

**APLIKASI PENGAJUAN CUTI ASN
BERBASIS ANDROID PADA BKPSDMD KOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI



Rio Novian Pratama

1511510002

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

**APLIKASI PENGAJUAN CUTI ASN
BERBASIS ANDROID PADA BKPSDMD KOTA PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN
INFORMATIKA DAN KOMPUTER
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2019**

LEMBAR PENYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

NIM : 1511510002

Nama : Rio Novian Pratama

Judul Skripsi : APLIKASI PENGAJUAN CUTI ASN BERBASIS ANDROID
PADA BKPSDMD KOTA PANGKALPINANG

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir saya adalah hasil karya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam Laporan Tugas Akhir saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, Juli 2019



(Rio Novian Pratama)

LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**APLIKASI PENGAJUAN CUTI ASN BERBASIS *ANDROID*
PADA BKPSDMD KOTA PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Rio Novian Pratama
1511510002**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada tanggal 13 Juli 2019

**Dosen Penguji II
Anggota**



**Rendy Rian Chrisna Putra, M.Kom
NIDN. 0221069201**

Dosen Pembimbing



**Delpiah Wahyuningsih, M.Kom
NIDN. 0008128901**

Kaprodi Teknik Informatika



**E. Burham Isnanto F., S.Si, M.Kom
NIDN. 0224048003**

Dosen Penguji I



**Chandra Kirana, M.Kom
NIDN. 0228108501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 17 Juli 2019

KETUA STMIK ATMA LUHUR PANGKALPINANG



Dr. Husni Teja Sukmana, S.T., M.Sc

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan jenjang strata satu (S1) pada Program Studi Teknik Informatika STMIK Atma Luhur.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia
2. Bapak dan Ibu tercinta yang telah mendukung penulis baik spirit maupun materi.
3. Bapak Drs. Djaetun Hs yang telah mendirikan Atma Luhur .
4. Bapak Dr. Husni Tuja Sukmana, ST, M.SC, selaku Ketua STMIK Atma Luhur.
5. Bapak R.Burham Isnanto Farid, S.Si., M. Kom Selaku Kaprodi Teknik Informatika.
6. Ibu Delpiah Wahyuningsih, M. Kom selaku dosen pembimbing..
7. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama Kawan-kawan Angkatan 2015 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus meyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufik-Nya, Amin.

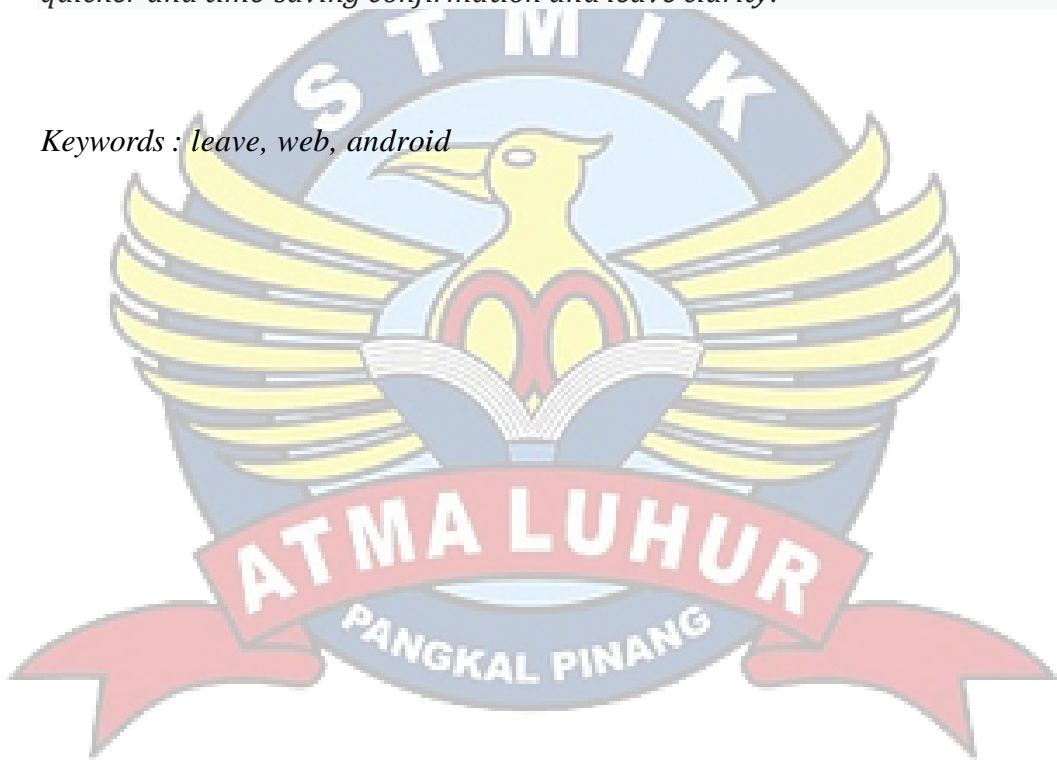
Pangkalpinang, Juli 2019

Penulis

ABSTRACT

The BKPSDMD of Pangkalpinang City has applied for leave, but the filing of leave still needs improvement, because it is still manual. This is due to the increase in recruitment or transfer of new PNS / ASN every year, to facilitate filing leave for ASN Kota Pangkalpinang and speeding up the flow in filing leave by uploading files without having to come to BKPSDMD in Pangkalpinang City. information system application that can assist in making online leave submissions that can be done via a smartphone, then from the above solution will be built a web-based and android-based leave application to facilitate the flow of filing leave carried out by ASN without having to come to the BKPSDMD City of Pangkalpinang , quicker and time-saving confirmation and leave clarity.

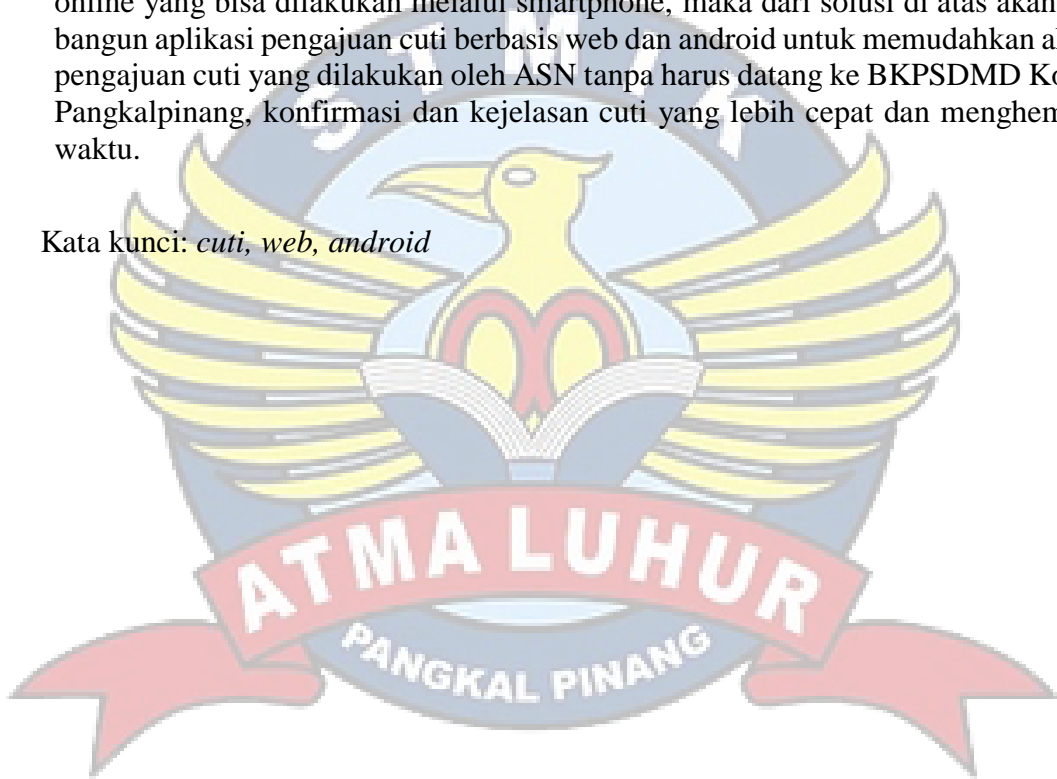
Keywords : leave, web, android



ABSTRAK

BKPSDMD Kota Pangkalpinang sudah menerapkan pengajuan cuti, akan tetapi pengajuan cuti masih membutuhkan pembenahan lagi, dikarenakan masih bersifat manual. Hal ini dikarenakan bertambahnya perekrutan atau mutasi PNS / ASN baru setiap tahunnya, untuk Mempermudah melakukan pengajuan cuti untuk ASN Kota Pangkalpinang dan Mempercepat alur dalam pengajuan cuti dengan mengupload file tanpa harus datang ke BKPSDMD Kota Pangkalpinang, Dengan adanya masalah seperti yang diuraikan, maka dibutuhkan suatu aplikasi sistem informasi yang dapat membantu dalam melakukan pengajuan cuti yang bersifat online yang bisa dilakukan melalui smartphone, maka dari solusi di atas akan di bangun aplikasi pengajuan cuti berbasis web dan android untuk memudahkan alur pengajuan cuti yang dilakukan oleh ASN tanpa harus datang ke BKPSDMD Kota Pangkalpinang, konfirmasi dan kejelasan cuti yang lebih cepat dan menghemat waktu.

Kata kunci: *cuti, web, android*



DAFTAR ISI

	Halaman
LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI	iii
KATA PENGANTAR	iv
ABSTRACT	v
ABSTRAK	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR SIMBOL	xi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR ISTILAH	xviii
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Tujuan dan Manfaat Penelitian	2
1.4 Batasan Masalah	3
1.5 Sistematika Penulisan	3
BAB II LANDASAN TEORI	
2.1 Definisi Model Pengembangan Perangkat Lunak	5
2.2 Definisi Metode Pengembangan Perangkat Lunak	6
2.3 Definisi Tools Pengembangan Perangkat Lunak	8
2.4 Teori Pendukung	10
2.5 Penelitian Terdahulu	12
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	
3.1 Model Pengembangan Sistem Development Life Cycle (SDLC)	16
3.2 Metode Berorientasi Objek	17
3.3 Tools	17
BAB IV PEMBAHASAN	
4.1 BKPSDMD Kota Pangkalpinang	19
4.2 Analisis Masalah	24
4.2.1 Analisis Kebutuhan	24
4.2.2 Analisis Sistem Berjalan	25
4.3 Perancangan Sistem	26
4.3.1 Identifikasi Sistem Usulan	26
4.3.2 Rancangan Sistem	27
4.3.3 Rancangan Layar	45
4.4 Implementasi	51
4.4.1 Tampilan Layar	51

4.4.2 Pengujian	57
BAB V PENUTUP	
5.1 Kesimpulan	58
5.2 Saran	58
DAFTAR PUSTAKA	59
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1 Model Metode Waterfall	1
Gambar 2.2 Contoh <i>Use Case Diagram</i>	8
Gambar 2.3 Contoh <i>Activity Diagram</i>	9
Gambar 2.4 Contoh <i>Sequence Diagram</i>	9
Gambar 2.5 Contoh <i>Class Diagram</i>	10
Gambar 4.1 Lokasi Kantor BKPSDMD Kota Pangkalpinang	20
Gambar 4.2 Struktur Jabatan	21
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Pengajuan Cuti staf, eselon 3 dan 4	25
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Pengajuan Cuti eselon 2	26
Gambar 4.5 <i>Use Case Diagram</i> Superadmin (BKPSDMD)	27
Gambar 4.6 <i>Use Case Diagram</i> Pegawai (ASN)	28
Gambar 4.7 <i>Activity Diagram</i> Input Data Pegawai (ASN)	33
Gambar 4.8 <i>Activity Diagram</i> Input Pengajuan Cuti	34
Gambar 4.9 <i>Activity Diagram</i> Persetujuan Cuti	35
Gambar 4.10 <i>Class Diagram</i>	36
Gambar 4.11 <i>Sequence Diagram</i> Superadmin Login	37
Gambar 4.12 <i>Sequence Diagram</i> Superadmin Data Pegawai	38
Gambar 4.13 <i>Sequence Diagram</i> Superadmin Persetujuan Cuti	39
Gambar 4.14 <i>Sequence Diagram</i> Superadmin Data Cuti	40
Gambar 4.15 <i>Sequence Diagram</i> Superadmin Data User	41
Gambar 4.16 <i>Sequence Diagram</i> Pegawai Login	42
Gambar 4.17 <i>Sequence Diagram</i> Pegawai Data Cuti	43
Gambar 4.18 <i>Sequence Diagram</i> Pegawai Data Profil	44
Gambar 4.19 Rancangan Layar Login (<i>Webbased</i>)	45
Gambar 4.20 Rancangan Menu Utama (<i>Webbased</i>)	45
Gambar 4.21 Rancangan Menu Data Pegawai (<i>Webbased</i>)	46
Gambar 4.22 Rancangan Menu Tambah Data Pegawai (<i>Webbased</i>)	46
Gambar 4.23 Rancangan Menu Data Cuti yang disetujui (<i>Webbased</i>)	47
Gambar 4.24 Rancangan Menu Data Cuti yang ditolak (<i>Webbased</i>)	47
Gambar 4.25 Rancangan Menu Data User (<i>Webbased</i>)	48
Gambar 4.26 Rancangan Layar Login (<i>Android</i>)	48
Gambar 4.27 Rancangan Layar Menu Utama (<i>Android</i>)	49
Gambar 4.28 Rancangan Menu Input Cuti (<i>Android</i>)	49
Gambar 4.29 Rancangan Menu Profil dan Persetujuan (<i>Android</i>)	50
Gambar 4.30 Tampilan Layout Layar Login (<i>Webbased</i>)	51
Gambar 4.31 Tampilan Layout Layar Dashboard (<i>Webbased</i>)	51
Gambar 4.32 Tampilan Layout Layar Menu Data Pegawai (<i>Webbased</i>)	52
Gambar 4.33 Tampilan Layout Layar Menu Tambah Data Pegawai (<i>Webbased</i>)	52
Gambar 4.34 Tampilan Layout Layar Data Cuti Yang Disetujui (<i>Webbased</i>)	53
Gambar 4.35 Tampilan Layout Layar Data Cuti Yang Tidak Disetujui (<i>Webbased</i>)	53

(Webbased)	54
Gambar 4.36 Tampilan Layout Layar Data User (Webbased)	54
Gambar 4.37 Tampilan Layout Layar Login (Android)	55
Gambar 4.38 Tampilan Layout Layar Menu (Android)	55
Gambar 4.39 Tampilan Layout Layar Form Input Data Cuti (Android) ..	56
Gambar 4.40 Tampilan Layout Layar Profile dan Persetujuan Cuti (Android)	56



DAFTAR SIMBOL

1. Use Case Diagram



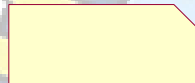
An Actor

Menggambar orang atau sistem yang menyediakan atau menerima dari system



Use Case

Menggambarkan proses sistem (kebutuhan sistem dari sudut pandang user)



Note

Menggambarkan dokumentasi dari use case



Association Aktif

Menggambarkan bagaimana actor terlibat didalam use case



Association Extend

Menggambarkan perluasan dari use case diagram arah panah tidak boleh kearah extending use case



Association Include

Menggambarkan pemanggilan use case oleh use case lain, arah panah tidak boleh kearah base atau parent use case

2. Activity Diagram

Start Point

Menggambarkan pemanggilan usecase oleh use case lain, arah panah tidak boleh ke arah base atau parent use case



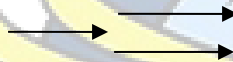
Activities

Menggambarkan sebuah proses bisnis



Fork

Menggambarkan sebuah activity yang berjalan secara bersamaan, biasanya mempunyai 1 transisi masuk dan dua atau lebih transisi keluar atau bisa lebih transisi masuk dan hanya satu transisi keluar



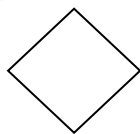
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah



Decision Points

Menggambarkan hubungan transisi sebuah garis dari atau ke decision point



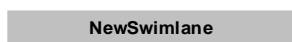
End Point

Menggambarkan akhir dari sebuah sistem

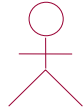


Swimlane

Menggambarkan sebuah cara untuk mengelompokkan activity

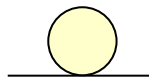


3. Sequence Diagram



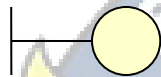
An actor

Menggambarkan orang yang sedang berinteraksi dengan system



Entity Class

Menggambarkan hubungan kegiatan yang akan dilakukan



Boundary Class

Menggambarkan sebuah penggambaran dari form



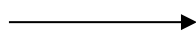
Control Class

Menggambarkan penghubung antara boundary dengan tabel



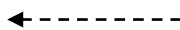
A focus of control & a life line

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah message



A Message ()

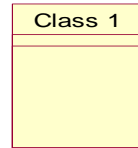
Menggambarkan pengiriman pesan



Return values A Message ()

Menggambarkan hasil dari pengiriman message

4. Simbol Class Diagram

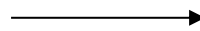


Class

Penggambaran dari class name, atribut atau property atau data dan method atau function atau behavior

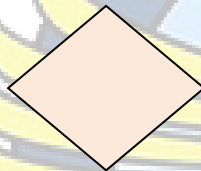
Association

Menggambarkan hubungan antar obyek yang saling membutuhkan. Hubungan ini bisa satu arah atau lebih dari satu arah.



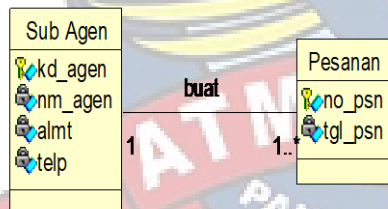
Agregation

Bentuk dari asosiasi yang menggambarkan seluruh bagian suatu obyek merupakan bagian dari obyek lain

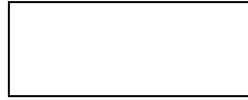


Multiplicity

Menggambarkan batasan terendah dan tertinggi untuk obyek – obyek untuk obyek – obyek yang berpartisipasi

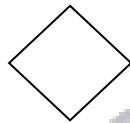


5. Simbol Entity Relationship Diagram



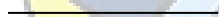
Entity

Sebuah kelas dari orang, tempat, objek, kejadian dan sebagainya yang diperlukan untuk menangkap dan menyimpan data.



Relationship

menggambarkan sehubungan hubungan antara obyek yang dibangun (Relationship)



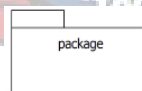
Garis penghubung

Menghubungkan atribut dengan set entitas, dan set entitas dengan relationship set



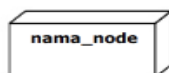
Cardinality Menggambarkan tingkat hubungan yang terjadi, dilihat dari suatu kejadian atau banyak tidaknya hubungan antar entitas tersebut.

6. Simbol Deployment Diagram



Package

Package merupakan sebuah bungkus dari satu atau lebih *node*.



Node

Biasanya mengacu pada perangkat keras (hardware), perangkat lunak yang tidak dibuat sendiri (software), jika di dalam node di sertakan komponen untuk mengkonsistenkan rancangan maka

komponen yang diikutsertakan harus sesuai dengan komponen yang telah didefinisikan sebelumnya pada diagram komponen.



Dependency

Kebergantungan agar *node*, arah panah mengarah pada *node* yang dipakai



Link

Ralasi antar *node*.



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 2.1 Tabel Penelitian Terdahulu	12
Tabel 4.1 Deskripsi Use Case Superadmin Login	30
Tabel 4.2 Deskripsi Use Case Superadmin Input Data Pegawai	31
Tabel 4.3 Deskripsi Use Case Superadmin Persetujuan Cuti	32
Tabel 4.4 Deskripsi Use Case Superadmin Data User	32
Tabel 4.5 Deskripsi Use Case Pegawai Login	33
Tabel 4.6 Deskripsi Use Case Input Data Cuti	33
Tabel 4.7 Deskripsi Use Case Profil	34



DAFTAR ISTILAH

BKPSDMD	= Badan Kepegawaian dan Pengembangan Sumber Daya Manusia Daerah
ASN	= Aparatur Sipil Negara
PNS	= Pegawai Negeri Sipil
SIMPEG	= Sistem Informasi Management Pegawai
OPD	= Organisasi Perangkat Daerah
SDLC	= <i>System Development Life Cycle</i>
UML	= <i>Unified Modeling Language</i>
GPL	= <i>General Public License</i>
SQL	= <i>Structured Query Language</i>
XAMPP	= <i>X Apache MySQL PHP Perl</i>
PHP	= <i>Personal Home Page</i>
CGI	= <i>Common Gateway Interface</i>
HTML	= <i>HyperText Markup Language</i>
SMS	= <i>Short Message Service</i>

