

RANCANG BANGUN APLIKASI PENUGASAN PEGAWAI OTOMATIS PADA PT. ARGO CIPTA PRATAMA

Enrico Riski Putra

Program Studi Manajemen Informatika, Fakultas Teknik,
Universitas Satya Negara Indonesia
Jalan Arteri Pondok Indah No.11 Jakarta Selatan

ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi yang semakin meningkat seiring berjalannya waktu membuat banyak perubahan pada dasar-dasar setiap kegiatan di suatu perusahaan. PT. Argo Cipta Pratama merupakan perusahaan yang bergerak di bidang Automasi, Elektrik dan Mekanik, kurangnya pengolahan data pegawai menimbulkan kesulitan dalam hal penugasan pegawai. Perancangan sistem penugasan pegawai otomatis berbasis dekstop ini dirancang menggunakan metode waterfall dengan tahapan analisis, desain perancangan yang meliputi pemodelan menggunakan UML dan perancangan interface, code dan pengetesan menggunakan Visual Studio .Net dan PHP sebagai bahasa pemrograman. MySQL sebagai pengelolaan database. Perancangan sistem penugasan pegawai otomatis ini dapat mengatasi masalah dan memudahkan dalam hal pengolahan data pegawai serta penugasan pegawai.

Kata kunci: Penugasan, *Unified Modeling Language*, *Waterfall*, Visual Studio.Net

ABSTRACT

The development of information technology is increasing over time making many changes to the basics of every activity in a company. PT. Argo Cipta Pratama is a company engaged in the field of Automation, Electrical and Mechanical, lack of data processing employees cause difficulties in terms of assignment of employees. The design of automatic desktop based assignment system is designed using waterfall method with stages of analysis, design design that includes modeling using UML and interface design, code and testing using Visual Studio .Net and PHP as programming languages. MySQL as database management. The design of automatic employee assignment system is expected to overcome the problems and facilitate in terms of data processing and employee assignments.

Keywords: *Assignment, Unified Modeling Language, Waterfall, Visual Studio.Net*

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Dalam sebuah badan usaha sangatlah penting untuk memanajemen para pegawainya sehingga memudahkan dalam masalah penugasan para pegawai berdasarkan kemampuan yang mereka miliki sehingga tugas dapat diselesaikan dengan baik dan lebih cepat. Saat tugas yang diberikan dapat selesai dengan cepat maka ini juga berpengaruh pada pemasukan yang akan di peroleh oleh badan usaha.

Sistem untuk memanajemen pegawai di “PT. ARGO CIPTA PRATAMA” masih belum di komputerisasi dan saat ada tugas atau proyek, supervisor sibuk dalam melakukan pemilihan pegawai yang akan turun ke lapangan untuk menyelesaikan tugas atau proyek dan tentunya hal ini memakan waktu yang cukup lama karena supervisor harus memilih pegawai yang kemampuannya cocok dengan pekerjaan yang harus dikerjakan, Setidaknya proses ini memakan waktu paling cepat adalah minimal 1 jam karena terkadang supervisor

lupa bahwa pegawai yang sudah dipilih untuk ditugaskan sudah menangani pekerjaan lain sehingga supervisor harus memilih pegawai lain yang sedang tidak ditugaskan.

Oleh karena itu penulis membuat “Rancang Bangun Aplikasi Penugasan Pegawai Otomatis pada PT. Argo Cipta Pratama” yang berguna untuk menugaskan para pegawai secara otomatis berdasarkan kemampuan dan pekerjaan yang akan dikerjakan serta menghindari adanya satu pegawai menangani dua pekerjaan sekaligus.

RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana merancang Aplikasi Penugasan Pegawai Otomatis di PT. ARGO CIPTA PRATAMA ?

TUJUAN DAN MANFAAT

Tujuan

Merancang Aplikasi Penugasan Pegawai Otomatis dengan pemilihan pegawai secara otomatis yang turun kelapangan untuk menyelesaikan tugas atau proyek.

Manfaat

- a. Mencegah terjadinya penangan pekerjaan oleh 1 pegawai.
- b. Untuk mempermudah pemantauan pegawai yang sedang melaksanakan tugas.
- c. Membantu supervisor untuk memajemen data pegawai.
- d. Mempermudah dalam pembuatan laporan tugas atau proyek yang selesai tiap bulan.

LANDASAN TEORI

A. Tinjauan Pustaka

Setelah peneliti melakukan telaah terhadap beberapa jurnal, ada jurnal yang terkait dengan penelitian yang peneliti lakukan. Jurnal yang peneliti temukan adalah jurnal yang ditulis oleh Sitti Nurbaya Ambo dan Muhamad Ghufron, Mahasiswa Fakultas Teknik, Jurusan Teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Jakarta, dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Human Resource Information System (HRIS) Menggunakan Metode Model View Controller (MVC)”. Dalam jurnalnya tertulis bagaimana cara mengatasi masalah memilah data lamaran untuk penerimaan karyawan baru, lamanya perekapan absensi (kehadiran) untuk pembuatan laporan, sulitnya mendapat data pribadi karyawan saat diperlukan. Untuk menangani permasalahan tersebut dibuatlah aplikasi Human Resources Information System (HRIS) dengan menggunakan Metode Model View Controller (MVC) untuk perancangan arsitektur aplikasi, Unified Modelling Language (UML) untuk perancangan sistem dan Hierarchy Input Proses Output (HIPO) untuk perancangan proses.

B. Konsep Dasar Sistem

Sistem adalah sebuah tatanan (keterpaduan) yang terdiri atas sejumlah komponen fungsional (dengan satuan fungsi dan tugas khusus) yang saling berhubungan dan secara bersama-sama bertujuan untuk memenuhi suatu proses tertentu. (Fathansyah, 2015 : 11)

Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasar fungsi-fungsinya, menjadi satu kesatuan (Bambang Hartono, 2013:9), Sistem adalah suatu himpunan dari berbagai bagian atau elemen, yang saling berhubungan secara terorganisasi berdasarkan fungsi – fungsinya, menjadi satu kesatuan. (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 9) Berdasarkan 3 pendapat yang telah tertulis diatas dapat disimpulkan bahwa “Sistem adalah kumpulan proses atau prosedur yang saling berhubungan dan menjadi satu kesatuan yang di rancang untuk melakukan proses tertentu atau mencapai tujuan tertentu”.

C. Informasi

Informasi adalah data yang diolah menjadi bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi yang menerimanya, sedangkan data merupakan sumber informasi yang menggambarkan suatu kejadian yang nyata. Informasi merupakan pengetahuan dari hasil pengolahan data-data yang berhubungan menjadi sebuah kesimpulan. Beberapa data dapat dinyatakan sebagai informasi jika dari sedikit data tersebut sudah dapat di tarik sebuah kesimpulan. (Agus Mulyanto, 2009: 12 – 13)

D. Komponen Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sebuah susunan yang terdiri dari beberapa komponen atau elemen. (Yakub, 2012: 20), Komponen-komponen dari sistem informasi ini dapat digambarkan sebagai berikut :

- Blok Masukan (Input Block), Input memiliki data yang masuk ke dalam sistem informasi, juga metode-metode untuk menangkap data yang dimasukkan.
- Blok Model (Model Block), blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika, dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data.
- Blok Keluaran (Output Block), produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.
- Blok Teknologi (Technology Block), blok teknologi digunakan untuk menerima input, menjalankan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dari sistem secara keseluruhan. Teknologi terdiri dari tiga bagian utama, yaitu; teknisi (brainware), perangkat lunak (software), dan perangkat keras (hardware).
- Basis Data (Database Block), basis data merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu sama lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

E. Definisi Basis Data

Basis Data terdiri atas 2 kata, yaitu Basis dan Data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan), barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya, yang diwujudkan dalam bentuk angka, huruf, simbol, teks, gambar, bunyi atau kombinasinya. (Fathansyah, 2015 : 2)

Sebagai satu kesatuan istilah, Basis Data (Database) sendiri dapat di definisikan dalam sejumlah sudut pandang seperti:

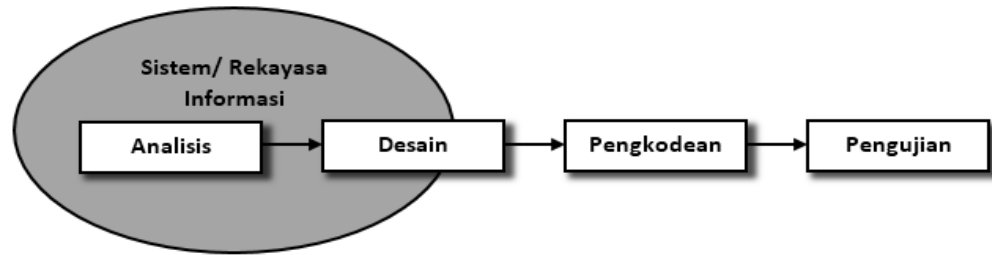
- Himpunan kelompok data (arsip) yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa agar kelak dapat dimanfaatkan kembali dengan cepat dan mudah.
- Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa dan tanpa pengulangan (redundansi) yang tidak perlu, untuk memenuhi berbagai kebutuhan.
- Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

F. Metode Waterfall

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 28).

Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*).

Berikut adalah gambar model air terjun:



Gambar 1. Model Metode Air Terjun

Analisis kebutuhan perangkat lunak

- Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk memspezifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user. Spesifikasi kebutuhan perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk di dokumentasikan.

Desain

- Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya. Desain perangkat lunak yang dihasilkan pada tahap ini juga perlu didokumentasikan.

Pembuatan kode program

- Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

Pengujian

- Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah di uji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

Pendukung (*support*) atau pemeliharaan (*maintenance*)

- Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang mencul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisis spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

G. Microsoft Visual Studio

Microsoft Visual Studio adalah sebuah perangkat lunak lengkap (*suite*) yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi console, aplikasi Windows, ataupun aplikasi Web. Visual Studio mencakup kompiler, SDK, Integrated Development Environment (IDE), dan dokumentasi yang umumnya berupa MSDN Library. Kompiler yang dimasukkan ke dalam paker Visual Studio antara lain Visual C++, Visual C#, Visual InterDev, Visual J++, Visual J#, Visual FoxPro, Visual SourceSafe, Visual Basic dan Visual Basic .NET.

Visual Studio.NET adalah bahasa pemrograman berorientasi objek (object oriented). Yang merupakan lanjutan dari Visual Basic sebelumnya. VB.net memiliki banyak fitur yang memungkinkan seorang programmer membuat program dengan lebih cepat, mudah dan dengan bahasa yang didesain lebih modern dibandingkan vb sebelumnya sehingga program yang dihasilkan lebih bagus. (Efisitek.com dan R. Fikriansyah, 2008 : 1)

Tampilan Visual Studio 2010 pada saat pertama kali dijalankan adalah seperti pada gambar nomor 3, pada gambar tersebut ada banyak menu pilihan yang dapat dipilih seperti menu New Project... yang digunakan untuk memulai proyek baru, Menu Open Project... digunakan untuk membuka proyek yang pernah dibuat, dan menu Recent Projects yang akan menampilkan proyek-proyek yang pernah dibuka.

H. Pengertian Penugasan

Penugasan memiliki 1 arti. Penugasan berasal dari kata dasar tugas. Penugasan memiliki arti dalam kelas nomina atau kata benda sehingga penugasan dapat menyatakan nama dari seseorang, tempat, atau semua benda dan segala yang dibendakan.

I. UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 133)

a. Use Case Diagram

Use case diagram merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 156)

b. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan *work flow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem. (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 161)

c. Sequence Diagram

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang di instansiasi menjadi objek itu. Membuat diagram sekuen juga dibutuhkan untuk melihat skenario yang ada pada *use case*. (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 165)

d. Class Diagram

Class diagram menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi. (Rosa A.S. dan M. Shalahuddin, 2013 : 141)

J. PHP

PHP merupakan kependekan dari kata *Hypertext Preprocessor*. PHP tergolong sebagai perangkat lunak *open source* yang diatur dalam aturan *general purpose licences* (GPL). (Dodit Suprianto, 2008:17)

PHP merupakan bahasa standar yang digunakan dalam dunia website, PHP adalah bahasa program yang berbentuk skrip yang diletakkan di dalam server web. Jika dilihat dari

sejarah mulanya PHP diciptakan dari ide Rasmus Lerdof untuk kebutuhan pribadinya, skrip tersebut sebenarnya dimaksudkan untuk digunakan sebagai keperluan membuat website pribadi, akan tetapi kemudian dikembangkan lagi sehingga menjadi sebuah bahasa yang disebut “*Personal Home Page*”, Inilah awal mula munculnya PHP sampai saat ini. (Bunafit Nugroho, 2009:114)

K. HTML

HTML mempunyai kepanjangan dari *Hyper Text Markup Language* yang merupakan pondasi awal terciptanya suatu aplikasi web, karena html memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format web yang digunakan untuk menampilkan suatu informasi kedalam halaman web atau browser. (Yenda Purbadian, 2015:6)

L. CSS

CSS yang mempunyai kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* merupakan suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mendesain halaman web (*style sheet language*) agar tercipta suatu halaman yang rapih, terstruktur dan seragam. (Yenda Purbadian, 2015:24).

M. MySQL

MySQL adalah *Multiuser* database yang menggunakan bahasa *structured Query Language* (SQL). MySQL merupakan software sistem manajemen database (*database management system*). (Yenda Purbadian, 2015:78)

N. XAMPP

XAMPP merupakan paket PHP yang berbasis Open Source yang dikembangkan oleh sebuah komunitas. (Bunafit Nugroho, 2009:74)

XAMPP menyediakan beberapa paket yang mendukung untuk menjalankan localhost, berikut paket yang telah disediakan:

1. Apache HTTPD 2.0.54
2. MySQL 4.1.12
3. PHP 5.0.3
4. FileZilla FTP Server 0.9 Beta
5. phpMyAdmin 2.6.1-pl3

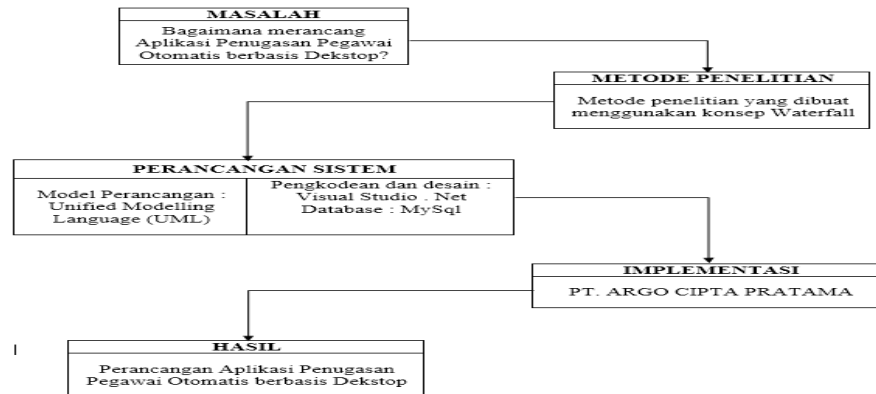
dengan adanya dukungan paket diatas maka semua kebutuhan untuk menjalankan localhost dan mengakses phpMyAdmin untuk membuat database sebagai media penyimpanan data untuk program dapat terpenuhi.

3. ANALISIS HASIL DAN PEMBAHASAN

A. TEMPAT & WAKTU PENELITIAN

PT. ARGO CIPTA PRATAMA berlokasi di Ruko Sentra Niaga Square No. 28, Desa Simpangan Kec. Cikarang Utara, Kawasan Industri Jababeka II, Bekasi. Penelitian dilaksanakan Pada 20 Ferbruari 2018 s.d 01 Juli 2018 dan waktu penelitian setiap hari Senin s.d Sabtu pukul 08.00 s.d 16.00 WIB, Dengan waktu Istirahat 1 jam pada pukul 12.00 s.d 13.00 WIB.

B. Kerangka Berpikir



Gambar 2. Kerangka Berpikir

Dilihat dari gambar 4, Masalah dari penelitian ini adalah bagaimana cara merancang aplikasi penugasan pegawai otomatis berbasis desktop, untuk menjawab masalah ini peneliti merancang sistem tersebut menggunakan metode penelitian waterfall atau air terjun dengan bahasa pemodelan menggunakan UML dan pengkodean aplikasi menggunakan Visual Studio .Net dan MySQL sebagai media penyimpanan dari sistem. Sistem atau tersebut akan di implementasikan di PT. Argo Cipta Pratama, sehingga hasil dari penelitian ini adalah aplikasi penugasan pegawai otomatis berbasis desktop.

C. Analisis Masalah

Dalam hal penugasan pegawai pada PT. Argo Cipta Pratama ada beberapa masalah saat perusahaan mendapat banyak pekerjaan karena supervisor harus banyak menugaskan pegawai yang sesuai kriteria pekerjaan dan yang tidak sedang ditugaskan. Dalam menangani hal ini saja supervisor sudah kualahan karena terkadang supervisor tidak ingat siapa saja yang sudah ditugaskan dan siapa saja yang cocok dengan pekerjaan yang akan diberikan kepada pegawai. Sementara disisi lain perusahaan juga perlu mengetahui dibagian mana yang harus ditambah pegawainya sehingga jika ada pekerjaan yang serupa tidak akan ditunda lagi karena pegawai pada bidang pekerjaan tersebut tersedia.

Dari masalah yang telah peneliti jelaskan diatas diperlukan sebuah sistem yang mampu membantu supervisor dalam hal penugasan dan mampu melihat pekerjaan yang tertunda sehingga supervisor dapat mengetahui pegawai mana yang perlu ditambah.

D. Sistem Yang Berjalan

Saat manager mendapat pekerjaan, manager akan memberikan data pekerjaan tersebut ke supervisor agar supervisor memilih pegawai yang sesuai dengan kriteria pekerjaan agar pekerjaan dapat selesai dengan baik dan cepat dalam proses pengerjaan. Ketika pegawai sudah dipilih maka supervisor akan menugaskan pegawai tersebut dan pegawai akan menerima tugas tersebut.

E. Usulan Sistem

Supervisor memasukan data pekerjaan ke sistem dan sistem akan secara otomatis mencari pegawai yang tersedia dan sesuai dengan kriteria pekerjaan, saat pegawai ditemukan maka sistem akan mencetak surat tugas dan menampilkan data pegawai tersebut ke display agar pegawai terkait dapat melihat tugas yang diberikan oleh supervisor. Jika sistem belum menemukan pegawai yang sesuai kriteria maka sistem akan secara otomatis menunda pekerjaan.

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

A. Tampilan Sistem

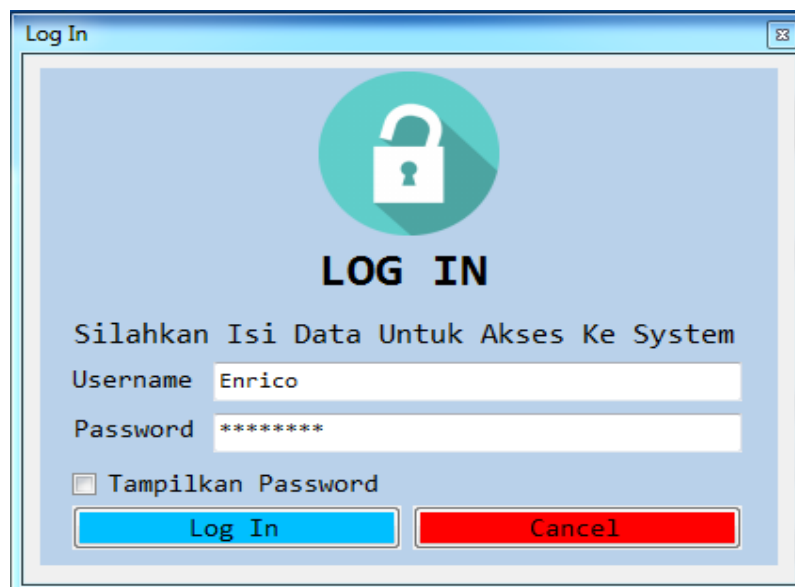
1. Tampilan Main Display



Gambar 3. Tampilan Main Display

Gambar 7 adalah tampilan pertama saat aplikasi dijalankan, walaupun semua menu terlihat, jika supervisor belum login maka menu tersebut tidak akan berfungsi.

2. Tampilan Login



Gambar 4. Tampilan Login

Gambar 8 adalah tampilan saat menu login dipilih, form ini berfungsi sebagai pintu masuk ke sistem dengan akses penuh. Tampilan login terdiri dari dua kolom, yaitu kolom *username* yang digunakan untuk memasukkan data username dan kolom *password* yang digunakan untuk memasukkan data *password*. Satu *checkbox* yang digunakan untuk menampilkan *password* karena jika *checkbox* Tampilkan *Password* tidak dicentang maka *password* akan ditampilkan dengan karakter “*”. Tombol login yang digunakan untuk memproses data username dan *password* sudah terdaftar atau belum, jika data belum terdaftar atau salah maka sistem tidak membuka akses dan jika data valid maka sistem akan

memberi akses penuh. Tombol Cancel digunakan untuk keluar dari form login jika tidak jadi melakukan login.

3. Tampilan Penugasan Pegawai

INPUT DATA PENUGASAN PEGAWAI	
Kode Pekerjaan	KDLP004
Pekerjaan	Andon Programming
Tanggal Mulai	03 Juli 2018
Batas Tanggal	08 Agustus 2018
Kode PT	KDMT003
PT	Hanabe Kharisma Sejati
Kontak	0853-1251-9028
Alamat	Jl. Raya Mustikasari No.61, Mustikasari, Mustikajaya, Kota Bk, Jawa Barat

Gambar 5. Tampilan Penugasan Pegawai

Gambar 9 adalah tampilan saat menu penugasan pegawai dipilih, form ini berfungsi untuk mengisi data pekerjaan yang akan ditugaskan kepada pegawai, terdapat sepuluh kolom dan dua tombol pada form penugasan pegawai, sepuluh kolom yang terdiri dari Kode Pekerjaan, Pekerjaan, Tanggal Mulai, Batas Tanggal, Kode PT, Kontak dan alamat. Pada sepuluh kolom tersebut yang dapat diberi inputan hanyalah kolom Kode Pekerjaan, Pekerjaan, Tanggal Mulai, Batas Tanggal, Kode PT, PT dan kolom-kolom ini saling terhubung satu sama lain kecuali kolom Tanggal Mulai dan Batas Tanggal. Jika kolom Kode Pekerjaan diberi inputan maka kolom pekerjaan akan otomatis terisi dengan data yang sesuai dengan data kode pekerjaan dan begitu pula sebaliknya, hal ini juga diterapkan pada kolom Kode PT dan PT sehingga pengguna tidak dapat memasukan data sembarangan dan sistem akan langsung menampilkan pesan bahwa data ada yang salah.

Kemudian dua tombol yang terdiri dari tombol Proses dan Batal, tombol Proses digunakan untuk memproses data pekerjaan yang telah dimasukan dan proses yang dimaksud disini adalah proses pencarian pegawai yang sesuai dengan data yang telah diinput, saat proses pencarian pegawai berhasil dan menemukan pegawai maka sistem akan mencetak surat tugas untuk pegawai yang dipilih oleh sistem dan pekerjaan statusnya dinyatakan berjalan sejak surat tugas dicetak. Jika proses pencarian pegawai tidak berhasil maka pekerjaan tersebut akan ditunda sampai ada pegawai yang siap untuk pekerjaan tersebut. Tombol batal digunakan untuk keluar dari form penugasan pegawai. Pada form penugasan pegawai tidak terdapat kolom pegawai karena pegawai otomatis dicari dan ditugaskan oleh sistem saat tombol Proses pilih.

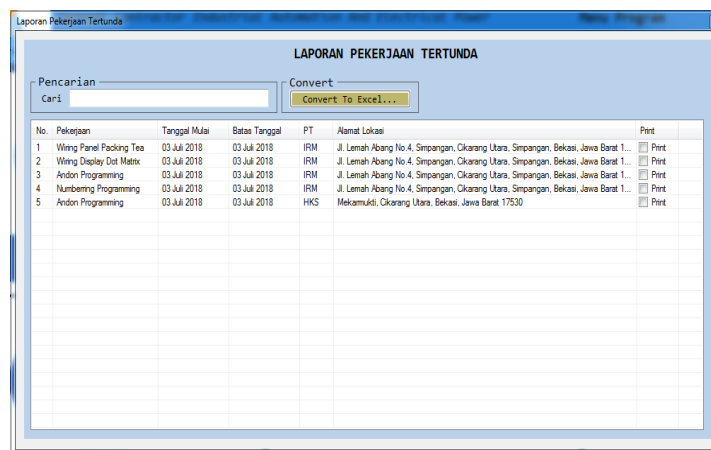
4. Tampilan Input Data Pegawai



Gambar 6. Tampilan Input Data Pegawai

Gambar 10 adalah tampilan saat menu input data pegawai dipilih, form ini berfungsi untuk menambah data pegawai dan terdiri dari delapan kolom yang berfungsi untuk penerima inputan yang sesuai dengan keterangan kolom yang ada disampingnya, kemudian dua tombol yaitu simpan dan batal. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data yang telah diinput ke kolom dan tombol batal digunakan untuk keluar dari form input data pegawai.

5. Tampilan Laporan Pekerjaan Tertunda



No.	Pekerjaan	Tanggal Mulai	Batas Tanggal	PT	Alamat Lokasi	Print
1	Wiring Panel Packing Tea	03 Juli 2018	03 Juli 2018	IRM	Jl. Lemah Abang No.4, Simpangan, Cikarang Utara, Simpangan, Bekasi, Jawa Barat 1...	Print
2	Wiring Display Dot Matrik	03 Juli 2018	03 Juli 2018	IRM	Jl. Lemah Abang No.4, Simpangan, Cikarang Utara, Simpangan, Bekasi, Jawa Barat 1...	Print
3	Andon Programming	03 Juli 2018	03 Juli 2018	IRM	Jl. Lemah Abang No.4, Simpangan, Cikarang Utara, Simpangan, Bekasi, Jawa Barat 1...	Print
4	Numbeering Programming	03 Juli 2018	03 Juli 2018	IRM	Jl. Lemah Abang No.4, Simpangan, Cikarang Utara, Simpangan, Bekasi, Jawa Barat 1...	Print
5	Andon Programming	03 Juli 2018	03 Juli 2018	HKS	Mekamukti, Cikarang Utara, Bekasi, Jawa Barat 17530	Print

Gambar 7. Laporan Pekerjaan Tertunda

4. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Berdasarkan dari uraian-uraian pada bab yang sebelumnya, penulis dapat menarik kesimpulan bahwa Aplikasi Penugasan Pegawai Otomatis telah selesai dibangun dan sudah dilakukan pengujian sehingga menghasilkan data-data hasil pengujian yang disampaikan pada bab yang sebelumnya serta mampu mengatasi masalah penugasan pegawai pada PT.

ARGO CIPTA PRATAMA dan mempermudah dalam pemantauan pekerjaan maupun pegawai dengan data-data yang disediakan oleh aplikasi.

B. SARAN

Dari hasil penelitian yang penulis lakukan, penulis dapat memberikan saran untuk pengembangan aplikasi penugasan pegawai otomatis pada PT. ARGO CIPTA PRATAMA. Adapun saran-saran yang akan penulis sampaikan antara lain, adalah sebagai berikut :

- a. Untuk mengatasi masalah yang mana surat tugas tidak tercetak otomatis saat pekerjaan yang tertunda lebih dari satu sehingga surat tugas harus dicetak manual.
- b. Menambahkan konten atau fasilitas sistem yang mencakup administrasi dan keuangan seperti gaji dan sebagainya.
- c. Menambahkan fasilitas agar username dan password pada program web dapat diganti sesuai dengan keinginan pengguna sehingga tidak harus menggunakan Nama dan NIK sebagai username dan password.
- d. Membuat sinkronasi aplikasi dekstop dengan web lebih stabil.
- e. Memperindah tampilan program web.
- f. Menambah fasilitas pada program web.
- g. Membuat laporan yang lebih rapi.

DAFTAR PUSTAKA

Ambo, Nurbaya, Sitti dan Ghuftron, Muhamad. 2015. *Rancang Bangun Aplikasi Human Resource Information System (HRIS) Menggunakan Metode Model View Controller (MVC)*.

Website : jurnal.ftumj.ac.id/index.php/semnastek. 17 November 2015. Diakses pada tanggal 24 Mei 2018.

A.S, Rosa dan Shalahuddin, M., 2013. *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung : Informatika.

Efisitek.Com & R. Fikriansyah. 2008. *Dasar Pemrograman VB.Net 2008*. Jakarta : Restu Agung.

Fathansyah, 2015. *Basis Data*. Bandung : Informatika

Hartono, Bambang. 2013. *Sistem Informasi Manajemen Berbasis Komputer*. Jakarta : Rineka Cipta.

Komputer, Wahana. 2009. *Seri Profesional Pemrograman Visual Basic 2008*. Jakarta : Salemba Infotek.

Ladjamudin, Al-Bahra. 2013. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi KONSEP & APLIKASI*. Yogyakarta : Pustaka Pelajar.

Nugroho, Bunafit. 2009. *Latihan Membuat Aplikasi Web PHP dan MySQL dengan Dreamweaver MX [6,7,2004] dan 8*. Yogyakarta : Gava Media.

Purbadian, yenda . 2015. *Aplikasi Penjualan Web Base dengan PHP untuk Panduan Skripsi* , Cirebon : CV. ASVA Solution.

Roviuddin. 2008. *WEB PROGRAMMING (HTML, CSS, VBSCRIPT, dan JAVASCRIPT)*. Jakarta : Mitra Wacana Media.

Suprianto Dodit. 2008. *Buku Pintar Pemrograman PHP*. Bandung : OASE Media.

Sidik, Betha dan Pohan, Iskandar, Husni. 2009. *Pemrograman WEB dengan HTML*. Bandung: Informatika.

Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Visual_Studio. Diakses pada tanggal 4 juli 2018.

https://id.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Excel. Diakses pada tanggal 4 juli 2017.