagram

Gambar 2.8 Contoh State Machines Diagram

Gambar 2.9 Simbol State Machines Diagram

Gambar 2.10 Contoh SequenceDiagram

Gambar 2.11 Simbol Sequence Diagram

Gambar 2.12 Contoh Class Diagram

Gambar 2.13 Contoh Communication Diagram

Gambar 2.14 Contoh Composite Structure Diagram

Gambar 2.15 Simbol Composite Structure Diagram

Gambar 2.16 Contoh Object Diagram

Gambar 2.17 Simbol Object Diagram

Gambar 2.18 Contoh Timing Diagram

Gambar 2.19 Contoh Component Diagram

Gambar 2.20 Contoh Deployment Diagram

Gambar 2.21 Contoh Interaction Overview Diagram

Gambar 2.22 Simbol ERD

Gambar 2.23 Contoh ERD

Gambar 3.1 Use Case Admin

Gambar 3.2 Activity Diagram

Gambar 3.3 State Machine Diagram

Gambar 3.4 ERD

Gambar 3.5 Basis Data

Gambar 3.6 Menu Login

Gambar 3.7 Menu Bagian

Gambar 3.8 Menu Pegawai

Gambar 3.9 Menu Absen Jam Datang

Gambar 3.10 Menu Absen Jam Pulang

Gambar 3.11 Menu Cuti

Gambar 3.12 Menu Izin

Gambar 3.13 Menu Laporan

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi sangat mempengaruhi peradaban saat ini yang memungkinkan pekerjaan-pekerjaan di dalam suatu organisasi dapat diselesaikan secara cepat, akurat dan efisien. Salah satu contohnya adalah sistem pengambilan absensi karyawan, di beberapa perusahaan sistem pengambilan absensi karyawan masih manual atau masih menggunakan kartu absensi. Jika kita mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang sudah semakin maju atau berkembang, tentunya banyak sekali contoh perkembangan teknologi yang akan di temui, Salah satu contoh dari perkembangan teknologi adalah Website.

Website bersifat statis apabila isi informasi website tetap, jarang berubah dan isi informasinya searah hanya dari pemilik website. Website bersifat dinamis apabila isi informasi website selalu berubah-ubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna Website.

PT. Bank Prisma Dana memiliki website yang dapat diakses secara umum oleh semua orang, adalah www.bprprismadana.co.id yang berisi profil perusahaan. Tetapi belum mempunyai website pengambilan absensi karyawan, Sejak 23 Maret 2015 penulis bergabung di perusahaan ini dan inilah yang menjadi alasan utama penulis melakukan Praktek Kerja di PT. Bank Prisma Dana.

Pada perkembangannya PT. Bank Prisma Dana telah menggunakan pemanfaatan teknologi informasi dalam berbagai sisi kegiatan operasional perusahaan. Tetapi belum termasuk pengambilan absensi karyawan yang masih manual atau masih menggunakan kartu absensi

Dalam tulisan ini penulis tertarik untuk menyusun Laporan Studi Kasus dengan judul “Perancangan Sistem informasi absensi karyawan Berbasis Web Di Bank Prisma Dana Kantor Pusat Manado”

1.2 Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan laporan ini adalah :

1. Sistem pengambilan absensi karyawan berbasis web dapat dikembangkan untuk mempermudah staff dari kantor dalam mengontrol absensi karyawan agar bisa menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Sistem pengambilan absensi karyawan berbasis web ini bisa berguna bagi pihak kantor agar bisa menghasilkan karyawan yang bertanggung jawab serta disiplin dalam menjalankan tugas

1.3 Ruang Lingkup Studi Kasus

Untuk mempermudah Laporan Studi Kasus penulis membatasi ruang lingkup dalam penyusunan Laporan Studi Kasus ini, yaitu :

1. Penjelasan mengenai database
2. Pengertian dasar website, notepad++, XAMPP
3. Pengambilan absensi karyawan melalui WEB
4. Implementasi web pada PT Bank Prisma Dana sebagai penunjang atau mempermudah serta kecurangan dalam pengambilan absensi karyawan

1.4 Perumusan Masalah Studi Kasus

Agar pembahasan yang dilakukan lebih terarah dan tidak menyimpang dari permasalahan yang ada dan analisa yang dibuat lebih terfokus sehingga mencapai kesimpulan yang tepat maka penulis membatasi pada masalah penggunaan aplikasi pengambilan absensi karyawan yang telah digunakan pada PT Bank Prisma Dana yang menjabarkan hal-hal yang terlihat oleh pengguna serta bagaimana pengguna berinteraksi dengan aplikasi tersebut. Pengambilan absensi karyawan masih menggunakan checkclock serta masih rawan kecurangan dalam pengambilan absensi karyawan dan tidak efisien.

1.5 Kegunaan Studi Kasus

Adapun manfaat dari analisis terhadap aplikasi Pengambilan absensi karyawan berbasis web adalah Untuk mengetahui sejauh mana kemampuan aplikasi ini dalam membantu para karyawan dalam pengambilan absensi serta untuk menghindari kecurangan dalam pengambilan absensi serta pihak kantor pun dapat mengontrol semua absensi karyawan dengan mudah.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Definisi Sistem

Berikut ini beberapa pengertian tentang sistem menurut beberapa ahli yang dijabarkan dibawah ini.

Sistem merupakan suatu bentuk integrasi antara satu komponen dengan komponen lain karena sistem memiliki sasaran yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi dalam sistem tersebut".

Sistem adalah sekelompok elemen-elemen yang terintegrasi dengan tujuan yang sama untuk mencapai tujuan".

Berdasarkan beberapa pendapat yang diatas dapat penulis tarik kesimpulan bahwa sistem adalah kumpulan bagian-bagian atau subsistem-subsistem yang disatukan dan dirancang untuk mencapai suatu tujuan.

2.2 Definisi Data

Data adalah kenyataan yang menggambarkan suatu kejadian-kejadian dan kesatuan nyata".

Data adalah sesuatu yang diberikan untuk kemudian diolah".

Berdasarkan kedua definisi di atas, maka dapat disimpulkan data adalah bahan mentah yang perlu diolah sehingga menghasilkan informasi yang menunjukkan fakta.

2.3 Definisi Informasi

Informasi adalah sejumlah data yang sudah diolah atau proses melalui prosedur pengolahan data dalam rangka menguji tingkat kebenarannya, keterpakaianya sesuai dengan kebutuhan”.

Informasi adalah data-data yang diolah sehingga memiliki nilai tambah dan bermanfaat bagi pengguna”.

Berdasarkan kedua definisi di atas, maka dapat disimpulkan informasi adalah data yang sudah diolah untuk menguji kebenarannya sehingga bermanfaat bagi pengguna dalam mengambil keputusan.

2.4 Definisi Perancangan Sistem

Perancangan Sistem adalah tahap setelah analisis dari siklus pengembangan sistem: pendefinisian dari kebutuhan-kebutuhan fungsional dan persiapan untuk rancang bangun implementasi: “menggambarkan bagaimana suatu sistem dibentuk”.

Rancangan Sistem adalah penentuan proses dan data yang diperlukan oleh sistem baru.

Berdasarkan kedua definisi di atas, maka dapat disimpulkan perancangan sistem adalah suatu tahapan perencanaan untuk membentuk suatu sistem agar dapat berfungsi.

Tujuan Perancangan Sistem

Tahap Perancangan/Desain Sistem mempunyai 2 tujuan utama, yaitu:

1. Untuk memenuhi kebutuhan pemakai sistem.

2. Untuk memberikan gambaran yang jelas dan rancang bangun yang lengkap pada pemograman komputer dan ahli-ahli teknik yang terlihat (lebih condong pada disain sistem yang terperinci).
3. Definisi Absensi
4. Berdasarkan kamus Bahasa Indonesia, absen adalah tidak bekerjanya seorang pegawai pada saat hari kerja,karena sakit,izin,alpa, atau cuti. Absensi adalah daftar administrasi ketidakhadiran pegawai.

2.5 Dreamweaver

Adobe Dreamweaver adalah program yang digunakan untuk membuat atau menyunting halaman web. Software Dreamweaver dikeluarkan oleh Adobe System. Aplikasi ini banyak digunakan oleh para programmer, desainer dan developer web dikarenakan kemudahan dalam penggunaanya, kelengkapan fiturnya dan juga dukungannya terhadap teknologi terkini.Dengan segala fitur yang ada pada Adobe Dreamweaver, membuat suatu web bukanlah hal yang sulit. Kita tidak perlu menguasai berbagai macam bahasa pemrograman web seperti HTML, CSS, Javascript, PHP, dan sebagainya. Cukup mengetahui dasar dasarnya saja, karena didalam aplikasi ini sudah disediakan alat alat otomatis.

2.6 Notepad++

Notepad++ adalah sebuah penyunting teks dan penyunting kode sumber yang berjalan di sistem operasi Windows. Notepad++ menggunakan komponen Scintilla untuk dapat menampilkan dan menyuntingan teks dan berkas kode sumber berbagai bahasa pemrograman.

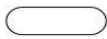
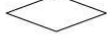
2.7 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak (free software) bebas, yang mendukung untuk banyak sistem operasi, yang merupakan kompilasi dari beberapa program.

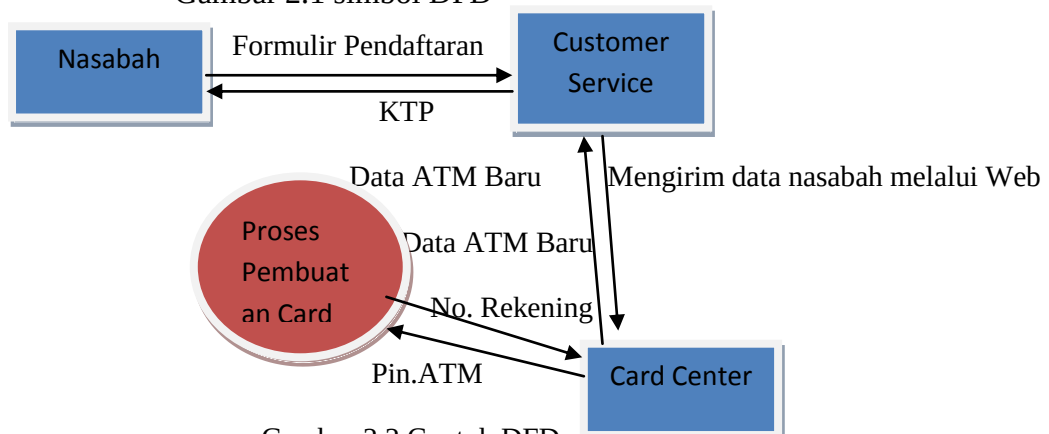
2.8 DFD (Data Flow Diagram)

DFD ini adalah salah satu alat pembuatan model yang sering digunakan, khususnya bila fungsi-fungsi sistem merupakan bagian yang lebih penting dan kompleks dari pada data yang dimanipulasi oleh sistem. Dengan kata lain, DFD adalah alat pembuatan model yang memberikan penekanan hanya pada fungsi sistem.

DFD ini merupakan alat perancangan sistem yang berorientasi pada alur data dengan konsep dekomposisi dapat digunakan untuk penggambaran analisa maupun rancangan sistem yang mudah dikomunikasikan oleh profesional sistem kepada pemakai maupun pembuat program.

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROSES	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flowchart yang berada pada halaman berbeda

Gambar 2.1 simbol DFD



Gambar 2.2 Contoh DFD

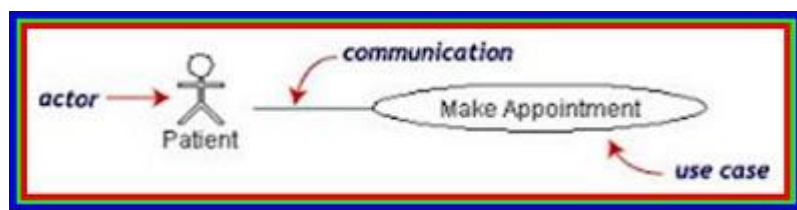
2.9 Pengertian UML

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak. Artifact dapat berupa model, deskripsi atau perangkat lunak) dari system perangkat lunak, seperti pada pemodelan bisnis dan system non perangkat lunak lainnya.

UML merupakan bahasa standar untuk penulisan blueprint software yang digunakan untuk visualisasi, spesifikasi, pembentukan dan pendokumentasian alat-alat dari sistem perangkat lunak.

2.10 Use case

Use case adalah abstraksi dari interaksi antara system dan actor. Use case bekerja dengan cara mendeskripsikan tipe interaksi antara user sebuah system dengan sistemnya sendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah system dipakai.



Gambar 2.3 Contoh Use Case

Diagram Use Case berguna dalam tiga hal :

- Menjelaskan fasilitas yang ada (requirement)
- Komunikasi dengan klien
- Membuat test dari kasus-kasus secara umum

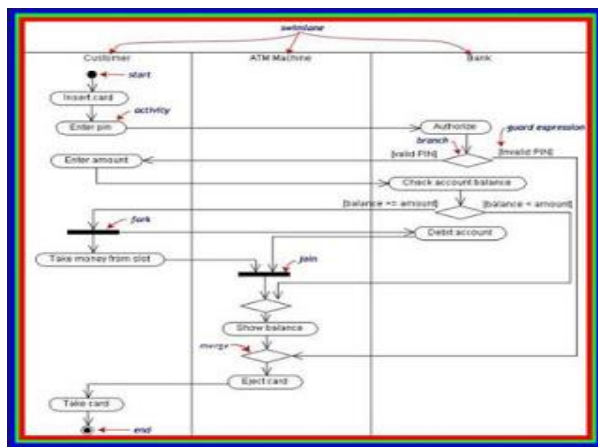
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Actor</i>	Menspesifikasikan himpunan peran yang pengguna mainkan ketika berinteraksi dengan <i>use case</i> .
2		<i>Dependency</i>	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan memengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri (<i>independent</i>).
3		<i>Generalization</i>	Hubungan dimana objek anak (<i>descendent</i>) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk (<i>ancestor</i>).
4		<i>Include</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> sumber secara eksplisit.
5		<i>Extend</i>	Menspesifikasikan bahwa <i>use case</i> target memperluas perilaku dari <i>use case</i> sumber pada suatu titik yang diberikan.
6		<i>Association</i>	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.
7		<i>System</i>	Menspesifikasikan paket yang menampilkan sistem secara terbatas.
8		<i>Use Case</i>	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor.
9		<i>Collaboration</i>	Interaksi aturan-aturan dan elemen lain yang bekerja sama untuk menyediakan perilaku yang lebih besar dari jumlah dan elemen-elemennya (<i>sinergi</i>).
10		<i>Note</i>	Elemen fisik yang eksis saat aplikasi dijalankan dan mencerminkan suatu sumber daya komputasi.

Gambar 2.4 Simbol Use Case

2.11 Activity Diagram

Activity diagram menyediakan analisis dengan kemampuan untuk memodelkan proses dalam suatu sistem informasi. Activity diagram dapat digunakan untuk alur kerja model, use case individual, atau logika keputusan yang terkandung dalam metode individual³. Activity diagram juga menyediakan pendekatan untuk proses pemodelan paralel. Activity diagram lebih lanjut .

Pada dasarnya, diagram aktifitas canggih dan merupakan diagram aliran data yang terbaru. Secara teknis, diagram aktivitas menggabungkan ide-ide proses pemodelan dengan teknik yang berbeda termasuk model acara, statecharts, dan Petri Nets.



Gambar 2.5 Contoh Activity Diagram

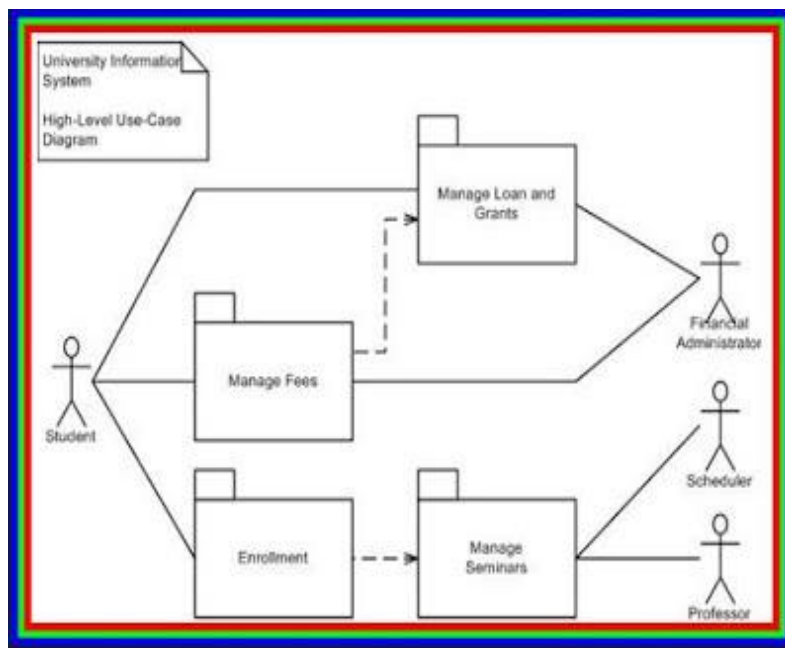
No.	Gambar	Nama	Keterangan
1		<i>Activity</i>	Memperlihatkan bagaimana masing-masing kelas antarmuka saling berinteraksi satu sama lain.
2		<i>Action</i>	State dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
3		<i>Initial Node</i>	Bagaimana objek dibentuk atau diawali
4		<i>Activity Final Node</i>	Bagaimana objek dibentuk dan dihancurkan.
5		<i>Fork Node</i>	Satu aliran yang pada tahap tertentu berubah menjadi beberapa aliran

Gambar 2.6 Simbol Activity Diagram

2.12 Package Diagram

Package diagram utamanya digunakan untuk mengelompokkan elemen diagram UML yang berlainan secara bersama-sama ke dalam tingkat pembangunan yang lebih tinggi yaitu berupa sebuah paket. Diagram paket pada dasarnya adalah diagram kelas yang hanya menampilkan paket, disamping kelas, dan hubungan ketergantungan, disamping hubungan khas yang ditampilkan pada diagram kelas.

Sebagai contoh, jika kita memiliki sistem pendaftaran untuk kantor dokter, mungkin masuk akal untuk kelompok kelas pasien dengan kelas sejarah medis pasien bersama-sama untuk membentuk paket kelas pasien. Selain itu, dapat berguna untuk membuat paket perawatan yang mengandung gejala penyakit, penyakit, dan obat-obatan khas yang diresepkan untuk mereka.

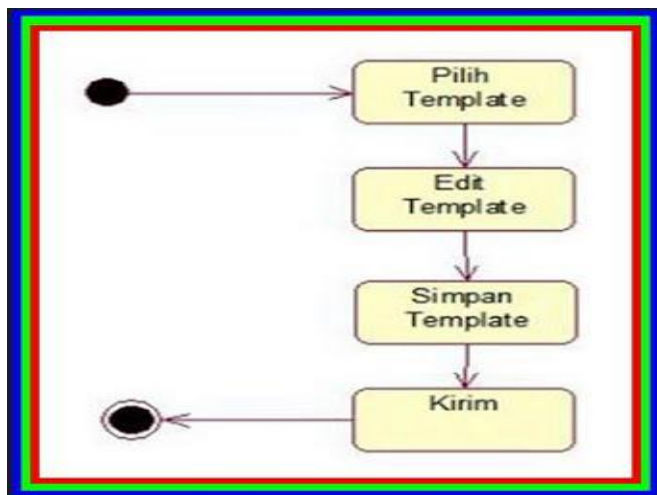


Gambar 2.7 Package Diagram

2.13 State Machines Diagram

Statechart diagram digunakan untuk memodelkan perilaku dinamis satu kelas atau objek. Statechart diagram memperlihatkan urutan keadaan sesaat (state) yang dilalui sebuah objek, Kejadian yang menyebabkan sebuah transisi dari suatu state atau aktivitas kepada yang lainnya.

Statechart diagram khusus digunakan untuk memodelkan tahap-tahap diskrit dari sebuah siklus hidup objek, sedangkan Activity diagram paling cocok untuk memodelkan urutan aktifitas dalam suatu proses.



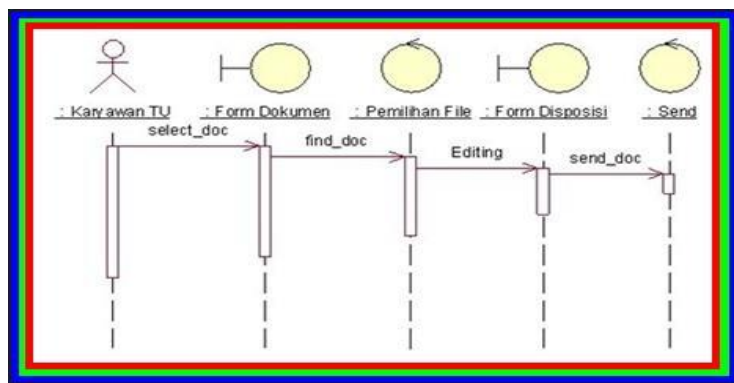
Gambar 2.8 Contoh State Machines Diagram

Simbol	Keterangan
●	Titik Awal
⦿	Titik Akhir
□	Activity
◇	Pilihan untuk pengambilan keputusan
—	Fork; Untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel
⌋	Rake; menunjukkan adanya dekomposisi
⌋⌋	Tanda Waktu
⌋	Tanda Penerimaan
⊗	Aliran Akhir (Flow Final)

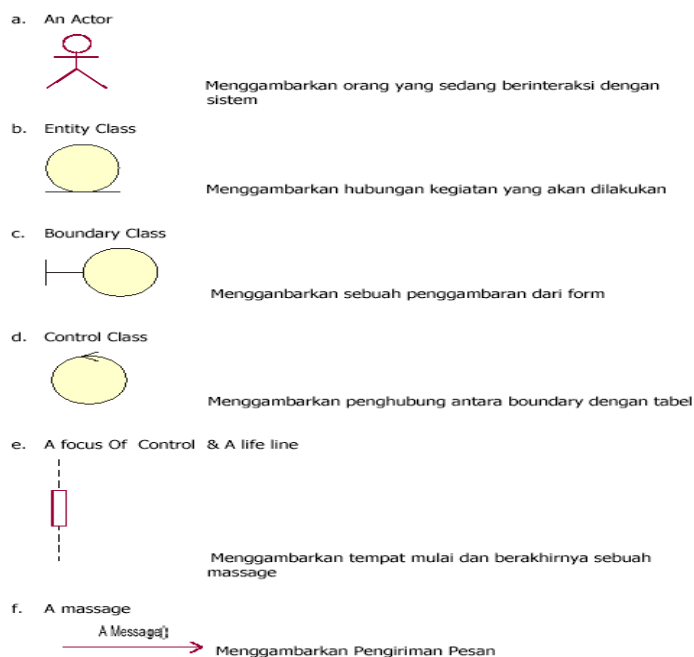
Gambar 2.9 Simbol State Machines Diagram

2.14 Sequence Diagram

Sequence diagram menjelaskan interaksi objek yang disusun berdasarkan urutan waktu. Secara mudahnya sequence diagram adalah gambaran tahap demi tahap yang seharusnya dilakukan untuk menghasilkan sesuatu sesuai dengan use case diagram.



Gambar 2.10 Contoh SequenceDiagram



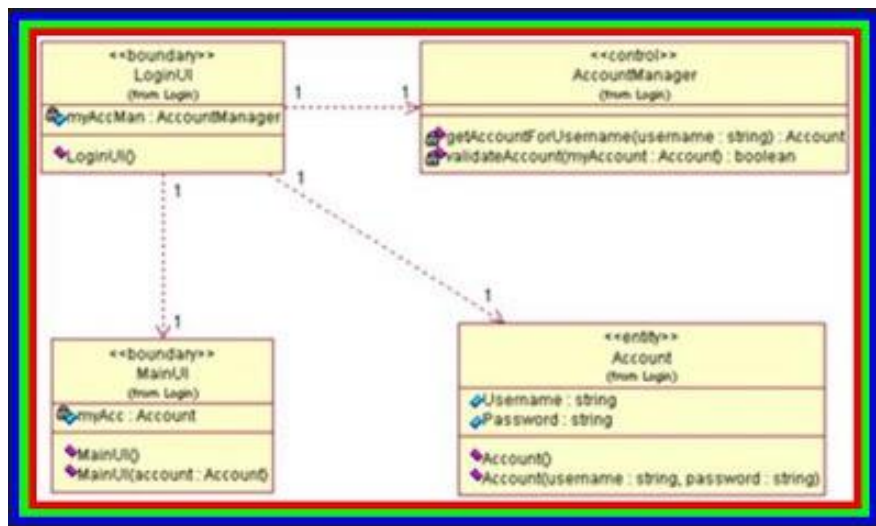
Gambar 2.11 Simbol Sequence Diagram

2.15 Class Diagram

Tujuan utama dari class diagram adalah untuk menciptakan sebuah kosakata yang digunakan oleh analis dan pengguna. Diagram kelas biasanya merupakan hal-hal, ide-ide atau konsep yang terkandung dalam aplikasi. Misalnya, jika anda sedang membangun sebuah aplikasi penggajian, diagram kelas mungkin akan berisi kelas yang mewakili hal-hal seperti karyawan, cek, dan pendaftaran gaji. Diagram kelas juga akan menggambarkan hubungan antara kelas.

Class memiliki 3 area pokok :

1. Name (dan stereotype);
2. Attribute;
3. Method.

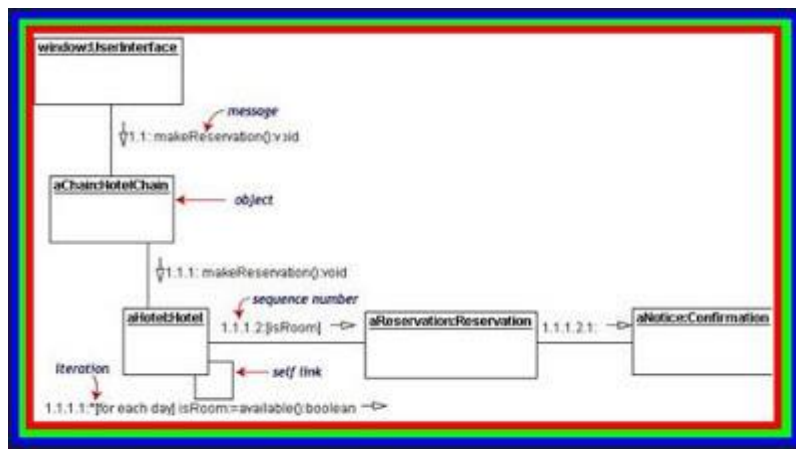


Gambar 2.12 Contoh Class Diagram

2.16 Communication Diagram

Collaboration diagram menggambarkan interaksi antar objek seperti sequence diagram, tetapi lebih menekankan pada peran masing-masing objek. Setiap message memiliki sequence number, dimana message dari level tertinggi memiliki Nomor 1. Diagram membawa informasi yang sama dengan diagram Sequence, tetapi lebih memusatkan atau memfokuskan pada kegiatan obyek dari waktu pesan itu dikirimkan.

Contoh : Diagram Collaboration “**Pemesanan kamar di Hotel**”.



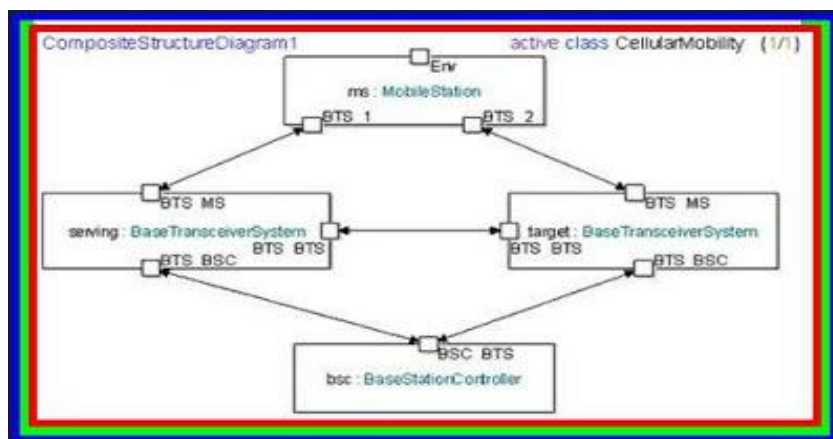
Gambar 2.13 Contoh Communication Diagram

2.17 Composite Structure Diagram

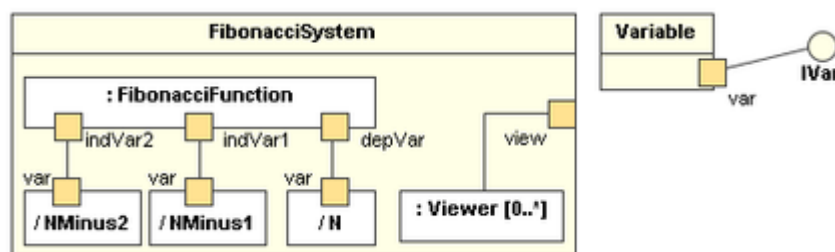
Diagram struktur komposit adalah diagram yang menunjukkan struktur internal classifier, termasuk poin interaksinya ke bagian lain dari system. Hal ini menunjukkan konfigurasi dan hubungan bagian, yang bersama-sama melakukan perilaku classifier. Diagram struktur komposit merupakan jenis diagram struktur yang statis dalam UML, yang menggambarkan struktur internal kelas dan kolaborasi.

Struktur komposit dapat digunakan untuk menjelaskan:

- Struktur dari bagian-bagian yang saling berkaitan;
- Run-time struktur yang saling berhubungan.



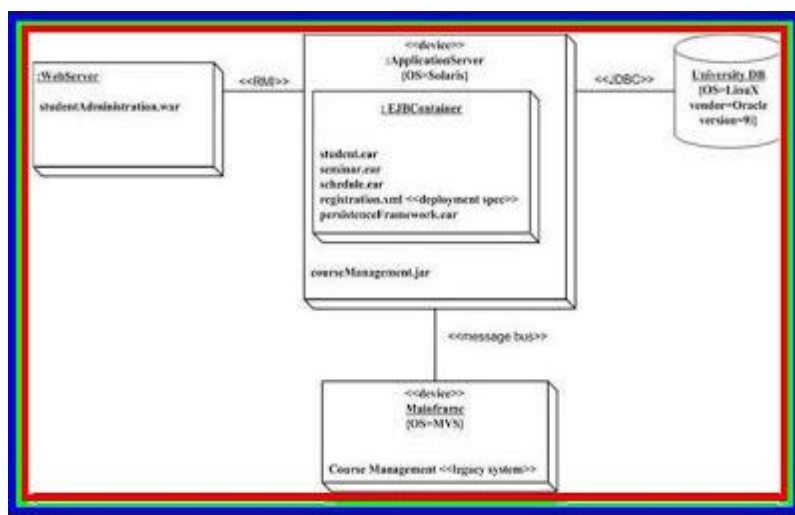
Gambar 2.14 Contoh Composite Structure Diagram



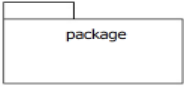
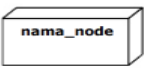
Gambar 2.15 Simbol Composite Structure Diagram

2.18 Object Diagram

Object diagram merupakan sebuah gambaran tentang objek-objek dalam sebuah system pada satu titik waktu. Karena lebih menonjolkan perintah-perintah dari pada class, object diagram lebih sering disebut sebagai **sebuah diagram perintah**.



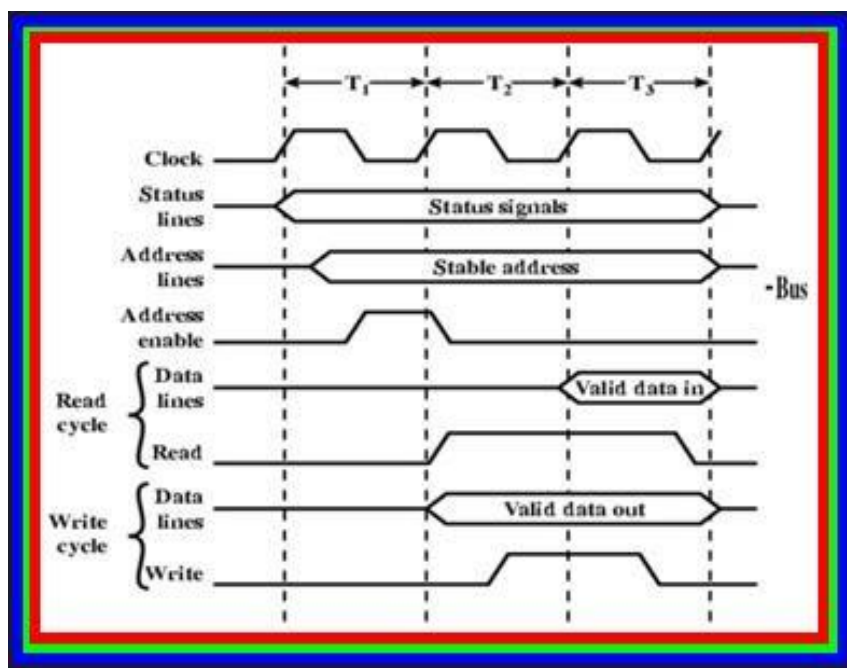
Gambar 2.16 Contoh Object Diagram

Simbol	Deskripsi
Package 	package merupakan sebuah bungkusan dari satu atau lebih <i>node</i>
Node 	biasanya mengacu pada perangkat keras (<i>hardware</i>), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (<i>software</i>), jika di dalam <i>node</i> disertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen
Kebergantungan / dependency 	Kebergantungan antar <i>node</i> , arah panah mengarah pada <i>node</i> yang dipakai
Link 	relasi antar <i>node</i>

Gambar 2.17 Simbol Object Diagram

2.19 Timing Diagram

Timing Diagram adalah bentuk lain dari interaction diagram, dimana focus utamanya lebih ke waktu. Timing diagram sangat berdaya guna dalam menunjukkan factor pembatas waktu diantara perubahan state pada objek yang berbeda.

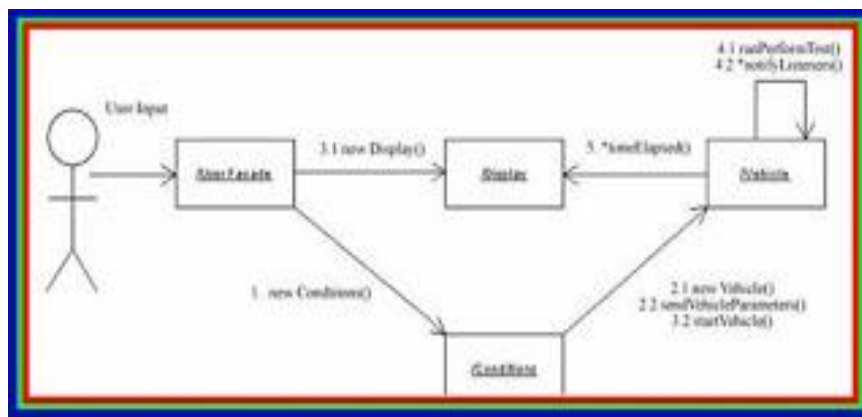


Gambar 2.18 Contoh Timing Diagram

2.20 Component Diagram

Diagram ini bila dikombinasikan dengan diagram penyebaran dapat digunakan untuk menggambarkan distribusi fisik dari modul perangkat lunak melalui jaringan. Misalnya, ketika merancang sistem client-server, hal ini berguna untuk menunjukkan mana kelas atau paket kelas akan berada pada node klien dan mana yang akan berada di server.

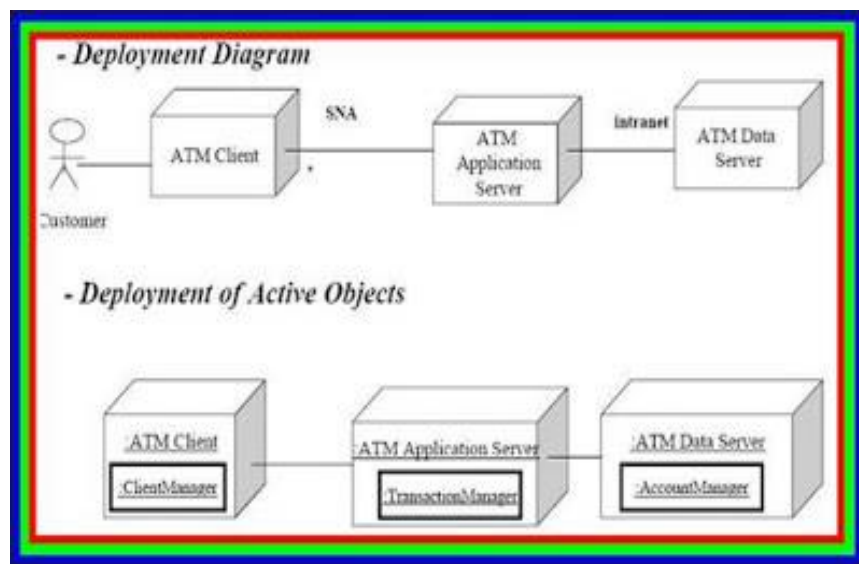
Diagram komponen juga dapat berguna dalam merancang dan mengembangkan sistem berbasis komponen. Karena berfokus pada analisis sistem berorientasi objek dan desain.



Gambar 2.19 Contoh Component Diagram

2.21 Deployment Diagram

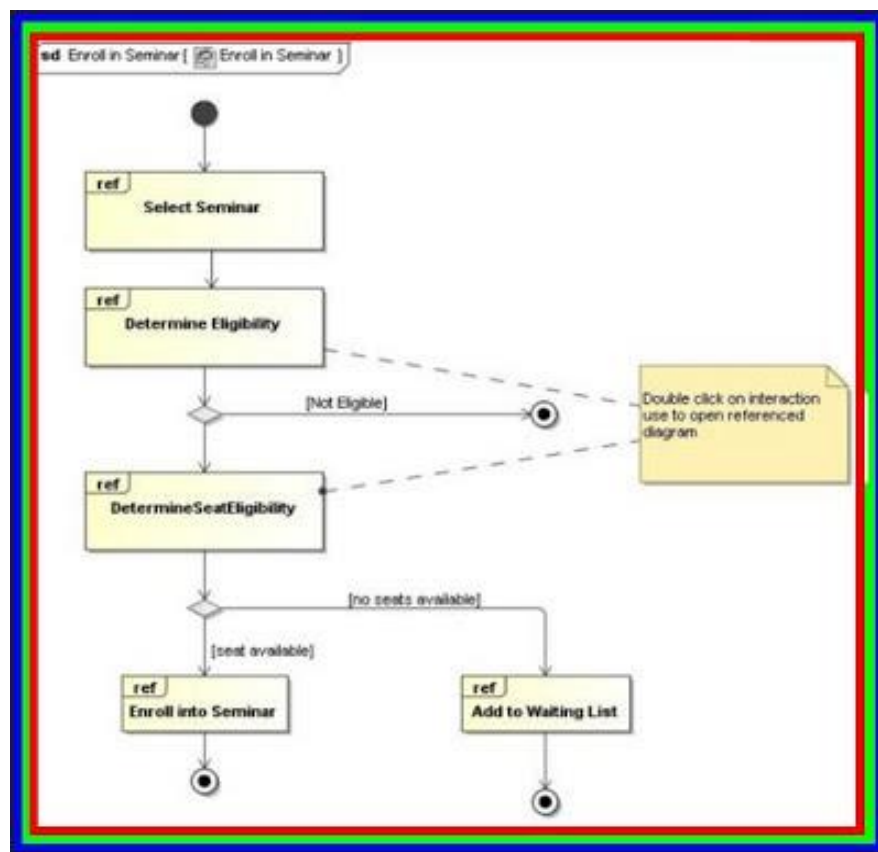
Deployment diagram menggambarkan detail bagaimana komponen di deploy dalam infrastruktur system, dimana komponen akan terletak (pada mesin, server atau piranti keras), bagaimana kemampuan jaringan pada lokasi tersebut, spesifikasi server, dan hal-hal lain yang bersifat fisik. Hubungan antar node (misalnya TCP/IP) dan requirement dapat juga didefinisikan dalam diagram ini.



Gambar 2.20 Contoh Deployment Diagram

2.22 Interaction Overview Diagram

Interaction Overview Diagram adalah pecangkolan secara bersama antara activity diagram dengan sequence diagram. Interaction Overview Diagram dapat dianggap sebagai activity diagram dimana semua aktivitas diganti dengan sedikit sequence diagram, atau bisa juga dianggap sebagai sequence diagram yang dirincikan dengan notasi activity diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran pengawasan.

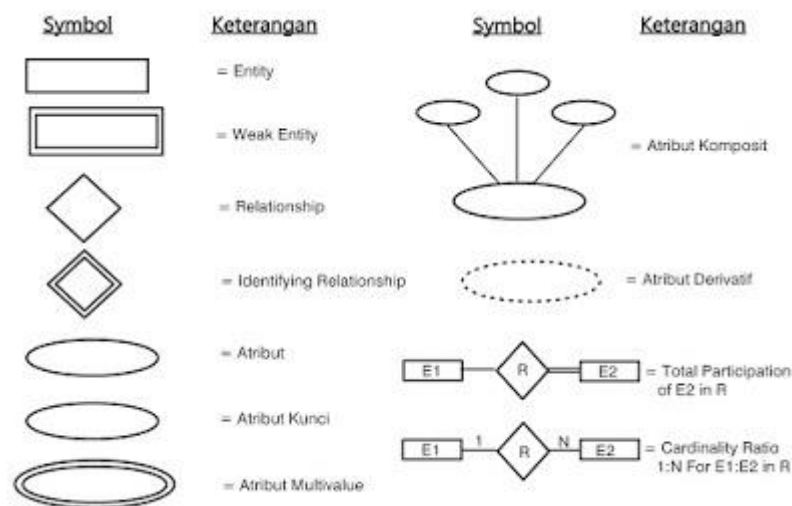


Gambar 2.21 Contoh Interaction Overview Diagram

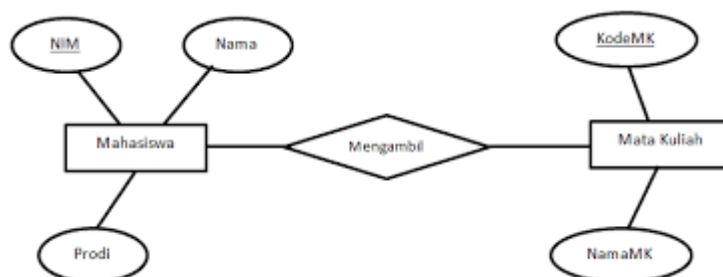
2.23 ERD (Entity Relationship Diagram)

ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol.

Entity Relationship diagram (ERD) merupakan teknik yang digunakan untuk memodelkan kebutuhan data dari suatu organisasi, biasanya oleh System Analysts dalam tahap analisis persyaratan proyek pengembangan system. Sementara seolah-olah teknik diagram atau alat peraga memberikan dasar untuk desain database relasional yang mendasari sistem informasi yang dikembangkan.



Gambar 2.22 Simbol ERD



Gambar 2.23 Contoh ERD

2.24 PHP

PHP singkatan dari (*Hypertext Preprocessor*).PHP digunakan sebagai bahasa *scripting* yang berjalan pada sebuah web server. Skrip PHP tersebut dimasukkan ke dalam dokumen HTML untuk diproses *web server* ketika ada *request* dari *user*. PHP juga didesain untuk dapat bekerja dengan kebanyakan SQL server termasuk *opensource* SQL server, seperti MySQL.PHP diciptakan pertama kali oleh Rasmus Lerdoff pada tahun 1994.Semula PHP diciptakan untuk menyimpan data dari orang-orang yang telah berkunjung ke sebuah *website*, serta untuk mengetahui berapa jumlah orang yang telah berkunjung ke website tersebut.Namun, karena *software* ini disebarluaskan sebagai *software opensource* sehingga dalam pertumbuhannya banyak sekali mendapatkan kontribusi atau masukan dari pengguna.

Pada dasarnya PHP dapat mengerjakan semua yang dapat dikerjakan oleh program CGI (*Common Gateway Interface*), seperti menyimpan data yang diinputkan melalui sebuah form dalam website, menampilkan isi website yang dinamis, serta menerima cookies. Selain itu, kemampuan PHP yang paling menonjol adalah dukungan kebanyak *database*.Adapun daftar *database* yang dapat diakases melalui script PHP, antara lain : dBase, DBM, FilePro, mSQL, MySQL, ODBC, Oracle, Postgres, Sybase, Velocis.

PHP adalah bahasa pemogramman web server-side yang bersifat open source. PHP merupakan skrip yang terintegrasi dengan html dan berda pada sever. PHP adalah skrip yang digunakan untuk membuat halaman website yang dinamis. Dinamis berarti halaman yang akan ditampilkan dibuat saat halaman itu diminta oleh client. Mekanisme ini menyebabkan informasi yang diterima client selalu yang terbaru/ up todate.Semua skrip PHP dieksekusi pada server dimana skrip tersebut dijalankan.

2.25 HTML

HyperText Markup Language (HTML) adalah sebuah *bahasa markah* yang digunakan untuk membuat sebuah halaman web, menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah penjelajah web Internet dan pemformatan hiperteks sederhana yang ditulis dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi. Dengan kata lain, berkas yang dibuat dalam perangkat lunak pengolah kata dan disimpan dalam format ASCII normal sehingga menjadi halaman web dengan perintah-perintah HTML. Bermula dari sebuah bahasa yang sebelumnya banyak digunakan di dunia penerbitan dan percetakan yang disebut dengan SGML(*Standard Generalized Markup Language*), HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman web. HTML saat ini merupakan standar Internet yang didefinisikan dan dikendalikan penggunaannya oleh World Wide Web Consortium (W3C). HTML dibuat oleh kolaborasi Caillau TIM dengan Berners-lee Robert ketika mereka bekerja di CERN pada tahun 1989 (CERN adalah lembaga penelitian fisika energi tinggi di Jenewa).

- Mengintegrasikan gambar dengan tulisan.
- Membuat Pranala.
- Mengintegrasikan berkas suara dan rekaman gambar hidup.
- Membuat form interaktif.

HTML dokumen tersebut mirip dengan dokumen tulisan biasa, hanya dalam dokumen ini sebuah tulisan bisa memuat instruksi yang ditandai dengan kode atau lebih dikenal dengan TAG tertentu. Sebagai contoh jika ingin membuat tulisan ditampilkan menjadi tebal seperti: **TAMPIL TEBAL**, maka penulisannya dilakukan dengan cara: `<b>TAMPIL TEBAL<b>`. Tanda `<b>` digunakan untuk mengaktifkan instruksi cetak tebal, diikuti oleh tulisan yang ingin ditebalkan, dan diakhiri dengan tanda `<b>` untuk menonaktifkan cetak tebal tersebut. HTML lebih menekankan pada penggambaran komponen-komponen struktur dan format di dalam halaman web daripada menentukan penampilannya. Sedangkan penjelajah web digunakan untuk menginterpretasikan susunan halaman ke gaya built-in penjelajah web dengan menggunakan jenis tulisan, tab, warna, garis, dan perataan

text yang dikehendaki ke komputer yang menampilkan halaman web. Salah satu hal Penting tentang eksistensi HTML adalah tersedianya *Lingua franca* (bahasa Komunikasi) antar komputer dengan kemampuan berbeda. Pengguna Macintosh tidak dapat melihat tampilan yang sama sebagaimana tampilan yang terlihat dalam pc berbasis Windows. Pengguna Microsoft Windows pun tidak akan dapat melihat tampilan yang sama sebagaimana tampilan yang terlihat pada pengguna yang menggunakan Produk-produk Sun Microsystems. namun demikian pengguna-pengguna tersebut dapat melihat semua halaman web yang telah diformat dan berisi Grafika dan Pranala.

2.26 Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data

(database management system, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi.

Istilah "Data Base" berawal dari ilmu komputer. Meskipun kemudian artinya semakin luas, memasukkan hal-hal di luar bidang elektronika, artikel ini mengenai basis data komputer. Catatan yang mirip dengan basis data sebenarnya sudah ada sebelum revolusi industri yaitu dalam bentuk buku besar, kuitansi dan kumpulan data yang berhubungan dengan bisnis.

Konsep dasar dari basis data adalah kumpulan dari catatan-catatan, atau potongan dari pengetahuan. Sebuah basis data memiliki penjelasan terstruktur dari jenis fakta yang tersimpan di dalamnya: penjelasan ini disebut skema. Skema menggambarkan obyek yang diwakili suatu basis data, dan hubungan di antara obyek tersebut. Ada banyak cara untuk mengorganisasi skema, atau memodelkan struktur basis data: ini dikenal sebagai model basis data atau model data. Model yang umum digunakan sekarang adalah model relasional, yang menurut istilah layman mewakili semua informasi dalam bentuk tabel-tabel yang saling

berhubungan dimana setiap tabel terdiri dari baris dan kolom (definisi yang sebenarnya menggunakan terminologi matematika).

Dalam model ini, hubungan antar tabel diwakili dengan menggunakan nilai yang sama antar tabel. Model yang lain seperti model hierarkis dan model jaringan menggunakan cara yang lebih eksplisit untuk mewakili hubungan antar tabel.

Istilah basis data mengacu pada koleksi dari data-data yang saling berhubungan, dan perangkat lunaknya seharusnya mengacu sebagai sistem manajemen basis data (database management system/DBMS). Jika konteksnya sudah jelas, banyak administrator dan programmer menggunakan istilah basis data untuk kedua arti tersebut.

2.27 MySQL

MySQL merupakan *software* sistem manajemen *database*, *database Management System* (DBMS) yang sangat populer dikalangan pemrograman web terutama dilingkungan Linux dengan *script* PHP dan perl. *Software database* ini kini telah tersedia juga dalam platform sistem operasi *Windows*. MySQL merupakan *database* yang paling populer digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan *database* sebagai sumber dan pengelola datanya.

MySQL merupakan *software* yang tergolong sebagai DBMS (Database Management System) yang bersifat open source. Open Source menyatakan bahwa *software* ini dilengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MySQL), selain tentu saja bentuk executable-nya atau kode yang dapat dijalankan secara langsung dalam sistem operasi, dan bisa diperoleh dengan cara *download* (mengunduh) di Internet secara gratis.

MySQL (My Structure Query Language) adalah sebuah perangkat lunak sistem manajemen basis data SQL (database management system) atau DBMS dari sekian banyak DBMS, seperti Oracle, MS SQL, PostgreSQL, dan lain-lain. MySQL merupakan DBMS yang multithread, multi-user yang bersifat gratis dibawah lisensi GNU (GNU's Not Unix).

Kelebihan MySQL:

1. MySQL dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi seperti windows, linux, freebsd, Mac OS X Server, solaris, dan masih banyak lagi.
2. Bersifat open source, MySQL didistribusikan secara *open source* (gratis) dibawah lisensi GNU.
3. Bersifat *multiuser*, MySQL dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah.
4. MySQL memiliki kecepatan yang baik dalam menangani query (perintah sql) dengan kata lain, dapat memproses lebih banyak sql persatuan waktu.

Dari segi *security* atau keamanan data, MySQL memiliki beberapa lapisan *security*, seperti level subnet mask, nama host, dan izin akses *user* dengan sistem perizinan yang mendetail, serta *password* yang terenkripsi.

2.28 Pengertian Absensi

Absensi atau kartu jam hadir ialah dokumen yang mencatat jam hadir setiap karyawan di perusahaan. Catatan jam hadir karyawan tersebut dapat berupa daftar hadir biasa, dapat juga pula berbentuk kartu hadir yang diisi dengan mesin pencatat waktu. Pekerjaan mencatat waktu pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi 2(dua) bagian yakni pencatatan waktu hadir (*attendance time keeping*) waktu kerja (*shop time keeping*). Pencatatan jam hadir pada kartu jam hadir yang dilakukan oleh pada setiap pegawai atau pekerja bisa mempengaruhi gaji bersih atau *take home pay* yang akan diterima oleh si pegawai atau pekerja setiap bulannya. Karena jika pegawai atau pekerja lupa ataupun tidak mencatatkan jam hadirnya pada kartu jam hadir akan dapat mempengaruhi komponen-komponen yang ada pada gaji, terutama sekali pada pos tunjangan, Dikarena tunjangan yang diberikan perusahaan pada setiap pegawai atau pekerjatergantung dari beberapa banyak pegawai atau pekerja hadir pada jam kerja. Seperti tunjangan makan dan juga transportasi.

2.29 Pengertian Pegawai

pengertian pegawai adalah “seseorang yang melakukan penghidupannya dengan bekerja dalam kesatuan organisasi, baik kesatuan kerja pemerintah maupun kesatuan kerja swasta”.

pengertian pegawai adalah “orang pribadi yang bekerja pada pemberi kerja, baik sebagai pegawai tetap atau tidak, berdasarkan kesepakatan kerja baik tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu pekerjaan dalam jabatan atau kegiatan tertentu yang ditetapkan oleh pemberi kerja”.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 PERMASALAHAN DAN CARA PEMECAHANNYA

3.1.1 PERMASALAHAN

Selama saya PKL selama 4 Bulan di Bank Prisma Dana saya menemukan permasalahannya di Bank tersebut yaitu proses absensi karyawan masih menggunakan Checkclock dan saya juga melihat banyak sekali kecurangan yang terjadi contohnya ada karyawan terlambat datang tetapi mereka telepon teman mereka untuk mengisi absensi mereka itu merupakan salah satu kecurangan yang terjadi di bank tersebut dan masih banyak lagi kecurangan yang terjadi dan sebenarnya absensi tersebut bagus tetapi jarang di control oleh pihak bank maka absensi tersebut menjadi tidak efisien dan rawan kecurangan.

3.1.2 PEMECAHANNYA

Saya membuat sebuah rancangan absensi karyawan tetapi berbasis web, dalam rancangan tersebut kita bisa melihat sistem yang ada di dalam rancangan ini sangatlah efektif, karena saya membuat satu orang menjadi admin untuk mengkontrol proses absensi karyawan, dan juga karyawan akan mendapatkan user dan password login agar bisa masuk dalam sistem absensi, jadi karyawan hanya datang ke kantor mengisi user dan password di dalam sistem absensi secara otomatis kita sudah melakukan absensi dan juga secara otomatis data tersebut akan tersimpan dalam sistem serta tidak ada lagi kecurangan yang terjadi.

3.2 Rancangan Sistem

Pada perancangan yang saya buat ini dijelaskan mengenai Use Case Diagram dari Admin, Activity Diagram, State Machine Diagram, serta Entity Relationship Diagram Dari penjelasan diagram-diagram tersebut maka akan diketahui bagaimana gambaran atau prosedur kerja dari sistem yang saya buat.

3.3 Metode pembuatan system

Waterfall Model atau Model Air Terjun

Model air terjun ini merupakan model klasik yang bersifat sistematis dalam membuat suatu perangkat lunak dan juga paling sering digunakan.

Pada fase analisis fungsi, kemampuan operasi perangkat lunak yang akan dibuat harus diketahui terlebih dahulu. Kemudian apabila analisis telah selesai dilakukan maka didesainlah perangkat lunak yang akan dibuat. Setelah desain selesai lalu desain tersebut diterjemahkan kedalam kode-kode dengan bahasa pemrograman yang diinginkan, misalnya saja C++. Setelah kode selesai dibuat diadakanlah proses pengetesan terhadap perangkat lunak yang baru dibuat agar diketahui apakah perangkat yang dibuat bisa berjalan dengan benar atau tidak.

3.4 Urutan prosedur sistem informasi absensi karyawan

1. Prosedur Absen Datang

Pegawai datang langsung kepada Admin, kemudian Admin sistem absensi pegawai dan memilih menu input absen datang untuk menandai bahwa pegawai tersebut sudah datang untuk melaksanakan tugas.

2. Prosedur Absen Pulang

Pegawai datang langsung kepada Admin, kemudian Admin sistem absensi pegawai dan memilih menu input absen pulang untuk menandai bahwa pegawai tersebut sudah selesai dalam menjalankan pekerjaannya.

3. Prosedur Izin

Apabila pegawai izin tidak masuk kantor atau pegawai melakukan dinas luar, pegawai wajib memberikan informasi pada Admin baik melalui email dan telp, lalu Admin menerima informasi tersebut dan membuka sistem absensi pegawai dan memilih menu input absen izin untuk memberikan keterangan bahwa pegawai tersebut izin

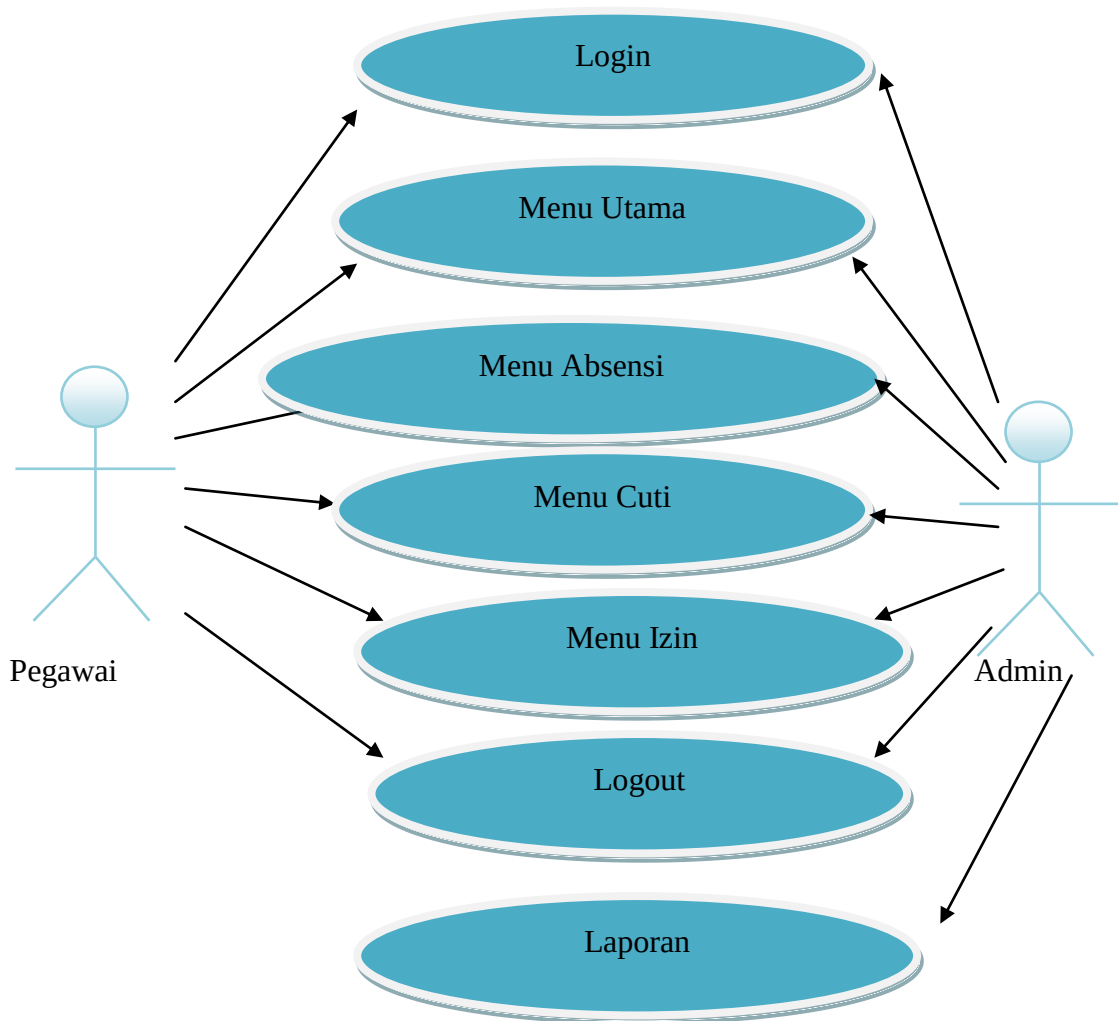
4. Prosedur Cuti

Jika pegawai ingin cuti, maka pegawai wajib mengisi form cuti dan memberikan form cuti kepada Admin untuk bisa di input kemenu cuti pegawai

5. Prosedur Pembuatan Laporan

Admin cukup membuka sistem absensi dan memilih menu laporan absen pegawai untuk melihat laporan absensi. Apabila admin ingin mencetak absensi admin cukup menekan tombol print.

3.5 Use Case Admin

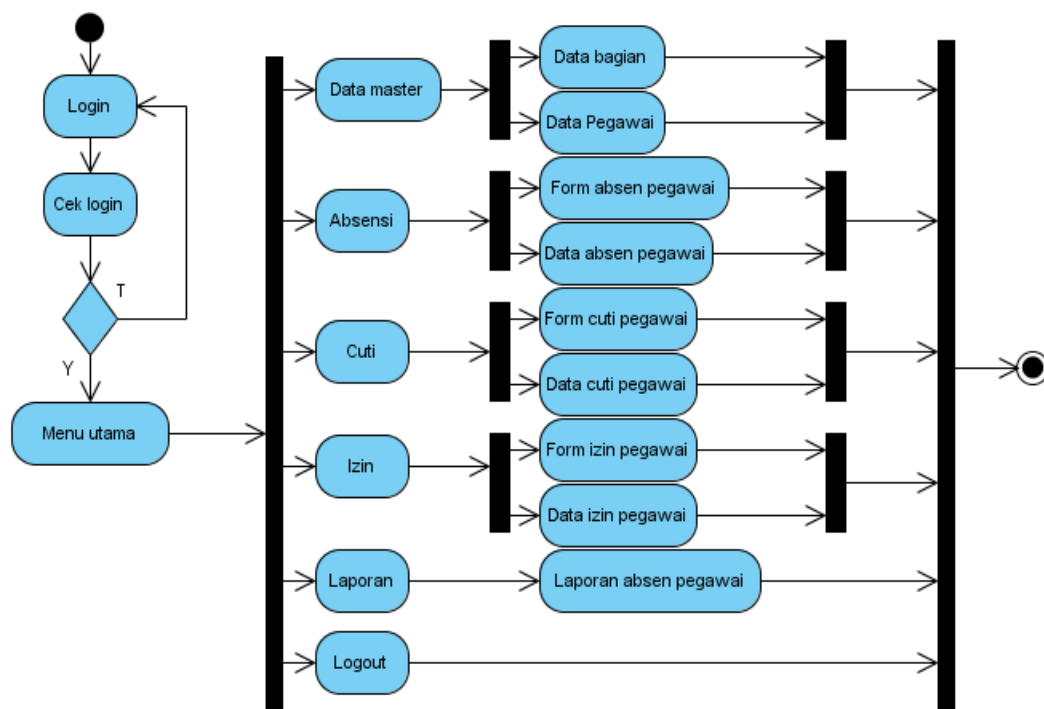


Gambar 3.1 Use Case Admin

Keterangan Use Case Di atas :

- Menggambarkan dimana pegawai memiliki hak untuk mengakses website absensi dari login, Masuk Menu Utama, Menu Absensi, Menu Cuti, Menu Izin, Laporan dan Logout

3.6 Activity Diagram

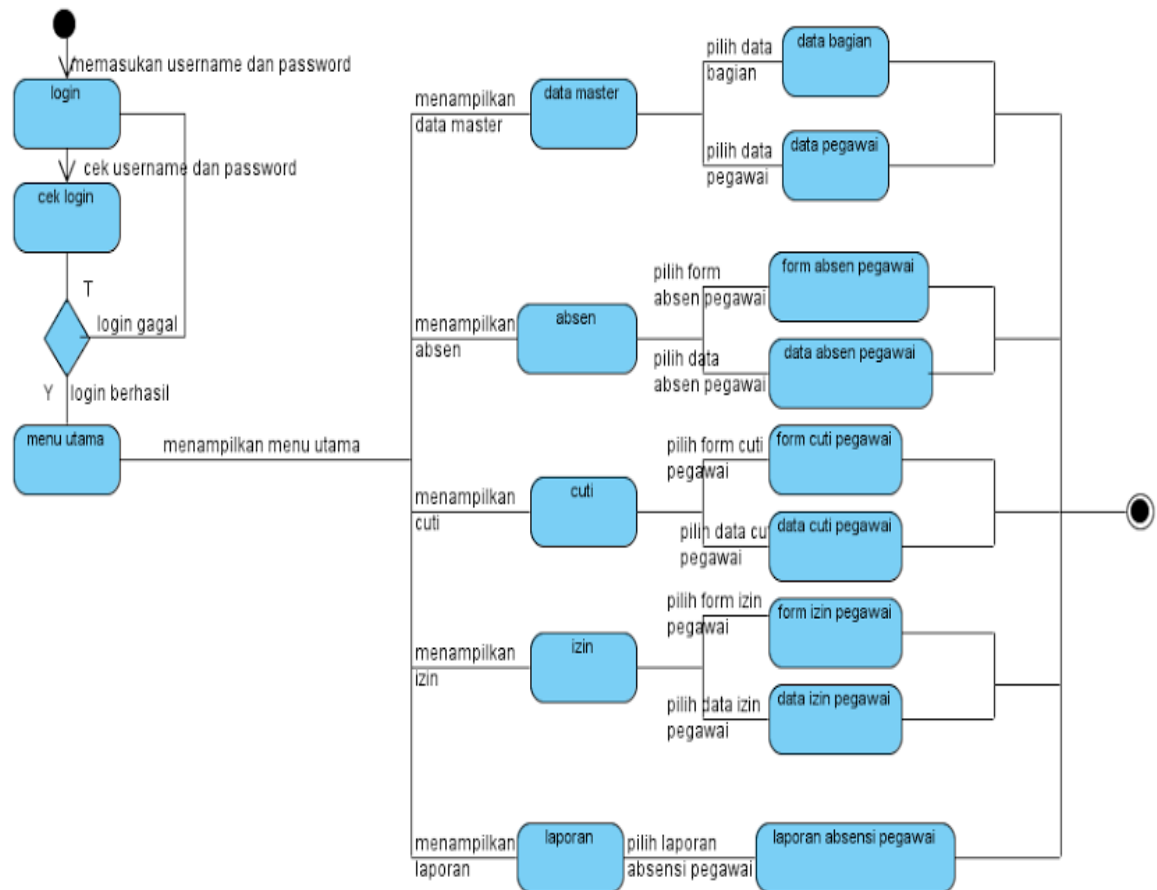


Gambar 3.2 Activity Diagram

Berdasarkan gambar 3.4 activity diagram yang di usalkan terdapat :

- 1 initial Node, objek yang di awali
- 5 Fork node
- 18 action yaitu cek login, menu utama, data master, data master, absen, data bagian, data pegawai, form absen pegawai, data absen pegawai, cuti, form cuti pegawai, data cuti pegawai, izin, form izin pegawai, data izin pegawai, laporan, laporan absen pegawai, logout.
- 5 join node
- 1 Decision Node sebagai pemilihan kondisi
- 1 Final node, objek yang di akhir

3.7 State Machine Diagram

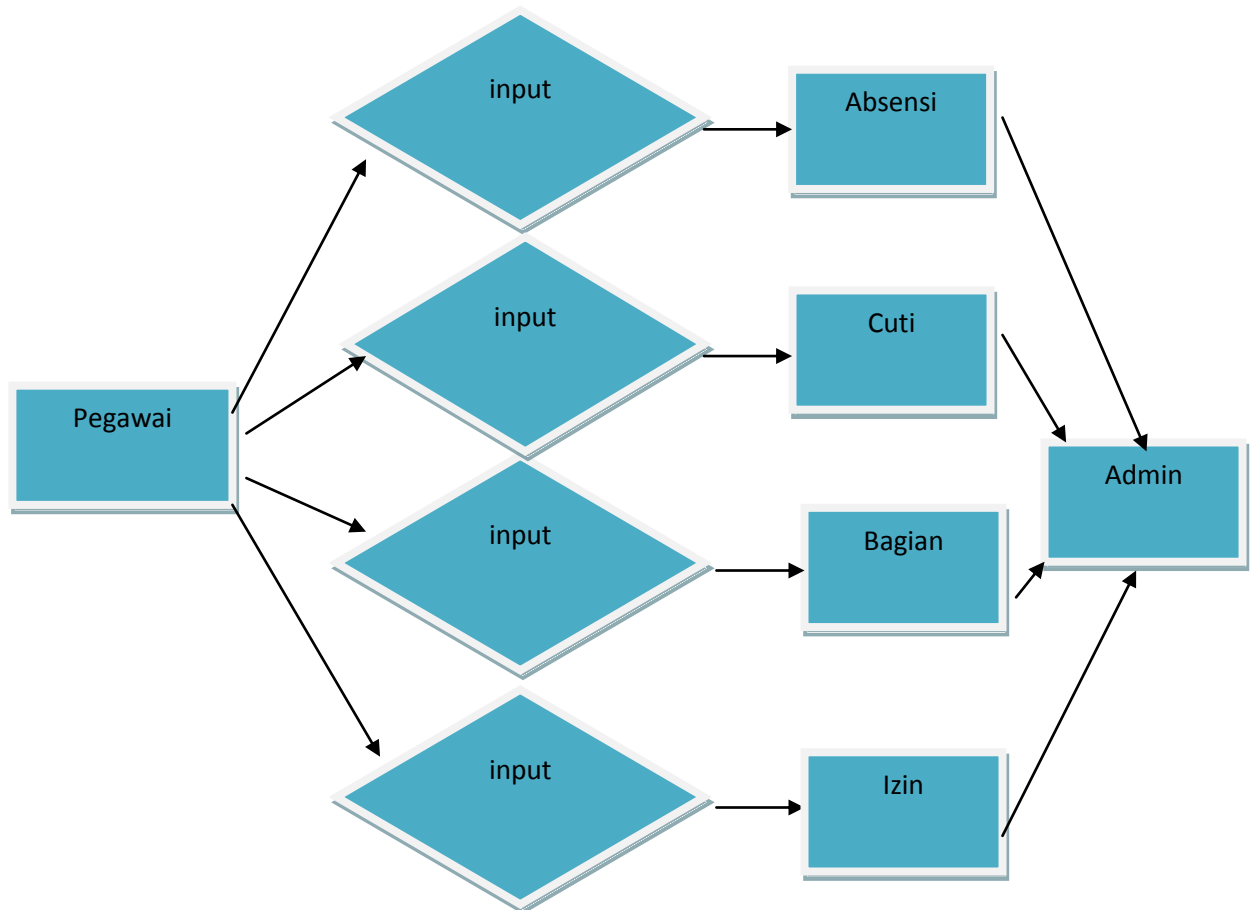


Gambar 3.3 State Machine Diagram

Berdasarkan gambar State Machine Diagram di atas :

- 1 initial pseudo state, sebagai awal objek.
- 17 state, nilai atribut dan nilai link pada suatu waktu tertentu, yang memiliki oleh suatu objek tersebut.
- 1 Decision Node sebagai pemilihan kondisi.
- 1 final state, objek yang terakhir.

3.8 ERD (Entity Relationship Diagram)

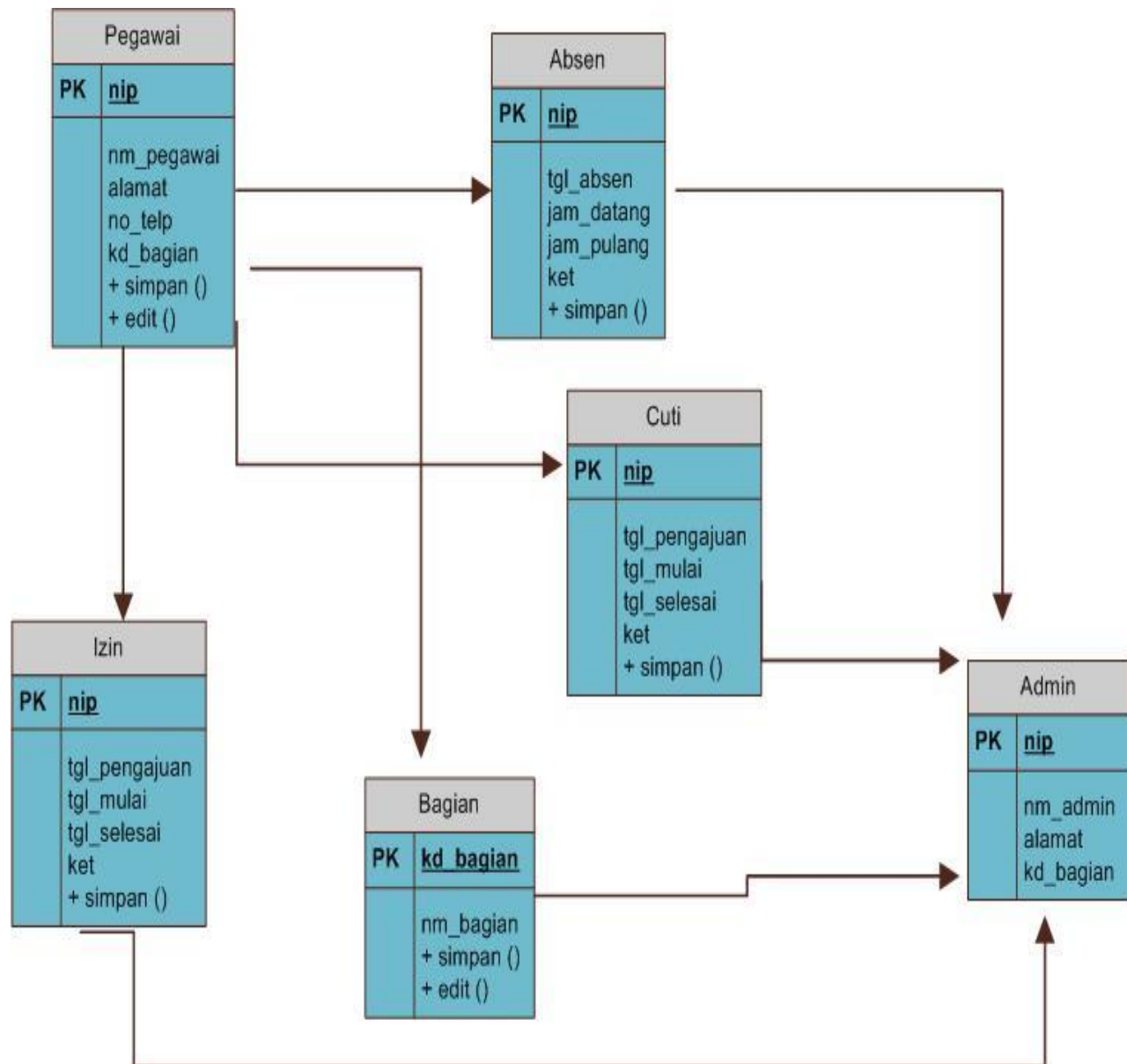


Gambar 3.4 ERD

Keterangan ERD di atas :

- Menggambarkan dimana pegawai menginput absensi, cuti, bagian, izin dalam website setelah itu semua data akan secara otomatis masuk ke admin dan admin akan membuat laporan absensi

3.9 Rancangan Basis Data



Gambar 3.5 Basis Data

3.10 Rancangan Prototype

A. Menu Login

PT Bank Perkreditan Rakyat
Bank Prisma Dana

LOGO

Login Administrator

User

password

Login Cancel

Gambar 3.6 Menu Login

B Menu Bagian

PT Bank Perkreditan Rakyat
Bank Prisma Dana

LOGO

Data Master Absensi Cutu Izin Laporan Logout

Nama Bagian Cari

Kode Bagian	Nama bagian	Edit	Delete
-------------	-------------	------	--------

Tambah Data

Gambar 3.7 Menu Bagian

C. Menu Pegawai

Data Master	Absensi	Cuti	Izin	Laporan	Logout	
Nama Bagian		Cari				
Nip	Nama Pegawai	Alamat	No.Tlp	Bagian	Edit	Delete

Tambah Data

Gambar 3.8 Menu Pegawai

D. Menu Absen

Data Master	Absensi	Cuti	Izin	Laporan	Logout
Nama Bagian		Cari			
Nip	Nama Pegawai	Bagian	Jam Datang	Alpha	

Gambar 3.9 Menu Absen Jam Datang

E Menu Absen Jam Pulang

Data Master	Absensi	Cuti	Izin	Laporan	Logout
Nama Bagian		Cari			
Nip	Nama Pegawai	Bagian	Jam Pulang	Lembur	

Gambar 3.10 Menu Absen Jam Pulang

F. Menu Cuti

Data Master	Absensi	Cuti	Izin	Laporan	Logout
Nama Bagian		Cari			
Nip	Nama Pegawai	Bagian	Cuti		

Gambar 3.11 Menu Cuti

G. Menu Izin

PT Bank Perkreditan Rakyat
Bank Prisma Dana

Data Master	Absensi	Cuti	Izin	Laporan	Logout
Nama Bagian			Cari		
Nip	Nama Pegawai	Bagian	Izin		

Gambar 3.12 Menu Izin

H. Menu Laporan

PT Bank Perkreditan Rakyat
Bank Prisma Dana

Laporan Absensi

Data Master	Absensi	Cuti	Izin	Laporan	Logout
-------------	---------	------	------	---------	--------

Bulan : Januari ▼ Tahun : 2015 ▼

Cetak

Gambar 3.13 Menu Laporan

BAB IV

PENUTUP

Kesimpulan

Laporan yang telah dibangun ini adalah rancangan sistem informasi absensi karyawan Berbasis Web di Bank Prisma Dana yang diharapkan dapat berguna untuk mempermudah karyawan dalam pengisian absensi serta untuk menghindari kecurangan.

Adapun kesimpulan dari laporan akhir ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem pengambilan absensi karyawan berbasis web dapat dikembangkan untuk mempermudah staff dari kantor dalam mengontrol absensi karyawan agar bisa menjadi lebih efektif dan efisien.
2. Sistem pengambilan absensi karyawan berbasis web bisa berguna bagi pihak kantor maupun karyawan supaya tidak ada lagi kecurangan yang terjadi dalam pengambilan absensi.

Saran

Rancangan sistem informasi ini masih banyak kekurangan baik bagi penulis maupun pihak PT. Bank Prisma Dana. Oleh karenanya, maka penulis memberikan peran-peran untuk perbaikan kedepannya yaitu :

1. Diharapkan partisipasi dari pihak PT. Bank Prisma Dana untuk nantinya dapat memelihara dan memperbaharui sistem pengambilan absensi karyawan ini..