

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

APLIKASI ABSENSI DINAS BERBASIS ANDROID DAN WEBSITE DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK KOTA BLITAR

Oleh :

Donny Damara Nanda Putra Arifin (20104410078)

Saiful Rizal (20104410067)

Muhammad Iqbal Raihan (20104410019)



**UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JULI 2023**

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

APLIKASI ABSENSI DINAS BERBASIS ANDROID DAN WEBSITE DI DINAS KOMUNIKASI INFORMATIKA DAN STATISTIK KOTA BLITAR

Oleh :

Donny Damara Nanda Putra Arifin (20104410078)

Saiful Rizal (20104410067)

Muhammad Iqbal Raihan (20104410019)

Blitar, 10 Juli 2023

Disetujui dan disahkan oleh :

Dosen Pembimbing



Wahyu Dwi Puspitasari, M. Pd
NIDN. 0723038903

Pembimbing Lapang



Ardi Friyatna, S.Kom
NIP. 19820915 200901 1 004



Mengetahui,
Ketua Program Studi Teknik Informatika

Saiful Nur Budiman, S.Kom., M.Kom.
NIDN. 0710028805

DAFTAR ISI

Halaman Judul	i
Lembar Pengesahan	ii
Daftar Isi	iii
Daftar Gambar	v
Daftar Tabel	viii

BAB I Pendahuluan

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Manfaat	3

BAB II Landasan Kepustakaan

2.1 Profil Instansi PKL	5
2.1.1 Sejarah Singkat Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar	5
2.1.2 Visi Misi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar	5
2.2 Struktur Organisasi	6
2.3 Tujuan dan Fungsi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar.....	6
2.4 Landasan Teori.....	9
2.4.1 Praktek Kerja Lapangan.....	10
2.4.2 Website	11
2.4.3 Aplikasi	11
2.4.4 Android	12
2.4.5 Framework	12
2.4.6 Codeigniter.....	13
2.4.7 Web Service	13
2.4.8 API	14
2.4.9 PHP	14
2.4.10 MySQL	15
2.4.11 Javascript.....	15
2.4.12 JQuery.....	15
2.4.13 Java	16
2.4.14 Boostrops.....	16
2.4.15 XAMPP.....	16
2.4.16 VSCode.....	17

2.4.17	Android Studio.....	18
2.4.18	Entity Relationship Diagram (ERD).....	18
2.4.19	Data Flow Diagram (DFD)	20
2.4.20	Flow Chart	22
BAB III Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan		
3.1	Waktu dan Tempat PKL	24
3.2	Kegiatan Harian PKL.....	24
3.2.1	Kegiatan Harian PKL Donny Damara Nanda Putra Arifin.....	24
3.2.2	Kegiatan Harian PKL Saiful Rizal.....	25
3.2.3	Kegiatan Harian PKL Muhammad Iqbal Raihan	27
3.3	Uraian Kegiatan PKL di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar.....	29
BAB IV Hasil PKL		
4.1	Desain Perancangan	31
4.1.1	Desain Perancangan Android.....	31
4.1.2	Desain Perancangan Website	34
4.2	Entity Relationship Diagram (ERD).....	37
4.3	Use Case Diagram atau Data Flow Diagram (DFD).....	38
4.4	Flow Chart	38
4.4.1	Flow Chart Android	38
4.4.2	Flow Chart Website	39
4.5	Proses dan Hasil Perancangan Aplikasi Absensi	41
4.5.1	Hasil Android.....	41
4.5.2	Hasil Website (Admin Utama).....	45
4.5.3	Hasil Website (Admin Dinas).....	50
4.5.4	Hasil Website (Pegawai).....	59
4.6	Review Pengguna dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar	63
BAB V Penutup		
5.1	Kesimpulan	64
5.2	Saran	64
Daftar Rujukan.....		65
Lampiran		68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Komunikasi Informasi Dan Statistik Kota Blitar	6
Gambar 4.1 Desain Layout Login Android	31
Gambar 4.2 Desain Layout Halaman Utama Android.....	31
Gambar 4.3 Desain Layout Absensi Datang Android	32
Gambar 4.4 Desain Layout Absensi Pulang Android.....	32
Gambar 4.5 Desain Layout Absensi Lainnya Android.....	33
Gambar 4.6 Desain Layout List Absen Android	33
Gambar 4.7 Desain Layout Login Website.....	34
Gambar 4.8 Desain Layout Dashboard Admin Utama dan Dinas	34
Gambar 4.9 Desain Layout Dashboard User	34
Gambar 4.10 Desain Layout Data Absen	35
Gambar 4.11 Desain Layout List Absen.....	35
Gambar 4.12 Desain Layout Laporan.....	35
Gambar 4.13 Desain Layout Data Users.....	36
Gambar 4.14 Desain Layout Data Pegawai	36
Gambar 4.15 Desain Layout Tambah Data Admin	36
Gambar 4.16 Desain Layout Tambah Data Pegawai(User).....	37
Gambar 4.17 <i>Entity Relationship Diagram</i>	37
Gambar 4.18 <i>Data Flow Diagram</i>	38
Gambar 4.19 <i>Flow Chart</i> Android.....	38
Gambar 4.20 <i>Flow Chart</i> Website(Pegawai).....	39
Gambar 4.21 <i>Flow Chart</i> Website(Admin Utama dan Dinas)	40
Gambar 4.22 Tampilan Login Android	41

Gambar 4.23 Tampilan Halaman Utama Android	41
Gambar 4.24 Tampilan Absen Datang Android	42
Gambar 4.25 Tampilan Absen Pulang Android.....	43
Gambar 4.26 Tampilan Absen Lainnya Android	43
Gambar 4.27 Tampilan List Data Android	44
Gambar 4.28 Tampilan Login Website.....	45
Gambar 4.29 Tampilan Dashboard Website	45
Gambar 4.30 Tampilan Data Absen Website	46
Gambar 4.31 Tampilan Detail Data Absen Website.....	46
Gambar 4.32 Tampilan Laporan Website	47
Gambar 4.33 Tampilan Data Users Website.....	47
Gambar 4.34 Tampilan Data Pegawai Website	48
Gambar 4.35 Tampilan Detail Data Pegawai Website	48
Gambar 4.36 Tampilan User Profil Website.....	49
Gambar 4.37 Tampilan User Ubah Password Website.....	49
Gambar 4.38 Tampilan User Logout Website	50
Gambar 4.39 Tampilan Login Website.....	50
Gambar 4.40 Tampilan Tampilan Dashboard Website.....	51
Gambar 4.41 Tampilan Data Absen Website	51
Gambar 4.42 Tampilan Update Data Absen Website	52
Gambar 4.43 Tampilan Detail Data Absen Website.....	52
Gambar 4.44 Tampilan Hapus Data Absen Website	53
Gambar 4.45 Tampilan Laporan Website	53
Gambar 4.46 Tampilan Data Users Website.....	54
Gambar 4.47 Tampilan Reset Password Data Users Website	54

Gambar 4.48 Tampilan Hapus Data Users Website	55
Gambar 4.49 Tampilan Data Pegawai Website	56
Gambar 4.50 Tampilan Update Data Pegawai Website.....	56
Gambar 4.51 Tampilan Detail Data Pegawai Website	57
Gambar 4.52 Tampilan Hapus Data Pegawai Website	57
Gambar 4.53 Tampilan Tampilan User Profil Website	58
Gambar 4.54 Tampilan User Ubah Password Website.....	58
Gambar 4.55 Tampilan User Logout Website	59
Gambar 4.56 Tampilan Login Website.....	59
Gambar 4.57 Tampilan Dashboard Website	60
Gambar 4.58 Tampilan List Absen Website.....	60
Gambar 4.59 Tampilan Detail List Absen Website	61
Gambar 4.60 Tampilan User Profil Website.....	61
Gambar 4.61 Tampilan User Ubah Password Website.....	62
Gambar 4.62 Tampilan User Logout Website	62

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Simbol Entity Relationship Diagram (ERD)	19
Tabel 2.2 Simbol Data Flow Diagram (DFD)	20
Tabel 2.3 Simbol Flow Chart.....	22
Tabel 3.1 Table Kegiatan Harian PKL Donny Damara Nanda Putra Arifin	24
Tabel 3.2 Table Kegiatan Harian PKL Saiful Rizal	25
Tabel 3.3 Table Kegiatan Harian PKL Muhammad Iqbal Raihan.....	27

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Universitas Islam Balitar (Unisba) merupakan Perguruan Tinggi Swasta yang bertempat di Kota Blitar yang mencetak calon entrepreneur yang handal dan profesional. Universitas Islam Balitar memiliki 9 Fakultas dengan 21 Program Studi, salah satunya Fakultas Teknologi Informasi (FTI). FTI Terdiri atas dua Program Studi, yaitu program studi Teknik Informatika dan Sistem Komputer. Pada Program Studi Teknik Informatika capaian akhir yang diharapkan adalah mampu menguasai ilmu dan pengetahuan yang berlandaskan pada kemampuan menganalisa, menerapkan, menilai dan menciptakan perangkat lunak (software). Dalam mencapai tujuan tersebut Universitas Islam Balitar menyelenggarakan kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) untuk melatih mahasiswa terjun langsung di dunia kerja.

Salah satu tujuan PKL ini adalah untuk mempersiapkan mahasiswa menghadapi tantangan dunia kerja serta melatih skill mahasiswa di dunia kerja sesungguhnya. Dalam Melaksanakan PKL mahasiswa diharuskan menerapkan teori-teori yang telah didapatkan selama mata kuliah teori saat di kampus untuk diterapkan di tempat PKL. Tujuannya adalah agar mahasiswa mampu beradaptasi dengan kenyataan dalam dunia kerja. PKL merupakan kegiatan akademik yang memiliki bobot 3 (tiga) SKS.

Kegiatan PKL dilaksanakan selama - hari yaitu mulai tanggal 13 Februari 2023 sampai - Maret 2023. PKL ini dilaksanakan di Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Blitar yang berlokasi di Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kepanjenkidul, Kota Blitar. Lokasi PKL ini dipilih karena pada bagian Aptika membutuhkan tenaga terampil yang menguasai bidang IT. Dalam hal ini praktikan akan mampu untuk menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan sekaligus dapat memperoleh pengalaman dan ilmu baru.

Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfo) Kota Blitar merupakan salah satu instansi pemerintah yang bertugas dalam mengelola dan menyediakan informasi serta teknologi komunikasi bagi masyarakat Kota Blitar. Dalam menjalankan tugasnya, dinas ini memiliki beberapa program kerja seperti pengelolaan website,

pengembangan teknologi informasi dan komunikasi, pengolahan data statistik, serta pengawasan terhadap media sosial dan konten yang beredar di masyarakat.

Pada saat ini Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfo) Kota Blitar masih menggunakan absensi secara fingerprint dan belum menggunakan aplikasi absensi secara mobile. Absensi dapat dikatakan sebagai suatu pendataan kehadiran yang merupakan bagian dari aktifitas pelaporan yang ada dalam sebuah institusi. Absensi disusun dan diatur sehingga mudah untuk dicari dan dipergunakan ketika diperlukan oleh pihak yang berkepentingan (Nilfaidah, Sa'ban, & Lamada, 2021).

Dengan adanya permasalahan itu, maka kami memberikan solusi dengan cara membuat sebuah aplikasi absensi, dengan demikian pegawai Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfo) Kota Blitar dapat melakukan absensi melalui perangkat ponselnya masing-masing. Dari permasalahan tersebut penulis berinisiatif untuk membuat sebuah aplikasi absensi agar mempermudah proses absensi yang dilakukan oleh pegawai Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik (Diskominfo) Kota Blitar. Maka dari itu diperlukan penerapan dan penggunaan teknologi informasi melalui “Sistem Aplikasi Absensi Karyawan Dinas Berbasis Android Dan Website”.

Dengan adanya “Sistem Aplikasi Absensi Karyawan Dinas Berbasis Android Dan Website” ini diharapkan dapat mempermudah proses absensi pegawai di Dinas Komunikasi, Informatika, dan Statistik Kota Blitar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, perumusan masalah yang didapat adalah :

- a. Bagaimana merancang sebuah aplikasi Absensi Pegawai pada Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar.
- b. Bagaimana membangun sebuah aplikasi Absensi Pegawai pada Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar.

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan laporan ini, perlunya ditentukan batasan masalah agar laporan ini dapat terfokus dan tidak melebar terlalu luas. Batasan masalah tersebut antara lain:

- a. Merancang bangun website sebagai web utama menggunakan *framework* CodeIgniter 4.

- b. Merancang bangun aplikasi android sebagai media absen menggunakan bahasa Java.
- c. Website dan aplikasi ini hanya dibuat untuk media absensi pegawai Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar.
- d. Aspek keamanan tidak diperhatikan pada aplikasi android.

1.4 Manfaat

Adapun manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Bagi Peserta PKL

- a. Dapat menjadi sebuah pengalaman dari kerja praktik yang telah dilakukan di dinas komunikasi informatika dan statistik kota blitar.
- b. Memiliki kesempatan untuk mengaplikasikan teori dan ilmu yang telah diperoleh di perkuliahan.
- c. Memberikan pengalaman dan bekal dalam dunia kerja untuk menyesuaikan diri dalam menghadapi dunia kerja.
- d. Melatih mahasiswa dalam merancang website menggunakan framework Codeigniter 4.
- e. Melatih mahasiswa dalam merancang aplikasi android menggunakan aplikasi android studio.

2. Manfaat Bagi Tempat PKL

- a. Mendapatkan solusi berupa aplikasi absensi dari mahasiswa magang.
- b. Adanya hubungan baik antara universitas dengan tempat PKL sehingga perusahaan tersebut dikenal oleh kalangan akademis.
- c. Bagi pihak perusahaan, bisa menjadi bukti bahwa telah ikut andil dalam pembangunan di bidang Pendidikan.

3. Manfaat Bagi Universitas Islam Balitar

- a. Terjalannya Kerjasama antara universitas dengan tempat mahasiswa magang.
- b. Mempromosikan universitas pada industri dunia kerja.

4. Manfaat Bagi Pembaca

- a. Bertambahnya wawasan atau pengetahuan terkait perancangan website menggunakan framework Codeigniter 4.
- b. Bertambahnya wawasan atau pengetahuan terkait perancangan aplikasi android menggunakan aplikasi android studio.

- c. Sebagai referensi dalam pembuatan website dan aplikasi absensi pegawai dinas

BAB II

LANDASAN KEPUSTAKAAN

2.1 Profil Instansi PKL

2.1.1 Sejarah Singkat Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kota Blitar didirikan pada tahun 2003 dengan nama Dinas Komunikasi dan Informatika Kota Blitar. Kemudian pada tahun 2012, dinas ini berganti nama menjadi Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kota Blitar, sesuai dengan perubahan regulasi pemerintah terkait pembentukan dinas statistik di setiap daerah.

Sejak berdiri, Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kota Blitar telah aktif dalam pengembangan teknologi informasi dan komunikasi di daerah ini, baik dalam penggunaan maupun pengembangan infrastruktur dan layanan. Salah satu prestasi yang telah diraih adalah penghargaan sebagai kota terbaik dalam pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di Indonesia pada tahun 2011.

Dinas ini juga aktif dalam pengumpulan data dan statistik yang berkaitan dengan kondisi sosial dan ekonomi di Kota Blitar. Data ini digunakan untuk pengambilan keputusan dan perencanaan pembangunan di daerah ini.

Saat ini, Dinas Komunikasi Informatika dan Statistik Kota Blitar terus mengembangkan layanan dan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi, serta meningkatkan kualitas data dan informasi yang tersedia untuk kepentingan pembangunan dan pengambilan keputusan di daerah ini.

2.1.2 Visi Misi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

a. Visi

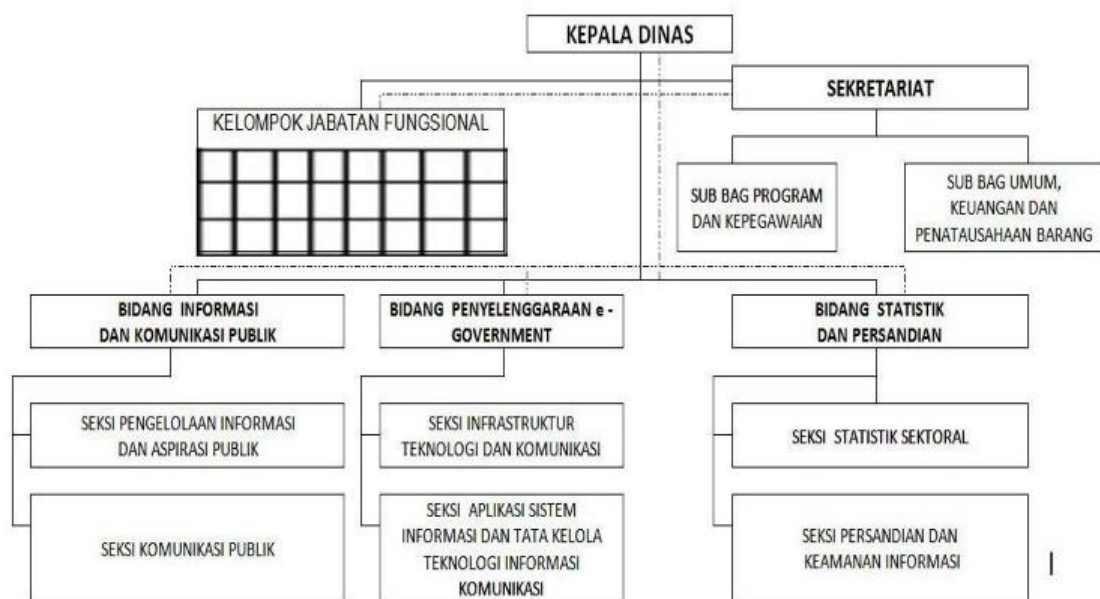
"Terwujudnya pemerintahan yang berbasis teknologi informasi dan terintegrasi, yang mampu memberikan pelayanan prima kepada masyarakat Kota Blitar."

b. Misi

1. Meningkatkan kualitas layanan publik melalui pemanfaatan teknologi informasi yang efektif dan efisien
2. Meningkatkan akses dan penggunaan teknologi informasi dan komunikasi di kalangan masyarakat Kota Blitar.

3. Mengembangkan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi yang handal dan terkini untuk mendukung kegiatan pemerintahan dan masyarakat.
4. Meningkatkan kualitas data dan informasi yang tersedia untuk kepentingan pembangunan dan pengambilan keputusan.
5. Meningkatkan kapasitas sumber daya manusia di bidang teknologi informasi dan statistik melalui pendidikan, pelatihan, dan pengembangan kompetensi.

2.2 Struktur Organisasi



Gambar 2.1 Struktur Organisasi Dinas Komunikasi Informasi Dan Statistik Kota Blitar

Gambar 2.1 merupakan struktur organisasi di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar, mulai dari kepala dinas hingga seksi setiap bidang.

2.3 Tujuan dan Fungsi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

1. Tujuan dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik mempunyai tugas membantu walikota melaksanakan urusan pemerintahan di bidang Komunikasi dan Informatika, bidang Statistik dan bidang persandian yang menjadi kewenangan daerah serta tugas pembantuan.

2. Fungsi dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

Untuk menjalankan tugas sebagaimana dimaksud dalam pasal 3, Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik melaksanakan fungsi :

- a. perumusan kebijakan di bidang Komunikasi dan Informatika, bidang Statistik dan bidang persandian;
- b. pelaksanaan kebijakan di bidang Komunikasi dan Informatika, bidang Statistik dan bidang persandian;
- c. pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang Komunikasi dan Informatika, bidang Statistik dan bidang persandian;
- d. pelaksanaan administrasi dinas di bidang Komunikasi dan Informatika, bidang Statistik dan bidang persandian;
- e. pelaksanaan pengendalian, pengawasan, dan pembinaan di bidang administrasi kepegawaian, kearsipan, ketetatalaksanaan, ketatausahaan, pengelolaan anggaran, perlengkapan, kehumasan;
- f. pengelolaan opini dan aspirasi publik di lingkup pemerintah daerah;
- g. pengelolaan informasi untuk mendukung kebijakan nasional dan pemerintah daerah;
- h. pelayanan informasi publik, penyediaan konten lintas sektoral dan pengelolaan media komunikasi publik;
- i. layanan hubungan media;
- j. penguatan kapasitas sumber daya komunikasi publik dan penyediaan akses informasi;
- k. layanan infrastruktur dasar data center, disaster recovery center & TIK Pemerintah Kota Blitar;
- l. layanan pengembangan intranet dan penggunaan akses internet;
- m. layanan pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik dan spesifik dan suplemen yang terintegrasi;
- n. layanan manajemen data dan informasi e-Government;
- o. integrasi layanan publik dan pemerintahan;
- p. layanan keamanan informasi e-Government;
- q. layanan sistem komunikasi intra pemerintah daerah ;
- r. layanan nama domain dan sub domain bagi lembaga, pelayanan publik dan kegiatan Provinsi;
- s. pengembangan sumber daya TIK pemerintah daerah dan masyarakat;

- t. penyelenggaraan Government Chief Information Officer (GCIO) pemerintah kabupaten/kota;
 - u. penyelenggaraan ekosistem TIK Smart City lingkup kota;
 - v. pelaksanaan pengembangan kemampuan organisasi meliputi pembinaan personil, administrasi umum, ketatalaksanaan dan sarana prasarana kerja;
 - w. pelaksanaan peningkatan pendapatan asli daerah (PAD);
 - x. penyelenggaraan keamanan, kebersihan, dan kenyamanan bekerja di lingkungan kantor;
 - y. penyusunan dan pelaksanaan Standar Pelayanan Publik (SPP) dan Standar Operasional Prosedur (SOP);
 - z. pelaksanaan Sistem Pengendalian Intern Pemerintah (SPIP);
 - aa. pelaksanaan pengukuran Indeks Kepuasan Masyarakat (IKM) dan/atau pelaksanaan pengumpulan pendapat pelanggan secara periodik yang bertujuan untuk memperbaiki kualitas pelayanan;
 - bb. pengelolaan pengaduan masyarakat;
 - cc. penyampaian data hasil pembangunan dan informasi lainnya terkait layanan Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik secara berkala melalui sub domain website Pemerintah Daerah;
 - dd. pelaksanaan evaluasi dan laporan pelaksanaan tugas dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik; dan
 - ee. pelaksanaan fungsi lain yang diberikan oleh wali kota terkait dengan tugas dan fungsinya.
3. Tujuan Seksi Aplikasi Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar
- Kepala Seksi Pengembangan Aplikasi dan Tata Kelola E-Government, mempunyai tugas menyiapkan bahan perumusan dan pelaksanaan kebijakan terkait fungsi Layanan manajemen data dan informasi e-Government, layanan pengembangan dan pengelolaan aplikasi generik, spesifik & suplemen yang terintegrasi, integrasi layanan publik dan pemerintahan, penyelenggaraan ekosistem TIK Smart City di Kota/Kabupaten.
4. Fungsi Seksi Aplikasi Sistem Informasi dan Tata Kelola Teknologi Informasi dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar
- a. menyelenggarakan penetapan standar format data dan informasi;
 - b. menyelenggarakan layanan recovery data dan informasi;

- c. menyelenggarakan layanan pengelolaan data elektronik pemerintahan dan non pemerintahan;
- d. menyelenggarakan layanan peningkatan kapasitas Sumber Daya Manusia dalam pemanfaatan Sistem Informasi Pemerintahan dan Sistem Informasi Publik;
- e. menyelenggarakan layanan pengembangan aplikasi pemerintahan dan pelayanan publik yang terintegrasi, Layanan pemeliharaan aplikasi pemerintahan dan publik;
- f. menyelenggarakan layanan interoperabilitas;
- g. menyelenggarakan layanan interkoneksi layanan publik dan pemerintahan Layanan Pusat Application Programm Interface (API) daerah;
- h. menyelenggarakan layanan pengembangan Business Process Reengineering pelayanan di lingkungan pemerintahan dan non pemerintah (Stakeholder Smart City);
- i. menyelenggarakan layanan Sistem Informasi Smart City;
- j. menyelenggarakan layanan interaktif Pemerintah dan Masyarakat;
- k. menyelenggarakan layanan penyediaan sarana dan sarana pengendalian Smart City;
- l. menyelenggarakan layanan pengembangan aplikasi pemerintahan dan pelayanan publik yang terintegrasi;
- m. menyelenggarakan layanan pemeliharaan aplikasi pemerintahan dan publik;
- n. memfasilitasi Layanan Pengadaan Secara Elektronik (LPSE);
- o. melaksanakan pemberian ijin/rekomendasi urusan informatika sesuai kewenangan daerah;
- p. melakukan evaluasi dan pelaporan pelaksanaan rencana kerja seksi;
- q. melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala Bidang sesuai bidang tugasnya

2.4 Landasan Teori

Untuk mendukung pembuatan laporan ini, maka perlu menerangkan teori-teori yang berkaitan dengan permasalahan dan ruang lingkup pembahasan sebagai landasan dalam pembuatan laporan ini. Adapun teori-teori yang mendukung dalam penyusunan laporan ini diantaranya :

2.4.1 Praktek Kerja Lapangan

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan sebuah kegiatan yang dilakukan seorang mahasiswa masuk ke dalam dunia kerja nyata yang sesungguhnya untuk mendapatkan pengalaman, yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan dan etika pekerjaan, serta untuk mendapatkan kesempatan dalam menerapkan ilmu pengetahuan dan keterampilan yang ada kaitannya dengan kurikulum pendidikan. Mahasiswa yang telah melaksanakan PKL ini akan memiliki pengetahuan, keterampilan, skill, dan pengalaman di dunia kerja serta menjadi bekal untuk menciptakan lapangan kerja atau mencari kerja nantinya.

Praktik Kerja Lapangan (PKL) merupakan suatu bentuk penyelenggaraan dari Universitas Darma Persada yang memadukan secara sistematis dan sinkron antara program pendidikan universitas dan program pengusaha yang diperoleh melalui kegiatan bekerja langsung di dunia kerja untuk mencapai suatu tingkat keahlian profesional di mana keahlian profesional tersebut hanya dapat dibentuk melalui tiga unsur utama yaitu ilmu pengetahuan, teknik dan kiat. Ilmu pengetahuan dan teknik dapat dipelajari dan dikuasai kapan dan di manapun kita berada, sedangkan kiat tidak dapat diajarkan tetapi dapat dikuasai melalui proses mengerjakan langsung pekerjaan pada bidang profesi itu sendiri. Praktik Kerja Lapangan dilaksanakan untuk memenuhi kebutuhan tenaga kerja yang profesional di bidangnya

Melalui Praktik Kerja Lapangan (PKL) dapat menciptakan tenaga kerja yang profesional tersebut. Berdasarkan Oemar Hamalik (2005 : 91), berpendapat bahwa Praktik Kerja Lapangan merupakan suatu program latihan yang diselenggarakan di lapangan atau di luar kelas, dalam rangkaian kegiatan pembelajaran sebagai bagian integral program keahlian. Para mahasiswa dapat memadukan antara teori proses yang telah diperolehnya dikelas dengan pengalaman praktis. Menurut pendapat ahli yang lain, yaitu Catur (2013 : 13), Praktik Kerja Lapangan adalah suatu bentuk kegiatan di mana mahasiswa bekerja secara langsung di dunia kerja yang dituju, dengan tujuan membekali siswa dengan sikap dan keterampilan berdasarkan bagaimana mereka belajar secara langsung di DU/DI. Berdasarkan pendapat para ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa Praktik Kerja Lapangan adalah kegiatan yang dilakukan di lapangan yang bertujuan memberikan pelatihan untuk para mahasiswa, membentuk karakter yang lebih cekatan dalam bekerja dan dapat membentuk pola pikir yang lebih luas bagi para mahasiswa.

2.4.2 Website

World Wide Web secara luas lebih dikenal dengan istilah web (website). Web adalah sistem pengakses informasi dalam internet (Kadir, 2014). Web disusun dari halaman – halaman yang menggunakan teknologi web dan saling berkaitan satu sama lain. Sedangkan pengertian lain menyebutkan bahwa website adalah rangkaian atau sejumlah halaman web di internet yang memiliki topik saling berkaitan untuk mempresentasikan suatu informasi (Ginanjar, 2014). Web dan internet merupakan dua hal yang berbeda. Internet lebih merupakan perangkat keras dan web merupakan perangkat lunak. Protokol yang digunakan internet dan web berbeda, internet menggunakan TCP/IP sebagai protocol sedangkan web menggunakan HTTP (Hyper Text Transfer Protocol) (Suharto, 2012).

Website online harus memiliki domain. Sebuah alamat web adalah dengan menggunakan “Domain Name System” yang merupakan metode yang dipakai untuk mengorganisir seluruh nama – nama komputer yang ada di internet. Contoh domain adalah .com (komersil atau bisnis), .gov (pemerintahan), .mil (militer), .net (intitusi yang berbeda), dan .ac (institusi pendidikan). Untuk top domain .id (Negara Indonesia), .ca (Negara Canada), .us (Negara Amerika) dan sebagainya yang berarti kepemilikan web negara (Lukman, 2015)

2.4.3 Aplikasi

Menurut Jogiyanto (2005:12), aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi (instruction) atau pernyataan (statement) yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi output.

Menurut Noviansyah (2008), aplikasi adalah penggunaan atau penerapan suatu konsep yang menjadi suatu pokok pembahasan. Aplikasi dapat diartikan juga sebagai program komputer yang dibuat untuk menolong manusia dalam melaksanakan tugas tertentu. Aplikasi software yang dirancang untuk suatu tugas khusus dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:

- a. Aplikasi software spesialis, program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk menjalankan tugas tertentu.
- b. Aplikasi software paket, suatu program dengan dokumentasi tergabung yang dirancang untuk jenis masalah tertentu.

Menurut Herlambang (2008:121), data adalah fakta-fakta atau kejadian-kejadian yang dapat berupa angka – angka atau kode – kode tertentu. Data belum mempunyai arti bagi penggunanya, sehingga harus diolah sedemikian rupa hingga menjadi suatu informasi. Secara ringkas, informasi adalah data yang telah diolah dan mempunyai arti bagi penggunanya. Menurut Adisaputra, dkk (2018:133), aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk melayani kebutuhan akan beberapa aktivitas dan mengolah data menjadi suatu informasi yang berguna bagi masyarakat dan dapat diakses kapan saja dan dimana saja.

2.4.4 Android

Aplikasi dalam sistem android secara umum adalah sebuah bagian perancangan mengenai operasi yang berhubungan dengan perangkat mobile berbasis linux yang mana dalam aplikasi android mencakup sistem operasi, aplikasi, dan middleware. Ketiga unsur ini sangat erat kaitannya dengan penggunaan dalam smartphone.

Menurut Hallo dan Mahima (2012). Aplikasi Android menggunakan bahasa java, hal ini dapat mengontrol perangkat mobile melalui goole-enabled java. Ini adalah platform penting untuk mengembangkan aplikasi mobile menggunakan software stack yang disediakan di google Android SDK. Mobile Android OS disini menyediakan lingkungan yang fleksibel untuk pengembang aplikasi android yaitu bisa menggunakan Android java namun juga dapat menggunakan normal Java IDEs.

Menurut Murtiwiayati dan Glenn Lauren (2013). Menurutnya, dalam aplikasi android menyediakan platform secara terbuka bagi para pengguna, pengembang dalam menciptakan berbagai bentuk aplikasi yang mereka inginkan. Aplikasi ini bisa dalam bentuk pengetahuan, game, pendidikan, agama, dan lain sebagainya..

2.4.5 Framework

Salah satu alasan mengapa orang menggunakan framework terutama dalam membangun sebuah aplikasi adalah kemudahan yang ditawarkan. Didalam sebuah framework biasanya sudah tersedia struktur aplikasi yang baik, standard coding, best practice, design pattern, dan common function. Dengan menggunakan framework kita dapat langsung fokus kepada business process yang dihadapi tanpa harus berfikir banyak masalah struktur aplikasi, standar coding dan lain-lain.

Menurut Hakim (2010:3) menjelaskan bahwa, Framework adalah koleksi atau kumpulan potongan-potongan program yang disusun atau diorganisasikan sedemikian

rupa, sehingga dapat digunakan untuk membantu membuat aplikasi utuh tanpa harus membuat semua kodenya dari awal.

Sedangkan menurut Raharjo (2015:2), Framework adalah suatu kumpulan kode berupa pustaka (library) dan alat (tool) yang dipadukan sedemikian rupa menjadi satu kerangka kerja (framework) guna memudahkan dan mempercepat proses pengembangan aplikasi web. Jadi, Framework adalah kumpulan-kumpulan potongan program yang dipadukan menjadi satu kerja kerja yang digunakan untuk membantu dalam pembuatan sebuah aplikasi.

2.4.6 Codeigniter

Proses pengembangan web dapat dilakukan dengan beragam bahasa pemrograman seperti PHP, Python, Ruby, Perl, C++, JAVA dan sebagainya. Saat ini, banyak bermuculan framework web yang dirancang untuk Bahasa-bahasa pemrograman tersebut. Salah satunya adalah Code Igniter.

Menurut Hakim (2010:3) CodeIgniter adalah sebuah framework PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibandingkan jika menulis semua kode program dari awal. Sedangkan, menurut Raharjo (2015:3) CodeIgniter adalah framework web untuk bahasa pemrograman PHP, yang dibuat oleh Rick Ellis pada tahun 2006, penemu dan pendiri EllisLab. Jadi CodeIgniter adalah sebuah framework buatan Rick Ellis yang digunakan untuk mempermudah pada developer dalam mengembangkan suatu aplikasi web.

2.4.7 Web Service

Menurut (Erl,2005) web service merupakan sistem pertukaran informasi berbasis XML yang menggunakan internet untuk interaksi antar aplikasi. Teknologi ini merupakan standar yang diadopsi oleh banayak vendor perangkat lunak, karena standar yang terbuka. Dengan standar ini yang membuat aplikasi web service dapat diimplementasikan oleh vendor yang berbeda sehingga dapat berkomunikasi satu dangan yang lainnya. Dengan ekstensi ini membuat web service berkembang dengan cepat dan luas, karena fungsi-fungsi web service yang bisa digunakan dimana saja.

Web service mengacu pada sebuah aplikasi perangkat lunak yang dikembangkan dengan konsep khusus yaitu dengan standar pemograman komunikasi berbasis internet protocol. Tujuannya adalah untuk memungkinkan aplikasi atau komponen untuk memanggil fungsi dan pertukaran data. Ada tiga standar yang membentuk teknologi web service yaitu (Huang,2004)

2.4.8 API

Kepanjangan API adalah Application Programming Interface, yang dalam bahasa Indonesia berarti Antarmuka Pemrograman Aplikasi. Kegunaan API yaitu sebagai perantara bagi beberapa aplikasi atau klien dan server, baik pada satu platform yang sama maupun lintas platform, agar bisa saling berkomunikasi.

API menciptakan integrasi agar fitur-fitur di antara dua aplikasi tersebut bisa saling terkoneksi dan ditampilkan di masing-masing aplikasi. Keberadaan API tentunya sangat membantu meningkatkan fleksibilitas dalam menyederhanakan desain, administrasi, penggunaan, serta menghadirkan peluang untuk berinovasi. Selain untuk aplikasi sendiri, API juga sangat berguna untuk membantu programmer menyederhanakan proses pengembangan aplikasi, yang pada akhirnya bisa meningkatkan efisiensi waktu dan biaya.

Bagi programmer maupun web developer, API mempermudah tugas dan pekerjaan karena bisa digunakan sebagai alat komunikasi dengan bahasa pemrograman yang berbeda.

2.4.9 PHP

PHP singkatan dari PHP Hypertext Preprocessor. Menurut (Prasetya, 2015) PHP merupakan bahasa pemrograman yang berbentuk skrip yang ditempatkan dalam server dan diproses server. Hasil proses yang dikirimkan ke client, tempat pemakai menggunakan browser. Dengan menggunakan PHP, web akan menjadi website dinamis. Artinya website dapat membuat tampilan berdasarkan permintaan client.

Kemudahan dari PHP adalah mampu berintegrasi dengan berbagai macam basis data (database). Kode dalam PHP seringkali disebut dengan skrip PHP. Sumber data yang digunakan oleh skrip PHP tidak dapat diketahui oleh client sehingga kerahasiaan sumber data terjaga.

Untuk menjalankan skrip PHP memerlukan text editor dan web server agar skrip dapat dijalankan pada web browser. Skrip PHP dimulai dengan TAG `<?php` dan diakhiri dengan `?>`.

Contoh skrip PHP

```
<?php
```

```
Perintah
```

```
?>
```

2.4.10 MySQL

Menurut Kadir (2008:2) menjelaskan bahwa, MySQL (baca: mai-se-kyuel) merupakan software yang tergolong 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 men-download (mengunduh) di internet secara gratis.

2.4.11 Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman berbasis client, artinya bahasa pemrograman ini tidak berjalan pada server melainkan berjalan pada sisi browser pengguna. Kelebihan menggunakan bahasa pemrograman ini adalah ringan, karena bahasa pemrograman ini berjalan pada masing – masing browser atau dapat dikatakan tidak dibebankan pada server (Nugroho, 2012). Sehingga jika website diakses oleh 100 orang maka beban tidak akan ditanggung server yang mengeksekusi beban 100 pengguna, melainkan beban akan ditanggung oleh masing – masing browser user.

Contoh skrip JavaScript

```
<script>
document.write('Selamat Datang Di Website Pembelajaran
Matematika');
</script>
```

2.4.12 JQuery

Sebuah library javascript yang sangat ringkas dan sederhana untuk memanipulasi komponen didokumen HTML. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian JQuery menurut para ahli.

Menurut Sigit (2011:1) “Jquery adalah library atau kumpulan kode JavaScript siap pakai”. Sedangkan Menurut Rahman (2011:8) ”jQuery adalah sebuah keajaiban dalam dunia web design”.

Berdasarkan penjelasan diatas dapat disimpulkan bahwa, JQuery adalah kumpulan library JavaScript yang dapat digunakan dalam mempersingkat kode JavaScript dan memungkinkan dalam membuat program web..

2.4.13 Java

Java merupakan bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk pengodean aplikasi web. Bahasa ini telah menjadi pilihan populer di antara developer selama lebih dari dua dekade, dengan jutaan aplikasi Java yang digunakan saat ini. Java merupakan bahasa multiplatform yang berorientasi pada objek dan berpusat pada jaringan yang dapat digunakan sebagai platform di dalamnya. Java merupakan bahasa pemrograman yang cepat, aman, dan andal untuk mengodekan segala sesuatu mulai dari aplikasi seluler dan perangkat lunak korporasi hingga aplikasi big data dan teknologi sisi server.

Menurut Kurniawan dkk (2011:3) – “Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai perangkat komputer, termasuk pada ponsel. Dikembangkan oleh Sun Microsystem dan dirilis pada 1995”.

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2013:103) – “Java adalah nama untuk sekumpulan teknologi untuk membuat dan menjalankan perangkat lunak pada komputer standalone ataupun pada lingkungan jaringan”.

2.4.14 Bootstraps

Sebuah framework HTML dan CSS yang berfungsi untuk situs dan aplikasi webseite. Berikut ini akan diuraikan beberapa pengertian BootStrap menurut para ahli.

Menurut Ridha (2007:4) “Twitter Bootstrap adalah sebuah alat bantu (framework) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman website yang elegan dan support segala macam device. 15

Sedangkan Menurut Rivaldi (2015:44) “BootStrap merupakan Framework ataupun Tools untuk membuat aplikasi web ataupun situs web responsive secara cepat, mudah dan gratis”.

Berdasarkan teori para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa, BootStrap adalah sebuah alat bantu untuk membuat tampilan halaman web menjadi elegan, cepat,dan mudah.

2.4.15 XAMPP

Definisi sederhana dari Xampp adalah perangkat lunak berbasis web server yang bersifat open source (bebas), serta mendukung di berbagai sistem operasi, baik Windows, Linux, atau Mac OS. Xampp digunakan sebagai standalone server (berdiri

sendiri) atau biasa disebut dengan localhost. Hal tersebut memudahkan dalam proses pengeditan, desain, dan pengembangan aplikasi.

Sejarah awal terbentuknya Xampp adalah dimulai dari tahap pengembangan yang dilakukan oleh tim proyek yang bernama Apache Friends pada tahun 2002. Tim tersebut terdiri dari tim inti (core), pengembang (development), dan pendukung (support). Proyek ini bertujuan untuk mendukung dan mempromosikan penggunaan dari Apache web server.

Menurut Pengembang XAMPP, Berdasarkan keterangan dalam laman resminya. Pengertian XAMPP adalah sebuah perangkat lunak paling populer dalam pengembangan PHP, dimana XAMPP adalah aplikasi yang mudah, gratis, dan terdiri atas beberapa perangkat di dalamnya seperti Apache, MariaDB (MySQL), PHP, dan Perl. XAMPP memiliki sifat open source dan mudah digunakan

Menurut Riyanto, Pengertian XAMPP adalah seperangkat/satu paket PHP dan MySQL yang memiliki basis open source, dimana software ini dapat digunakan sebagai alat pembantu untuk mengembangkan aplikasi berbasis PHP. XAMPP ini berupa satu paket aplikasi yang berisi beberapa perangkat lunak yang berbeda-beda.

2.4.16 VSCode

Visual Studio Code adalah editor kode sumber yang dikembangkan oleh Microsoft untuk Windows, Linux dan MacOS . Visual Studio Code termasuk dukungan untuk debugging , kontrol Git yang tertanam dan GitHub, penyorotan sintaksis, penyelesaian kode cerdas, snippet, dan refactoring kode . Ini sangat dapat disesuaikan, memungkinkan pengguna untuk mengubah tema , pintasan keyboard , preferensi, dan menginstal ekstensi yang menambah fungsionalitas tambahan. Kode sumber adalah sumber bebas dan terbuka dan dirilis di bawah Lisensi MIT yang permisif. Binari yang dikompilasi adalah freeware dan gratis untuk penggunaan pribadi atau komersial.

Visual Studio Code didasarkan pada Electron , sebuah kerangka kerja yang digunakan untuk menggunakan aplikasi Node.js untuk desktop yang berjalan pada mesin tata letak Blink. Meskipun menggunakan kerangka Elektron, perangkat lunak tidak menggunakan Atom dan sebagai gantinya 12 mempekerjakan komponen editor yang sama (nama kode "Monaco") yang digunakan dalam Azure DevOps (sebelumnya disebut Visual Studio Online dan Layanan Tim Visual Studio). Dalam Survei Pengembang Stack Overflow 2019, Visual Studio Code mendapat peringkat alat

lingkungan pengembang paling populer, dengan 50,7% dari 87.317 responden mengklaim menggunakannya..

2.4.17 Android Studio

Android Studio merupakan sebuah Integrated Development Environment (IDE) khusus untuk membangun aplikasi yang berjalan pada platform android. Android studio ini berbasis pada IntelliJ IDEA, sebuah IDE untuk bahasa pemrograman Java. Bahasa pemrograman utama yang digunakan adalah Java, 12 sedangkan untuk membuat tampilan atau layout, digunakan bahasa XML. Android studio juga terintegrasi dengan Android Software Development Kit (SDK) untuk deploy ke perangkat android. Android Studio juga merupakan pengembangan dari eclipse, dikembangkan menjadi lebih kompleks dan professional yang telah tersedia didalamnya Android Studio IDE, Android SDK tools.

Setiap proyek di Android Studio berisi satu atau beberapa modul dengan file kode sumber dan file sumber daya. Jenis-jenis modul mencakup: Modul aplikasi Android, Modul Pustaka, dan Modul Google App Engine.

Secara default, Android Studio akan menampilkan file proyek dalam tampilan proyek Android, seperti yang ditampilkan dalam gambar 2.3. Tampilan disusun berdasarkan modul untuk memberikan akses cepat ke file sumber utama proyek. Semua file versi terlihat di bagian atas di bawah Gradle Scripts dan masing-masing modul aplikasi berisi folder berikut:

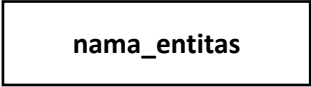
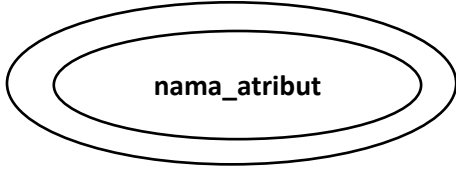
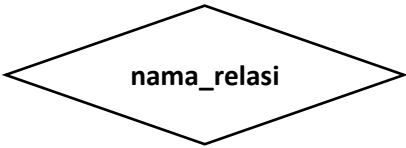
- a. manifests : Berisi file AndroidManifest.xml.
- b. java : Berisi file kode sumber Java, termasuk kode pengujian JUnit.
- c. res : Berisi semua sumber daya bukan kode, seperti tata letak XML, string UI, dan gambar bitmap.

2.4.18 Entity Relationship Diagram (ERD)

Sukamto dan Shalahuddin (2014:289), “Entitiy Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional”.

Sukamto dan Shalahuddin (2014:50), ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen). Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow’s Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah:

Tabel 2.1 Simbol *Entity Relationship Diagram* (ERD)

SIMBOL	DESKRIPSI
Entitas / Entity 	Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama tabel
Atribut 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas
Atribut Kunci Primer 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama)
Atribut multivalued/multivalued 	Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu
Relasi 	Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja
Asosiasi/association 	Penghubung antara relasi dan entitas dimana di kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan entitas yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan one to many menghubungkan entitas A dan entitas B

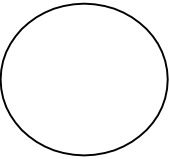
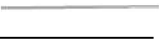
2.4.19 Data Flow Diagram (DFD)

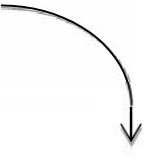
Kristanto (2008:61), “Data Flow Diagram merupakan suatu model logika data atau proses yang dibuat untuk menggambarkan darimana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses yang dikenakan pada data tersebut.”

Sukanto dan Shalahuddin (2014:288), “Data Flow Diagram atau dalam bahasa Indonesia menjadi Diagram Alir Data (DAD) adalah refresentasi grafik yang menggambarkan aliran informasi dan transformasi informasi yang diaplikasikan sebagai data yang mengatur dari masukan (input) dan keluaran (output). DFD tidak sesuai untuk memodelkan sistem yang menggunakan pemograman berorientasi objek.”

Sukanto dan Shalahuddin (2014:71), notasi-notasi pada DFD (Edward Yourdon dan Tom DeMarco) adalah sebagai berikut:

Tabel 2.2 Simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

NOTASI	KETERANGAN
	Proses atau fungsi atau prosedur; pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya menjadi fungsi atau prosedur di dalam kode program Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah proses biasanya berupa kata kerja
	File atau basis data atau penyimpanan (storage); pada pemodelan perangkat lunak yang akan diimplementasikan dengan pemograman terstruktur, maka pemodelan notasi inilah yang harusnya dibuat menjadi tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data yang dibutuhkan, tabel-tabel ini juga harus sesuai dengan perancangan tabel-tabel basis data (Entity Relationship Diagram (ERD), Conceptual Data Model (CMD), Physical Data Model (PDM)) Catatan: Nama yang diberikan pada sebuah penyimpanan biasanya kata benda

NOTASI	KETERANGAN
	Entitas luar (external entity) atau masukan (input) atau keluaran (output) atau orang yang memakai atau berinteraksi dengan perangkat lunak yang dimodelkan atau sistem lain yang terkait dengan aliran data dari sistem yang dimodelkan Catatan: Nama yang digunakan pada masukan (input) atau keluaran (output) biasanya berupa kata benda
	Aliran data; merupakan data yang dikirim antar proses, dari penyimpanan ke proses, atau dari proses ke masukan (input) atau keluaran (output) Catatan: Nama yang digunakan pada aliran data biasanya berupa kata benda, dapat diawali dengan kata data misalnya “data siswa” atau tanpa kata data misalnya “siswa”

Menurut Sukanto dan Shalahuddin (2014:72), berikut ini adalah tahapan-tahapan perancangan dengan menggunakan DFD:

1. Membuat DFD Level 0 atau sering disebut juga Context Diagram

DFD Level 0 menggambarkan sistem yang akan dibuat sebagai suatu entitas tunggal yang berinteraksi dengan orang maupun sistem lain. DFD Level 0 digunakan untuk menggambarkan interaksi antara sistem yang akan dikembangkan dengan entitas luar.

2. Membuat DFD Level 1

DFD Level 1 digunakan untuk menggambarkan modul-modul yang ada dalam sistem yang akan dikembangkan. DFD Level 1 merupakan hasil breakdown DFD Level 0 yang sebelumnya sudah dibuat.

3. Membuat DFD Level 2

Modul-modul pada DFD Level 1 dapat di breakdown menjadi DFD Level 2. Modul mana saja yang harus di breakdown lebih detail tergantung pada tingkat kedetilan modul tersebut. Apabila modul tersebut sudah cukup detail dan rinci maka modul tersebut sudah tidak perlu untuk di breakdown lagi. Untuk sebuah sistem, jumlah DFD Level 2 sama dengan jumlah modul pada DFD Level 1 yang di breakdown.

4. Membuat DFD Level 3 dan seterusnya.

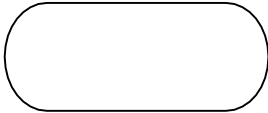
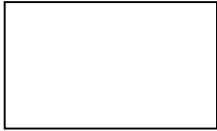
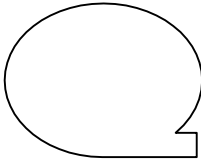
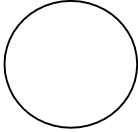
DFD Level 3, 4, 5 dan seterusnya merupakan breakdown dari modul pada DFD Level di atasnya. Breakdown pada level 3, 4 dan 5 dan seterusnya aturannya sama persis dengan DFD Level 1 atau Level 2.

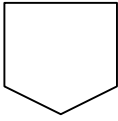
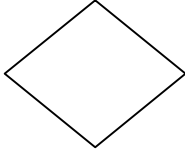
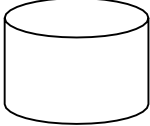
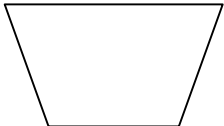
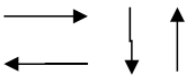
2.4.20 Flow Chart

Indrajani (2015:36), “Flow chart adalah penggambaran secara grafik dari langkah-langkah dan urutan prosedur suatu program.”

Indrajani (2015:38), menjelaskan simbol-simbol dalam Flow Chart adalah sebagai berikut:

Tabel 2.3 Simbol Flow Chart

NO	SIMBOL	KETERANGAN
1.		Simbol <i>Start</i> atau <i>End</i> yang mendefinisikan awal atau akhir dari sebuah <i>flowchart</i> .
2.		Simbol pemrosesan yang terjadi pada sebuah alur kerja.
3.		Simbol yang menyatakan bagian dari program (sub program).
4.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah pita <i>magnetic</i> .
5.		Simbol <i>Input/Output</i> yang mendefinisikan masukan dan keluaran proses.
6.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang sama.

NO	SIMBOL	KETERANGAN
7.		Simbol konektor untuk menyambung proses pada lembar kerja yang berbeda.
8.		Simbol masukan atau keluaran dari atau ke sebuah dokumen.
9.		Simbol untuk memutuskan proses lanjutan dari kondisi tertentu.
10.		Simbol database atau basis data.
11.		Simbol yang menyatakan piranti keluaran, seperti layar monitor, <i>printer</i> , dll.
12.		Simbol yang mendefinisikan proses yang dilakukan secara manual.
13.		Simbol untuk menghubungkan antar proses atau antar simbol.

BAB III

PELAKSANAAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

3.1 Waktu dan Tempat PKL

- a. Waktu : 13 Februari - 25 Maret 2023
- b. Lokasi : Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar
Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kepanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113
- c. Durasi : 6 Minggu 1 Hari (43 Hari)

3.2 Kegiatan Harian PKL

3.2.1 Kegiatan Harian PKL Donny Damara Nanda Putra Arifin

Tabel 3.1 Table Kegiatan Harian PKL Donny Damara Nanda Putra Arifin

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 13 Februari 2023	Mempresentasikan program aplikasi sebelumnya dan merencanakan aplikasi yang akan dibuat
2.	Selasa, 14 Februari 2023	Mempelajari aplikasi android studio
3.	Rabu, 15 Februari 2023	Mempelajari aplikasi android studio lanjut
4.	Kamis, 16 Februari 2023	Mempelajari firebase
5.	Jum'at, 17 Februari 2023	Mempelajari firebase dan role login dikotlin android studio
6.	Senin, 20 Februari 2023	Mempelajari firebase dan role login dikotlin android studio lanjut
7.	Selasa, 21 Februari 2023	Membuat role login dikotlin android studio
8.	Rabu, 22 Februari 2023	Mempelajari pembuatan halaman admin dikotlin android studio
9.	Kamis, 23 Februari 2023	Mempelajari pembuatan halaman admin dikotlin android studio lanjut
10.	Jum'at, 24 Februari 2023	Mempelajari pembuatan list data dikotlin android studio
11.	Senin, 27 Februari 2023	Mempelajari pengambilan gambar dari hp dan upload dengan firebase database
12.	Selasa, 28 Februari 2023	Mempelajari pengambilan gambar dari hp dan upload dengan firebase database lanjut
13.	Rabu, 01 Maret 2023	Mulai menentukan tema aplikasi

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
14.	Kamis, 02 Maret 2023	Mempelajari API server localhost dengan database mysql
15.	Jum'at, 03 Maret 2023	Mempelajari API server localhost dengan database mysql lanjut
16.	Senin, 06 Maret 2023	Mempelajari API server localhost dengan database mysql lanjut
17.	Selasa, 07 Maret 2023	Membuat API server listdata dan menampilkannya pada java android studio
18.	Rabu, 08 Maret 2023	Membuat halaman login dengan API server
19.	Kamis, 09 Maret 2023	Memperbaiki API server listdata agar menampilkan sesuai dengan akun username
20.	Jum'at, 10 Maret 2023	Membuat halaman absensi datang, pulang, tugas lain dan data itupun dikirim ke API server mysql
21.	Senin, 13 Maret 2023	Memberikan inputan lokasi otomatis pada halaman absensi datang, pulang, dan tugas lain
22.	Selasa, 14 Maret 2023	Menambah inputan foto yang diambil dari camera hp langsung
23.	Rabu, 15 Maret 2023	Mempilkan foto pada list data dan membuat lokasi dan mengalihkan ke google maps
24.	Kamis, 16 Maret 2023	Memperbaiki API server get data agar inputan tervalidasi dengan databse dan inputan hanya bias dilakukakn sekali setiap harinya kecuali halaman absen tugas lain
25.	Jum'at, 17 Maret 2023	Memperbaiki API server get data agar inputan tervalidasi dengan databse dan inputan hanya bias dilakukakn sekali setiap harinya kecuali halaman absen tugas lain lanjut
26.	Senin, 20 Maret 2023	Mendesain UX aplikasi absen (android)
27.	Selasa, 21 Maret 2023	Mendesain UX aplikasi absen (android) lanjut
28.	Rabu, 22 Maret 2023	Libur tanggal merah
29.	Kamis, 23 Maret 2023	Libur cuti awal puasa
30.	Jum'at, 24 Maret 2023	Menambah fitur cek lokasi selengkapnya pada halaman absensi
31.	Senin, 27 Maret 2023	Melakukan pengujian dan presentasi aplikasi

3.2.2 Kegiatan Harian PKL Saiful Rizal

Tabel 3.2 Table Kegiatan Harian PKL Saiful Rizal

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 13 Februari 2023	Mempresentasikan project yang pernah dibuat dan membuat perencanaan aplikasi selama PKL

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
2.	Selasa, 14 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Model View Controller)
3.	Rabu, 15 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (CRUD Tambah data dan Validation)
4.	Kamis, 16 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (CRUD Update data dan Detail data)
5.	Jum'at, 17 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (CRUD Hapus data)
6.	Senin, 20 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Login dengan Myth Auth)
7.	Selasa, 21 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Manajemen Role)
8.	Rabu, 22 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Model View Controller)
9.	Kamis, 23 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Update profile dan password)
10.	Jum'at 24 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Reporting)
11.	Senin, 27 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Export Excel)
12.	Selasa, 28 Februari 2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Export PDF)
13.	Rabu, 01 Maret 2023	Mulai menentukan tema aplikasi dan perancangan database
14.	Kamis, 02 Maret 2023	Menentukan alur aplikasi (website) dan mencari referensi
15.	Jum'at, 03 Maret 2023	Merancang desain interface (website)
16.	Senin, 06 Maret 2023	Membuat halaman beranda dan login
17.	Selasa, 07 Maret 2023	Membuat halaman data users beserta tambah data, reset password, dan hapus data
18.	Rabu, 08 Maret 2023	Membuat halaman data pegawai beserta update data, detail data, dan hapus data
19.	Kamis, 09 Maret 2023	Membuat halaman data absen beserta update data, detail data, dan hapus data
20.	Jum'at, 10 Maret 2023	Membuat halaman laporan beserta export excel
21.	Senin, 13 Maret 2023	Membuat halaman list absen beserta detail absen
22.	Selasa, 14 Maret 2023	Menambahkan fitur update profil dan password pada topbar
23.	Rabu, 15 Maret 2023	Manajemen role
24.	Kamis, 16 Maret 2023	Melanjutkan manajemen role

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
25.	Jum'at, 17 Maret 2023	Mengedit halaman beranda dengan menambahkan diagram area
26.	Senin, 20 Maret 2023	Memperbaiki tampilan (website)
27.	Selasa, 21 Maret 2023	Memcoba melakukan hosting pada aplikasi (website)
28.	Rabu, 22 Maret 2023	Libur tanggal merah
29.	Kamis, 23 Maret 2023	Libur cuti awal puasa
30.	Jum'at, 24 Maret 2023	Melakukan pengujian
31.	Senin, 27 Maret 2023	Melakukan pengujian dan presentasi aplikasi

3.2.3 Kegiatan Harian PKL Muhammad Iqbal Raihan

Tabel 3. 3 Table Kegiatan harian PKL Muhammad Iqbal Raihan

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
1.	Senin, 13 Februari 2023	Membuat perencanaan proyek selama PKL mempelajari framework Codeigniter 4
2.	Selasa, 14 Februari 2023	Melanjutkan mempelajari framework Codeigniter 4
3.	Rabu, 15 Februari 2023	Melanjutkan mempelajari framework Codeigniter 4, membuat desain proyek bagian user
4.	Kamis, 16 Februari 2023	Melanjutkan mempelajari framework Codeigniter 4, membuat desain proyek bagian admin
5.	Jum'at, 17 Februari 2023	Melanjutkan mempelajari framework Codeigniter 4, membuat CRUD untuk admin
6.	Senin, 20 Februari 2023	Membuat tampilan halaman user
7.	Selasa, 21 Februari 2023	Melanjutkan membuat tampilan halaman user
8.	Rabu, 22 Februari 2023	Melanjutkan membuat tampilan halaman user
9.	Kamis, 23 Februari 2023	Memperbaiki tampilan halaman admin
10.	Jum'at 24 Februari 2023	Melanjutakan memperbaiki halaman admin, membuat tampilan login admin
11.	Senin, 27 Februari 2023	Memasukan data ke dalam database
12.	Selasa, 28 Februari 2023	Melanjutkan memasukan data ke dalam database

No	Hari, Tanggal	Kegiatan
13.	Rabu, 01 Maret 2023	Menentukan tema aplikasi, mencari referensi, membuat database
14.	Kamis, 02 Maret 2023	Menentukan alur aplikasi android, mencari referensi
15.	Jum'at, 03 Maret 2023	Melakukan perancangan desain tampilan
16.	Senin, 06 Maret 2023	Mempelajari bahasa java untuk membuat form dan menambahkan fitur foto
17.	Selasa, 07 Maret 2023	Mempelajari bahasa java untuk membuat list
18.	Rabu, 08 Maret 2023	Membuat halaman login android, membuat halaman create user website
19.	Kamis, 09 Maret 2023	Membuat halaman admin website
20.	Jum'at, 10 Maret 2023	Membuat halaman absen datang user android
21.	Senin, 13 Maret 2023	Membuat halaman absen datang user android
22.	Selasa, 14 Maret 2023	Membuat halaman absen pulang user android
23.	Rabu, 15 Maret 2023	Membuat halaman absen pulang user android
24.	Kamis, 16 Maret 2023	Membuat list absen user pada website
25.	Jum'at, 17 Maret 2023	Memperbaiki list absen user pada website
26.	Senin, 20 Maret 2023	Memperbaiki tampilan UI android
27.	Selasa, 21 Maret 2023	Memperbaiki tampilan admin website
28.	Rabu, 22 Maret 2023	Libur tanggal merah
29.	Kamis, 23 Maret 2023	Libur cuti awal puasa
30.	Jum'at, 24 Maret 2023	Melakukan pengujian
31.	Senin, 27 Maret 2023	Melakukan pengujian dan presentasi aplikasi

3.3 Uraian Kegiatan PKL di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

Mahasiswa diberikan tugas baru untuk membuat aplikasi absensi dinas android yang terintegrasi dengan website. Untuk memulai proyek ini, langkah pertama yang diambil oleh mahasiswa adalah merancang struktur database yang akan digunakan dalam aplikasi tersebut. Selain itu, mereka juga melakukan pencarian referensi desain yang sesuai untuk antarmuka android dan website. Dalam tahap ini, mahasiswa mengumpulkan berbagai ide dan inspirasi untuk menciptakan tampilan yang menarik dan intuitif.

Setelah merancang database dan mendapatkan referensi desain yang dibutuhkan, mahasiswa melanjutkan ke tahap mendesain antarmuka android dan website. Dalam proses ini, mereka menggunakan keterampilan desain grafis dan pemrograman untuk menciptakan antarmuka yang menarik dan mudah digunakan oleh pengguna. Dalam perancangan interface ini, mahasiswa memperhatikan pengaturan tata letak, pemilihan warna, dan penggunaan ikon yang sesuai agar pengguna dapat dengan mudah berinteraksi dengan aplikasi.

Setelah menyelesaikan tahap desain, mahasiswa mulai fokus pada pembangunan aplikasi absensi tersebut. Mereka memulai dengan mengimplementasikan fitur login, yang menjadi pintu masuk ke dalam aplikasi. Selanjutnya, mereka mengembangkan berbagai halaman yang diperlukan, seperti halaman dashboard untuk memberikan gambaran umum tentang absensi, halaman data absen untuk melihat catatan absensi, halaman list absen untuk melihat daftar absen yang telah dilakukan, halaman laporan untuk menghasilkan laporan kehadiran, halaman data users untuk mengelola pengguna, dan halaman data pegawai untuk mengelola informasi pegawai. Selain itu, mereka juga menambahkan fitur-fitur lain yang diperlukan untuk mengisi konten dalam website.

Sementara itu, dalam pengembangan aplikasi android, mahasiswa juga perlu membuat web service yang berfungsi sebagai penghubung antara aplikasi android dan website. Web service ini bertugas untuk mengirim dan menerima data secara real-time antara kedua platform tersebut. Selain itu, mereka mengimplementasikan fitur-fitur tambahan seperti pengambilan lokasi secara otomatis pada halaman absen dan pengambilan foto pada halaman absen. Seluruh data yang diinputkan oleh pengguna pada halaman absen akan ditampilkan secara jelas di kedua platform tersebut.

Setelah selesai mengembangkan aplikasi, mahasiswa melakukan perbaikan tampilan baik pada aplikasi android maupun website. Mereka memperhatikan setiap detail antarmuka untuk memastikan tampilan yang konsisten dan menarik. Selanjutnya, mereka melakukan pengujian aplikasi secara berkala untuk memastikan kinerja yang maksimal dan menemukan dan

memperbaiki bug atau masalah lainnya yang mungkin muncul. Selama proses ini, mahasiswa mencatat semua langkah yang diambil dan hasil dari pengujian yang dilakukan, sebagai persiapan untuk menyusun laporan akhir.

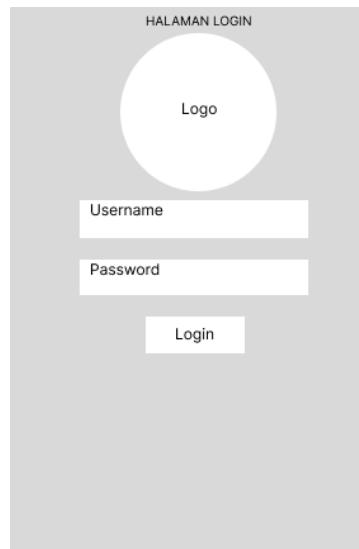
Pada hari terakhir masa PKL, mahasiswa melakukan pengujian akhir terhadap aplikasi yang telah mereka kembangkan. Mereka memastikan bahwa semua fitur berfungsi dengan baik dan mengatasi setiap masalah yang ditemui kepada pembimbing lapangan dan tim pengembang aplikasi di Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar. Pada hari itu juga semua tanggungan pekerjaan diselesaikan dan penutupan kegiatan PKL dilakukan.

BAB IV

HASIL KEGIATAN PKL

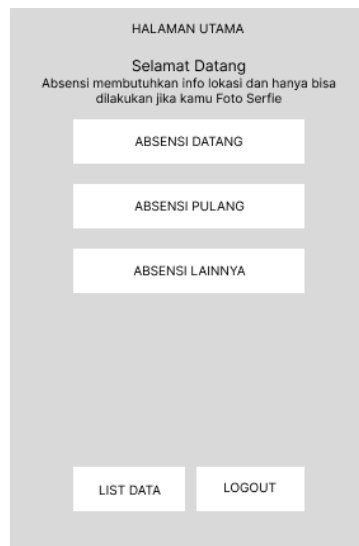
4.1 Desain Perancangan

4.1.1 Desain Perancangan Android



Gambar 4.1 Desain layout Login Android

Gambar 4.1 adalah desain layout pada login, dimana tampilan awal saat pertama kali masuk dalam mobile. Login memuat Logo, Username, Password, dan button Login.



Gambar 4.2 Desain layout Halaman Utama Android

Gambar 4.2 adalah desain layout pada halaman utama, dimana tampilan awal setelah login. Halaman utama memuat Selamat Datang dan 5 button, antara lain absensi datang, absensi pulang, absensi lainnya, list data, dan logout.

HALAMAN ABSENSI DATANG

USERNAME

NAMA

ALAMAT ABSENSI

FOTO CAMERA

TAMBAH

Gambar 4.3 Desain layout Absensi Datang Android

Gambar 4.3 adalah desain layout pada Absensi Datang. Absensi Datang memuat Username, Nama, Alamat, Foto, dan button tambah.

HALAMAN ABSENSI PULANG

USERNAME

NAMA

ALAMAT ABSENSI

FOTO CAMERA

TAMBAH

Gambar 4.4 Desain layout Absensi Pulang Android

Gambar 4.4 adalah desain layout pada Absensi Pulang. Absensi Pulang memuat Username, Nama, Alamat, Foto, dan button tambah.

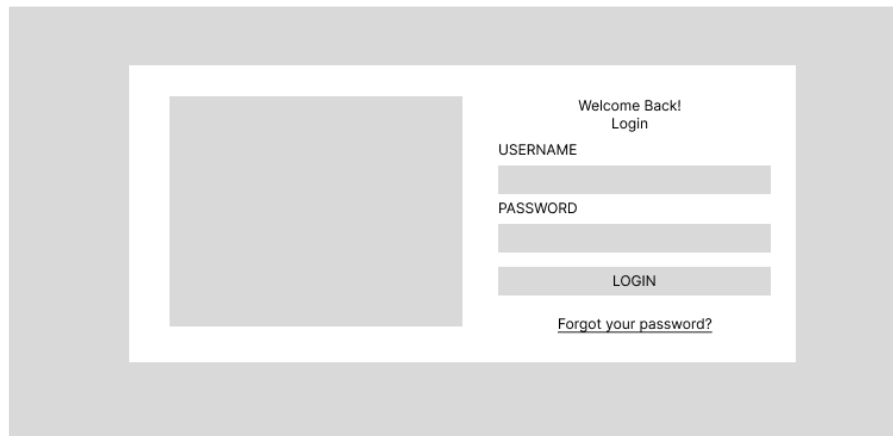
Gambar 4.5 Desain layout Absensi Lainnya Android

Gambar 4.5 adalah desain layout pada Absensi Lainnya. Absensi Lainnya memuat Username, Nama, Alamat, Keterangan, Foto, dan button tambah.

Gambar 4.6 Desain layout List Data Android

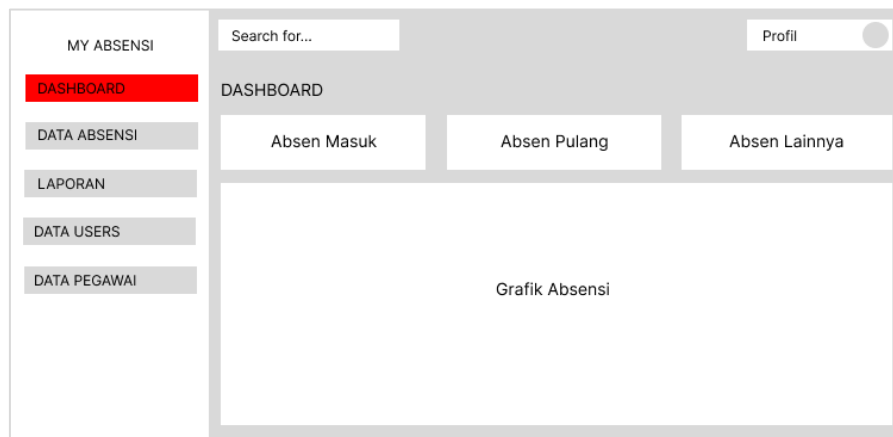
Gambar 4.6 adalah desain layout pada List Data. List Data memuat semua riwayat absen, yang berisi Username, Nama, Alamat, Tanggal absen, dan Foto.

4.1.2 Desain Perancangan Website



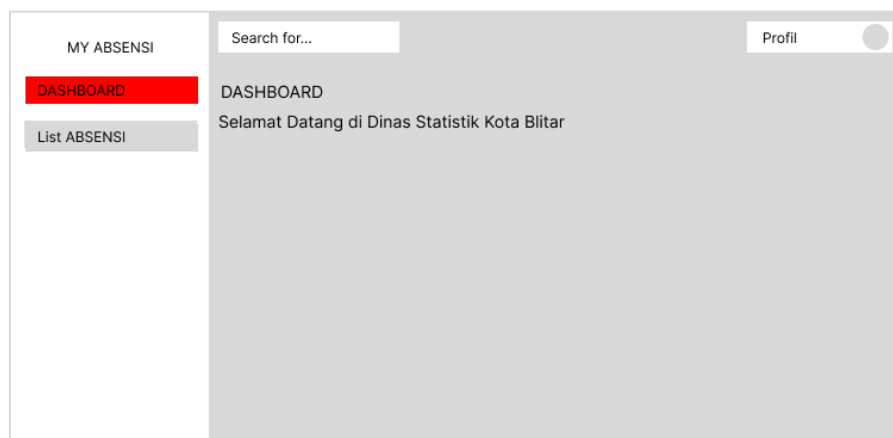
Gambar 4.7 Desain layout Login Website

Gambar 4.7 adalah desain layout pada Login, dimana halaman awal saat pertama kali masuk dalam web. Login memuat Selamat Datang, Username, Password dan Button Login.



Gambar 4.8 Desain layout Dashboard Admin Utama dan Dinas

Gambar 4.8 adalah desain layout pada Dashboard Admin Utama dan Dinas, dimana tampilan awal setelah login. Pada halaman ini memuat grafik diagram absensi dan beberapa menu, antara lain dashboard, data absen, laporan, data users, dan data pegawai.



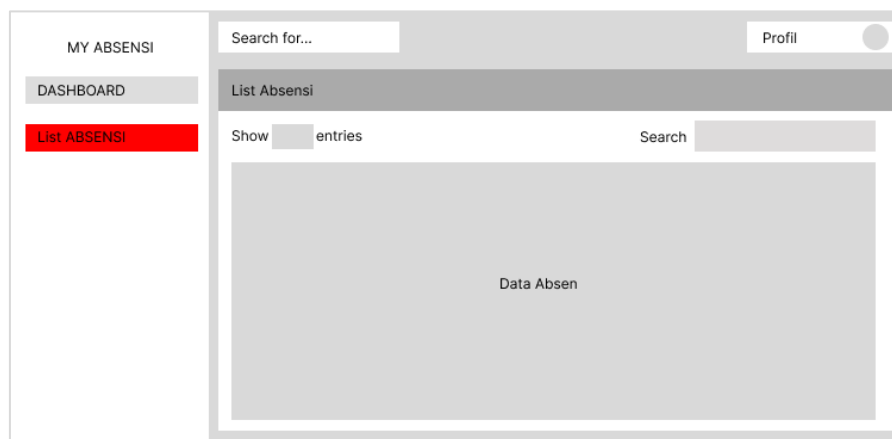
Gambar 4.9 Desain layout Dashboard User

Gambar 4.9 adalah desain layout pada Dashboard Pegawai, dimana tampilan awal setelah login. Pada halaman ini memuat 2 menu yakni dashboard dan list absen.



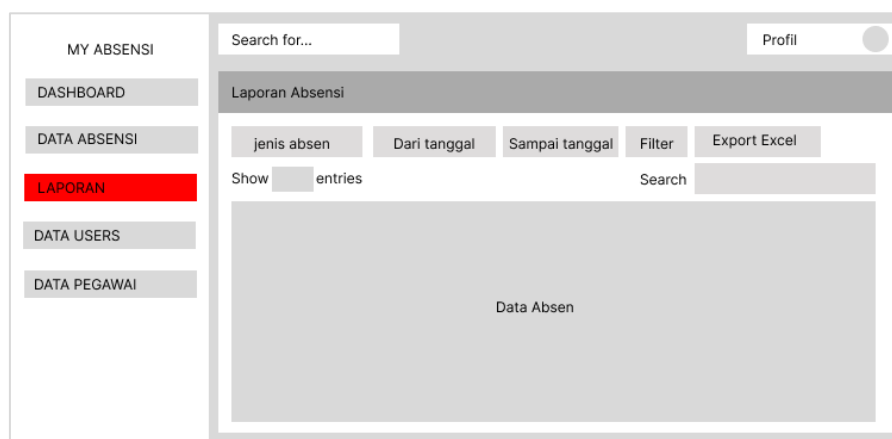
Gambar 4.10 Desain layout Data Absensi

Gambar 4.10 adalah desain layout pada Data Absensi, Pada halaman ini memuat data absen.



Gambar 4.11 Desain layout List Absensi

Gambar 4.11 adalah desain layout pada List Absensi, Pada halaman ini memuat data absen.



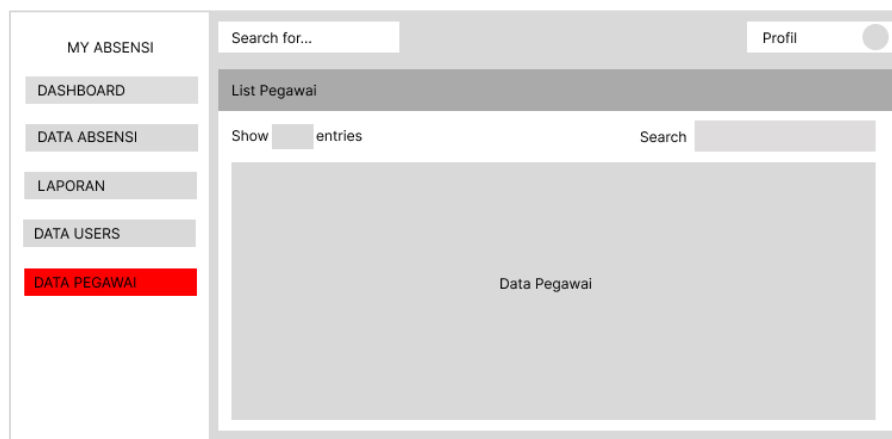
Gambar 4.12 Desain layout Laporan

Gambar 4.12 adalah desain layout pada Laporan, Pada halaman ini memuat data absen dan ada button export EXCEL.



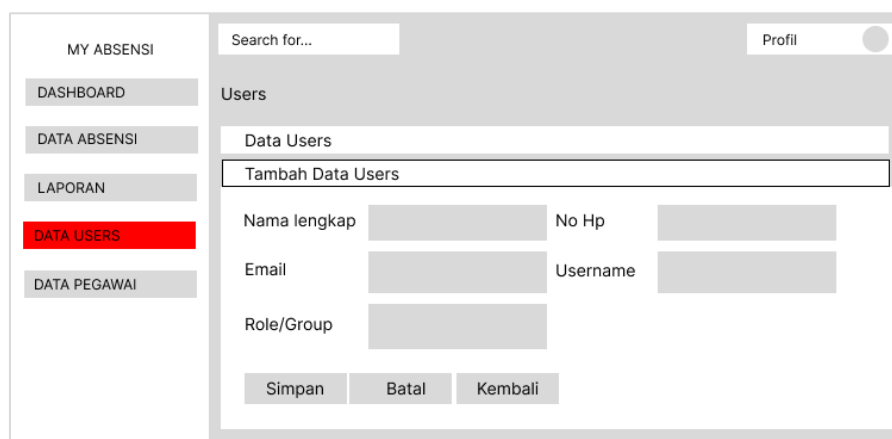
Gambar 4.13 Desain layout Data Users

Gambar 4.13 adalah desain layout pada Data Users, Pada halaman ini memuat semua data users(pengguna aplikasi absensi) .



Gambar 4.14 Desain layout Data Pegawai

Gambar 4.14 adalah desain layout pada Data Pegawai, Pada halaman ini memuat data pegawai yang menggunakan aplikasi absensi.



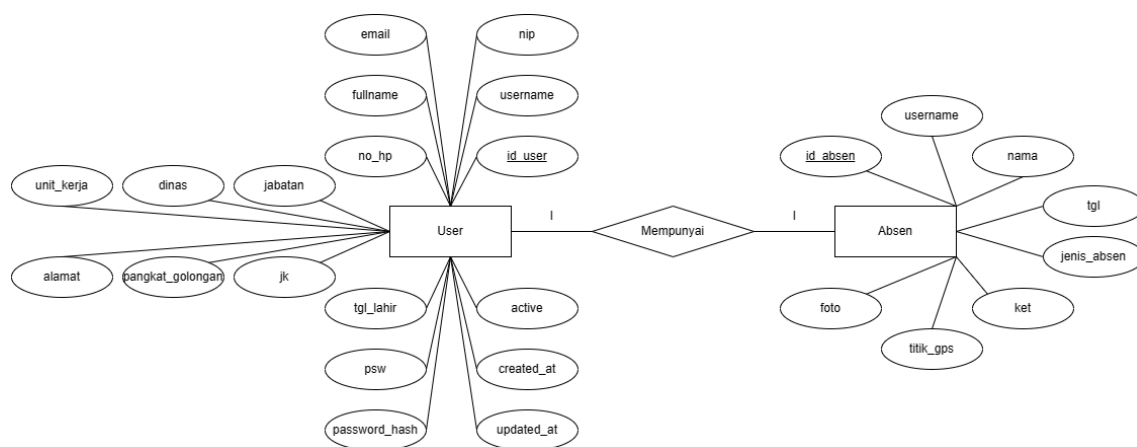
Gambar 4.15 Desain layout Tambah Data Admin

Gambar 4.15 adalah desain layout pada Tambah data users Admin, Pada halaman ini memuat form yang berisi Nama Lengkap, No HP, Email, Username.

Gambar 4.16 Desain layout Tambah Data Pegawai(User)

Gambar 4.16 adalah desain layout pada tambah data users Pegawai, Pada halaman ini memuat form yang berisi NIP, NIK, Nama Lengkap, No HP, Email, Jabatan, Dinas, Unit kerja, Pangkat Golongan, Alamat, Jenis Kelamin, Tanggal Lahir, Role, Password.

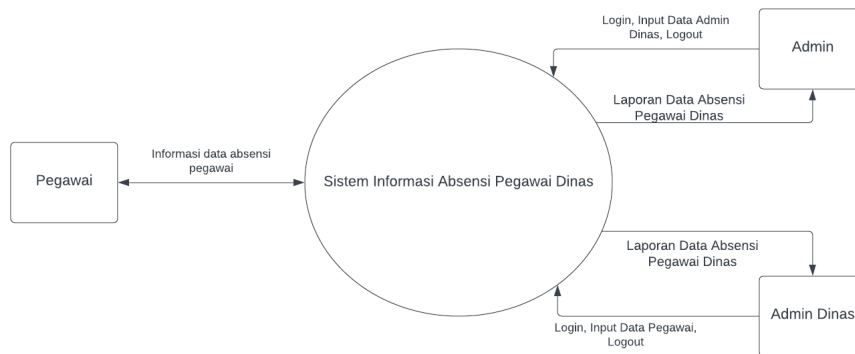
4.2 Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar 4.17 Entity Relationship Diagram

Gambar 4.17 adalah Entity relationship Diagram, tabel user berhubungan dengan tabel absen, melalui relasi mendaftar. Tabel mahasiswa dan relasi mempunyai memiliki pola hubungan One to One.

4.3 Use Case Diagram atau Data Flow Diagram (DFD)

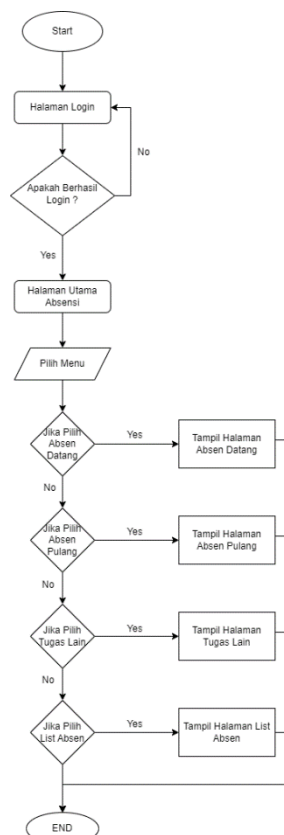


Gambar 4.18 Data Flow Diagram

Gambar 4.18 adalah Data Flow Diagram, pegawai bisa mengisi absen dan juga dapat melihat absensi, admin dapat login, input admin dinas dan sistem dapat melaporkan data absensi pegawai, dan admin dinas dapat login, input data pegawai dan sistem dapat melaporkan data absensi pegawai.

4.4 Flow Chart

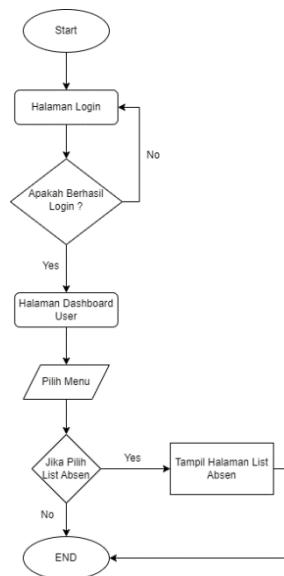
4.4.1 Flow Chart Android



Gambar 4.19 Flow Chart Android

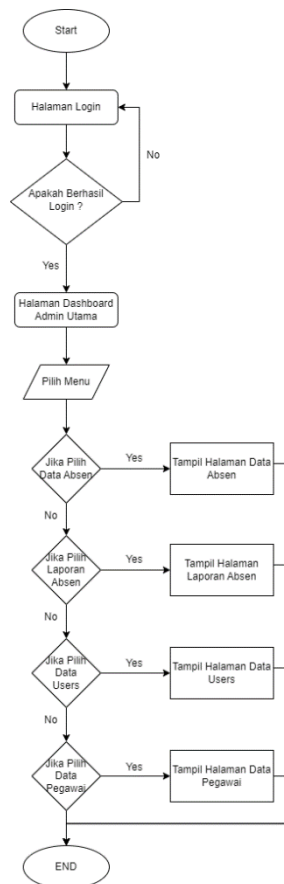
Gambar 4.19 adalah Flow Chart Android. Ketika aplikasi dijalankan, akan menampilkan tampilan login, jika pengguna berhasil melakukan login maka akan diarahkan ke halaman utama pada aplikasi absensi. Pada halaman utama terdapat 4 pilihan menu, yaitu : absen datang, absen pulang, tugas lain dan list absen. Jika pengguna memilih menu absen datang, pengguna dapat melakukan absen yang digunakan untuk kedatangan. Jika pengguna memilih menu absen pulang, pengguna dapat melakukan absen yang digunakan ketika akan pulang. Jika pengguna memilih menu tugas lain, pengguna dapat melakukan absensi ketika akan melakukan tugas diluar kantor. Jika pengguna memilih menu list absen, pengguna dapat mengetahui list absensi yang telah dilakukan.

4.4.2 Flow Chart Website



Gambar 4.20 Flow Chart Website(Pegawai)

Gambar 4.20 adalah Flow Chart Website (Pegawai). Pada tampilan awal website, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu, jika login tersebut berhasil maka pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard user. Pada halaman dashboard user terdapat menu list absen yang mana akan menampilkan halaman yang menampilkan absen yang telah dilakukan.

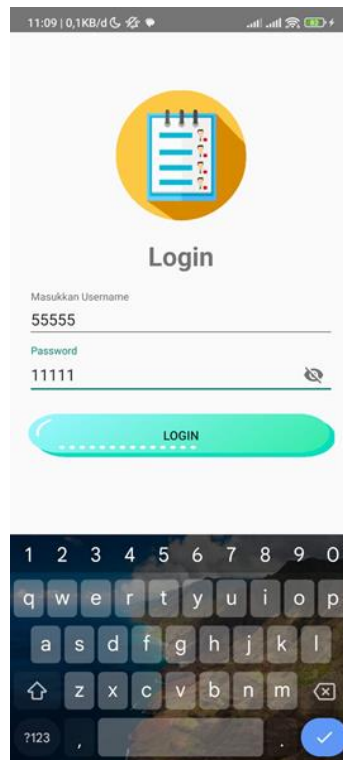


Gambar 4.21 Flow Chart Website (Admin Utama dan Dinas)

Gambar 4.21 adalah Flow Chart Website (Admin Utama, Dinas). Pada tampilan awal website, pengguna harus melakukan login terlebih dahulu, jika login tersebut berhasil maka pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard admin. Pada halaman utama terdapat 4 menu, yaitu : data absen, laporan absen, data users, data pegawai.

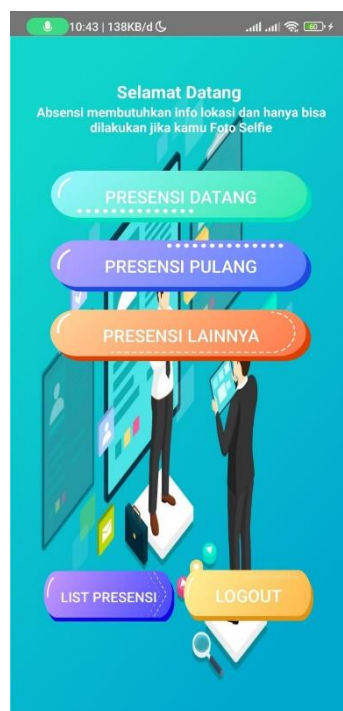
4.5 Proses dan Hasil Perancangan Aplikasi Absensi

4.5.1 Hasil Android



Gambar 4.22 Tampilan Login Android

Gambar 4.22 adalah tampilan pada Login, dimana tampilan awal saat pertama kali masuk dalam mobile.



Gambar 4.23 Tampilan Halaman Utama Android

Gambar 4.23 adalah tampilan pada Halaman Utama, dimana tampilan awal setelah login. Halaman utama memuat Selamat Datang dan 5 button, antara lain absen datang, absen pulang, absen lainnya, list data, dan logout. ABSEN DATANG digunakan untuk masuk ke halaman ABSEN DATANG, ABSEN PULANG digunakan untuk masuk ke halaman ABSEN PULANG, ABSEN LAINNYA digunakan untuk masuk ke halaman ABSEN LAINNYA, LISTDATA digunakan untuk masuk ke halaman LISTDATA, dan LOGOUT di gunakan untuk keluar dari akun user.



Gambar 4.24 Tampilan Absen Datang Android

Gambar 4.24 adalah tampilan pada Absen Datang, Halaman Absen Datang merupakan halaman yang di gunakan untuk melakukan absen masuk atau datang. Pada halaman ini terdapat tiga tombol, tombol alamat, tombol camera, tombol tambah. Tombol alamat jika di klik maka akan otomatis akan beralih ke google maps untuk menunjukkan titik lokasi saat ini. Tombol camera jika di klik maka akan otomatis membuka aplikasi camera untuk mengambil foto. Tombol tambah jika di klik maka akan mengirim data langsung ke server.dimana tampilan awal saat pertama kali masuk dalam mobile. Login memuat Logo, Username, Password, dan button Login.



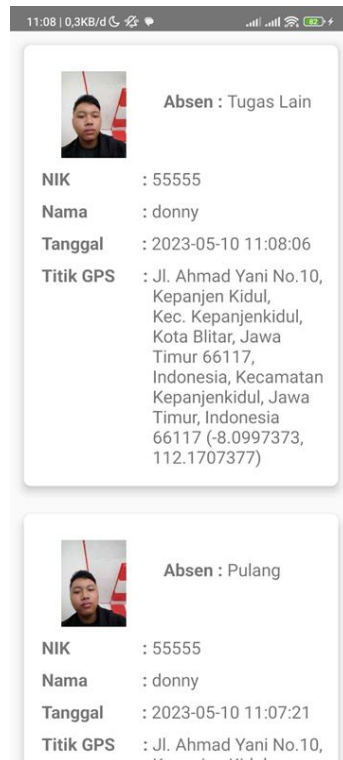
Gambar 4.25 Tampilan Absen Pulang Android

Gambar 4.25 adalah tampilan pada Absen Pulang, Halaman Absen Pulang merupakan halaman yang di gunakan untuk melakukan absen pulang. Pada halaman ini terdapat tiga tombol, tombol alamat, tombol camera, tombol tambah. Tombol alamat jika di klik maka akan otomatis akan beralih ke google maps untuk menunjukkan titik lokasi saat ini. Tombol camera jika di klik maka akan otomatis membuka aplikasi camera untuk mengambil foto. Tombol tambah jika di klik maka akan mengirim data langsung ke server.



Gambar 4.26 Tampilan Absen Lainnya Android

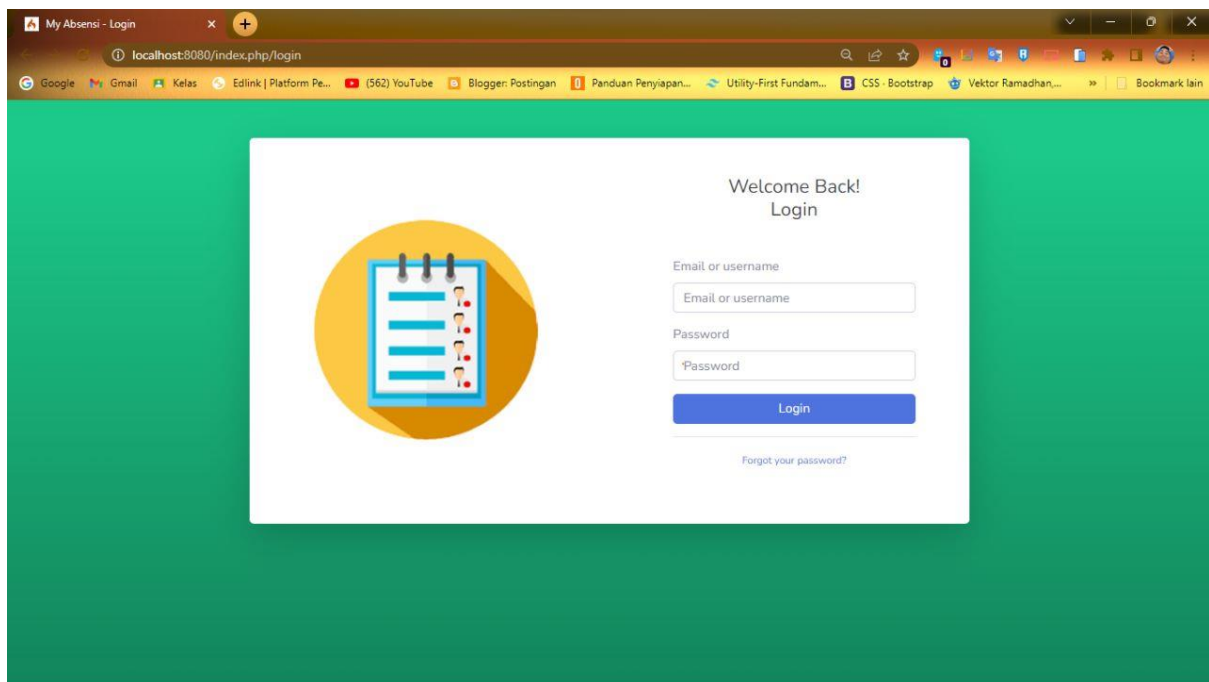
Gambar 4.26 adalah Tampilan Absen Lainnya, Halaman Absen Lainnya merupakan halaman yang di gunakan untuk melakukan absen pulang. Pada halaman ini terdapat tiga tombol, tombol alamat, tombol camera, tombol tambah dan kolom inputan keterangan. Tombol alamat jika di klik maka akan otomatis akan beralih ke google maps untuk menunjukkan titik lokasi saat ini. Tombol camera jika di klik maka akan otomatis membuka aplikasi camera untuk mengambil foto. Tombol tambah jika di klik maka akan mengirim data langsung ke server. Kolom inputan digunakan untuk memasukkan keterangan absen yang dijalankan.



Gambar 4.27 Tampilan List Data Android

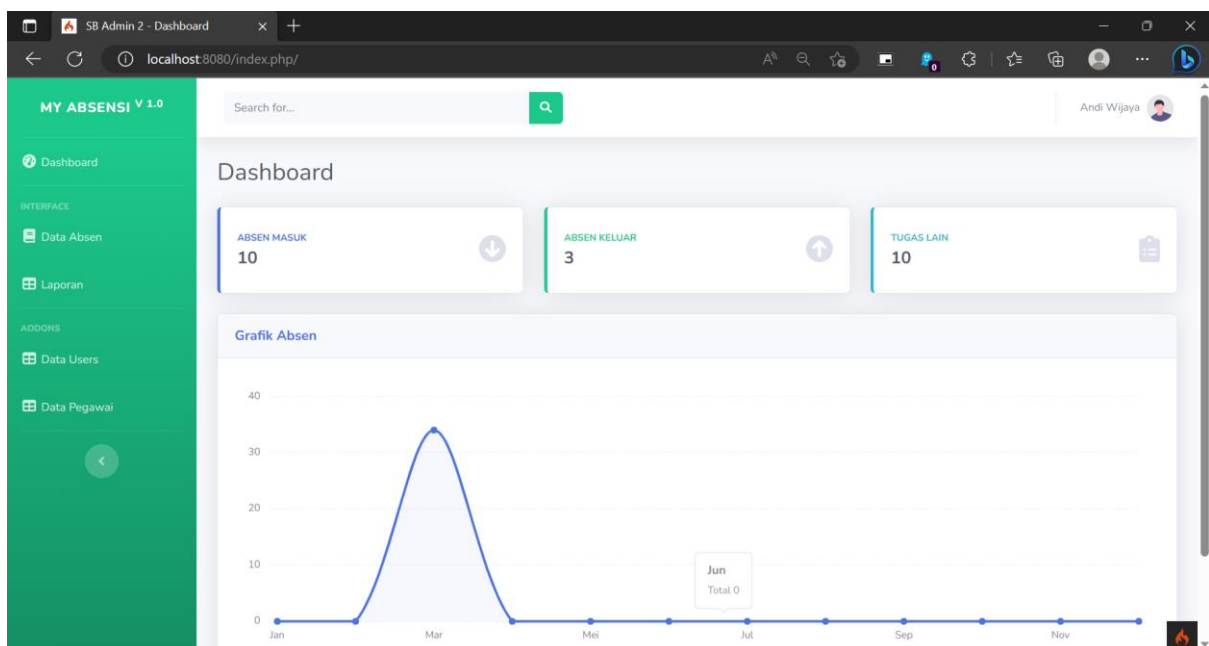
Gambar 4.27 adalah Tampilan List Data, Halaman List Data merupakan halaman yang akan menampilkan Riwayat absensi user. Pada halaman ini juga terdapat tombol, jika mengklik alamat atau titik GPS-nya maka akan otomatis dialihkan ke aplikasi google maps dan langsung menunjukan di mana user tersebut absen berdasarkan riwayat absennya.

4.5.2 Hasil Website (Admin Utama)



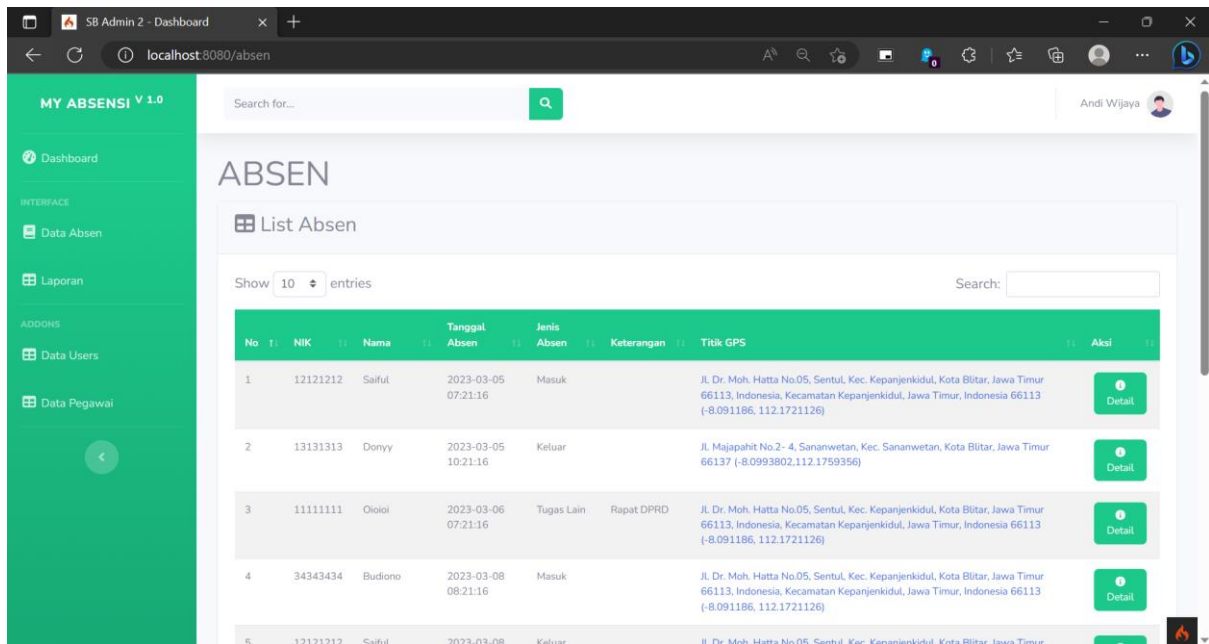
Gambar 4.28 Tampilan Login Website

Gambar 4.28 adalah tampilan pada Login Website, dimana halaman awal saat pertama kali masuk dalam web.



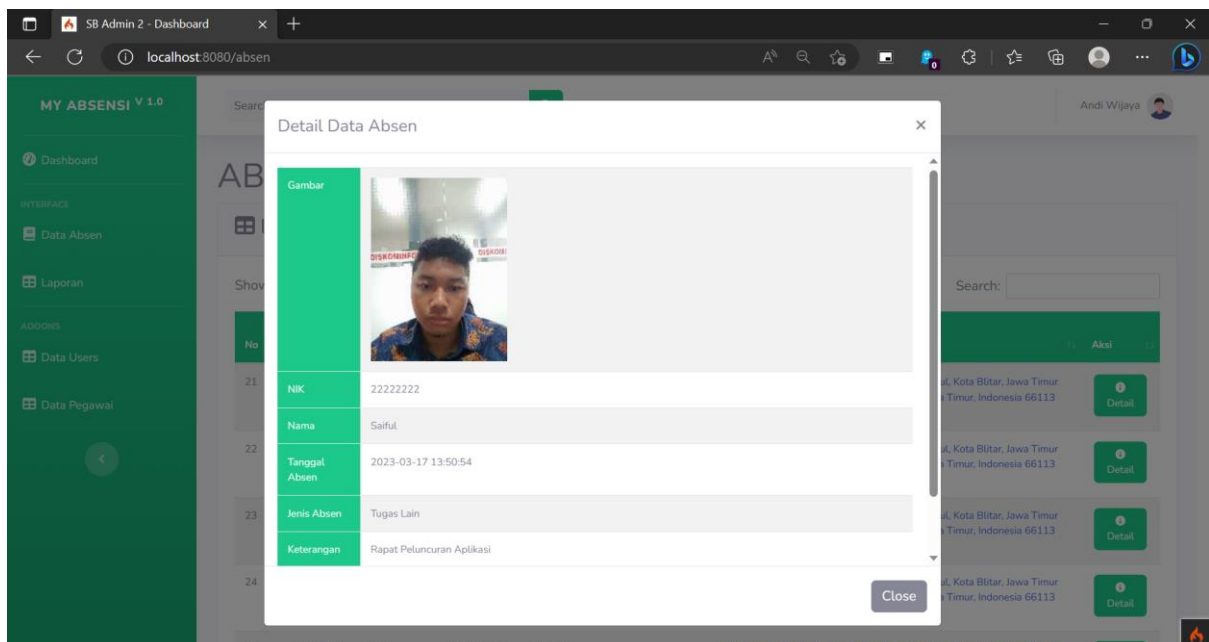
Gambar 4.29 Tampilan Dashboard Website

Gambar 4.29 adalah tampilan pada Dashboard Website, dimana tampilan awal setelah login. Dashboard Website memuat Grafik Area dan menghitung absen sesuai jenis absennya.



Gambar 4.30 Tampilan Data Absen Website

Gambar 4.30 adalah tampilan pada Data Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen. Pada halaman ini juga terdapat tombol, jika mengklik alamat atau titik GPS-nya maka akan otomatis dialihkan ke google maps dan langsung menunjukan di mana user tersebut absen berdasarkan riwayat absennya. Pada kolom aksi terdapat 1 aksi yakni detail, detail digunakan melihat data absen.



Gambar 4.31 Tampilan Detail Data Absen Website

Gambar 4.31 adalah tampilan pada Detail Data Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen tertentu. Pada halaman ini juga terdapat scroll dan tombol Close, jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data absen.

ABSEN

Laporan Absen

-- Pilih Jenis Absen -- 01/03/2023 31/05/2023 Filter Export Excel

Show 10 entries Search:

No	Tanggal Absen	NIK	Nama	Jenis Absen	Titik GPS
1	2023-03-05 07:21:16	12121212	Saiful	Masuk	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kapanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan Kapanjenkidul, Jawa Timur, Indonesia 66113 (-8.091186, 112.1721126)
2	2023-03-05 10:21:16	13131313	Donyy	Keluar	Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur 66137 (-8.0993802, 112.1759356)
3	2023-03-06 07:21:16	11111111	Oloioi	Tugas Lain	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kapanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan Kapanjenkidul, Jawa Timur, Indonesia 66113 (-8.091186, 112.1721126)
4	2023-03-08 08:21:16	34343434	Budiono	Masuk	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kapanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan Kapanjenkidul, Jawa Timur, Indonesia 66113 (-8.091186, 112.1721126)
5	2023-03-08	12121212	Saiful	Keluar	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kapanjenkidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan

Gambar 4.32 Tampilan Laporan Website

Gambar 4.32 adalah tampilan pada Laporan Website, Pada halaman ini memuat data absen. Pada halaman ini juga terdapat tombol, jika mengklik Export EXCEL maka akan otomatis mengexport data absen tertentu menjadi EXCEL berdasarkan filternya, namun jika tidak memfilter data absen akan mengexport semua data absen.

USERS

List Users Tambah Users

Show 10 entries Search:

No	Nama	No HP	Email	Username / NIK	Role / Grup	Aksi
1	Andi Wijaya	12345543	andi22@gmail.com	andi22	Admin Utama	
2	Saiful Rizal	234557567	saifulrizal@gmail.com	2999999299	Admin Dinas	
3	Donny Damara Nanda Arifin	2147483647	donny22@gmail.com	donny22	Admin Dinas	
4	Nanda Tri Wahyuni	12321122	nanda111@gmail.com	nanda11	Admin Dinas	
5	Nadia Putri	34567656	nadiapuytri@gmail.com	nadiaputri	Admin Dinas	
6	Muhammad Iqbal Rehan	6386789321	rehan77@gmail.com	17171717	User	
7	Ajiss	628233701271	aji22@gmail.com	12121212	User	
8	Budi Hartanti	2147483647	budi111@gmail.com	11111111	User	

Gambar 4.33 Tampilan Data Users Website

Gambar 4.33 adalah tampilan pada Data Users Website, Pada halaman ini memuat data users(penguna aplikasi) meliputi 3 role, yakni Admin Utama, Admin Dinas, Pegawai.

No	NIP	NIK	Nama	No HP	Email	Jabatan	Dinas ODP	Unit Kerja	Alamat	Pangkat Golongan	Jenis Kelamin	Tanggal
1	17171717	17171717	Muhammad Iqbal Rehan	6386789321	rehan77@gmail.com	Ketua	Dinas Statistik	Kota Bitar	Wonodadi	Ketua Bagian	Laki Laki	12-04-2002
2	12121212	12121212	Ajiss	6282333701271	aji22@gmail.com	Anggota	Dinas Statistik	Kota Bitar	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kembangan	Anggota	Laki Laki	12-09-2001
3	11111111	11111111	Budi Hartanti	2147483647	budi111@gmail.com	Anggota	Dinas Statistik	Kota Bitar	Sentul	Anggota	Laki Laki	12-09-1998
4	22222222	22222222	Saiful	3456789001	saiful22@gmail.com	Anggota	Dinas Statistik	Kota Bitar	Sanankulon	Anggota	Laki Laki	12-09-1998

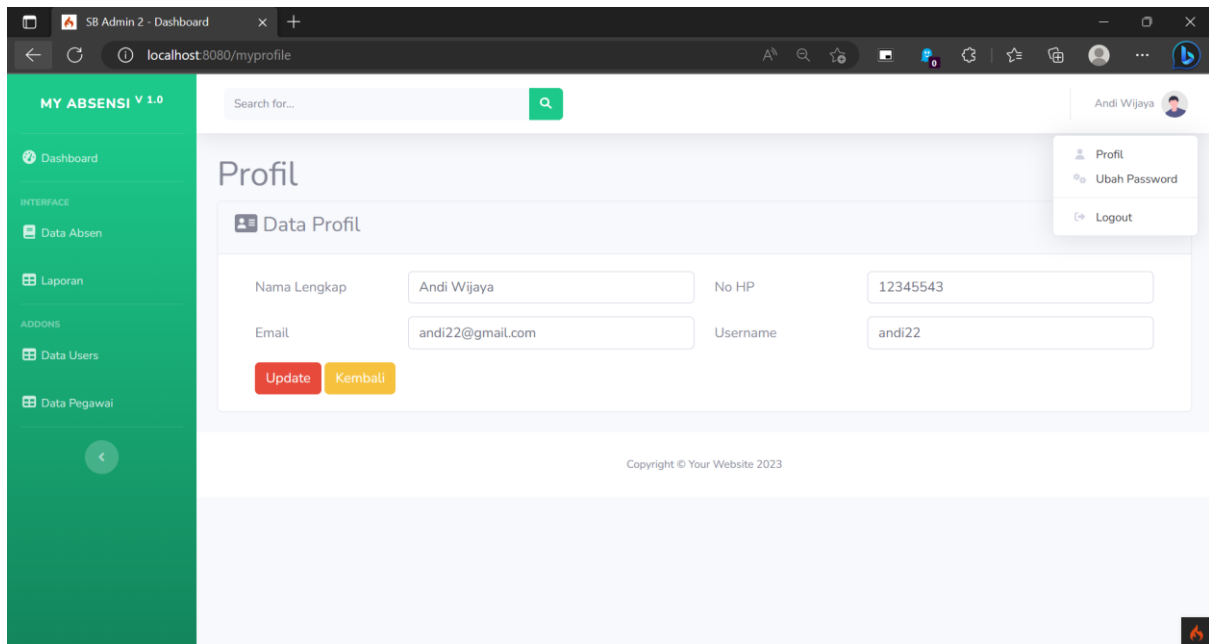
Gambar 4.34 Tampilan Data Pegawai Website

Gambar 4.34 adalah tampilan pada Data Pegawai Website, Pada halaman ini memuat data users namun role pegawai saja. Pada kolom aksi terdapat 1 aksi yakni detail, detail digunakan melihat data pegawai.

SB Admin 2 - Dashboard

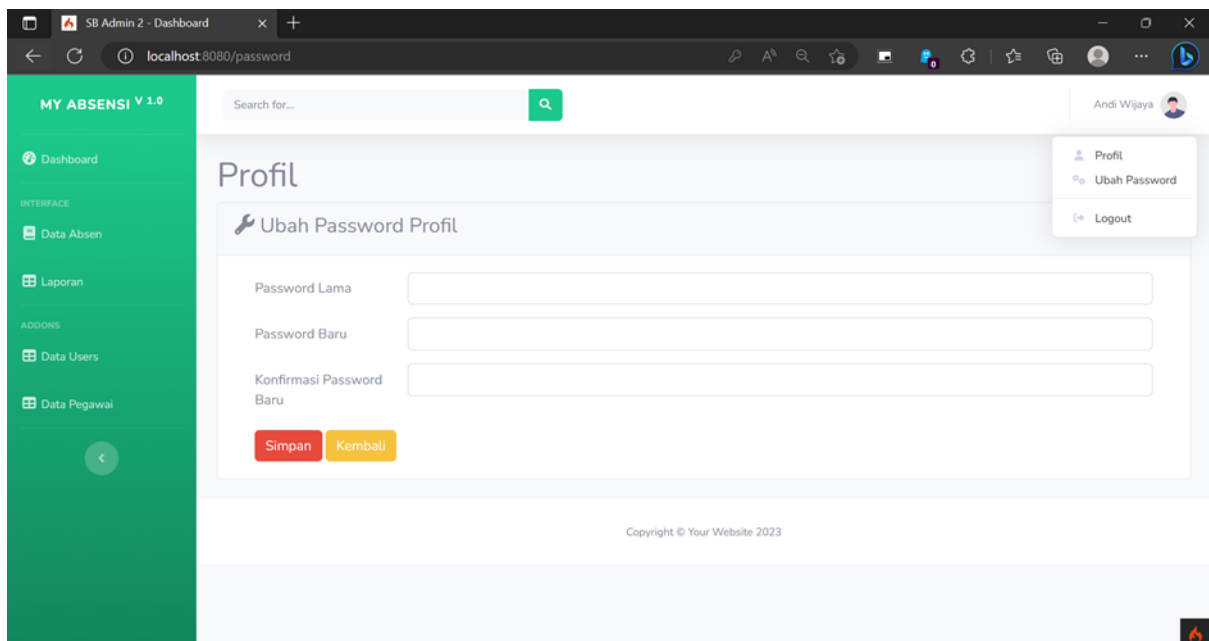
Gambar 4.35 Tampilan Detail Data Pegawai Website

Gambar 4.35 adalah tampilan pada Detail Data Pegawai Website, Pada halaman ini memuat data pegawai tertentu. Pada halaman ini juga terdapat scroll dan tombol Close, jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data pegawai.



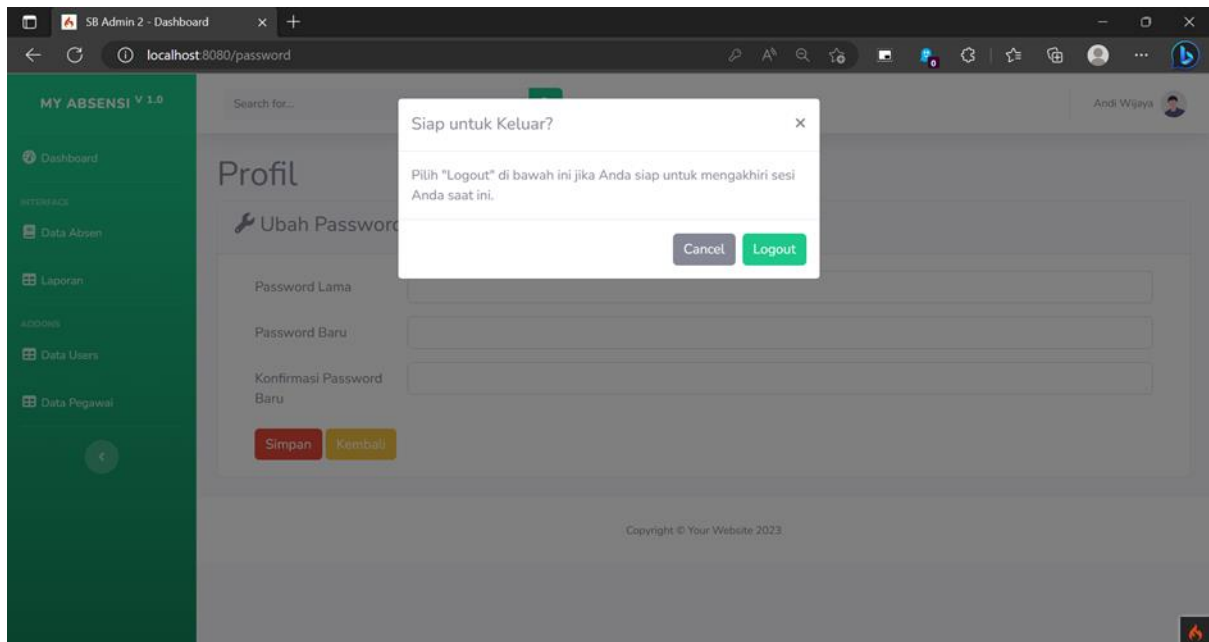
Gambar 4.36 Tampilan User Profil Website

Gambar 4.36 adalah tampilan pada User Profil Website, Pada halaman ini memuat data user login. Pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Update dan tombol Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data user login. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard.



Gambar 4.37 Tampilan User Ubah Password Website

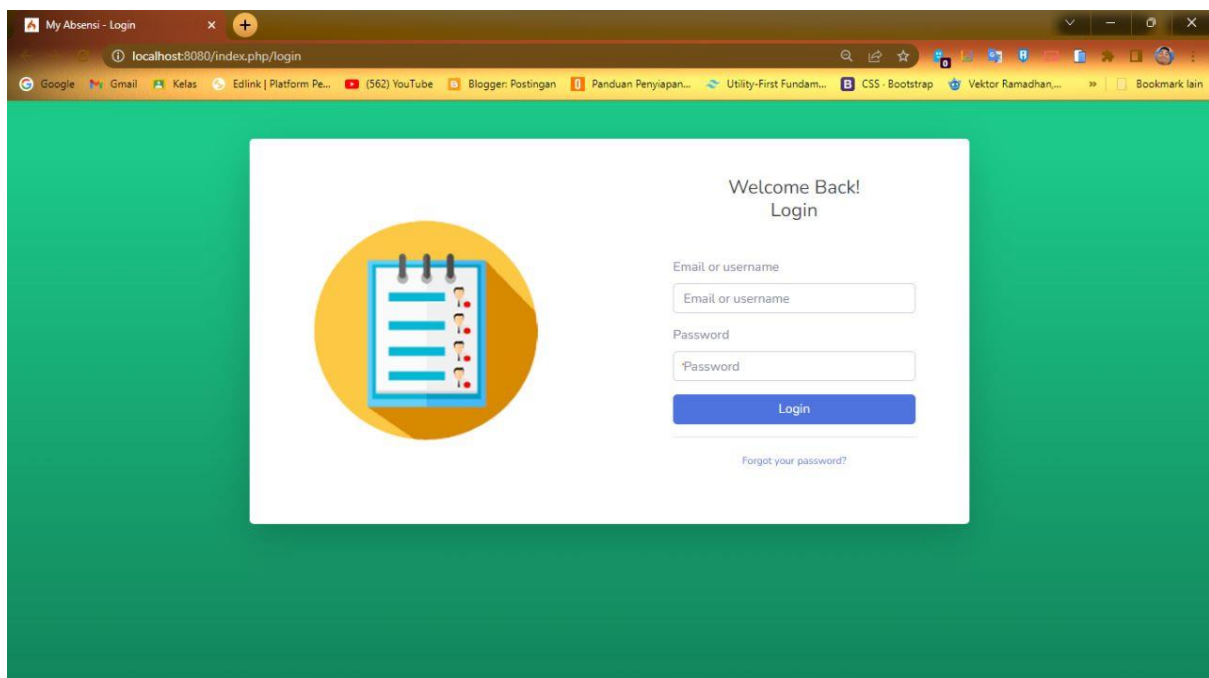
Gambar 4.37 adalah tampilan pada User Ubah Password Website, Pada halaman ini memuat form masuka password. Pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Update dan tombol Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data user login. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard.



Gambar 4.38 Tampilan User Logout Website

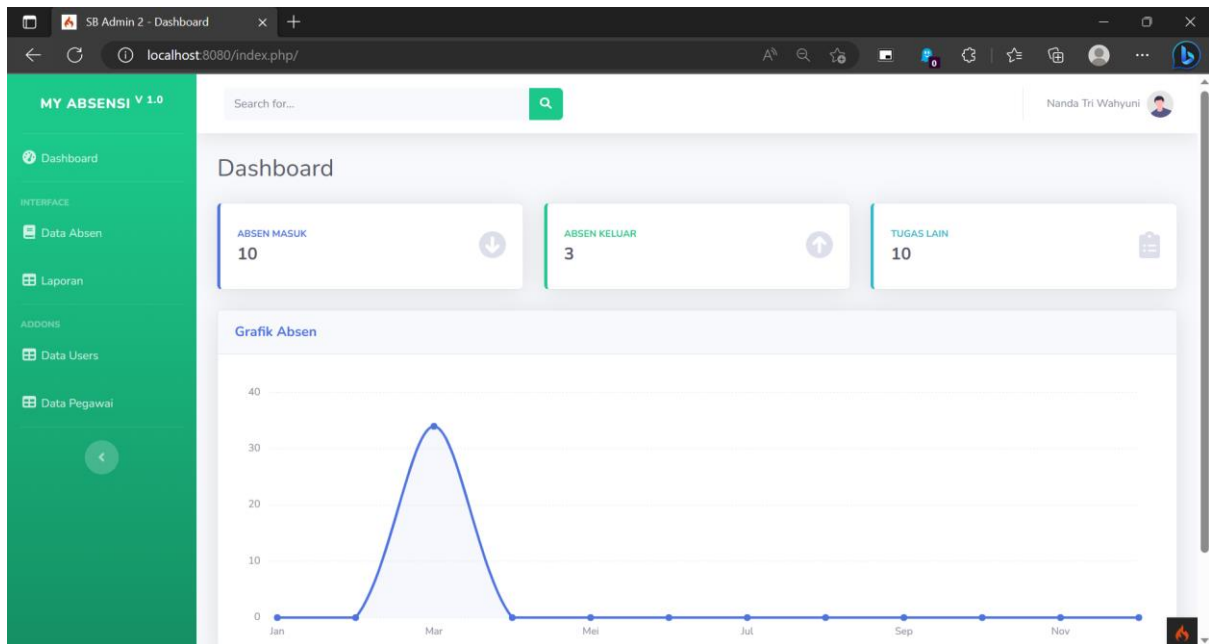
Gambar 4.38 adalah tampilan User Logout Website, Pada halaman ini memuat modal pop up. Modal ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Close dan tombol Update. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard. Jika mengklik Logout maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman login.

4.5.3 Hasil Website (Admin Dinas)



Gambar 4.39 Tampilan Login Website

Gambar 4.39 adalah tampilan pada Login Website, dimana halaman awal saat pertama kali masuk dalam web.



Gambar 4.40 Tampilan Dashboard Website

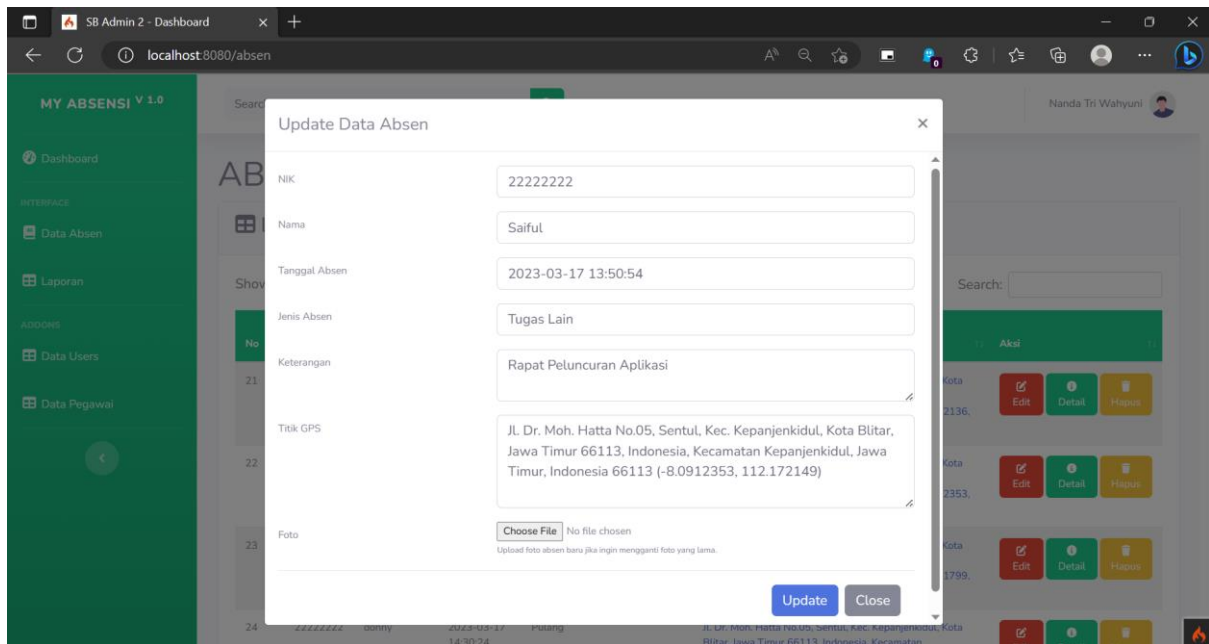
Gambar 4.40 adalah tampilan pada Dashboard Website, dimana tampilan awal setelah login. Dashboard Website memuat Grafik Area dan menghitung absen sesuai jenis absennya.

The 'List Absen' table displays the following data:

No	NIK	Nama	Tanggal Absen	Jenis Absen	Keterangan	Titik GPS	Aksi
1	12121212	Saiful	2023-03-05 07:21:16	Masuk		Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Keparanjekidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan Keparanjekidul, Jawa Timur, Indonesia 66113 (-8.091186, 112.1721126)	Edit, Detail, Hapus
2	13131313	Donyy	2023-03-05 10:21:16	Keluar		Jl. Majapahit No.2- 4, Sananwetan, Kec. Sananwetan, Kota Blitar, Jawa Timur 66137 (-8.0993802, 112.1799356)	Edit, Detail, Hapus
3	11111111	Oioioi	2023-03-06 07:21:16	Tugas Lain	Rapat DPRD	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Keparanjekidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan Keparanjekidul, Jawa Timur, Indonesia 66113 (-8.091186, 112.1721126)	Edit, Detail, Hapus
4	34343434	Budiono	2023-03-08 08:21:16	Masuk		Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Keparanjekidul, Kota Blitar, Jawa Timur 66113, Indonesia, Kecamatan Keparanjekidul, Jawa Timur, Indonesia 66113 (-8.091186, 112.1721126)	Edit, Detail, Hapus

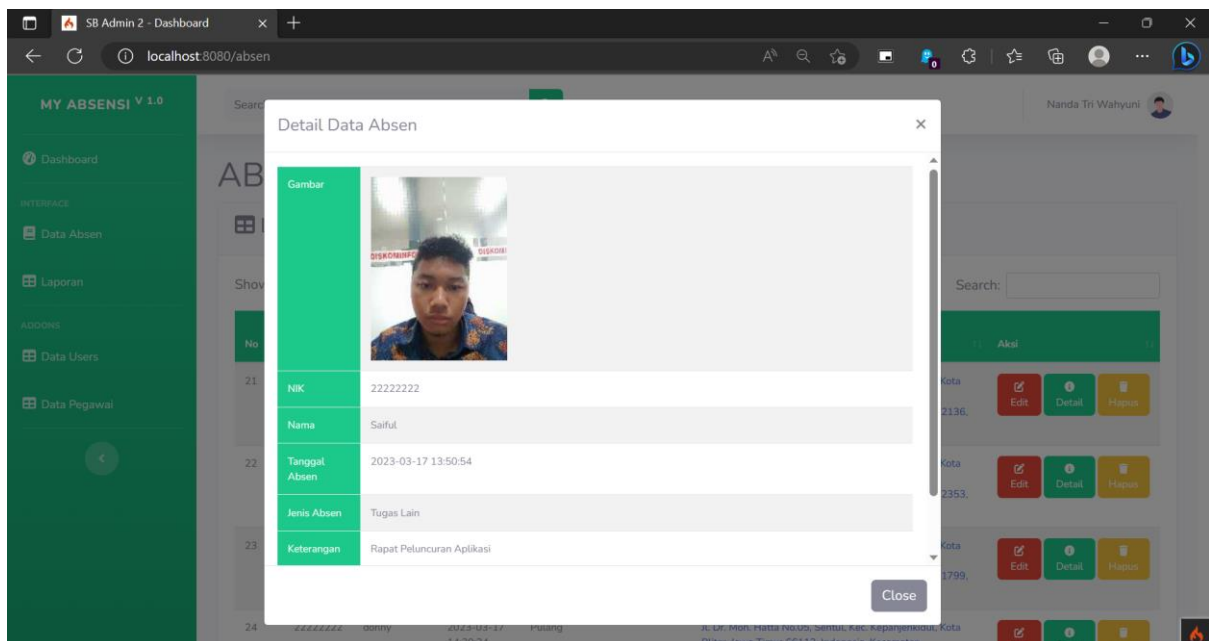
Gambar 4.41 Tampilan Data Absen Website

Gambar 4.41 adalah tampilan pada Data Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen. Pada halaman ini juga terdapat tombol, jika mengklik alamat atau titik GPS-nya maka akan otomatis dialihkan ke google maps dan langsung menunjukan di mana user tersebut absen berdasarkan riwayat absennya. Pada kolom aksi terdapat 3 aksi yakni edit, detail dan hapus. Ubah digunakan mengubah data absen. Detail digunakan melihat data absen. Sedangkan Hapus digunakan untuk menghapus data absen.



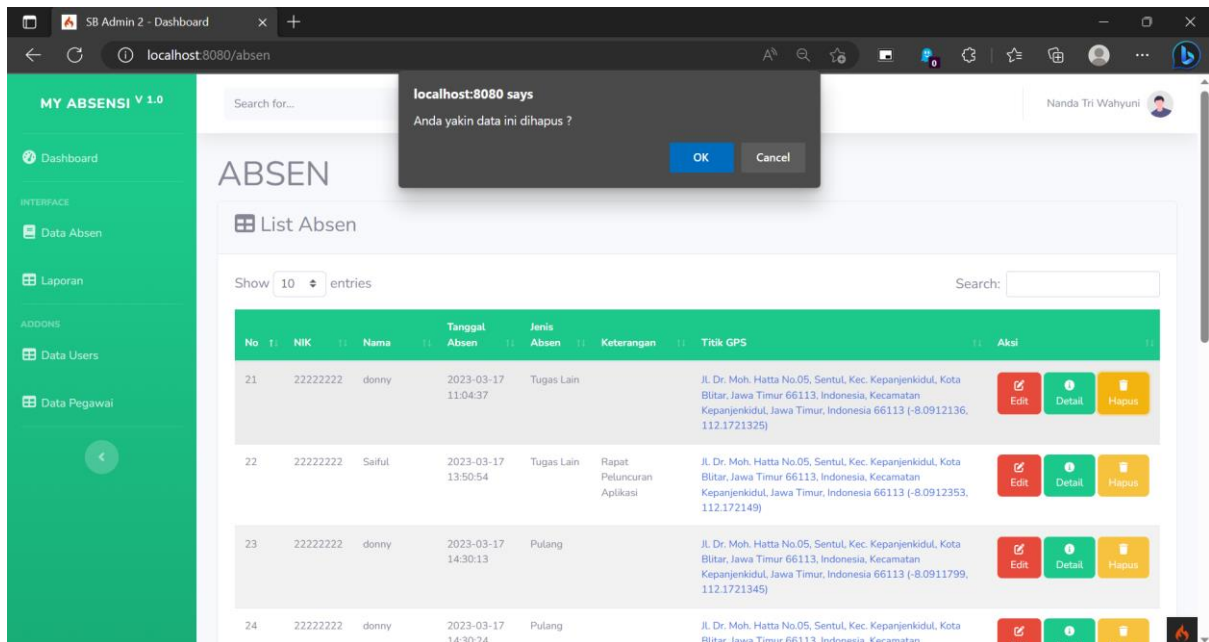
Gambar 4.42 Tampilan Update Data Absen Website

Gambar 4.42 adalah tampilan pada Update Data Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen tertentu. Pada halaman ini juga terdapat tombol Update dan tombol Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data absen. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data absen.



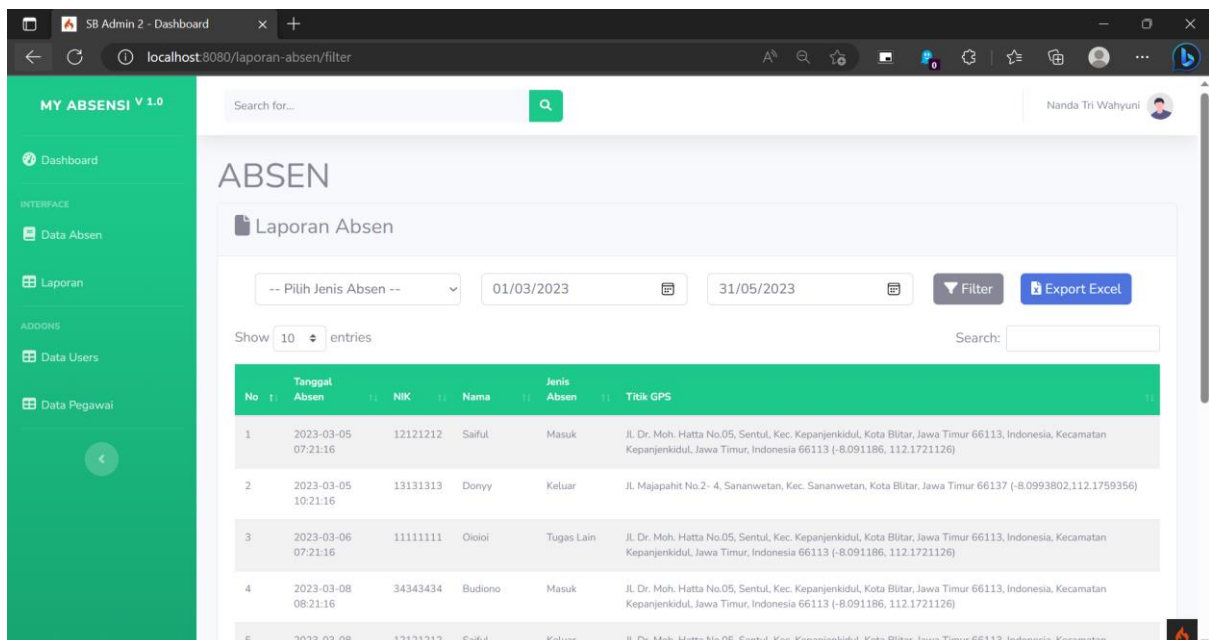
Gambar 4.43 Tampilan Detail Data Absen Website

Gambar 4.43 adalah tampilan pada Detail Data Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen tertentu. Pada halaman ini juga terdapat scroll dan tombol Close, jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data absen.



Gambar 4.44 Tampilan Hapus Data Absen Website

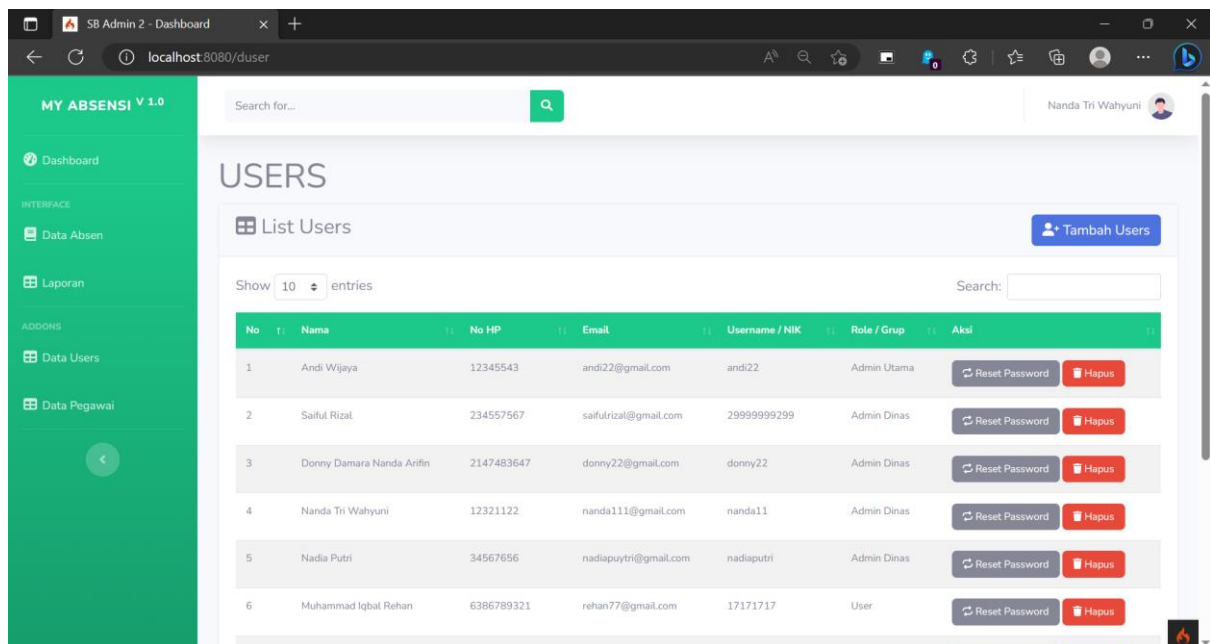
Gambar 4.44 adalah tampilan pada Hapus Data Absen Website, Pada halaman ini memuat dialog konfirmasi dengan teks "Anda yakin data ini dihapus?" dan dua pilihan tombol yaitu "OK" dan "Cancel". Jika pengguna memilih tombol "OK", maka data akan dihapus, sedangkan jika pengguna memilih tombol "Cancel", maka data tidak akan dihapus. Dialog konfirmasi tersebut diimplementasikan menggunakan sebuah fungsi bawaan JavaScript.



Gambar 4.45 Tampilan Laporan Website

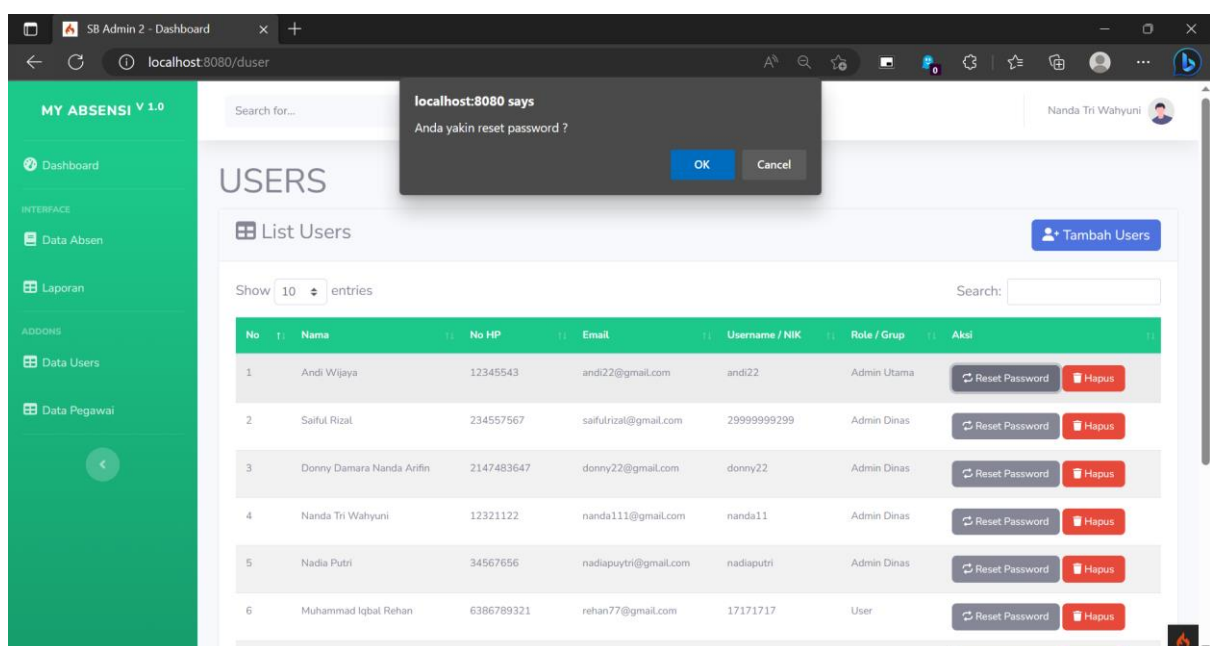
Gambar 4.45 adalah tampilan pada Laporan Website, Pada halaman ini memuat data absen. Pada halaman ini juga terdapat tombol, jika mengklik Export EXCEL maka akan

otomatis mengexport data absen tertentu menjadi EXCEL berdasarkan filternya, namun jika tidak memfilter data absen akan mengexport semua data absen.



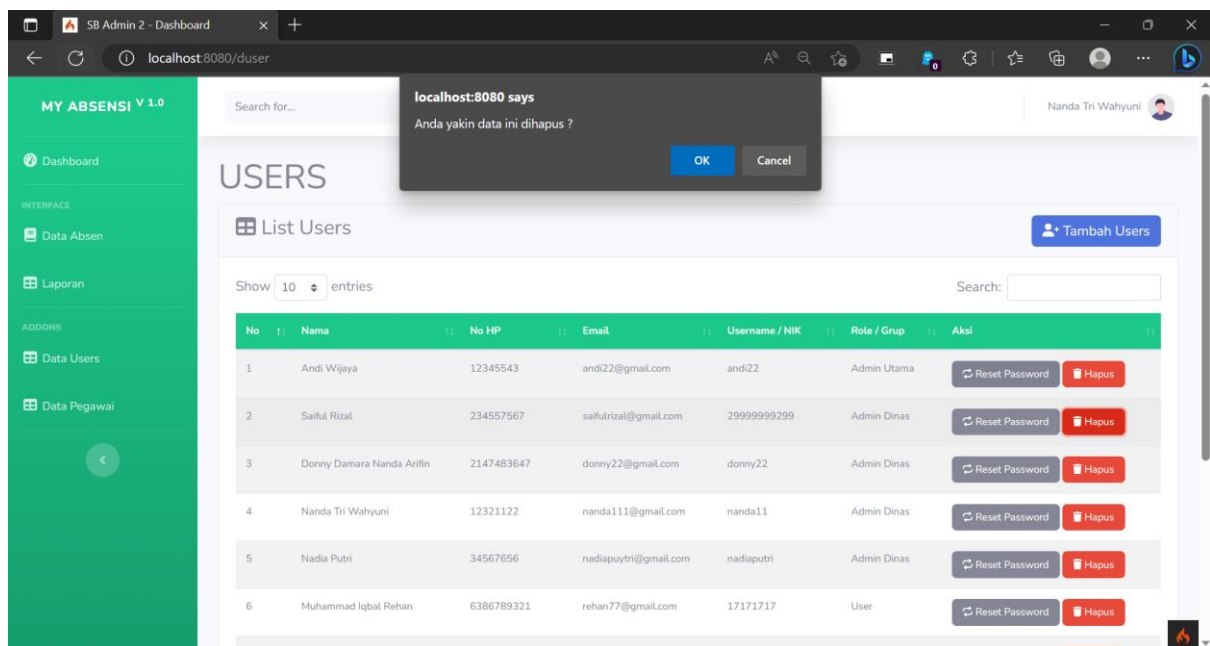
Gambar 4.46 Tampilan Data Users Website

Gambar 4.46 adalah tampilan pada Data Users Website, Pada halaman ini memuat data users(penguna aplikasi) meliputi 3 role, yakni Admin Utama, Admin Dinas, Pegawai(User). Pada kolom aksi terdapat 2 aksi yakni reset password dan hapus. Reset password digunakan mereset password ke default (12345678). Sedangkan Hapus digunakan untuk menghapus data users.



Gambar 4.47 Tampilan Reset Password Data Users Website

Gambar 4.47 adalah tampilan pada Reset Password Data Users Website, Pada halaman ini memuat dialog konfirmasi dengan teks "Anda yakin reset password?" dan dua pilihan tombol yaitu "OK" dan "Cancel". Jika pengguna memilih tombol "OK", maka password secara otomatis akan mereset ke default dengan sandi 12345678, sedangkan jika pengguna memilih tombol "Cancel", maka password tidak akan direset. Dialog konfirmasi tersebut diimplementasikan menggunakan sebuah fungsi bawaan JavaScript.



Gambar 4.48 Tampilan Hapus Data Users Website

Gambar 4.48 adalah tampilan Hapus Data Users Website, Pada halaman ini memuat dialog konfirmasi dengan teks "Anda yakin data ini dihapus?" dan dua pilihan tombol yaitu "OK" dan "Cancel". Jika pengguna memilih tombol "OK", maka data akan dihapus, sedangkan jika pengguna memilih tombol "Cancel", maka data tidak akan dihapus. Dialog konfirmasi tersebut diimplementasikan menggunakan sebuah fungsi bawaan JavaScript.

No	NIP	NIK	Nama	No HP	Email	Jabatan	Dinas ODP	Unit Kerja	Alamat	Pangkat Golongan	Jenis Kelamin	Tanggal Lahir
1	17171717	17171717	Muhammad Iqbal Rehan	6386789321	rehan77@gmail.com	Ketua	Dinas Statistik	Kota Blitar	Wonodadi	Ketua Bagian	Laki Laki	12-09-2000
2	12121212	12121212	Ajiss	6282333701271	aji22@gmail.com	Anggota	Dinas Statistik	Kota Blitar	Jl. Dr. Moh. Hatta No.05, Sentul, Kec. Kepanjenkid	Anggota	Laki Laki	12-09-2000
3	11111111	11111111	Budi Hartanti	2147483647	budi111@gmail.com	Anggota	Dinas Statistik	Kota Blitar	Sentul	Anggota	Laki Laki	12-09-1998
4	22222222	22222222	Saiful	3456789001	saiful22@gmail.com	Anggota	Dinas Statistik	Kota Blitar	Sanankulon	Anggota	Laki Laki	12-09-1998

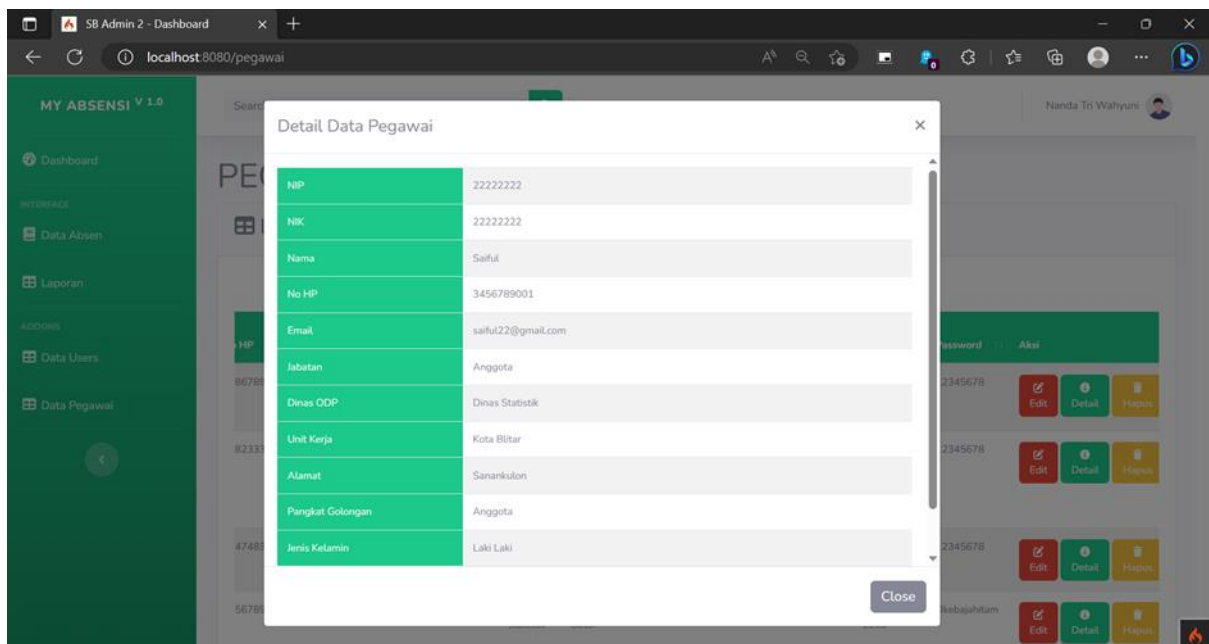
Gambar 4.49 Tampilan Data Pegawai Website

Gambar 4.49 adalah tampilan pada Data Pegawai Website, Pada halaman ini memuat data users namun role pegawai saja. Pada kolom aksi terdapat 1 aksi yakni detail, detail digunakan melihat data pegawai. Pada kolom aksi terdapat 3 aksi yakni edit, detail dan hapus. Ubah digunakan mengubah data pegawai. Detail digunakan melihat data pegawai. Sedangkan Hapus digunakan untuk menghapus data pegawai

Gambar 4.50 Tampilan Update Data Pegawai Website

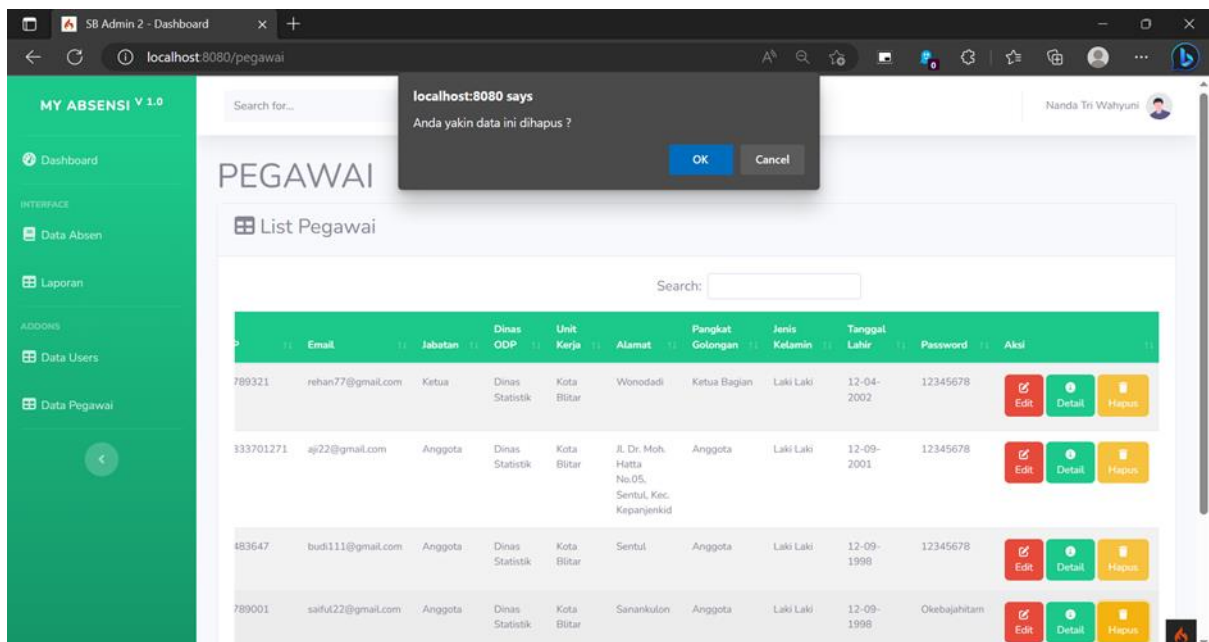
Gambar 4.50 adalah tampilan pada Update Data Pegawai Website, Pada halaman ini memuat data pegawai tertentu. Pada halaman ini juga terdapat tombol Update dan tombol

Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data pegawai. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data pegawai.



Gambar 4.51 Tampilan Detail Data Pegawai Website

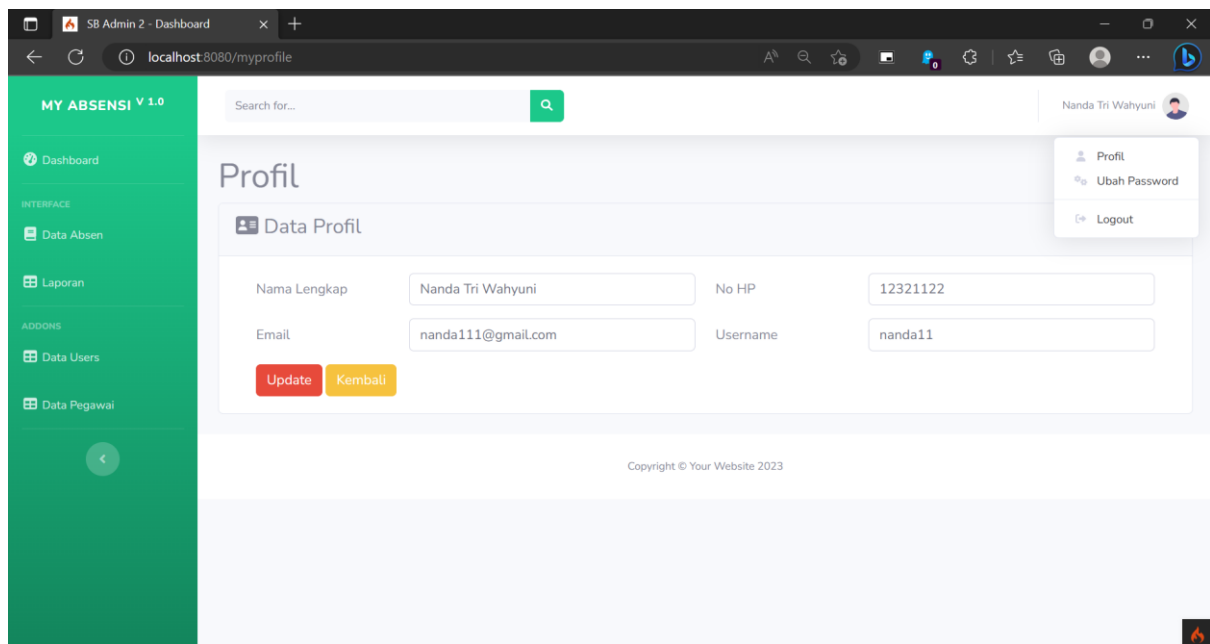
Gambar 4.51 adalah tampilan pada Detail Data Pegawai Website, Pada halaman ini memuat data pegawai tertentu. Pada halaman ini juga terdapat scroll dan tombol Close, jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data pegawai.



Gambar 4.52 Tampilan Hapus Data Pegawai Website

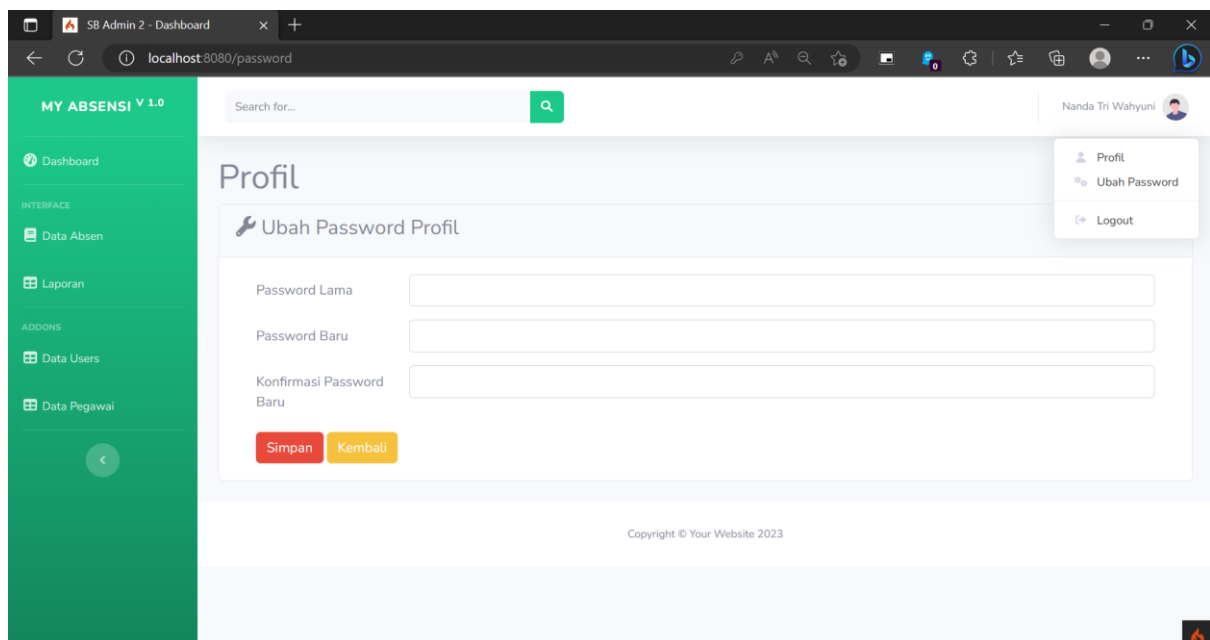
Gambar 4.52 adalah tampilan pada Hapus Data Pegawai Website, Pada halaman ini memuat dialog konfirmasi dengan teks "Anda yakin data ini dihapus?" dan dua pilihan tombol yaitu "OK" dan "Cancel". Jika pengguna memilih tombol "OK", maka data akan dihapus,

sedangkan jika pengguna memilih tombol "Cancel", maka data tidak akan dihapus. Dialog konfirmasi tersebut diimplementasikan menggunakan sebuah fungsi bawaan JavaScript.



Gambar 4.53 Tampilan User Profil Website

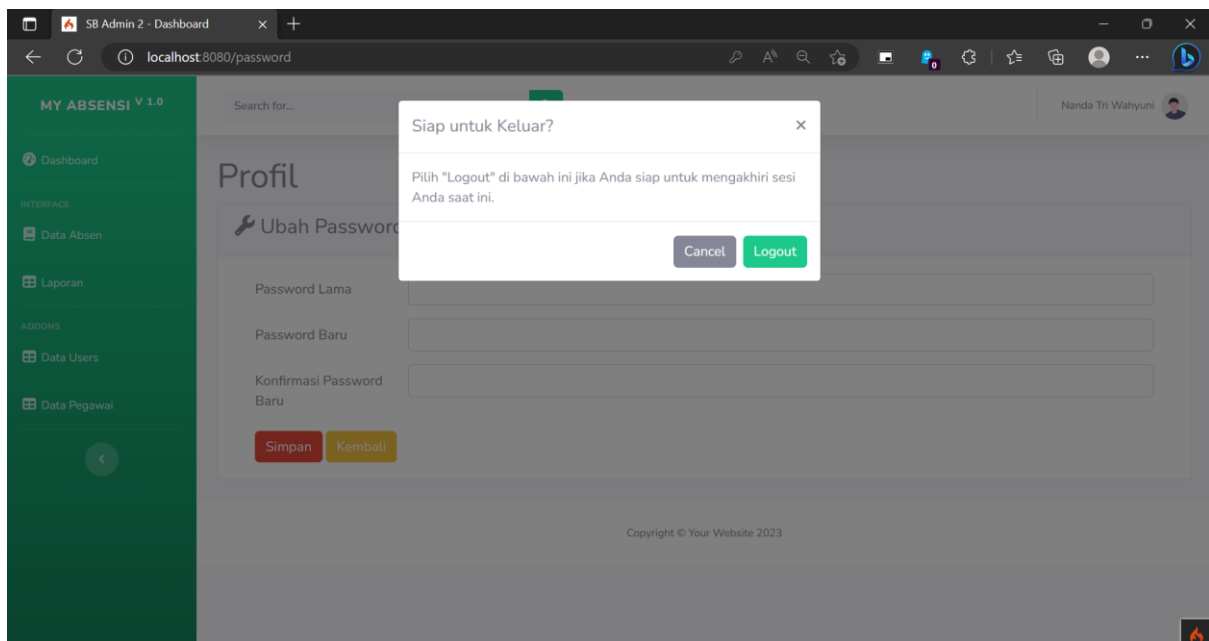
Gambar 4.53 adalah tampilan pada User Profil Website, Pada halaman ini memuat data user login. Pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Update dan tombol Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data user login. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard.



Gambar 4.54 Tampilan User Ubah Passwordl Website

Gambar 4.54 adalah tampilan pada User Ubah Password Website, Pada halaman ini memuat form masuka password. Pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Update

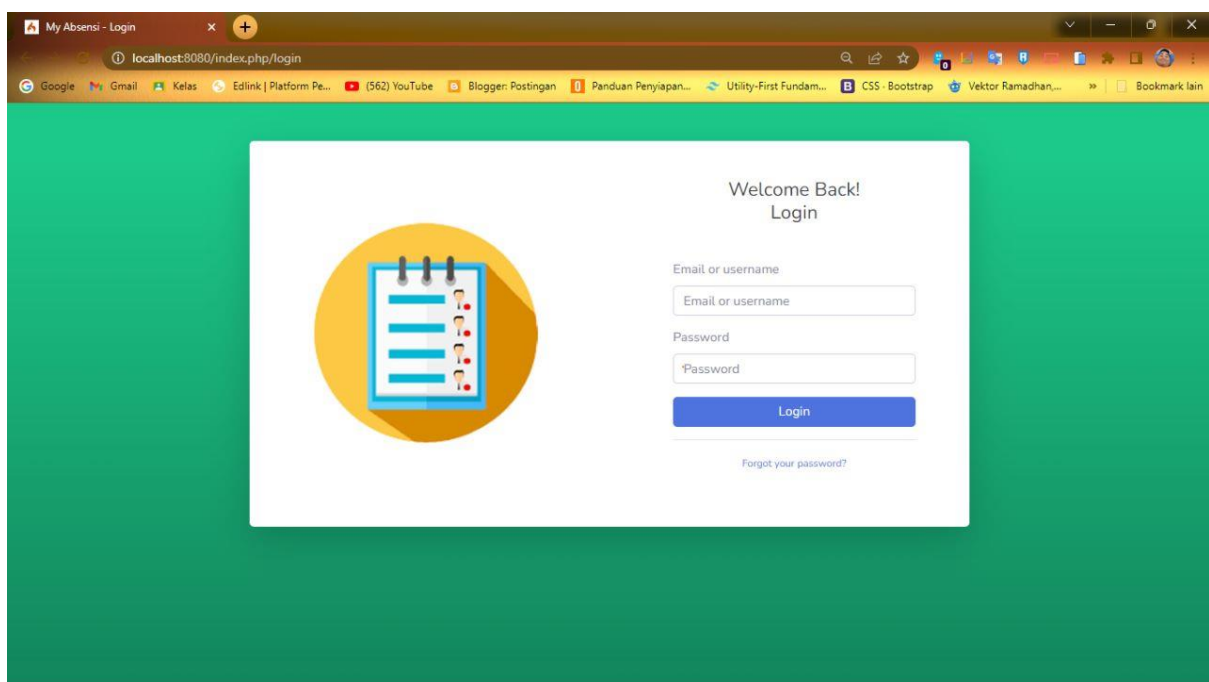
dan tombol Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data user login. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard.



Gambar 4.55 Tampilan User Logout Website

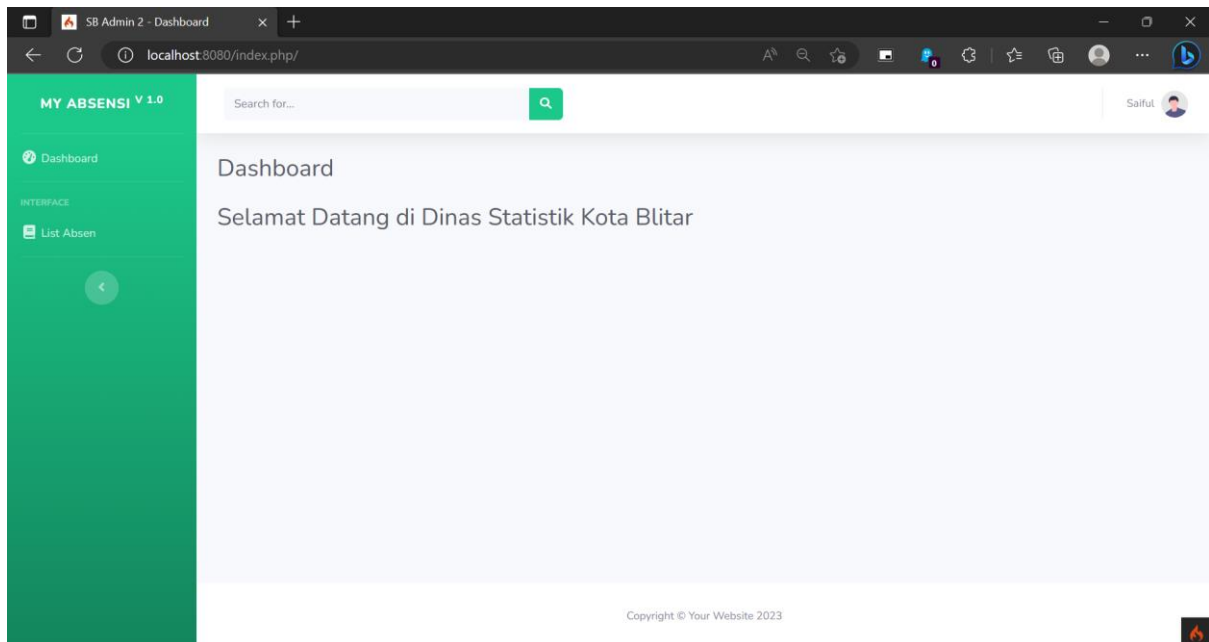
Gambar 4.55 adalah tampilan pada User Logout Website, Pada halaman ini memuat modal pop up. Modal ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Close dan tombol Update. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard. Jika mengklik Logout maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman login.

4.5.4 Hasil Website (Pegawai)



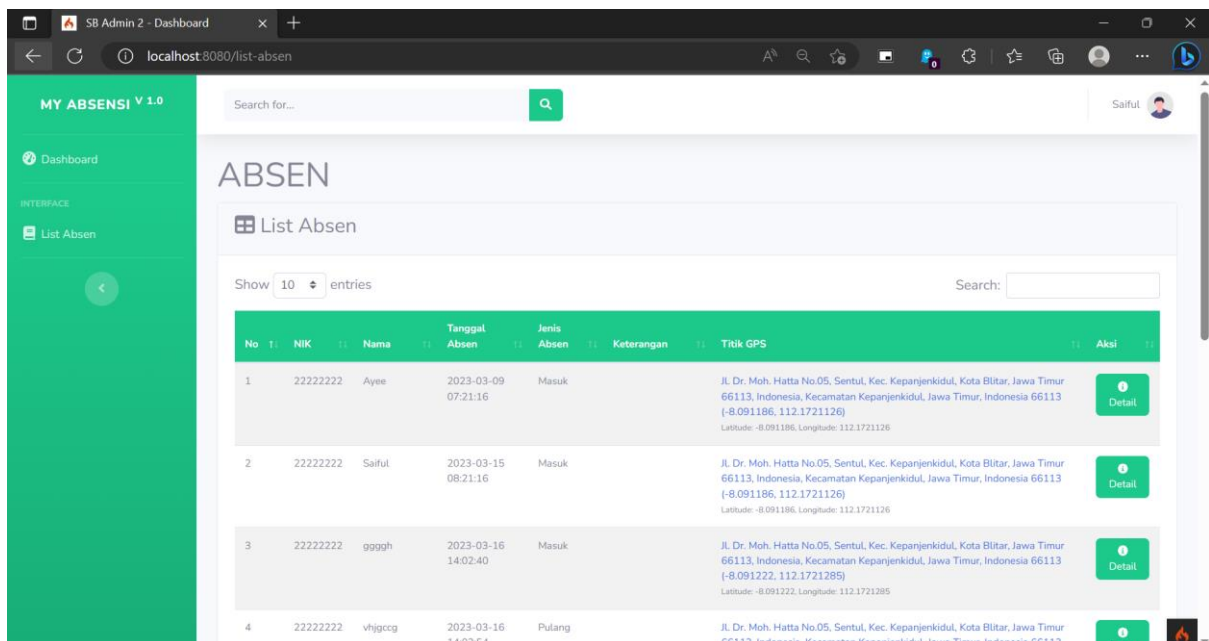
Gambar 4.56 Tampilan Login Website

Gambar 4.56 adalah tampilan pada Login Website, dimana halaman awal saat pertama kali masuk dalam web.



Gambar 4.54 Tampilan Dashboard Website

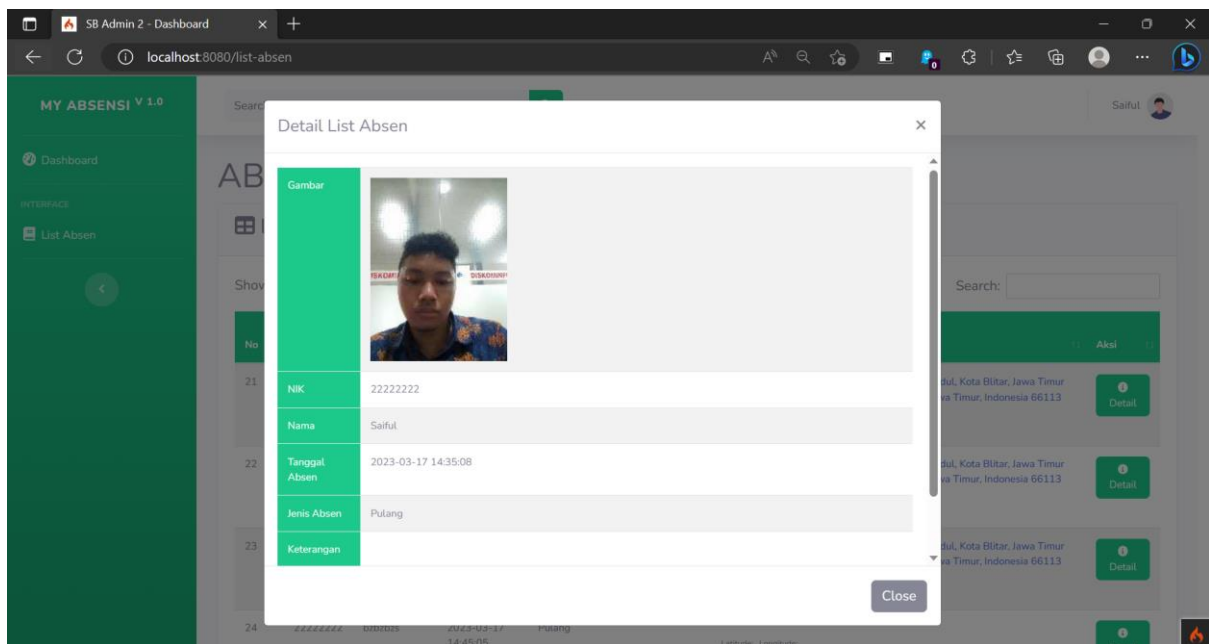
Gambar 4.57 adalah tampilan pada Dashboard Website, dimana tampilan awal setelah login. Dashboard Website memuat Selamat Datang.



Gambar 4.58 Tampilan List Absen Website

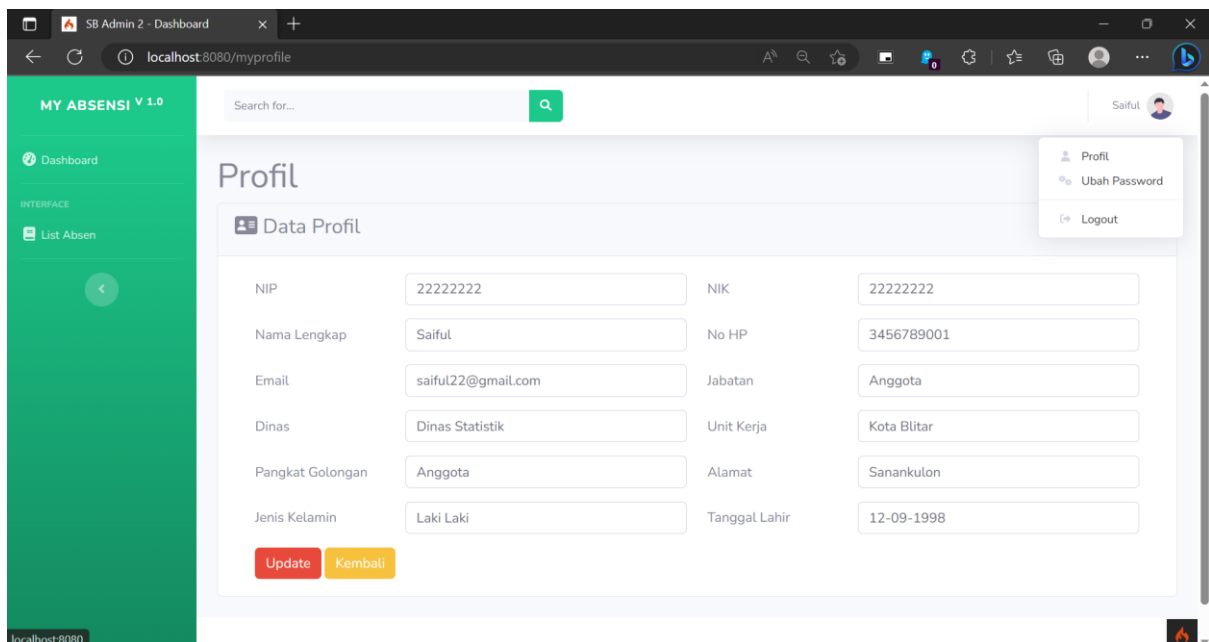
Gambar 4.58 adalah tampilan pada List Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen. Pada halaman ini juga terdapat tombol, jika mengklik alamat atau titik GPS-nya maka akan otomatis dialihkan ke google maps dan langsung menunjukan di mana user tersebut absen

berdasarkan riwayat absennya. Pada kolom aksi terdapat 1 aksi yakni detail, detail digunakan melihat data absen.



Gambar 4.59 Tampilan Detail List Absen Website

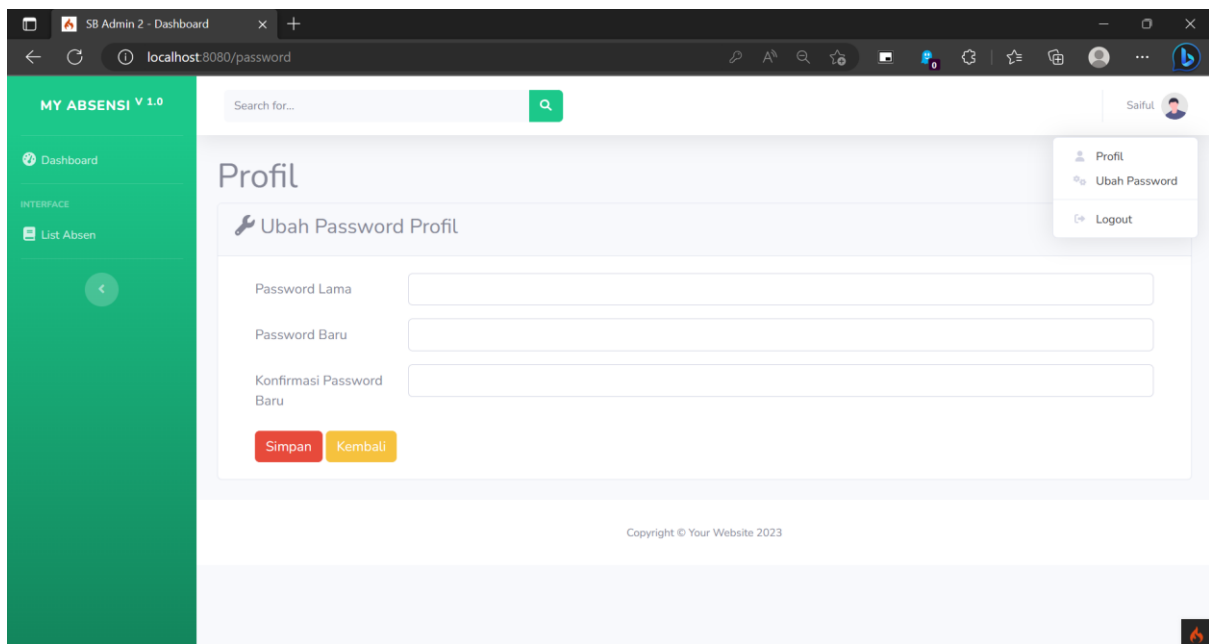
Gambar 4.59 adalah tampilan pada Detail List Absen Website, Pada halaman ini memuat data absen tertentu. Pada halaman ini juga terdapat scroll dan tombol Close, jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman data absen.



Gambar 4.60 Tampilan User Profil Website

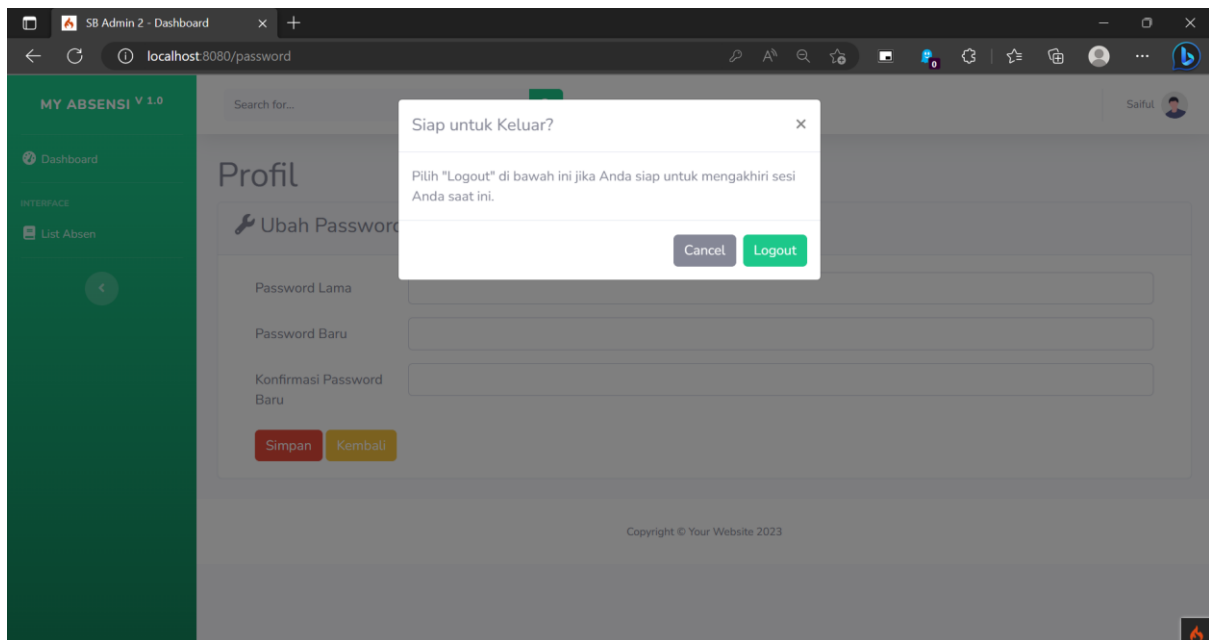
Gambar 4.60 adalah tampilan pada User Profil Website, Pada halaman ini memuat data user login. Pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Update dan tombol Close.

Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data user login. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard.



Gambar 4.61 Tampilan User Ubah Password Website

Gambar 4.61 adalah tampilan pada User Ubah Password Website, Pada halaman ini memuat form masuka password. Pada halaman ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Update dan tombol Close. Jika mengklik Update maka akan otomatis memperbarui data user login. Jika mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard.



Gambar 4.62 Tampilan User Logout Website

Gambar 4.62 adalah tampilan pada User Logout Website, Pada halaman ini memuat modal pop up. Modal ini juga terdapat 2 tombol yakni, tombol Close dan tombol Update. Jika

mengklik Close maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman dashboard. Jika mengklik Logout maka akan otomatis keluar dan kembali ke halaman login.

4.6 Review Pengguna dari Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar

Setelah uji coba di dinas kami, kami puas dengan hasil dari aplikasi ini. Aplikasi ini memiliki fitur-fitur yang kami ajukan untuk aplikasi absensi, yaitu aplikasi mobile di Android dan aplikasi web di berbagai browser.

Untuk aplikasi web, terdapat tiga jenis peran pengguna: admin utama, admin dinas, dan pengguna. Fitur-fitur di dalamnya sudah memenuhi permintaan kami. Admin utama memiliki akses penuh, termasuk membuat akun baru untuk admin utama dan admin dinas, melihat dashboard untuk ringkasan presensi, mengakses data absensi untuk melihat seluruh pegawai yang melakukan absensi, mencetak laporan absensi dalam format file Excel, dan melihat data pengguna untuk semua peran. Admin dinas memiliki akses yang sama dengan admin utama kecuali tidak dapat membuat akun admin utama. Pengguna memiliki akses terbatas untuk melihat riwayat presensi.

Untuk aplikasi mobile, fitur-fitur yang tersedia meliputi login berdasarkan akun pengguna, mencatat waktu presensi (datang, pulang, dan lainnya), mengakses kamera perangkat untuk foto presensi, menentukan alamat lokasi presensi, dapat mengakses google maps untuk memastikan titik lokasi apakah sudah akurat apa belum, dan melihat riwayat presensi.

Kedua aplikasi ini memenuhi kebutuhan kami dalam mengelola absensi dengan fitur-fitur lengkap sesuai peran pengguna. Kami mengapresiasi kemudahan akses melalui aplikasi mobile dan aplikasi web.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dalam perancangan dan pembuatan aplikasi absensi berbasis Android dan website ini, kami berhasil mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Aplikasi ini dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, yaitu Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar, dalam mengelola absensi karyawan mereka.

Melalui proses uji coba yang dilakukan di dinas tersebut, kami mendapatkan hasil yang positif. Aplikasi ini dapat dijalankan dengan baik dan memenuhi kebutuhan absensi yang diinginkan. Selain itu, melalui tanggapan dan umpan balik dari pengguna, kami juga menerima sejumlah saran yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi di masa mendatang.

Dengan adanya kesimpulan ini, kami dapat menyimpulkan bahwa aplikasi absensi ini telah mencapai tujuannya dan memberikan manfaat yang signifikan bagi Dinas Komunikasi Informatika Dan Statistik Kota Blitar. Aplikasi ini dapat menjadi dasar untuk pengembangan lebih lanjut guna memenuhi kebutuhan yang terus berkembang di masa mendatang. Dengan adanya aplikasi ini, diharapkan proses absensi karyawan dapat dilakukan dengan lebih efisien dan akurat, meningkatkan produktivitas dan pengelolaan yang lebih baik dalam dinas tersebut.

5.2 Saran

Penulis menyadari bahwa aplikasi absensi dinas masih memiliki beberapa kekurangan yang perlu ditingkatkan. Pertama, tampilan aplikasi masih kurang menarik dan tidak sepenuhnya memenuhi aspek estetika yang diharapkan oleh pengguna. Hal ini dapat mempengaruhi pengalaman pengguna dalam menggunakan aplikasi. Selain itu, website yang terintegrasi dengan aplikasi juga perlu ditingkatkan responsivitasnya pada perangkat selain desktop. Dalam era digital yang semakin mobile, penting bagi pengguna untuk dapat mengakses aplikasi dan website ini dengan nyaman di berbagai perangkat seperti smartphone dan tablet. Dengan memperbaiki tampilan aplikasi dan meningkatkan responsivitas website, pengguna akan lebih tertarik dan memiliki pengalaman yang lebih baik dalam menggunakan aplikasi absensi ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Adisaputra, Y., Sukendro, S., & Dewi, C. K. (2018). Aplikasi Pendaftaran Peserta Didik Baru Berbasis Web Menggunakan PHP dan MySQL. *Jurnal Rekayasa Sistem dan Teknologi Informasi*, 2(2), 133-141.
- Adm Zanoor (15, July 2020). Pengertian Bahasa Pemrograman Jawa: Fungsi, Contoh, Kelebihan & Kekurangan. Di akses pada tanggal 7, April 2023 di <https://www.zanoor.com/pengertian-java/>
- AWS. Apa itu Java?. Di akses pada tanggal 7, April 2023 di <https://aws.amazon.com/id/what-is/java/>
- Catur, D. (2013). *Praktik Kerja Lapangan: Suatu Model Pendidikan Profesi Guru di Jurusan Pendidikan Matematika FMIPA UNY*. UNY Press.
- Developmen ANDROID STUDIO. Mengenal Android Studio. Di akses pada tanggal 7, April 2023 di <https://developer.android.com/studio/intro?hl=id>
- Erl, T (2005) *Service-Oriented Architecture: Concepts, Technology, and Design*, Publisher: Prentice Hall International, ISBN: 978-0131858589
- Faradila A (7, Desember 2022). Apa Itu API? Pengertian, Cara Kerja, dan Manfaat API. Di akses pada tanggal 7, April 2023 di <https://www.hostinger.co.id/tutorial/api-adalah#:~:text=Kegunaan%20API%20yaitu%20sebagai%20perantara,ditampilkan%20di%20masing%20masing%20aplikasi.>
- Ginanjar, S. (2014). *Sistem Informasi Manajemen*. Penerbit Erlangga.
- Hakim, L. (2010). *Pengenalan Konsep dan Pemrograman Framework*. Bandung: Informatika.
- Hakim, L. (2010). *CodeIgniter: Membangun Aplikasi Web dengan PHP Framework CodeIgniter (3rd ed.)*. Informatika.
- Hamalik, O. (2005). *Proses Belajar Mengajar*. Bumi Aksara.
- Herlambang, B. (2008). *Konsep Dasar Sistem Informasi*. Andi.
- Indrajani. (2015). *Pemodelan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset. (Halaman 36)
- Indrajani. (2015). *Pemodelan Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi Offset. (Halaman 38)
- Jogiyanto. (2005). *Metodologi Penelitian Bisnis: Salah Kaprah dan Pengalaman-pengalaman*. BPFE Yogyakarta.
- Kadir, A. (2008). *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Informatika.
- Kadir, A. (2014). *Sistem Informasi Geografis*. Andi.

- Kristanto. (2008). Data Flow Diagram: Konsep dan Penggunaan dalam Sistem Informasi. Jurnal Sistem Informasi, 3(2), 61.
- Lukman, M. (2015). Pengenalan Teknologi Internet. Penerbit Graha Ilmu.
- Mahyasari Ritsa (1, Mei 2020). Pengertian XAMPP Menurut Para Ahli Lengkap Serta Fungsinya. Di akses pada tanggal 6, April 2023 di <https://ilmuonline.net/pengertian-xampp-menurut-para-ahli/>
- NIAGAHOSTER Blog (2, November 2021). Pengertian PHP, Fungsi dan Sintaks Dasar. Di akses pada tanggal 6, April 2023 di <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-php/>
- Noviansyah. (2008). Sistem Informasi Manajemen. Andi.
- Nugroho, Y. (2012). JavaScript: Bahasa pemrograman client-side. Diakses dari <http://www.contohwebsite.com/javascript>
- PELAYANAN PUBLIK (9, September 2022). Pengertian PHP Menurut Para Ahli Terlengkap. Di akses pada tanggal 6, April 2023 di <https://pelayananpublik.id/2022/09/09/pengertian-php-menurut-para-ahli-terlengkap/>
- Pinhome Blog (13, Februari 2023). 5 Pengertian Aplikasi Android Menurut Para Ahli. Di akses pada tanggal 6, April 2023 di <https://www.pinhome.id/blog/pengertian-aplakasi-android-menurut-para-ahli/>
- Prasetya, A. A. (2015). PHP & MySQL: Cara Cepat dan Mudah Membuat Website Dinamis. Informatika.
- Raharjo, B. (2015). Pengenalan Framework pada Pengembangan Aplikasi Web. Yogyakarta: Andi Offset.
- Raharjo, T. (2015). Pemrograman Web dengan PHP dan MySQL. Informatika.
- Rahman. (2011). Keajaiban jQuery dalam Desain Web. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Ridha. (2007). Twitter Bootstrap: Sebuah alat bantu (framework) HTML dan CSS untuk membuat sebuah tampilan halaman website yang elegan dan support segala macam device (Tesis sarjana, tidak diterbitkan). Universitas Contoh.
- Rivaldi. (2015). BootStrap: Framework atau Tools untuk membuat aplikasi web atau situs web responsive secara cepat, mudah, dan gratis (Tesis sarjana, tidak diterbitkan). Universitas Contoh.
- Sekawan Media (26, April 2021). Memahami Konsep Penggunaan XAMPP Untuk Kebutuhan Development. Di akses pada tanggal 6, April 2023 di <https://www.sekawanmedia.co.id/blog/apa-itu-xampp/>
- Sigit. (2011). Pengenalan jQuery. Yogyakarta: Andi Offset.
- Suharto, E. (2012). Teknologi Informasi dan Komunikasi. Penerbit Salemba Infotek.

- Sukamto, & Shalahuddin. (2014). Entity Relationship Diagram (ERD) adalah pemodelan awal basis data yang akan dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika untuk pemodelan basis data relasional (p. 289).
- Sukamto, & Shalahuddin. (2014). ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen). Barker (dikembangkan oleh Richard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah (p. 50).
- Sukamto, R., & Shalahuddin, M. N. (2014). Diagram Alir Data (Data Flow Diagram) Sebagai Alat Perancangan Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 288.
- Sukamto, R., & Shalahuddin, M. N. (2014). Diagram Alir Data (Data Flow Diagram) Sebagai Alat Perancangan Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 71.
- Sukamto, R., & Shalahuddin, M. N. (2014). Diagram Alir Data (Data Flow Diagram) Sebagai Alat Perancangan Sistem Informasi Akuntansi. *Jurnal Ekonomi dan Bisnis*, 17(2), 72.

LAMPIRAN

Lampiran A. Kartu Bimbingan PKL

KARTU BIMBINGAN PKL	
	
NAMA MAHASISWA	: SAIFUL RIZAL
NIM	: 20104410067
TEMPAT TANGGAL LAHIR	: BLITAR, 17 DESEMBER 2001
FAKULTAS/ PRODI	: TEKNOLOGI INFORMASI / TEKNIK INFORMATIKA
LOKASI PKL	: DINAS KOMUNIKASI, INFORMATIKA DAN STATISTIK KOTA BLITAR
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 2022/2023	

FORM BIMBINGAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)			
Nama Mahasiswa	: Saiful Rizal		
NIM	: 20104410067		
Tempat Tanggal Lahir	: Blitar, 17 Desember 2001		
Fakultas/ Prodi	: Teknologi Informasi / Teknik Informatika		
Lokasi PKL	: Dinas Komunikasi, Informatika dan Statistik Kota Blitar		
No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
1.	3 April 2023	Bab I	
2.	10 April 2023	Bab II	
3.	17 April 2023	Bab III	
4.	17 Mei 2023	Bab IV	
5.	22 Mei 2023	Bab V	

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
6	7 Juni 2023	PPT Laporan	

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika  Saiful Nur Budinon, S.Kom., M.Kom. NIDN. 0710026905	Pembimbing PKL  WAHYU DWI P., M.Pd. NIDN. 0723113905
---	--

Ket: *). Waktu bimbingan PKL minimal 5x ke Dosen Pembimbing

KARTU BIMBINGAN PKL



NAMA MAHASISWA : Muhammad Usman Rahim
 NIM : 20104410019
 TEMPAT TANGGAL LAHIR : Baliar, 22 April 2001
 FAKULTAS/ PRODI : Teknologi Informasi / Teknik Informatika
 LOKASI PKL : Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Kota Baliar

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
 UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
 TAHUN AKADEMIK 2022/2023

FORM BIMBINGAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

Nama Mahasiswa : Muhammad Usman Rahim
 NIM : 20104410019
 Tempat Tanggal Lahir : Baliar, 22 April 2001
 Fakultas/ Prodi : Teknologi Informasi / Teknik Informatika
 Lokasi PKL : Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Kota Baliar

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
1.	3 April 2023	BAB I	
2.	10 April 2023	BAB II	
3.	17 April 2023	BAB III	
4.	17 Mei 2023	BAB IV	
5.	22 Mei 2023	BAB V	

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
6.	7 Juni 2023	PPT laporan	

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika

Saiful War Beliman, S.Kom., M.Kom.
 NIDN. 0710028805

Pembimbing PKL

WAHYU DWI P., M.Pd.
 NIDN. 0723038505

Ket: *). Waktu bimbingan PKL minimal 5x ke Dosen Pembimbing

KARTU BIMBINGAN PKL



NAMA MAHASISWA : Donny Damara Nando Putra Angin
 NIM : 20104410078
 TEMPAT TANGGAL LAHIR : Blitar, 12 Mei 2001
 FAKULTAS/ PRODI : Teknik Informasi / Teknik Informatika
 LOKASI PKL : Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Kota Blitar

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
 UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
 TAHUN AKADEMIK 2022/2023

FORM BIMBINGAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN (PKL)

Nama Mahasiswa : Donny Damara Nando Putra Angin
 NIM : 20104410078
 Tempat Tanggal Lahir : Blitar, 12 Mei 2001
 Fakultas/ Prodi : Teknik Informasi / Teknik Informatika
 Lokasi PKL : Dinas Komunikasi, Informatika Dan Statistik Kota Blitar

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
1.	03-April-2023	Bab 1	
2	10-April-2023	Bab 2	
3	17-April-2023	Bab 3	
4	17-Mei-2023	Bab 4	
5	22-Mei-2023	Bab 5	

No	Tanggal Bimbingan	Materi Bimbingan PKL	Tanda Tangan
6	07-Juni-2023	PPT Laporan	

Mengetahui,

Kaprodi Teknik Informatika

Sajid Mar Buchman, S.Kom., M.Kom.
 NIDN. 0710028805

Pembimbing PKL

Wahyu Dwi P., M.Pd.
 NIDN. 0723038503

Ket: *) Waktu bimbingan PKL minimal 5x ke Dosen Pembimbing

Lampiran B. Kartu Kegiatan Harian PKL

KARTU KEGIATAN HARIAN PKL	
Nama	: SAIFUL RIZAL
NIM	: 20104410067
Tanggal PKL	: 13 Februari s.d. 25 Maret 2023
Lokasi PKL	: Dinar Komunitas, Informatika, dan Statistik Kota Blitar
Nama Pembimbing Utama	: Wahyu Dwi Ruspitawati, M.Pd
Nama Pembimbing Lapangan	: Andi Fitriyana, S.Kom
PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI UNIVERSITAS ISLAM BALITAR TAHUN AKADEMIK 2022/2023.	

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapang
1	Senin, 13-02-2023	Memperkenalkan project yang pernah dibuat dan membuat perencanaan aplikasi selama PKL	A
2	Selasa, 14-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Model View Controller)	A
3	Rabu, 15-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (CRUD Tambah Data dan Validation)	A
4	Kamis, 16-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (CRUD Update Data dan Detail Data)	A
5	Jumat, 17-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (CRUD Hapus Data)	A
6	Senin, 20-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (File Upload)	A
7	Selasa, 21-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Login dengan Myth Auth)	A
8	Rabu, 22-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Manajemen Role)	A
9	Kamis, 23-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Update Profile dan Password)	A
10	Jumat, 24-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Report Page)	A
11	Senin, 27-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Export Excel)	A
12	Selasa, 28-02-2023	Mempelajari Framework Codeigniter 4 (Export PDF)	A
13	Rabu, 1-03-2023	Mulai menentukan tema aplikasi dan perancangan database	A
14	Kamis, 2-03-2023	Menentukan alur aplikasi (website) dan mencari referensi	A
15	Jumat, 3-03-2023	Melakukan desain interface (website)	A
16	Senin, 6-03-2023	Membuat halaman beranda dan login	A
17	Selasa, 7-03-2023	Membuat halaman data users beserta tambah data, reset password, dan hapus data	A
18	Rabu, 8-03-2023	Membuat halaman data pengguna beserta update data, detail data, dan hapus data	A
19	Kamis, 9-03-2023	Membuat halaman data absensi beserta update data, detail data, dan hapus data	A
20	Jumat, 10-03-2023	Membuat halaman Laporan beserta Export EXCEL	A
21	Senin, 13-03-2023	Membuat halaman List absen beserta detail data	A
22	Selasa, 14-03-2023	Menambahkan fitur update profile dan password pada toolbar	A
23	Rabu, 15-03-2023	Manajemen Role	A
24	Kamis, 16-03-2023	Manajemen Role Lanjutan	A
25	Jumat, 17-03-2023	Mengetik halaman beranda dan menambahkan Program arka	A
26	Senin, 20-03-2023	Memperbaiki tampilan (website)	A
27	Selasa, 21-03-2023	Mencoba melakukan hosting pada aplikasi website	A
28	Rabu, 22-03-2023	Libur tanggal merah	A
29	Kamis, 23-03-2023	Libur cuti awal puasa	A
30	Jumat, 24-03-2023	Melakukan pengujian	A
31	Senin, 27-03-2023	Melakukan pengujian dan presentasi aplikasi	A

Dosen Pembimbing

(Signature)

WAHYU DWI P., N.Pd.

NIDN. 0723038903

Mengetahui,

Pimpinan Instansi/Perusahaan

(Signature)

SAIJANTO, S. S.pd, M. Si

NIP. 197202400000011002

KARTU KEGIATAN HARIAN PKL



Nama : Muhammad Mubil Raihan
 NIM : 20201410019
 Tanggal PKL : 13 Februari s.d 25 Maret 2023
 Lokasi PKL : Di. Dr. Mubil Hatta No.05, Sentul
Kec. Kembangan, Kota Depok, Jawa Timur
 Nama Pembimbing Utama : Wahyu Dwi Puspitasari, M.Pd
 Nama Pembimbing Lapangan : Ardi Frigatza, S.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
 UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
 TAHUN AKADEMIK 2022/2023

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapangan
1	Senin, 13-02-2023	Membuat perencanaan proyek Sistem PKL	
2	Selasa, 14-02-2023	Mempelajari Framework C#4	
3	Rabu, 15-02-2023	Mempelajari Framework C#4	
4	Kamis, 16-02-2023	Membuat desain Project untuk bagian user	
5	Jumat, 17-02-2023	Membuat desain Project untuk bagian admin	
6	Senin, 20-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
7	Selasa, 21-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
8	Rabu, 22-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
9	Kamis, 23-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
10	Jumat, 24-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
11	Senin, 27-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
12	Selasa, 28-02-2023	Membuat tampilan halaman user	
13	Rabu, 01-03-2023	Membuat tampilan halaman user	
14	Kamis, 02-03-2023	Membuat tampilan halaman user	
15	Jumat, 03-03-2023	Membuat tampilan halaman user	
16	Senin, 06-03-2023	Membuat tampilan halaman user	
17	Selasa, 07-03-2023	Membuat tampilan halaman user	
18	Rabu, 08-03-2023	Membuat tampilan halaman user	
19	Kamis, 09-03-2023	Membuat tampilan halaman user	

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapangan
20	Jumat, 10-03-2023	Membuat tampilan halaman absensi menggunakan user android	
21	Senin, 13-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
22	Selasa, 14-03-2023	Membuat tampilan absensi menggunakan user android	
23	Rabu, 15-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
24	Kamis, 16-03-2023	Membuat list absensi menggunakan user android	
25	Jumat, 17-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
26	Senin, 20-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
27	Selasa, 21-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
28	Rabu, 22-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
29	Kamis, 23-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
30	Jumat, 24-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	
31	Senin, 27-03-2023	Membuat tampilan form absensi menggunakan user android	

Dosen Pembimbing : Wahyu Dwi P., M.Pd.
 NIDN. 0723032903

Mengetahui,
 Pimpinan Instansi Perusahaan : [Signature]
 NIP. 197203031990011003

KARTU KEGIATAN HARIAN PKL



Nama : DONNY DAMARA NANDA PUTRA ARIFIN
 NIM : 22104410078
 Tanggal PKL : 13 Februari 2023 s.d. 25 Maret 2023
 Lokasi PKL : Diskominfotik Kota Blitar

Nama Pembimbing Utama : Wahyu Dwi Puspitasari, M.Pd
 Nama Pembimbing Lapangan : Ardi Priyadna, S.Kom

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
 FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
 UNIVERSITAS ISLAM BALITAR
 TAHUN AKADEMIK 2022./2023.

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapangan
1	Senin, 13-02-2023	Memperkenalkan program aplikasi rekamannya dan memunculkan aplikasi yang akan dibuat	A
2	Selasa, 14-02-2023	Mempelajari aplikasi android studio	A
3	Rabu, 15-02-2023	Mempelajari aplikasi android studio	A
4	Kamis, 16-02-2023	Mempelajari firebase	A
5	Jum'at, 17-02-2023	Mempelajari firebase dan role login di Kotlin Android studio	A
6	Senin, 20-02-2023	Mempelajari firebase dan role login di Kotlin Android studio lanjut	A
7	Selasa, 21-02-2023	Membuat role login di Kotlin Android studio	A
8	Rabu, 22-02-2023	Mempelajari pembuatan halaman Admin di Kotlin Android studio	A
9	Kamis, 23-02-2023	Mempelajari pembuatan halaman Admin di Kotlin Android studio	A
10	Jum'at, 24-02-2023	Mempelajari pembuatan list data di Kotlin Android studio	A
11	Senin, 27-02-2023	Mempelajari pengiriman gambar dari Hp dan upload dengan firebase database	A
12	Selasa, 28-02-2023	Lanjutan	A
13	Rabu, 1-03-2023	Mulai mengonfigurasi Java Aplikasi	A
14	Kamis, 2-03-2023	Mempelajari API Server localhost dengan data Base MySQL	A
15	Jum'at, 3-03-2023	Lanjutan	A
16	Senin, 6-03-2023	Lanjutan	A
17	Selasa, 7-03-2023	Membuat API server listdata dan menampilkan data ke android studio	A
18	Rabu, 8-03-2023	Membuat halaman login dengan API server	A
19	Kamis, 9-03-2023	Membuat API Server listdata agar menampilkan sesuai dengan akun username	A

No.	Hari / Tanggal	Kegiatan	Pembimbing Lapangan
20	Jum'at, 10-03-2023	Membuat halaman absensi, daftar, pulang, tugas dan data inputan di kirim ke API Server	A
21	Senin, 13-03-2023	Membuatkan inputan lokasi otomatis pada halaman Absensi, daftar, pulang dan tugas lain	A
22	Selasa, 14-03-2023	Membuatkan inputan foto yang di ambil dari camera Hp langsung menampilkan foto pada list data dan membuat fitur lokasi dan mengahilkan ke google maps	A
23	Rabu, 15-03-2023	Membuatkan API Server getdata agar inputan foto data dan data database dan inputan	A
24	Kamis, 16-03-2023	Membuatkan API Server getdata agar inputan foto data dan data database dan inputan	A
25	Jum'at, 17-03-2023	Membuatkan API Server getdata agar inputan foto data dan data database dan inputan	A
26	Senin, 20-03-2023	Membuatkan API Server getdata agar inputan foto data dan data database dan inputan	A
27	Selasa, 21-03-2023	Lanjutan	A
28	Rabu, 22-03-2023	Libur tanggal Merah	A
29	Kamis, 23-03-2023	Libur hari puasa	A
30	Jum'at, 24-03-2023	Membuatkan fitur cek lokasi selangitnya pada halaman Absensi	A
31	Senin, 27-03-2023	Membuatkan pengiriman dan penerimaan Aplikasi	A

Dosen Pembimbing : Wahyu Dwi P., M.Pd.
 NIDN. 07240485003

Mengetahui,
 Pimpinan Instansi/Perusahaan : [Signature]
 NIP. 19720214 199001 / 003

Lampiran C. Kunjungan Dosen



Lampiran D. Kegiatan PKL



