

PEMBUATAN APLIKASI PEMANTAUAN PENDING JOB KARYAWAN PADA PT. MEDIAKU MEDIAMU BERBASIS WEB

Muhammad Faishol Fadhlurrohman Pratama. T¹, Ali Nurdin²,
Rendy Refando Brilliance Abdulloh³

^{1,2,3} Program Studi Teknik Informatika
Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspitek No.11, Serpong, Tangerang Selatan

Email m.faismaulana@gmail.com

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang begitu cepat mempunyai dampak Positif terhadap kelancaran dan kemudahan bagi manusia dalam melakukan berbagai kegiatan. Proses perkembangan teknologi akan terus menerus bergerak maju dan semakin cepat dan akurat dalam mengambil suatu keputusan. Pada era globalisasi saat ini kemajuan teknologi yang ada, maka perusahaan mempunyai peran dalam perkembangan teknologi yang sangat cepat dan tepat. Sistem komputerisasi sudah menjadi kebutuhan sehari-hari dan tak dapat dipisahkan untuk menghasilkan informasi. Informasi yang merupakan kebutuhan dasar dalam suatu perusahaan instansi dan tak terkecuali toko. Teknologi komputer saat ini sangat mendukung dalam melakukan proses pengolahan data untuk membuat suatu informasi yang digunakan agar mendapat hasil yang baik dan kinerja yang maksimal. PT. Mediaku Mediamu di Jl.Meruya Selatan No.46 Joglo Kembangan Jakarta Barat membutuhkan sebuah aplikasi untuk memantau pending job yang sering tidak terkontrol. PT. Mediaku Mediamu ini bergerak dalam bidang print, dan penjualan stand atau berbagai macam variasi bentuk tenda. PT.Mediaku Mediamu ini memiliki juga alat sablon untuk pakaian dan lainnya, tentunya menyesuaikan dari kebutuhan customer.

Kata Kunci : *Perancangan, sistem, Informasi, Pengajuan, Izin, Lembur, Cuti, Efektif dan Efisiensi.*

ABSTRACT

The rapid development of technology has a positive impact on performance and convenience for humans in carrying out various activities. The process of technological development will continue to move forward and be faster and more accurate in making decisions. In the current era of globalization, advances in existing technology, the company has a role in the development of technology that is very fast and precise. Computerized systems have become a daily necessity and cannot be separated to produce information. Information is a basic need in an agency company and does not need a shop. Current computer technology is very supportive in processing data to create information that is used in order to get good results and maximum performance. PT. Mediaku Mediamu at Jl. Meruya Selatan No.46 Joglo Kembangan, West Jakarta needs an application to unify pending work that often goes out of control. PT. Mediaku Mediamu is engaged in print, and sales stands or various types of tents. PT.Mediaku Mediamu also has screen printing tools for clothing and others, of course, according to customer needs.

Keywords: *Design, system, Information, Submission, Permit, Overtime, Leave, Effectiveness and Efficiency.*

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Mediaku Mediamu di Jl.Meruya Selatan No.46 Joglo Kembangan Jakarta Barat membutuhkan sebuah aplikasi untuk memantau pending job yang sering tidak terkontrol. PT. Mediaku Mediamu ini bergerak dalam penjualan stand atau berbagai macam variasi bentuk tenda. PT.Mediaku Mediamu ini memiliki juga alat sablon untuk pakaian dan lainnya, tentunya menyesuaikan dari kebutuhan customer.

Dalam melakukan sebuah pekerjaan karyawan PT.Mediaku Mediamu sering mengalami kendala dikarenakan banyak orderan masuk dan tidak adanya sistem yang membantu untuk menyortir pekerjaan yang sudah selesai dan yang belum. Sehingga sering terjadi kesalahan dan kendala apabila masih menggunakan pendataan secara manual dengan buku atau kertas. Antara lain contoh kesalahan dan kendalanya adalah banyaknya coretan, kertasnya ilang, kertasnya basah, kertas sobek, dll. Dengan itu pekerjaan menjadi tidak terkontrol dengan baik. Maka saat ini sangat dibutuhkan sebuah sistem aplikasi yang dapat mengontrol dengan baik semua orderan yang sudah selesai dan yang belum. Sehingga dapat mengurangi tingkat kesalahan yang ada. Sistem aplikasi ini dibuat tentunya agar dapat menyelesaikan masalah yang ada di PT.Mediaku Mediamu.

Sistem database pengontrolan orderan yang baik, akan mendukung dalam sistem aplikasi pending job yang kami buat, yang dibutuhkan oleh pemimpin PT.Mediaku Mediamu. Hal ini akan menghemat waktu dan mempermudah dalam melakukan pendataan antara orderan yang sudah selesai dan yang belum dikerjakan. Sehingga karyawan tidak perlu lagi melakukan pendataan secara manual yang memiliki berbagai kemungkinan kesalahan. Dan juga memberikan kemudahan kepada atasan, untuk mengontrol pekerjaan karyawan dengan cepat secara realtime. Maka dipastikan aplikasi ini akan membantu pekerjaan di PT.Mediaku Mediamu. Perkembangan teknologi di Indonesia sangat pesat dikarenakan hampir semua tempat telah menggunakan pendataan secara digital.

1.2 Identifikasi Masalah

1. PT.Mediaku Mediamu masih melakukan pendataan orderan secara manual ditulis pada kertas atau buku.
2. Banyaknya keluhan karyawan antara lain sering terjadi kertas pendataan rusak, basah, sobek, dll.
3. Banyaknya orderan yang tidak terkontrol dikarenakan pendataan masih menggunakan sistem manual.

1.3 Tujuan Penulisan

1. Merancang sistem aplikasi pending job sebagai media informasi yang dapat diakses melalui siapa saja.
2. Memberikan kemudahan dan kelancaran pada PT.Mediaku Mediamu untuk melakukan pendataan orderan.
3. Informasi stock penjualan dapat dilihat secara realtime.
4. Menghindari terjadinya kehilangan data yang telah lama.
5. Menghindari terjadinya kesalahan informasi saat melakukan penulisan pendataan orderan.

1.4 Batasan Permasalahan

1. Untuk mendapatkan penelitian yang maksimal dan spesifik maka akan kami berikan batasan masalah berupa sistem yang dibuat adalah sebuah Sistem Aplikasi berbasis WEB.
2. Batasan permasalahan kami hanya mengacu dalam ruang lingkup masalah pendataan pending job karyawan PT.Mediaku Mediamu saja.
3. Gambaran batasan yang akan kami buat adalah Aplikasi Pending Job Karyawan pada PT.Mediaku Mediamu .

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang dipakai diantaranya sebagai berikut :

2.1 Metode Pengamatan (observasi)

- a. Melakukan pengamatan langsung pada sistem yang ada pada PT. Mediaku Mediamu agar mendapatkan informasi data yang benar dan fepat yang dibutuhkan untuk melakukan penelietian.
- b. Melakukan identifikasi kebutuhan sistem informasi dengan melakukan pengumpulan informasi dari data-data yang ada di PT. Mediaku Mediamu.

2.2 Metode Wawancara (Interview)

Melakukan tanya jawab kepada Bp. Rudi Karyadi selaku owner PT.Mediaku Mediamu untuk memperoleh informasi mengenai sistem pemdataan yang berjalan pada perusahaan tersebut.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa Sistem berjalan (use case diagram)

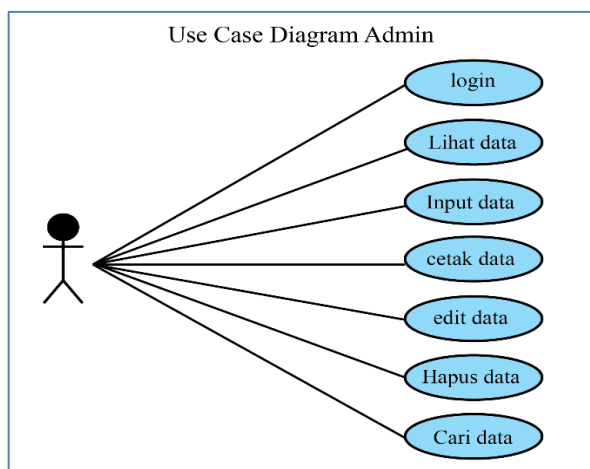
Use Case Diagram mempunyai beberapa simbol pembentuk, diantaranya Aktor (actor), Use case dan Hubungan (link), semuanya dimaksudkan sebagai sistem berjalan untuk komunikasi antara team programmer maupun dengan pengguna lainnya. Berikut penjelasan Simbol Use Case Diagram Sebagai sistem yang dijalankan:

1. Perancangan Sistem (use case, activity, sequence, class diagram) Perancangan sistem ini adalah satu unsur atau tahapan menurut keseluruhan pembangunan sistem, pada perancangan ini masih ada tahapan perancangan UML (Unified Modeling Language) mencakup Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram & Class Diagram).

a. Use Case Diagram

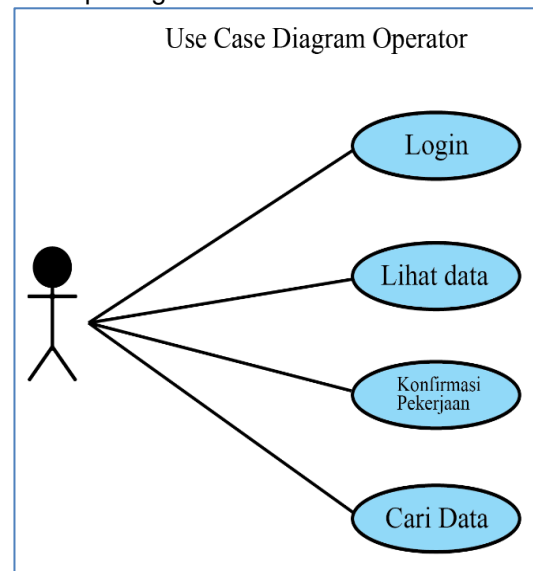
Use Case Diagram adalah konstruksi buat menggambarkan interaksi yg terjadi antara aktor menggunakan kegiatan yg masih ada dalam sistem. Use Case menyebutkan proses apa saja yg terdapat pada sistem & bagaimana hubungannya menggunakan aktor. Terdapat Tiga Use Case Diagram, yaitu Use Case Diagram Admin, Use Case Diagram Publik & Use Case Diagram Operator.

Use Case Diagram Admin mengharuskan user untuk sign-in dan dapat mengakses beberapa menu jika sudah login diantaranya Beranda Inout Data, Lihat Data, Edit Data, Hapus, Cetak Data dan Pencarian Data. Use Case Diagram admin dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. 1 Gambar Use Case Diagram Admin

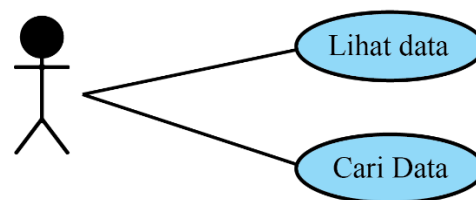
Use Case Diagram Operator mengharuskan user untuk sign-in dan dapat mengakses beberapa menu jika sudah login diantaranya Beranda, Lihat Data Konfirmasi Pekerjaan, dan Pencarian Data. Use Case Diagram Operator dapat dilihat pada gambar berikut :



Gambar 3. 2 Gambar Use Case Diagram Operator

Use Case Diagram Public tidak diharuskan untuk sign-in dan dapat mengakses dan melihat data serta pencarian data. Use Case Diagram Publik bisa dilihat pada gambar dibawaht :

Use Case Diagram Publik

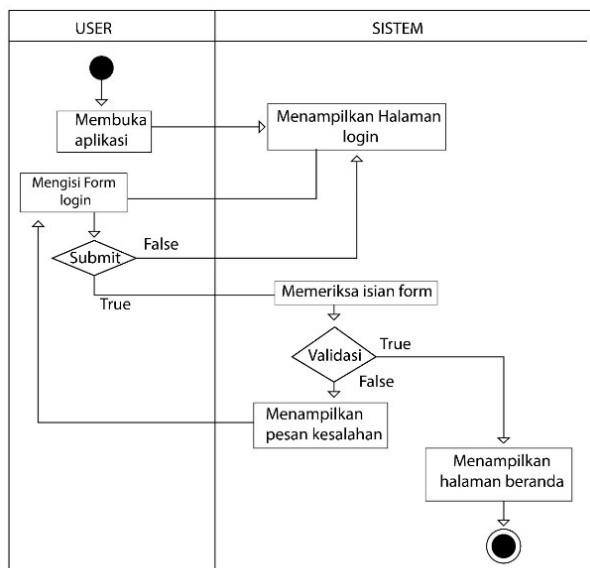


Gambar 3. 3 Gambar Use Case Diagram Publik

b. Activity Diagram

Activity Diagram lebih terfokus dalam proses alur sistem bisa memodelkan contoh usaha menggunakan cara menggambarkan kegiatan sistem pada bentuk aksi-aksi yg mendeskripsikan bagaimana suatu aksi berawal hingga menggunakan aksi itu berakhir. Activity diagram login menyebutkan

kegiatan menurut proses melakukan login dalam sistem. Sistem akan mengecek apakah username & password yg dimasukan, bila sah maka akan menuju ke kegiatan selanjutnya namun memasukan galat akan balik ke sajian login. Activity diagram login admin bisa ditinjau dibawah ini:

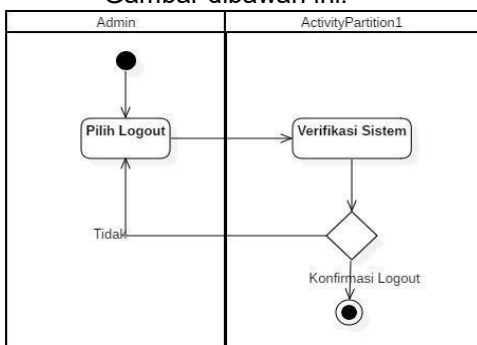


Gambar 3. 4 Gambar Activity Diagram Login

c. Activity Diagram Logout.

Activity diagram admin menjelaskan aktivitas dari. Proses admin melakukan logout pada sistem. Sistem akan menghapus session ketika user melakukan logout. Activity diagram logout dapat dilihat pada sebagai berikut:

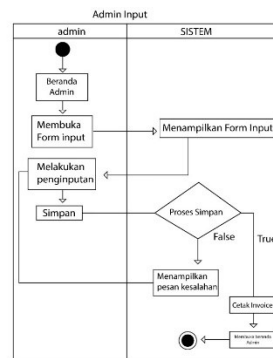
Gambar dibawah ini:



Gambar 3. 5 Gambar Activity Diagram Logout Admin

d. Activity Diagram Input Data.

Activity diagram Input Data menjelaskan aktivitas admin yang hendak menginput data baru. dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. 6 Gambar Activity Diagram Input Data

Perancangan Menu

Berikut ini adalah menu aplikasi pemesanan makanan dan minuman berbasis website.

a. Desain Halaman Login

Halaman login berguna agar user dan admin dapat mengakses ke dashboard pemesanan. Pada halaman login user dan admin harus mengisi username dan password yang sebelumnya telah di daftarkan. Desain login dapat dilihat pada gambar dibawah ini:




Username..

Password..

Login

Gambar 3. 7 Gambar Halaman Login


A. Desain Halaman Beranda Admin Halaman Beanda admin adalah laman utama untuk melihat data yg telah pada inout, & mengintrol pekerjaan mana yang telah selesai & mana yang belu pada kerjakan. Desain beranda bisa ditinjau dalam gambar dibawah ini :



HALAMAN 1 DARI 1

Gambar 3. 8 Gambar Desain Halaman beranda


- b. Desain Halaman Beranda Operator
Halaman Beanda Oprantor merupakan halaman untuk melakukan onfirmasi jika pekerjaan sudah selesai dan mengontrol pekerjaan mana yang sudah selesai dan mana yang belu di kerjakan. Desain beranda dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



HALAMAN 1 DARI 1

Gambar 3. 9 Gambar Desain Halaman Operator

- c. Desain Halaman Beranda Publik
Halaman Beanda Publik merupakan halaman untuk meliat semua data yang di inputkan admin. Desain beranda dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



HALAMAN 1 DARI 1

Gambar 3. 10 Gambar Desain Halaman beranda

4. KESIMPULAN

Selama melakukan kerja praktek di PT.Mediaku Mediamu, Kelompok kami mengambil kesimpulan :

1. PT.Mediaku Mediamu memulai usahanya pada 2010, bergerak dalam bidang print, dan penjualan stand atau berbagai macam variasi bentuk tenda. PT.Mediaku Mediamu ini memiliki juga alat sablon untuk pakaian dan lainnya.
2. PT. Mediaku Mediamu berlokasi di Jl.Meruya Selatan No.46 Joglo Kembangan Jakarta Barat.
3. PT. Mediaku Mediamu didirikan berawal dari kebutuhan konsumen khususnya di daerah Kembangan Jakarta Barat.

Kerja praktek ini membantu Kelompok kami untuk mendapatkan banyak pengalaman dan pengetahuan baru yang sebelumnya belum pernah kelompok kami dapatkan. Kerja Praktek juga membantu kelompok kami untuk mengetahui dunia kerja dan dunia bisnis yang sebenarnya sehingga dapat memberikan kelompok kami persiapan yang lebih matang untuk bekerja kedepannya.

Selain itu, Kerja Praktek juga membantu penulis untuk menjadi pribadi yang lebih matang karena mendidik Kelompok kami menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab, disiplin, dan mandiri. Hal ini disebabkan karena ketika bekerja kita haruslah percaya pada diri sendiri dan berusaha mengerjakan tugas sebaik mungkin. Kerja Praktek juga membuktikan kebenaran dari nasihat Dosen yang kerap kali kelompok kami terima ketika perkuliahan bahwa dunia kerja dan dunia pendidikan sangatlah berbeda. Oleh karena itu Kerja Praktek merupakan salah satu mata kuliah yang sangat berguna bagi Kelompok kami dan mahasiswa lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Rahmat Fauzi1) *, Satrio Wibowo2) Dela Youlina Putri3) 4 Mei 2018. Perancangan Aplikasi Marketplace Jasa Percetakan Berbasis Website. Fountain of Informatics Journal Volume 3, No. 1, Mei 2018 ISSN: 2541-4313 (Print) / 2548-5113
- [2] Rachmawan, L., Sugiarto, S., & Parlika, R. (2021). Pengelolaan Data Pengiriman Ekspedisi Dengan Berbasis Web (Studi Kasus PT. Sukses Sempurna). Prosiding Seminar Nasional Sains Teknologi Dan Inovasi Indonesia (SENASTINDO), 1, 251-260.
- [3] sa, Indra Griha Tofik and Hartawan, George Pri (2017) Perancangan Aplikasi Koperasi Simpan Pinjam Berbasis Web (Studi Kasus Koperasi Mitra Setia). Jurnal Ilmiah Ilmu Ekonomi (Jurnal Akuntansi, Pajak dan Manajemen), 5 (10). pp. 139-151. ISSN 2088-6969
- [4] Muhammad Taufiq Muslih, Bambang Eka Purnama, 2013, "PENGEMBANGAN APLIKASI SMS GATEWAY UNTUK INFORMASI PENDAFTARAN PESERTA DIDIK BARU DI SMAN 1 JEPARA", Indonesian Journal on Networking and Security (IJSN), Volume 2:1.
- [5] R. F. Giant, D. Darjat, and S. Sudjadi, "PERANCANGAN APLIKASI PEMANTAU DAN PENGENDALI PIRANTI ELEKTRONIK PADA RUANGAN BERBASIS WEB," Transmisi: Jurnal Ilmiah Teknik Elektro, vol. 17, no. 2, pp. 70-75, Apr. 2015.
- [6] Nugroho, A., & Rohimi, T. (2020). Perancangan Aplikasi Sistem Pengolahan DataPenduduk Dikelurahan Desa Kaduronyok Kecamatan Cisata, Kabupaten Pandeglang Berbasis Web. Jutis (Jurnal Teknik Informatika), 8(1), 1-15.
- [7] Bayu Trisakti, Fandy Indra Pratama Vol 2, No 1 (2020) > Trisakti Perancangan Aplikasi Penjualan Berbasis Web pada CV. Jawi. ISSN 2556-2855.e-issn 2685-5518
- [8] Mochamad Alfian Rosid, Ribangun Bamban Jakaria. Implementasi Framework Twitter Bootstrap Dalam Perancangan Aplikasi Penerimaan Mahasiswa Baru Berbasis Web. Vol 1, No 3, November-2016. eISSN : 2503-2267 / pISSN : 2503-2259
- [9] Sri Rahayu 1 Muhamad Yusup 2 Sinta Puspita Dewi 3. PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI PESERTA BIMBINGAN BELAJAR BERBASIS WEB DENGAN MENGGUNAKAN FRAMEWORK YII Diterima : 10 Februari 2015/ Disetujui : 18 Maret 2015 ISSN : 1978-8282
- [10] Khaerul Anam1 , Asep Taufik Muharram2 ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI AKADEMIK BERBASIS WEB PADA MI AL-MURSYIDIYYAH AL-'ASYIROTUSSYAFI'IYYAH JURNAL TEKNIK INFORMATIKA VOL 11 NO. 2, OKTOBER 2018 | 207

