

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGELOLAAN  
ABSENSI PESERTA MAGANG PADA PT ASDP INDONESIA  
FERRY PERSERO**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III

**WAHYU LUTFIANA PURWASIH**

**NIM : 12210738**

**Program Studi Sistem Informasi Kampus Kabupaten Bekasi**

**Fakultas Teknik dan Informatika**

**Universitas Bina Sarana Informatika**

**2024**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

### SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Wahyu Lutfiana Purwasih  
NIM : 12210738  
Jenjang : Diploma Tiga (D3)  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik & Informatika  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa Skripsi/Tugas Akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero"**, adalah asli (orsinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila di kemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu dan atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa Tugas Akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan ketulusan saya dari **Universita Bina Sarana Informatika** dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 29 Juni 2024  
Yang menyatakan,



Wahyu Lutfiana Purwasih.

# SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.

## SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Wahyu Lutfiana Purwasih  
NIM : 12210738  
Jenjang : Diploma Tiga (D3)  
Program Studi : Sistem Informasi  
Fakultas : Teknik & Informatika  
Nama Institusi : Universitas Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyatakan bahwa data dan atau informasi yang saya gunakan dalam penulisan karya ilmiah penulis dengan judul **"Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero"** merupakan data atau informasi yang saya peroleh berdasarkan hasil PKL/Riset pada

Nama Perusahaan : PT ASDP Indonesia Ferry Persero  
Alamat : Jl. Jend. Ahmad Yani Kav. 52 A, Cempaka Putih Timur, Kota Jakarta Pusat, 10510, Indonesia.  
Waktu Pelaksanaan : 14 September sampai 14 Desember 2023

Penulis menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak Universitas Bina Sarana Informatika untuk mendokumentasikan karya ilmiah saya tersebut secara internal dan terbatas, serta tidak untuk mengunggah karya ilmiah Penulis pada repository Universitas Bina Sarana Informatika.

Penulis bersedia untuk bertanggung jawab secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Universitas Bina Sarana Informatika, atas materi/isi karya ilmiah tersebut, termasuk bertanggung jawab atas dampak atau kerugian yang timbul dalam bentuk akibat tindakan yang berkaitan dengan data dan atau informasi yang terdapat pada karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal: 29 Juni 2024  
Yang menyatakan

  
Wahyu Lutfiana  
Purwasih

# LEMBAR PERSERTUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : Wahyu Lutfiana Purwasih  
NIM : 12210738  
Jenjang : Diploma Tiga (D3)  
Program Studi : Sistem Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero

Untuk dipertahankan pada periode 2024-1 di hadapan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh Diploma Ahli Madya (A.Md.Kom) pada Program Diploma Tiga (D3) Program Studi Sistem Informasi Program Studi di Universitas Bina Sarana Informatika .

Jakarta, 25 Juni 2024

**PEMBIMBING TUGAS AKHIR**

Dosen Pembimbing : **Herlina Ferliyanti, M.M**



**DEWAN PENGUJI**

Penguji I : .....

Penguji II : .....

# LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

	<b>LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR</b>
	<b>UNIVERSITAS BINA SARANA INFORMATIKA</b>

NIM : 12210738  
Nama Lengkap : Wahyu Lutfiana Purwasih  
Dosen Pembimbing : Herlina Ferliyanti, M.M  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	30 Maret 2024	Bimbingan perdana, pengajuan Judul dan Bab I	
2.	5 April 2024	Revisi Bab I dan pengajuan Bab II	
3.	27 April 2024	Acc Bab II dan lanjut pengajuan Bab III	
4.	18 Mei 2024	Revisi Bab III	
5.	20 Mei 2024	Acc Bab III dan pengajuan Bab VI	
6.	7 Juni 2024	Revisi Bab VI dan pengajuan Bab V	
7.	8 Juni 2024	Acc Bab V dan pelengkapan File TA	
8.	26 Juni 2024	Penyerahan full File TA	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.  
Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 30 Maret 2024
- Diakhiri pada tanggal : 29 Juni 2024
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 kali pertemuan

Disetujui oleh,  
Dosen Pembimbing

  
(Herlina Ferliyanti, M.M)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul Tugas Akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero”**.

Tujuan penulisan Tugas Akhir pada Program Diploma Tiga ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma Universitas Bina Sarana Informatika. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan berjalan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, ijinilah penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Bina Sarana Informatika bapak Prof. Dr. Mochamad Wahyudi. MM.Kom, M.Pd, IPU, ASEAN Eng.
2. Dekan Fakultas Rahmat Adi Purnama M.Kom
3. Ketua Program Studi bapak Sriyadi, M.Kom Universitas Bina Sarana Informatika.
4. Ibu Herlina Ferliyanti M.M selaku dosen pembimbing, terimakasih atas bimbingan, kritik dan saran, dan selalu meluangkan waktu disela kesibukan. Menjadi salah satu dari anak bimbingmu merupakan nikmat yang sampai saat ini selalu saya syukurkan. Terimakasih ibu, semoga jerih payahmu terbayarkan dan selalu dilimpahkan Kesehatan.
5. Ibu Suwarni dan Bapak Samingan selaku orang tua yang sangat saya cintai dan saya banggakan.
6. Staff PT ASDP Indonesia Ferry Persero yang telah memberikan saya kesempatan, bimbingan dan pengalaman yang luar biasa dapat bergabung sebagai salah satu peserta magang.
7. Sahabat sahabat saya Denise Maulidita v, Fenny Afriani dan Shella.

Serta semua pihak yang terlalu banyak untuk disebut satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini. Penulis menyadari bahwa penulisan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna, untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan di masa yang akan datang. Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, 26 Juni 2024

Penulis

**Wahyu Lutfiana Purwasih**

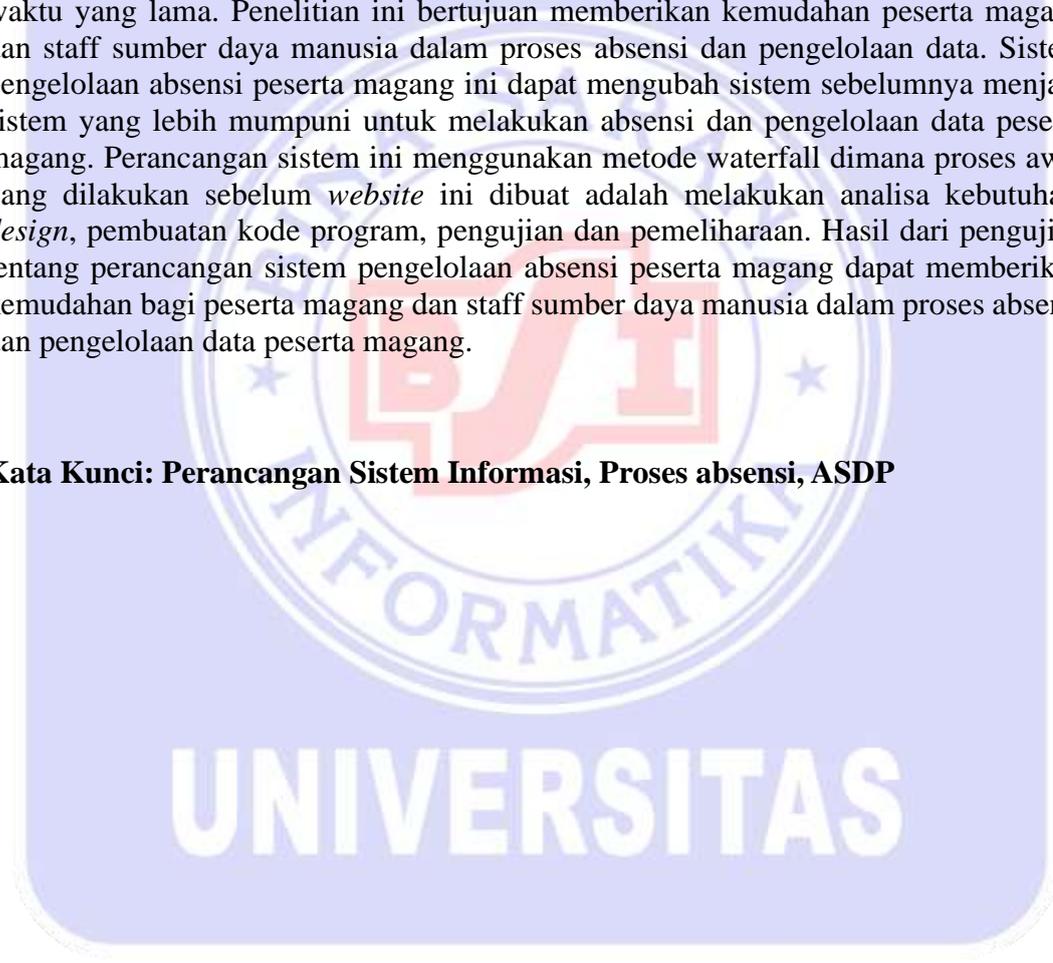


## ABSTRAK

### **Wahyu Lutfiana Purwasih (12210738), Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero**

Proses pengelolaan *website* absensi peserta magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero masih menggunakan sistem yang sangat sederhana, dengan menggunakan *platform google form* yang mengakibatkan sering terjadinya kelalaian dalam proses absensi oleh peserta magang serta pengelolaan data yang rumit dan membutuhkan waktu yang lama. Penelitian ini bertujuan memberikan kemudahan peserta magang dan staff sumber daya manusia dalam proses absensi dan pengelolaan data. Sistem pengelolaan absensi peserta magang ini dapat mengubah sistem sebelumnya menjadi sistem yang lebih mumpuni untuk melakukan absensi dan pengelolaan data peserta magang. Perancangan sistem ini menggunakan metode waterfall dimana proses awal yang dilakukan sebelum *website* ini dibuat adalah melakukan analisa kebutuhan, *design*, pembuatan kode program, pengujian dan pemeliharaan. Hasil dari pengujian tentang perancangan sistem pengelolaan absensi peserta magang dapat memberikan kemudahan bagi peserta magang dan staff sumber daya manusia dalam proses absensi dan pengelolaan data peserta magang.

**Kata Kunci: Perancangan Sistem Informasi, Proses absensi, ASDP**



## **ABSTRACT**

***Wahyu Lutfiana Purwasih (12210738), Design of Internship Attendance Management Information System at PT ASDP Indonesia Ferry Persero***

*The process of managing the attendance website for internship participants at PT ASDP Indonesia Ferry Persero still uses a very simple system, relying on the Google Forms platform. This results in frequent negligence in the attendance process by interns and complicated data management that takes a long time. This study aims to facilitate the attendance and data management processes for interns and human resources staff. The internship attendance management system can transform the previous system into a more capable system for handling attendance and data management of interns. The design of this system uses the waterfall method, where the initial process before the website was created involved requirements analysis, design, coding, testing, and maintenance. The results of testing the design of the internship attendance management system can provide ease for interns and human resources staff in the attendance process and data management of interns.*

***Keywords: Information System Design, Attendance Process, ASDP***



## DAFTAR ISI

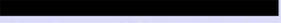
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR.....	i
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS.....	ii
LEMBAR PERSERTUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR .....	iii
LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR.....	iv
KATA PENGANTAR .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR SIMBOL.....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
DAFTAR LAMPIRAN .....	xxi
<b>BAB I.....</b>	<b>1</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah.....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat.....	2
1.3. Metode Penelitian.....	2
1.4. Ruang Lingkup.....	4
<b>BAB II .....</b>	<b>5</b>
<b>LANDASAN TEORI.....</b>	<b>5</b>
2.1. Konsep Dasar Sistem.....	5
2.2. Teori Pendukung .....	13
<b>BAB III.....</b>	<b>16</b>
<b>ANALISIS SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>16</b>
3.1. Tinjauan Perusahaan.....	16
3.2. Prosedur Sistem Berjalan .....	22
3.3. Activity Diagram .....	24
3.4. Spesifikasi Dokumen Masukan .....	27
3.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran .....	28
3.6. Permasalahan Pokok.....	28
3.7. Pemecahan Masalah .....	29
<b>BAB IV .....</b>	<b>30</b>
<b>PERANCANGAN SISTEM USULAN.....</b>	<b>30</b>

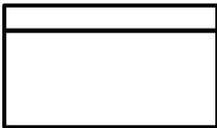
4.1. Tahapan Perancangan Sistem .....	30
4.2. Perancangan <i>Prototype</i> .....	39
4.3. Pengujian Rancangan Antarmuka.....	64
4.4. Jadwal Implementasi .....	65
<b>BAB V.....</b>	<b>66</b>
<b>PENUTUP.....</b>	<b>66</b>
5.1. Kesimpulan.....	66
5.2. Saran .....	66
DAFTAR PUSTAKA.....	68
DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....	72
SURAT KETERANGAN MAGANG.....	73
BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME .....	74
LAMPIRAN – LAMPIRAN .....	75



## DAFTAR SIMBOL

### 1. Simbol Activity

Nama	Simbol	Keterangan
Status Awal		Menandakan titik awal dari proses atau aktivitas yang dilakukan.
Aktivitas		Mewakili aktivitas atau Tindakan yang dilakukan dalam proses.
Percabangan/ <i>Decision</i>		Menunjukkan titik dalam aliran dimana keputusan harus dibuat. Jalur keluar berdasarkan kondisi yang diberikan.
Penggabungan/ <i>Join</i>		Menggabungkan beberapa jalur aktivitas menjadi satu lagi setelah melewati tahap yang terpisah.

Status Akhir		Menandakan titik akhir dari proses aktivitas yang dilakukan.
Swimlane		Memisahkan & mengelompokkan aktivitas berdasarkan entitas atau tim yang terlibat.

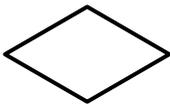
## 2. Simbol Usecase Diagram

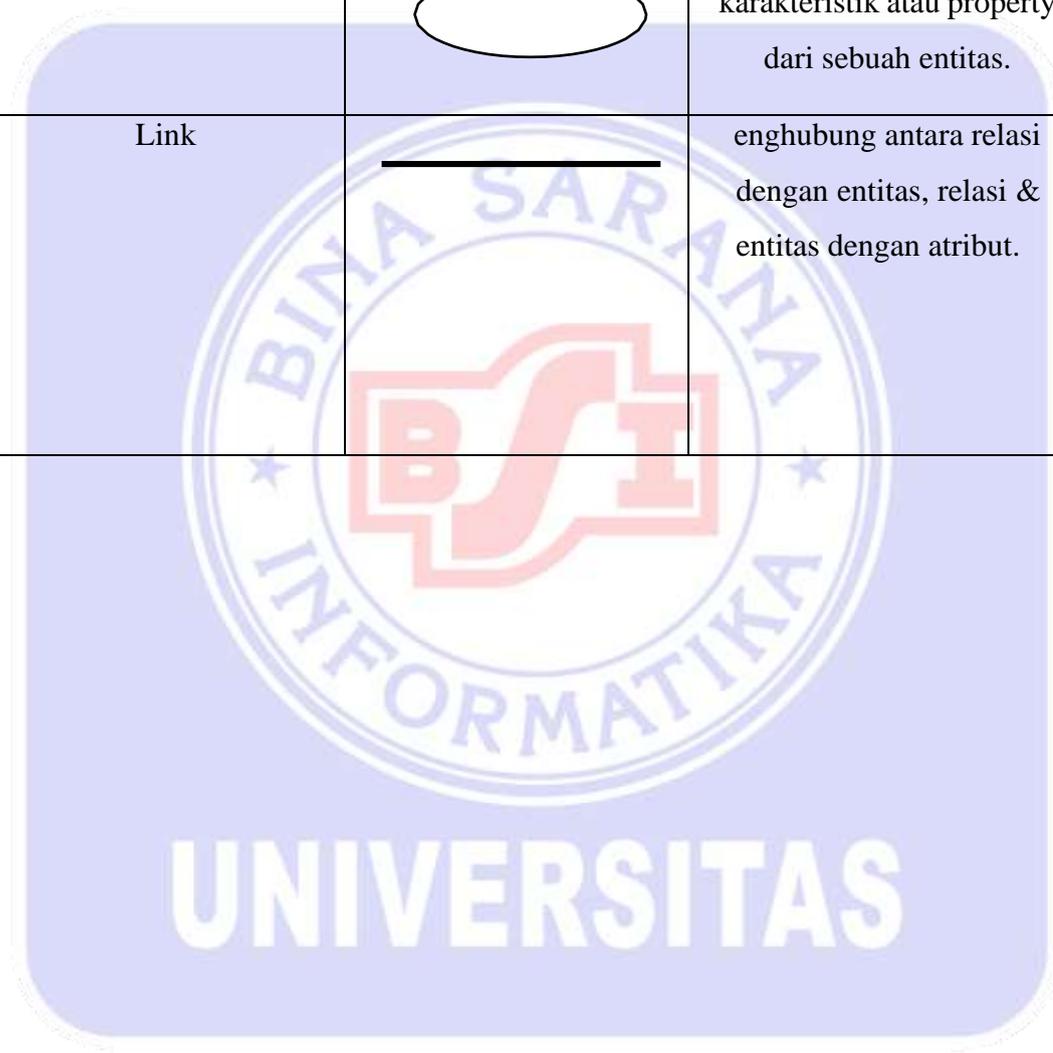
Nama	Simbol	Keterangan
<i>Actor</i>		Mewakili entitas luar yang berinteraksi dengan sistem.
<i>Usecase</i>		Mewakili Tindakan yang dapat dilakukan oleh sistem.
<i>Association</i>		Mewakili hubungan atau keterkaitan antara actor dan usecase.

<i>Generalisasi</i>		Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan usecase.
<i>Include</i>		Menunjukkan bahwa suatu usecase mencakup fungsionalitas dari usecase lainnya.
<i>Extends</i>		Menunjukkan bahwa suatu usecase dapat memperluas fungsionalitas dari usecase lainnya dalam kondisi tertentu.

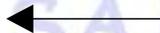
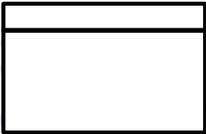
### 3. Simbol ERD

<b>Nama</b>	<b>Simbol</b>	<b>Keterangan</b>
Entitas		Mewakili objek nyata atau konsep dalam domain aplikasi yang memiliki atribut yang dapat disimpan dalam basis data.

<i>Relationship</i>		Menunjukkan keterhubungan atau hubungan antara 2 entitas dalam basis data.
<i>Atribut</i>		Mendefinisikan karakteristik atau property dari sebuah entitas.
Link		enghubung antara relasi dengan entitas, relasi & entitas dengan atribut.

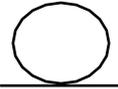
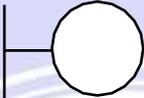
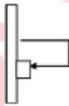


#### 4. Simbol Class Diagram

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Generalization</i>		Hubungan dimana objek ( <i>descendent</i> ) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada di atasnya objek induk.
<i>Realization</i>		Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek.
<i>Nary Association</i>		Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek.
<i>Class</i>		Mewakili entitas atau objek dalam sistem yang memiliki atribut dan perilaku tertentu.

<i>Collaboration</i>		<p>Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu actor.</p>
<i>Dependency</i>		<p>Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (<i>independent</i>) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri.</p>
<i>Association</i>		<p>Menunjukkan keterhubungan bagian keseluruhan antara kelas-kelas.</p>

## 5. Simbol Sequence Diagram

Nama	Simbol	Keterangan
<i>Entity Class</i>		Menggambarkan hubungan yang akan dilakukan.
<i>Boundary Class</i>		Menggambarkan sebuah form.
<i>Recursive</i>		Pesan untuk dirinya.
<i>Activation</i>		Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message.

<i>Life Line</i>		Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek.
<i>Control Class</i>		Menghubungkan antara <i>boundary</i> dengan <i>table</i> .



## DAFTAR GAMBAR

Gambar II. 1 Model Pengembangan Waterfall.....	12
Gambar III. 1 Struktur Organisasi.....	17
Gambar III. 2 Activity Diagram Proses Absensi .....	24
Gambar III. 3 Activity Diagram Laporan Daftar Hadir dan Laporan Kerja Bulanan	25
Gambar III. 4 Activity Diagram Realisasi Pembayaran Uang Saku .....	26
Gambar IV. 1 Use Case Diagram Sistem Usulan .....	31
Gambar IV. 2 Activity Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Admin.....	36
Gambar IV. 3 Activity Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang (Peserta Magang – Check In).....	37
Gambar IV. 4 Entity Relationship Diagram .....	39
Gambar IV. 5 Logical Record Structure.....	40
Gambar IV. 6 Class Diagram Pengelolaan Absensi .....	49
Gambar IV. 7 Sequence Diagram Check Out Absensi Peserta Magang.....	50
Gambar IV. 8 Sequence Check In Absensi Peserta Magang .....	50
Gambar IV. 9 Sequence Diagram Halaman Admin Absensi Magang .....	51
Gambar IV. 10 Interface Dashboard Absensi Peserta Magang.....	52
Gambar IV. 11 Interface Dashboard Check In Peserta Magang.....	53
Gambar IV. 12 Interface Dashboard Check Out Peserta Magang .....	54
Gambar IV. 13 Interface Login Admin.....	55
Gambar IV. 14 Interface Dashboard Admin .....	56
Gambar IV. 15 Interface Total Peserta Magang .....	57
Gambar IV. 16 Interface Tambah Data Peserta Magang .....	58
Gambar IV. 17 Interface Total Peserta Magang Darat .....	58
Gambar IV. 18 Interface Total Peserta Magang Laut.....	59
Gambar IV. 19 Interface Keseluruhan Data Total Peserta Magang .....	59
Gambar IV. 20 Interface Kelola Data Unit Kerja.....	60
Gambar IV. 21 Interface Tambah Data Unit Kerja.....	60
Gambar IV. 22 Interface Tambah Data Kapal .....	61
Gambar IV. 23 Interface Reporting (Mengelola laporan uang saku) .....	61

## DAFTAR TABEL

Tabel IV 1 Deskripsi Use Case Mengelola Data Peserta Magang .....	32
Tabel IV 2 Deskripsi Use Case Mengelola Data Unit Kerja.....	32
Tabel IV 3 Deskripsi Use Case Mengelola Laporan Penerimaan Uang Saku .....	33
Tabel IV 4 Deskripsi Use Case Check In Absen.....	34
Tabel IV 5 Deskripsi Use Case Check Out Absen .....	35
Tabel IV 6 Spesifikasi File Kapal .....	41
Tabel IV 7 Spesifikasi File Cabang.....	42
Tabel IV 8 Spesifikasi File Divisi .....	43
Tabel IV 9 Spesifikasi File Biodata .....	44
Tabel IV 10 Spesifikasi File User .....	45
Tabel IV 11 Spesifikasi File Absensi .....	46
Tabel IV 12 Spesifikasi File Check Response .....	47
Tabel IV 13 Spesifikasi File Uang Saku .....	48
Tabel IV 14 Pengujian Front-End .....	64
Tabel IV 15 Jadwal Implementasi.....	65



## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Google Form Absensi .....	75
Lampiran 2 Daftar Hadir .....	75
Lampiran 3 Laporan Kerja Bulanan.....	76
Lampiran 4 ID Card .....	76



# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Teknologi Informasi (TI) adalah istilah yang mengacu pada penggunaan teknologi untuk mengumpulkan, menyimpan, mengolah, dan menyebarkan informasi. Teknik informasi sangat penting dalam banyak bidang, seperti bisnis, pendidikan, kesehatan, hiburan, dan pemerintahan. TI dapat membantu bisnis membuat keputusan yang lebih baik dan meningkatkan inovasi, efisiensi, dan produktifitas. TI digunakan dalam bidang kesehatan untuk mengelola rekam medis, diagnosis, perawatan pasien, dan penelitian medis. Dibiidang pendidikan, itu memungkinkan akses ke sumber daya pendidikan online, pembelajaran jarak jauh, dan *platform* pembelajaran interaktif.

Manajemen kehadiran menjadi sangat penting dalam lingkungan organisasi modern untuk memastikan operasi yang efisien dan pengelolaan sumber daya manusia yang optimal. Di era digital yang terus berkembang, banyak perusahaan telah beralih ke sistem manajemen kehadiran berbasis teknologi untuk meningkatkan akurasi dan kecepatan dalam melacak kehadiran karyawan mereka. Sistem ini tidak hanya mengurangi kesalahan manusia tetapi juga menyediakan data *real-time* yang berguna untuk analisis lebih lanjut..

Oleh karena itu, tujuan penelitian ini adalah untuk membuat sistem web absensi peserta magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero, sistem yang dibuat juga memiliki fitur pelaporan yang canggih, memungkinkan peserta magang untuk mencatat kehadiran mereka secara *real-time*. Melalui dashboard sistem, PIC magang dapat mengakses laporan kehadiran peserta magang secara langsung, yang

memungkinkan mereka untuk mengelola kehadiran, penempatan unit kerja, perhitungan dan laporan uang saku, dengan memanfaatkan penggunaan teknologi informasi untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pencatatan kehadiran magang.

## 1.2. Tujuan dan Manfaat

Manfaat dari penulisan Tugas Akhir ini sebagai berikut:

- a) Memudahkan peserta magang dalam pengaksesan absensi dengan memanfaatkan teknologi informasi.
- b) Membantu PIC magang dalam pengelolaan data absensi anak magang, pemberian uang saku dan pelaporan data anak magang.
- c) Menerapkan norma disiplin terhadap waktu pada para anak magang perihal jam masuk kerja dan jam selesai kerja.

Adapun tujuan dari penulisan Tugas Akhir ini adalah sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (DIII) Program Studi Sistem Informasi di Universitas Bina Sarana Informatika.

## 1.3. Metode Penelitian

### A. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan untuk pengembangan sistem pembuatan *website* ini adalah metode Waterfall (Olindo & Syaripudin, 2022).

Adapun pengembangan diantaranya yaitu :

a) *Requirement*

Pada proses ini penulis melakukan analisis kebutuhan pengumpulan data, observasi proses absensi yang dilakukan oleh PIC magang, mentor dan lain sebagainya.

b) *Design*

Pada tahap Desain perangkat lunak penulis menggunakan ERD (*Entity Relationship Diagram*) untuk mendesain rancangan database beserta komponen komponennya seperti entitas, atribut dan relasi. penulis juga menggunakan model LRS (*Logical Record Structure*). Sebagai gambaran dari table-tabel yang terbentuk dari hasil himpunan relasi. Untuk design model program penulis menggunakan diagram-diagram pada *Unified Modeling Language* (UML).

c) *Implementation*

Pengkodean yang digunakan dalam perancangan sistem ini mengikuti sistem pengkodean pada pemrograman JavaScript menggunakan library Vue.js, pengkodean pada pembuatan database menggunakan *MySql*, Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

d) *Integration & Testing*

Penulis melakukan pengujian terhadap sistem dan unit program. Kemudian pengujian unit melibatkan verifikasi bahwa setiap unit program telah memenuhi spesifikasinya

e) *Operation & Maintenance*

Tahap terakhir dari metode pengembangan waterfall adalah operasional dan perawatan. Di sini, pengguna akan menjalankan atau mengoperasikan software yang sudah jadi.

## B. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam melakukan pengumpulan data untuk pembuatan Tugas Akhir adalah :

### 1. Observasi

Metode pengumpulan data ini melalui pengamatan secara langsung pada Divisi Sumber Daya Manusia (SDM) PT Indonesia Ferry Persero.

### 2. Wawancara

Melakukan wawancara atau wawancara langsung dengan PIC Magang terkait ketidakhadiran PT Indonesia Ferry Persero.

### 3. Studi Pustaka

Metode pengumpulan data dengan membaca buku-buku yang berkaitan dengan riset. Penulis mengumpulkan data-data yang menunjang pembuatan tugas akhir dengan cara membaca buku-buku di perpustakaan atau sumber lainnya yang relevan.

## 1.4. Ruang Lingkup

Ruang lingkup ini membatasi pada proses absensi, pengelolaan data absensi, perhitungan uang saku magang, pemantauan lokasi kerja, dan laporan adalah bagian dari sistem informasi pengelolaan absensi ini.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1. Konsep Dasar Sistem**

##### **2.1.1. Pengertian Sistem**

Pengertian Sistem menurut (Rasid Ridho, 2021) adalah gabungan dari beberapa elemen, komponen atau variabel yang saling terintegrasi guna untuk membentuk sebuah kesatuan sehingga dapat tercapainya suatu tujuan dan sasaran. Dari beberapa pernyataan diatas mengenai pengertian sistem dapat disimpulkan bahwa sistem adalah gabungan dari kumpulan elemen, komponen atau variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya guna untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut (Dedi, 2019) sistem adalah sekumpulan orang yang bekerja sama dengan cara yang sistematis dan terorganisir untuk membentuk satu kesatuan, berinteraksi satu sama lain, dan mencapai tujuan bersama.

Menurut Nuraida, "Sistem adalah komponen yang masing-masing memiliki fungsi yang saling berinteraksi dan saling tergantung, yang memiliki satu kesatuan yang utuh dan bekerja untuk mencapai tujuan tertentu", ada beberapa ahli yang telah memberikan definisi sistem. Secara keseluruhan, sistem didefinisikan sebagai gabungan dari berbagai komponen yang dikombinasikan untuk mempercepat aliran informasi, energi, dan materi untuk mencapai tujuan tertentu. Sistem dapat ditemukan di bidang ilmu apapun karena merupakan cara untuk menggambarkan interaksi suatu

set entitas yang paling sederhana. Ini termasuk menyederhanakan model matematika yang kompleks (Muchamad Iqbal, 2019).

### 2.1.2. Website

*Website* adalah halaman web yang berisi informasi; halaman pertama sebuah *website* disebut *homepage*, dan halaman demi halaman sebuah *website* disebut *web page*. *Website* dapat menampilkan informasi seperti teks, gambar, suara, video, atau kombinasi dari semua ini, baik statis maupun dinamis (Dedi, 2019). Dalam sebuah *website* terdapat beberapa komponen pendukung agar sebuah *website* dapat diakses oleh pemakai, diantaranya:

#### 1. Internet

Internet adalah hasil dari teknologi informasi dan komunikasi yang cepat dan tepat dan memiliki banyak fungsi yang membantu manusia dalam kehidupan sehari-hari (Nur Amalia & Halim, 2022). Menurut Sibero (2011), internet, atau kependekan dari "Interconnected Network", adalah sebuah jaringan komputer yang menghubungkan komputer di seluruh dunia. Selain itu, internet juga dapat disebut sebagai "jaringan alam", yang merupakan suatu jaringan yang sangat luas. Namun, menurut Sarwono (2012), internet merupakan kumpulan jaringan yang tersebar di seluruh dunia. (Abdikarya et al., 2019).

#### 2. Web Browser

Sebuah program yang digunakan untuk mengambil data dari server komputer pada jaringan atau intranet. Program yang disebut Web Browser dapat digunakan untuk menjelajahi internet atau mencari informasi tentang halaman web yang

tersimpan di komputer Anda. Setiap kali Anda mengetikkan alamat URL di web browser, protocol HTTP mengirimkan data ke server melalui port 80 (Putra & Arifin, 2019).

### 3. Web Server

Sebuah jenis server yang dikenal sebagai web server digunakan untuk menyimpan halaman web, seperti *homepage*. Selama browser melakukan permintaan halaman pada situs web, browser menghubungi server melalui protokol HTTP. *Server* menanggapi dengan mengirimkan isi *file* yang diminta dan kemudian menghentikan koneksi. Kemudian, browser mengolah data dari *server*. Beberapa *browser* dapat melakukan koneksi pada *server* yang sama untuk mendapatkan data yang sama. Data ini disimpan dalam format yang dikenal sebagai SGML (*Standart General Markup Language*). *Browser* kemudian dapat menampilkan data dalam format ini sesuai dengan kemampuan mereka. Software yang berfungsi sebagai dasar *World Wide Web* (WWW) adalah *web server*, salah satunya adalah Apache (Putra & Arifin, 2019).

#### 2.1.3. Bahasa Pemrograman

##### A. Javascript

JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang berorientasi objek dan interpretatif. JavaScript, yang pertama kali dikembangkan oleh Netscape pada pertengahan tahun 1990-an, sekarang menjadi salah satu bahasa pemrograman yang paling banyak digunakan untuk membuat aplikasi web yang interaktif dan dinamis. Untuk mengubah tampilan halaman web sesuai dengan interaksi pengguna, JavaScript digunakan pada browser klien, bukan pada server. Fungsionalitasnya mencakup pengendalian HTML dan CSS serta interaksi dengan

DOM, atau Model Objek Dokumen, untuk memberikan respons yang dinamis terhadap tindakan pengguna. JavaScript telah berkembang menjadi bahasa pemrograman yang serbaguna yang dapat digunakan di berbagai lingkungan pengembangan, seperti mengembangkan kedua sisi *client* dan *server* (Gharsa Syahputra, 2024).

### **B. HTML ( *Hypertext Markup Language* )**

Janner Simarmata (2010:52) menyatakan bahwa HTML adalah bahasa markup yang digunakan untuk menyebarkan informasi di internet. Ini adalah konsep yang diambil dari *Standard Generalizes Markup Language* (SGML) ketika merancang HTML. SGML menetapkan standar untuk mengorganisasikan dan menyusun informasi dalam dokumen atau kumpulan dokumen. Walaupun HTML sulit dipahami sebagian besar orang, ketika diterbitkan, penggunaannya menjadi jelas.

### **C. Vue Js**

Vue.js adalah rangka kerja bahasa pemrograman javascript yang memungkinkan Anda membuat *user interface* (UI) untuk *website*. Selain itu, proyek ini bersifat *open source*, sehingga setiap orang dapat mengembangkannya secara bebas (Agung et al., 2022)

### **D. CSS ( *Cascading Style Sheet* )**

CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan dan format halaman web. CSS bermanfaat untuk mengatur elemen tampilan *website* seperti jenis *font*, warna tulisan pena, dan latar belakang halaman. Dengan menggunakan CSS, tampilan web diharapkan tetap rapi saat dibuka melalui berbagai *platform* (Gumilang et al., 2023). Adapun pengertian lainnya *Cascading Style Sheet* (CSS) adalah singkatan dari kumpulan aturan yang mengatur gaya

elemen HTML, yang dapat digunakan untuk aplikasi server dengan Node.js. Kemampuan JavaScript untuk bekerja pada mengatur elemen HTML dengan berbagai properti sehingga tampilan dapat diubah.

Sebagian orang menganggap CSS bukan termasuk salah satu bahasa pemrograman karena strukturnya yang sederhana dan hanya terdiri dari kumpulan aturan yang mengatur gaya elemen HTML. Cara kerja CSS untuk mengubah HTML adalah dengan memilih elemen HTML yang akan diubah kemudian memberikan properti yang sesuai dengan tampilan yang diinginkan. Skrip CSS terdiri dari tiga bagian untuk memberikan aturan pada elemen HTML: Selector untuk memilih elemen yang akan diberi aturan, *property* yang merupakan aturan yang diberikan, dan *value* yang merupakan nilai dari aturan yang diberikan (Jimmi Hendrik P. Sitorus1, 2024)

#### **2.1.4. Basis Data (Database)**

Data adalah fakta – fakta yang menggambarkan suatu kejadian yang sebenarnya pada waktu tertentu. Data didapatkan dari suatu kejadian yang benar – benar terjadi, misalnya dari transaksi penjualan, pembelian, dan sebagainya. Data identik dengan bukti transaksi yang terjadi di suatu perusahaan seperti kuitansi, faktur, formulir dan lain – lain. Data yang telah diproses kemudian dapat menghasilkan informasi berupa laporan, seperti laporan keuangan, laporan penjualan, dan sebagainya.

Basis data merupakan kumpulan informasi yang ada selama periode waktu yang lama, seringkali bertahun-tahun. Basis data merupakan hal yang sangat penting untuk semua bisnis. Basis data berada di belakang layar perusahaan besar maupun perusahaan kecil. Perusahaan menyimpan setiap data – data penting

mereka ke dalam basis data. Kekuatan basis data berasal dari pengetahuan dan teknologi yang telah berkembang dan diwujudkan dalam perangkat lunak khusus yang disebut sistem manajemen basis data, atau *Database Management System* (DBMS), atau disebut juga Sistem Basis Data (Kurniati et al., 2022).

Dengan menerapkan basis data *user* mendapat keuntungan sebagai berikut

(Kurniati et al., 2022):

1. Data dapat dibagikan.
2. Redundansi dapat dikurangi,
3. Ketidak konsistenan dapat dihindar.
4. Dukungan transaksi dapat diberikan.
5. Integritas bisa dijaga.
6. Keamanan dapat ditegakkan.
7. Persyaratan yang saling bertentangan dapat seimbang.
8. Standar dapat ditegakkan

Sedangkan kerugian menggunakan basis data sebagai berikut (Dr. Ruliah, M.Kom.

Andri Suryadi, S.Kom., 2016):

1. Biayanya dapat menjadi sangat mahal karena menyangkut biaya-biaya untuk pembelian sekaligus perawatan hardware dan software. Selain itu, terdapat juga biaya tambahan untuk untuk penyimpanan (*storage*), jaringan (*network*), dan lain-lain.
2. Rumit. Perancang, pengembang, *Data Base Administrator* (DBA), dan pengguna akhir harus memahami secara rinci dan mendalam tentang fungsi basis data yang ditangani agar dapat mengambil manfaat dari basis data. Kegagalan dalam memanfaatkannya dapat menyebabkan kerugian yang cukup besar bagi organisasi

atau perusahaan. Tambahan biaya konversi diperlukan biaya yang besar untuk berpindah dari aplikasi atau sistem yang lama ke dalam sistem basis data yang baru. Selain itu diperlukan pula biaya untuk pelatihan staf dalam menggunakan sistem yang baru ini serta tambahan biaya untuk mempekerjakan staf khusus seperti DBA, dan lain-lain.

Secara konseptual, basis data adalah metode pengumpulan data yang dapat disimpan dan diproses untuk menghasilkan informasi. Data ini dapat berupa fakta, seperti objek atau kejadian yang sedang terjadi (Hani Atun Mumtahana, 2021)

#### A. My SQL

Salah satu jenis database server yang sangat terkenal adalah MySQL. MySQL termasuk dalam kategori RDBMS, atau relational database management system, dan popularitasnya bergantung pada fakta bahwa MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. Sebuah database MySQL terdiri dari satu atau lebih *table*. Setiap tabel memiliki sejumlah baris, dan setiap baris memiliki satu atau lebih kolom (Elida Sihaloho, 2022)

#### B. XAMPP

XAMPP adalah program bebas yang dikompilasi dari banyak program dan mendukung banyak sistem operasi. Fungsinya adalah sebagai *server* yang berdiri sendiri (localhost), yang memiliki program Apache HTTP *Server*, database MySQL, dan penerjemah bahasa yang menggunakan PHP dan *Perl* (Berbasis Web Pada Budiman Joko S Dwi Raharjo et al., 2019)

#### C. PhpMyAdmin

Bagian PhpMyAdmin digunakan untuk mengelola basis data MySQL di komputer. Untuk membuka halaman phpMyAdmin, buka *browser* dan ketikkan alamat

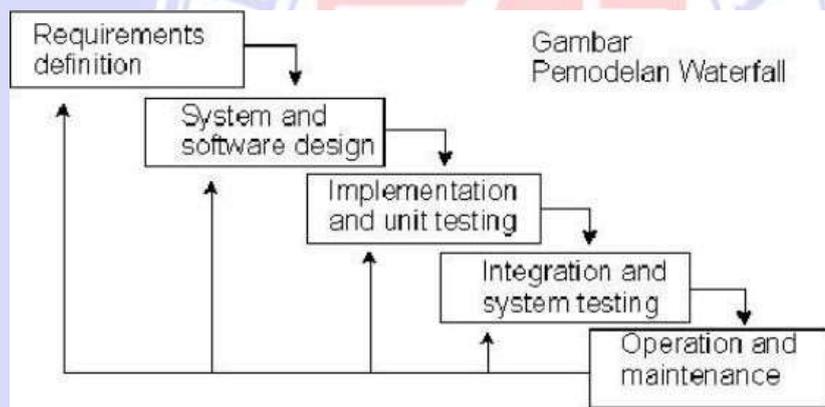
berikut: <http://localhost/phpmyadmin>. ini akan membuka halaman. Ini adalah tempat di mana seseorang dapat membuat dan mengelola basis data baru

(Destinasi Wisata Di Kabupaten & Rizki Zahrahwani, 2020).

### 2.1.5. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Model pengembangan perangkat lunak yang paling umum digunakan saat membangun sistem adalah model waterfall. Model pengembangan ini terdiri dari fase perencanaan (fase awal pengembangan sistem) dan fase pemeliharaan (fase akhir pengembangan sistem), menurut Sommerville. Tahap sebelumnya tidak dapat diulang sampai tahap berikutnya selesai. (Adi Kurniyanti & Murdiani, 2022).

Tahapan dari model ini dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



**Gambar II. 1 Model Pengembangan Waterfall**

Sumber: (Adi Kurniyanti & Murdiani, 2022)

Adapun pengembangan diantaranya yaitu (Priyambodo et al., 2022) :

#### 1. Requirement

Pada proses ini, penulis menganalisis kebutuhan pengumpulan data dan mengamati absensi PIC magang, mentor, dan orang lain.

## 2. *Design*

Pada tahap desain perangkat lunak, penulis menggunakan ERD (Entity Relationship Diagram) untuk menciptakan rancangan database bersama dengan komponennya, seperti entitas, atribut, dan relasi. Penulis juga menggunakan model LRS. Tabel-tabel yang terbentuk dari hasil himpunan relasi digambarkan sebagai berikut: Penulis menggunakan diagram UML untuk membuat model program.

## 3. *Implementation*

Proses pengkodean yang digunakan dalam perancangan sistem ini dimulai dengan sistem pengkodean pemrograman JavaScript menggunakan library Vue.js dan pembuatan database menggunakan *MySql*. Hasil dari proses ini adalah program komputer yang sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

## 4. *Integration & Testing*

Penulis menguji sistem dan unit program. Pengujian ini memastikan bahwa setiap unit program memenuhi spesifikasinya.

## 5. *Operation & Maintenance*

Terakhir, metode pengembangan waterfall adalah pengoperasian dan perawatan. Pengguna akan mengoperasikan atau menjalankan software yang sudah jadi di sini.

## 2.2. **Teori Pendukung**

### 2.2.1. *Entity Relationship Diagram*

Menurut Indrajani (2105) pada jurnal (Dini et al., 2023) Entity Relationship Diagram (ERD) adalah metode terbaik untuk perancangan basis data yang memulai

dengan mengidentifikasi data entitas yang paling penting serta hubungan antara entitas yang digambarkan dalam model.

Dari definisi di atas, diagram hubungan entitas adalah tahap perancangan basis yang menampilkan hubungan entitas yang terjadi melalui susunan data yang diwakili oleh gambar atau simbol (Sari et al., 2023).

### **2.2.2. Logical Record Structure (LRS)**

LRS (*Logical Record Structure*) adalah representasi dari struktur *record - record* pada tabel – tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas (Dimas Indra Andhika et al., 2022). LRS digunakan untuk menjelaskan hubungan antar data berdasarkan objek-objek yang terhubung relasi. Dalam kaitannya dengan konversi ke LRS, aturan-aturan seperti setiap entitas diubah kebentuk kotak dengan nama entitas, berada diluar kotak dan atribut berada didalam kotak digunakan (Faizah & Pudjiarti, 2023). LRS juga digunakan untuk mengorganisasi data dalam suatu proyek ke dalam entitas-entitas dan menentukan hubungan antar entitas (Faizah & Pudjiarti, 2023)

### **2.2.3. (Unified Modeling Language)**

*Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa yang berdasarkan gambar untuk memvisualisasikan, menspesifikasikan, membangun dan pendokumentasian dari sebuah sistem pengembangan perangkat lunak berbasis Objek (Sutrisno & Karnadi, 2021). UML bukanlah merupakan bahasa pemrograman tetapi model-model yang tercipta berhubungan langsung dengan berbagai macam bahasa pemrograman, sehingga memungkinkan melakukan pemetaan (*mapping*) langsung dari model-model yang dibuat dengan *Unified Modeling Language* (UML) dengan 90 bahasa-bahasa pemrograman berorientasi obyek, seperti Java. UML tersusun atas sejumlah elemen grafis membentuk 9 diagram-diagram (Sutrisno & Karnadi, 2021)

### **A. Use Case Diagram**

Use Case Diagram adalah suatu interaksi antara sistem dan pelaku yang memiliki alur yang kemudian akan diterapkan pada sebuah sistem yang akan dibuat. Interaksi ini nantinya akan menjadi dasar perintah dimana ketika pelaku melakukan tindakan maka sistem akan meresponnya. Use Case Diagram juga dapat dikatakan sebagai gambaran pola yang akan digunakan ketika proses interaksi terjadi. Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem ini berinteraksi dengan dunia luar (Sutrisno & Karnadi, 2021)

### **B. Class diagram**

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar objek dalam sistem. Dengan menggunakan UML, sistem dapat dianalisis dan dirancang dengan lebih baik, serta memungkinkan pengembangan sistem yang lebih efisien (Mulyanto et al., 2020)

### **C. Sequence Diagram**

Sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan interaksi antara objek dalam sistem. Dengan menggunakan UML, sistem dapat dianalisis dan dirancang dengan lebih baik, serta memungkinkan pengembangan sistem yang lebih efisien (Mulyanto et al., 2020)

### **D. Activity Diagram**

Activity Diagram digunakan untuk menggambarkan prosedur dan proses sistem berjalan saat ini. Dengan menggunakan UML, sistem dapat dianalisis dan dirancang dengan lebih baik, serta memungkinkan pengembangan sistem yang lebih efisien (Mulyanto et al., 2020)

## BAB III

### ANALISIS SISTEM BERJALAN

#### 3.1. Tinjauan Perusahaan

Pada tinjauan perusahaan ini berisi sejarah, struktur organisasi dan fungsi serta visi misi yang ada di PT ASDP Indonesia Ferry Persero.

##### 3.1.1. Sejarah Perusahaan

PT ASDP Indonesia Ferry (Persero) adalah perusahaan publik yang bergerak dalam bisnis penyeberangan dan pelabuhan terintegrasi serta tujuan wisata pantai. ASDP menjalankan armada ferry sebanyak lebih dari 226 unit kapal dan melayani 307 lintasan dan 36 pelabuhan di seluruh Indonesia. ASDP juga mengembangkan bisnis lainnya yang terkait dengan pengembangan kawasan pelabuhan, seperti Kawasan Marina Labuan Bajo di Nusa Tenggara Timur dan Bakauheni Harbour City di Provinsi Lampung. Dalam menjalankan bisnisnya, PT ASDP Indonesia Ferry Persero memiliki Visi dan Misi sebagai berikut:

##### A. Visi :

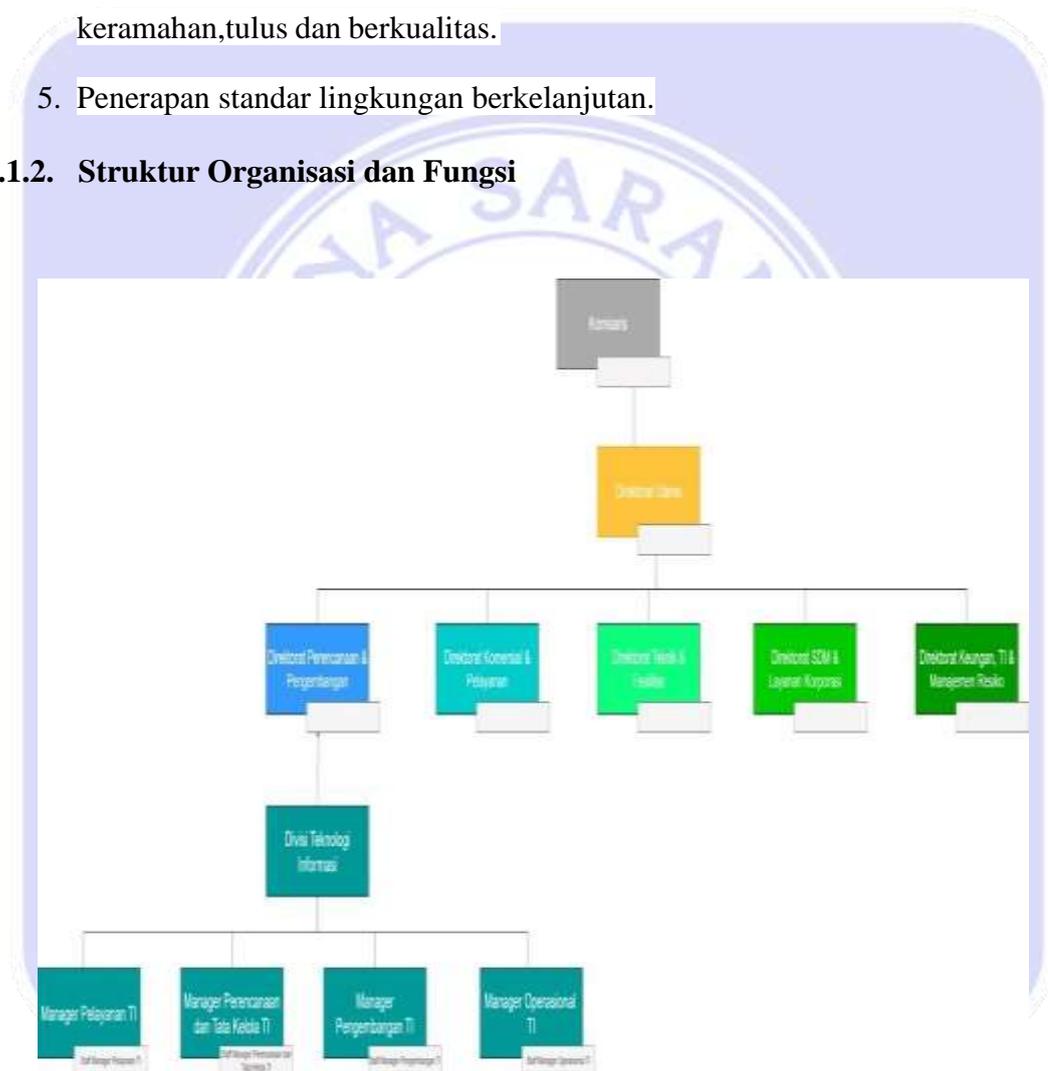
Terdepan dalam menghubungkan masyarakat dan pasar melalui jasa penyeberangan-pelabuhan terintegrasi dan tujuan wisata *waterfront*.

##### B. Misi :

1. Menciptakan dan mengoptimalkan nilai perusahaan dengan menghubungkan masyarakat dan pasar.
2. Menekankan keunggulan operasional melalui:
  - a) Budaya Pelayanan yang profesional dan berkualitas

- b) Fasilitas pelabuhan terintegrasi, armada dan infrastruktur yang handal
  - c) Penerapan teknologi berbasis nilai
3. Aktif mendukung dan berperan dalam pengembangan ekonomi melalui layanan logistik dan tujuan wisata pilihan.
  4. Secara konsisten mengedepankan keselamatan dan layanan penuh keramahan, tulus dan berkualitas.
  5. Penerapan standar lingkungan berkelanjutan.

### 3.1.2. Struktur Organisasi dan Fungsi



**Gambar III. 1 Struktur Organisasi**

Adapun fungsi dari struktur organisasi diatas adalah :

1. Komisaris

Komisaris bertanggung jawab untuk mengawasi kebijakan pengurusan dan prosedur pengurusan umum yang berkaitan dengan perusahaan dan operasinya yang dilakukan oleh direksi. Bertanggung jawab untuk memberikan nasihat kepada direksi, termasuk mengawasi pelaksanaan Rencana Jangka Panjang, Rencana Kerja, dan Anggaran Perusahaan, serta mematuhi peraturan perundang-undangan yang berlaku untuk kepentingan perusahaan.

## 2. Direktorat Utama

Merumuskan dan menerapkan kebijakan operasional perusahaan adalah tanggung jawab utama Direktorat Utama PT ASDP Indonesia Ferry (Persero). Kebijakan ini mencakup pengelolaan armada kapal, layanan pelayaran, pengembangan rute baru, pengelolaan sumber daya manusia, keuangan, dan elemen lainnya yang terkait dengan fungsi inti perusahaan dalam industri angkutan feri.

## 3. Direktorat Perencanaan dan Pengembangan

Direktorat Perencanaan dan Pengembangan bertanggung jawab untuk membuat strategi bisnis untuk masa depan dan pengembangan. Ini termasuk merencanakan pengadaan kapal baru, membangun infrastruktur pelabuhan, melakukan analisis pasar, dan proyek strategis lainnya yang membantu perusahaan berkembang dan tetap berjalan. Dalam menjalankan tugasnya direktorat perencanaan dan pengembangan PT ASDP Indonesia Ferry Persero membutuhkan beberapa karyawan yang terbagi menjadi beberapa divisi, manager dan staff yaitu :

### a) Divisi Teknologi

Bertanggung jawab untuk mengelola dan mengembangkan infrastruktur teknologi informasi dan komunikasi (TIK) perusahaan, yang terdiri dari jaringan, sistem informasi, dan aplikasi yang mendukung operasional dan layanan perusahaan.

Divisi ini juga bertanggung jawab untuk menerapkan inovasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kinerja perusahaan serta memastikan keamanan dan keandalan sistem TI.

b) Manajer Pelayanan Teknologi Informasi

Sebagai manajer layanan teknologi informasi bertanggung jawab untuk mengelola infrastruktur TI, mengawasi pelaksanaan sistem baru, memberikan dukungan teknis kepada karyawan, dan memastikan keamanan dan kepatuhan data.

c) Manager Perencanaan dan Tata Kelola Teknologi Informasi

Sebagai manajer perencanaan dan tata kelola teknologi informasi bertanggung jawab untuk merencanakan strategi TI jangka panjang, memastikan kepatuhan terhadap peraturan TI, mengelola risiko dan keamanan informasi, dan memastikan penerapan teknologi yang tepat untuk memastikan efisiensi operasional.

d) Manager Pengembangan Teknologi Informasi

Seorang Manager Pengembangan Teknologi Informasi bertanggung jawab untuk merumuskan strategi pengembangan TI, memimpin tim dalam pengembangan dan implementasi sistem informasi, dan memastikan integrasi yang baik antara berbagai sistem. Mereka juga mengelola proyek TI, menilai dan mengadopsi teknologi baru, dan memastikan keamanan dan keandalan sistem informasi perusahaan.

1. Staff Pengembangan Teknologi Informasi

Seorang Staf Pengembangan bertugas memberikan dukungan teknis kepada pengguna, melakukan pengujian perangkat lunak, dan membantu dalam pemeliharaan dan pembaruan sistem serta membantu dalam pengembangan dan

implementasi sistem informasi. Selain itu,

mereka dapat berpartisipasi dalam penelitian tentang teknologi baru yang dapat diterapkan oleh bisnis untuk meningkatkan efisiensi operasional dan layanan.

e) Manager Operasional Teknologi Informasi

Sebagai Manager operasional bertanggung jawab atas pengelolaan harian sistem dan layanan TI, bekerja sama dengan tim teknis untuk memastikan ketersediaan infrastruktur, memantau kinerja sistem, menyelesaikan masalah operasional, dan memberikan laporan kepada manajemen tentang kinerja operasional TI.

4. Direktorat Komersial dan Pelayanan

Direktorat Komersial dan Pelayanan bertanggung jawab atas strategi pemasaran, penjualan tiket, pengembangan layanan tambahan, dan memenuhi kebutuhan pelanggan. Selain itu, mereka berkonsentrasi pada meningkatkan pengalaman pelanggan, mempertahankan hubungan dengan mitra, dan menerapkan strategi harga dan promosi untuk meningkatkan pendapatan perusahaan.

5. Direktorat Teknik dan Fasilitas

Direktorat Teknik dan Fasilitas bertanggung jawab untuk mengelola perawatan, pemeliharaan, dan pengembangan infrastruktur pelabuhan serta armada kapal perusahaan. Mereka juga bertanggung jawab untuk memastikan keamanan dan keandalan operasional kapal dan fasilitas, serta mengembangkan inovasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kinerja perusahaan secara keseluruhan.

6. Direktorat SDM dan Layanan Korporasi

Direktorat Sumber Daya Manusia dan Layanan Korporasi menangani manajemen sumber daya manusia perusahaan, yang mencakup penerimaan, pelatihan, pengembangan, dan manajemen kinerja. Direktorat ini juga menangani masalah

korporasi seperti komunikasi internal, hubungan masyarakat, kepatuhan hukum, dan administrasi umum perusahaan.

7. Direktorat Komersial dan Pelayanan

Direktorat Komersial dan Pelayanan bertanggung jawab atas strategi pemasaran, penjualan tiket, pengembangan layanan tambahan, dan memenuhi kebutuhan pelanggan. Selain itu, mereka berkonsentrasi pada meningkatkan pengalaman pelanggan, mempertahankan hubungan dengan mitra, dan menerapkan strategi harga dan promosi untuk meningkatkan pendapatan perusahaan.

8. Direktorat Teknik dan Fasilitas

Direktorat Teknik dan Fasilitas bertanggung jawab untuk mengelola perawatan, pemeliharaan, dan pengembangan infrastruktur pelabuhan serta armada kapal perusahaan. Mereka juga bertanggung jawab untuk memastikan keamanan dan keandalan operasional kapal dan fasilitas, serta mengembangkan inovasi teknologi untuk meningkatkan efisiensi dan kinerja perusahaan secara keseluruhan.

9. Direktorat SDM dan Layanan Korporasi

Direktorat Sumber Daya Manusia dan Layanan Korporasi menangani manajemen sumber daya manusia perusahaan, yang mencakup penerimaan, pelatihan, pengembangan, dan manajemen kinerja. Direktorat ini juga menangani masalah korporasi seperti komunikasi internal, hubungan masyarakat, kepatuhan hukum, dan administrasi umum perusahaan.

### 3.2. Prosedur Sistem Berjalan

Adapun Proses Absensi anak magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero sebagai berikut ini :

#### 1. Prosedur Absensi

Dalam tahapan absensi yang dilakukan pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero dimulai dengan mengakses *google form* yang telah disediakan oleh staff SDM (Sumber Daya Manusia) yang berisi data peserta magang yaitu nama, npm, divisi penempatan dan jam masuk. Setelah pengisian data pada *google form* yang disediakan peserta magang akan diarahkan ke tahap akhir dari absensi harian yaitu submit data pada *google form* tersebut. Setelah *google form* di submit peserta magang dapat melaksanakan tugas dan pekerjaan pada divisi penempatan masing-masing. Jika jam pulang telah tiba peserta magang diarahkan untuk mengakses kembali *google form* yang sama pada saat absen masuk dengan memasukkan data yaitu nama, npm, divisi penempatan dan jam pulang lalu submit untuk menyelesaikan absen. Peserta magang baru bisa diperbolehkan meninggalkan kantor apabila telah melakukan absensi pulang pada *google form* yang telah disediakan.

#### 2. Laporan daftar hadir dan laporan kerja bulanan

Tahapan pembuatan laporan daftar hadir dan laporan kerja bulanan oleh para peserta magang guna mendapatkan uang saku bulanan yaitu membuat laporan daftar hadir selama satu bulan dalam *format pdf* yang berisi data sebagai berikut ; nama, npm, penempatan magang, hari dan tanggal masuk, jam masuk dan jam keluar, paraf pembimbing dan keterangan yang berisi WFH (*Work From Home*) atau WFO (*Work Form Office*). Setelah pembuatan laporan daftar hadir para peserta magang diarahkan

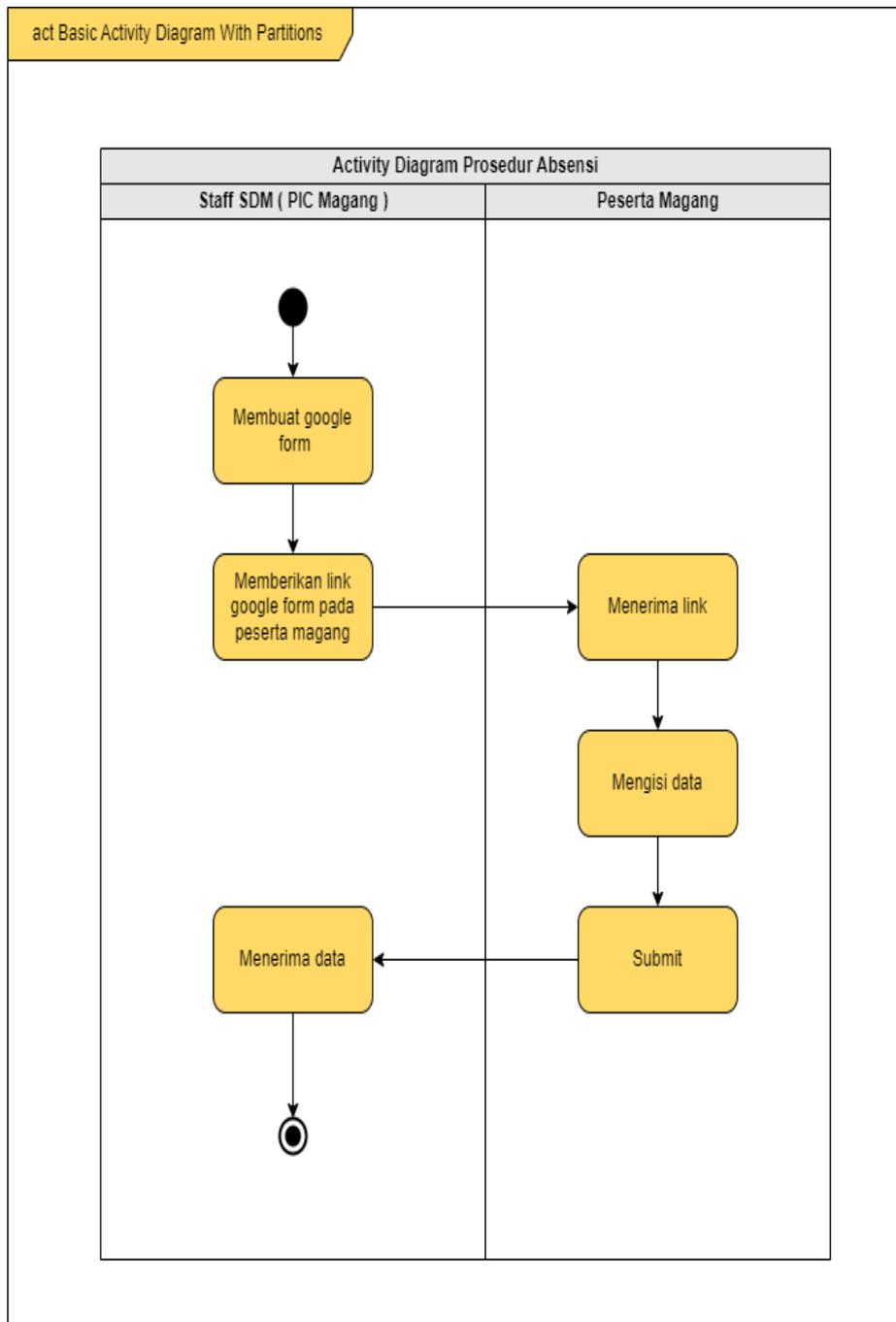
untuk membuat laporan kerja bulanan dalam *format* pdf yang berisi data sebagai berikut; nama, npm, penempatan magang, hari dan tanggal masuk, jam masuk dan jam keluar, aktivitas yang dilakukan, hal yang didapatkan dan komentar dari pembimbing. Selanjutnya jika para peserta magang telah selesai membuat laporan daftar hadir dan laporan kerja bulanan maka peserta magang akan diarahkan untuk mengirimkan kedua laporan tersebut dalam link *google drive* yang telah diberikan oleh staff SDM (Sumber Daya Manusia) yaitu PIC magang.

### 3. *Realisasi* pembayaran uang saku

Tahapan terakhir adalah *realisasi* pembayaran uang saku, setelah para peserta magang mengumpulkan laporan daftar hadir dan laporan kerja bulanan pada link *google drive* yang telah disediakan PIC magang akan menyerahkan laporan tersebut kepada Divisi Keuangan PT ASDP Indonesia Ferry Persero. Setelah PIC magang menyerahkan laporan para peserta magang pada Divisi keuangan maka divisi keuangan akan mengecek dan melakukan perhitungan menurut laporan yang diberikan. Selanjutnya para peserta magang diperkenankan menunggu selama 10 hari kerja baru uang saku bulanan akan diserahkan melalui transfer pada Bank BRI (Bank Rakyat Indonesia) milik pribadi masing-masing

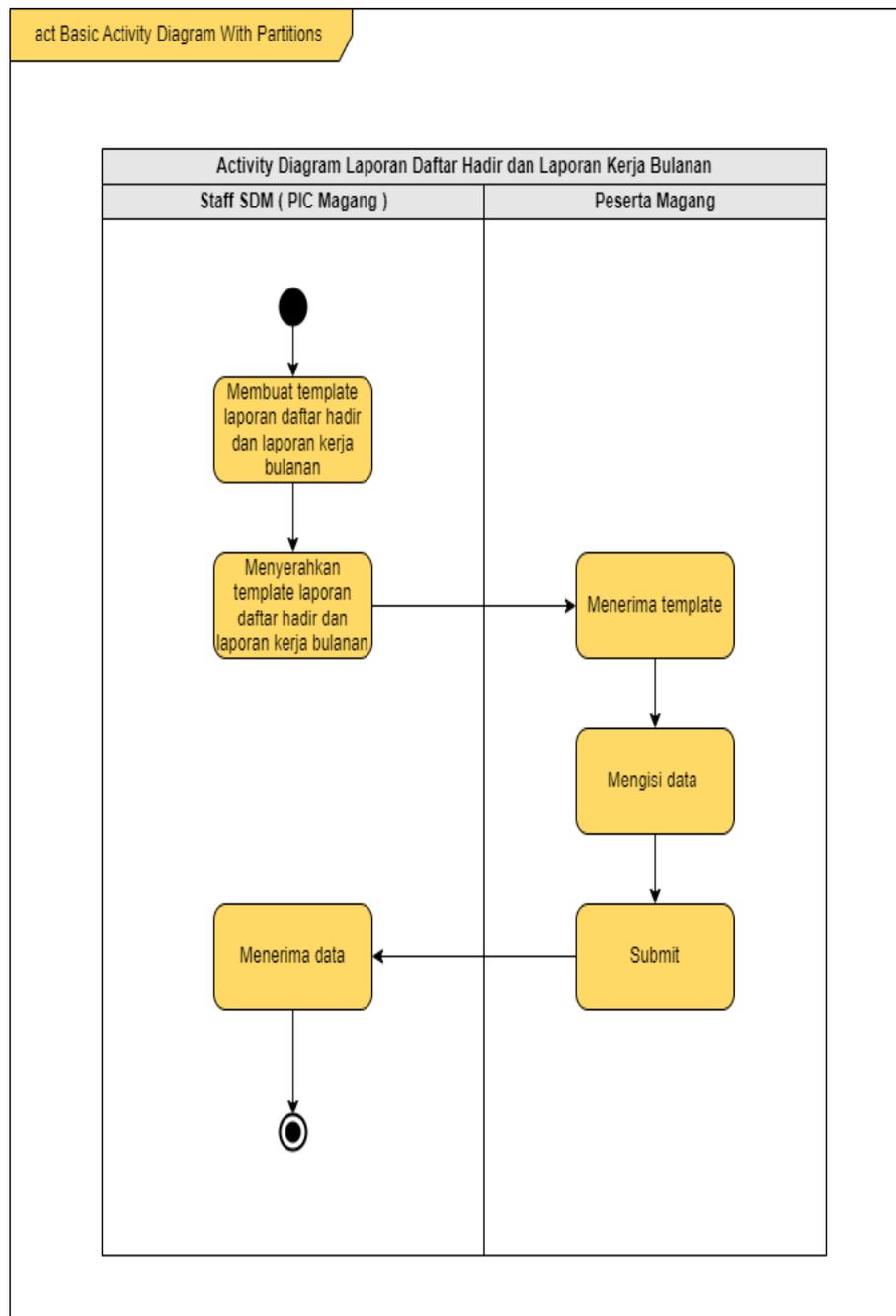
### 3.3. Activity Diagram

#### A. Activity Diagram Proses Absensi



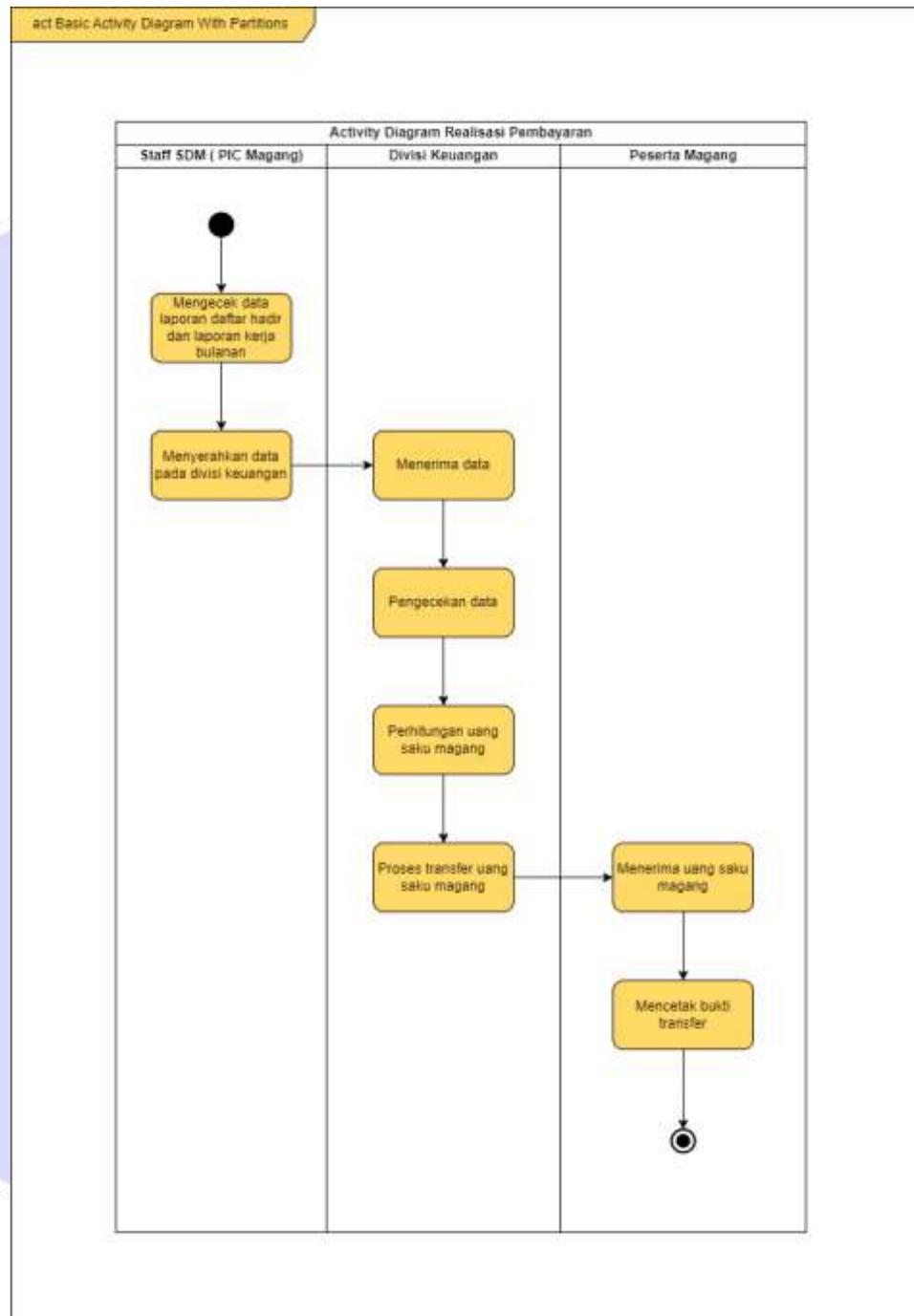
Gambar III. 2 Activity Diagram Proses Absensi

## B. Activity Diagram Laporan Daftar Hadir dan Laporan Kerja Bulanan



**Gambar III. 3 Activity Diagram Laporan Daftar Hadir dan Laporan Kerja Bulanan**

### C. Activity Diagram Realisasi Pembayaran Uang Saku



Gambar III. 4 Activity Diagram Realisasi Pembayaran Uang Saku

### 3.4. Spesifikasi Dokumen Masukan

Dalam proses absensi anak magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero memiliki beberapa dokumen Masukan yang digunakan didalamnya, yaitu :

1. Nama Dokumen: Google Form

Fungsi : Pencatatan kehadiran peserta magang

Sumber : Peserta Magang

Tujuan : Staff Sumber Daya Manusia (PIC Magang)

Media : Link google form

Jumlah : 1

Frekuensi : Setiap melakukan absensi

Bentuk : Lampiran A.1

2. Nama Dokumen: Laporan Daftar Hadir

Fungsi : Untuk syarat realisasi uang saku

Sumber : Peserta Magang

Tujuan : Staff Sumber Daya Manusia (PIC Magang)

Media : Kertas

Jumlah : 1

Frekuensi : Setiap akhir bulan

Bentuk : Lampiran A.2

3. Nama Dokumen: Laporan Kerja Bulanan

Fungsi : Untuk syarat realisasi uang saku

Sumber : Peserta Magang

Tujuan : Staff Sumber Daya Manusia (PIC Magang)

Media : Kertas

Jumlah	2
Frekuensi	: Setiap akhir bulan
Bentuk	: Lampiran A.3

### 3.5. Spesifikasi Dokumen Keluaran

Dalam proses Absensi anak magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero memiliki dokumen Keluaran yang digunakan didalamnya, yaitu :

- |              |  |
|--------------|--|
| Nama Dokumen | : Bukti transfer                         |
| Fungsi       | : Realisasi pembayaran                   |
| Sumber       | : Peserta Magang                         |
| Tujuan       | : Staff Sumber Daya Manusia (PIC Magang) |
| Media        | : Kertas                                 |
| Jumlah       | : 1                                      |
| Frekuensi    | : Setiap akhir bulan                     |
| Bentuk       | : Lampiran B.1                           |

### 3.6. Permasalahan Pokok

Adapun beberapa permasalahan yang telah ditemukan penulis pada proses pengelolaan absensi peserta magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero sebagai berikut :

1. Pelaksanaan absensi masih sangat menyulitkan para peserta magang dengan setiap hari melakukan pengisian data yang banyak pada Google Form.
2. Proses pendataan daftar hadir dan pelaporan masih menyulitkan Staff penanggung jawab dan pengecekan data memerlukan waktu yang cukup lama.

### 3.7. Pemecahan Masalah

Adapun pemecahan masalah yang diusulkan penulis dalam menangani permasalahan diatas adalah sebagai berikut :

1. Merancang sistem informasi berbasis Web yang dapat membantu pengelolaan absensi secara digital.
2. Merancang sebuah sistem informasi untuk mempermudah pendataan dan pelaporan para Staff penanggung jawab dalam pengelolaan penurunan uang saku. Selain itu dengan adanya sistem informasi maka pelaporan akan lebih cepat dan akurat dalam penyajiannya.



## BAB IV

### PERANCANGAN SISTEM USULAN

#### 4.1. Tahapan Perancangan Sistem

Dalam merancang sistem usulan yang dilakukan penulis melakukan identifikasi kebutuhan fungsional program disertai dengan penggambaran use case diagram dan skenario use case yang terkait dengan proses bisnis yang diusulkan.

##### 4.1.1. Analisis Kebutuhan

Sebelum merancang sebuah Sistem Informasi Pengelolaan Absensi, penulis menganalisa dan merangkum beberapa kebutuhan Pengguna dan kebutuhan sistem seperti berikut:

##### 1. Kebutuhan Pengguna

Dalam perancangan sistem Informasi Pengelolaan Absensi terdapat beberapa pengguna yang memiliki kebutuhan informasi yang berbeda seperti berikut ini:

##### A1. Skenario Kebutuhan Admin

- 1) Mengelola Data Peserta Magang
- 2) Mengelola Unit Kerja
- 3) Mengelola Laporan Penerimaan Uang Saku

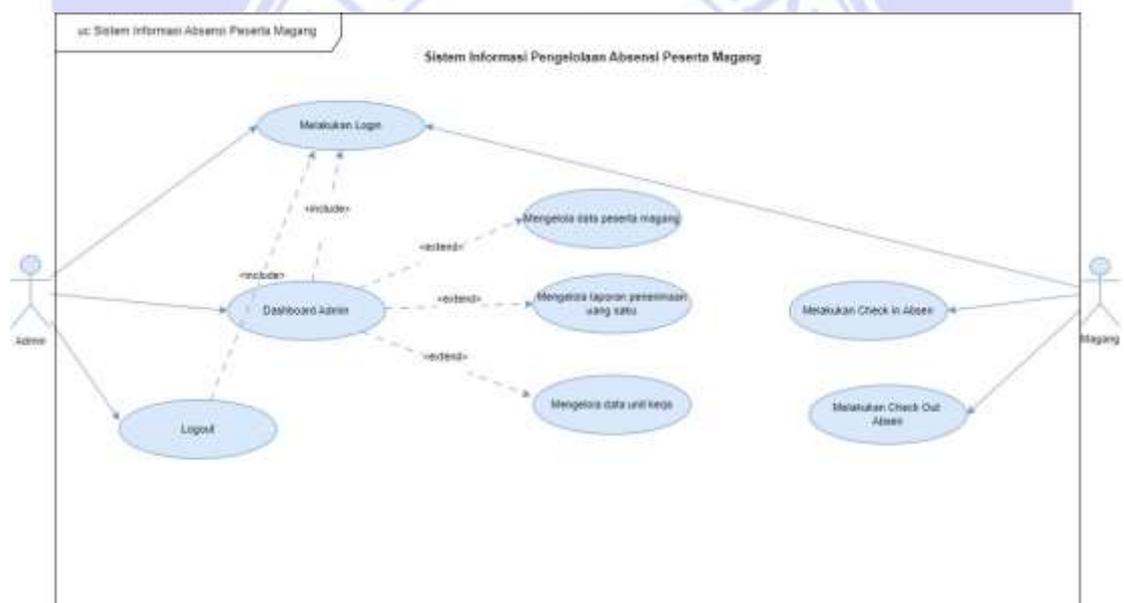
##### A2. Skenario Kebutuhan Peserta Magang

- 1) Melakukan Check-In Absensi
- 2) Generate Data Absensi
- 3) Melakukan Check-Out Absensi
- 4) Menerima Uang saku

## 2. Kebutuhan Sistem

- 1) Pengguna (Admin) harus melakukan login terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi ini dengan cara memasukkan *username* dan *password*.
- 2) Pengguna (Peserta Magang) harus akses website terlebih dahulu untuk dapat mengakses aplikasi.
- 3) Pengguna (Admin) harus melakukan logout setelah selesai menggunakan aplikasi.
- 4) Sistem Melakukan proses data pengelolaan absensi dan laporan data absensi.

### 4.1.2. Rancangan Diagram Use Case



**Gambar IV. 1 Use Case Diagram Sistem Usulan**

**Tabel IV 1 Deskripsi Use Case Mengelola Data Peserta Magang**

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Peserta Magang
<i>Requirements</i>	Admin dapat mengelola data Peserta magang
<i>Goals</i>	Admin dapat melihat, menghapus dan menambah data Peserta Magang.
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login.
<i>Post- Conditions</i>	Data Peserta Magang terupdate, terhapus
<i>Failed end Conditions</i>	Gagal mengupdate dan menghapus
<i>Actors</i>	Admin
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Admin Melihat data Peserta magang Sistem menampilkan pesan “Data telah tersimpan”.
<i>Alternate Flow/ Invariant A</i>	Sistem Menampilkan Data kelas yang sudah tersimpan. Admin memilih tombol hapus Sistem menghapus data Peserta magang Admin memilih tombol tambah Sistem menambah data Peserta magang
<i>Invariant B</i>	

**Tabel IV 2 Deskripsi Use Case Mengelola Data Unit Kerja**

<i>Use Case Name</i>	Mengelola Data Unit Kerja
<i>Requirements</i>	Admin dapat mengelola data unit kerja.
<i>Goals</i>	Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data jenis zakat
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login
<i>Post- Conditions</i>	Data unit kerja tersimpan, terupdate, terhapus
<i>Failed end Conditions</i>	Gagal menyimpan, mengupdate dan menghapus
<i>Actors</i>	Admin

<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Admin melihat data unit kerja Admin memilih button tambah pada form unit kerja. Admin mengisi data unit kerja. Admin memilih button simpan untuk menyimpan Sistem menampilkan pesan “Data telah tersimpan”.
<i>Alternate Flow/ Invariant A</i>	Sistem menampilkan data unit kerja yang sudah tersimpan. Admin memilih tombol edit Sistem menampilkan form edit data unit kerja. Admin mengedit data unit kerja
<i>Invariant B</i>	Admin memilih tombol hapus Sistem menghapus data unit kerja

**Tabel IV 3 Deskripsi Use Case Mengelola Laporan Penerimaan Uang Saku**

<i>Use Case Name</i>	Mengelola data laporan penerimaan uang saku
<i>Requirements</i>	Admin dapat mengelola data penerimaan yang saku yang berupa daftar hadir peserta magang dan jumlah kehadiran peserta magang.
<i>Goals</i>	Admin dapat menambah, mengedit dan menghapus data laporan penerimaan uang saku
<i>Pre-Conditions</i>	Admin telah melakukan login
<i>Post- Conditions</i>	Laporan penerimaan uang saku tersimpan, terupdate, terhapus
<i>Failed end Conditions</i>	Gagal menyimpan, mengupdate dan menghapus
<i>Actors</i>	Admin
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	Admin Melihat data laporan penerimaan uang saku. Admin memilih button tambah pada form laporan penerimaan uang saku. Admin mengisi data laporan penerimaan uang saku. Admin memilih button simpan untuk menyimpan. Sistem menampilkan pesan “Data telah tersimpan”.

<i>Alternate Invariant A</i>	<i>Flow/</i>	Admin memilih tombol edit. Sistem menampilkan form edit laporan penerimaan uang saku. Admin mengedit laporan penerimaan uang saku.
<i>Invariant B</i>		Admin memilih tombol hapus Sistem menghapus data laporan penerimaan uang saku

**Tabel IV 4 Deskripsi Use Case Check In Absen**

<i>Use Case Name</i>	Melakukan <i>Check in</i> absensi
<i>Requirements</i>	Peserta magang dapat <i>check in</i> absensi.
<i>Goals</i>	Peserta magang dapat <i>check in</i> absensi pada <i>website</i> .
<i>Pre-Conditions</i>	Peserta magang telah akses <i>website</i> absensi
<i>Post- Conditions</i>	Dashboard absensi peserta magang
<i>Failed end Conditions</i>	Gagal <i>check in</i> absensi
<i>Actors</i>	Peserta magang
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1 Peserta magang mengakses dashboard check in absen</li> <li>2. Peserta magang mengisi NPM (Nomor Peserta Magang)</li> <li>3. Peserta magang mengisi nama peserta magang.</li> <li>4. Data peserta magang yang berupa jenis program magang, jenis absensi, unit kerja dan lokasi absensi akan langsung tergenerate oleh sistem.</li> <li>5. Peserta magang melakukan submit absensi</li> </ol> Sistem akan menyimpan data <i>check in</i> peserta magang.
<i>Alternate Flow/ Invariant A</i>	-
<i>Invariant B</i>	-

Tabel IV 5 Deskripsi Use Case Check Out Absen

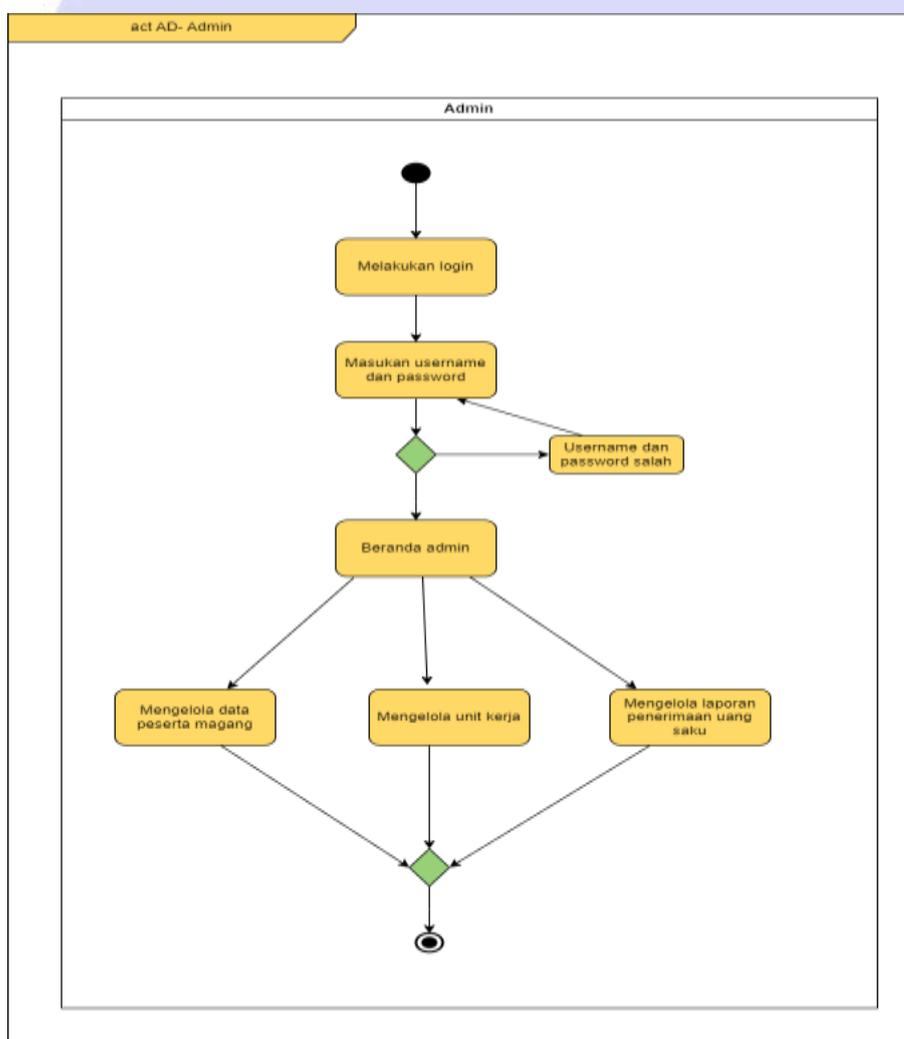
<i>Use Case Name</i>	Melakukan <i>Check out</i> absensi
<i>Requirements</i>	Peserta magang dapat <i>check out</i> absensi.
<i>Goals</i>	Peserta magang dapat <i>check out</i> absensi pada <i>website</i>
<i>Pre-Conditions</i>	Peserta magang telah akses <i>website</i> absensi
<i>Post- Conditions</i>	Dashboard absensi peserta magang
<i>Failed end Conditions</i>	Gagal <i>check out</i> absensi
<i>Actors</i>	Peserta magang
<i>Main Flow/ Basic Path</i>	<p>Peserta magang mengakses dashboard <i>check out</i> absen.</p> <p>Peserta magang mengisi NPM (Nomor Peserta Magang).</p> <p>Peserta magang mengisi nama peserta magang.</p> <p>Data peserta magang yang berupa jenis program magang, jenis absensi, unit kerja dan lokasi absensi akan langsung <i>tergenerate</i> oleh sistem.</p> <p>Peserta magang melakukan <i>submit</i> absensi.</p> <p>Sistem akan menyimpan data <i>check out</i> peserta magang.</p>
<i>Alternate Flow/ Invariant A</i>	-
<i>Invariant B</i>	-
<i>Pre-Conditions</i>	Peserta magang telah akses <i>website</i> absensi

#### 4.1.3. Rancangan Diagram Aktivitas

*Activity Diagram* yang dirancang oleh penulis dalam usulan sistem informasi pengelolaan absensi peserta magang adalah sebagai berikut:

##### a) *Activity Diagram* Sistem informasi pengelolaan absensi peserta magang

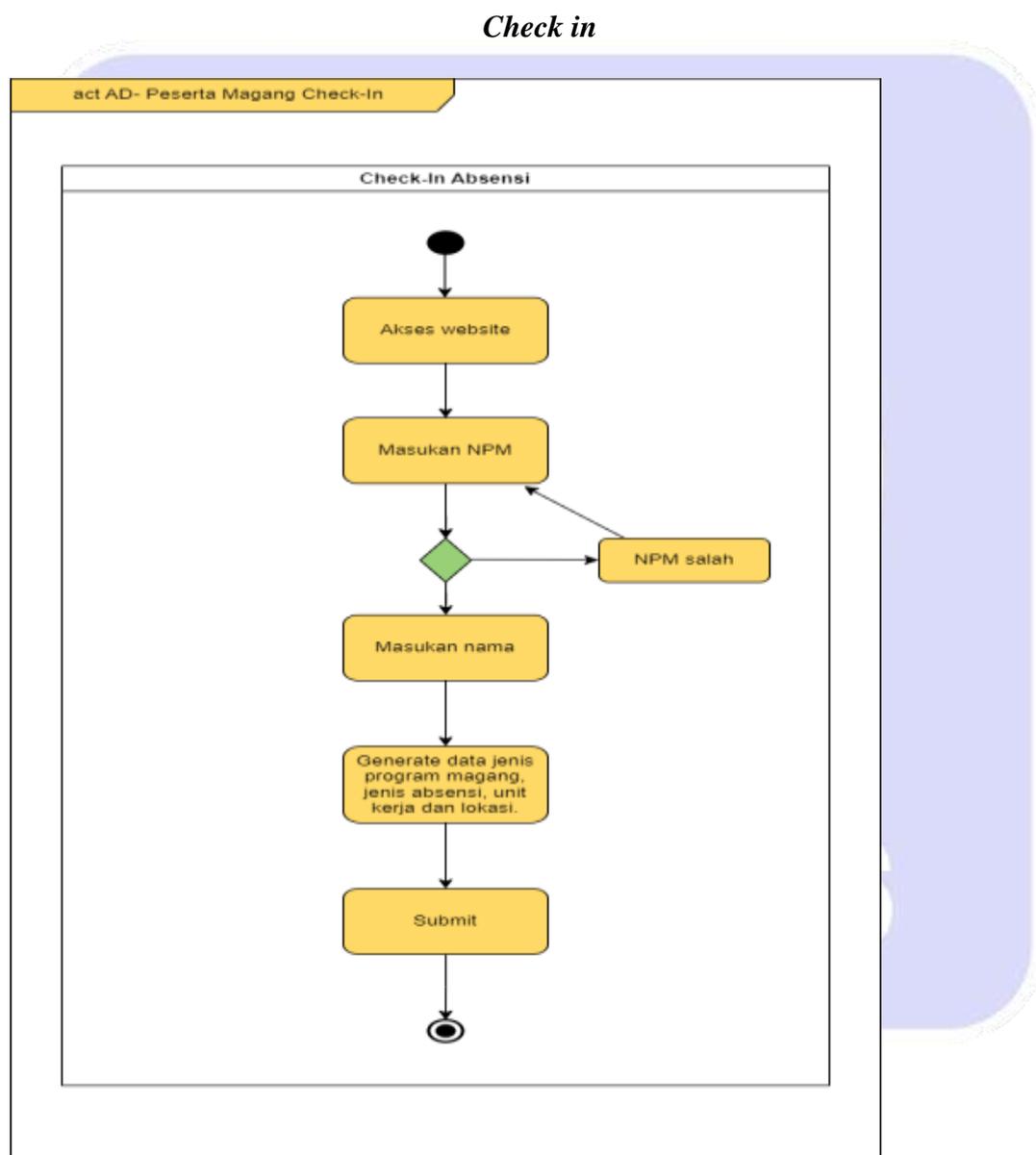
(Admin)



**Gambar IV. 2 Activity Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta**

**Magang Admin**

b) *Activity Diagram* Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang  
(Peserta Magang)



**Gambar IV. 3 Activity Diagram Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang (Peserta Magang – Check In)**

#### 4.1.4. Rancangan Dokumen Pengembangan Sistem

Beberapa rancangan dokumen sistem yang diusulkan penulis pada Sistem Pengelolaan Absensi Peserta Magang adalah :

a) Nama Dokumen : Data Peserta Magang

Fungsi : Sebagai data pengguna proses absensi peserta magang

Sumber : Peserta magang

Tujuan : Admin

Media : Id card

Jumlah : 1

Frekuensi : Setiap adanya peserta magang baru

Bentuk : Lampiran B.1

b) Nama Dokumen : Data Laporan Bulanan Magang

Fungsi : Untuk syarat penyaluran uang saku

Sumber : Peserta magang

Tujuan : Admin

Media : File

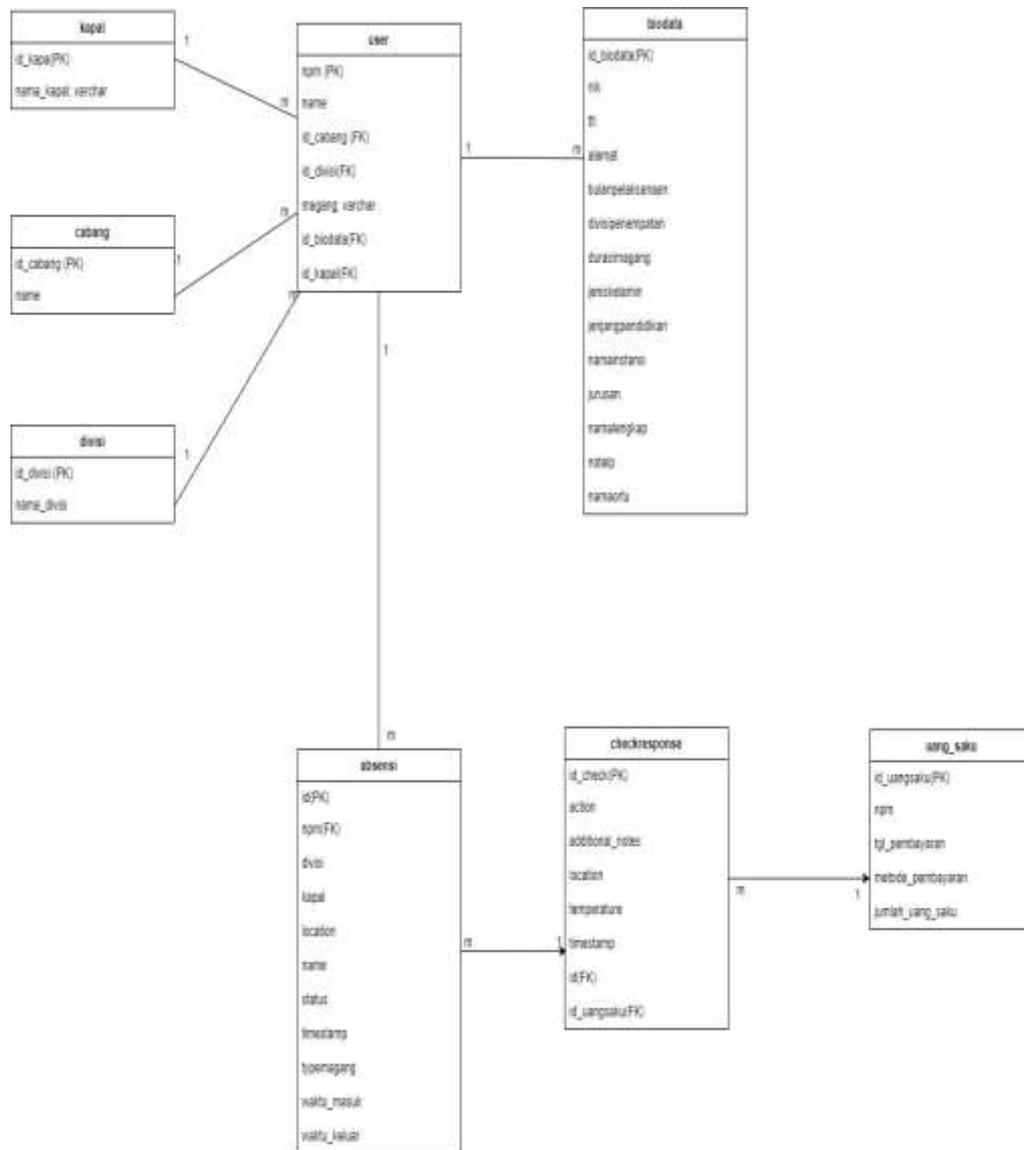
Jumlah : 1

Frekuensi : Setiap akhir bulan

Bentuk : Lampiran B.2



#### 4.2.2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar IV. 5 Logical Record Structure

### 4.2.3. Spesifikasi File

#### 1. Spesifikasi File Kapal

Nama <i>File</i>	: <i>File</i> Kapal
Akronim	: Kapal
Fungsi	: Untuk Menyimpan Data Kapal
Type <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: Harddisk
Panjang <i>Record</i>	266
Kunci Field	: idkapal
<i>Software</i>	: MySQL

**Tabel IV 6 Spesifikasi File Kapal**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	Id Kapal	idkapal	<i>int</i>	11	Primary Key
2	Nama Kapal	namakapal	<i>varchar</i>	255	

## 2. Spesifikasi File Cabang

Nama <i>File</i>	: <i>File</i> Cabang
Akronim	: Cabang
Fungsi	: Untuk Menyimpan Data Cabang
Type <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: Harddisk
Panjang <i>Record</i>	266
Kunci Field	: idcabang
<i>Software</i>	: MySQL

**Tabel IV 7 Spesifikasi File Cabang**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	Id Cabang	idcabang	int	11	Primary Key
2	Nama Cabang	namacabang	varchar	255	

## 3. Spesifikasi File Divisi

Nama File	: File Divisi
Akronim	: Divisi
Fungsi	: Untuk Menyimpan Data Divisi
Type File	: File Master
Organisasi File	: Indexed Sequential
Akses File	: Random
Media	: Harddisk
Panjang Record	266
Kunci Field	: iddivisi
Software	: MySQL

Tabel IV 8 Spesifikasi File Divisi

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	Id Divisi	iddivisi	int	11	Primary Key
2	Nama Divisi	namadivisi	varchar	255	

## 4. Spesifikasi File Biodata

Nama *File* : *File Biodata*

Akronim : Biodata

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Biodata

Type *File* : *File Master*

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* 3082

Kunci Field : id

*Software* : MySQL

**Tabel IV 9 Spesifikasi File Biodata**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	ID	id	int	11	Primary Key
2	NIK	nik	varchar	255	
3	Tempat, Tanggal Lahir	ttl	varchar	255	
4	Alamat	alamat	Varchar	255	
5	Bulan Pelaksanaan	bulanpelaksanaan	Varchar	11	
6	Divisi Penempatan	divisipenempatan	Varchar	255	
7	Durasi Magang	durasimagang	Varchar	255	
8	Jenis Kelamin	jeniskelamin	Varchar	255	
9	Jenjang Pendidikan	jenjangpendidikan	Varchar	255	
10	Nama Instansi	namainstansi	Varchar	255	
11	Jurusan	jurusan	Varchar	255	
12	Nama Lengkap	namalengkap	Varchar	255	
13	Nomor Telepon	notelp	Varchar	255	

14	Nama Orang Tua	namaortu	Varchar	255	
----	----------------	----------	---------	-----	--

### 5. Spesifikasi File User

Nama *File* : *File* User

Akronim : User

Fungsi : Untuk Menyimpan Data User

Type *File* : *File* Master

Organisasi *File* : *Indexed Sequential*

Akses *File* : Random

Media : Harddisk

Panjang *Record* : 565

Kunci Field : npm

*Software* : MySQL

**Tabel IV 10 Spesifikasi File User**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	NPM	npm	int	11	Primary Key
2	Name	name	varchar	255	
3	Cabang	idcabang	Int	11	Foreign Key
4	Divisi	iddivisi	Int	11	Foreign Key
5	Kapal	idkapal	Int	11	Foreign Key
6	Type Magang	typemagang	Varchar	255	
7	Biodata	idbiodata	Int	11	Foreign Key

## 6. Spesifikasi File Absensi

Nama File	: File Absensi
Akronim	: Absensi
Fungsi	: Untuk Menyimpan Data Absensi
Type File	: File Master
Organisasi File	: Indexed Sequential
Akses File	: Random
Media	: Harddisk
Panjang Record	1064
Kunci Field	: id
Software	: MySQL

Tabel IV 11 Spesifikasi File Absensi

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	ID	id	int	11	Primary Key
2	NPM	npm	int	11	Foreign Key
3	Divisi	iddivisi	Int	11	Foreign Key
4	Kapal	idkapal	Int	11	Foreign Key
5	Type Magang	typemagang	Varchar	255	
6	Lokasi	location	Varchar	255	
7	Waktu Masuk	waktu_masuk	Varchar	255	
8	Waktu Keluar	waktu_keluar	Varchar	255	

7. Spesifikasi File *Check Response*

Nama File : *File Check Response*

Akronim : Check Response

Fungsi : Untuk Menyimpan Data Check Response

Type File : *File Master*

Organisasi File : *Indexed Sequential*

Akses File : Random

Media : Harddisk

Panjang Record 1308

Kunci Field : id

Software : MySQL

**Tabel IV 12 Spesifikasi File Check Response**

No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	ID	id	int	11	Primary Key
2	Action	action	Varchar	255	
3	Additional Notes	additional_notes	Varchar	255	
4	Temperature	temperature	Varchar	255	
5	Time Stamp	timestamp	Varchar	255	
6	Lokasi	location	Varchar	255	
7	Id Uang Saku	id_uangsaku	int	11	Foreign Key
8	User Id	user_id	int	11	

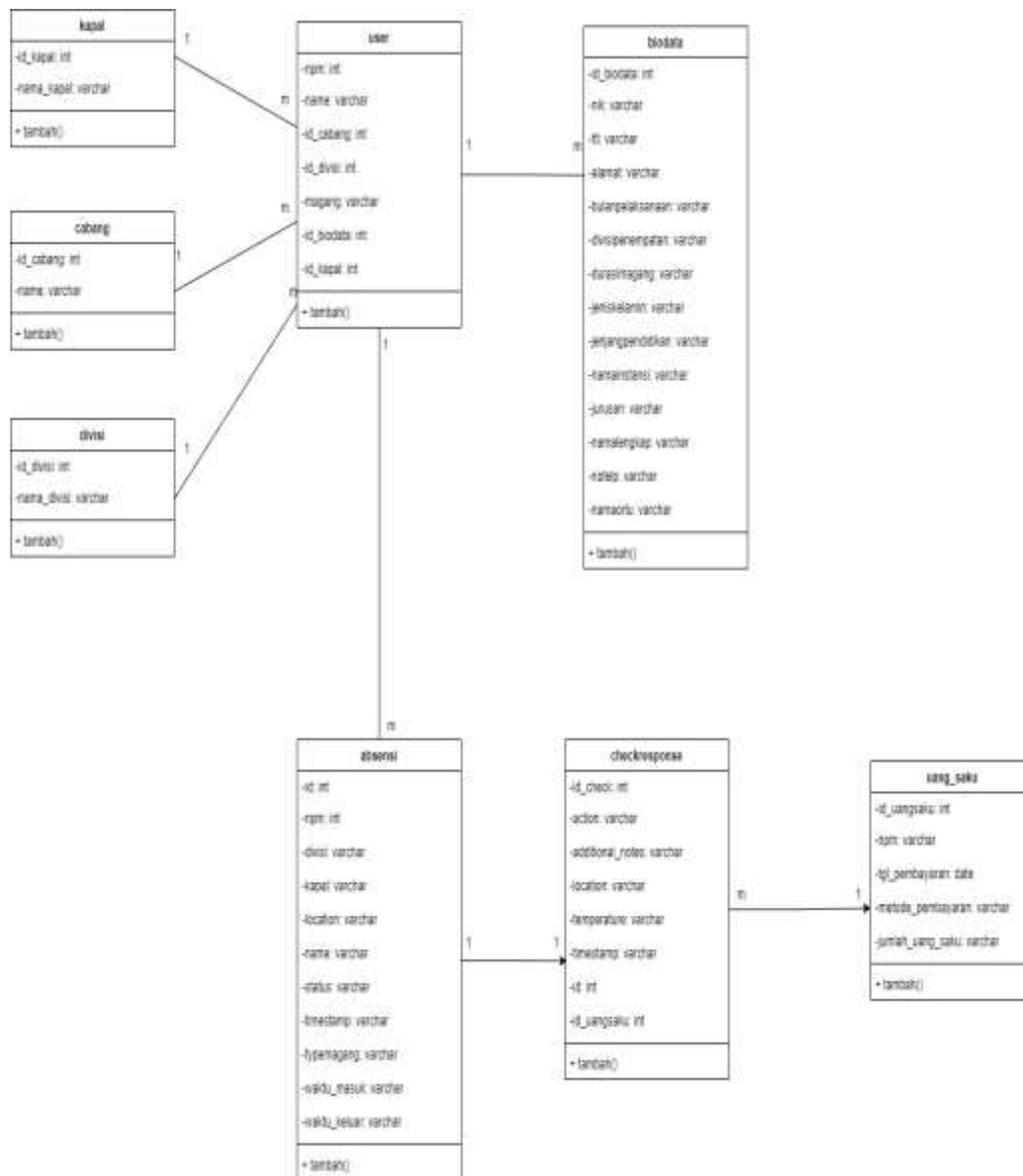
## 8. Spesifikasi File Uang Saku

Nama <i>File</i>	: <i>File</i> Uang Saku
Akronim	: Uang Saku
Fungsi	: Untuk Menyimpan Data Uang Saku
Type <i>File</i>	: <i>File</i> Master
Organisasi <i>File</i>	: <i>Indexed Sequential</i>
Akses <i>File</i>	: Random
Media	: Harddisk
Panjang <i>Record</i>	532
Kunci Field	: id_uangsaku
<i>Software</i>	: MySQL

**Tabel IV 13 Spesifikasi File Uang Saku**

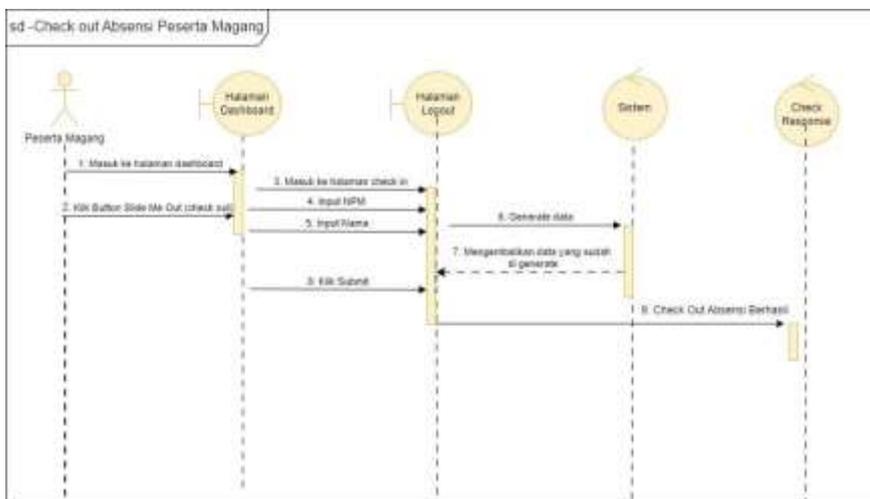
No	Elemen Data	Nama Field	Tipe	Size	Ket.
1	Id Uang Saku	id_uangsaku	int	11	Primary Key
2	NPM	npm	int	11	Foreign Key
3	Tanggal Pembayaran	tgl_pembayaran	date		
4	Jumlah Uang Saku	jumlah_uang_saku	Varchar	255	
5	Metode Pembayaran	metode_pembayaran	Varchar	255	

#### 4.2.4. Class Diagram

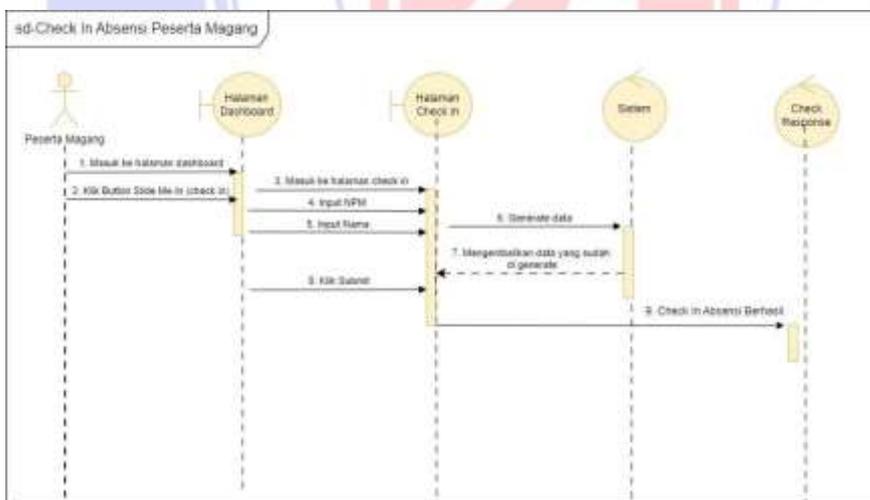


Gambar IV. 6 Class Diagram Pengelolaan Absensi

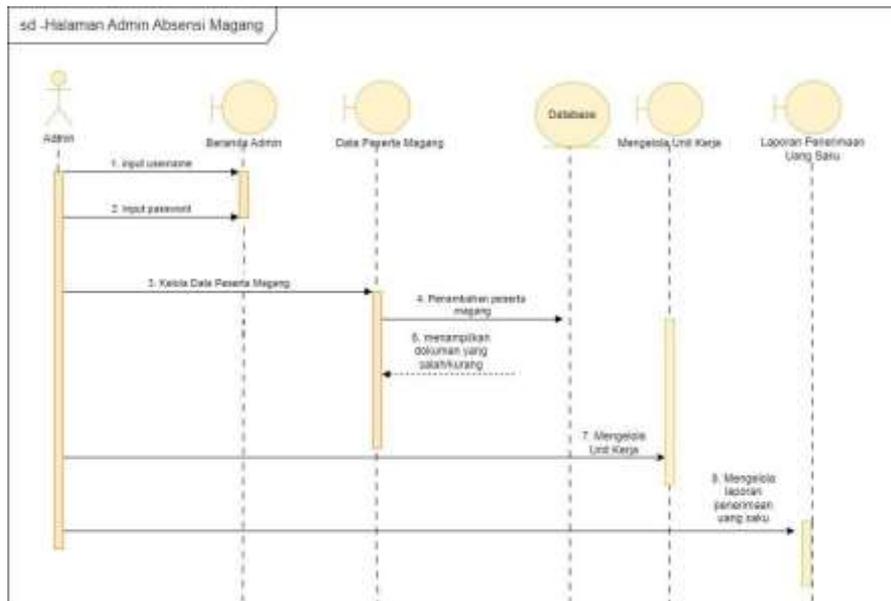
#### 4.2.5. Sequence Diagram



Gambar IV. 7 Sequence Diagram Check Out Absensi Peserta Magang



Gambar IV. 8 Sequence Check In Absensi Peserta Magang



Gambar IV. 9 Sequence Diagram Halaman Admin Absensi Magang

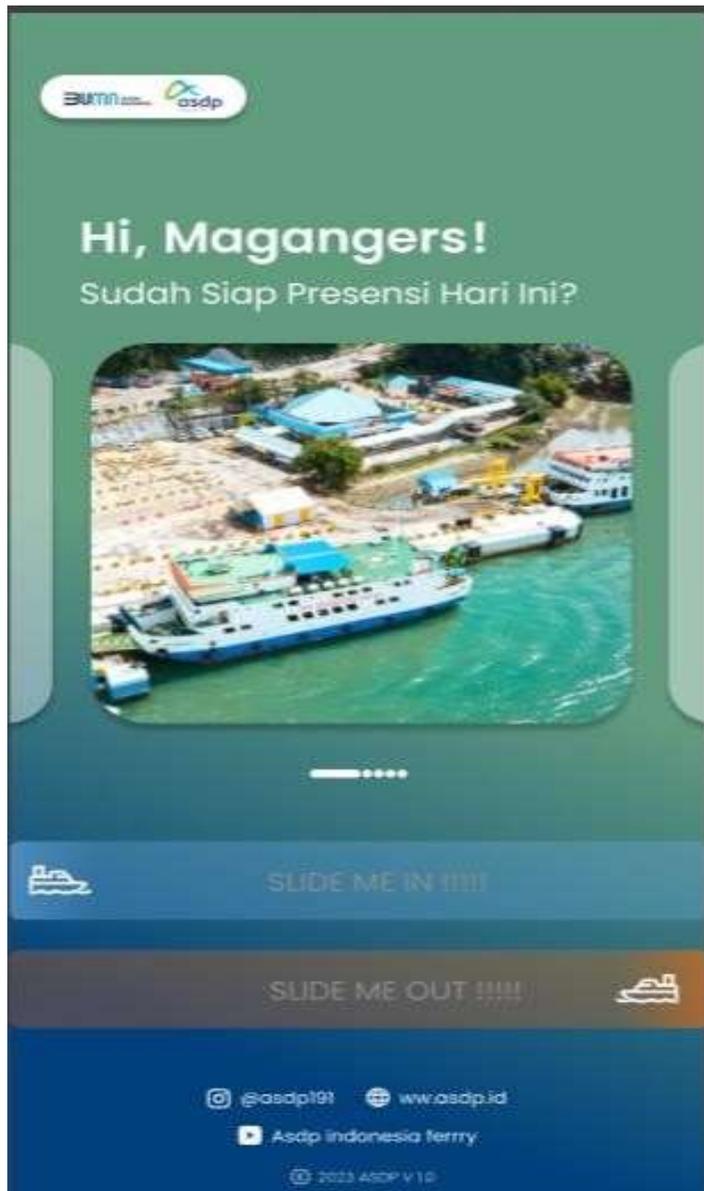


UNIVERSITAS

#### 4.2.6. Rancangan Antarmuka / Interface

Rancangan *Prototype* atau *Interface* yang dilakukan oleh penulis adalah sebagai berikut:

##### 1) Interface Dashboard Absensi Peserta Magang



Gambar IV. 10 Interface Dashboard Absensi Peserta Magang

## 2) Interface Dashboard Check In Peserta Magang

**Check In**

Jumat, 20 Oktober 2023

**08:00** am

PT. ASDP Indonesia Ferry

Nomor Peserta Magang (NPM) \*

82324010209

Nama Peserta Magang

Adam Nazwawijaya Sadikin

Jenis Program Magang

Magang Kantor Pusat

Jenis Absensi

Work From Office (WFO)

Unit Kerja Magang

Divisi Inovasi Strategis

Jakarta

Submit

**Gambar IV. 11 Interface Dashboard Check In Peserta Magang**

### 3) Interface Dashboard Check Out Peserta Magang

**Check Out**

Jumat, 20 Oktober 2023

**08:00** am

PT. ASDP Indonesia Ferry

**Nomor Peserta Magang (NPM)**

Masukkan NPM

**Nama Peserta Magang**

Masukkan Nama

**Jenis Program Magang**

Pilih Jenis Program Magang

**Jenis Absensi**

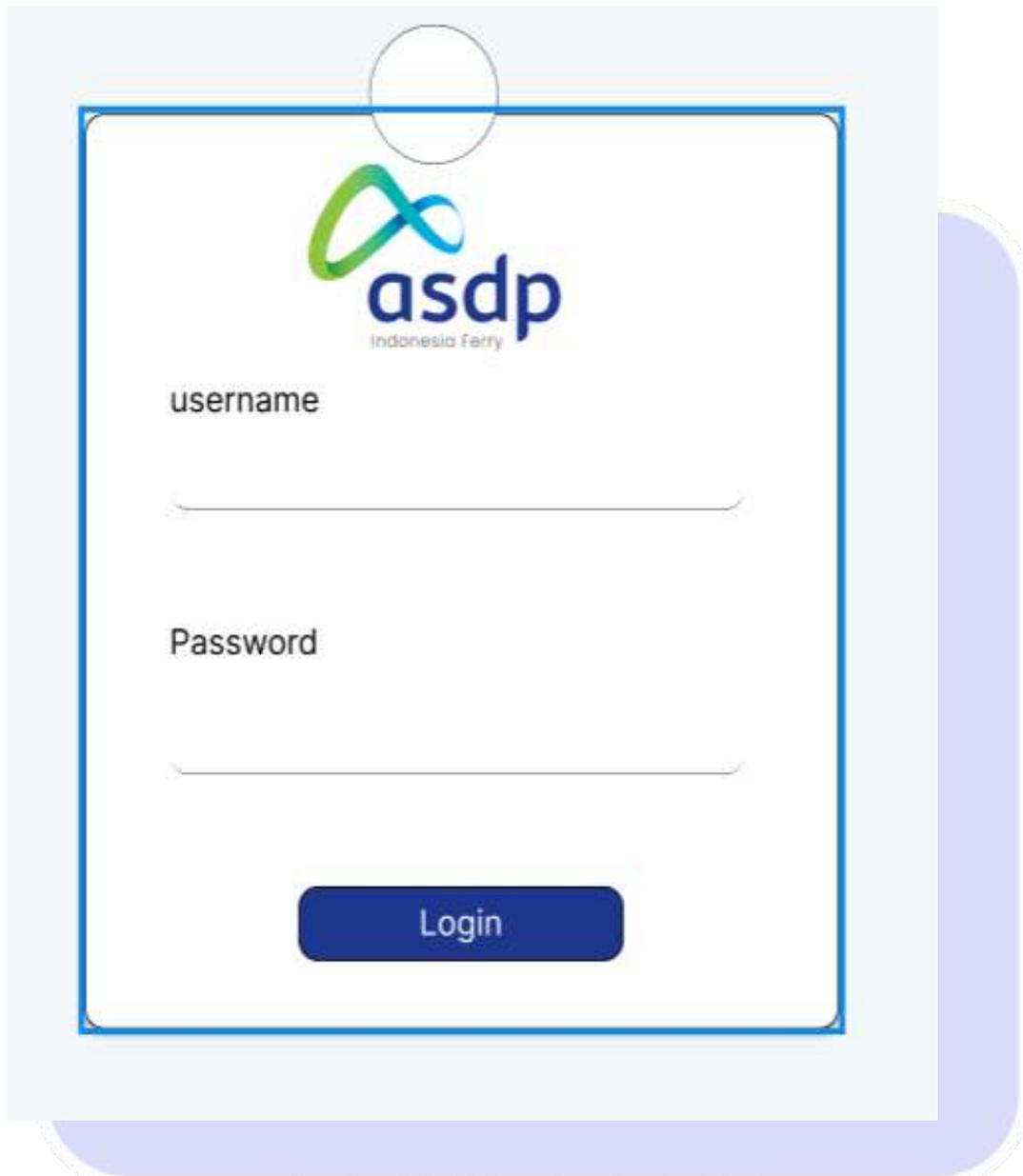
Pilih Jenis Absensi

**Unit Kerja Magang**

Pilih Unit Kerja Magang

**Gambar IV. 12 Interface Dashboard Check Out Peserta Magang**

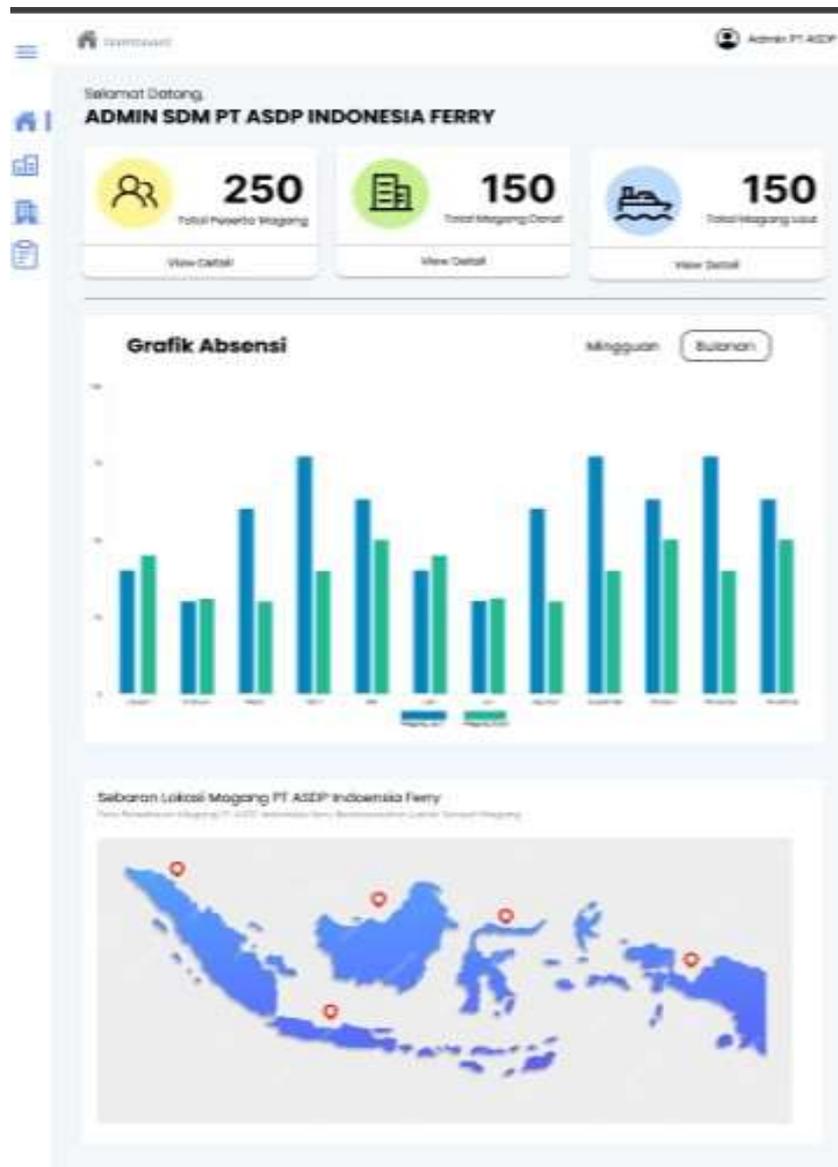
## 4) Interface Login Admin



The image shows a screenshot of the Admin Login interface for ASDP Indonesia Ferry. The interface is contained within a white rectangular box with a blue border, set against a light blue background. At the top center of the box is the ASDP logo, which consists of a stylized infinity symbol in green and blue, followed by the text "asdP" in a bold, blue, sans-serif font, and "Indonesia Ferry" in a smaller, lighter blue font below it. Below the logo, there are two input fields. The first is labeled "username" and the second is labeled "Password". Both labels are in a dark grey, sans-serif font. Each label is positioned to the left of a white input field with a thin grey border. At the bottom center of the box is a dark blue, rounded rectangular button with the word "Login" written in white, sans-serif font.

**Gambar IV. 13 Interface Login Admin**

## 5) Interface Dashboard Admin



Gambar IV. 14 Interface Dashboard Admin

## 6) Interface Kelola Data Peserta Magang

## a. Interface Total Peserta Magang

Selamat Datang,  
**ADMIN SDM PT ASDP INDONESIA FERRY**

250 Total Peserta Magang  
150 Total Magang Darat  
150 Total Magang Laut

Total Peserta Magang

Show 2 Data [+ Tambah Peserta](#)

No	NIK	Nama Lengkap	NIM	Tanggal Pendaftaran	Jenis Kelamin	IPK	Nama Peserta	JMS/PT	Jurusan	NPM	Alamat Detail	Nama Ortu	Religian Ortu
1	0022403230	Adnan Nugrah	22403190023030	24/04/2022	Laki-laki	PT	Nisa Nurani	SI	Sistem Informasi	002238844270	Jalan Jendral A. Yani Km No.52 A, RT 03 RW.2, Camp Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10550	Harizun bin Salim	Suawai
2	0022403230	Adnan Nugrah	22403190023030	24/04/2022	Laki-laki	PT	Nisa Nurani	SI	Sistem Informasi	002238844270	Jalan Jendral A. Yani Km No.52 A, RT 03 RW.2, Camp Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10550	Harizun bin Salim	Suawai
3	0022403230	Adnan Nugrah	22403190023030	24/04/2022	Laki-laki	PT	Nisa Nurani	SI	Sistem Informasi	002238844270	Jalan Jendral A. Yani Km No.52 A, RT 03 RW.2, Camp Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10550	Harizun bin Salim	Suawai
4	0022403230	Adnan Nugrah	22403190023030	24/04/2022	Laki-laki	PT	Nisa Nurani	SI	Sistem Informasi	002238844270	Jalan Jendral A. Yani Km No.52 A, RT 03 RW.2, Camp Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 10550	Harizun bin Salim	Suawai

Previous 1 Next

Gambar IV. 15 Interface Total Peserta Magang

INFORMATIKA  
UNIVERSITAS

b. Interface Tambah Peserta Magang

**Tambah Peserta Magang**

**NPM\***  
Masukkan NPM Magang

**Nama Lengkap\***  
Masukkan Nama Lengkap

**NIK\***  
Masukkan NIK

**Tempat, Tanggal Lahir\***  
Masukkan Tempat lahir

**Jenis Kelamin\***  
 Laki-Laki  Perempuan

**PTN/PTS\***  
Masukkan PTN/PTS

**Nama Instansi\***  
Masukkan Nama Instansi

**Jenjang Pendidikan\***  
Masukkan Jenjang Pendidikan

**Jurusan\***  
Masukkan Jurusan

**Telp\***  
Masukkan Nomor Telp

**Jenis Magang\***  
Pilih Jenis Magang

**Program Magang\***  
Pilih Jenis Magang

**Bulan Pelaksanaan\***  
Pilih Jenis Magang

**Durasi Magang\***  
Pilih Jenis Magang

**Alamat Domisili\***  
Masukkan Alamat Domisili

**Nama Ortu\***  
Masukkan Nama Orang Tua

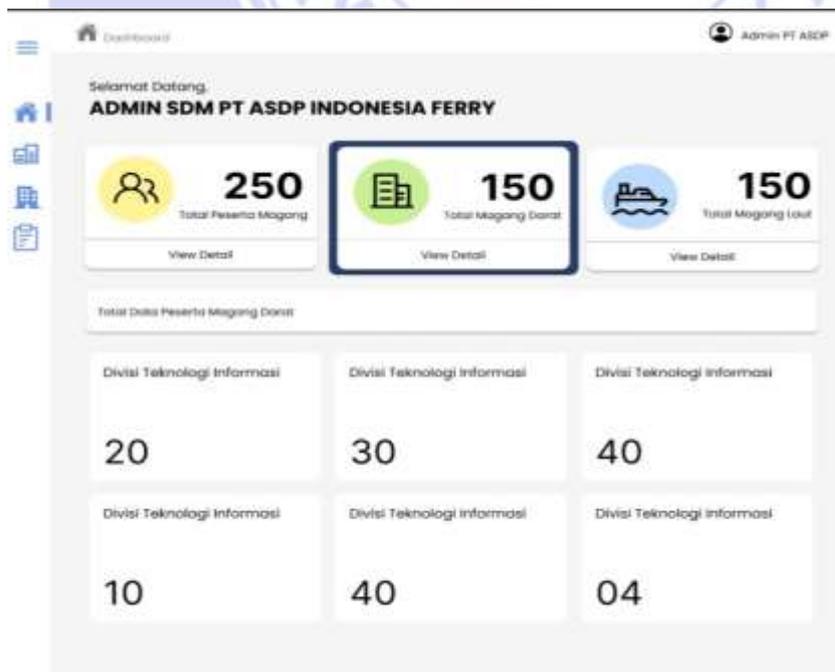
**Pekerjaan Ortu\***  
Masukkan Pekerjaan Orang Tua

**Divisi Penempatan Magang**  
Pilih Nama Divisi

**Batal** **Simpan**

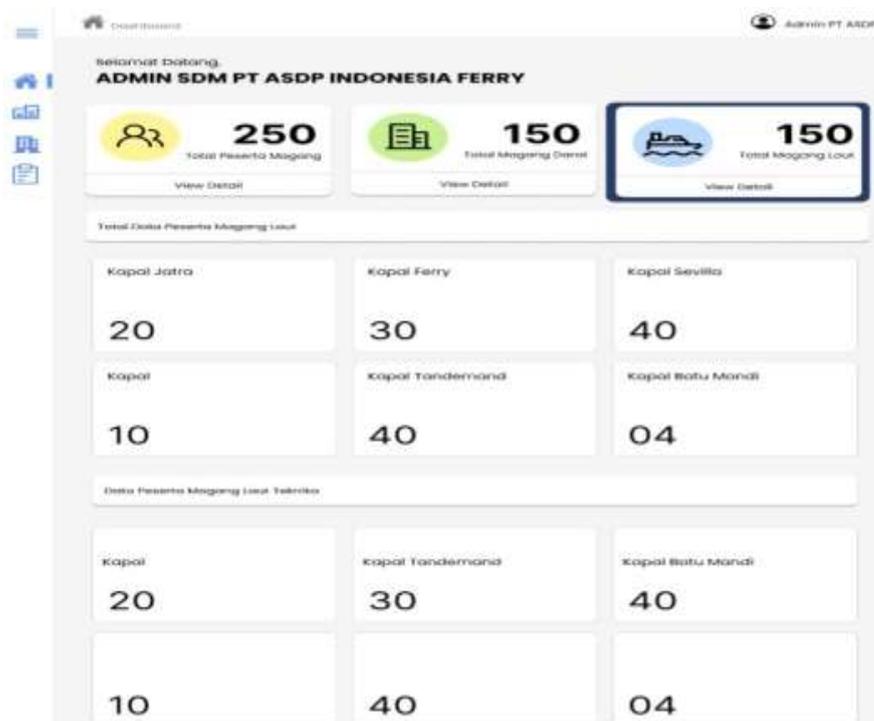
Gambar IV. 16 Interface Tambah Data Peserta Magang

c. Interface Total Peserta Magang Darat



Gambar IV. 17 Interface Total Peserta Magang Darat

## d. Interface Total Peserta Magang Laut



Gambar IV. 18 Interface Total Peserta Magang Laut

## e. Interface Keseluruhan Data Total Peserta Magang

Total Peserta Magang

Show  Data

No	NIM	Nama Lengkap	NIK	Tanggal Terdaftar	Jenis Kelamin	Agama	Status	Tempat Lahir	Alamat	Tempat Kerja	Status Kerja
1	022402020	Adnan Hani	0208170000040	04/04/2002	Laki-laki	ISLAM	Belanda	Belanda	Jalan Jendral A. Yani No. 81, RT 01/01 RW 02, Kampung Pulo, Kecamatan Kuning Jaya, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta	PT ASDP Indonesia Ferry	Magang
2	022402020	Adnan Hani	0208170000040	04/04/2002	Laki-laki	ISLAM	Belanda	Belanda	Jalan Jendral A. Yani No. 81, RT 01/01 RW 02, Kampung Pulo, Kecamatan Kuning Jaya, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta	PT ASDP Indonesia Ferry	Magang
3	022402020	Adnan Hani	0208170000040	04/04/2002	Laki-laki	ISLAM	Belanda	Belanda	Jalan Jendral A. Yani No. 81, RT 01/01 RW 02, Kampung Pulo, Kecamatan Kuning Jaya, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta	PT ASDP Indonesia Ferry	Magang
4	022402020	Adnan Hani	0208170000040	04/04/2002	Laki-laki	ISLAM	Belanda	Belanda	Jalan Jendral A. Yani No. 81, RT 01/01 RW 02, Kampung Pulo, Kecamatan Kuning Jaya, Kota Jakarta Barat, DKI Jakarta	PT ASDP Indonesia Ferry	Magang

Previous 1 Next

Gambar IV. 19 Interface Keseluruhan Data Total Peserta Magang

## 7) Interface Kelola Data Unit Kerja

**Data Unit Kerja**

Show 2 Data Tambah Data Kerja

No	Nama UNIT Kerja	Aksi
1	Cabang Ambar	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>
2	Cabang Rajas	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>
3	Cabang Bekuhari	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>
4	Cabang Sukkapada	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>

Refresh 1 Item

---

**Data Total Kapital**

Show 2 Data Tambah Data

No	Nama Kapital	Aksi
1	KMP Janda	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>
2	KMP Batu Lintang	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>
3	KMP Tandemharau	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>
4	KMP Anasra	<span>Tambah</span> <span>Hapus</span>

Refresh 1 Item

Gambar IV. 20 Interface Kelola Data Unit Kerja

## a. Interface Tambah Data Unit Kerja

**Tambah Data Unit Kerja**

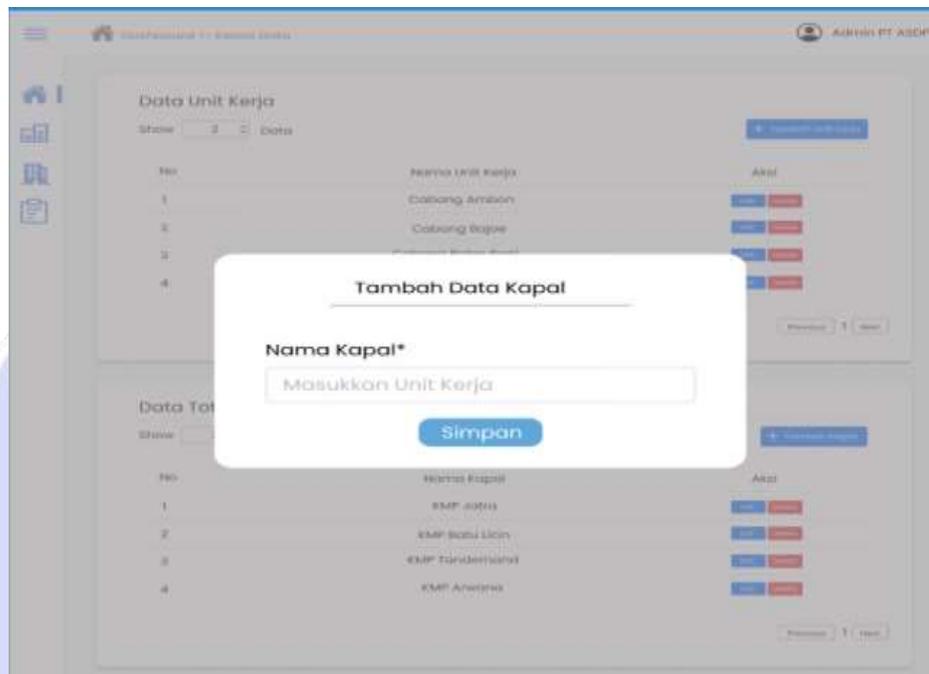
Unit Kerja\*

Masukkan UNIT Kerja

Simpan

Gambar IV. 21 Interface Tambah Data Unit Kerja

## b. Interface Tambah Data Kapal



Gambar IV. 22 Interface Tambah Data Kapal

## 8) Interface Reporting (Mengelola laporan uang saku)

Total Peserta Magang

Show  Data

No	NPM	Nama lengkap	NK	Tempat, Tanggal Lahir	Jenis Kelamin	PNJ/PIB	Nama Instansi	Jenjang Pendidikan	Jumlah	Foto	Alamat Domisili	Nama Ortu	Pejabat Ortu
1	82324010209	Adam Nazwa	03456789023456	Sekeloa, 24 Januari 2001	Laki-laki	PTS	Nusa Mandiri	SI	Sistem Informasi	081289544270	Jalan Jendral A. Yani Kav No.52 A, RT.03/RW.2, Cemp. Putih Tim. Kac. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Khusus Jakarta 10510	Haideru bin Salim	Swasta
2	82324010209	Adam Nazwa	03456789023456	Sekeloa, 24 Januari 2001	Laki-laki	PTS	Nusa Mandiri	SI	Sistem Informasi	081289544270	Jalan Jendral A. Yani Kav No.52 A, RT.03/RW.2, Cemp. Putih Tim. Kac. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Khusus Jakarta 10510	Haideru bin Salim	Swasta
3	82324010209	Adam Nazwa	03456789023456	Sekeloa, 24 Januari 2001	Laki-laki	PTS	Nusa Mandiri	SI	Sistem Informasi	081289544270	Jalan Jendral A. Yani Kav No.52 A, RT.03/RW.2, Cemp. Putih Tim. Kac. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Khusus Jakarta 10510	Haideru bin Salim	Swasta
4	82324010209	Adam Nazwa	03456789023456	Sekeloa, 24 Januari 2001	Laki-laki	PTS	Nusa Mandiri	SI	Sistem Informasi	081289544270	Jalan Jendral A. Yani Kav No.52 A, RT.03/RW.2, Cemp. Putih Tim. Kac. Cemp. Putih, Kota Jakarta Pusat, Daerah Khusus Khusus Jakarta 10510	Haideru bin Salim	Swasta

Gambar IV. 23 Interface Reporting (Mengelola laporan uang saku)

#### 4.2.7. Spesifikasi Hardware dan Software

##### 1. Spesifikasi *Hardware*

###### A. *Server*

###### 1) CPU

(a) Processor Intel(R) Core(TM) i3-10110U CPU @ 2.10GHz 2.59 GHz

(b) RAM 4,00 GB

(c) Hard Disk 476 GB

###### 2) Keyboard

3) Monitor dengan resolusi layar minimum 1920 x 1080

4) Koneksi *internet* dengan kecepatan 2 *Mbps*

###### B. *Client*

###### 1) CPU

a) Processor Intel(R) Core(TM) i3-10110U CPU @ 2.10GHz 2.59 GHz

b) RAM 4,00 GB

c) Hard Disk 476 GB

d) Keyboard

e) Monitor dengan resolusi layar minimum 1920 x 1080

f) Koneksi *internet* dengan kecepatan 2 *Mbps*

##### 2. Spesifikasi *Software*

###### A. *Server*

1) Sistem Operasi yang Digunakan Windows 11

2) Aplikasi bundle web server :

(a) Aplikasi *Apache Server v2*

(b) Aplikasi *PHP Server v5*

(c) Aplikasi *MySQL Server v5*

(d) Aplikasi *phpMyAdmin v3*

3) Aplikasi Web seperti Microsoft Edge, Google Chrome, Internet Explorer

**B. Client**

a) Sistem Operasi yang Digunakan Windows 11

b) Aplikasi Web seperti Microsoft Edge, Google Chrome, Internet Explorer



### 4.3. Pengujian Rancangan Antarmuka

#### 1. Pengujian Front-End

**Tabel IV 14 Pengujian Front-End**

Partisipan	Mengakses login	Login Akun	Check Response
1.	√	√	√
2.	√	√	√
3.	√	√	√
4.	√	√	√
5.	√	√	√
Sukses	5	5	5
Nilai Kesuksesan	100%	100%	100%

**UNIVERSITAS**

#### 4.4. Jadwal Implementasi

**Tabel IV 15 Jadwal Implementasi**

No	Kegiatan	Waktu											
		Bulan I				Bulan II				Bulan III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Melakukan Riset												
2	Pengumpulan Data												
3	Analisa												
4	Pembuatan Desain Web												
5	Implementasi Front End												
6	Penyelesaian Laporan												

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Adapun kesimpulan dari penulisan Tugas Akhir ini dengan judul Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero sebagai berikut :

1. Sistem informasi pengelolaan absensi dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam proses bisnisnya.
2. Dengan adanya sistem yang sudah terkomputerisasi, pengarsipan data dapat tersimpan dengan rapi dan lebih aman.
3. Sistem informasi mampu memberikan kenyamanan bagi peserta magang dalam melakukan proses absensi.
4. Dengan adanya sistem informasi pengelolaan absensi memudahkan peserta magang dalam melakukan absensi.

#### **5.2. Saran**

Beberapa saran yang dapat penulis berikan untuk aplikasi ini dapat diterapkan secara baik dan benar sehingga tidak terjadinya masalah dikemudian hari, berikut saran dari .

1. Untuk mencapai tujuan seperti yang telah dijelaskan pada bagian bab pertama, maka perlu dilakukan sosialisasi dan pembelajaran kepada pengguna aplikasi, khususnya bagi admin yang akan bertanggung jawab atas pengelolaan data peserta

magang. Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero disarankan untuk dikembangkan dan ditambah fitur – fitur lainya yang akan lebih mempermudah proses absensi maupun proses pengelolaan data yang dikelola oleh admin.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdikarya, J., Karya, J., Dosen, P., Mahasiswa, D., Kusumawardhani, A., Segara, A. A., & Supriadi, W. (2019). *PERAN ORANG TUA DALAM PENGAWASAN PENGGUNAAN INTERNET PADA ANAK*. 03, 3.
- Adi Kurniyanti, V., & Murdiani, D. (2022). Perbandingan Model Waterfall Dengan Prototype Pada Pengembangan System Informasi Berbasis Website. *Jurnal Syntax Fusion*, 2(08), 669–675. <https://doi.org/10.54543/fusion.v2i08.210>
- Agung, A., Agung, G., Aditya, A., Bagus, I., & Mahendra, M. (2022). Perancangan aplikasi E-wallet berbasis website. In *JNATIA* (Vol. 1, Issue 1).
- Berbasis Web Pada Budiman Joko S Dwi Raharjo, O. P., Tullah, R., Setiana, H., STMIK Bina Sarana Global, D., & STMIK Bina Sarana Global, M. (2019). *Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus*. <http://budimanbus.com>
- Dedi, E. T. B. W. , L. S. (2019). *jurnal sistem*.
- Destinasi Wisata Di Kabupaten, W., & Rizki Zahrahwani, D. (2020). Website Destinasi Wisata Di Kabupaten Karanganyar Dengan Wordpress. *36 POLITEKNOSAINS*, XIX(1).
- Dimas Indra Andhika, Muharrom, M., Edhi Prayitno, & Juarni Siregar. (2022). Rancang Bangun Sistem Penerimaan Dokumen Pada Pt. Reasuransi Indonesia Utama. *Jurnal Informatika Dan Teknologi Komputer (JITEK)*, 2(2), 136–145. <https://doi.org/10.55606/jitek.v2i2.225>

Dini, T., Muhajir, A., & Defi, P. (2023). PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGAJIAN PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGAJIAN KARYAWAN PADA SMP PGRI 3 BATURAJA BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Informatika Jurnal Teknik Informatika Mahakarya (JTIM)*, 6(2).

Dr. Ruliah, M.Kom. Andri Suryadi, S.Kom., M. Kom. (2016). *Basis Data dan Sistem Basis Data Daftar Isi* (pp. 1–35).

Elida Sihaloho. (2022). *mysql*.

Faizah, S., & Pudjiarti, E. (2023). Sistem Informasi Persediaan Barang Berbasis Website Pada PT. Bank Negara Indonesia (Persero) TBK. *Bianglala Informatika : Jurnal Komputer Dan Informatika*, 11(2), 102–105.

Gharsa Syahputra, S. (2024). *JIBS+Gharsa+Syahputra,+Sularno (1)*.

Gumilang, A., Aisyiyah, P., & Devi, R. (2023). Pembangunan Aplikasi Pendaftaran Praktikum Berbasis Web Laboratorium Prodi Teknik Informatika Universitas Muhammadiyah Gresik. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi*, 6(2).

Hani Atun Mumtahana. (2021). *Basis Data: Teori dan Praktek dengan Query SQL*.

Jimmi Hendrik P. Sitorus1, H. O. S. (2024). *100-Article Text-280-1-10-20240224*.

Kurniati, I. D., Setiawan, R., Rohmani, A., Lahdji, A., Tajally, A., Ratnaningrum, K., Basuki, R., Reviewer, S., & Wahab, Z. (2022). *BUKU AJAR BASIS DATA EDISI KEDUA*.

Muchamad Iqbal. (2019). *jurnalsistem2*.

Mulyanto, Y., Hamdani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi

Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Web Di Kecamatan Empang Kabupaten

Sumbawa. *Jurnal Informatika, Teknologi Dan Sains*, 2(1), 69–77.

<https://doi.org/10.51401/jinteks.v2i1.560>

Nur Amalia, K., & Halim, U. (2022). Penggunaan Internet sebagai Media Pembelajaran.

In *Jurnal Publish* (Vol. 37, Issue 1).

Olindo, V., & Syaripudin, A. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai

Berbasis Web Dengan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Dbpr Tangerang

Selatan). *OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer Dan Science*, 1(01).

Priyambodo, A., Prihati, P., & Nurdianto, K. (2022). Perancangan Sistem Informasi

Wisata Kopeng Berbasis Web dengan Metode Waterfall. *Jurnal Cakrawala*

*Informasi*, 2(1), 59–68. <https://doi.org/10.54066/jci.v2i1.176>

Putra, E., & Arifin. (2019). Web Proxy Server Linux Debian 8 Jessie untuk Blokir Situs

pada SMK Al-Washliyah Pasar Senen Kota Medan Provinsi Sumatera Utara. In

*Jurnal Ilmiah Core IT* (Issue x).

Rasid Ridho, M. (2021). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI POINT OF

SALE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA CV POWERSHOP. In

*JURNAL COMASIE*.

Sari, I. P., Sulaiman, O. K., Al-Khowarizmi, A.-K., & Azhari, M. (2023). Perancangan

Sistem Informasi Pelayanan Masyarakat pada Kelurahan Sipagimbar dengan Metode

Prototype Berbasis Web. *Blend Sains Jurnal Teknik*, 2(2), 125–134.

<https://doi.org/10.56211/blendsains.v2i2.288>

Sutrisno, J., & Karnadi, V. (2021). Class Diagrams. *Jurnal Comasie*, 04(06), 119–151.

[https://doi.org/10.1142/9781786348838\\_0006](https://doi.org/10.1142/9781786348838_0006)

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### I. Biodata Mahasiswa

NIM 12210738  
Nama Lengkap : Wahyu Lutfiana Purwasih  
Tempat/Tanggal Lahir : Cilacap, 19 Juli 2002  
Alamat Lengkap : Jalan Gerilya No.138 RT/RW 01/09 Desa Kuripan  
Kidul Kecamatan Kesugihan Kab. Cilacap 53274

### II. Pendidikan

#### a. Formal

1. SD - SD Negeri 02 Kuripan Kidul 2008 - 2014
2. SMP – SMP Negeri 1 Jeruklegi 2014 - 2017
3. SMA- SMA Negeri 2 Cilacap 2017 - 2020
4. BINA SARANA INFORMATIKA 2021 - Sekarang

### III. Riwayat Pengalaman berorganisasi / pekerjaan

1. Himpunan Mahasiswa Sistem Informasi
2. Sudi Independen Kampus Merdeka Batch 5 Infinite Learning Indonesia
3. Magang perusahaan PT. ASDP Indonesia Ferry Persero

Cikarang, 29 Juni 2024



( Wahyu Lutfiana Purwasih )

## SURAT KETERANGAN MAGANG



### SURAT KETERANGAN

Diberikan Kepada

**WAHYU LUTFIANA PURWASIH**

NIM : 12210738  
Program Studi : D3 Sistem Informasi  
Perguruan Tinggi : Universitas Bina Sarana Informatika  
Durasi Magang : 3 (tiga) Bulan

Telah mengikuti Program Magang PT ASDP Indonesia Ferry (Persero) Kantor Pusat di **Divisi Teknologi Informasi** selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal **14 September 2023 s.d 14 Desember 2023**

Indonesia Ferry



## BUKTI HASIL PENGECEKAN PLAGIARISME

### Perancangan Sistem Informasi Pengelolaan Absensi Peserta Magang Pada PT ASDP Indonesia Ferry Persero

#### ORIGINALITY REPORT

<b>15%</b>	<b>15%</b>	<b>6%</b>	<b>9%</b>
SIMILARITY INDEX	INTERNET SOURCES	PUBLICATIONS	STUDENT PAPERS

#### PRIMARY SOURCES

<b>1</b>	<b>repository.bsi.ac.id</b> Internet Source	<b>5%</b>
<b>2</b>	<b>eprints.polsri.ac.id</b> Internet Source	<b>3%</b>
<b>3</b>	<b>Submitted to State Islamic University of Alauddin Makassar</b> Student Paper	<b>2%</b>
<b>4</b>	<b>ejournal.upbatam.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>5</b>	<b>repository.radenintan.ac.id</b> Internet Source	<b>2%</b>
<b>6</b>	<b>123dok.com</b> Internet Source	<b>2%</b>

## LAMPIRAN – LAMPIRAN

**Presensi dan Laporan Harian Magang PT ASDP Indonesia Ferry (Persero)**

DIWAJIBKAN MENGISI FORM PRESENSI MELALUI HANDPHONE

wahyulutfiana19@gmail.com [Ganti akun](#)

Tidak dibagikan

\* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

Alamat Email \*

Jawaban Anda

Jenis Magang

Lampiran 1 Google Form Absensi

 <b>FORMULIR DAFTAR HADIR PESERTA MAGANG</b>	No. Dokumen	:	
	Revisi	:	00
	Berlaku Efektif	:	
	Halaman	:	1 dari 1

Nama Lengkap : Wahyu Lutfiana Purwasih  
 Nomor Peserta Magang : 92319070225  
 Unit Kerja Penempatan Magang : Divisi Teknologi Informasi

No	Hari, Tanggal	Jam Masuk	Jam Keluar	Paraf	Keterangan
1	Jumat, 1 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
2	Senin, 4 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
3	Selasa, 5 Desember 2023	08.00	17.00		WFA
4	Rabu, 6 Desember 2023	08.00	17.00		WFA
5	Kamis, 7 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
6	Jumat, 8 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
7	Senin, 11 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
8	Selasa, 12 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
9	Rabu, 13 Desember 2023	08.00	17.00		WFO
10	Kamis, 14 Desember 2023	08.00	17.00		WFO

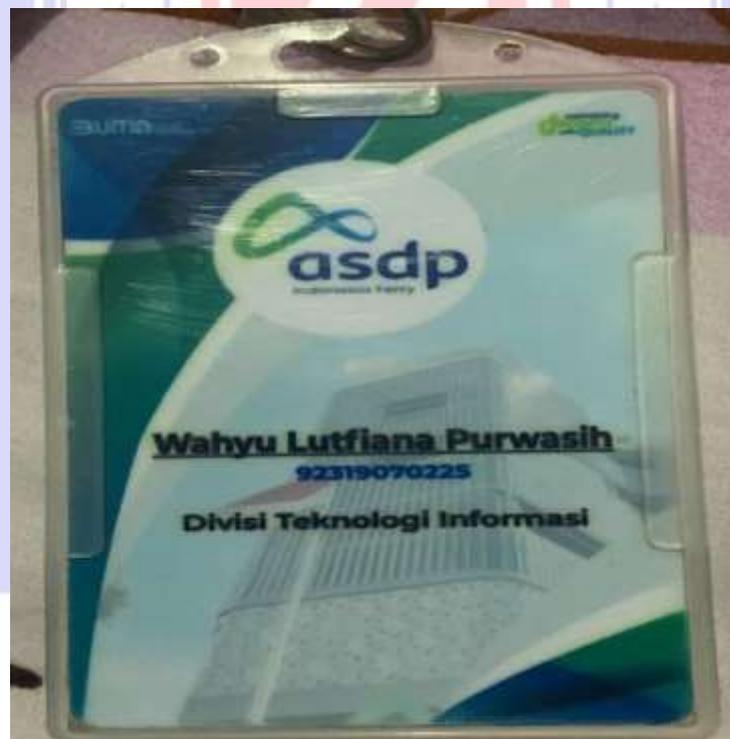
Lampiran 2 Daftar Hadir

 <b>FORMULIR LAPORAN KERJA HARIAN MAGANG</b>	No. Dokumen	00
	Revisi	00
	Berlaku Hingga	Desember 2023
	Halaman	1 dari 2

Nama Lengkap : Wahyu Lutfiana Purwasih  
 Nomor Peserta Magang : 92319070225  
 Unit Kerja Penempatan Magang : Divisi Teknologi Informasi

No	Tanggal	Jam Mulai	Jam Selesai	Aktivitas Yang Dilakukan	Hal yang Didapatkan	Komentar Pembimbing
1	Jumat, 1 Desember 2023	08.00	17.00	Penyempurnaan Front End	Revisi apa saja yang kurang di tampilan	
2	Senin, 4 Desember 2023	08.00	17.00	Penyempurnaan Front End	Revisi apa saja yang kurang di tampilan	
3	Selasa, 5 Desember 2023	08.00	17.00	Penyempurnaan Front End	Revisi apa saja yang kurang di tampilan	
4	Rabu, 6 Desember 2023	08.00	17.00	Penyempurnaan Front End	Revisi apa saja yang kurang di tampilan	
5	Kamis, 7 Desember 2023	08.00	17.00	Penyempurnaan Front End	Revisi apa saja yang kurang di tampilan	
6	Jumat, 8 Desember 2023	08.00	17.00	Penyempurnaan Front End	Revisi apa saja yang kurang di tampilan	
7	Senin, 11 Desember 2023	08.00	17.00	Penyusunan laporan akhir magang	Laporan akhir magang	

### Lampiran 3 Laporan Kerja Bulanan



Lampiran 4 ID Card