ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUSULAN BERKAS KENAIKAN GAJI BERKALA PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH

ROSSA FRANSISKA
C1857201078
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUSULAN BERKAS KENAIKAN GAJI BERKALA PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*

PROPOSAL TUGAS AKHIR

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

OLEH

ROSSA FRANSISKA
C1857201078
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER (STMIK) PALANGKARAYA
2022

PERSETUJUAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUSULAN BERKAS KENAIKAN GAJI BERKALA PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*

Proposal Tugas Akhir Ini Telah Disetujui Untuk Diseminarkan
Pada Tanggal 07 Januari 2022

Pembimbing I,	Pembimbing II,
Rosmiati, M. Kom.	Veny Cahya Hardita, M.Kom.
NIK.197810102005003	NIK. 19950430202002

Mengetahui,
Ketua STMIK Palangkaraya,

Suparno, M.Kom.
NIK. 196901041995105

PENGESAHAN

ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUSULAN BERKAS KENAIKAN GAJI BERKALA PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*

Proposal Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan Oleh Tim Penguji pada Tanggal 17 Januari 2022

Tim Penguji Seminar Proposal :

1. Ferdiyani Haris, M.Kom ..... Ketua
2. Rosmiati, M. Kom ..... Sekretaris
3. Veny Cahya Hardita, M.Kom ..... Anggota



KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas berkat rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Proposal Tugas Akhir ini dengan judul "Analisis Dan Perancangan Pengusulan Berkas Kenaikan Gaji Berkala Pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya Berbasis *Web Mobile*" Pembuatan Proposal Tugas Akhir ini untuk melengkapi salah satu persyaratan kelulusan pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.

Atas tersusunnya Proposal Tugas Akhir ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. Suparno, M.Kom., sebagai Ketua Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. H. Akhmad Fauliansyah, S.H., sebagai Kepala Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya.
3. Rosmiati, M.Kom., sebagai dosen pembimbing I karena telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
4. Veny Cahya Hardita, M.Kom., sebagai dosen pembimbing II yang telah memberikan saran, koreksi, dan bimbingan dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.
5. Bapak dan ibu dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya yang telah banyak memberikan bekal

ilmu pengetahuan kepada penulis.

6. Kedua orang tua dan seluruh keluarga tercinta yang selalu memberikan dukungan selama penyusunan Proposal Tugas Akhir.
7. Pegawai Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya yang telah berpastisipasi dalam pengumpulan data yang diperlukan.
8. Kepada teman-teman yang selalu mendukung dalam penyusunan Proposal Tugas Akhir ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan Proposal Tugas Akhir ini masih sangat jauh dari kata sempurna, oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran demi penyempurnaan Proposal Tugas Akhir ini sehingga bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan, sekian dan terimakasih.

Palangka Raya, Januari 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN ii
HALAMAN PENGESAHAN ..... **Error! Bookmark not defined.**
KATA PENGANTAR iv
DAFTAR ISI vi
DAFTAR TABEL vii
DAFTAR GAMBAR viii
DAFTAR LAMPIRAN x

BAB I PENDAHULUAN 1
1.1.Latar Belakang 1
1.2.Perumusan Masalah 3
1.3.Batasan Masalah 3
1.4.Tujuan dan Manfaat 4
1.5.Sistematika Penulisan 5

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 8
2.1.Dasar Teori 8
2.2.Penelitian yang Relevan 19

BAB III METODOLOGI PENELITIAN 22
3.1.Jenis Penelitian 22
3.2.Desain Penelitian 23
3.3.Batasan Istilah 24
3.4.Data dan Sumber Data 25
3.5.Instrumen Penelitian 26
3.6.Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data 27
3.7.Tinjauan Umum 32
3.8.Desain Sistem 32
3.9.Jadwal Penelitian 67

DAFTAR PUSTAKA
LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram* 14
Tabel 2. 2 *Activity Diagram* 16
Tabel 2. 3 *Sequence Diagram* 17
Tabel 2. 4 Penelitian yang Relevan 20
Tabel 3. 1 Analisis PIECES 28
Tabel 3. 2 Tabel Login 56
Tabel 3. 3 Tabel Data Pegawai 56
Tabel 3. 4 Tabel Berkas 57
Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian 67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo *Balsamiq Mockup* 18
Gambar 2. 2 Logo *Draw.io* 18
Gambar 3. 1 Desain Penelitian 24
Gambar 3. 2 *Use Case Diagram* 33
Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login (Admin)* 34
Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)* 35
Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Kelola Persyaratan *(Admin)* 36
Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Pengusulan Berkas *(Admin)* 37
Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Kelola Pengumuman *(Admin)* 38
Gambar 3. 8 *Activity Diagram login (User)* 39
Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Halaman Lupa *Password (User)* 40
Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Data Kepegawaian *(User)* 41
Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Persyaratan *(User)* 42
Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Pengusulan Berkas *(User)* 43
Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Pengumuman *(User)* 44
Gambar 3. 14 *Sequence Diagram login (Admin)* 45
Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)* 46
Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Persyaratan *(Admin)* 47
Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Pengusulan Berkas *(Admin)* 48
Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Pengumuman *(Admin)* 49
Gambar 3. 19 *Sequence Diagram* login *(User)* 50
Gambar 3. 20 *Sequence Diagram* Halaman Lupa *Password (User)* 51
Gambar 3. 21 *Sequence Diagram* Data Kepegawaian *(User)* 52
Gambar 3. 22 *Sequence Diagram* Persyaratan *(User)* 53
Gambar 3. 23 *Sequence Diagram* Pegusulan Berkas *(User)* 54
Gambar 3. 24 *Sequence Diagram* Pengumuman *(User)* 55
Gambar 3. 25 *Web Desain Interface Login* 58
Gambar 3. 26 *Mobile Desain Interface Login* 58
Gambar 3. 27 *Web Desain Interface* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)* 59
Gambar 3. 28 *Mobile Desain Interface* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)* 59
Gambar 3. 29 *Web Desain Interface* Kelola Persyaratan *(Admin)* 60
Gambar 3. 30 *Mobile Desain Interface* Kelola Persyaratan *(Admin)* 60
Gambar 3. 31 *Web Desain Interface* Kelola Pengusulan Berkas *(Admin)* 61
Gambar 3. *32 Mobile Desain Interface* Kelola Pengusulan Berkas *(Admin)* 61
Gambar 3. 33 *Web Desain Interface* Kelola Pengumuman *(Admin)* 62

Gambar 3. 34 *Mobile Desain Interface* Kelola Pengumuman *(Admin)* 62
Gambar 3. 35 *Web Desain Interface* Data Kepegawaian *(User)* 63
Gambar 3. 36 *Mobile Desain Interface* Data Kepegawaian *(User)* 63
Gambar 3. 37 *Web Desain Interface* Persyaratan *(User)* 64
Gambar 3. 38 *Mobile Desain Interface* Persyaratan *(User)* 64
Gambar 3. 39 *Web Desain Interface* Pengusulan Berkas *(User)* 65
Gambar 3. 40 *Mobile Desain Interface* Pengusulan Berkas *(User)* 65
Gambar 3. 41 *Web Desain Interface* Pengumuman *(User)* 66
Gambar 3. 42 *Mobile Desain Interface* Pengumuman *(User)* 66

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Tugas
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian
Lampiran 3. Kartu Kegiatan Konsultasi
Lampiran 4. Instrumen Wawancara
Lampiran 5. Dokumentasi
Lampiran 6. Daftar Hadir Peserta Seminar

BAB I
PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Perkembangan teknologi dengan sistem komputerisasi telah banyak digunakan dalam bidang pelayanan informasi. Teknologi sudah terbukti merupakan salah satu media yang efektif dalam menunjang aktivitas kerja pada suatu instansi maupun lembaga. Dengan adanya teknologi ini, digunakan untuk mengefesiensi proses komunikasi, bertukar informasi dan pengelolaan data menjadi lebih baik.

Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya adalah salah satu lembaga kedinasan yang bergerak dibidang pendidikan wilayah Kota Palangka Raya. Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya menaungi bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Non Formal, Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekretariat, Keuangan, Umum dan Kepegawaian (UMPEG), Pembinaan Ketenagaan (PK), dan Perencanaan.

Bidang Bidang Umum dan Kepegawaian (UMPEG) memiliki tugas yaitu memproses pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala Pegawai Negeri Sipil (PNS) yang meliputi pegawai Dinas Pendidikan Kota itu sendiri maupun guru-guru wilayah Kota Palangka Raya. Kenaikan Gaji Berkala adalah kenaikan gaji yang diberikan kepada PNS yang telah mencapai masa kerja golongan yang ditentukan untuk kenaikan gaji berkala setiap dua tahun sekali

apabila telah memenuhi syarat berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2015 tentang Peraturan Gaji Pegawai Negeri Sipil (PNS).

Dalam proses pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala ini, pengusul harus menyiapkan berkas fisik yang diperlukan lalu diantar ke kantor Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, setelah itu pegawai kantor akan memeriksa kelengkapan berkas, jika tidak sesuai maka berkas tersebut tidak diterima dan akan dikembalikan. Apabila sudah sesuai maka berkas tersebut akan disimpan dan diproses lalu pegawai akan membuat surat keterangan yang baru. Kendala yang terjadi yaitu pengusul harus menunggu terlebih dahulu sampai berkas diperiksa, lalu proses pengusulan berkas menjadi tertunda atau terhambat jika berkas tidak sesuai dengan persyaratan yang diminta, akibatnya pengusul harus menyiapkan berkas yang sesuai dan hal itu menyebabkan pengusul lebih banyak membuang-buang waktu. Sehingga, untuk mempermudah proses pengusulan berkas dan menghindari adanya kerumunan didalam ruangan, penulis merasa perlu adanya solusi atas permasalahan ini.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, penulis tertarik untuk mengangkat kasus tersebut kedalam Tugas Akhir yang berjudul "**ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUSULAN BERKAS KENAIKAN GAJI BERKALA PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS *WEB MOBILE*".**

1.2. Perumusan Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang sebelumnya, maka dapat diambil suatu rumusan masalah yaitu “Bagaimana menganalisis dan merancang pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya berbasis *Web Mobile* ?”

1.3. Batasan Masalah

Untuk membatasi masalah yang diambil agar tujuan pembahasan lebih terarah, maka dalam penelitian ini dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya berbasis *web mobile* ini hanya sampai tahap perancangan desain sistem dan tidak membangun aplikasi.
2. Objek penelitian ini adalah Bidang Umum dan Kepegawaian (UMPEG) pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya.
3. Pengguna sistem yaitu guru PAUD, SD, SMP , dan pegawai Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya.
4. Metode analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode analisis PIECES *(Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Services).*
5. Permodelan sistem yang digunakan untuk melakukan analisis dan perancangan adalah UML *(Unified Modelling Language).*

6. Perangkat lunak yang digunakan untuk merancang aplikasi ini menggunakan *Balsamiq Mockup* dan *Draw.io.*

1.4. Tujuan dan Manfaat

1.4.1. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menghasilkan sebuah analisis dan perancangan pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya berbasis *web mobile*, agar pengusul berkas dapat mendapatkan layanan tanpa perlu datang langsung ke kantor Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya.

1.4.2. Manfaat Penelitian

1.4.2.1. Bagi Penulis

Agar mampu mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat saat masa perkuliahan dan menerapkan serta disusun sebagai salah satu syarat kelulusan Tugas Akhir pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya

1.4.2.2. Bagi STMIK Palangkaraya

Untuk menambah referensi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya serta untuk bahan penelitian bagi penulis selanjutnya.

1.4.2.3. Bagi Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya

Dengan adanya analisis dan perancangan pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya berbasis *web mobile* ini sebagai referensi bagi pihak kantor khususnya Bidang Umum dan Kepegawaian (UMPEG) dalam membangun sistem informasi kedepannya agar dapat membantu dan memudahkan pegawai dalam memproses pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala.

1.5. Sistematika Penulisan

Adapun sistematika penulisan dalam penulisan proposal tugas akhir ini terdiri dari beberapa bab dan masing-masing bab membahas dan menguraikan pokok permasalahan yang berbeda, sebagai gambaran disini penulis menyertakan garis-garis besarnya yaitu :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisikan latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, jenis penelitian, sistematika penulisan, serta penjelasan istilah kunci.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang tinjauan pustaka yang diambil dari penelitian yang relevan dan mendukung judul, defenisi, beserta susunan kajian teori yang disesuaikan dengan tema Tugas Akhir.

BAB III : METODE PENELITIAN

Bab ini berisikan tentang tahapan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan informasi atau data yang dibutuhkan, analisis sistem serta desain sistem.

BAB IV : HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisikan sistem yang diimplementasikan, serta hasil penelitian dan pembahasan secara detail yang ada pada bab sebelumnya.

BAB V : PENUTUP

Bab ini berisikan tentang kesimpulan dan saran berkaitan dengan analisis dan optimasi sistem berdasarkan yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Dasar Teori

Pada bab ini akan dijelaskan dasar-dasar teori yang berkaitan dengan topik penelitian, permodelan yang digunakan dan perangkat lunak yang digunakan.

2.1.1. Teori yang berkaitan dengan topik penelitian

2.1.1.1. Analisis

Menurut Fatta hanif (2013:2) analisis adalah aktivitas yang memuat sejumlah kegiatan seperti mengurai, membedakan, menilai sesuatu untuk digolongkan kembali menurut kriteria tertentu kemudian dicari kegiatannya.

Menurut Sugiono (2015:335) analisis adalah kegiatan untuk mencari pola, atau cara berpikir yang berkaitan dengan pengujian secara sistematis terhadap sesuatu untuk menentukan bagian, hubungan antar bagian, serta hubungannya dengan keseluruhan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa analisis adalah kegiatan menguraikan suatu masalah agar lebih sederhana yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti membedakan dan memilah sesuatu untuk dipahami dan ditafsirkan maknanya.

2.1.1.2. Perancangan

Menurut Al-Bahra Bin Ladjamudin (2015:39) perancangan adalah suatu kegiatan yang memiliki tujuan untuk mendesain sistem baru yang dapat menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapi perusahaan yang diperoleh dari pemilihan alternatif sistem terbaik.

Menurut Muharto (2016:103) perancangan adalah suatu fase dimana diperlukan suatu keahlian perancangan untuk elemen-elemen komputer yang akan mengunakan sistem yaitu

pemilihan peralatan dan program komputer untuk sistem yang baru.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perancangan adalah suatu proses merancang, membangun, menyusun suatu sistem untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan sumber infomasi yang ada.

2.1.1.3. Pengusulan

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketujuh, pengusulan adalah menyampaikan atau mengemukakan suatu permintaan, sanggahan dan sebagainya.

Dari pengertian diatas menjelaskan bahwa pengusulan adalah proses atau cara mengajukan suatu pendapat, saran atau sejenisnya untuk dipertimbangkan dan disetujui atau diterima.

2.1.1.4. Berkas

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketujuh, berkas adalah gabungan benda-benda seperti surat-surat yang diikat menjadi satu.

Dari pengertian diatas menjelaskan bahwa berkas adalah kumpulan informasi atau gabungan dokumen seperti kertas, surat-surat dan sebagainya.

2.1.1.5. Gaji

Berdasarkan Kamus Bahasa Indonesia Edisi Ketujuh, gaji adalah upah kerja yang dibayar di waktu yang ditetapkan,

balas jasa yang diterima pekerja dalam bentuk uang berdasarkan waktu tertentu.

Dari pengertian diatas menjelaskan bahwa gaji adalah upah kerja yang didapat dan diterima pekerja dalam bentuk uang.

2.1.1.6. *Web Mobile*

Menurut Eko Priyo Utomo (2013:3) web mobile merupakan web atau halaman website internet yang dapat digunakan atau diakses pada perangkat mobile.

Dari kutipan diatas menjelaskan bahwa *web mobile* adalah halaman browser yang diakses menggunakan smartphone atau tablet melalui jaringan seluler. *Web mobile* dirancang untuk menampilkan data seperti teks, gambar, dan video dari sebuah *website* kedalam sebuah tampilan yang lebih kecil seperti *smartphone* .

Perbedaan antara *web mobile* dengan *web* biasa terlihat pada tampilan ukuran layar keduanya, *web mobile* bersifat responsif sehingga dapat menyesuaikan tampilan layar. Penggunaan *mobile* semakin hari semakin meningkat, sehingga pengguna lebih suka menggunakan *smartphone* untuk mengakses berbagai situs yang diinginkan.

2.1.2. Permodelan yang digunakan

2.1.2.1. Analisis Sistem

Analisis adalah kegiatan mengamati secara detail suatu hal untuk memperoleh informasi tentang sistem dan menganalisis data-data yang ada didalam sistem. Teknik analisis yang penulis gunakan yaitu menggunakan teknik analisis PIECES *(Performance, Information, Economic, Control, Effeicency and Services)* yaitu analisis yang digunakan untuk membandingkan antara sistem lama dan sistem yang baru.

a. *Performance* (Kinerja)

Menilai apakah ada peningkatan terhadap kinerja sistem yang baru sehingga lebih efektif. Kinerja dapat diukur dari *throughput* dan *response time*. *Throughput* adalah jumlah dari pekerja yang dapat dilakukan suatu saat tertentu. *Response time* adalah rata-rata waktu yang tertunda diantara dua transaksi atau pekerjaan ditambah dengan waktu *response* untuk menangani pekerjaan tersebut.

b. *Information* (Informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang disajikan

menjadi semakin baik dan memiliki nilai yang berguna.

c. *Economic* (Ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang saat ini masih ada peningkatan terhadap manfaat-manfaat atau keuntungan atau penurunan biaya yang terjadi.

d. *Control* (Pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada pada saat ini masih ada peningkatan terhadap pengendalian untuk mendeteksi dan memperbaiki kesalahan dan kecurangan yang akan terjadi.

e. *Efficiency* (Efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih ada peningkatan terhadap efisiensi operasi, efisiensi berbeda dengan ekonomi. Ekonomi berhubungan dengan jumlah sumber daya yang digunakan, sedangkan efisiensi berhubungan dengan bagaimana sumber daya tersebut digunakan dengan pemborosan yang paling minimum. Efisiensi dapat diukur dari *output*nya dibagi dengan *input*nya.

f. *Service* (Pelayanan)

Menilai apakah pelayanan sistem yang ada saat ini ada peningkatan atau apakah masih dapat diperbaiki

kualitasnya agar mencapai kualitas sistem yang lebih baik.

2.1.2.2. UML *(Unified Modelling Language)*

Menurut Munawar (2018:49) UML (*Unified Modelling Language)* adalah salah satu alat bantu yang sangat handal di dunia pengembangan sistem yang berorientasi objek.

UML menyediakan wadah untuk dapat merancang sebuah sistem. UML dapat membuat berbagai model untuk semua jenis aplikasi perangkat lunak, dimana aplikasi tersebut dapat berjalan pada perangkat keras, sistem operasi, jaringan manapun dan ditulis dengan bahasa program apapun. UML cocok digunakan dalam bahasa berorientasi objek seperti Java, C++, dan lain-lain karena UML menggunakan class dan operation dalam konsep dasarnya.

UML meimiliki beberapa diagram untuk mendeskripsikan aplikasi yang akan dibuat yaitu sebagai berikut :

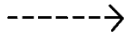
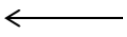
a. *Use Case Diagram*

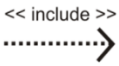
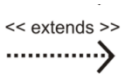
Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:155) *use case* merupakan permodelan untuk melakukan (*behavior*) sistem informasi yang dibuat.

Dari kutipan diatas dijelaskan bahwa *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang dibuat.

Berikut adalah simbol-simbol dalam *use case diagram.*

Tabel 2. 1 Simbol *Use Case Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	2	3	4
1.		*Actor*	Orang, proses atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat.
2.		*Dependency*	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri akan mempengaruhi elemen yang bergantung pada elemen yang tidak mandiri.
3.		*Generalization*	Hubungan generalisasi dan spesialisasi antara dua buah use case dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang lebih umum dari pada yang lainnya.

1	2	3	4
4.		*Use Case*	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu *actor*.
5.		*Include*	Hubungan dimana use case yang dituju harus melewati sebuah proses lain.
6.		*Extend*	Hubungan dimana use case yang dituju berdiri sendiri tanpa harus melewati sebuah proses yang lain.
7.		*Association*	Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya.

b. *Activity Diagram*

Menurut Rosa dan Shalahuddin (2016:161) *activity diagram* adalah diagram yang menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *activity diagram* :

Tabel 2. 2 *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	**2**	**3**	**4**
1.		*Activity*	Memperlihatkan bagaimana masing - masing kelas saling berinteraksi satu sama lain.
2.		*Start Point*	Status awal aktivitas sistem
3.		*End Point*	Menyatakan status akhir dari sebuah aktivitas diagram.
4.		*Join*	Digunakan untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
5.		*Decision*	Menentukan kapan alur dalam aktivitas menjadi bercabang. Dimana percabangan lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.

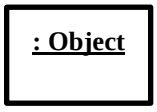
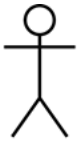
c. *Sequence Diagram*

Menurut Sukamto dan Shalahudin (2016:165) *sequence diagram* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan massage yang dikirimkan dan diterima antar objek. Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak.

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan *scenario* atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai *respons* dari sebuah *event* untuk menghasilkan ouput tertentu.

Berikut ini adalah simbol-simbol dalam *Sequence Diagram* :

Tabel 2. 3 *Sequence Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1	**2**	**3**	**4**
1.		*lifeline*	Menyatakan keberadaan sebuah *object*. Garis putus-putus yang ditarik dari sebuah *object* agar saling berinteraksi.
2.		*Object*	Menyatakan objek yang berinteraksi.
3.		*Actor*	Orang, proses, atau sistem yang berinteraksi dengan sistem yang akan dibuat diluar sistem.
4.		*Activation*	Menyatakan sebuah *object* yang akan melakukan aksi.
5.		*Message*	Menyatakan komunikasi antara *object-object.*

2.1.3. Perangkat Lunak yang Digunakan

Perangkat lunak yang digunakan adalah sebuah alat yang digunakan oleh penulis dalam penelitian.

2.1.3.1. Balsamiq Mockup



Gambar 2. 1 Logo *Balsamiq Mockup*

Menurut website resmi Balsamiq https://balsamiq.com/. Balsamiq Mockups adalah alat wireframing cepat yang membantu Anda bekerja lebih cepat & lebih pintar.

Balsamiq Mockup merupakan program aplikasi yang digunakan dalam pembuatan tampilan *user interface* sebuah aplikasi. *Balsamiq Mockup* ini menyediakan *Tool*s yang memudahkan dalam membuat desain *prototypin*g aplikasi yang akan dibuat. *Softwar*e ini berfokus pada konten yang ingin dibuat dan fungsionalitas yang dibutuhkan pengguna.

2.1.3.2. Draw.io



Gambar 2. 2 Logo *Draw.io*

> Menurut Seprida Hanum H. (2018:102) Draw.io adalah sebuah aplikasi open-source yang berfungsi untuk membangun aplikasi diagram dan merupakan aplikasi berbasis browser-base paling banyak digunakan di dunia.

Draw.io adalah sebuah aplikasi *web* dimana aplikasi ini tidak memerlukan instalasi apapun, cukup dengan membuka aplikasi internet *browser*. Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis simbol-simbol yang dibutuhkan dalam sebuah perancangan.

2.2. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan merupakan suatu penelitian sebelumnya yang sudah pernah dibuat dan dianggap cukup mempunyai keterkaitan dengan judul dan tabel yang akan diteliti sehingga berguna unruk menghindari terjadinya pengulangan penelitian dengan pokok permasalahan yang sama.

Dalam penelitian yang relevan bermaksud sebagai referensi yang berhubungan dengan penelitian yang akan dibahas dan memperoleh keaslian dari penelitian yang diusulkan agar dapat memiliki perbedaan maupun ciri khas dari peneliti-peneliti sebelumnya dari berbagai macam jenis jurnal penelitian ilmiah.

Berikut telah diperoleh beberapa jurnal-jurnal penelitian terdahulu yang dapat digunakan sebagai bahan acuan pendukung judul penelitian ini, penulis akan menguraikan dan menjelaskan dari beberapa referensi kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun, dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 2. 4 Penelitian yang Relevan

No.	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Permodelan yang digunakan	Hasil	Perbedaan
1	2	3	4	5	6
1.	Christine Dewi dan Ratna Sari Ningsih / 2016	Perancangan aplikasi kenaikan pangkat dan gaji berkala (Studi kasus : Dinsosnakertrans Kota Salatiga)	UML	Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah perancangan aplikasi kenaikan pangkat dan gaji berkala yang dapat digunakan untuk memberi peringatan serta menghasilkan laporan pengajuan gaji berkala	Pada penelitian tersebut membuat perancangan sistem berbasis *web*, sedangkan penulis membuat perancangan sistem berbasis *web mobile*.
2.	Sindi Okvaniar / 2017	Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala pada Kementerian Agama Kota Bandar Lampung.	DFD	Hasil dari penelitian yaitu Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala pada Kementerian Agama Kota Bandar Lampung.	Pada penelitian tersebut menggunakan permodelan DFD, sedangkan penulis menggunakan permodelan UML
3.	Hendra Sitorus dan Mochammad Rizky Romdoni/ 2019	Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala PNS Pemerintah Provinsi Kepulauan Riau	DFD	Hasil dari penelitian ini yaitu sistem informasi Kenaikan Gaji Berkala yang dapat mengelola proses pembuatan Surat Keterangan Kenaikan Gaji Berkala	Pada penelitian tersebut menggunakan permodelan DFD, sedangkan penulis menggunakan permodelan UML.
4.	Lilis Emalia dan Vebbry Meidiliana/	Aplikasi Kenaikan Gaji Berkala Berbasis	UML	Hasil dari penelitian ini menghasilkan sebuah sistem informasi yang memudahkan	Pada penelitian tersebut membuat sistem informasi berbasis *web*, sedangkan

1	2	3	4	5	6
	2020	*Web* menggunakan *Framework Codelgniter*		Pengelola dalam melakukan proses pengajuan secara online.	penulis membuat perancangan berbasis *web mobile.*
5.	Septian Adi Nugroho / 2020	Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web di RSJ Prof Dr Soerojo Magelang	UML	Hasil dari penelitian ini yaitu Sistem Informasi Manajemen Kenaikan Gaji Berkala.	Pada penelitian tersebut membuat sebuah sistem informasi berbasis *web*, sedangkan penulis membuat perancangan berbasis *web mobile.*

Kesimpulan :

Berdasarkan pembahasan pada tabel di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian yang dikembangkan dari beberapa peneliti sebelumnya dengan penelitian yang dibuat penulis memiliki perbedaan. Perbedaan terdapat pada permodelan yang digunakan serta peneliti sebelumnya membangun sistem berbasis *web* sedangkan penulis merancang sistem berbasis *web mobile.*

BAB III
METODOLOGI PENELITIAN

3.1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian studi kasus. Yang dimaksud dengan kasus yaitu dapat berupa suatu kegiatan, kejadian, proses, program ataupun orang. Untuk memahami suatu permasalahan, seorang peneliti perlu melakukan penyelidikan dan menganalisis terhadap suatu kasus dalam jangka waktu tertentu dan mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti observasi, dokumen, wawancara atau sebagainya.

Adapun prosedur untuk melaksanakan penelitian studi kasus adalah sebagai berikut :

3.1.1. Memastikan bahwa suatu kasus atau permasalahan cocok diteliti.

Perlu diketahui bahwa penelitian studi kasus cocok digunakan ketika suatu kasus yang diteliti merupakan kasus yang teridentifikasi secara jelas dan ketika peneliti ingin memperoleh pemahaman secara mendalam terhadap suatu kasus dengan batasan-batasan tertentu.

3.1.2. Memilih kasus dan jenis studi kasus yang akan digunakan.

Adapun kasus yang dipilih sebaiknya kasus yang dapat menunjukan berbagai sudut pandang terhadap permasalahan atau kejadian yang akan di potret.

3.1.3. Mengumpulkan data.

Mengumpulkan data dari berbagai sumber seperti melalui wawancara, observasi ataupun dari dokumen-dokumen.

3.1.4. Melakukan analisis data.

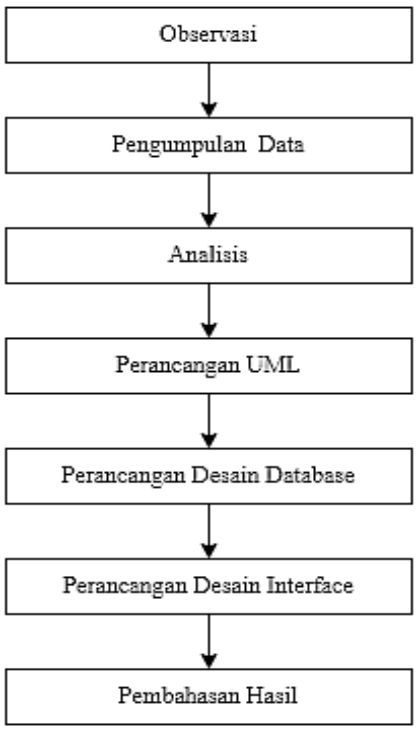
Menganalisis terhadap data yang telah dikumpulkan dapat dilakukan secara menyeluruh atau spesifik.

3.1.5. Melakukan interpretasi.

Artinya yaitu bahwa peneliti melaporkan hasil pemaknaan terhadap suatu kasus.

3.2. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah persiapan atau sebuah kerangka kerja untuk menggambarkan prosedur yang diperlukan untuk menyusun suatu sistem yang akan dibentuk. Berikut yaitu desain penelitian yang bisa dilihat pada gambar di bawah ini :



Gambar 3. 1 Desain Penelitian

Dari gambar diatas dapat dilihat bahwa penulis melakukan observasi terlebih dahulu untuk meneliti masalah pada objek, lalu penulis mengumpulkan data yang diperlukan agar dapat di analisis. Setelah di analisis, kemudian penulis mulai melakukan desain sistem yaitu perancangan UML, perancangan desain *database*, dan perancangan desain *interface*. Setelah membuat desain sistem, selanjutnya penulis melakukan pembahasan hasil dari penelitian tersebut.

3.3. Batasan Istilah

Adapun dalam penelitian ini terdapat beberapa istilah-istilah dan untuk memahami judul yang diangkat penulis, berikut batasan istilah tersebut :

a. Analisis adalah kegiatan menguraikan suatu masalah agar lebih sederhana yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti membedakan dan memilah sesuatu untuk dipahami dan ditafsirkan maknanya.
b. Perancangan adalah suatu proses merancang, membangun, menyusun suatu sistem untuk waktu yang akan datang dengan memanfaatkan sumber infomasi yang ada.
c. Berkas adalah kumpulan informasi atau gabungan dokumen seperti kertas, surat-surat dan sebagainya.
d. Gaji adalah upah kerja yang didapat dan diterima pekerja dalam bentuk uang.
e. *Web mobile* adalah halaman browser yang diakses menggunakan smartphone atau tablet melalui jaringan seluler.

3.4. Data dan Sumber Data

3.4.1. Data

Data yang penulis gunakan dalam penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Data primer adalah sumber data yang diperoleh langsung dari narasumber. Sedangkan data sekunder merupakan sumber yang diperoleh dari sumber yang telah tersedia seperti jurnal, buku, maupun sumber lainnya.

3.4.1. Sumber Data

Adapun pengumpulan data dalam tugas akhir ini menggunakan sumber primer dan sumber sekunder, yaitu sebagai berikut :

3.4.2.1. Sumber Primer

Dalam penelitian ini, penulis mendapatkan sumber data dengan cara observasi dan wawancara yang bertujuan untuk mendapatkan informasi secara langsung dan sesuai dengan kenyataan. Lalu penulis melakukan permohonan ijin kepada pihak kantor untuk memberikan data berupa catatan agenda pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala.

3.4.2.2. Sumber Sekunder

Untuk mendapatkan data sekunder, penulis mempelajari beberapa sumber lain seperti buku-buku dan jurnal terkait.

3.5. Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan penulis untuk mengumpulkan dan memperoleh data dengan mudah. Penulis mengumpulkan data itu sendiri dengan cara mengamati, bertanya, mendengarkan dan mengambil data pada objek yang diteliti. Penelitian bersifat mutlak karena dalam proses penelitian ini, penulis mengharuskan untuk saling berinteraksi dengan manusia atau narasumber yang bersangkutan.

Adapun instrumen penelitian yang digunakan penulis yaitu observasi, wawancara dan dokumentasi Dalam melakukan observasi, penulis mengamati secara langsung semua kegiatan yang terjadi pada objek yang diteliti.

Selanjutnya yaitu wawancara, penulis melakukan kegiatan tanya jawab bersama narasumber untuk mendapatkan suatu informasi yang dibutuhkan.

3.6. Teknik Analisis dan Prosedur Pengumpulan Data

3.6.1. Teknik Analisis

3.6.1.1. Analisis Sistem yang Sedang Berjalan

Sebelum melakukan perancangan sistem yang baru, terlebih dahulu melakukan analisis sistem yang sedang berjalan saat ini yang bertujuan untuk membandingkan kinerja sistem yang telah ada dengan sistem yang akan diusulkan. Sistem yang sedang berjalan pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya yaitu proses pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala yang memakan banyak waktu karena pengusul berkas harus mengantarkan berkas fisik ke kantor langsung yang akan diterima oleh pegawai kantor.

3.6.1.2. Analisis Kelemahan Sistem yang Berjalan

Untuk mengidentifikasi masalah pada sistem yang sedang berjalan maka dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, efesiensi, pengendalian dan pelayanan. Analisis ini dikenal dengan PIECES (*Performance, Information, Economic, Control, Effeciency, Services*). Dari analisis ini nanti akan didapat masalah yang lebih spesifik. Sehingga

nantinya akan diberikan usulan yang dapat membantu perancangan sistem baru yang lebih baik.

Tabel 3. 1 Analisis PIECES

Jenis Analisis	**Sistem Lama**	**Solusi**
1	**2**	**3**
Kinerja *(Performance)*	Proses pengusulan berkas yaitu dengan pegawai atau pengusul harus mengantarkan berkas fisik langsung ke kantor Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya	Dengan adanya perancangan ini pengusul bisa langsung mengirimkan berkas sendiri melalui sistem, tidak perlu datang ke kantor.
Informasi *(Information)*	Kurangnya informasi mengenai persyaratan apa saja yang diperlukan untuk pengusulan berkas kenaikan gaji berkala.	Dengan adanya perancangan sistem ini informasi yang didapat akan lebih akurat
Ekonomi *(Economic)*	Pemborosan biaya penggunaan kertas karena harus mengantar berkas berbentuk fisik dan boros biaya transportasi karna jarak tempuh antara rumah pengusul dan kantor yang berbeda-beda.	Dengaan adanya perancangan sistem ini pengusul tidak perlu menggunakan kertas dan tidak perlu jauh-jauh untuk datang ke kantor.
Kendali *(Control)*	Terjadinya penumpukan orang didalam kantor karena mengantri untuk pemeriksaan kesesuaian berkas.	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan tidak akan terjadi penumpukan

Jenis Analisis	Sistem Lama	Solusi
1	2	3
		orang di dalam kantor.
Efisiensi *(Effeicency)*	Berkas yang di antar belum tentu sesuai, maka pengusul harus menyiapkan berkas ulang agar sesuai.	Dengan adanya sistem ini pengusul tidak perlu datang pergi kantor untuk memperbaiki berkas yang tidak sesuai.
Pelayanan *(Service)*	Pegawai kantor yang tidak selalu ada di kantor membuat pegawai yang telah tiba dikantor ingin mengusul berkas menjadi terhambat.	Dengan adanya perancangan sistem ini diharapkan pelayanan menajadi lebih cepat dan efesien.

Berdasarkan uraian pada tabel 3.1 diatas, dapat diketahui bahwa sistem yang berjalan pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya masih kurang efektif dan efesien. Hal ini karena masih banyak kendala pada proses pengusulan berkas kenaikan gaji berkala yang membuat pengusul sering merasa kesulitan. Oleh karena itulah diperlukan sebuah perancangan sistem yang mampu mengatasi kendala yang terjadi pada sistem yang lama.

3.6.1.3. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Kebutuhan informasi yang didapat yaitu sebagai berikut:

1. Kebutuhan informasi data kepegawaian.
2. Kebutuhan informasi persyaratan.
3. Kebutuhan informasi pengusulan berkas.
4. Kebutuhan informasi pengumuman.

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Perangkat yang digunakan untuk merancang sistem yaitu:

1. *Balsamiq Mockups*
2. *Draw.io*

c. Pengguna Sistem

Kebutuhan pengguna sistem yaitu pengguna yang dapat mengakses sistem yang akan dibuat yaitu sebagai berikut :

1. *Admin*, yaitu aktor yang akan memiliki hak akses penuh terhadap sistem yang akan dibuat, *admin* dapat mengelola data sepenuhnya.
2. *User*, yaitu aktor yang memiliki hak untuk melihat dan menggunakan sistem ini untuk mendapatkan informasi.

3.6.2. Prosedur Pengumpulan Data

Untuk mendukung sistem yang akan dibangun, penulis memerlukan data dan informasi yang akurat. Maka penulis menggunakan beberapa metode pegumpulan data sebagai berikut :

3.6.2.1. Metode Observasi

Metode observasi atau pengamatan dengan mengamati secara langsung pada objek penelitian yaitu Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya khusus pada Bidang Umum dan Kepegawaian (UMPEG).

3.6.2.2. Metode Wawancara

Metode wawancara adalah komunikasi langsung dengan narasumber yaitu pegawai kantor pada Bidang Umum dan Kepegawaian (UMPEG).

3.6.2.3. Metode Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh secara langsung dari tempat penelitian, antara lain foto-foto serta data lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

3.6.2.4. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan yaitu mencari informasi yang berkaitan dengan pemabahasan topik penelitian. Seperti buku-buku dan jurnal.

3.7. Tinjauan Umum

Penelitian ini dilakukan penulis pada kantor Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya yang sekarang dipimpin oleh Bapak H. Akhmad Fauliansyah, SH. Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya adalah lembaga kedinasan yang bergerak dibidang pendidikan wilayah Kota Palangka Raya dan berlokasi di Jalan G. Obos XI (Komplek Perkantoran Lingkar Dalam).

Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya menaungi bidang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) dan Non Formal, Pendidikan Sekolah Dasar (SD), Pendidikan Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekretariat, Keuangan, Umum dan Kepegawaian (UMPEG), Pembinaan Ketenagaan (PK), dan Perencanaan. Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya.

3.8. Desain Sistem

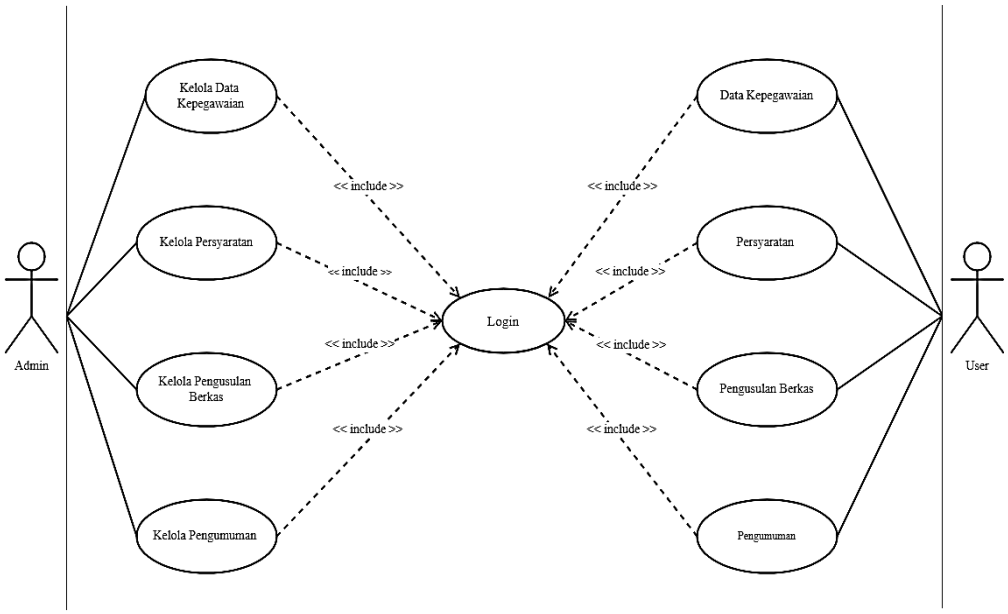
3.8.1. Desain Proses

Desain proses perancangan ini menggunakan UML (*Unified Modeling Language*). Diagram yang digunakan adalah *Use Case Diagram, Activity Diagram dan Sequence Diagram*. Adapun desain proses perancangan sistem yaitu sebagai berikut :

3.8.1.1. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram hanya memberikan gambaran singkat hubungan satu atau aktor dengan sistem. *Use Case*

Diagram dapat dilihat pada gambar 3.2 dibawah ini :



Gambar 3. 2 *Use Case Diagram*

Berdasarkan gambar diatas terdapat dua aktor yang berhubungan dengan sistem yaitu *admin* dan *user*. *Admin* dalam sistem ini berjumlah satu orang yaitu pegawai dibidang Umum dan Kepegawaian Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya. Sementara *user* pada sistem ini yaitu pegawai Dinas Pendidikan Kota dan guru-guru wilayah Kota Palangka Raya.

Sebelum masuk ke sistem, *admin* dan *user* harus melakukan *login* terlebih dahulu. *Admin* dapat melakukan beberapa proses yaitu mengelola data kepegawaian, mengelola persyaratan, mengelola pengusulan berkas, dan mengelola pengumuman. Sementara itu, *user* juga dapat melakukan

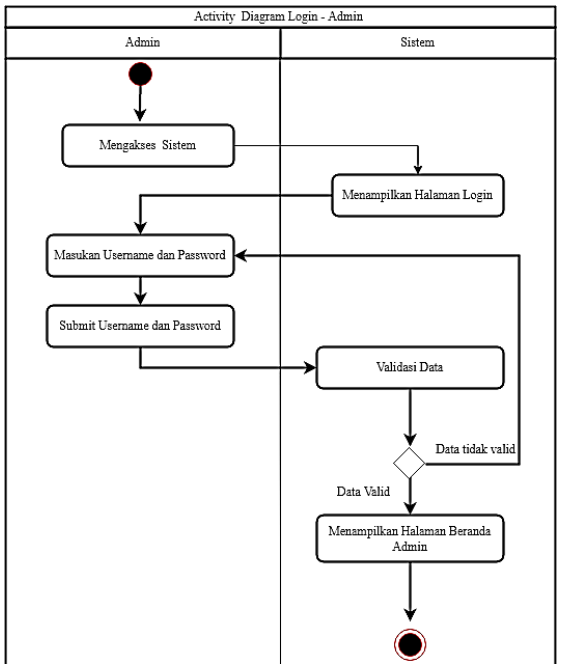
beberapa proses yaitu dapat megakses halaman data kepegawaian, persyaratan, pengusulan berkas dan pengumuman.

3.8.1.2. *Activity Diagram*

a. *Activity Diagram (Admin)*

1. *Login*

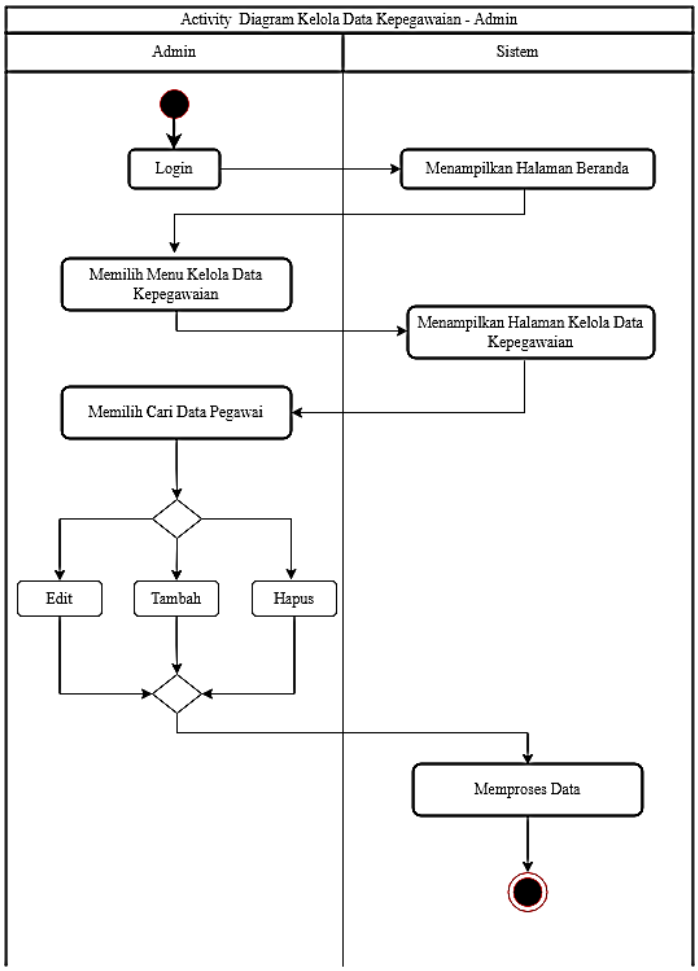
Activity Diagram login *Admin* yaitu dapat dilihat pada gambar 3.3 di bawah ini. Proses *Login* dimulai dengan mengisi *username* dan *password* kemudian sistem akan melakukan validasi. Jika data valid maka *Admin* akan lansung masuk ke beranda *Admin*. Jika data tidak valid maka harus mengisi ulang *usename* atau *password*.



Gambar 3. 3 *Activity Diagram Login (Admin)*

2. Kelola Data Kepegawain

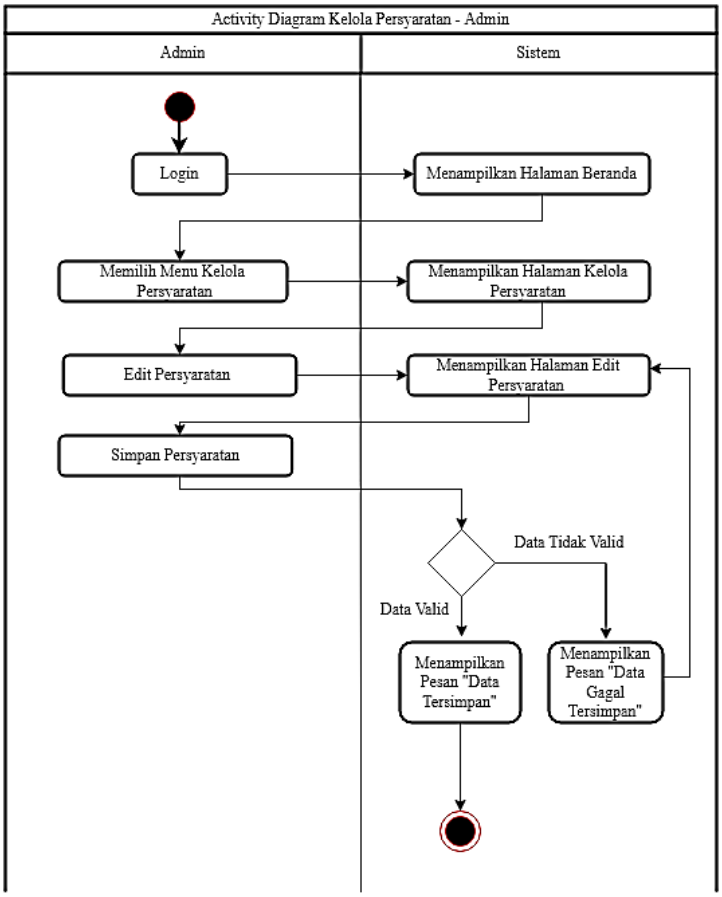
Activity Diagram Kelola Data Kepegawaian dapat dilihat pada gambar 3.4 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *Admin* memilih menu kelola data kepegawaian, lalu cari data pegawai, kemudian klik data tersebut maka akan menampilkan pilihan edit, tambah, dan hapus.



Gambar 3. 4 *Activity Diagram* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)*

3. Kelola Persyaratan

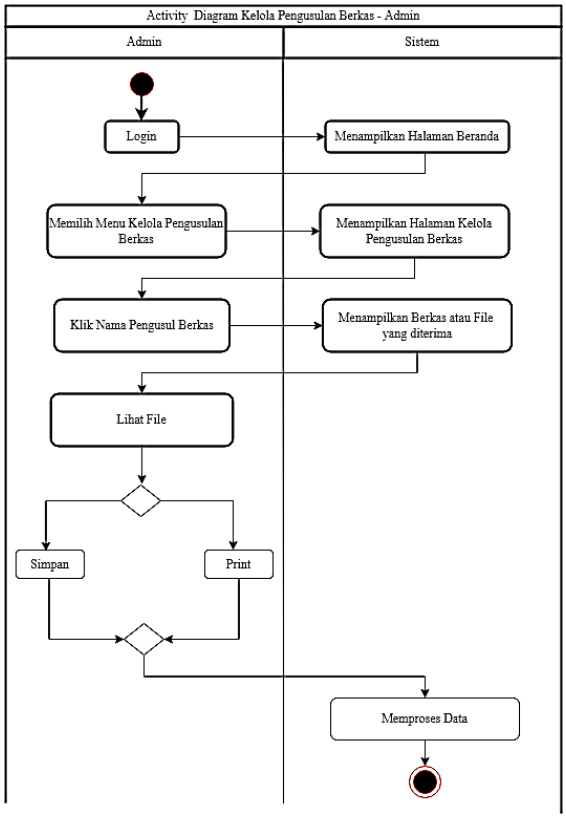
Activity Diagram Kelola Persyaratan yaitu dapat dilihat pada gambar 3.5 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *Admin* memilih menu kelola persyaratan, lalu pilih edit persyaratan, kemudian simpan persyaratan. Jika valid maka data akan tersimpan. Jika tidak valid maka akan menampilkan halaman edit persyaratan.



Gambar 3. 5 *Activity Diagram* Kelola Persyaratan *(Admin)*

4. Kelola Pengusulan Berkas

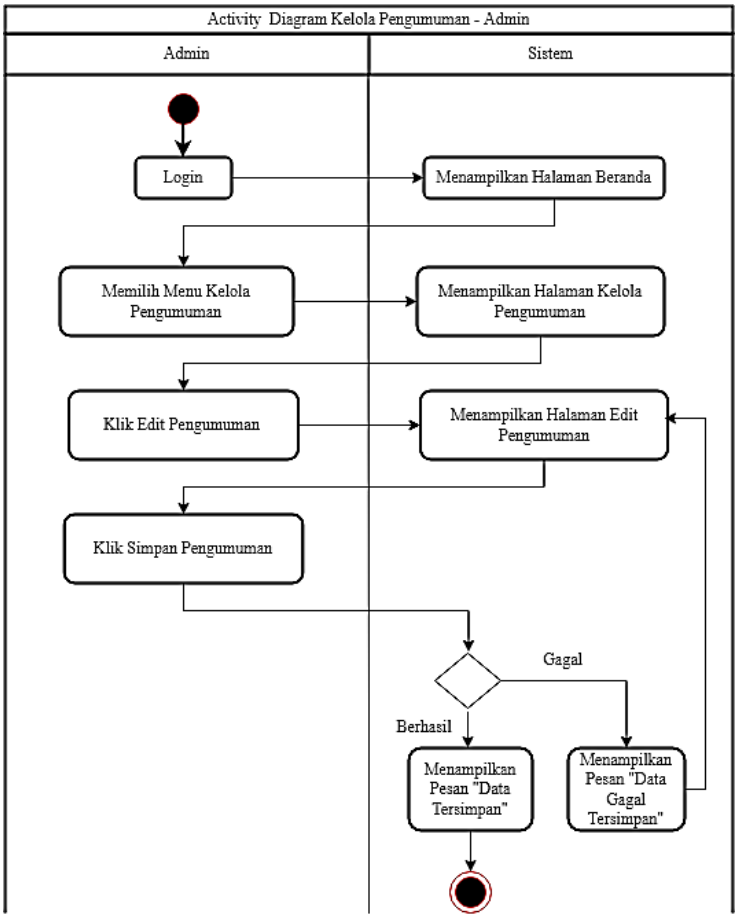
Activity Diagram Kelola Pengusulan Berkas yaitu dapat dilihat pada gambar 3.6 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *Admin* memilih menu kelola pengusulan berkas, maka akan muncul nama pegawai atau pengusul yang sudah mengirim berkas, jika nama tersebut diklik, maka akan muncul berkas atau file pegawai tersebut, kemudian klik lihat data maka akan menampilkan pilihan simpan dan print file.



Gambar 3. 6 *Activity Diagram* Pengusulan Berkas *(Admin)*

5. Kelola Pengumuman

Activity Diagram Kelola Pengumuman yaitu dapat dilihat pada gambar 3.7 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *Admin* memilih menu kelola pengumuman, lalu pilih edit pengumuman, kemudian simpan pengumuman. Jika valid maka data akan tersimpan. Jika tidak valid maka akan menampilkan halaman edit pengumuman.

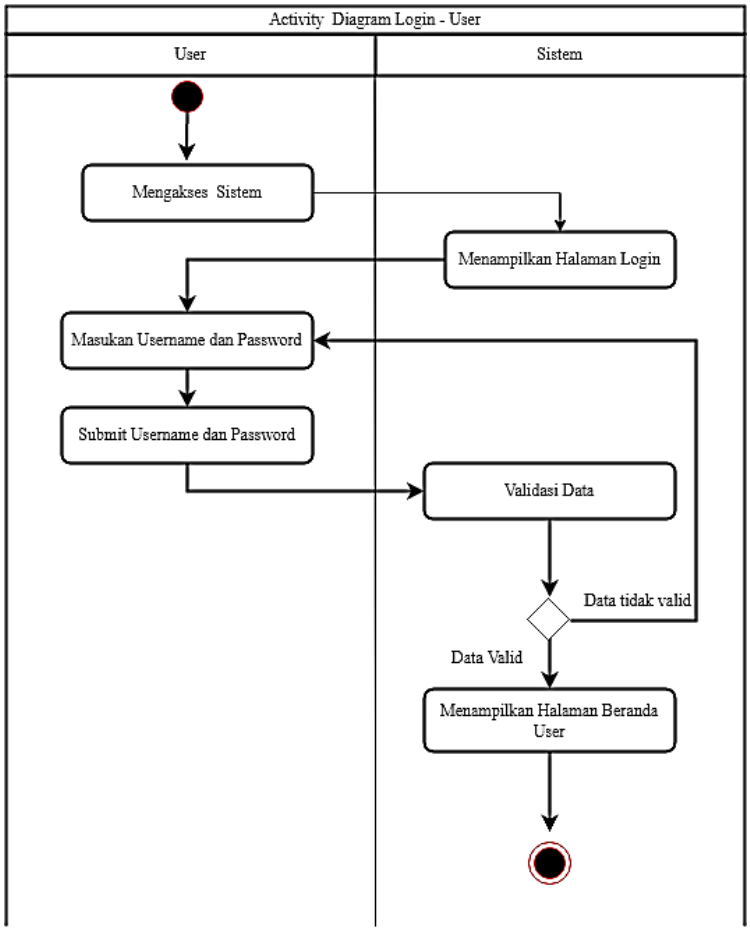


Gambar 3. 7 *Activity Diagram* Kelola Pengumuman *(Admin)*

b. *Activity Diagram (User)*

1. *Login*

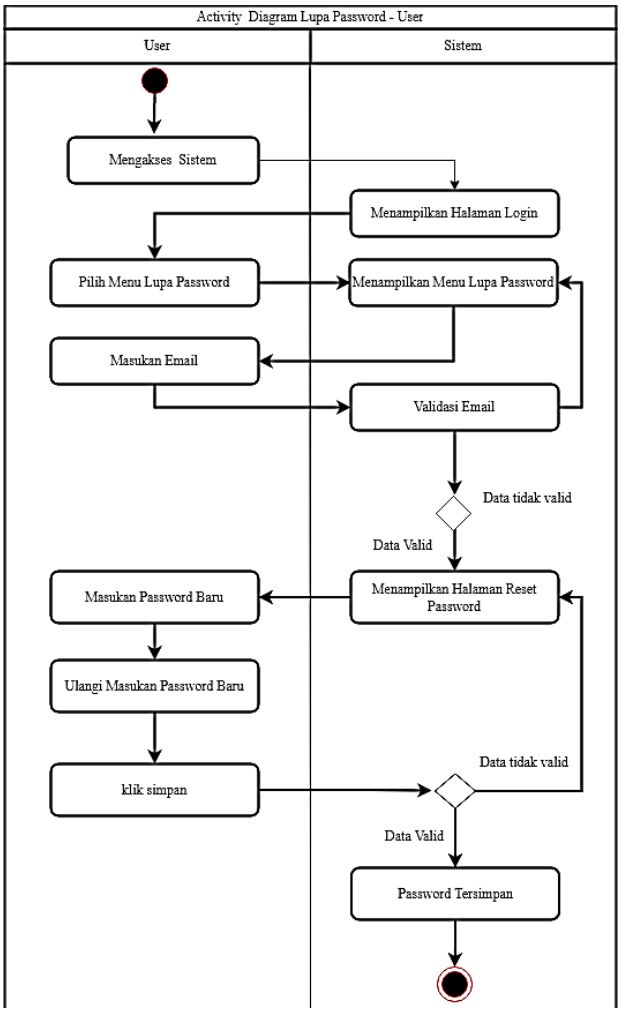
Activity Diagram login User yaitu dapat dilihat pada gambar 3.8 di bawah ini. Proses *Login* dimulai dengan mengisi *username* dan *password* kemudian sistem akan melakukan validasi. Jika data valid maka *User* akan langsung masuk ke beranda *User*. Jika data tidak valid maka harus mengisi *usename* atau *password* ulang.



Gambar 3. 8 *Activity Diagram login (User)*

2. Halaman Lupa *Password*

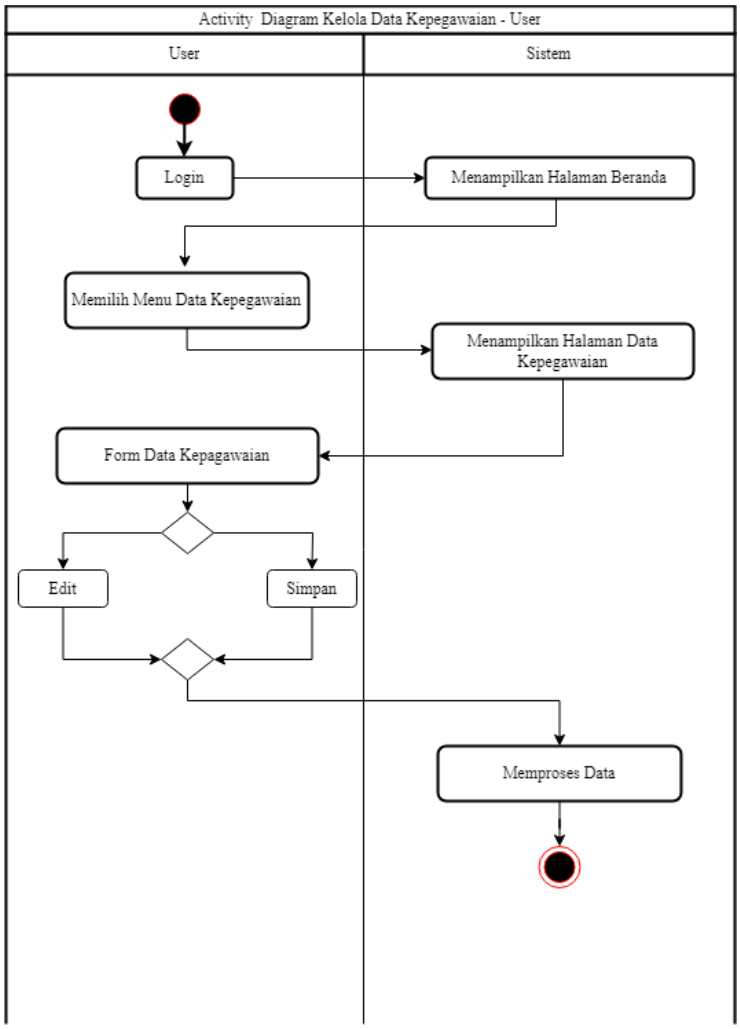
Halaman lupa *password* dapat dilihat pada gambar 3.9 dibawah ini. Halaman lupa *password* adalah halaman proses yang dimulai dengan mengisi email dan mengisi password baru dan input ulangi password klik simpan dan sistem akan memproses data baru.



Gambar 3. 9 *Activity Diagram* Halaman Lupa *Password (User)*

3. Data Kepegawaian

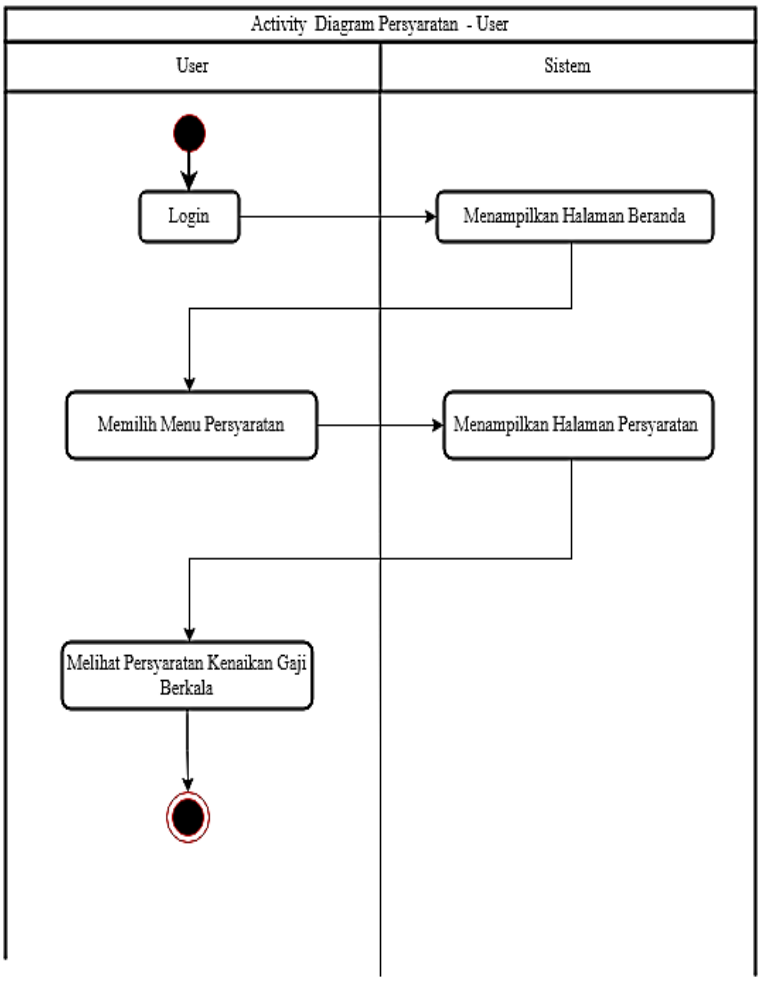
Activity Diagram Data Kepegawaian yaitu dapat dilihat pada gambar 3.10 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *User* memilih menu data kepegawaian, maka *user* akan langsung dapat melihat data kepegawaian *user* tersebut, lalu dapat edit dan simpan data.



Gambar 3. 10 *Activity Diagram* Data Kepegawaian *(User)*

4. Persyaratan

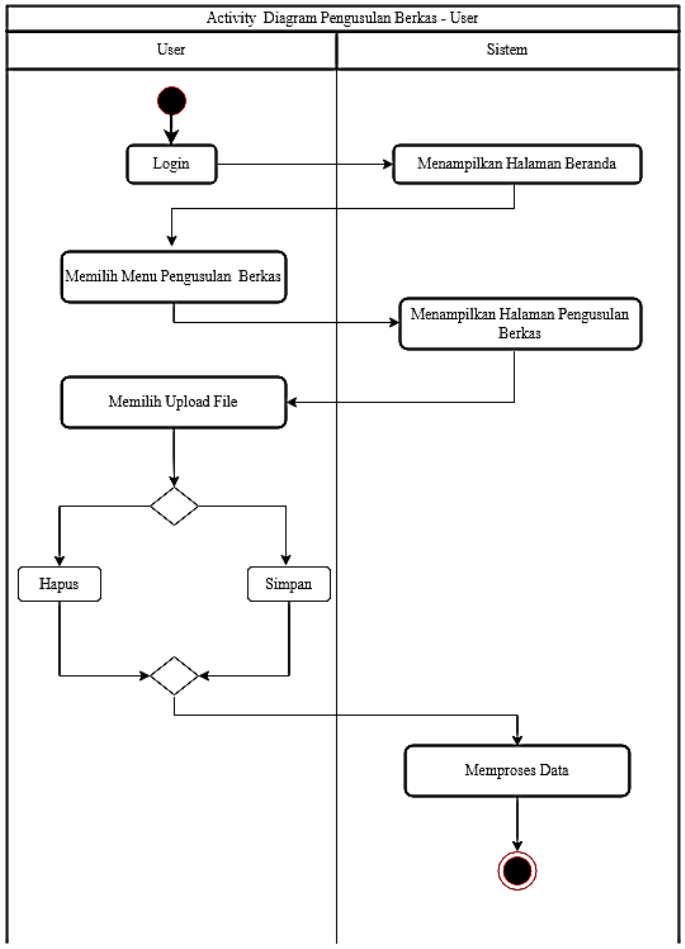
Activity Diagram Persyaratan yaitu dapat dilihat pada gambar 3.11 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *User* memilih menu persyaratan, maka *user* akan langsung dapat melihat persyaratan yang sudah ditentukan.



Gambar 3. 11 *Activity Diagram* Persyaratan *(User)*

5. Pengusulan Berkas

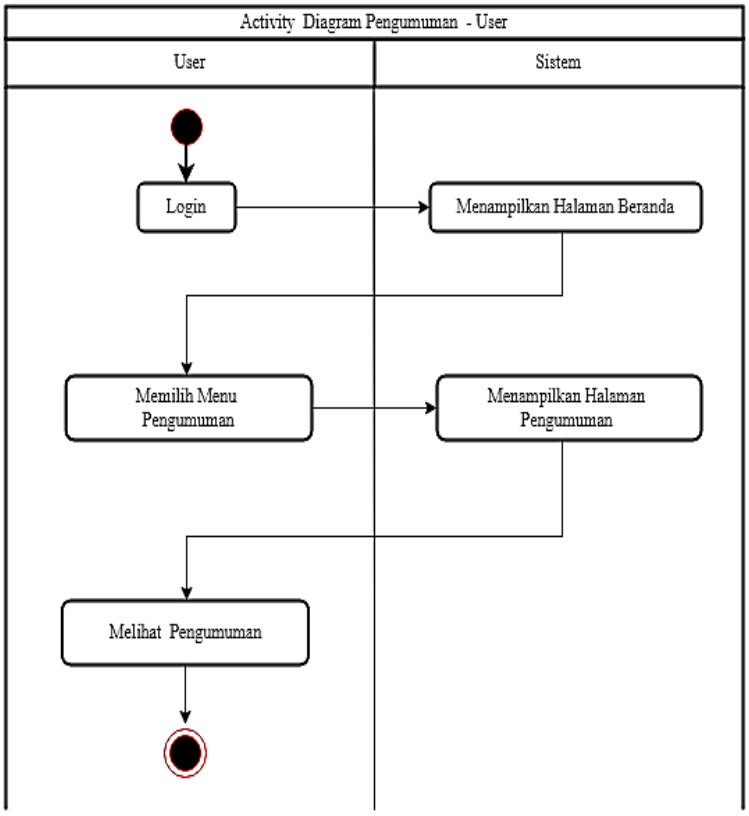
Activity Diagram Pengusulan Berkas yaitu dapat dilihat pada gambar 3.12 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *User* memilih menu pengusulan berkas, lalu klik upload file dan pilih file, kemudian akan menampilkan pilihan simpan dan print file.



Gambar 3. 12 *Activity Diagram* Pengusulan Berkas *(User)*

6. Pengumuman

Activity Diagram Pengumuman yaitu dapat dilihat pada gambar 3.13 di bawah ini. Setelah *Login* beranda, *User* memilih menu pengumuman, maka *user* akan langsung dapat melihat pengumuman.



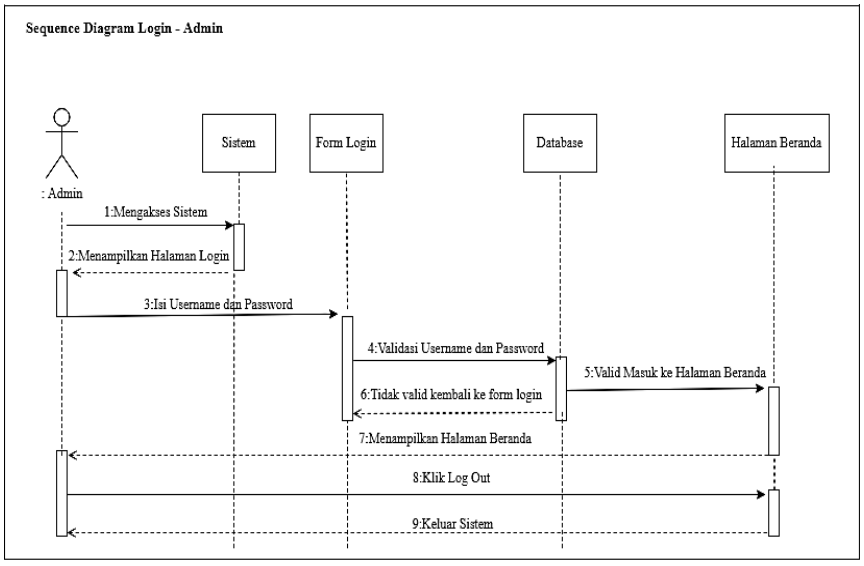
Gambar 3. 13 *Activity Diagram* Pengumuman *(User)*

3.8.1.3. *Sequence Diagram*

a. *Sequence Diagram* (*Admin)*

1. Login

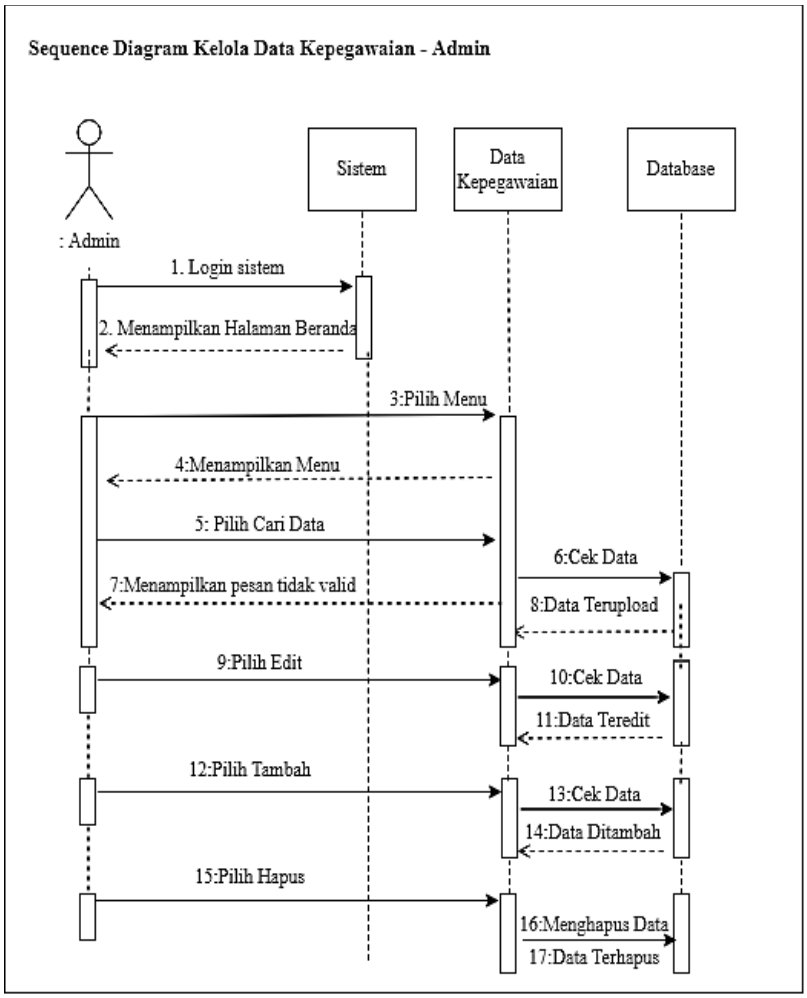
Sequence Diagram login Admin yaitu dapat dilihat pada gambar 3.14 di bawah ini. *Admin* mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan beranda. Kemudian *Admin* memasukan *username* dan *password*, lalu data diperiksa *database*. Jika data benar maka *Admin* masuk ke halalam beranda *Admin.* Kemudain jika *Admin* klik *logout*, maka *Admin* akan keluar dari sistem.



Gambar 3. 14 *Sequence Diagram login (Admin)*

2. Kelola Data kepegawaian

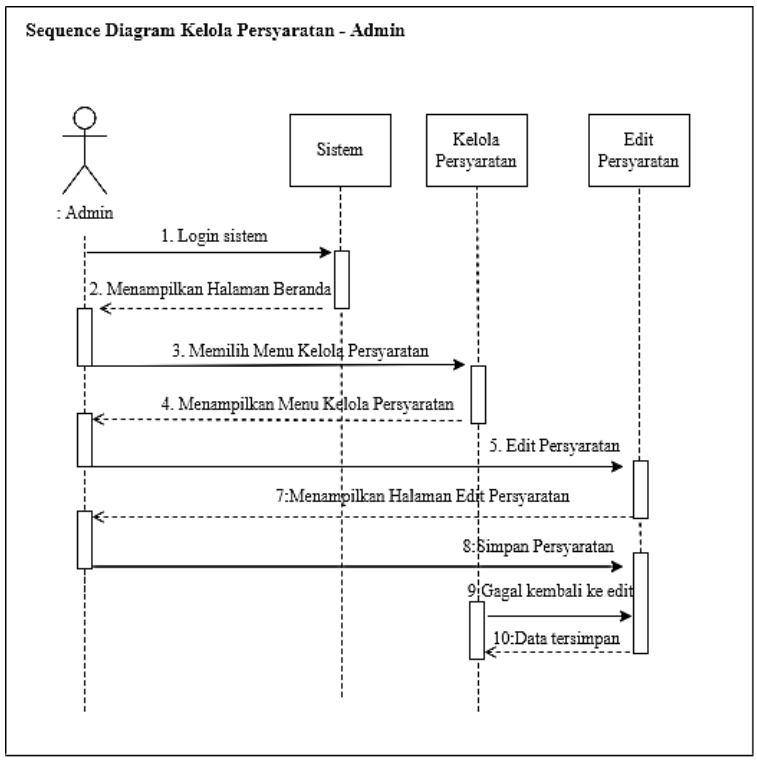
Sequence Diagram Kelola Data kepegawaian yaitu dapat dilihat pada gambar 3.15 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, *Admin* dapat melakukan beberapa proses yaitu cari data, edit, tambah dan hapus data.



Gambar 3. 15 *Sequence Diagram* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)*

3. Kelola Persyaratan

Sequence Diagram Kelola Persyaratan yaitu dapat dilihat pada gambar 3.16 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, *Admin* dapat melakukan proses yaitu edit dan simpan data.

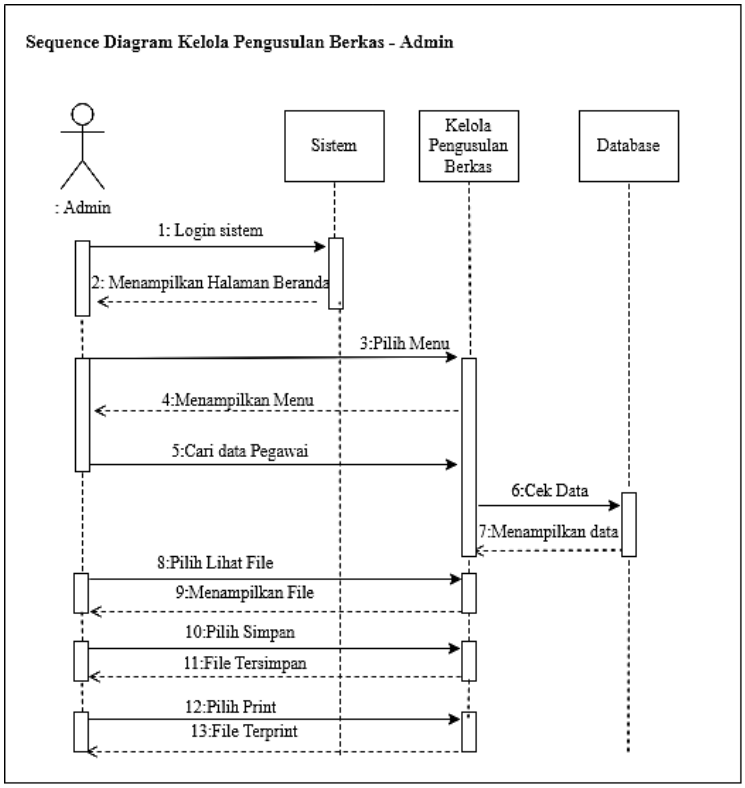


Gambar 3. 16 *Sequence Diagram* Persyaratan *(Admin)*

4. Kelola Pengusulan Berkas

Sequence Diagram Kelola Pengusulan Berkas yaitu dapat dilihat pada gambar 3.17 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, *Admin* dapat

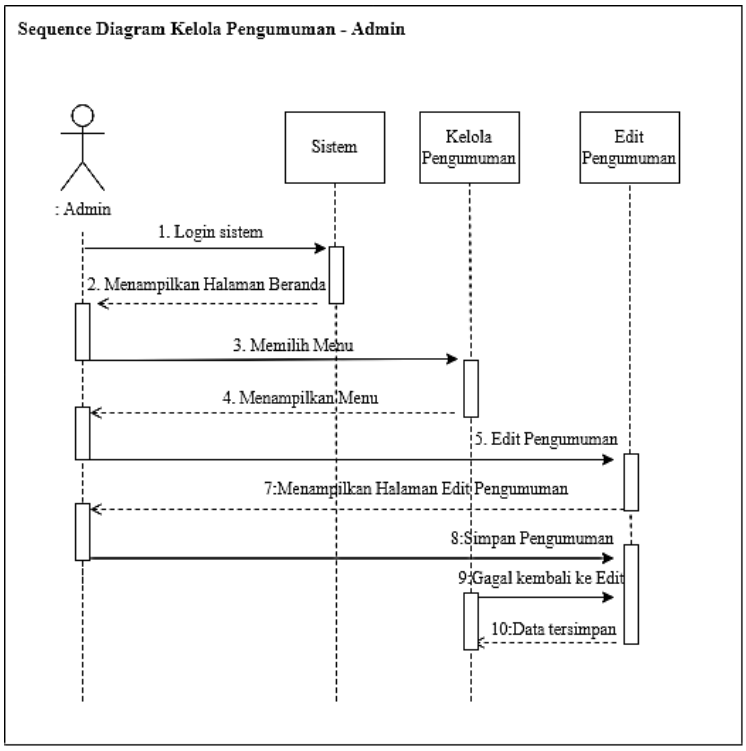
melakukan beberapa proses yaitu cari data, lihat file, simpan dan print.



Gambar 3. 17 *Sequence Diagram* Pengusulan Berkas *(Admin)*

5. Kelola Pengumuman

Sequence Diagram Kelola Pengumuman yaitu dapat dilihat pada gambar 3.18 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, *Admin* dapat melakukan proses yaitu edit dan simpan.

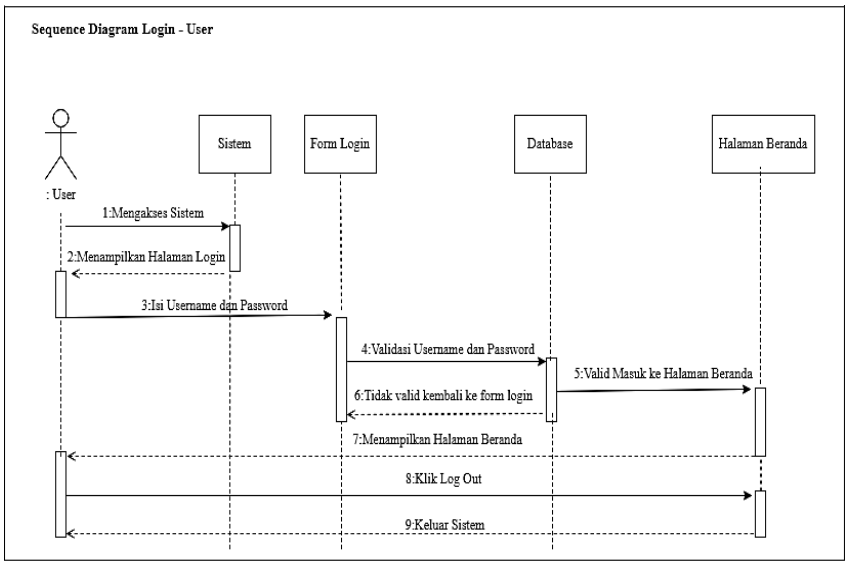


Gambar 3. 18 *Sequence Diagram* Pengumuman *(Admin)*

b. *Sequence Diagram (User)*

a. Login

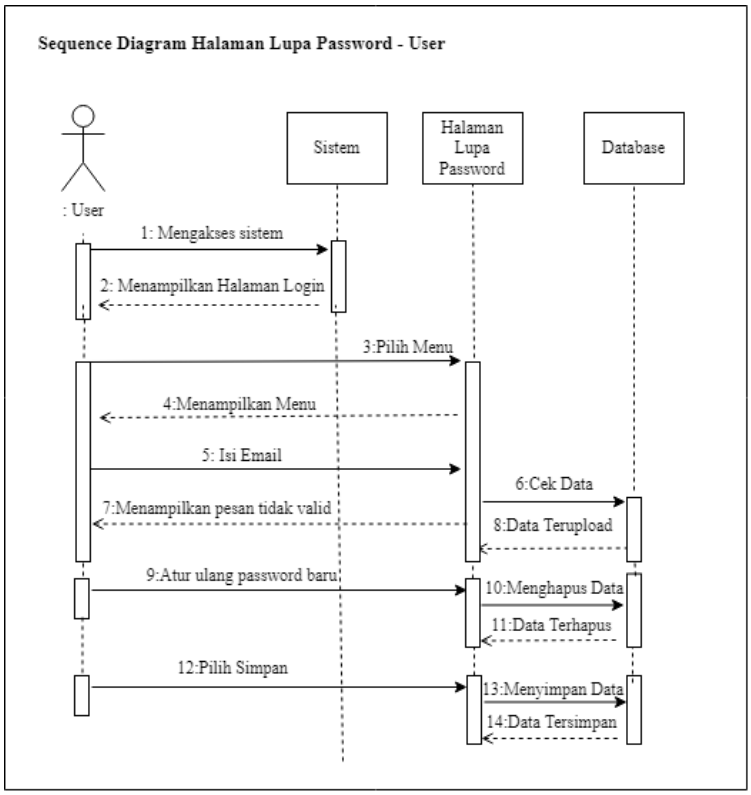
Sequence Diagram login User yaitu dapat dilihat pada gambar 3.19 di bawah ini. *User* mengakses sistem, sistem akan merespon dengan menampilkan beranda. Kemudian *User* memasukan *username* dan *password*, lalu data diperiksa *database*. Jika data benar maka *User* masuk ke halalam beranda *User*. Kemudain jika *User* klik *logout*, maka *User* akan keluar dari sistem.



Gambar 3. 19 *Sequence Diagram* login *(User)*

b. Halaman Lupa Password

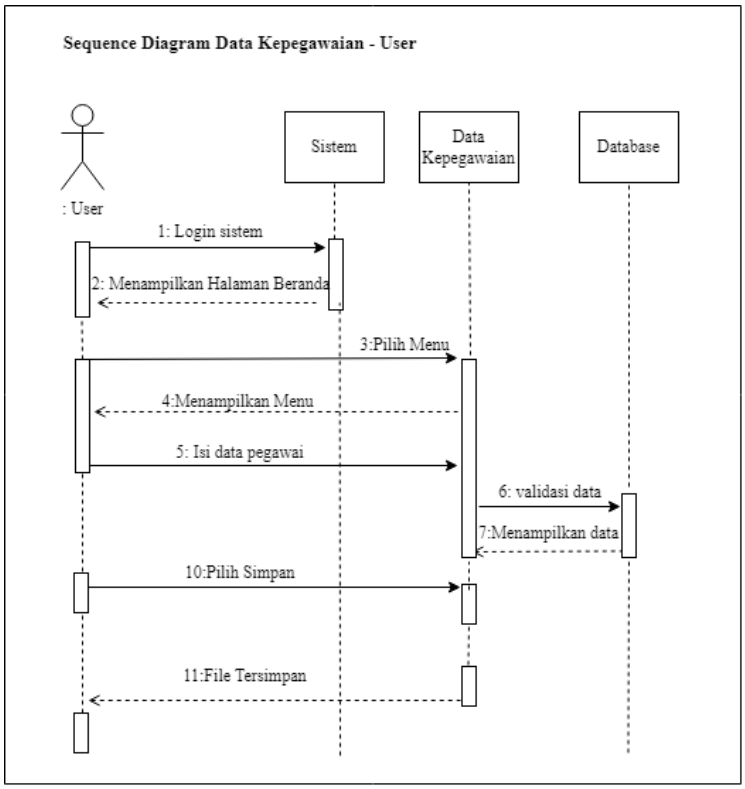
Sequence Diagram Lupa Password yaitu dapat dilihat pada gambar 3.20 di bawah ini. Jika masuk sistem karena lupa password, maka user harus mengatur ulang kata sandi.



Gambar 3. 20 *Sequence Diagram* Halaman Lupa *Password (User)*

c. Data Kepegawaian

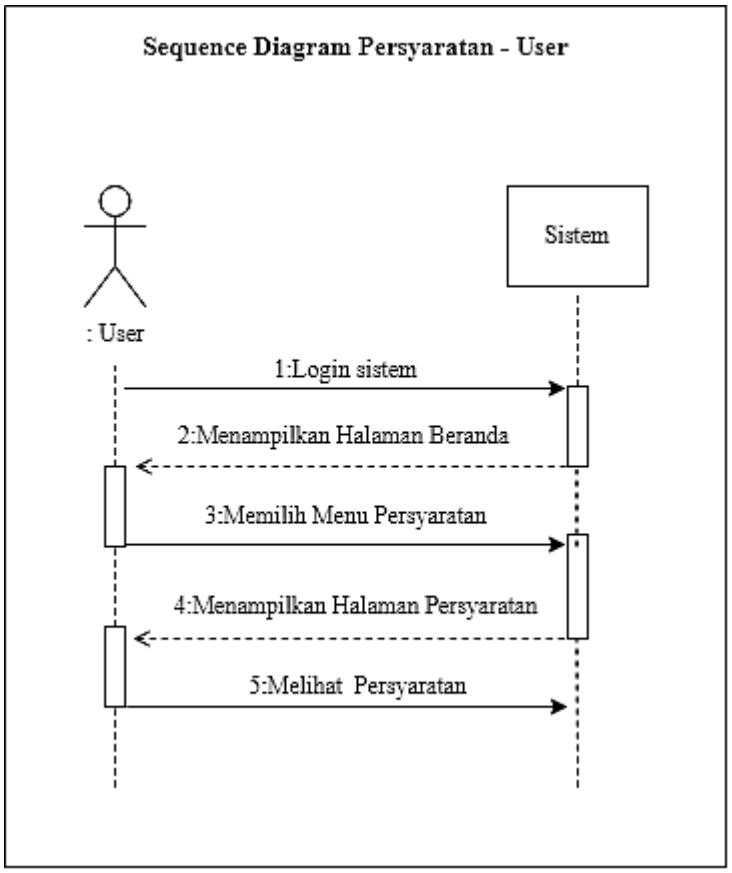
Sequence Diagram Data Kepegawaian yaitu dapat dilihat pada gambar 3.21 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, sistem akan langsung masuk ke halaman data kepegawaian.



Gambar 3. 21 *Sequence Diagram* Data Kepegawaian *(User)*

d. Persyaratan

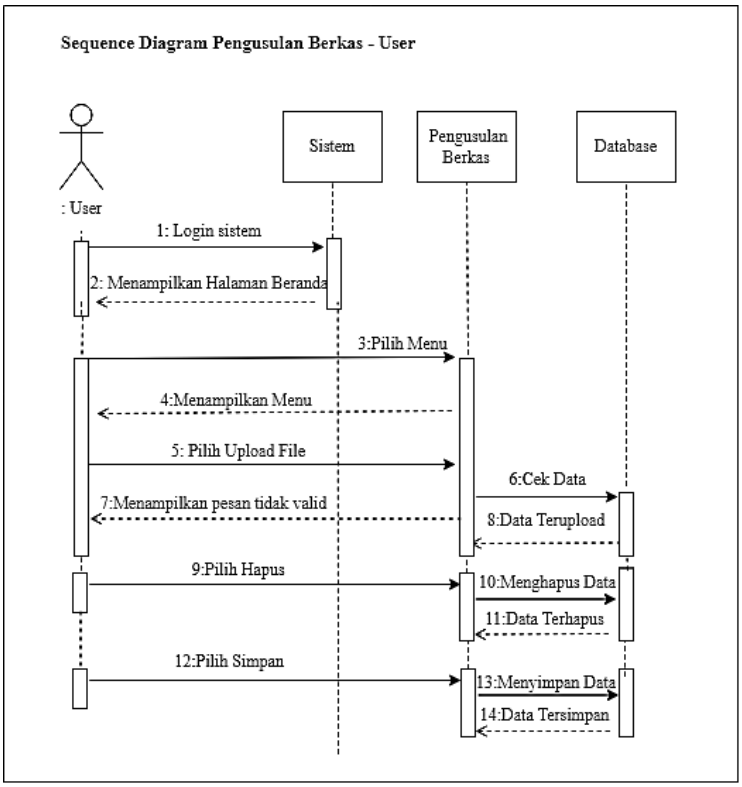
Sequence Diagram Persyaratan yaitu dapat dilihat pada gambar 3.22 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, sistem akan langsung masuk ke halaman persyaratan.



Gambar 3. 22 *Sequence Diagram* Persyaratan *(User)*

e. Pengusulan Berkas

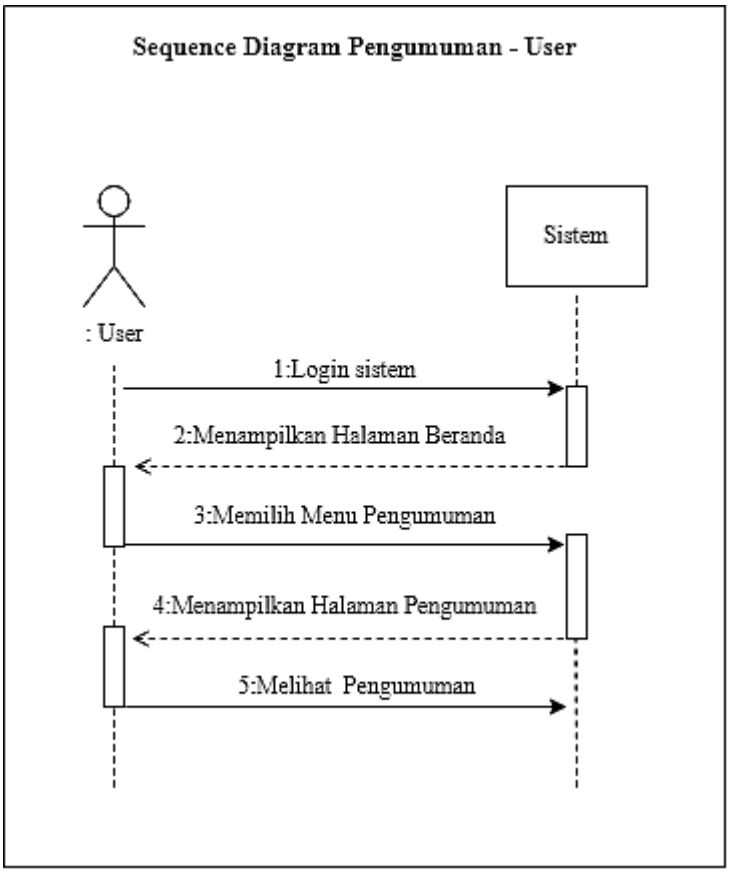
Sequence Diagram Pengusulan Berkas yaitu dapat dilihat pada gambar 3.23 di bawah ini. Setelah melakukan *login* dan memilih menu, *User* dapat melakukan beberapa proses yaitu upload file, hapus dan simpan.



Gambar 3. 23 *Sequence Diagram* Pegusulan Berkas *(User)*

f. Pengumuman

Sequence Diagram Pengumuman yaitu dapat dilihat pada gambar 3.24 di bawah ini Setelah melakukan *login* dan memilih menu, sistem akan langsung masuk ke halaman pengumuman.



Gambar 3. 24 *Sequence Diagram* Pengumuman *(User)*

3.8.2. Desain Basis Data

Database dibuat untuk menyimpan data-data yang akan digunakan untuk proses pengelolaan data pengguna. Berikut ini adalah desain dari table yang dibuat dalam *database* yang diberi nama *db_kgb*:

3.8.2.1. Tb_login

Tb_login merupakan tabel yang menyimpan data pengguna yang digunakan untuk login pada sistem. Berikut ini spesifikasi dari tabel login :

Tabel 3. 2 Tabel Login

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_login	int	18	*Primary Key*
nama_user	varchar	20	Nama user
username	varchar	20	Username
password	varchar	20	Password

3.8.2.2. Tb_data_pegawai

Tb_data pegawai merupakan tabel yang menyimpan data pegawai. Berikut ini spesifikasi dari tabel data pegawai.

Tabel 3. 3 Tabel Data Pegawai

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
nip	int	18	*Primary Key*
nama_pegawai	varchar	20	Nama user
tempat_lahir	varchar	20	Tempat lahir
tanggal_lahir	date		Tanggal lahir
kantor_tempat	varchar	20	Kantor tempat
pangkat_jabatan	varchar	10	Pangkat jabatan
email	vachar	20	Alamat Email

3.8.2.3. Tb_berkas

Tb_berkas merupakan tabel yang menyimpan data berkas yang sudah di kumpulkan oleh pengusul. Berikut ini spesifikasi dari table berkas.

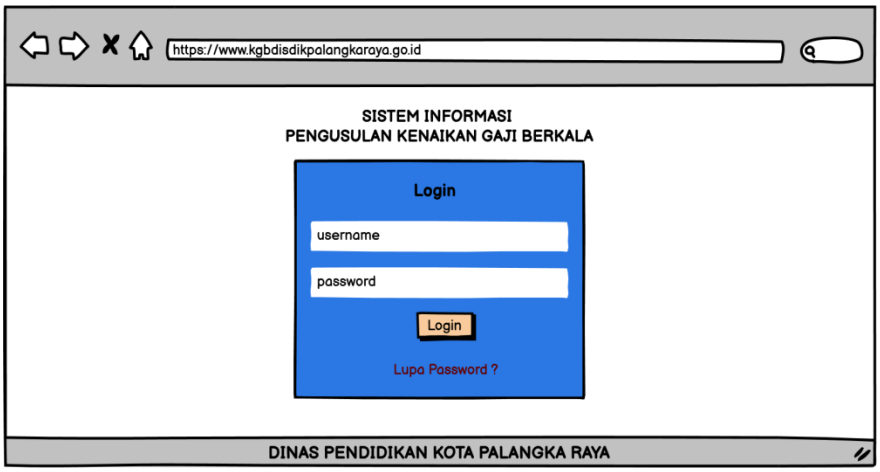
Tabel 3. 4 Tabel Berkas

Field Name	*Data Type*	*Size*	Keterangan
id_berkas	int	11	*Primary Key*
nip	int	18	*Foreign Key*
sp_unit_kerja	blob		Surat pengantar dari unit kerja
skp_terakhir	blob		Surat keterangan pangkat terakhir
sk_kgb_terakhir	blob		Surat keterangan kenaikan gaji berkala terakhir
skp_nilai	blob		Surat keterangan pangkat nilai
sk_hukum	blob		Surat keterangan penjatuhan hukuman disiplin
sk_peninjauan	blob		Surat keterangan peninjauan masa kerja

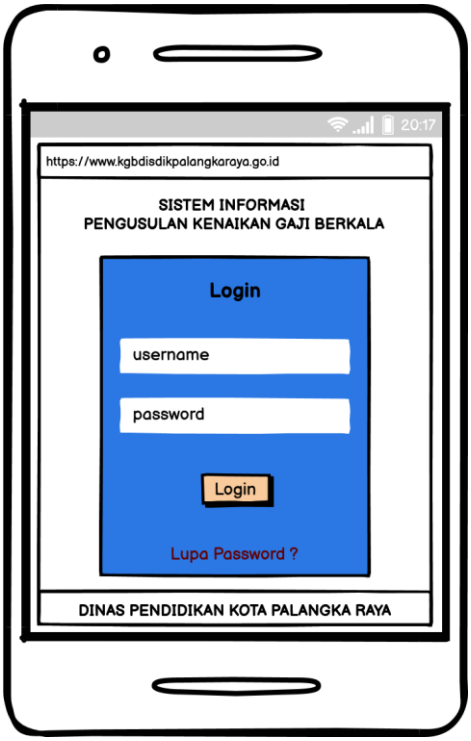
3.8.3. Desain *Interface* (Antarmuka)

3.8.3.1. Halaman *Login*

Halaman *login* adalah halaman yang digunakan untuk masuk ke halaman beranda yang harus memasukan *username* dan *password* terlebih dahulu.



Gambar 3. 25 *Web Desain Interface Login*

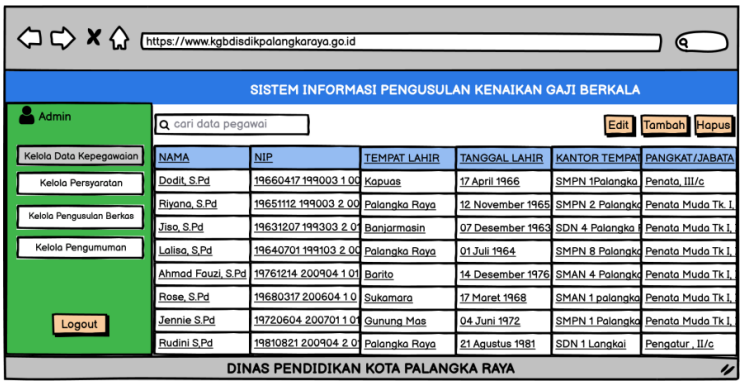


Gambar 3. 26 *Mobile Desain Interface Login*

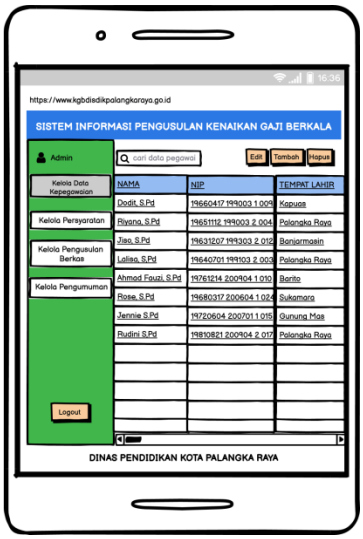
3.8.3.2. Halaman *(Admin)*

a. Halaman Kelola Data Kepegawaian

Halaman kelola data kepegawaian adalah halaman dimana data pegawai ditampilkan yang hanya dapat dikelola oleh *Admin*.



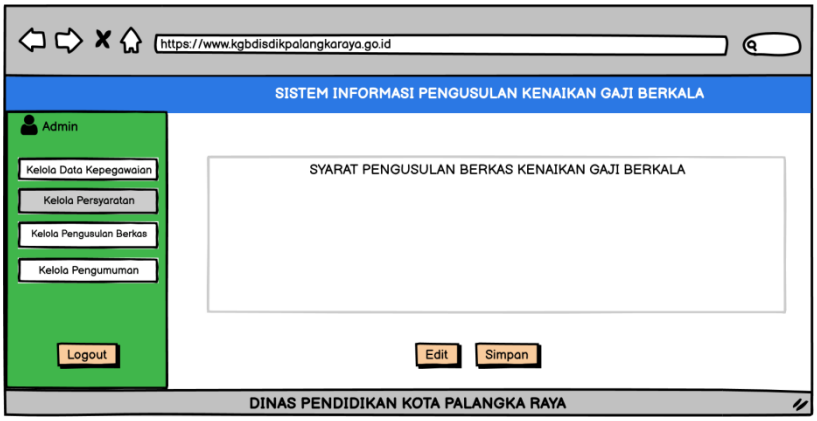
Gambar 3. 27 *Web Desain Interface* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)*



Gambar 3. 28 *Mobile Desain Interface* Kelola Data Kepegawaian *(Admin)*

b. Halaman Kelola Persyaratan

Halaman kelola persyaratan adalah halaman untuk mengelola persyaratan oleh *Admin.*



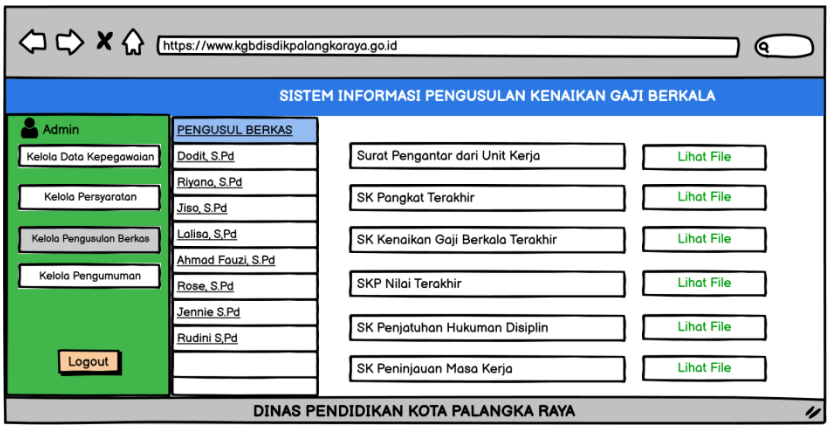
Gambar 3. 29 *Web Desain Interface* Kelola Persyaratan *(Admin)*



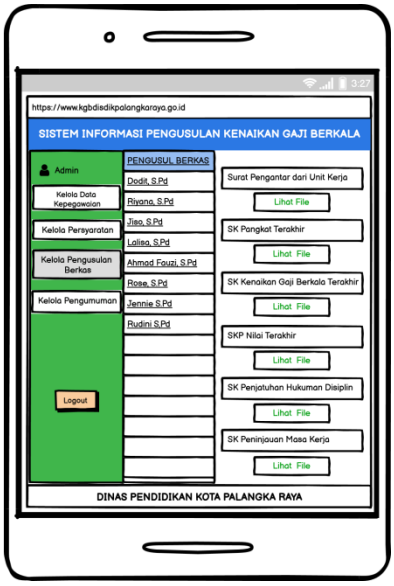
Gambar 3. 30 *Mobile Desain Interface* Kelola Persyaratan *(Admin)*

c. Halaman Kelola Pengusulan Berkas

Halaman kelola pengusulan berkas adalah halaman dimana *Admin* dapat melihat dan mengelola berkas sudah yang dikumpulkan oleh pegawai atau pengusul.



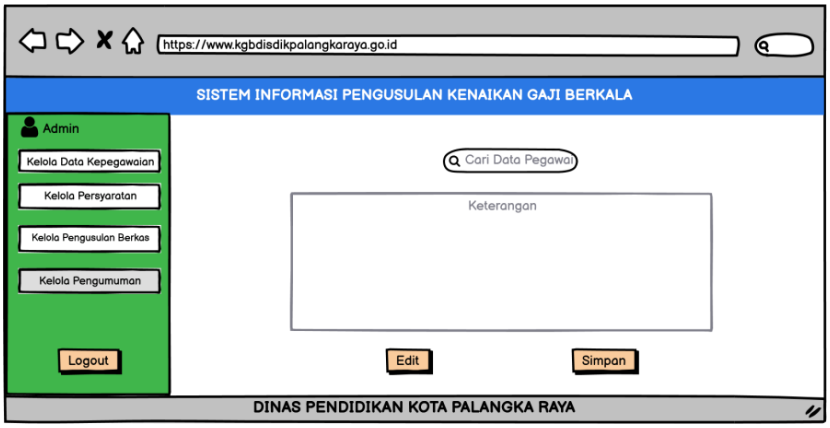
Gambar 3. 31 *Web Desain Interface* Kelola Pengusulan Berkas *(Admin)*



Gambar 3. *32 Mobile Desain Interface* Kelola Pengusulan Berkas *(Admin)*

d. Halaman Kelola Pengumuman

Halaman kelola persyaratan adalah halaman untuk mengelola pengumuman oleh *Admin.*



Gambar 3. 33 *Web Desain Interface* Kelola Pengumuman *(Admin)*

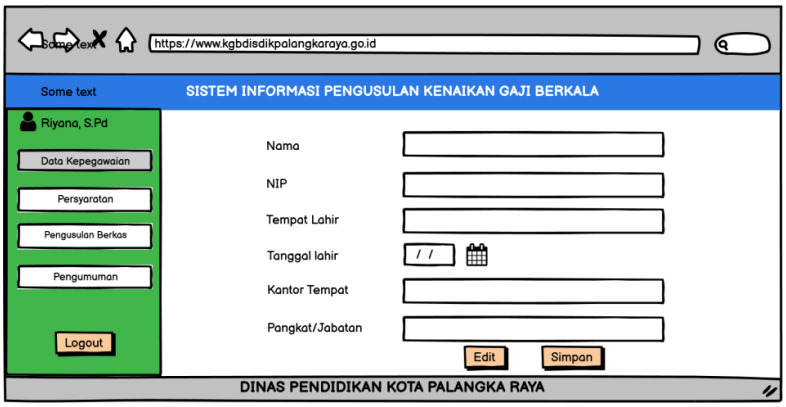


Gambar 3. 34 *Mobile Desain Interface* Kelola Pengumuman *(Admin)*

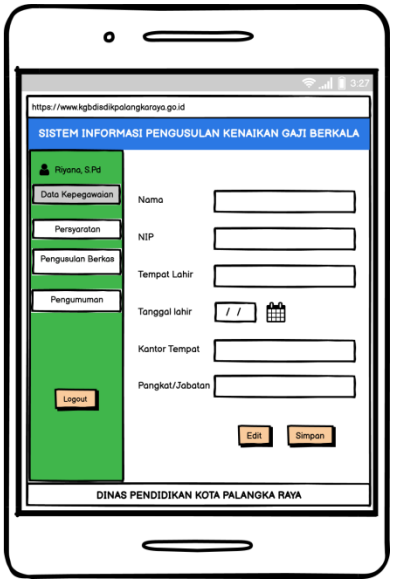
3.8.3.3. Halaman *User*

a. Halaman Data Kepegawaian

Halaman data kepegawaian adalah halaman untuk *user* mengisi data pribadi.



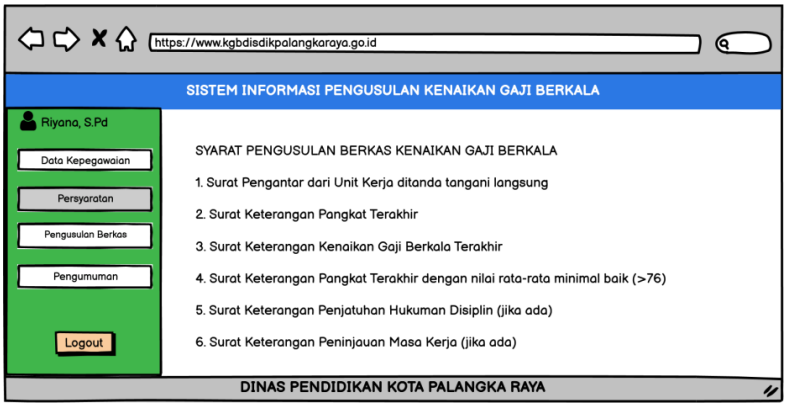
Gambar 3. 35 *Web Desain Interface* Data Kepegawaian *(User)*



Gambar 3. 36 *Mobile Desain Interface* Data Kepegawaian *(User)*

b. Halaman Persyaratan

Halaman persyaratan adalah halaman untuk melihat persyaratan yang diperlukan untuk pengusulan berkas.



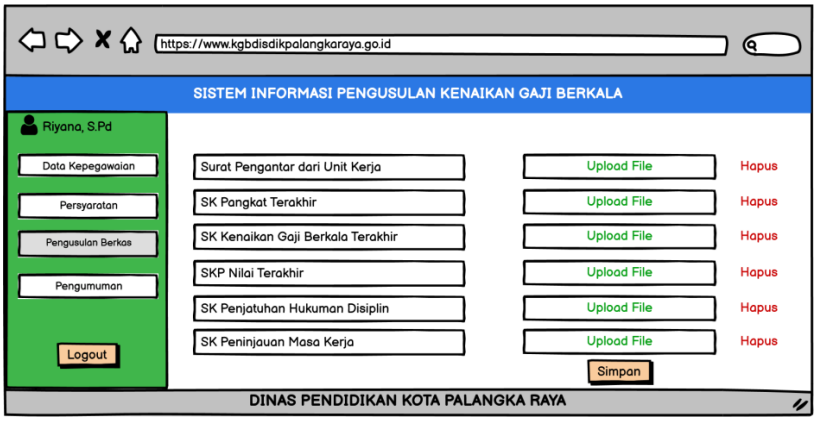
Gambar 3. 37 *Web Desain Interface* Persyaratan *(User)*



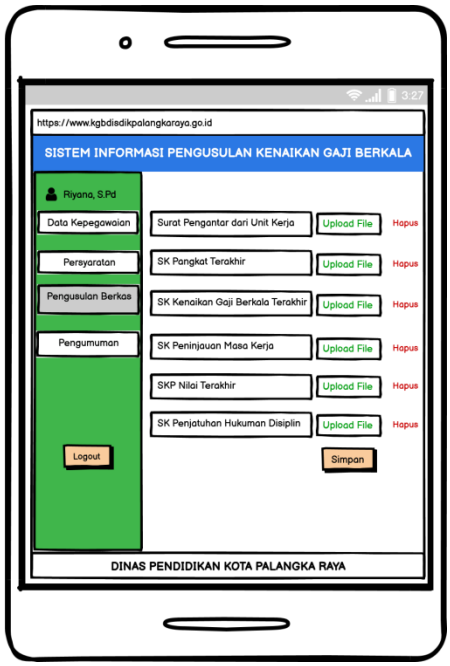
Gambar 3. 38 *Mobile Desain Interface* Persyaratan *(User)*

c. Halaman Pengusulan Berkas

Halaman pengusulan berkas adalah halaman untuk *user* mengumpulkan berkas-berkas yang diperlukan.



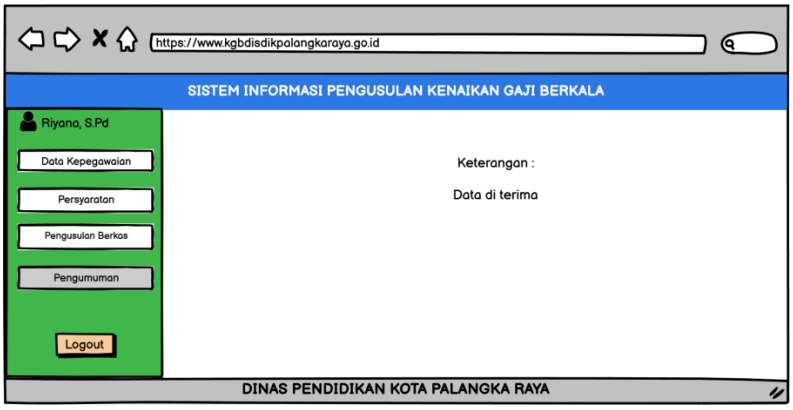
Gambar 3. 39 *Web Desain Interface* Pengusulan Berkas *(User)*



Gambar 3. 40 *Mobile Desain Interface* Pengusulan Berkas *(User)*

d. Halaman Pengumuman

Halaman pengumuman adalah halaman untuk *user* melihat pengumuman.



Gambar 3. 41 *Web Desain Interface* Pengumuman *(User)*



s

Gambar 3. 42 *Mobile Desain Interface* Pengumuman *(User)*

3.9. Jadwal Penelitian

Jadwal penelitian yang direncanakan oleh penulis adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 5 Jadwal Penelitian

No	Kegiatan	2021												2022																			
		Okt				Nov				Des				Jan				Feb				Mar				Apr				Mei			
		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.	Observasi awal																																
2.	Identifikasi Masalah																																
3.	Pengumpulan data																																
4.	Analisis dan Merancang desain sistem																																
5.	Seminar Proposal																																
6.	Penyelesaian Laporan Tugas Akhir																																
7.	Sidang Tugas Akhir																																

DAFTAR PUSTAKA

Bagir, M Haidar dan Bramantiyo Eko Putro. 2018. *Analisis Perancangan Sistem Informasi Pergudangan di CV. Karya Nugraha*, Universitas Suryakancana, Cianjur.

Emalia, Lilis dan Vebbry Meidiliana. 2020. *Aplikasi Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter,* Bandung.

Hanum Harahap, S. 2018. *Analisis Pembelajaran Sistem Akuntansi Menggunakan Draw. Io Sebagai Perancangan Diagram Alir,* Universitas Asahan, Kisaran.

Jogiyanto. H. M. 2017. *Analisis dan Desain (Sistem Informasi Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis),* Penerbit Andi.

Ladjamudin, Al-Bahra Bin. 2015. *Pengertian Sistem, Karakter Sistem dan Klasifikasi Sistem*, Grafindo Persada, Jakarta.

Ningrum, Ratna Sari. 2016. *Perancangan aplikasi kenaikan pangkat dan gaji berkala (Studi kasus : Dinsosnakertrans Kota Salatiga),* Universitas Kristen Satya Wacana, Salatiga.

Nugroho, Adi Sulistyo. 2017. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi,* Trans Tekno, Yogyakarta.

Nugroho, Septian Adi. 2020. *Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala Berbasis Web di RSJ Prof Dr Soerojo Magelang,* Magelang.

Oktavia. 2015, *Sistematika Penulisan Karya Ilmiah*, Deepublish, Yogyakarta.

Okvania, Sindi. 2017. *Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala (Kgb) Pada Kementerian Agama Kota Bandar Lampung,* Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer, Bandar Lampung.

Pustaka Phoenix. 2013. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketujuh*, PT Media Pustaka Phoenix, Jakarta Barat.

Romdoni, Mochammad Rizki dan Hendra Sitorus. 2019. *Sistem Informasi Kenaikan Gaji Berkala Pns Pemerintah Provinsi Kepulauan Riau*, Riau.

Rosa A.s. & M.Shalahuddin. 2016. *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*, Modula, Bandung.

Selvia, Rismalina Cindy. 2020. *Analisis Dan Desain Sistem Informasi Monitoring Dan Penilaian Kinerja Karyawan Pada Pt. Indonesia Comnets Plus (Icon+) Kantor Perwakilan Kalimantan Tengah Berbasis Web*, STMIK, Palangkaraya.

STMIK Palangkaraya. 2021. *Pedoman Proposal dan Tugas Akhir STMIK Palangkaraya*, Palangka Raya.

Sugiyono .2015. *Metode Penelitian Kombinasi*, Alfabeta, Bandung.

Utomo, Eko Priyo. 2013. *Mobile Web Programing-HTML5, CSS3, Jquery Mobile*,

Andi, Yogyakarta.

LAMPIRAN

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.022/STMIK-3.C.1/AK/I/2022

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

1. Nama : Ferdiyani Haris, M.Kom.
   NIK : 198102232005104
   Sebagai Ketua
2. Nama : Rosmiati, M.Kom.
   NIK : 197810102005003
   Sebagai Sekretaris
3. Nama : Veny Cahya Hardita, M. Kom.
   NIK : 199504302020002
   Sebagai Anggota

Tim Penguji Seminar Proposal Tugas Akhir :

Nama	:	Rossa Fransiska
NIM	:	C1857201078
Hari/ Tanggal	:	Senin, 17 Januari 2022
Waktu	:	08.00 sd 10.00
Judul Proposal	:	Analisis dan Perancangan Pengusulan Berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya berbasis Web Mobile

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

Palangka Raya, 13 Januari 2021
Ketua Program Studi
Sistem Informasi,

Nomayati, M.Pd.
NIK. 198805222011004

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

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

PEMERINTAH KOTA PALANGKA RAYA
DINAS PENDIDIKAN
Jalan G.Obos XI (Komplek Perkantoran Lingkar Dalam Pemko Palangka Raya)
Telepon.(0536)-3222372, Faxmile. (0536)-3221654
e-mail : disdik_palangkaraya@yahoo.com
PALANGKA RAYA 73112

SURAT IZIN PENELITIAN

Menindak lanjuti surat dari mahasiswa STMIK Palangkaraya Tanggal 13 Oktober 2021, Nomor 572/STMIK-C.1/AK/X/2021, Perihal Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir, maka yang bertanda tangan dibawah ini, Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya menerangkan bahwa mahasiswa berikut :

Nama	: Rossa Fransiska
NIM	: C1857201078
Program/Jurusan	: S-1/Sistem Informasi
Semester-Th.Akademik	: VII-2021/2022

Diizinkan untuk mengadakan Penelitian dengan judul ***"Analisis dan Perancangan Pengusulan Berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya Berbasis Web Mobile"*** dengan waktu Penelitian dari tanggal 13 Oktober 2021 s.d 13 November 2021

Demikian Surat Izin Penelitian ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palangka Raya, Desember 2021

Kepala Dinas,

H. AKHMAD FAULIANSYAH, S.H
Pembina Utama Muda
NIP. 19630118 198211 1 001

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 KONSULTASI TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : ROSSA FRANSISKA
NIM : C1857201078
No. Hp : 082251611733
Prodi : Sistem Informasi
Tanggal Persetujuan Judul : .....
Judul Tugas Akhir : ANALISIS DAN PERANCANGAN PENGUPULAN BERKAS KENAIKAN GAJI BERKALA PADA DINAS PENDIDIKAN KOTA PALANGKA RAYA BERBASIS WEB MOBILE

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.	23/10-2021			
2.	9/11/21		Perbaiki ys di tanda	
3	15/11/21		Lanjut Bab II	
4.	19/11/21		V/ Bab II sesuaikan dgn Pedoman TA	
5	20/11/21		[illegible]	
6	1/11/21		Lanjut Bab III	
7.	16/12/21		Perbaikan penulisan bab III	
8.	20/12/21		Perbaikan penulisan penomoran Bab II	
9.	5/1/22		perbaiki nomor halaman.	
10	6/1/22		lengkapi naskah	
11.	6/1/22		Lengkapi penomoran dan naskah	
12.	7/1/22		Acc, seminar proposal	
13.	7/1/22		Acc seminar proposal	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

ROSMIATI, M. Kom

Dosen Pembimbing II,

VENY CAHYA HARDITA, M.Kom

INSTRUMEN WAWANCARA

Penulis melakukan wawancara kepada dua orang pegawai Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya.

Narasumber 1

Nama : Sri Olie, S.E

NIP : 19660620 199303 2 005

Jabatan : Pengelola Kepegawaian

Narasumber 2

Nama : Sri Rahayu, S.Pd

Jabatan : Penerima Berkas

Berikut beberapa pertanyaan yang diajukan :

1. Apa yang dimaksud dengan Kenaikan Gaji Berkala ?

   Narasumber 1: Kenaikan Gaji Berkala adalah kenaikan gaji yang dilakukan Pegawai Negeri Sipil (PNS) setiap dua tahun sekali.

2. Siapa saja yang boleh mengusulkan berkas Kenaikan Gaji Berkala ?

   Narasumber 1: Pegawai Dinas Pendidikan Kota dan guru-guru PNS daerah kota Palangka Raya yang meliputi guru PAUD, SD, dan SMP.

3. Asal daerah mana saja yang boleh mengusulkan berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota ?

   Narasumber 2: Kecamatan Pahandut, Kecamatan Jekan Raya, Kecamatan Sebagau, Kecamatan Bukit Batu, Kecamatan Rakumpit.

4. Apa saja persyaratan untuk mengusulkan berkas Kenaikan Gaji Berkala ?

   Narasumber 2 : - Surat Pengantar dari Unit Kerja
   - Surat Keterangan Pangkat terakhir
   - Surat Kenaikan Gaji Berkala terakhir
   - Surat Keterangan Pangkat terakhir dengan nilai rata-rata minimal baik (>76)
   - Surat Keterangan Penjatuhan Hukuman disiplin (jika ada)
   - Surat Keterangan Peninjauan Masa Kerja (jika ada)

5. Bagaimana proses pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala ?

   Narasumber 2 : Pengusul mengantar berkas fisik yang sudah disiapkan ke kantor Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya, lalu berkas akan diterima dan diperiksa oleh pegawai penerima berkas, jika tidak sesuai maka berkas tersebut tidak diterima dan akan dikembalikan. Apabila sudah sesuai maka berkas tersebut akan disimpan dan diproses lalu pegawai akan membuat surat keterangan yang baru.

6. Dalam sehari ada berapa pengusul yang mengantarkan berkas ke kantor ?

   Narasumber 1 : Kurang lebih 10 berkas yang masuk dalam sehari

7. Adakah kendala yang terjadi saat proses pengusulan berkas Kenaikan Gaji Berkala ini ?

   Narasumber 1 : Kendala yang terjadi yaitu proses pengusulan berkas menjadi tertunda atau terhambat jika berkas tidak sesuai dengan

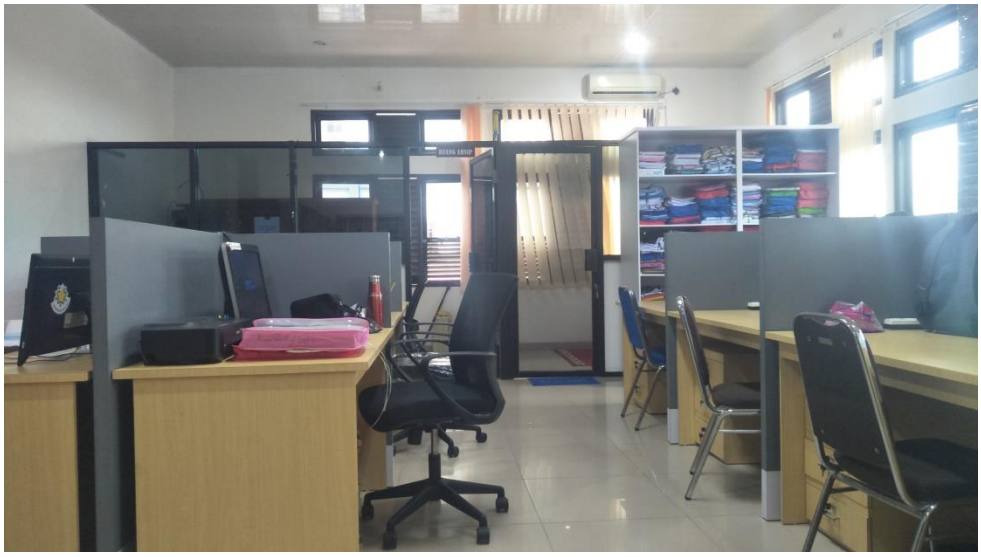
persyaratan yang diminta, akibatnya pengusul harus menyiapkan berkas ulang agar diterima dan hal itu menyebabkan pengusul lebih banyak membuang-buang waktu. Lalu sering terjadinya kerumunan didalam ruangan karena banyaknya pengunjung yang datang.

8. Sudah adakah solusi atas kendala yang terjadi ?

   Narasumber 1 : Untuk sekarang belum ada solusi untuk permasalahan tersebut.

DOKUMENTASI

1. Foto Kondisi Ruangan Bidang Umum dan Kepegawaian (UMPEG)



2. Foto Wawancara Dengan Narasumber 1, Ibu Sri Olie sebagai pengelola kepegawaian



3. Foto Wawancara dengan narasumber 2, bu Sri Rahayu sebagai penerima berkas



DAFTAR HADIR PESERTA
SEMINAR PROPOSAL TUGAS AKHIR

1. Nama Penyaji : Rossa Fransiska
2. Hari/Tanggal : Senin, 17 Januari 2022
3. Waktu : 08.00-10.00 WIB
4. Judul Proposal : Analisis dan Perancangan Pengusulan Berkas Kenaikan Gaji Berkala pada Dinas Pendidikan Kota Palangka Raya Berbasis *Web Mobile*.

No.	Nama Mahasiswa	NIM	Tanda Tangan
1.	ULFA RAHMAYANTI	C1857201051	
2.	JIHAN NELI ARIANI	C1857201066	
3.	Rahayu Anggita Astri	C1857201048	
4.	Dethy Kristiana	C1857201082	
5.	Resta Novalisa	C1857201068	
6.	Yanuarius Karunia Putra	C1857201071	
7.	Aryo Muhamad Helvin	C1857201072	
8.			
9.			
10.			

Palangka Raya, 17 Januari 2022

Mengetahui :
Ketua Tim Penguji,

Ferdiyani Haris, M.Kom

Mahasiswa Penyaji,

Rossa Fransiska