

**PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI BERBASIS WEB DI  
DINAS PEKERJAAN UMUM PENATAAN RUANG DAN  
PERHUBUNGAN**

**LAPORAN KULIAH PRAKTIK**



Oleh :

<b>NIM</b>	<b>NAMA</b>
<b>1511510017</b>	<b>SIGIT GALIH GUMILANG</b>
<b>1511500028</b>	<b>FADHEL MUHAMMAD</b>
<b>1511500059</b>	<b>JULIAN SETIAWAN</b>

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA  
STMIK ATMA LUHUR  
PANGKALPINANG  
2018/2019**



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA  
DAN KOMPUTER ATMA LUHUR**

**PERSETUJUAN LAPORAN KERJA PRAKTIK**

Program Studi : Teknik Informatika  
Jenjang Studi : Strata 1  
Judul : **PERANCANGAN APLIKASI ABSENSI BERBASIS  
WEB DI DINAS PEKERJAAN UMUM PENTAAN  
RUANG DAN PERHUBUNGAN**

NIM	NAMA
1. 1511510017	SIGIT GALIH GUMILANG
2. 1511500028	FADHEL MUHAMMAD
3. 1511500059	JULIAN SETIAWAN

Pangkalpinang, 14 Januari 2019

Menyetujui,  
Pembimbing Lapangan

Rendy Rian Chrisna Putra M.Kom

NIDN : 0221069201



NIP : 196609031990031008

Mengetahui

Ketua Program Teknik Informatika

R. Burham Isnanto F, S.Si., M.Kom  
NIDN : 0224048003

## LEMBAR PENGESAHAN SELESAI KP

Dinyatakan bahwa :

1. Sigit Galih Gumilang (1511510017)
2. Fadhel muhammad (1511500028)
3. Julian Setiawan (1511500059)

Telah melaksanakan kegiatan Kuliah Praktek dari 20 Oktober 2018 sampai dengan 14 Januari 2019 dengan baik.

Nama Instansi : Kantor DPUPRP Kab.Bangka  
Alamat : Jl. Diponegoro No.07 Sungailiat Bangka

14 Januari 2019

Kepala DPUPRP Kab.Bangka



Takriyadi SP.M.Si

NIP. 196809031990031008

## ABSTRAK

Kerja praktik merupakan matakuliah yang mewajibkan para mahasiswa untuk bias belajar secara langsung dan menciptakan pengalaman kerja. Mahasiswa dapat memanfaatkan mata kuliah ini untuk bias mengenali dunia kerja yang akan mereka tempati dan dapat menggali potensi yang mereka miliki untuk bias diimplementasikan dan bermanfaat untuk pekerjaan yang akan mereka peroleh setelah mereka lulus kuliah.

Dengan semua manfaat yang bisa di dapat kerja praktik ini menjadi matakuliah wajib di StimikAtmaLuhur. Mahasiswa yang melakukan kerja prakti kini harus bias menyelesaikan semua persyaratan yang ada. Persyaratan tersebut dibuat agar mempermudah mahasiswa dalam melaksanakan kerja praktik periode 2018. Mahasiswa dapat memilih tempat kerja praktik sendiri dengan ketentuan tempat sesuai dengan jurusan masing-masing. Dan waktu yang digunakan selama kerja praktik periode 2018 ini dianjurkan mengambil waktu libur mahasiswa agar tidak mengganggu proses pembelajaran perkuliahan.

Dengan semua persyaratan yang telah ditentukan maka saya melaksanakan kerja praktik pada periode 30 Oktober – 14 Januari 2018 di Pemerintahan Kabupaten Bangka Dinas Pekerjaan Umum Penataan Ruang dan Perhubungan ( DPUPRP ).

## KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunia-Nya, sehingga penyusun dapat menyelesaikan laporan Kuliah Praktik (KP) yang berjudul “*Perancangan Aplikasi Absensi Berbasis Web di kantor DPUPRP Kab.bangka*”

Penyusun menyadari bahwa laporan Kuliah Praktik(KP)ini masih jauh dari sempurna .Karena itu kritik dan saran akan senantiasa penyusun terima dengan senang hati. Dengan segala keterbatasan, penyusun menyadari pula bahwa laporan Kuliah Praktik (KP) ini tak kan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penyusun menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Keluarga yang telah memberikan dukungan kepada penyusun baik secara moril maupun materil.
3. Bapak Drs.DjaetunHs, yang telah mendirikan Atma Luhur.
4. Bapak Dr.HusniTejaSukmana, S.T., M.Sc. selaku Ketua STMIK AtmaLuhur.
5. Bapak R. Burham IsnantoFarid, S.Si.,M.Kom selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Bapak Rendi Rian Chrisna Putra, M. Kom selaku dosen pembimbing kuliah praktek
7. Takriyadi.SP.M.Si.selaku Kepala Dinas dan pembimbing praktek di DPUPRP Kab.Bangka.

Diharapkan kiranya laporan kuliah praktik ini dapat bermanfaat bagi mereka yang nantinya akan menulis laporan kuliah praktik dengan topik yang sama.

Pangkalpinang, 14 Januari 2019

Penyusun

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>LEMBAR PERSETUJUAN</b> .....	ii
<b>LEMBAR PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>ABSTRAK</b> .....	iv
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	v
<b>DAFTAR ISI</b> .....	vi
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	ix
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xi
<b>DAFTAR SIMBOL</b> .....	xii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	2
1.3 Manfaat Dan Tujuan Penelitian .....	2
1.4 Batasan Masalah .....	2
1.5 Metologi Penelitian .....	3
1.5.1. Model Pengembangan Sistem .....	3
1.5.2. Medote Pengembangan Sistem .....	3
1.5.3. Tools Pengembangan Sistem .....	3
1.6. Sistematika Penulisan .....	4
<b>BAB II LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Definisi Rancangan .....	6
2.2 Definisi Sistem .....	6
2.3 Definisi Informasi .....	6
2.4 Definisi Sistem Informasi .....	6
2.5 Pengertian Absensi Kantor .....	7
2.6 Pengertian Tool .....	7

2.7 Pengertian Adobe Dreamweaver.....	7
2.8 Pengertian Bahasa Pemograman PHP.....	7
2.9 Definisi XAMPP.....	7
2.10 Definisi Web.....	8
2.11 Metodologi Waterfall.....	8
2.11.1 Penelitian Terdahulu.....	8

### **BAB III ORGANISASI**

3.1 Profil Instansi .....	10
3.2 Visi dan Misi DPUPRP Kab. Bangka.....	10
3.3 StrukturOrganisasi .....	11
3.4 Jaringan .....	21

### **BAB IV PEMBAHASAN**

4.1 Difinisi Masalah.....	22
4.2 Anisilis Sistem Berjalan.....	22
4.3 Analisis Sistem Usulan .....	24
4.3.1 Analisis Kebutuhan.....	25
4.3.1.1 Analisi Kebutuhan Software.....	25
4.3.2 Perancangan Sistem.....	26
4.3.3 Activity Diagram.....	26
4.3.4 Use Case Diagram.....	27
4.3.5 Sequence Diagram.....	28.
4.3.6 Class Diagram.....	31
4.4 Rancangan layar.....	32

**BAB V PENUTUP**

5.1 Kesimpulan .....37  
5.2 Saran.....37

**DAFTAR PUSTAKA** .....38

**LAMPIRAN**





## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 3.1 Dinas Pekerjaan Umum Penataan Ruang dan Perhubungan	10
Gambar 3.2 Struktur Organisasi .....	19
Gambar 3.3 Skema wifi pada ruangan bagian umum DPUPRP.....	21
Gambar 4.1 Activity Diagram.....	23
Gambar 4.2 Activity Diagram yang diusulkan .....	26
Gambar 4.3 Use Case Diagram Pegawai yang diusulkan .....	27
Gambar 4.4 Use Case Diagram Admin yang diusulkan.....	28
Gambar 4.5 Suquence Diagram Pegawai Login.....	29
Gambar 4.6 Suquence Diagram Admin.....	30
Gambar 4.7 Class Diagram.....	31
Gambar 4.8 Rancangan halaman login .....	32
Gambar 4.9 Rancangan Home admin .....	33
Gambar 4.10 Rancangan Input Pegawai.....	34
Gambar 4.11 Rancangan Tambah Pegawai.....	35
Gambar 4.12 Rancangan Tampil Edit Pegawai .....	35
Gambar 4.13 Rancangan Laporan Absensi Pegawai .....	36

## DAFTAR LAMPIRAN






Surat Balasan




Kartu Konsultasi Pembimbing

Kartu Konsultasi Praktek



## DAFTAR SIMBOL

<b>Simbol <i>Activity Diagram</i></b>	
	<p><b>Activity</b> Menandakan sebuah aktivitas</p>
	<p><b>Decision</b> Menggambarkan keputusan atau pilihan</p>
	<p><b>State Transition</b> Menggambarkan aliran perpindahan kontrol antar <i>state</i></p>
	<p><b>Swimlane</b> Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan <i>actor</i>.</p>
	<p><b>Fork</b> Menggambarkan aktivitas yang dimulai dengan sebuah aktivitas dan diikuti oleh dua atau lebih aktivitas yang harus dikerjakan.</p>

<b>Simbol Use case Diagram</b>	
	<p><b>Actor</b></p> <p>Menggambarkan orang atau sistem yang menyediakan atau menerima informasi dari sistem atau menggambarkan pengguna <i>software</i> aplikasi (<i>user</i>).</p>
	<p><b>Use case</b></p> <p>Menggambarkan fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun</p>
	<p><b>Association</b></p> <p>Menggambarkan hubungan antara aktor dengan <i>use case</i>.</p>

