SISTEM INFORMASI DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA UPT LABORATORIUM KESEHATAN HEWAN DAN KESEHATAN MASYARAKAT VETERINER KOTA PALANGKARAYA

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

NOVARIA YUYUNDA
NIM C2057201058
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PROPOSAL TUGAS AKHIR

Disusun Untuk Memenuhi Syarat Penulisan Tugas Akhir Pada
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer
(STMIK) Palangkaraya

OLEH

NOVARIA YUYUNDA
NIM C2057201058
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
2023

PERSETUJUAN

SISTEM INFORMASI DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA UPT LABORATORIUM KESEHATAN HEWAN DAN KESEHATAN MASYARAKAT VETERINER KOTA PALANGKARAYA

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan

Pembimbing I,

Rommi Kaestria, M.Kom
NIK. 198605242011103

Pembimbing II,

Rosmiati, M.Kom
NIK. 197810102005003

Mengetahui
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom
NIK. 196901041995105

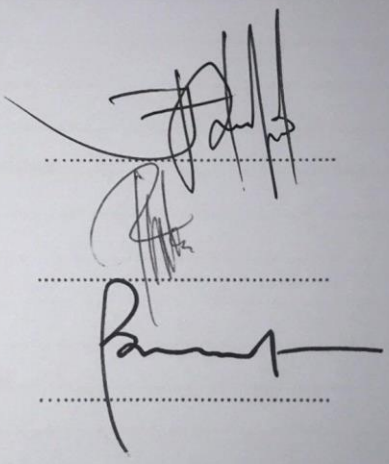
Dipindai dengan CamScanner

PENGESAHAN

SISTEM INFORMASI DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA UPT LABORATORIUM KESEHATAN HEWAN DAN KESEHATAN MASYARAKAT VETERINER KOTA PALANGKARAYA

Proposal Tugas Akhir ini telah Diseminarkan, Dinilai, dan Disahkan
Oleh Tim Seminar Pada Tanggal 14 Desember 2023

Tim Seminar Proposal :

1. Hafiz Riyadli, M.Kom. ..... 
   Ketua

2. Rommi Kaestria, M.Kom. .....
   Sekretaris

3. Rosmiati, M.Kom. .....
   Anggota

Dipindai dengan CamScanner

iv

DAFTAR ISI

PERSETUJUAN iii
PENGESAHAN iv
DAFTAR ISI iv
DAFTAR TABEL vi
DAFTAR GAMBAR vii
DAFTAR LAMPIRAN viii
BAB I PENDAHULUAN 1
1.1 Latar Belakang 1
1.2 Rumusan Masalah 2
1.3 Batasan Masalah 2
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian 3
1.5 Sistematika Penulisan 5
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 6
2.1 Kajian Teori 6
2.2 Penelitian yang Relavan 17
BAB III METODE PENELITIAN 19
3.1 Tinjauan Umum 19
3.2 Jenis Penelitian 19
3.3 Desain Penelitian 20
3.4 Instrumen Penelitian 23
3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 23
3.6 Analisis Kebutuhan 26
3.7 Desain Sistem 27
DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif 10
Tabel 2. 2 Simbol-simbol use-case diagram 12
Tabel 2. 3 Simbol-simbol Activity Diagram 14
Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Sequence* Diagram 15
Tabel 2. 5 Penelitian yang Relavan 17
Tabel 3. 1 Analisis PIECES 24
Tabel 3. 2 Tabel User 36
Tabel 3. 3 Tabel Pegawai 36
Tabel 3. 4 Tabel Jabatan 37
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian 38

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Desain Penelitian 21
Gambar 3. 2 Tahapan Metode Waterfall 28
Gambar 3. 3 Use Case Admin 28
Gambar 3. 4 Use Case Pegawai 29
Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin 30
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pegawai 31
Gambar 3. 7 Sequence Diagram Tambah 32
Gambar 3. 8 Sequence Diagram Hapus 32
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Ubah 33
Gambar 3. 10 Halaman Login Halaman Dashboard 34
Gambar 3. 11 Halaman Dashboard Admin 34
Gambar 3. 12 Halaman Dashboard Pegawai 35
Gambar 3. 13 Halaman Data Pegawai 35
Gambar 3. 14 Halaman Data Jabatan……35

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas Dosen Pembimbing

Lampiran 2. Surat Permohonan Izin Penelitian

Lampiran 3. Surat Pemberian Ijin Penelitian

Lampiran 4. Surat Tugas Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 5. Kartu Tanda Hadir Seminar Proposal Tugas Akhir

Lampiran 6. Kartu Konsultasi Bimbingan Tugas Akhir

Lampiran 7. Lembar Wawancara

Lampiran 8. Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam perkembangan teknologi saat ini dunia internet sudah merebak dan diminati oleh masyarakat. Promosi berbagai macam barang, jasa dan informasi kini dapat dilakukan melalui media internet. Tidak hanya berdampak pada suatu aspek apa saja namun belakangan ini juga begitu berpengaruh terhadap keseluruhan kehidupan global, baik itu pendidikan, bisnis, pemerintahan, perkantoran dan sosial masyarakat. Dengan berkembangnya teknologi bertujuan untuk mempermudah pekerjaan manusia dalam memecahkan masalah hal ini terkait dengan efektivitas dan efisien kerja.

Salah satu kemajuan teknologi sekarang yaitu website. Website adalah serangkaian halaman web berisi informasi yang terhubung satu sama lain dan diakses melalui internet. Pada era digital saat ini, website telah menjadi salah satu elemen penting di dalam kehidupan manusia. Bagi pengunjung, website memberikan akses yang mudah dan cepat untuk mencari informasi, membeli produk, atau mendapat pengalaman baru. Saat ini setiap kantor membutuhkan kemajuan teknologi di bidang mengelola data dan media menyimpan informasi yang berhubungan dengan profil dan data pegawai. Salah satunya pada UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangkaraya membutuhkan alternatif lain dalam media informasi data kepegawaiannya karena sebelumnya media informasinya hanya secara manual yang berarti belum terkomputerisasi dan dianggap tidak efektif karena membutuhkan waktu yang cukup lama di saat melakukan pengecekan dan

pencarian data-data pegawai tersebut harus membuka satu persatu arsip data pegawai.

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka peneliti tertarik untuk membuat Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Web Pada UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyrakat Veteriner Kota Palangkaraya untuk membantu dan mempermudah pihak UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyrakat Veteriner Kota Palangkaraya menyimpan atau mengarsipkan data pegawai dalam media web dan membantu pencharian data-data pegawai lebih cepat dan mudah saat sedang membutuhkan data-data pegawai.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Web Pada UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyrakat Veteriner Kota Palangkaraya?

1.3 Batasan Masalah

Mengingat luasnya ruang lingkup permasalahan yang berhubungandengan sistem informasi, maka pembahasan dalam penelitian proposal tugas akhir ini dibatasi agar pembuatan sistem informasi ini dapat mencapai sasaran dan tujuan yang diharapkan. Sistem informasi data kepegawaian ini hanya membahas data pegawai negeri sipil dan tenaga kontrak di UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyrakat Veteriner Kota Palangkaraya, Batasan masalah lainnya yaitu sebagai berikut:

1.3.1 Sistem Informasi Data Kepegawain Berbasis Web ini hanya membahas proses pengelolaan data pegawai di UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyrakat Veteriner Kota Palangkaraya.

1.3.2 Sistem ini dibuat menggunakan HTML, CSS, dan Bahasa Pemrograman PHP yang dipadukan dengan text editor Sublime Text.

1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian

1.4.1 Tujuan Penelitian

Membuat Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Web Pada UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyrakat Veteriner Kota Palangkaraya.

1.4.2 Manfaat Penelitian

a. Bagi STMIK Palangkaraya

Sebagai bahan referensi untuk mahasiswa serta sebagai literatur pustaka untuk melengkapi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan sebagai bahan rujukan, kajian, atau perbandingan bagi penulis selanjutnya yang memiliki topik terkait.

b. Bagi Penulis

Menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai sistem informasi website dan mengimplementasikan ilmu yang diperoleh pada bangku kuliah terutama mengenai sistem informasi serta meningkatkan kemampuan membuat website.

c. Bagi UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangkaraya

Mempunyai sistem yang dapat membantu dan mempermudah pengolahan data kepegawaian.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I : PENDAHULUAN

Penguraikan tentang latar belakang, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat penulisan dan juga sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Menguraikan teori-teori dan memaparkan ringkasan hasil penelitian yang relevan dan mendukung judul, serta mendasari pembahasan secara detail.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab ini berisi antara lain : Menguraikan tentang teknis analisis perancangan sistem sesuai dengan topik penelitian.

BAB IV : IMPLEMENTASI SISTEM DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan terdiri dari implementasi sistem,hasil penelitian serta pembahasan.

BAB V : PENUTUP

Pada bagian penutup terdapat kesimpulan yang menguraikan tentang jawaban terhadap permasalahan penelitian di atas yang dikemukakan dan saran yang merupakan usulan dari penulis untuk implementasi dan pengembangan hasil penulisan kedepan.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

Pada bagian ini penulis akan menguraikan tentang kajian teori yang berkaitan dengan topik penelitian, pemodelan yang digunakan dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1 Sistem Informasi

"Sistem Informasi (SI) adalah kombinasi dari teknologi informasi dan aktivitas orang yang menggunakan teknologi itu untuk mendukung oprasi dan manajmen. Dalam arti yang sangat luas,istilah system informasi yang sering digunakan merujuk kepada interaksi antara orang,proses algoritmik, dan teknologi". (Nugroho,2017:55)

Menurut Hutahaean (2018: 13) Sistem Informasi adalah Suatu system di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengelolaan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial, dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan.

2.1.2 Website

"Website dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang berisi informasi data digital, baik berupa teks, gambar, animasi, suara, dan video, atau gabungan dari semuanya yang disediakan melalui jalur koneksi internet sehingga dapat diakses dan dilihat oleh semua orang di seluruh dunia. (Abdulloh,2018:1)

Menurut Mauko, dkk (2017, hal.102) Website adalah sebuah sistemdengan informasi yang disajikan dalam bentuk teks, gambar, suara dan lain-lain yang tersimpandalam sebuah server Web Internet yangdisajikan dalam bentuk hiperteks. InformasiWeb dalam bentuk teks umumnya ditulis dalamformat HTML (Hypertext Markup Language).

2.1.3 PHP

PHP dalam penelitian Pranta, dkk (2015) adalah skrip yang dijalankan di server. Hasilnyalah yang dikirimkan ke klien, tempat pemakai menggunakan browser. Keuntungan PHP, kode yang menyusun program tidak perlu diedarkan ke pemakai sehingga kerahasiaan kode dapat dilindungi.

2.1.4 CSS

Menurut Pranta, dkk (2015) CSS adalah suatu tampilan elemen untuk membuat format atau layout halaman web menjadi lebih menarik dan mudah dikelola. CSS muncul karena sulitnya mengatur layout tampilan dokumen yang dibuat dengan HTML murni meskipun telah menggunakan berbagai kombinasi format.

2.1.5 Sublime Text

Menurut Putra, dkk (dalam Pradiatiningtyas & Suparwanto, 2017), Sublime Text adalah texteditor berbasis Python, sebuah text editor yang elegan, kaya fitur, cross platform, mudah Sublime Text digunakan sebagai editor dari bahasa pemrograman PHP dalam melakukan pengelolaan konten di dalam aplikasi server.

2.1.6 Xampp

Menurut Isnayati, Mochamad Ari Saptari dalam Herwanto, (2012) XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak system operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (localhost), yang terdiri atas program Apache HTTP Server, MySQL database, dan penerjemah Bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman PHP dan Perl. Nama XAMPP merupakan singkatan dari X (empat sistem operasi apapun), Apache, MySQL, PHP dan Perl. Program ini tersedia dalam GNU General Public License dan bebas, merupakan web server yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman web yang dinamis

2.1.7 HTML

Menurut Endra & Aprilita (2018, hal. 17) , HTML atau Hypertext Markup Languange merupakan salah satu bahasa yang digunakan oleh pengguna dalam membuat tampilan yang digunakan oleh web application.

Menurut Kurnia Juliany, dkk (2018, hal. 20), Hypertext Markup Language (HTML) adalah bahasa pemformatan yang digunakan untuk mengembangkan halaman web. HTML terdiri dari sejumlah elemen yang dibentuk oleh tag-tag dengan fungsi khusus masing-masing.

2.1.8 Balsamiq Mockups

Balsamiq Software ini diciptakan oleh Giacomo Peldi Guilizzonipada tanggal 19 Juni 2008. Giacomo Peldi Guilizzoni merupakan seorang mahasiswa Universitas Bologna sekaligus pemilik BalsamiqStudio LLC.

Software ini telah banyak digunakan oleh para desainer web sebelum membuat sebuah website dan aplikasi, hal ini dilakukan agar mereka bisa membuat sebuah desain website yang bukan hanya menarik dari sisi tampilan tapi juga sesuai dengan kebutuhan costumer.

2.1.9 Framework

Menurut Pratama Dalam (Sofia & Pakereng, 2022) *Framework* adalah rangka atau kerangka, arti istilah tersebut dalam dunia pemrograman adalah kumpulan kelas (class) dan fungsi (function, method) yang disusun secara sistematis berdasarkan kegunaan atau fungsi tertentu untukmempermudah pembuatan atau pengembangan suatu aplikasi.

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa *Framewor*k adalah kerangka kerja untuk mengembangkan aplikasi berbasis *website* maupun *desktop*.

2.1.10 Codiegniter

Menurut Sulistiono dalam (Andani, et al., 2021) CodeIgniter adalah sebuah aplikasi open source yang berupa kerangka kerjaatau framework untuk membangun website menggunakan bahasa pemrograman PHP. Tujuannya memungkinkan pengembanganproyek yang lebih cepat dari pada penulisan kode dasar atau kode terstruktur, dengan menyediakan banyak library yang biasanya digunakan dalam pengerjaan.

2.1.11 Basis data

Menurut (Helmud, 2021) Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematik sehingga dapat diperiksa

menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut.

2.1.12 Bootstrap

Menurut Husein Alatas (2013), Bootstrap adalah kerangka kerja yang digunakan untuk mengembangkan desain situs web yang responsif. Dimana tampilan situs web yang dibangun dengan Bootstrap akan secara otomatis menyesuaikan ukuran layar dan perangkat yang digunakan, baik itu desktop, tablet, atau perangkat seluler.

2.1.13 Skala Likert

Menurut Sugiyono dalam (Ulumuddin & Sulistiyawati, 2021) Skala *Likert* dibuat dengan tujuan agar dapat meyakinkan responden dalam mengisi jawaban pada berbagai tingkatan semua butir pertanyaan dan pernyataan yang diberikan dalam kuesioner.

Tabel 2. 1 Skala Penilaian Untuk Pernyataan Positif dan Negatif

No	**Keterangan**	**Skor Positif**	**Skor Negatif**
1	Sangat Setuju	5	1
2	Setuju	4	2
3	Ragu-ragu	3	3
4	Tidak Setuju	2	4
5	Sangat Tidak Setuju	1	5

2.1.14 StratUML

StratUML adalah software pemodelan yang mendukung UML(*Unified Modeling Lenguage*). Berdasarkan pada UML version 1.4 dan dilengkapi 11 macam diagram yang berbeda, mendukung notasi UML 2.0 dan juga pendukung pendekatan MDA (*Model Driven Architectur*) dengan dukungan konsep UML.

2.1.15 Black Box Testing

Menurut Cholifah, dkk (2018) Pengujian perangkat lunak dari segi spesifikasi fungsional tanpa menguji desain dan kode program untuk mengetahui apakah fungsi, masukan dan keluaran dari perangkat lunak sesuai dengan spesifikasi yang dibutuhkan.

2.1.16 UML

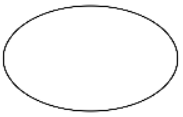
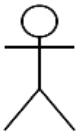
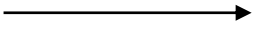
Unified Modeling Language(UML) dalam penelitian Pranata, dkk (2015) adalah sebuah bahasa yang telah menjadi standar dalam industri untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem piranti lunak.

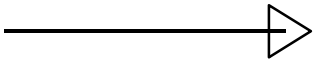
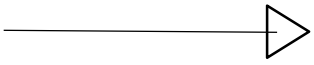
a. *Use Case Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam San Aven Liane (2016:155), Use case atau diagram use case 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. Dengan ini use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada diagram use case:

Tabel 2. 2 Simbol-simbol use-case diagram

No	Simbol	Deskripsi
1.	*Use Case* 	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit saling bertukar pesan unit atau aktor; biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal, diawal *frase* nama *use case*.
2.	Aktor 	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu orang, biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal nama aktor.
3.	Asosiasi / *assosiciation*	Komunikasi antara aktor dan *use case* yang berpartipasi pada *use case* atau *use case* memiliki interaksi dengan aktor.
4.	Ekstensi / *extend* <<extend>> 	Relasi *use case* tambahan kesebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *use case* tambahan itu, mirip dengan prinsip *inheritance* pada pemrograman berorientasi objek, biasanya *use case* tambahan memiliki nama depan yang sama dengan *use case* yang ditambahkan.

No	Simbol	Deskripsi
5.	Generalisasi / *generalization* 	Hubungan generalisasi dan spesialisasi (umum-khusus) antara dua buah *use case* dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari lainnya.
6.	Menggunakan / *include* / *uses* <<extend>>  <<uses>> 	Relasi *use case* tambahan ke sebuah *use case* dimana *use case* yang ditambahkan memerlukan *use case* ini untuk menjalankan fungsinya atau sebagai syaratdijalankan *use case* ini. Ada dua sudutpandang yang cukup besar mengenai*include di use case*: • *Include* yang berarti *use case* yang ditambahkan akan selalu dipanggil saat*use case* tambahan dijalankan. • *Include* yang berarti *use case* yang tambahan akan selalu melakukan pengecekan apakah *use case* yang ditambahkan telah dijalankan sebelum *use case* tambahan dijalankan.

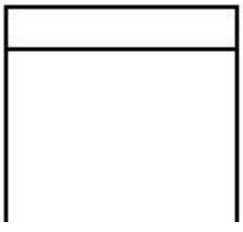
Sumber : www.ilmuteknologi007.blogspot.com/

b. Activity Diagram

Menurut Sukamto dan Shalahuddin dalam San Aven Liane (2016:161), diagram aktivitas atau *activity* diagrammenggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivita darisebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada peranglat lunak. Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwadiagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apayang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada Activity diagram :

Tabel 2. 3 Simbol-simbol Activity Diagram

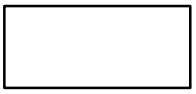
No	Simbol	Deskripsi
1	*2*	*3*
1	Status Awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
2	Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya di awali dengan kata kerja.
1	*2*	*3*
3.	Percabangan / *decision* 	Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
4.	Penggabungan / *join* 	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
5.	Status akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.
6.	*Swimlane* 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi

Sumber : www.ilmuteknologi007.blogspot.com/

c. Sequence Diagram

Menurut Andita dalam San Aven Liane (2015:22), Sequence Diagram adalah diagram yang digunakan untukmendefinisikan input dan output serta urutan interaksi antarapengguna dan sistem untuk sebuah *use case*.

Tabel 2. 4 Simbol-simbol *Sequence* Diagram

No	Simbol	Deskripsi
1	*Object* 	Objeck merupakan instance dari sebuah class dan dituliskan tersusun secara horizontal. Digambarkan sebuah *class* (kotak) dengan nama objek didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.
2	*Actor* 	Actor juga dapat berkomunikasi dengan object, maka actor juga dapat diurutkan sebagai kolom. Symbol pada actor use case diagram.
3	*Activation* 	Activation dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat digambarkan pada sebuah *lifeline*. *Activatio*n mengidikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuahaksi.
4	*Message* 	*Message* digambarkan dengan garis berpanah, yang menunjukan arah message.

No	Simbol	Deskripsi
5	*Lifeline*	*Lifeline* mengindikasikan keberadaan sebuah object dalam lifeline adalah garis putus-putus vertical yang ditarik dari sebuah obyek

Sumber : www.ilmuteknologi007.blogspot.com/

2.2 Penelitian yang Relavan

Tabel 2. 5 Penelitian yang Relavan

No	Penulis	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
1.	Hanhan Hanafiah, S.Kom., M.Kom & Agum Pirmansyah/2019	Pembangunan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Di Kantor Desa Manggungharja	Berbasis Website, PHP dan Mysql	Pengelolaan data informasi kepegawaian berbasis website	Menginformasikan informasi data kepegawaian yang mencakup fitur absensi pegawai pada sistem. Sedangkan penulis sekarang tidak mencakup absensi pegawai pada sistem.
2.	Olha Musa/2020	Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Website Pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan	Berbasis web dengan metode research and development	Pengelolaan data pegawai berbasis website	Menggunakan pengujian WhiteBox Testing sedangkan penulis sekarang mengguakan pengujian Blackbox Testing

No	Penulis	Topik Penelitian	Metode Pengembangan	Hasil	Perbedaan
3	Indri Fitriani1 & Muhammad Rajab Fachrizal/2019	Sistem informasi kepegawaian berbasis web pada smp negeri 19 bandung	Berbasis web dengan metode pengembangan prototype	Pengelolaan data pegawai berbasis website	Penulis sebelumnya menggunakan metode pengembangan prototype sedangkan penulis sekarang menggunkan metode waterfall.
4	Geraldo Liandri/2023	Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Pada Pt Sekawan Kontrindo	Berbasis Desktop, menggunakan Microsoft Visual Studio dan Mysql	Merancang dan membangun sistem informasi data manajemen pegawai pada Pt Sekawan Kontrindo	Penulis sebelumnya membuat sistem informasi web berbasis desktop sedangkan penulis sekarang berbasis website.
5	Ys Aji/2021	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web Menggunakan PHP Bootstrap	Menggunakan PHP Boostrap	Perancangan Sistem Informasi Pengolahan Data Pegawai Berbasis Web	Penulis sebelumnya hanya merancang, sedangkan penulis sekarang membangun sistem.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan peneliti pada UPT Laboratrium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Kota Palangka raya yang dinaungi oleh Dinas Tanaman Pangan dan Holtikultura Kota Palangka Raya, adalah salah satu instansi pemerintah Provinsi, yang dipimpin oleh seorang Kepala Dinas, berkedudukan dibawah dan bertanggung jawab kepada Gubernur melalui Sekretaris Daerah yang mempunyai tugas pokok melaksanakan urusan pemerintahan bidang pertanian,tanaman serta kesehatan hewan.

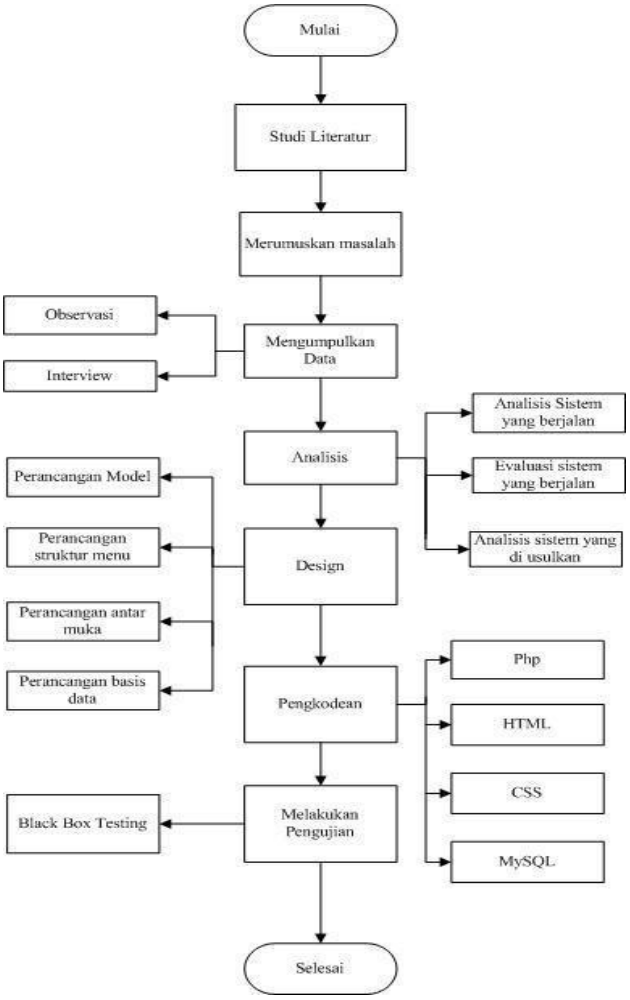
3.2 Jenis Penelitian

Metode penelitian ini yaitu metode deskriptif kualitatif yang menggunakan jenis penelitian kualitatif. Metode ini digunakan agar dengan mudah mendeskripsikan hasil yang diperoleh dari lapangan. Dalam metode ini, data yang dikumpulkan berupa kata- kata, gambar, dan bukan angka-angka, serta memecahkan masalah yang aktual dengan mengumpulkan, menyusun, dan mengambil simpulan dari data yang akan diteliti. Datayang diperoleh berasal dari surat masuk dan surat keluar. Dasar pemikiran digunakannya metode ini adalah karna peneliti ingin mengetahui tentang fenomena yang ada dan dalam kondisi alamiah. Di samping itu, karna peneliti perlu untuk langsung terjun kelapangan bersama objek penelitian sehingga jenis penelitian kualitatif deskripstif kiranya lebih tepat untuk digunakan.

3.3 Desain Penelitian

Desain Penelitian adalah suatu rancangan yang digunakan sebagai pedoman dalam proses penelitian dan bertujuan untuk memberikan pegangan yang jelas dan terstruktur dalam melakukan penelitian. Desain penelitian dapat dilihat pada Gambar 3.1 dibawah ini:

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Metode *Waterfall.*

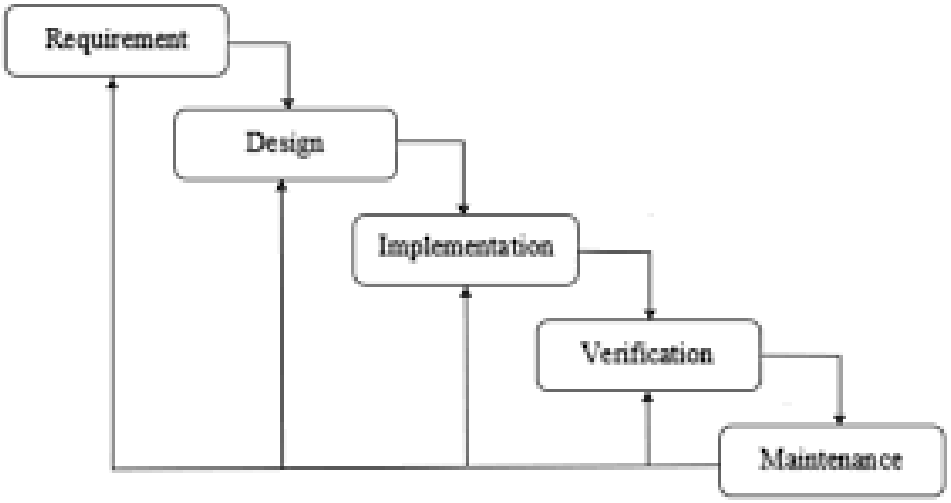


3.3.1 Metode *Waterfall*

Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Metode *Waterfall* atau metode air terjun merupakan pengembangan perangkat lunak yang memungkinkan perancangan sistem dilakukan secara terstruktur dan sistematis sesuai dengan siklus pengembangan yang ada.

Metode waterfall memiliki lima tahapan secara umum yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. 2 Tahapan Metode *Waterfall*

a. Requirement

Requirement merupakan proses analisis yang berkaitan dengan sistem yang akan dibuat. Analisis ini bisa dilakukan dengan wawancara, studi litetarur, dan observasi.

Dalam tahapan ini tim analisis akan menggali informasi sebanyak mungkin dari informan tentang software yang mereka inginkan beserta dengan kebutuhan sistem lainnya.

Hasil dari tahapan ini akan menghasilkan dokumen spesifikasi kebutuhan user.

b. Design

Proses ini akan berfokus pada pembangunan struktur data, arsitektur perangkat lunak, perancangan *interface*, perancangan fungsi internal dan eksternal serta detail dari setiap algoritma prosedur.

Pada tahapan *design* akan menghasilkan dokumen bernama *Software Requirement* yang nantinya akan menjadi landasan bagi para programmer dalam membuat code-code dari aplikasi.

c. Implementation

Pada tahapan implementasi dilakukan pembuatan aplikasi oleh programmer dengan menggunakan kode dari bahasa pemograman yang sesuai dengan aplikasi atau sistem yang akan dibuat. Proses penulisan sinkode atau coding aplikasi mengacu pada dokumen yang telah dibuat sebelumnya.

d. Verification

Tahapan verifikasi meliputi pengintegrasian sistem dan testing terhadap aplikasi yang telah dibuat. Sistem akan diverifikasi untuk diuji kelayakannya.

Dalam tahap verifikasi semua modul yang dikerjakan oleh perancang dan programmer yang memiliki perbedaan akan digabungkan kemudian diuji apakah sesuai dengan
spesifikasi yang ditetapkan atau masih terdapat kesalahan atau error dalam sistem sebelumnya yang nantinya dapat diperbaiki ulang.

e. Maintenance

Tahapan ini umumnya meliputi tahapan penginstalan perangkat lunak dan pengujian pada aplikasi. Maintenance merupakan tanggung jawab dari tim pengembang untuk memastikan aplikasi atau sistem dapat berjalan dengan lancar setelah didemokan kepada pemakai. Dalam

definisi yang lebih luas *maintenance* adalah proses perbaikan aplikasi atau sistem dari error atau bug celah keamanan, peningkatan kinerja sistem, dan memastikan aplikasi dapat berjalan pada ruang lingkup yang lebih besar.

3.4 Instrumen Penelitian

Salah satu ciri penelitian kualitatif adalah peneliti bertindak sebagai instrument sekaligus sebagai pengumpul data. Instrumen selain manusia (seperti; angket, pedoman wawancara, pedoman observasi dan sebagainya) dapat pula digunakan tetapi fungsinyaterbatas sebagai pendukung tugas peneliti adalah mutlak, karena peneliti harus berinteraksi dengan lingkungan baik manusia dan non-manusia yang ada dalam ruanglingkup penelitian.

3.5 Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.5.1 Teknik Analisis

Teknik analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis PIECES (Performance, Information, Economic,Control,Eficiency,Service) Analisis PIECES sendiri bertujuan sebagai pengoreksi dan perbaikan pada sistem informasi. Dalam menganalisis sebuah sistem diperlukan beberapa aspek penting diantaranya kinerja, informasi,ekonomi, keamanan aplikasi,dan pelayanan.

3.5.1.1 Analisis Sistem Berjalan

Analisis adalah suatu usaha untuk mengamati secara detail suatu hal dengan cara menguraikan kompone komponen pembentukannya atau penyusunannya untuk dikaji lebih lanjut. Sistem informasi data

pegawai ini perlu dilakukan agar dapat mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan serta tambahan-tambahan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga untuk mengidetifikasi masalah maka dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efesiensi, pengendalian dan pelayanan.

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Kinerja (*Performance*)	Data kepegawaian masih belum maksimal.	Proses pengarsipan data kepegawaian akan dilakukan secara otomatis, sehingga kinerja lebih maksimal.
Informasi (*Information*)	Data pegawai-pegawai masih tersimpan secara konvensional menggunakan tumpukan-tumpukan buku data pegawai, sehingga kesulitan mencarinya saat sedang dibutuhkan	Data kepegawaian akan terekam didalam database, sistem yang mana nantinya dapat mudah dicari berdasarkan nama, dan nik pegawai melalui sistem.
Ekonomi (*Ecinomic*)	Pengarsipan data pegawai masih secara konvensional menggunakan buku dan file, atau data yang sudah dicetak	Data akan disimpan didatabase, sehingga pengarsipan data pegawai dapat dilakukan tanpa menggunakan media buku yang dapat menghemat dari sisi ekonomi.
Kendali (*Control*)	Data yang ada masih kurang aman karna surat masih bisa diakses olehsemua orang dan tercecer.	Sistem disertai dengan admin login sehingga data dapat hanya diakses oleh pengguna yang memiliki *username* dan *password*, kemudian data tidak akantercecer karna ketika pencatatan atau pengarsipan akan melakukan inputan data dan tersimpan di database.
Efisiensi (*Eficiency*)	Pencarian 1 data memakan waktu 5-10 menit, jika ingin mendapatkan data pegawai.	Dengan adanya sistem ini diharapkan pencarian data dapat menghemat waktu.

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
Pelayanan(*Service*)	Pelayanan yang dilakukan cukup lambat karena harus mencari file-file data pegawai yg ada bahkan mencari arsipan data yang sudah dicetak.	Sistem ini lebih cepat dan fleksibel dalam menggunakannya.

3.5.2 Prosedur Pengumpulan Data

a. Observasi

Metode ini digunakan untuk meninjau dan mengamati secara cermat dan langsung di lokasi penelitian untuk mengetahui kondisi yang terjadi kemudian digunakan untuk membuktikan kebenaran dari desain penelitian yang sedang dilakukan.Observasi dilaksankan dan dilakukan di UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangkaraya yang beralamat di Jl. Cilik Riwut KM.3,5.

b. Wawancara

Wawancara adalah teknik pengumpulan data melalui proses tanya jawab lisan yang berlansung satu arah , artinya pertanyaan datang dari pihak yang mewawancarai dan jawaban diberikan oleh yang diwawancara.Peneliti melakukan wawancara langsung dengan pihak kantor yaitu, kepala Laboratorium dan kepala Tata Usaha pihak kantor tersebut.

c. Dokumentasi

Dokumentasi adalah pengumpulan informasi dari berbagai sumber seperti catatan transkip, buku, surat, dokumentasi, dan foto dokumentasi di tempat penelitian.

d. Pustaka

Pustaka merupakan kegiatan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

e. Kuisoner

Metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab sehingga bisa didapatkan sebuah kesimpulan terhadap suatu objek penelitian.

3.6 Analisis Kebutuhan

Dalam penelitian ini pastinya membutuhkan beberapa hal yang harus dipersiapkkan sebelum memulai untuk meneliti. Kebutuhan dalam pembuatan penelitian ini meliputi dua hal, yaitu kebutuhan informasi dan kebutuhan sistem.

a. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yangterdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah :

1. Data-data Pegawai di UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangkaraya.

b. Kebutuan Sistem (Perangkat Lunak)

Software yang digunakan penulis dalam merancang dan membangun sistem ini yaitu :

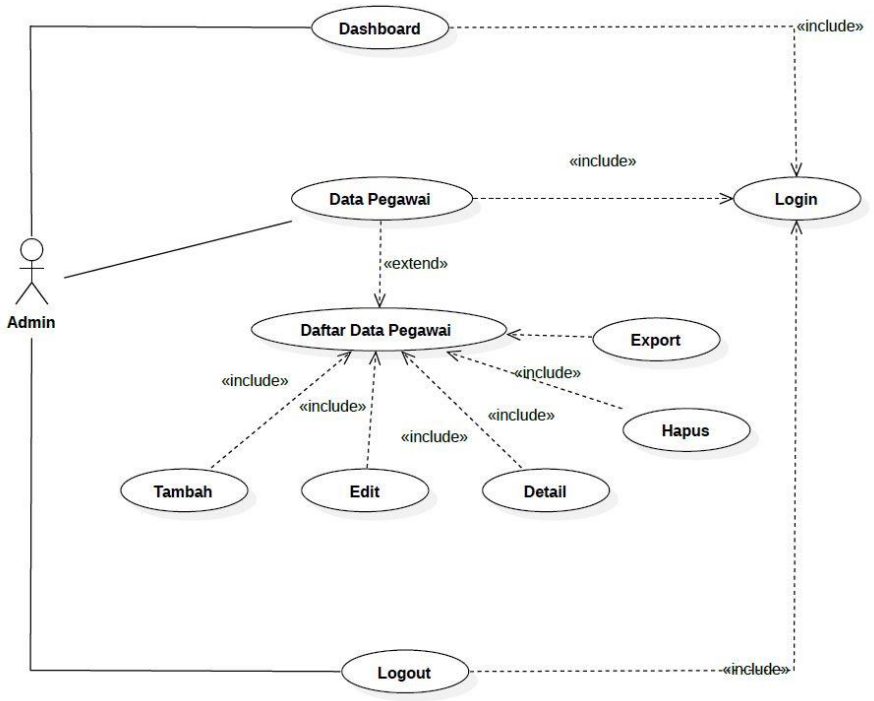
1) *Star UML*
2) Balsamiq Mockups
3) Xampp dan Mysql sebagai server dan database
4) PHP sebagai bahasa pemrograman
5) Sublime Text sebagai teks editor pemrograman

3.7 Desain Sistem

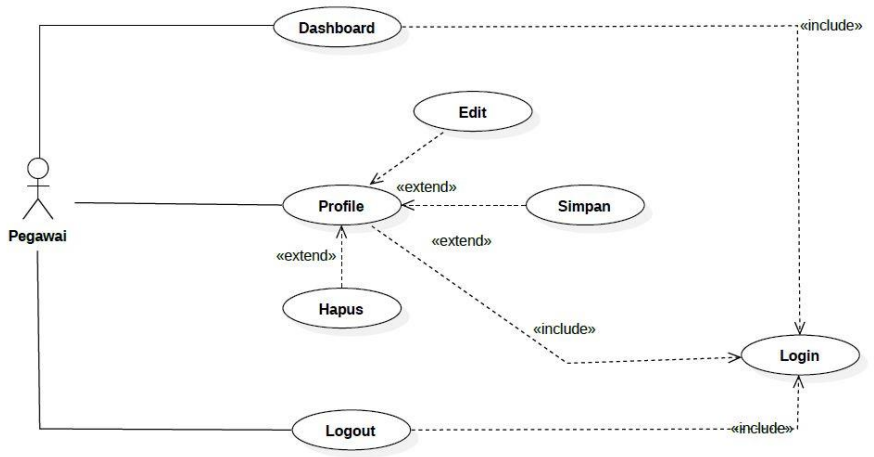
3.7.1 Desain Proses

a. Use Case Diagram

Diagram use case merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan sistem yang dibuat. Diagram use case mendeskripsikan sebuah interaksi antara suatu atau lebih dengan sistem yang dibuat. Diagram use case digunakan unutk mengetahui fungsi yang ada disebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Dibawah adalah use case aplikasi yang ada dalam sistem yang penulis buat.



Gambar 3. 3 Use Case Admin

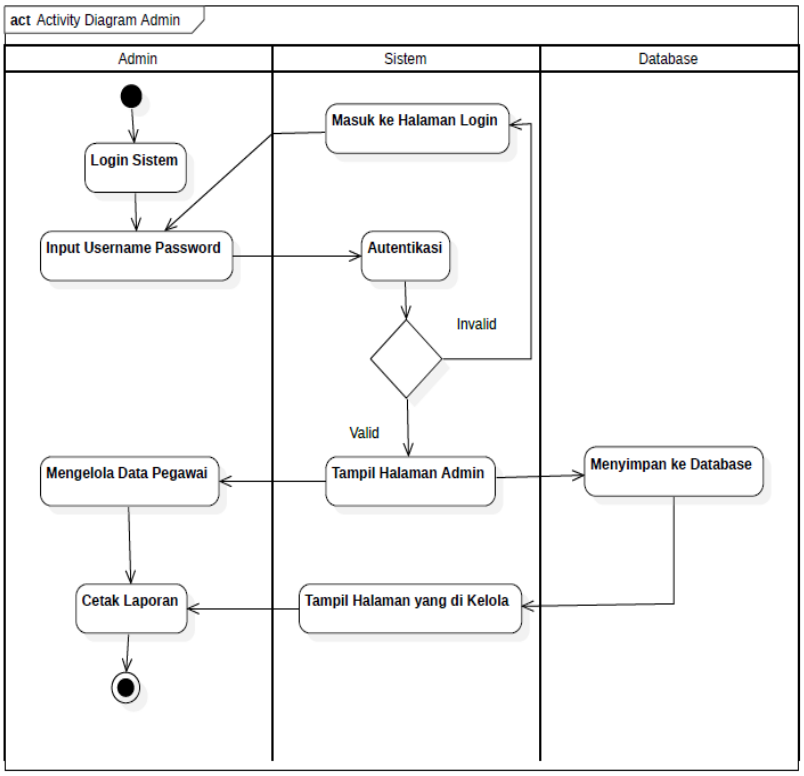


Gambar 3. 4 Use Case Pegawai

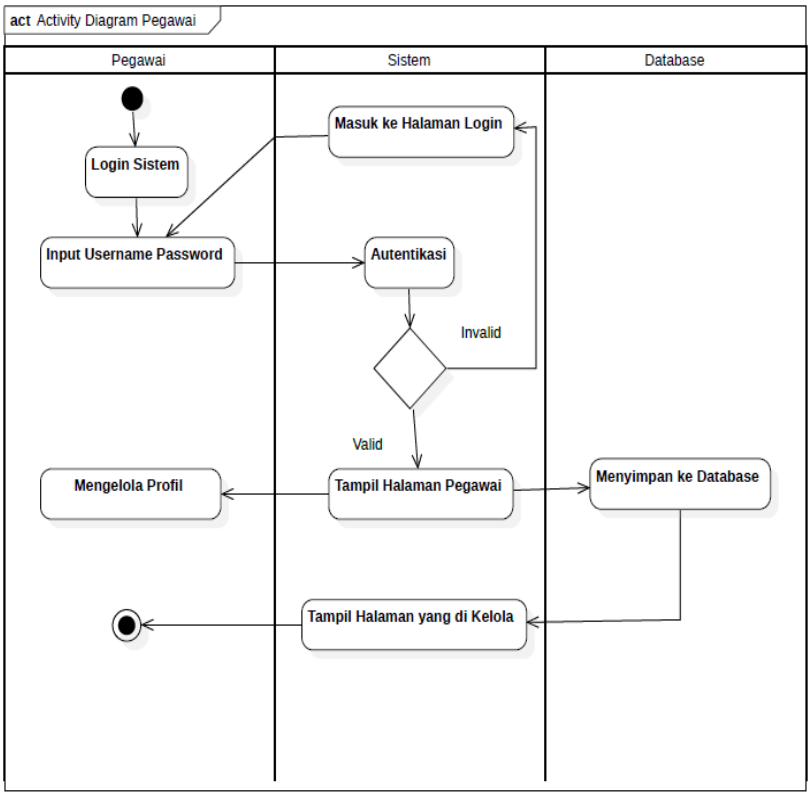
b. Activity Diagram

Pada pemodelan UML, activity diaram dapat digunakan untuk menjelaskan bisnis dan alur kerja operasional secara step by step dari komponen suatu sistem. Activity diagram menunjukkan

keseluruhan dari aliran control. Berikut adalah Activity Diagram dari sistem yang dirancang.



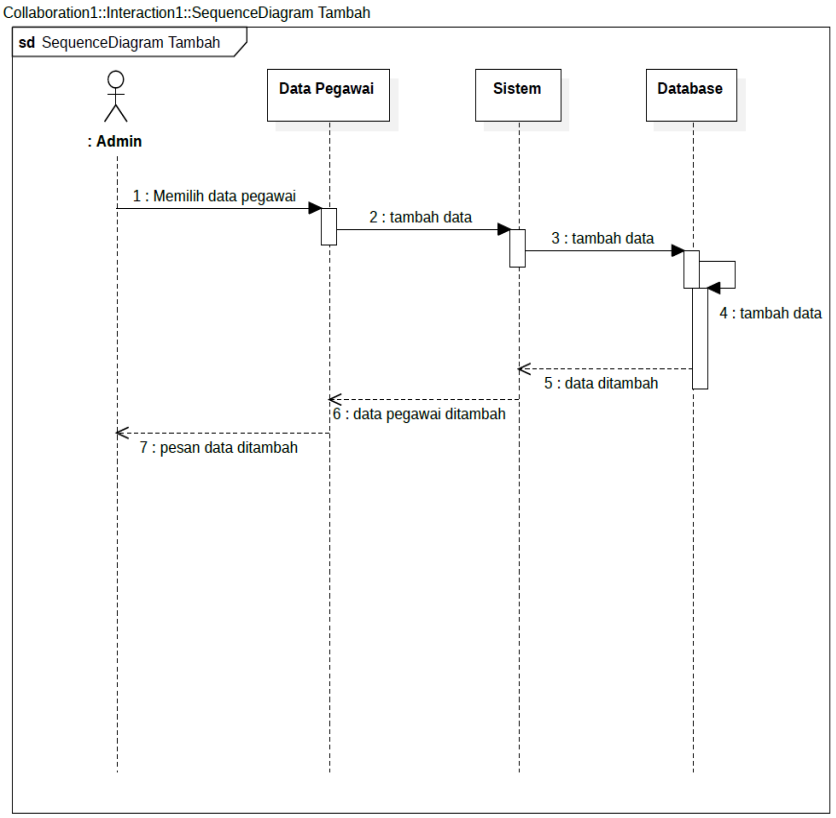
Gambar 3. 5 Activity Diagram Admin



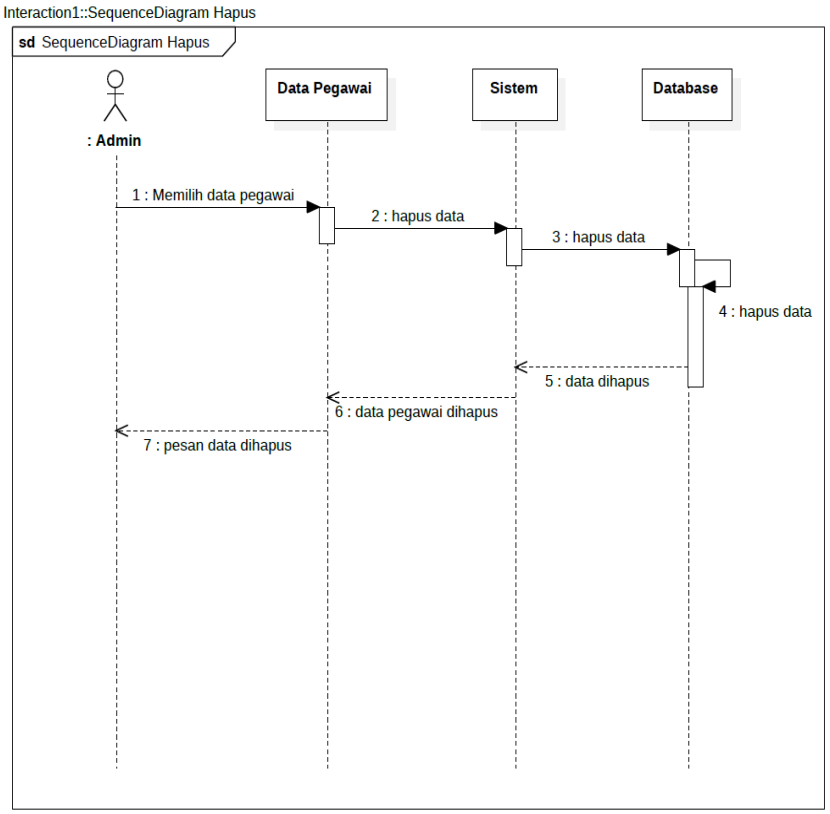
Gambar 3. 6 Activity Diagram Pegawai

c. Sequence Diagram

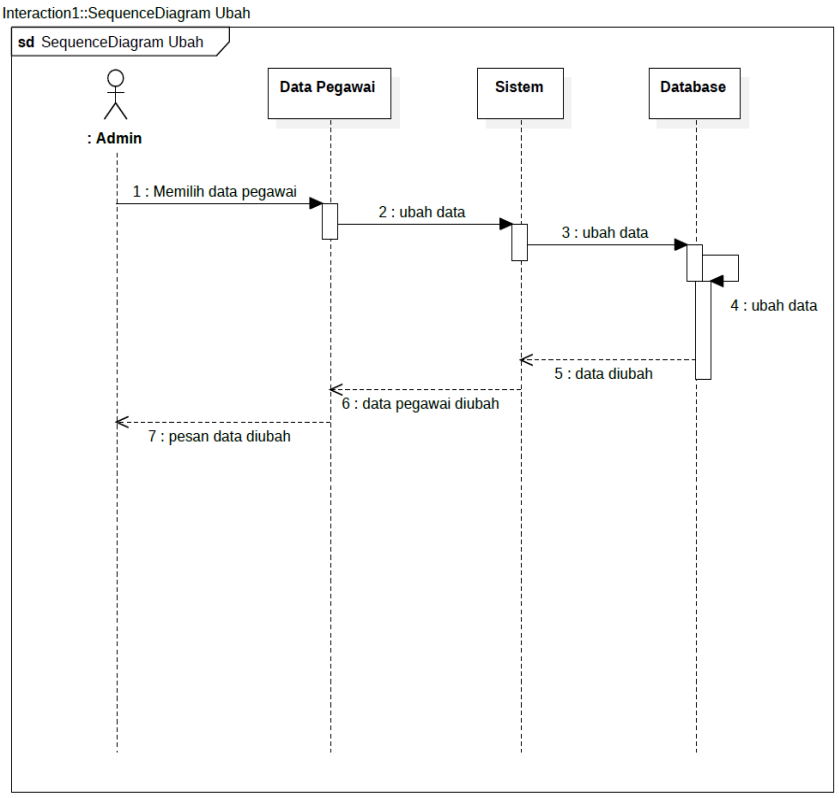
Berikut adalah sequence Diagram yang penulis buat:



Gambar 3. 7 Sequence Diagram Tambah



Gambar 3. 8 Sequence Diagram Hapus



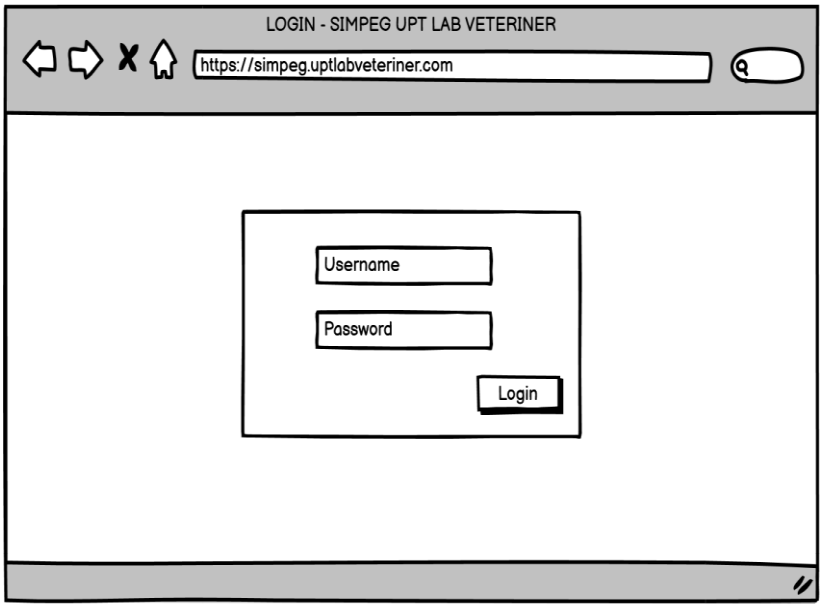
Gambar 3. 9 Sequence Diagram Ubah

d. Desain Antar Muka

Perancangan antarmuka system yang di usulkan sebagai berikut:

a. Perancangan Login

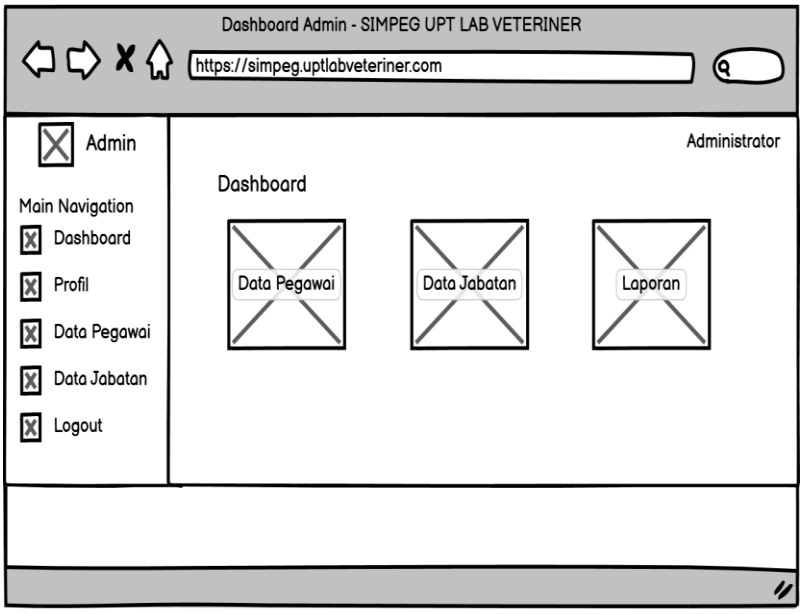
Berikut tampilan halaman Login:



Gambar 3. 10 Halaman Login

b. Halaman Dashboard Admin

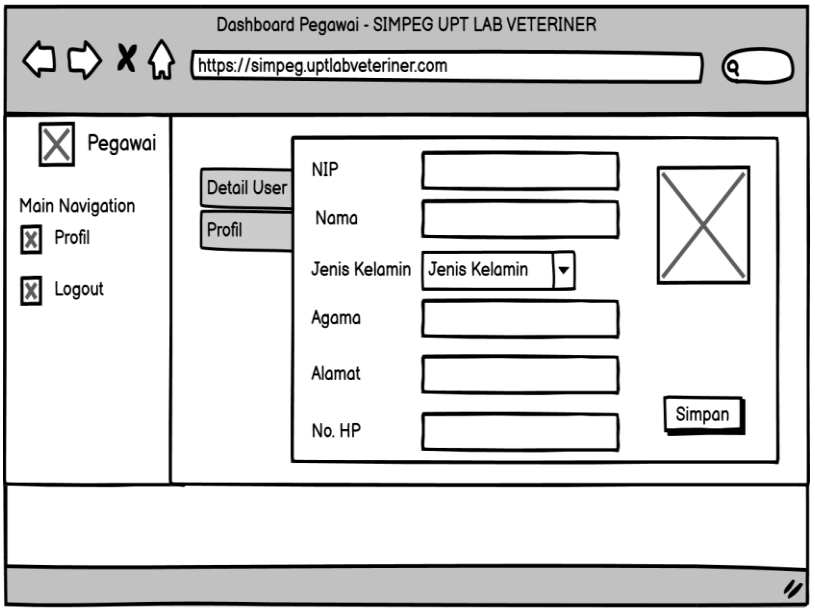
Pada dashboard admin akan tampil jumlah keseluruhan data-data yang tersimpan di database:



Gambar 3. 11 Halaman Dashboard Admin

c. Halaman Dashboard Pegawai

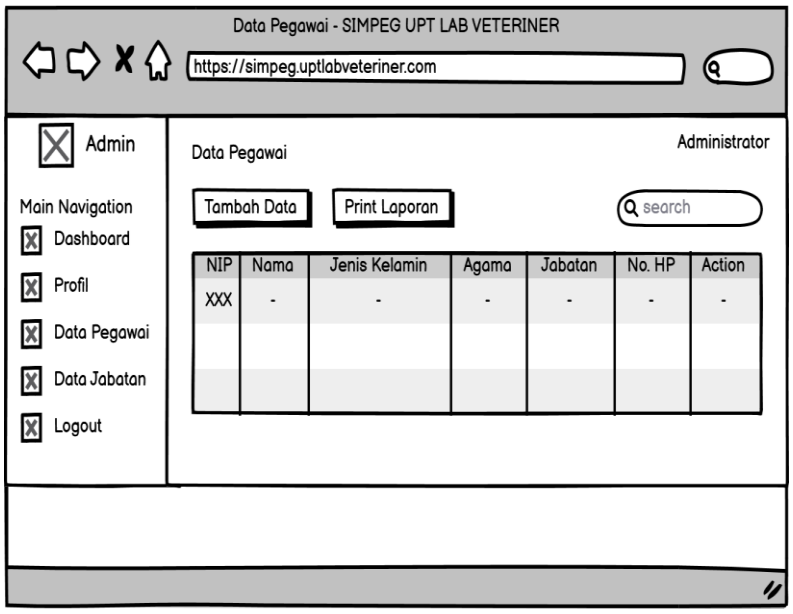
Pada dashboard pegawai akan tampil halaman untuk pegawai mengubah data-data pribadi nya:



Gambar 3. 12 Halaman Dashboard Pegawai

d. Halaman Data Pegawai

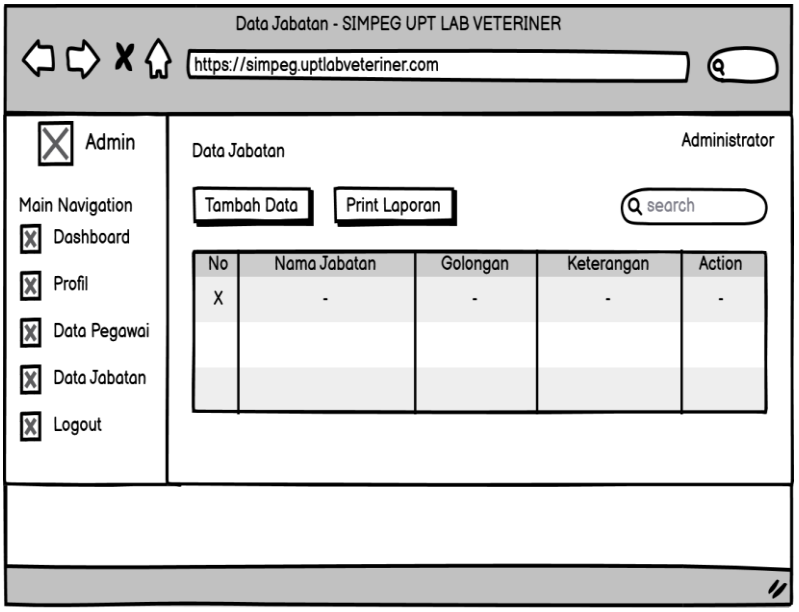
Pada bagian ini akan tampil seluruh data pegawai yang sudah di inputkan:



Gambar 3. 13 Halaman Data Pegawai

e. Halaman Data Jabatan

Pada bagian ini akan tampil bagian jabatan-jabatan apa saja:



Gambar 3. 14 Halaman Data Jabatan

3.7.2 Desain Basis Data

Rancangan database ini diberi nama db_simpeg, dibuat untuk menyimpan data-data yang digunakan dalam proses pengelolaan seluruh data:

a. Rancangan Tabel User

Tabel 3. 2 Tabel User

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id	Int	11	Primary key
Username	Varchar	11	
Password	Varchar	30	
Nama	Varchar	30	
Level	Varchar	30	
Log	timestamp		

b. Rancangan Tabel Pegawai

Tabel 3. 3 Tabel Pegawai

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_pegawai	Int	11	Primary Key
Id_jabatan	Int	11	Foreign Key
Nip	varchar	18	
Nama	varchar	30	
Jk	varchar	30	
Foto	varchar	100	

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Agama	varchar	10	
Alamat	varchar	30	
Nohp	varchar	15	
Username	varchar	11	
Password	varchar	30	

c. Tabel Jabatan

Tabel 3. 4 Tabel Jabatan

Field Name	Data Type	Size	Keterangan
Id_jabatan	Int	11	Primary Key
Nama_jabatan	Varchar	30	
Golongan	Varchar	30	
Keterangan	Varchar	30	

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Rencana Kegiatan	2023																				2024																	
		Agu				Sep				Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Pengajuan Judul Tugas Akhir																																						
2	Observasi																																						
3	Wawancara																																						
4	Pembuatan Proposal Tugas Akhir																																						
5	Seminar Proposal Tugas Akhir																																						
6	Revisi Proposal Tugas Akhir																																						
7	Desain Program																																						
8	Pembuatan Program																																						
9	Pengujian Program																																						
10	Revisi Program																																						
11	Pembuatan laporan Tugas Akhir																																						
12	Sidang Tugas Akhir																																						

DAFTAR PUSTAKA

Abdulloh, R., 2018. *7 IN 1 Pemrograman Web Untuk Pemula.* Jakarta: PT Elex Media Komputindo.

Alatas, H., 2015. *Proyek Membangun Responsive Web Design dengan Bootstrap 3 & 4.* Yogyakarta: CV. LOKOMEDIA.

Dana Pranata, Hamdani & Dyna Marisa K, 2015. Rancang Bangun Website Jurnal Ilmiah Bidang Komputer(Studi Kasus: Program Studi Ilmu Komputer Universitas Mulawarman). *Jurnal ILmiah ILmu Komputer,* Volume 10, pp. 1-5.

Hanhan Hanafiah, S.Kom., M.Kom, Agum Pirmansyah, 2019. Pembangun Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Di Kantor Desa Mangguharja. *Sistem Informasi,* Volume 01 Nomor 01, pp. 47-52.

Hutahean, J., 2018. *Konsep Sistem Informasi.* Yogyakarta: Deepublish.

Imanuel Christian Mauko, Nicodemus Mardanus Setiohardjo & Nicodemus Mardanus Setiohardjo, 2017. Pengembangan Website Unit Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat dan Penerapan Jurnal Elektronik Berbasis Source di Politeknik Negeri Kupang. *Jurnal Ilmiah,* Volume 3, pp. 100-108.

Liandri, Geraldo, 2023. *Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Pada PT Sekawan Kontrindo.* Palembang: Universitas Multi Data Palembang.

Musa, O., 2020. Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Website Pada Dinas Pariwisata dan Kebudayaan. *Jurnal Teknologi Informasi Indonesia,* Volume Vol 5 No 2 (2020): Jurnal Teknologi Informasi Indonesia , pp. 9-15.

Nugroho, A. S., 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi.* Yogyakarta: Trans Tekno.

Putra, Pradiatiningtyas & Suparwanto, 2020. Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB. *Journal of Engineering, Technology and Applied Science,* Volume 2 No 1, pp. 32-50.

Sugiyono, 2021. *Metode Penelitian Komunikasi.* Bandung: Alfabeta,cv.

Tommi, Damianus, 2023. *Sistem Informasi Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM) Kewirausahaan Stmik Palangkaraya Berbasis Web.* Palangkaraya: STMIK Palangkaraya.

Wahyu Nur Cholifah, Yulianingsih, Sri Melati Sagita, 2018. Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Action & Strategy Berbasis Android Dengan Teknologi Phonegap. *Satuan Tulisan Riset dan Inovasi Teknologi,* Volume 3 No 2, pp. 206-210.

L
A
M
P
I
R
A
N

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp.0536-3224593, 3225515 Fax.0536-3225515 Palangkaraya
email : humas@stmikplk.ac.id - website : www.stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS

No. 374/STMIK-3.C.1/AK/IX/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya, menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom
   NIK : 198605242011103
   Sebagai : Pembimbing I dalam Materi Penelitian dan Program

2. Nama : Rosmiati, M.Kom
   NIK : 197810102005003
   Sebagai : Pembimbing II dalam Format Penulisan

Untuk membimbing Tugas Akhir Mahasiswa :

Nama	:	NOVARIA YUYUNDA
NIM	:	C2057201058
Judul Tugas Akhir	:	Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Web Pada UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangkaraya

Berlaku sampai dengan : 11 September 2024

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 11 September 2023
Program Studi Sistem Informasi
Ketua,

Nofiayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal dan Pengembangan
2. Dosen Pembimbing yang bersangkutan

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
STMIK PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 ~ Telp. 0536-3224593 ~ Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
Email: humas@stmikplk.ac.id ~ Website: www.stmikplk.ac.id

Nomor : 699 /STMIK-C1/ Au /IX/2023
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada
Yth. **Kepala UPT LKHKMV Kota Palangaka Raya**
Jl.Cilik Riwut Km 3,5 Palangka Raya
Kalimantan Tengah

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama	:	NOVARIA YUYUNDA
NIM	:	C2057201058
Prodi (Jenjang)	:	Sistem Informasi (S1)
Thn. Akad. (Semester)	:	2023/2024 (7)
Lama Penelitian	:	12 September 2023 s.d 12 Oktober 2023
Tempat Penelitian	:	UPT LKHKMV Kota Palangka Raya

Dengan judul Tugas Akhir:

Sistem Informasi Data Kepegawian Berbasis Web Pada UPT. Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangka Raya

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 12 September 2023
Ketua,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

Dipindai dengan CamScanner

PEMERINTAH PROVINSI KALIMANTAN TENGAH
DINAS TANAMAN PANGAN HORTIKULTURA DAN PETERNAKAN
UPT LABORATORIUM KESEHATAN HEWAN DAN KESEHATAN
MASYARAKAT VETERINER
Jalan Cilik Riwut Km 3,5 Palangka Raya Kode Pos 73112
Telp/Fax (0536) 4262802 Email:labkeswankesmavet.provkalteng@gmail.com

Palangka Raya, 31 Oktober 2023

Kepada Yth

Nomor : 176/800.TU/ LKHKMV/10/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Penelitian

Ketua STMIK Palangka Raya

di –

Palangka Raya

Memperhatikan surat Ketua STMIK Palangka Raya tanggal 12 September 2023 perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data Untuk Tugas Akhir, pada prinsipnya kami menyetujui dan mengizinkan kepada mahasiswa saudara untuk melaksanakan penelitian di UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner dengan tetap mengikuti ketentuan yang berlaku.

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Kepala UPT

Drh. Nina Yuniani, M.Si
Pembina
NIP. 19800505 200604 2 041

Tembusan Yth :

1. Kepala Dinas Tanaman Pangan Hortikultura dan Peternakan Provinsi Kalimantan Tengah
2. Arsip

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3224593, 3225515 Fax. 0536-3225515 Palangka Raya
email : humas@stmikplk.ac.id – website : www. stmikplk.ac.id

SURAT TUGAS
PENGUJI SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR
No. 448/STMIK-3.C.1/AK/XII/2023

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan kepada nama-nama berikut :

1. Nama : Hafiz Riyadli, M.Kom.
   NIK : 198604042010103
   Sebagai Ketua
2. Nama : Rommi Kaestria, M.Kom.
   NIK : 198605242011103
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	NOVARIA YUYUNDA
NIM	:	C2057201058
Hari/ Tanggal	:	Kamis, 14 Desember 2023
Waktu	:	07.30 sd 09.00 WIB
Judul Proposal	:	SISTEM INFORMASI DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA UPT LABORATORIUM KESEHATAN HEWAN DAN KESEHATAN MASYARAKAT VETERINER KOTA PALANGKARAYA

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 04 Desember 2023

Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nurhayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

Tembusan :
1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Dosen Yang Menguji
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

*) Harap Diberitahukan 1 (Satu) Hari Sebelumnya Kepada Setiap Dosen Melalui SMS/WA

DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : NOVARIA YUYUNDA
2. Hari/ Tanggal : Kamis, 14 Desember 2023
3. Waktu : 07.30 sd 09.00
4. Judul Proposal : SISTEM INFORMASI DATA KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB PADA UPT LABORATORIUM KESEHATAN HEWAN DAN KESEHATAN MASYARAKAT VETERINER KOTA PALANGKARAYA

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1	Hosana Sinta Taka	C2057201063	
2	Martha Rapi Delitha	C2057201039	
3	Tina	C2057201088	
4	Silvia	C2057201052	
5	Rina Erinawati	C2057201035	
6	Fania Sisma	C2057201049	
7	Salmitine	C2057201070	
8	kristian Lai tare	C2057201029	
9	Ronaldo Dwi Anaku Aminy	C2057201032	
10	Vera oktavia	C2157201024	
11	Risma Utami handayani	C2157201021	
12			
13			
14			
15			
16			
17			
18			
19			
20			
21			
22			
23			
24			
25			
26			
27			
28			
29			
30			

Palangka Raya, 14 Desember 2023

Mengetahui
Ketua Tim Penguji,

Hafiz Riyadli, M.Kom.
NIK. 198604042010103

Mahasiswa Penyaji,

NOVARIA YUYUNDA

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : NOVARIA YUYUNDA
NIM : C2057201050
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1.	09/12/21	Analisis Perancangan Aplikasi surat Pada kantor Korwil Pendidikan didesa teluk maluwai Kecamatan Lahei Barat Berbasis Android	Ada gawi Hati	1. Rosmiati, M. Kom 2. Agung Prabowo S.kom., M. Si. 3. Dadan Andriawan M.kom	
2.	09/12/21	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Pada SD Negari 6 Mantang Palangkaraya	Datty Kritiara	1. Dadan Andriawan M. kom 2. Bayu Pratama Nugroho, S. kom M.T. 3. Drs. Santana M. Si	
3.	19/01/2022	Analisis Pemanfaatan Media E-learning di Kampus STMIK Palangka Raya pada Masa Pandemi.	Domini Vemtri Taputri	1. Bayu Pratama Nugroho, S. kom., M.T. 2. Hafiz Riyadli, M. kom. 3. Norhayati, M. Pd.	
4.	19/01/2022	Analisis dan perancangan Sistem Informasi Pengajuan Kerja sama Pada STMIK Palangkaraya Berbasis Web.	Gustianus Ryanto	1. Bayu Pratama Nugroho, S. kom., M.T 2. Rosmiati, M. kom. 3. Norhayati, M. Pd.	

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, 27 November 2023
Mahasiswa ybs,

Novaria Yuyunda

Dipindai dengan CamScanner

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN SEMINAR
PROPOSAL TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Novaria Tuyunda
N I M : C2057201058
Program Studi : Sistem Informasi

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
5.	21/01/2022	Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi Berbasis Web Menggunakan QR Code Studi kasus STMIK Palangkaraya	Chindy Januartika	1. Susi Herdiartie, M. Kom 2. Rosmiati, M. Kom 3. Dr. Sarana, M. Si	

Palangka Raya, 27 November 2023
Mahasiswa ybs,

Novaria Tuyunda

Keterangan :
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Dipindai dengan CamScanner

(STMIK) PALANGKARAYA
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya
Email : humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : Novaria Tayunda
NIM : C2057201058
No. Hp : 0819-5202-1624
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul :
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Data Kepegawaian Berbasis Web Pada UPT. Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangka Raya

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
			- Latar Belakang, Sesuaikan. - Batasan masalah, sesuaikan - formulasikan tujuan	
	5-10-23		- Baca kembali Buku Pedoman TA - Y tata tulis, mohon Y spasi dan size font	
		18-10-23	Y tata tulis perhatikan, coba di baca buku pedoman - Tabel dasar teori ditambahkan sumbernya. - penggunaan model sistem yang digunakan - Lanjut Bab III & Lampiran	
		07-11-23	Lanjut Bab III - perbaikan penulisan tabel - Sesuaikan Desain sistem - Lengkapi seluruh naskah lampiran ACC Seminar proposal	
		22-11-23	Y daftar pustaka & sesuaikan Lengkapi Bab I sampai lampiran	
		28-11-23	Acc, Seminar proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Ronni Kastera

Dosen Pembimbing II,

Rosniati

LEMBAR WAWANCARA

1. Bagaimana latar belakang UPT Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner Kota Palangkaraya Provinsi Kalimantan Tengah?
2. Bagaimana cara menyimpan atau mengarsipkan data kepegawaian selama ini?
3. Data apa saja yang diperlukan dalam proses pembuatan sistem?
4. Apa saran yang diperlukan dalam aplikasi?
5. Menurut bapak perlukah sistem ini dibuat?

JAWABAN:

1. Laboratorium Veteriner berdasarkan permentan No.44/Permentan/OT.140/5/2007 adalah lembaga yang melaksanakan kegiatan pemeriksaan, penyidikan dan pengujian mutu produk hewan. Laboratorium Kesehatan Hewan dan Kesehatan Masyarakat Veteriner disingkat LKHKMV merupakan Unit Pelaksana Teknis (UPT) Dinas Tanaman Pangan, Hortikultura dan Peternakan Provinsi Kalimantan Tengah.
2. Selama ini penyimpanan atau pengarsipan data pegawai hanya disimpan dalam computer berupa file pdf, dan masih menggunakan media cetak kertas (hardcopy)
3. Data pegawai, yang meliputi: Nama,NIP,Pangkat,Golongan,Jabatan dan foto.
4. Sistem sebaiknya mudah diakses, fitur yang lengkap dan jelas tentang data pegawainya.
5. Perlu,karena dapat membantu dalam penyiapan data yang cepat, karena tidak perlu lagi mencari data secara manual.

Palangkaraya, 14 September 2023

Yang diwawancara	**Pewawancara**
Adman, A.Md	**Novaria Yuyunda**


UPTD
LABORATORIUM KESWAN DAN KESMAVET

