

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi  
PT. Otak Kanan Berbasis Aplikasi Mobile**



**Disusun Oleh :**

**ELFANISA LUKITASARI**

**(3012010010)**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA  
GRESIK  
2023**

**LAPORAN KERJA PRAKTIK**

**Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi  
PT. Otak Kanan Berbasis Aplikasi Mobile**



**Disusun Oleh :**

**ELFANISA LUKITASARI**

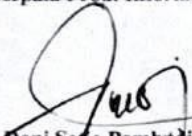
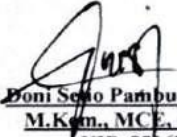
**(3012010010)**

**PROGRAM STUDI INFORMATIKA  
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA  
GRESIK  
2023**


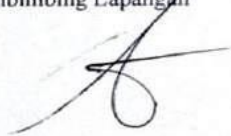
**LEMBAR PENGESAHAN**  
**LAPORAN MAGANG**  
**PT. OTAK KANAN SURABAYA**  
(Periode : 21 Agustus 2023 s.d 21 Oktober 2023)

Disusun Oleh:

ELFANISA LUKITASARI (3012010010)

<p>Mengetahui, Kepala Prodi Informatika UISI</p>  <p><u>Doni Seno Pambudi, S.Kom.,</u> <u>M.Kom., MCE, CBROPS</u> NIP. 8816230</p>	<p>Menyetujui, Pembimbing Kerja Praktik</p>  <p><u>Doni Seno Pambudi, S.Kom.,</u> <u>M.Kom., MCE, CBROPS</u> NIP. 8816230</p>
---	---

Gresik, 20 Oktober 2023  
**PT. Otak Kanan Surabaya**

<p>Mengetahui, Direktur</p>  <p><b>(M. Santoso Putra D.)</b></p>	<p>Menyetujui, Pembimbing Lapangan</p>  <p><b>( Wahyu Prasetyo)</b></p>
---	---

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT. karena telah memberikan kesempatan penulis untuk menyelesaikan kegiatan kerja praktik serta penyusunan laporan ini dapat terselesaikan sebagaimana mestinya.

Laporan ini merupakan pertanggungjawaban selama melaksanakan kegiatan kerja praktik serta untuk memenuhi mata kuliah wajib Program Studi Informatika di Universitas Internasional Semen Indonesia. Laporan kerja praktik ini berisi data-data serta kegiatan selama melaksanakan kerja praktik di PT Otak Kanan selama 2 bulan. Penulis menyadari bahwa laporan ini tersusun berkat adanya kerjasama dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh sebab itu, penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT. atas kemudahan dan kelancaran yang diberikan selama melaksanakan kerja praktik sampai penyusunan laporan akhir kerja praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Ing. Ir. Herman Sasongko selaku Rektor Universitas Internasional Semen Indonesia.
3. Bapak Doni Setio Pambudi, S.Kom., M.Kom., MCE. CBROPS, selaku Kepala Prodi Informatika.
4. Bapak Doni Setio Pambudi, S.Kom., M.Kom., MCE. CBROPS, selaku dosen pembimbing kerja praktik.
5. Bapak Wahyu Prasetyo, selaku pembimbing lapangan kerja praktik.
6. Peserta Magang PT. Otak Kanan yang telah membantu dalam pelaksanaan kerja praktik.

Semoga dengan menyusun laporan magang ini dapat menjadi manfaat serta informasi bagi penulis atau siapapun yang membacanya. Penulis juga meminta maaf jika ada kata yang tidak berkenan dalam penulisan laporan kerja praktik ini.

Gresik. 21 November 2023

Penulis

## **DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR TABEL.....	ix
BAB I PENDAHULUAN .....	1
1.1. Latar Belakang .....	1
1.2. Tujuan dan Manfaat.....	3
1.2.1 Tujuan .....	3
1.2.2 Manfaat .....	4
1.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang .....	6
1.4. Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang .....	6
BAB II PROFIL PT. OTAK KANAN .....	7
2.1 Profil Perusahaan.....	7
2.2 Visi dan Misi PT. Otak Kanan .....	9
2.3 Logo Perusahaan .....	10
2.4 Lokasi PT. Otak Kanan .....	10
2.5 Struktur Organisasi PT. Otak Kanan .....	10
2.6 Produk .....	13
BAB III TINJAUAN PUSTAKA .....	14
3.1. Sistem .....	14

---

3.2.	Informasi .....	14
3.3.	Sistem Informasi .....	15
3.4.	Unified Modelling Language (UML).....	16
3.5.	Sitemap.....	17
3.6.	BPMN.....	18
BAB IV PEMBAHASAN.....		20
4.1.	Kegiatan Kerja Praktik .....	20
4.2.	Analisis Sistem Informasi Absensi PT. Otak Kanan berbasis Aplikasi ....	20
4.3.	Perancangan Sistem Informasi Absensi PT. Otak Kanan berbasis Aplikasi Mobile.....	22
a.	<i>User Story</i> .....	22
b.	<i>Sitemap</i> .....	24
c.	<i>Feature Diagram</i> .....	25
d.	<i>Business Process Modeling Notation (BPMN)</i> .....	27
e.	<i>Use Case</i> .....	28
f.	<i>Activity Diagram</i> .....	72
g.	<i>Sequence Diagram</i> .....	97
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....		110
5.1.	Kesimpulan.....	110
5.2.	Saran.....	110
DAFTAR PUSTAKA .....		112
LAMPIRAN.....		113
Lampiran 1. Surat Persetujuan Magang .....		113
Lampiran 2. Lembar Asistensi .....		114



---

---

Lampiran 3. Lembar Evaluasi .....	115
Lampiran 3. Lembar Kehadiran Kerja Praktik.....	116
Lampiran 4. Dokumentasi.....	120



### **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2.1. 1 Lokasi PT. Otak Kanan .....	7
Gambar 2.1. 2 Ruang Kerja PT. Otak Kanan.....	9
Gambar 2.1. 3 Logo PT. Otak Kanan.....	10
Gambar 2.1. 4 Struktur Organisasi PT. Otak Kanan.....	10
Gambar 1 Pemeriksaan Tugas Kerja Praktik .....	120
Gambar 2 Rapat Kerja Praktik .....	120
Gambar 3 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik.....	120
Gambar 4 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik.....	120
Gambar 5 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik.....	121
Gambar 6 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik.....	121

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. 1 Jasa Layanan PT. Otak Kanan .....	8
Tabel 2.1. 2 Posisi dan Penanggung Jawab PT. Otak .....	11
Tabel 4.3. 1 Skenario <i>Use Case Sign In Admin</i> .....	29
Tabel 4.3. 2 Skenario <i>Use Case Sign In Users</i> .....	30
Tabel 4.3. 3 Skenario <i>Use Case Sign Up Users</i> .....	33
Tabel 4.3. 4 Skenario <i>Use Case Menambahkan Data Personal Users</i> .....	34
Tabel 4.3. 5 Skenario <i>Use Case Melihat Data Personal Users</i> .....	36
Tabel 4.3. 6 Skenario <i>Use Case Melihat Data Pekerjaan Users</i> .....	37
Tabel 4.3. 7 Skenario <i>Use Case Mengubah Data Akun Users (Password)</i> .....	38
Tabel 4.3. 8 Skenario <i>Use Case Melihat Notifikasi</i> .....	40
Tabel 4.3. 9 Skenario <i>Use Case Menghapus Notifikasi</i> .....	41
Tabel 4.3. 10 Skenario <i>Use Case Menambah Data Kehadiran Users</i> .....	43
Tabel 4.3. 11 Skenario <i>Use Case Melihat Data Riwayat Kehadiran Users</i> .....	45
Tabel 4.3. 12 Skenario <i>Use Case Menambah Data Pengajuan Cuti</i> .....	46
Tabel 4.3. 13 Skenario <i>Use Case Melihat Data Pengajuan Cuti</i> .....	48
Tabel 4.3. 14 Skenario <i>Use Case Menambah Data Pengajuan Kehadiran</i> .....	49
Tabel 4.3. 15 Skenario <i>Use Case Melihat Data Pengajuan Kehadiran</i> .....	51
Tabel 4.3. 16 Skenario <i>Use Case Menambah Data Pengajuan Shift</i> .....	52
Tabel 4.3. 17 Skenario <i>Use Case Melihat data Pengajuan Shift Users</i> .....	54
Tabel 4.3. 18 Skenario <i>Use Case Melihat Data Poin Absensi Users</i> .....	55

Tabel 4.3. 19 Skenario Use Case Melakukan Klaim Poin Bonus .....	56
Tabel 4.3. 20 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Data Proyek Baru.....	57
Tabel 4.3. 21 Skenario <i>Use Case</i> Melihat Data Proyek Baru .....	59
Tabel 4.3. 22 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Data Proyek Baru .....	60
Tabel 4.3. 23 Skenario <i>Use Case</i> Melakukan Input Point Proyek .....	62
Tabel 4.3. 24 Skenario <i>Use Case</i> Menambah Data Tugas Baru .....	64
Tabel 4.3. 25 Skenario Use Case Melihat Data Tugas Baru .....	66
Tabel 4.3. 26 Skenario Use Case Melihat Data Status Tugas .....	67
Tabel 4.3. 27 Skenario <i>Use Case</i> Mengubah Data Status Tugas .....	68
Tabel 4.3. 28 Skenario <i>Use Case</i> Menambah <i>Assign Task to Member</i> .....	70

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **1.1. Latar Belakang**

Perguruan tinggi merupakan bagian integral dari sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk mengembangkan mahasiswa agar siap dan matang dalam mengaplikasikan ilmu yang telah diperoleh selama masa perkuliahan dan berbagai kegiatan di dunia kerja. Selain itu, perguruan tinggi juga bertekad untuk membentuk sikap dan kemampuan akademik yang memungkinkan penerapan, pengembangan, penyebaran ilmu pengetahuan dan teknologi melalui pengembangan sumber daya manusia, penelitian, dan studi dalam mendukung proses industrialisasi demi mencapai kesejahteraan masyarakat.

Ilmu yang diberikan oleh perguruan tinggi sebagian merupakan tentang pengalaman secara teoritis, tetapi hal yang diperlukan pada proses mencari pekerjaan bukan hanya berpacu dalam hal teoritis saja, melainkan juga tentang praktik atau biasa disebut pengalaman kerja. Pengalaman kerja di sini adalah mengenai hal aplikatif yang perlu dikembangkan mahasiswa berdasarkan teori yang didapatkan selama perkuliahan.

Dalam pengaplikasian ilmu atau teori yang didapat mahasiswa pada perkuliahan ke pada dunia kerja, maka perlu adanya Kerja Praktik. Selain itu, Kerja Praktik ini dibutuhkan supaya setiap mahasiswa mampu menciptakan karakter pribadinya menurut pengalaman kerja yang dihasilkan dari Kerja Praktik. Kerja Praktik ini bisa memperkaya pengalaman setiap mahasiswa mengenai bagaimana mahasiswa nanti bekerja, mengenai simpati, dan empati pada partner kerja yang dimiliki dan sebagainya. Selain itu, alasan yang paling mendasar diadakan kerja praktik ini supaya kemampuan teoritis dan praktis pada setiap mahasiswa sanggup berjalan secara seimbang.

Perkembangan Teknologi Informasi yang semakin berkembang secara cepat memiliki dampak yang cukup signifikan terhadap semua bidang. Dilihat dari pemakaian sistem informasi absensi karyawan dan magang merupakan portal bagi instansi untuk mempermudah mengelola operasional SDM suatu bisnis. Pemanfaatan teknologi informasi ini sangat dibutuhkan untuk meningkatkan efisiensi dan Informasi. Kemajuan teknologi informasi dapat memberikan peluang untuk mengelola informasi dalam sebuah aplikasi. Tujuannya yaitu perkembangan dalam aspek sistem informasi maupun Administrasi. Perkembangan dalam proses Sistem Informasi dengan mengikuti perkembangan teknologi yang dapat mendukung proses sistem informasi menjadi berkembang.

Sistem absensi pada PT.Otak Kanan Surabaya masih menggunakan aplikasi absensi yang sangat sederhana. Dengan sistem absensi yang dijalankan saat ini, banyak masalah yang dihadapi terutama dalam hal yang berkaitan dengan data-data absensi dan kumpulan proyek yang dikerjakan. Pengecekan absensi karyawan dan peserta magang sangat menyulitkan dan memakan waktu karena tidak ada rekapitulasi yang dihasilkan dari sistem absensi tersebut, begitu juga dengan cek absensi dari setiap pegawai dan peserta magang yang tidak tersaji dengan cepat dan mudah. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi absensi baru berbasis aplikasi mobile yang dapat mempermudah dan mempercepat pegawai dalam melakukan absensi setiap hari, dimana sistem absensi baru yang akan dirancang ini juga dapat menghasilkan rekapitulasi absensi pegawai dan peserta magang, data-data absensi mudah diakses dengan cepat dan mudah, teroganisir proyek yang sedang dikerjakan baik dari pegawai maupun peserta magang, serta menerapkan sistem poin bagi karyawan dan magang yang telah menyelesaikan proyek sebagai *reward*.

Sistem informasi absensi berbasis aplikasi mobile yang akan dibuat ini diharapkan dapat mengatasi permasalahan yang ada yaitu

mempermudah dan mempercepat proses absensi pegawai dan peserta magang, menyimpan data absensi baik itu absensi harian, lembur, pengajuan cuti, jadwal kerja, serta mengelola proyek yang dilaksanakan. Selain itu, aplikasi ini diharapkan dapat menghasilkan laporan-laporan jadi apabila yang bersangkutan meminta data yang diperlukan dalam hal absensi pegawai dan peserta magang untuk keperluan tertentu.

## **1.2. Tujuan dan Manfaat**

Tujuan dan manfaat kerja praktik di PT. Otak Kanan Surabaya akan dijelaskan dalam beberapa sub-bab berikut ini:

### **1.2.1 Tujuan**

#### **Umum**

- 1 Mendapatkan peluang serta pengalaman bekerja secara langsung untuk dapat berlatih menangani permasalahan di suatu pekerjaan.
- 2 Membuka wawasan mahasiswa agar dapat mengetahui dan memahami sistem kerja di dunia Informatika sekaligus mampu mengadakan pendekatan, penyerapan dan pemecahan masalah yang berasosiasi dengan dunia kerja secara utuh.
- 3 Menumbuhkan dan menciptakan pola pikir yang konstruktif yang berwawasan bagi mahasiswa dan dunia kerja.

#### **Khusus**

1. Memenuhi mata kuliah kerja praktik dengan beban dua satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Departemen Informatika, Universitas Internasional Semen Indonesia.
2. Sebagai sarana untuk mendapatkan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang lebih luas yang belum didapatkan di perkuliahan, sehingga memudahkan kami dalam mengerjakan tugas akhir nanti.

3. Mengetahui secara khusus bidang yang menjadi minat kami yaitu *System Analyst*.
4. Mengembangkan pengetahuan, sikap, ketrampilan, kemampuan profesi melalui penerapan ilmu, latihan kerja, dan pengamatan analisis yang diterapkan di PT. Otak Kanan Surabaya.
5. Memperdalam pengetahuan mahasiswa dengan mengenal dan mempelajari secara langsung mengenai *System Analyst* dalam bidang IT.

### 1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan kerja praktik di PT. Otak Kanan Surabaya adalah sebagai berikut:

#### 1. Bagi Perguruan Tinggi

- Memperoleh masukan kompetensi yang diperlukan oleh dunia kerja saat ini, khususnya di PT. Otak Kanan Surabaya
- Dapat meningkatkan kualitas pendidikan agar menghasilkan lulusan yang sesuai dan dibutuhkan oleh dunia kerja.
- Program studi Informatika Universitas Internasional Semen Indonesia mendapatkan masukan tentang pencapaian serta mengevaluasi hasil perkuliahan sesuai dengan kebutuhan dunia kerja atau belum
- Sebagai penilaian serta tolok ukur dalam persiapan mahasiswa untuk dilepas ke dalam dunia kerja setelah lulus dari perguruan tinggi.

## 2. Bagi Perusahaan

- Sebagai suatu program pelatihan untuk rekomendasi tenaga kerja yang diharapkan oleh perusahaan.
- Mempersiapkan dan mengembangkan calon tenaga kerja yang potensial.
- Menjalin hubungan kerja sama dalam pendidikan dengan institusi sebagai badan penelitian.
- Memperoleh masukan yang mungkin dapat membantu permasalahan dalam perusahaan.
- Perusahaan dapat menilai kualitas pendidikan Universitas Internasional Semen Indonesia khususnya program studi Informatika
- Memberi masukan kompetensi yang sesuai dan memadai, sehingga akan membantu meningkatkan kemampuan lulusan yang dibutuhkan dunia kerja dan meningkatkan peran terhadap dunia pendidikan.

## 3. Bagi Mahasiswa

- Mahasiswa lebih memahami permasalahan yang ada pada lingkungan kerja secara nyata.
- Memperoleh pengalaman untuk terlibat langsung dengan pekerjaan di PT. Otak Kanan Surabaya.
- Menambah pengetahuan mahasiswa dalam dunia Informatika.
- Sebagai studi perbandingan antara teori dan praktek yang digunakan mahasiswa di bangku perkuliahan dengan kenyataan sebenarnya di lapangan.
- Mengetahui secara lebih jelas mengenai kegiatan perusahaan khususnya dalam bidang Informatika serta dapat berinteraksi dalam *team work*.
- Dapat mengukur kemampuan atau ketrampilan yang dimiliki serta mendapatkan ketrampilan baru dalam dunia industri.



### 1.3. Waktu dan Tempat Pelaksanaan Magang

**Lokasi** : PT. Otak Kanan Surabaya, Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

**Waktu** : 21 Agustus 2023 – 21 Oktober 2023

Waktu kerja peserta kerja praktik adalah pada hari kerja PT. Otak Kanan Surabaya mulai dari hari senin sampai dengan jum'at (5 hari kerja dalam satu minggu)

Jam kerja :

- Senin – Jum'at : Pukul 08.00 sd. 16.00 WIB
- Libur : Sabtu dan Minggu

### 1.4. Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Unit kerja penulis dalam melaksanakan pelaksanaan kerja praktik yaitu di Departement IT dengan posisi *System Analyst*.

## BAB II

### PROFIL PT OTAK KANAN

#### 2.1 Profil Perusahaan

PT. Otak Kanan merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang industri kreatif yang berlokasi di Surabaya, didirikan pada tahun 2009, sesuai dengan akte pendirian perusahaan No. 01 tanggal 21 Desember 2009 oleh notaris Dicky Dwiharnanto, SH, HAM RI Nomor AHU-02110.AH.01.01. Tahun 2010 Tanggal 14 Januari 2010, Daftar Perseroan Nomor AHU-0003117.AH.01.09. Tahun 2010 Tanggal 14 Januari 2010 dengan nama PT. Otak Kanan.



Gambar 2.1. 1 Lokasi PT. Otak Kanan

(Sumber : Berkas penulis, Oktober 2023)

PT Otak Kanan menciptakan, membangun dan menjalankan sebuah perusahaan yang terus-menerus menantang status quo dan mendorong orang untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pemikiran mereka. PT

Otak Kanan mempunyai banyak ide yang telah teruji dan telah melayani lebih dari 100 perusahaan dari berbagai segmen pasar. PT Otak Kanan memahami bahwa setiap perusahaan itu unik, dengan kekuatan, kualitas dan pengalaman yang berbeda-beda. Sehingga PT Otak Kanan membahas setiap kesempatan dengan pendekatan kreatif.

PT.Otak Kanan menyediakan jasa layanan dibidang IT, Multimedia, *Business Support, Digital and Online Business*

Tabel 2.1. 1 Jasa Layanan PT. Otak Kanan

IT dan Multimedia	Digital and Online Business	Business Support
Video Production	Website Development	IT Consultant
Mobile Application	E- Commerce Solutions	Virtual Office
Software Development	Domain Name dan Web Hosting	Education dan Training
Graphic Design	Internet Marketing	CSR (Corporate Social Responsibility) Consultant
Panorama Virtual Tour	Search Engin Optimization	Marketing Communication
	Social Media Strategy	

Beragam layanan mampu menghadirkan solusi terbaik bagi perusahaan dan industri untuk menjawab tantangan globalisasi dan digitalisasi di Indonesia.



Gambar 2.1. 2 Ruang Kerja PT. Otak Kanan

( Sumber : <https://otakkanan.co.id>, di akses Oktober 2023)

Berikut adalah beberapa informasi mengenai identitas dari PT Otak Kanan :

Detail Perusahaan : PT. OTAK KANAN  
Alamat : Graha Pena suite 1503, Jl. Ahmad Yani 88 Surabaya  
Telepon : (031) 828 6155 (Telp)  
(+62) 85775936999 (WA)  
Email : [info@otakkanan.co.id](mailto:info@otakkanan.co.id)  
Website : <https://otakkanan.co.id>

## 2.2 Visi dan Misi PT. Otak Kanan

PT Otak Kanan menciptakan, membangun dan menjalankan sebuah perusahaan yang terus-menerus menantang status quo dan mendorong orang untuk menjadi kreatif dan inovatif dalam pemikiran mereka.

PT Otak Kanan memahami bahwa setiap perusahaan itu unik, dengan kekuatan, kualitas dan pengalaman yang berbeda-beda. Sehingga kami membahas setiap kesempatan dengan pendekatan kreatif. PT Otak Kanan berani dan cekatan, serta menjalankan konsep dan program

dengan cara elegan yang khas. PT Otak Kanan peduli dengan kesuksesan partner serta perusahaan dan industri.

### 2.3 Logo Perusahaan



Gambar 2.1. 3 Logo PT. Otak Kanan

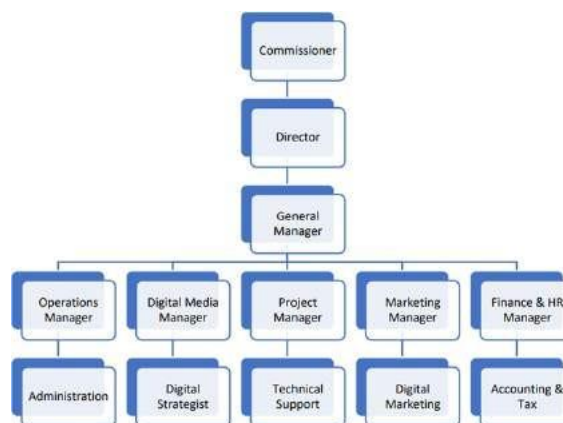
(Sumber : <https://otakkanan.co.id>, di akses Oktober 2023)

### 2.4 Lokasi PT. Otak Kanan

PT. Otak Kanan Surabaya, Graha Pena, Ruang 1503, Jl. Ahmad Yani No. 88, Ketintang, Kec. Gayungan, Surabaya, Jawa Timur 60234

### 2.5 Struktur Organisasi PT. Otak Kanan

Dalam melaksanakan kegiatan bisnisnya, PT Otak Kanan membagi tugas menjadi beberapa bagian. Masing - masing bagian memiliki tugas, wewenang dan tanggung jawab, masing- masing bagian tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :



Gambar 2.1. 4 Struktur Organisasi PT. Otak Kanan

(Sumber: Olahan Penulis, Oktober 2023)

Tabel 2.1. 2 Posisi dan Penanggung Jawab PT. Otak

Posisi	Penanggung Jawab
Commissioner	Diana Khalida
Director	M. Santoso Putra D.
General Manger	Alfian Dwi Kurniawan
Operations Manager	Wahyu Prasetyo
Digital Media Manager	Yahya Adi Styawan
Project Manager	Moch. Susanto
Marketing Manager	Ariesaldy Putra Parmana Wijaya
Finance & HR Manager	Rury SR
Administration	Reza A.
Digital Strategist	Rony A.
Technical Support	M. Prayoga Perdana
Digital Marketing	Moh. Nasrul Amin
Accounting & Tax	Ersyia Nadia Putri

Berikut merupakan deskripsi pekerjaan dari masing-masing posisi/jabatan yang berlaku dalam struktur Organisasi PT. Otak Kanan:

1. *Commissioner*, memimpin dan mengawasi kebijakan dan tindakan suatu organisasi atau badan pemerintah. Tugas-tugasnya meliputi pengambilan keputusan strategis, pengawasan, dan penilaian kinerja.
2. *Director*, bertanggung jawab atas pengelolaan operasional suatu perusahaan atau organisasi. mengembangkan strategi jangka panjang, mengelola anggaran, merekrut dan memotivasi karyawan, serta menjalin hubungan dengan pemangku kepentingan
3. *General Manager*, bertanggung jawab atas operasi keseluruhan perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengelola staf, merencanakan dan mengawasi anggaran, mengembangkan strategi jangka panjang, serta mengawasi kegiatan operasional.
4. *Operations Manager*, bertanggung jawab atas pengelolaan operasi harian suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengawasi produksi, pengadaan bahan baku, manajemen

persediaan, serta memastikan efisiensi dan efektivitas proses operasional.

5. *Digital Media Manager*, bertanggung jawab atas pengembangan dan pelaksanaan strategi pemasaran digital suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi merencanakan kampanye iklan online, mengelola konten media sosial, serta memantau kinerja kampanye pemasaran digital.
6. *Project Manager*, bertanggung jawab atas pengelolaan proyek dari awal hingga akhir. Tugas-tugasnya meliputi merencanakan proyek, mengelola anggaran dan sumber daya, memimpin tim proyek, serta memantau kemajuan proyek.
7. *Marketing Manager*, bertanggung jawab atas strategi pemasaran produk atau layanan suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengembangkan rencana pemasaran, melakukan riset pasar, memantau kinerja kampanye pemasaran, serta mengelola tim pemasaran.
8. *Finance & HR Manager*, bertanggung jawab atas pengelolaan keuangan dan sumber daya manusia suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi merencanakan anggaran, mengelola akuntansi dan pelaporan keuangan, merekrut dan mengelola karyawan, serta menjalankan kebijakan sumber daya manusia.
9. *Administration*, bertanggung jawab atas pengelolaan administrasi umum suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi manajemen dokumen, pengelolaan inventaris, dan koordinasi kegiatan kantor.
10. *Digital Strategist*, bertanggung jawab atas pengembangan strategi pemasaran digital yang komprehensif untuk suatu perusahaan atau organisasi. Tugas-tugasnya meliputi mengidentifikasi peluang

digital baru, mengevaluasi tren industri, dan mengembangkan rencana pemasaran digital.

## 2.6 Produk

PT Otak Kanan menyediakan beragam layanan berkualitas untuk memenuhi kebutuhan client:

- Layanan Web Development bertujuan untuk menciptakan desain elegan yang akan mempromosikan company profile Anda dengan sempurna, menggambarkan citra profesional perusahaan Anda kepada klien dan pemangku kepentingan.
- Mobile Apps Development berfokus pada desain website yang responsif, memastikan bahwa tampilan website akan sempurna bahkan saat diakses melalui berbagai ukuran layar mobile. Ini akan membantu Anda mencapai audiens yang lebih luas dan memaksimalkan pengalaman pengguna.
- Design dan multimedia bertujuan untuk membantu Anda dengan desain logo yang menarik dan sesuai dengan identitas perusahaan Anda, pembuatan company profile yang mencerminkan nilai-nilai perusahaan Anda, dan produksi video profil yang profesional untuk memperkenalkan perusahaan Anda kepada dunia.
- Digital Marketing memiliki strategi dan layanan yang dapat membantu perusahaan Anda meningkatkan omset penjualan. Kami menyediakan layanan digital marketing yang akan membantu Anda mencapai target audiens Anda dengan efektif, meningkatkan visibilitas perusahaan, dan akhirnya meraih kesuksesan dalam bisnis Anda.



## **BAB III**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **3.1. Sistem**

Menurut Bayu Kristiawan dan Sukadi yang dikutip dalam (Yunahar Heriyanto, 2018), sistem dapat dijelaskan sebagai kumpulan prosedur yang saling terhubung dan bekerja bersama-sama untuk melakukan aktivitas atau mencapai tujuan tertentu. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem adalah suatu entitas yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai tujuan yang sama. Penerapan sistem ini dapat membantu dalam memudahkan dan meningkatkan efisiensi pekerjaan, terutama dalam konteks pekerjaan berbasis komputer atau online, seperti dalam perusahaan.

#### **3.2. Informasi**

Menurut Abdul Kadir dalam (Yunahar Heriyanto, 2018), informasi merupakan hasil pengolahan data menjadi bentuk yang memiliki makna bagi penerima informasi dan bermanfaat dalam proses pengambilan keputusan, baik pada saat ini maupun di masa mendatang. Menurut Sutabri dalam (Yunahar Heriyanto, 2018), informasi merujuk pada data yang telah dikelompokkan, diolah, atau diinterpretasikan agar dapat digunakan dalam proses pengambilan keputusan. Berdasarkan beberapa definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa informasi adalah hasil pengolahan data dari sumber yang dapat dipercaya dan disampaikan sesuai dengan kebutuhan sehingga memiliki makna bagi penerimanya. Informasi juga harus mengandung pengetahuan yang bermanfaat bagi penerimanya dan memiliki tujuan tertentu dalam proses pengambilan keputusan.

### 3.3. Sistem Informasi

Menurut jurnal Mamed Rofendy Manalu seperti yang dikutip oleh Edhy Sutanta, sistem informasi pada dasarnya dapat dianggap sebagai sekelompok subsistem yang berinteraksi, bergabung bersama, dan membentuk suatu kesatuan yang saling terintegrasi. Mereka bekerja sama untuk melakukan proses pengolahan data, yaitu mengumpulkan data, mengolahnya, dan menghasilkan informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan. Informasi tersebut memiliki nilai yang signifikan, yang dirasakan baik pada saat itu maupun di masa depan, dan mendukung operasi, manajemen, serta strategi organisasi. Sumber daya yang ada digunakan untuk mencapai tujuan ini (Manalu, 2015).

Di sisi lain, Bayu Kristiawan dan Sukadi mendefinisikan sistem informasi sebagai sekelompok elemen yang bekerja bersama, baik secara manual maupun dengan bantuan komputer, untuk melakukan pengolahan data, seperti pengumpulan, penyimpanan, dan pemrosesan data, guna menghasilkan informasi yang memiliki signifikansi dan relevansi dalam proses pengambilan keputusan di berbagai tingkat manajemen (Kristiawan and Sukadi, 2013).

Berdasarkan kedua definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi melibatkan pengumpulan, pengelompokan, dan pengolahan data, yang kemudian diintegrasikan menjadi satu kesatuan informasi yang memiliki nilai penting bagi penerimanya.

### 3.4. *Unified Modelling Language (UML)*

Menurut jurnal Dini Agustia Tri Suci dan rekan-rekannya, sebagaimana yang dikutip oleh Ginting, Unified Modeling Language (UML) adalah bukan suatu proses, melainkan bahasa pemodelan berbasis grafis yang digunakan untuk menspesifikasikan, memvisualisasikan, membangun, dan mendokumentasikan seluruh artefak dalam sistem perangkat lunak. Tujuan dari penggunaan model ini adalah untuk mengidentifikasi bagian-bagian yang termasuk dalam cakupan sistem yang dibahas, serta bagaimana hubungan antara sistem tersebut dengan subsistem maupun sistem lain di luar sistem tersebut (Dini agustia trisuci, 2017).

Dalam perspektif yang serupa, Mamed Rofendy Manalu pada tahun 2015 mendefinisikan Unified Modeling Language (UML) sebagai suatu bahasa berbasis grafis yang digunakan untuk memvisualisasikan dan menspesifikasikan sistem pengembangan perangkat lunak yang bersifat berbasis objek. Dengan dasar pemahaman tersebut, dapat disimpulkan bahwa Unified Modeling Language (UML) adalah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk memvisualisasikan dan menspesifikasikan sistem perangkat lunak (Manalu, 2015). Jenis pemodelan grafis itu antara lain:

#### a. *Diagram Use-Case (Usecase Diagram)*

Menurut Shalahuddin seperti yang disampaikan dalam jurnal yang ditulis oleh Umar Al Faruq pada tahun 2015, Use Case Diagram adalah representasi suatu proses yang menggambarkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh aktor dalam menyelesaikan suatu tugas. Diagram use case ini digunakan untuk memodelkan perilaku sistem informasi yang akan dibuat, dengan tujuan untuk menjelaskan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dikembangkan. Lebih lanjut, diagram use case digunakan secara umum untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang terdapat dalam sistem dan mengidentifikasi siapa yang memiliki hak akses untuk menggunakan

fungsi-fungsi tersebut. Dalam diagram use case, terdapat simbol-simbol yang digunakan untuk merepresentasikan komponen-komponen yang terlibat (Faruq, 2015).

b. Diagram Interaksi dan Sequence ( *Sequence Diagram* )

Sebagaimana dikutip dalam jurnal yang ditulis oleh Sari dan David, menjelaskan bahwa Class diagram adalah representasi struktur dari sebuah sistem, dengan fokus pada definisi kelas-kelas yang akan dibuat untuk mengembangkan sistem tersebut. Dalam kelas, terdapat atribut dan metode atau operasi. Atribut merujuk pada variabel-variabel yang dimiliki oleh suatu kelas, sementara operasi atau metode adalah fungsi-fungsi yang dimiliki oleh suatu kelas (Yunahar Heriyanto, 2018).

c. Diagram Aktivitas ( *Activity Diagram* )

Menurut penjelasan yang diberikan oleh Rosa dalam jurnal yang ditulis oleh Sari dan David, Activity Diagram adalah representasi visual dari aliran kerja atau aktivitas dalam suatu sistem atau proses bisnis. Hal yang perlu ditekankan di sini adalah bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas yang terkait dengan sistem itu sendiri, bukan apa yang dilakukan oleh para aktor. Dengan kata lain, diagram aktivitas mencerminkan aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem (Yunahar Heriyanto, 2018).

### 3.5. Sitemap

Site Map adalah daftar isi dari sebuah situs yang berbasis file xml, site map sering disebut juga dengan peta situs. dengan adanya site map memudahkan pengenalan halaman-halaman atau konten-konten situs anda kepada search engine. Site map tidak berfungsi hanya untuk blogspot saja, tetapi semua situs atau website membutuhkan site map seperti wordpress, joomla, blogdetik, dan lain sebagainya (Upan Blog, Selasa, 21 Maret 2017). Site map juga merupakan sebuah cara sederhana bagi para webmaster atau

wapmaster untuk menginformasikan kepada search engine mengenai halaman-halaman pada situs mereka yang bisa di crawl. Bentuk paling sederhana dari sitemap adalah berupa file xml yang berisi daftar url sebuah situs beserta metadata-nya masing-masing.

### 3.6. BPMN

BPMN adalah singkatan dari *Business Process Modeling Notation*, yaitu suatu metodologi baru yang dikembangkan oleh *Business Process Modeling Initiative* sebagai suatu standard baru pada pemodelan proses bisnis, dan juga sebagai alat desain pada sistem yang kompleks seperti sistem e-Business yang berbasis pesan (message-based). Tujuan utama dari BPMN adalah menyediakan notasi yang mudah digunakan dan bisa dimengerti oleh semua orang yang terlibat dalam bisnis, yang meliputi bisnis analis yang memodelkan proses bisnis, pengembang teknik yang membangun sistem yang melaksanakan bisnis, dan berbagai tingkatan manajemen yang harus dapat membaca dan memahami proses diagram dengan cepat sehingga dapat membantu dalam pengambilan keputusan.

Notasi BPMN yang baru juga dirancang untuk sifat sistem berbasis layanan web. BPMN dapat memodelkan pesan kompleks yang dilewatkan diantara pelaku bisnis atau bagian dari pelaku bisnis, kejadian yang menyebabkan pesan dilewatkan, dan aturan bisnis yang membatasi kejadian tersebut. BPMN memungkinkan proses bisnis dipetakan ke bahasa eksekusi bisnis berbasis XML seperti BPEL4WS (*Business rocess Execution Language for Web Service*) dan BPML (*Business Process Modeling Language*). Informasi pada bahasa eksekusi bisnis ini dapat divisualisasikan dengan notasi umum.

Salah satu kelebihan diagram BPMN adalah kemampuan memodelkan aliran pesan. Diagram bisnis proses tradisional mampu memodelkan aliran proses secara sekuensial, dari kejadian awal sampai hasil akhir. Dalam

lingkungan ecommerce, tentunya orang mengirim pesan kepada yang lain sebagai bagian dari aliran proses (Rosmala, 2007).

## **BAB IV**

### **PEMBAHASAN**

#### **4.1. Kegiatan Kerja Praktik**

Kegiatan kerja praktik selama 2 bulan di PT. Otak Kanan dengan posisi sistem analis adalah sebagai berikut:

- Mempelajari modul sistem analis.
- Menganalisis dan merancang proyek sistem informasi absensi PT. Otak Kanan berbasis aplikasi.
- Membuat *user story, sitemap, feature diagram, Business Process Modeling Notation (BPMN), Use case diagram, use case scenario, activity diagram, sequence diagram* dengan aktor *user dan project management*

#### **4.2. Analisis Sistem Informasi Absensi PT. Otak Kanan berbasis Aplikasi Mobile.**

Dalam era digital yang berkembang pesat seiring dengan kemajuan teknologi, kita dapat melihat perubahan dalam rutinitas sehari-hari, terutama dalam dunia kerja. Salah satu perubahan yang signifikan adalah penggunaan aplikasi absensi berbasis online oleh banyak perusahaan. Aplikasi ini memungkinkan perusahaan untuk mencatat kehadiran karyawan dengan lebih efisien dan akurat daripada metode manual yang digunakan sebelumnya. Seiring dengan adopsi teknologi ini, perangkat yang mendukung berbagai aspek pekerjaan juga mulai bermunculan.

Aplikasi absensi karyawan berbasis online menawarkan banyak keunggulan, seperti kemudahan, praktisitas, efisiensi, dan efektivitas. Selain itu, penggunaan aplikasi ini tidak memerlukan biaya dan waktu yang besar, dan data yang dihasilkan terjamin keakuratannya. Ketika perusahaan berencana untuk beralih dari sistem manual ke sistem digital, atau bahkan

ketika mereka sudah menggunakan sistem absensi terintegrasi, pertimbangan yang matang sangat penting.

Aplikasi Absensi PT. Otak Kanan adalah perangkat lunak yang dirancang khusus untuk membantu perusahaan mengelola data kehadiran karyawan. Aplikasi ini merupakan bagian dari perangkat lunak manajemen proses SDM (Sumber Daya Manusia) yang membantu departemen HR dalam mengelola kinerja dan produktivitas karyawan.

Tujuan utama Aplikasi Absensi PT. Otak Kanan adalah memudahkan tim HR dalam manajemen data kehadiran karyawan dengan efisiensi dan akurasi yang tinggi. Selain itu, aplikasi ini juga lebih ekonomis dibandingkan metode manual yang menggunakan kertas atau mesin fingerprint. Aplikasi ini mampu secara otomatis memproses data kehadiran karyawan dan menghasilkan laporan yang lengkap. Platform absensi PT. Otak Kanan menyediakan sejumlah fitur unggulan, termasuk:

- Fitur manajemen waktu, yang memungkinkan tim HR untuk mengotomatisasi proses cuti dan lembur karyawan.
- Fitur absensi mobile, yang memungkinkan karyawan untuk melakukan absensi dengan cepat dan efisien di berbagai lokasi. Ini juga membantu tim HR dalam pemantauan kehadiran karyawan.
- Fitur manajemen database karyawan, yang membantu HR dalam mengelola data pribadi, tunjangan, dan fasilitas yang sesuai dengan kontrak kerja karyawan.
- Fitur Manajemen Proyek, yang membantu Project Manager, karyawan, dan peserta magang dalam mengelola dan menyelesaikan proyek dengan efisien, termasuk pemberian poin berdasarkan kinerja.



#### **4.3. Perancangan Sistem Informasi Absensi PT. Otak Kanan berbasis Aplikasi Mobile.**

Dalam perancangan sistem informasi absensi berbasis aplikasi mobile untuk PT. Otak Kanan, penulis dapat menguraikan konsepnya menggunakan berbagai elemen analisis dan desain perangkat lunak sebagai berikut:

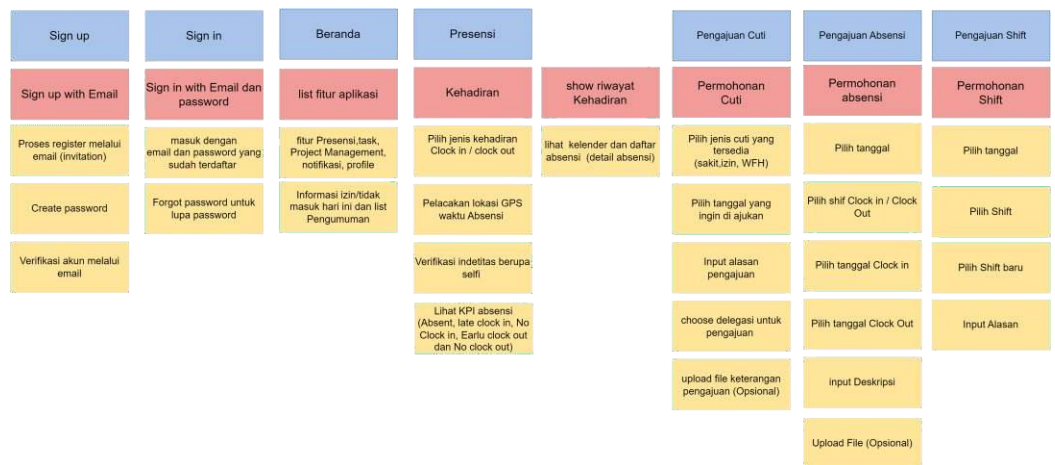
##### *a. User Story*

Dalam user story, penulis secara rinci menjelaskan berbagai fitur yang ditawarkan oleh aplikasi absensi PT. Otak Kanan:

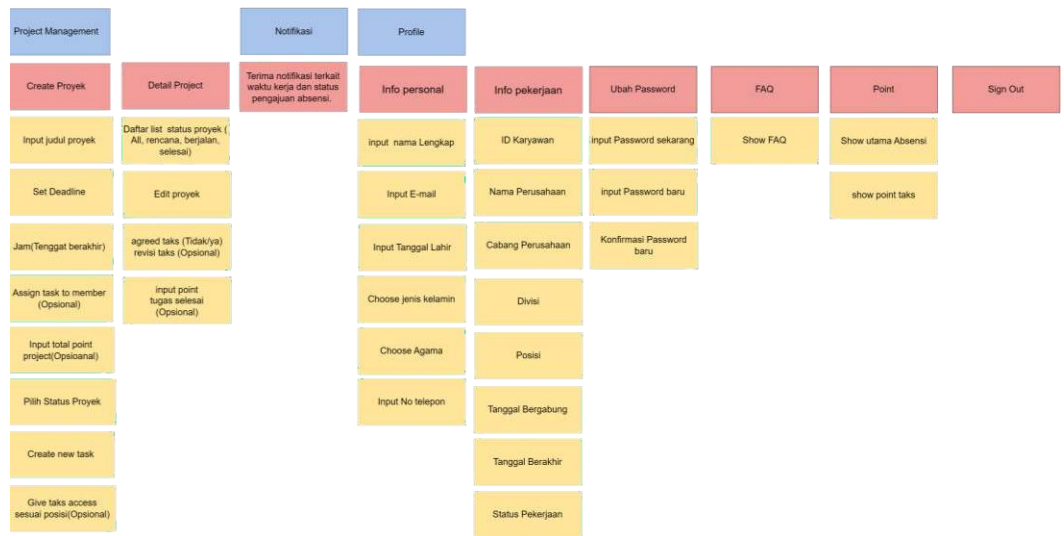
- Fitur Sign up yang memungkinkan pengguna mendaftar dengan menggunakan email atau mengikuti undangan melalui email. Setelah pendaftaran, akun akan diverifikasi melalui email.
- Fitur Sign in yang memungkinkan pengguna masuk dengan menggunakan email dan kata sandi, serta memberikan opsi untuk mereset kata sandi jika terlupa.
- Halaman beranda yang menyajikan daftar fitur, termasuk fitur presensi, tugas, Project Management, notifikasi, dan profil. Halaman ini juga memberikan informasi tentang kehadiran dan pengumuman.
- Halaman presensi yang memungkinkan pengguna melakukan absensi dengan opsi "Clock in" sebelum bekerja dan "Clock out" setelah bekerja. Fitur ini mencatat lokasi GPS saat absensi dan memerlukan verifikasi identitas melalui selfie.
- Fitur Pengajuan Cuti yang memungkinkan karyawan mengajukan cuti jenis akit, izin, atau WFH dengan mengisi formulir yang mencakup tanggal, alasan, delegasi pengajuan, dan unggah file keterangan pengajuan.
- Fitur Pengajuan Shift yang memungkinkan karyawan mengajukan perubahan shift kerja dengan mengisi formulir yang mencakup tanggal, shift lama, shift baru, dan alasan.

- Fitur Project Management yang memungkinkan ketua proyek membuat proyek bersama tim, termasuk menentukan judul proyek, deadline, menetapkan tugas untuk anggota tim, dan melacak status proyek. Setelah proyek selesai, ketua proyek dapat memberikan poin kepada anggota tim.
- Fitur Notifikasi yang memberikan informasi tentang status pengajuan absensi dan cuti.
- Halaman profil yang memungkinkan pengguna mengisi informasi pribadi, detail pekerjaan, termasuk ID karyawan, nama perusahaan, cabang, divisi, posisi, serta tanggal bergabung dan berakhir. Selain itu, pengguna dapat mengganti kata sandi dan melihat informasi poin yang dimilikinya.

Berikut bagan user story secara rinci dapat dilihat pada gambar 4.3. 1 dan 4.3. 2



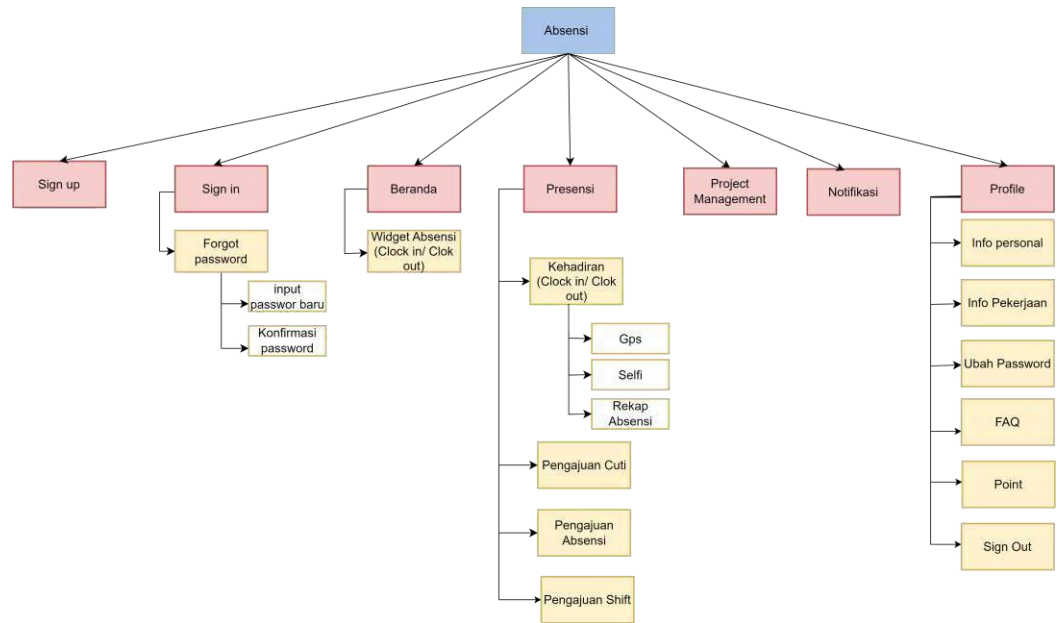
Gambar 4.3. 1 User Story



Gambar 4.3. 2 User Story

*b. Sitemap*

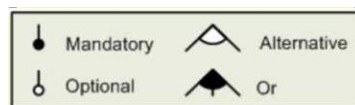
Sebelum mendesain antarmuka aplikasi sebaiknya terlebih dahulu membuat *site map* dari aplikasi tersebut. Site map adalah suatu gambaran sederhana dari aplikasi yang dibuat. Hal ini dimaksudkan untuk memberikan gambaran tentang fitur-fitur yang akan dibuat. Hal tersebut dapat memberikan batasan dalam mengembangkan aplikasi dan mempermudah dalam pembuatan desain antarmuka aplikasi. Rancangan site map tersebut dapat dilihat pada gambar 4.3. 3.

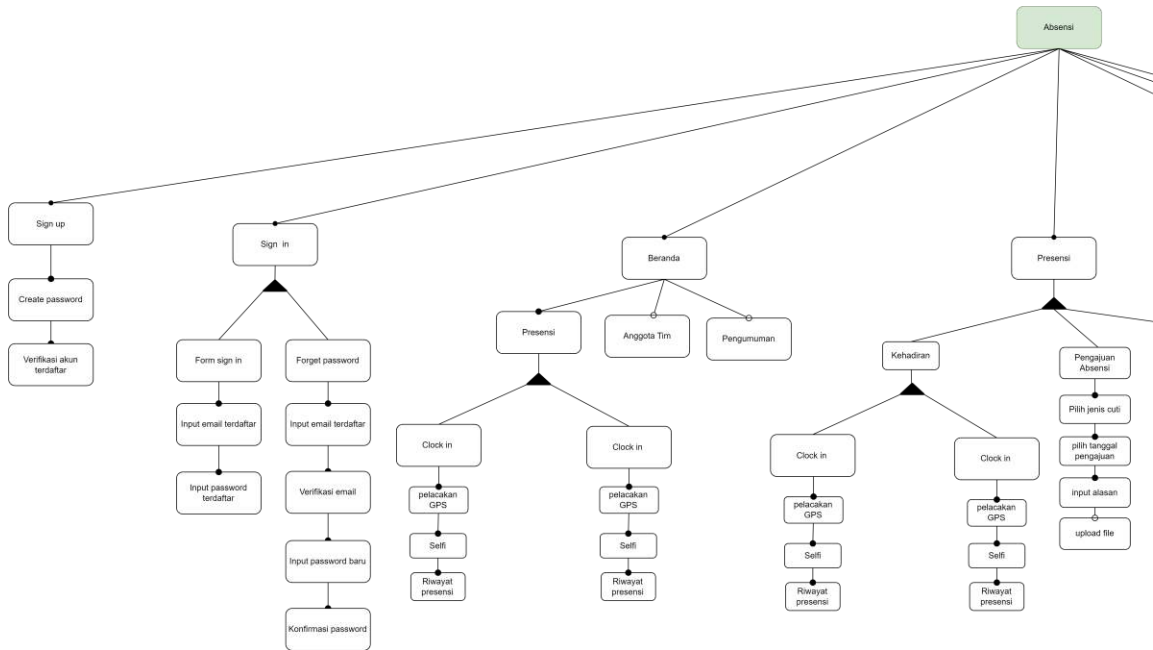


Gambar 4.3. 3 Site Map

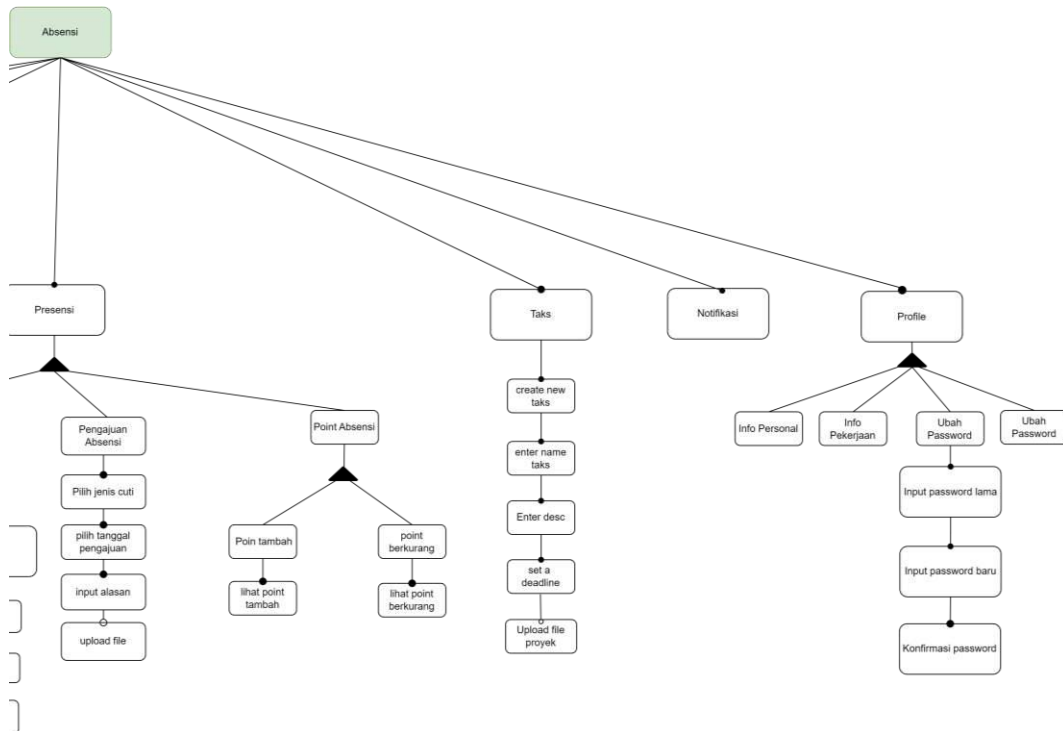
c. *Feature Diagram*

Representasi visual yang digunakan dalam perangkat lunak untuk menggambarkan kumpulan fitur dan hubungan hierarkis antara fitur-fitur tersebut. Diagram ini memberikan pandangan keseluruhan tentang fitur-fitur yang ada dalam sebuah sistem perangkat lunak dan bagaimana fitur-fitur tersebut saling berhubungan. Rancangan *feature diagram* tersebut dapat dilihat pada gambar 4.3. 4. Dan 4.3. 5.





Gambar 4.3. 4 Feature Diagram

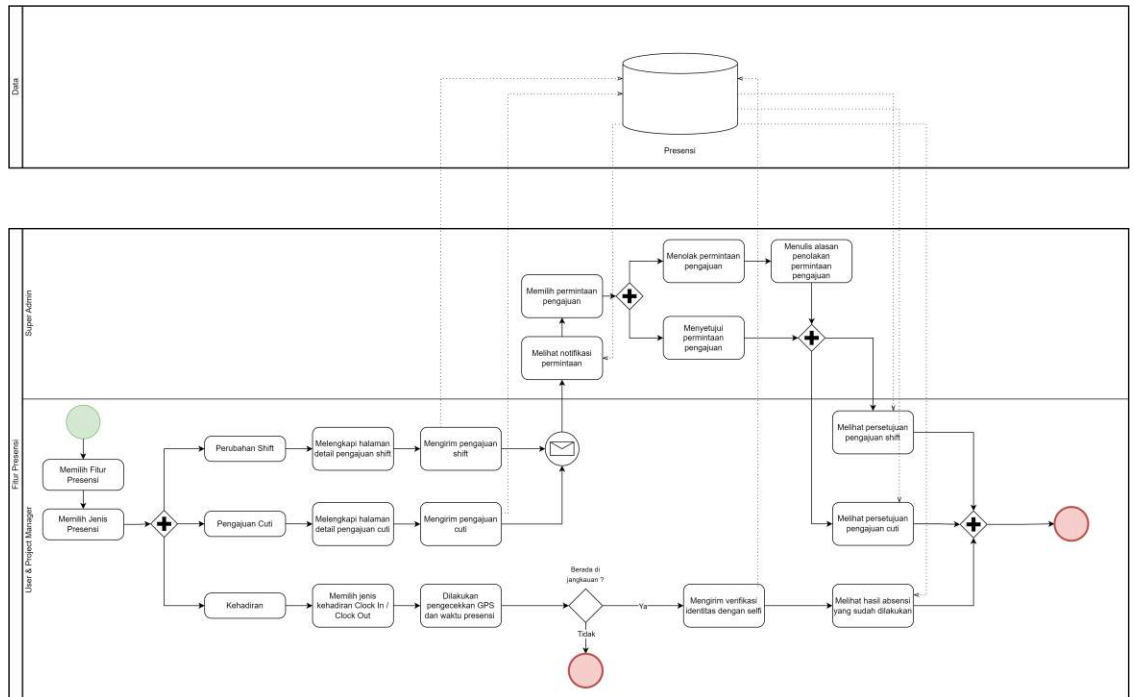


Gambar 4.3. 5 Feature Diagram

d. *Business Process Modeling Notation (BPMN)*

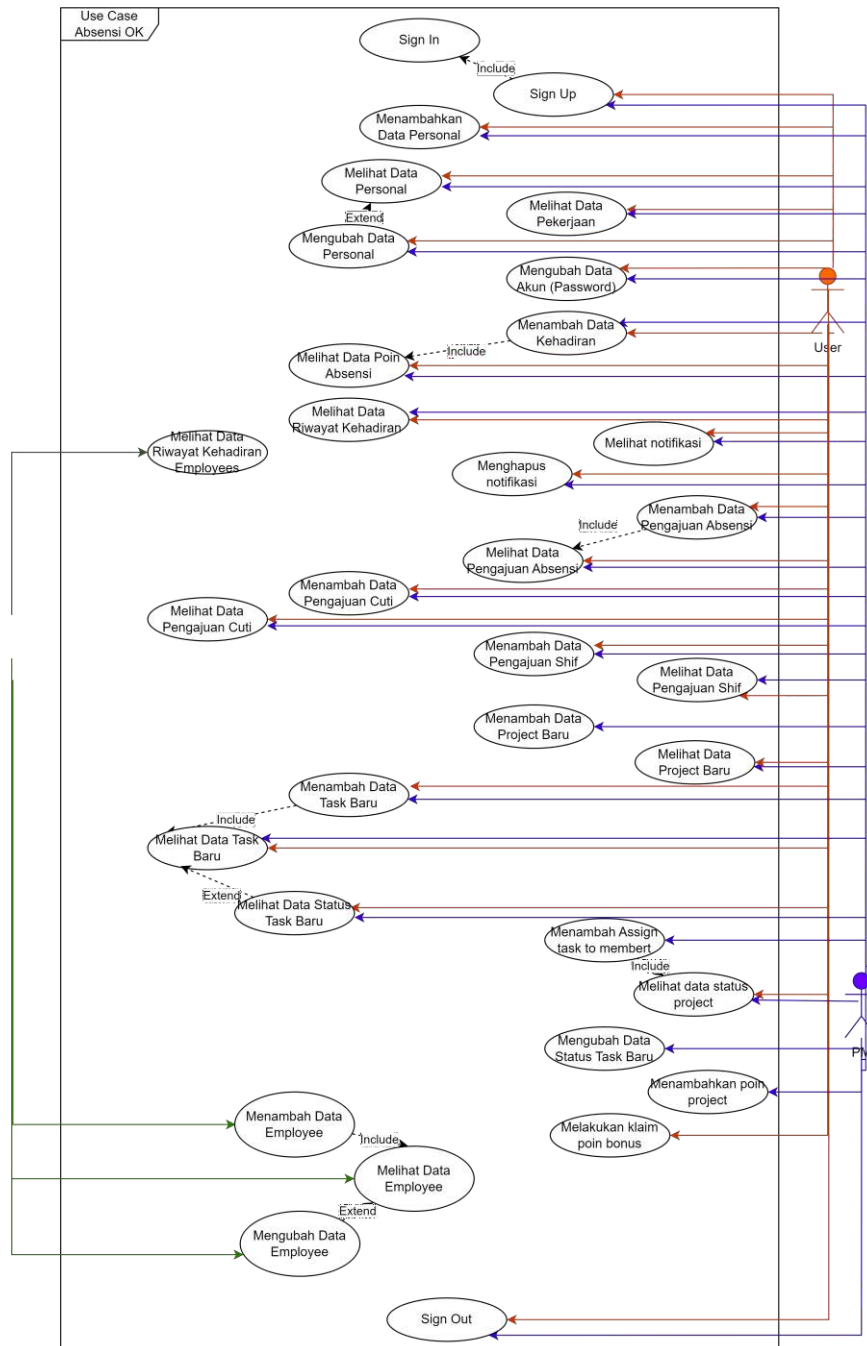
Model BPMN dapat menggambarkan alur proses dalam aplikasi.

Berikut BPMN dapat dilihat pada gambar 4.3. 6.



Gambar 4.3. 6 *Business Process Modeling Notation*

e. Use Case  
 - Diagram Use Case



Gambar 4.3. 7 Diagram Use Case

- Skenario *Use Case*

Bagian ini diisi dengan scenario untuk beberapa *use case* utama, yang menggambarkan urutan interaksi aktor dengan *use case* tersebut dari awal sampai akhir. Skenario *use case* dapat dilihat sebagai berikut:

Tabel 4.3. 1 Skenario *Use Case Sign In Admin*

Nomor <i>Use Case</i>	UC01
Name <i>Use Case</i>	<i>Sign in</i>
Actor	Super Admin
<i>Pre-Condition</i>	Super Admin ingin membuka halaman website sistem dan ingin mengakses sistem absensi
<i>Post-Condition</i>	Super Admin dapat melakukan <i>sign in</i> dan berhasil masuk ke sistem
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Super Admin mengakses website Absensi	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>sign in</i> meminta admin mengisi data: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Username</i></li> <li>● <i>Password</i></li> </ul>
3. Super admin mengisi form <i>sign in</i> lalu	



menekan tombol <i>sign in</i>	
	4. Sistem menampilkan <i>dashboard</i> dari sistem absensi
<i>Alternative Flow (If data == null)</i>	
5. Super admin mengisi form <i>sign in</i> lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	6. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	7. Menampilkan form <i>sign in</i>
<i>Alternative Flow (If data == not valid)</i>	
3. Super admin mengisi form <i>sign in</i> ( <i>Username</i> dan <i>password</i> ) lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	4. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	5. Menampilkan form <i>sign in</i>

Tabel 4.3. 2 Skenario *Use Case Sign In Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC01
Name <i>Use Case</i>	<i>Sign in</i>
Actor	<i>Project Manager, User(employee)</i>

<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin membuka dan ingin mengakses sistem absensi OK melalui mobile app
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melakukan sign in dan berhasil masuk ke sistem untuk melakukan proses di dalam sistem
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>sign in</i>
3. Aktor klik " <i>sign in</i> "	
	4. Sistem menampilkan form <i>sign in</i> meminta aktor mengisi data: <ul style="list-style-type: none"> <li>• <i>Email</i></li> <li>• <i>Password</i></li> </ul>
5. Aktor mengisi form <i>login</i> ( <i>Email</i> dan <i>password</i> ) lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	6. Sistem menampilkan halaman beranda sesuai level aktor
<i>Alternative Flow (If Forgot Password)</i>	
	4. Sistem menampilkan form <i>sign in</i>

5. Klik “Lupa kata sandi”	
	6. Meminta user input email
7. Input email	
	8. Kirim kode verifikasi
9. <i>Change password</i>	
	10. <i>Update password</i>
<i>Alternative Flow (If data == null)</i>	
11. Aktor mengisi form <i>sign in</i> (Email dan <i>password</i> ) lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	12. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	13. Menampilkan form <i>sign in</i>
<i>Alternative Flow (If data == not valid)</i>	
6. Aktor mengisi form <i>sign in</i> (Email dan <i>password</i> ) lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	7. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	8. Menampilkan form <i>sign in</i>

Tabel 4.3. 3 Skenario *Use Case Sign Up Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC02
Name <i>Use Case</i>	<i>Sign up</i>
Actor	<i>Project Manager, User(employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin masuk ke sistem untuk pertama kalinya dan belum memiliki akun
<i>Post-Condition</i>	Aktor memiliki akun untuk masuk dan mengakses fitur di dalam sistem
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman <i>sign in</i>
3. Aktor klik " <i>sign up</i> "	
	4. Sistem menampilkan form <i>sign up</i>
5. Aktor	
<i>Alternative Flow (If data == null)</i>	

6. Super admin mengisi form <i>login</i> ( <i>Username</i> dan <i>password</i> ) lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	7. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	8. Menampilkan form <i>login</i>
Alternative Flow (If data == not valid)	
9. Super admin mengisi form <i>login</i> ( <i>Username</i> dan <i>password</i> ) lalu menekan tombol <i>sign in</i>	
	10. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	11. Menampilkan form <i>login</i>

Tabel 4.3. 4 Skenario *Use Case* Menambahkan Data Personal *Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC03
Name <i>Use Case</i>	Menambahkan Data Personal
<i>Actor</i>	<i>Project Manager, User(employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor belum menambahkan data personal pada akunnya dan ingin menambahkan data personal masing-masing
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat menambahkan data personal masing-masing aktor

<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu akun di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman akun
5. Aktor memilih “Info personal”	
	6. Sistem menampilkan form untuk mengisikan info personal: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Nama Lengkap</li> <li>● Email</li> <li>● TTL</li> <li>● Jenis kelamin</li> <li>● Agama</li> <li>● Telp</li> </ul>
7. Aktor mengisi data pada form dan klik “Simpan”	
	8. Sistem menyimpan info personal aktor
Alternative Flow (If data == null)	
7. Aktor mengisi data pada form dan klik “Simpan”	

	8. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	9. Menampilkan form info personal
<i>Alternative Flow (If data == not valid)</i>	
7. Aktor mengisi data pada form dan klik “Simpan”	
	8. Sistem menampilkan pesan “Format data tidak sesuai”
	9. Menampilkan form info personal

Tabel 4.3. 5 Skenario *Use Case* Melihat Data Personal *Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC04
Name <i>Use Case</i>	Melihat Data Akun
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat data personal masing-masing aktor yang telah ditambahkan sebelumnya
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat data personal masing-masing aktor
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem

1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu akun di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman akun
5. Aktor memilih “Info personal”	
	6. Sistem menampilkan detail info personal aktor

Tabel 4.3. 6 Skenario *Use Case* Melihat Data Pekerjaan *Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC06
Name <i>Use Case</i>	Melihat Data Pekerjaan
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat data pekerjaan masing-masing aktor
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat data pekerjaan masing-masing aktor
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	



	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu akun di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman akun
5. Aktor memilih “Info pekerjaan”	
	6. Sistem menampilkan detail info pekerjaan aktor

Tabel 4.3. 7 Skenario *Use Case* Mengubah Data Akun *Users* (*Password*)

Nomor <i>Use Case</i>	UC09
Name <i>Use Case</i>	Mengubah Data Akun ( <i>Password</i> )
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin mengubah <i>password</i> akun mereka
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat mengubah <i>password</i> akun mereka dan dapat masuk ke sistem dengan <i>password</i> terbaru
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	

	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu akun di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman akun
5. Aktor memilih “Ubah Kata Sandi”	
	6. Sistem menampilkan form untuk mengubah kata sandi akun meminta aktor memasukkan data: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Kata sandi lama</li> <li>● Kata sandi baru</li> <li>● Konfirmasi sandi</li> </ul>
7. Aktor memasukkan data pada form dan klik simpan	
	8. Sistem mengupdate kata sandi pengguna dan menampilkan pop-up “Kata Sandi Berhasil Diubah”
<i>Alternative Flow (If data == null)</i>	
9. Aktor memasukkan data pada form dan klik simpan	
	10. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	11. Menampilkan form ubah kata sandi
<i>Alternative Flow (If data == not valid)</i>	
7. Aktor memasukkan data pada form dan klik simpan	

	8. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	9. Menampilkan form ubah kata sandi

Tabel 4.3. 8 Skenario Use Case Melihat Notifikasi

Nomor <i>Use Case</i>	UC07
Name <i>Use Case</i>	Melihat Notifikasi
Actor	Project Manager, User(Employee)
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat notifikasi yang masuk
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat notifikasi masuk yang sudah terbaca maupun yang belum terbaca dan melihat detailnya
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu notifikasi pada navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman notifikasi
5. Memilih notifikasi yang ingin dilihat detail	

	6. Sistem menampilkan detail notifikasi berisi button “Selesai” dan “Hapus”
7. Klik “Selesai”	
	8. Sistem menutup pop up detail notifikasi
<i>Alternative Flow (If delete notification)</i>	
7. Klik “Hapus”	
	8. Sistem menghapus notifikasi tersebut

Tabel 4.3. 9 Skenario *Use Case* Menghapus Notifikasi

Nomor <i>Use Case</i>	UC08
Name <i>Use Case</i>	Menghapus Notifikasi
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin menghapus notifikasi yang masuk
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat menghapus notifikasi masuk yang sudah terbaca maupun yang belum terbaca
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	

	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu notifikasi pada navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman notifikasi
5. Aktor klik “Pilih” dan menandai notifikasi yang ingin dihapus	
	6. Sistem menampilkan button “Hapus” dan “Pilih Semua”
7. Klik “Hapus”	
	8. Sistem menghapus notifikasi yang dipilih
<i>Alternative Flow (If delete all)</i>	
5. Aktor klik “Pilih” dan menandai notifikasi yang ingin dihapus	
	6. Sistem menampilkan button “Hapus” dan “Pilih Semua”
7. Klik “Pilih Semua”	
	8. Sistem menandai semua notifikasi
9. Klik “Hapus”	
	10. Sistem menghapus semua notifikasi

Tabel 4.3. 10 Skenario *Use Case* Menambah Data Kehadiran *Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC08
Name <i>Use Case</i>	Menambah Data Kehadiran
<i>Actor</i>	Project Manager, User(Employee)
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin memasukkan data kehadirannya atau melakukan presensi
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melakukan presensi dan datanya terekam dalam sistem
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan dropdown pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Pilih menu kehadiran	
	6. Sistem menampilkan halaman kehadiran
7. Klik button “Absen Masuk”	

	8. Sistem menampilkan info lokasi aktor dan pop-up verifikasi apakah ingin melanjutkan absen atau tidak
9. Klik “Lanjutkan”	
	10. Sistem meminta user melakukan scan wajah/selfie
11. Klik “Kirim”	
	12. Sistem merekam data kehadiran aktor
<i>Alternative Flow (If click clock-in button di HomePage)</i>	
3. Klik button “Clock-in” di beranda	
	4. Sistem menampilkan info lokasi aktor dan pop-up verifikasi apakah ingin melanjutkan absen atau tidak
5. Klik “Lanjutkan”	
	6. Sistem meminta user melakukan scan wajah/selfie
7. Klik “Kirim”	
	8. Sistem merekam data kehadiran aktor
<i>Alternative Flow (If data == invalid area)</i>	
7. Klik button “Absen Masuk”	
	8. Sistem menampilkan info lokasi aktor tidak valid karena berada diluar jangkauan dan terdapat

	<i>pop-up</i> verifikasi
9. Klik “Pelajari lebih lanjut”	
	10. Sistem memberikan informasi panduan untuk presensi

Tabel 4.3. 11 Skenario *Use Case* Melihat Data Riwayat Kehadiran *Users*

Nomor <i>Use Case</i>	UC09
Name <i>Use Case</i>	Melihat Data Riwayat Kehadiran
Actor	Project Manager, User(Employee)
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat record data kehadirannya
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat record data kehadirannya
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan <i>dropdown</i> pilihan menu



	kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Pilih menu kehadiran	
	6. Sistem menampilkan halaman kehadiran
7. Klik ikon riwayat	
	8. Sistem menampilkan halaman detail riwayat kehadiran

Tabel 4.3. 12 Skenario *Use Case* Menambah Data Pengajuan Cuti

Nomor <i>Use Case</i>	UC10	
Name <i>Use Case</i>	Menambah Data Pengajuan Cuti	
<i>Actor</i>	Project Manager, User(Employee)	
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin mengajukan cuti melalui sistem absensi	
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat membuat pengajuan cuti melalui aplikasi menggunakan akun masing-masing	
<i>FLOW EVENT</i>		
<i>Main Flow</i>		
<i>Actor</i>	Sistem	
1. Aktor membuka aplikasi absensi		
	2. Sistem menampilkan halaman	

	beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan dropdown pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Pilih menu pengajuan cuti	
	6. Sistem menampilkan form pengajuan cuti meminta aktor mengisi data: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Jenis cuti</li> <li>● Tanggal mulai</li> <li>● Tanggal berakhir</li> <li>● Alasan</li> <li>● Delegasi(opsional)</li> <li>● File pendukung</li> </ul>
7. Aktor mengisi data pada form dan klik kirim	
	8. Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan “Pengajuan Cuti telah terkirim”
<i>Alternative Flow (If data == null)</i>	
7. Aktor mengisi data pada form dan klik kirim	
	8. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	9. Menampilkan form pengajuan cuti
<i>Alternative Flow (If data == not valid)</i>	

7. Aktor mengisikan data pada form dan klik kirim	
	8. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	9. Menampilkan form pengajuan cuti

Tabel 4.3. 13 Skenario *Use Case* Melihat Data Pengajuan Cuti

Nomor <i>Use Case</i>	UC11
Name <i>Use Case</i>	Mengubah Data Akun (Password)
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin Melihat Data Pengajuan Cuti yang telah mereka ajukan sebelumnya
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat Melihat Data Pengajuan Cuti yang telah diajukan
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	

	4. Sistem menampilkan dropdown pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Pilih menu pengajuan cuti	
	6. Sistem menampilkan halaman pengajuan cuti

Tabel 4.3. 14 Skenario *Use Case* Menambah Data Pengajuan Kehadiran

Nomor <i>Use Case</i>	UC12
Name <i>Use Case</i>	Menambah Data Pengajuan Kehadiran
Actor	Project Manager, User(Employee)
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin Menambah Data Pengajuan Kehadiran pada riwayat clock-out presensi yang bertanda merah
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat Menambah Data Pengajuan Kehadiran
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda

3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan <i>dropdown</i> pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Pilih menu kehadiran	
	6. Sistem menampilkan halaman kehadiran
7. Klik ikon riwayat	
	8. Sistem menampilkan halaman detail riwayat kehadiran
9. Pilih tanggal yang bertanda merah pada kalender riwayat kehadiran	
	10. Sistem menampilkan informasi waktu <i>clock-in</i> dan atau <i>clock-out</i>
11. Klik button “Ajukan Kehadiran”	
	12. Sistem menampilkan form untuk mengajukan kehadiran meminta aktor mengisi data: <ul style="list-style-type: none"> <li>● <i>Switch toggle ClockIn/ClockOut</i></li> <li>● Dokumen</li> <li>● Deskripsi alasan</li> </ul>
13. Mengisi data pada form isian dan klik kirim	
	14. Sistem menampilkan pesan “Pengajuan telah terkirim”

Tabel 4.3. 15 Skenario *Use Case* Melihat Data Pengajuan Kehadiran

Nomor <i>Use Case</i>	UC13
Name <i>Use Case</i>	Mengubah Data Akun (Password)
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin Melihat Data Pengajuan Kehadiran pada riwayat presensi yang telah diajukan sebelumnya
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat Melihat Data Pengajuan Kehadiran
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan dropdown pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Pilih menu kehadiran	
	6. Sistem menampilkan halaman kehadiran
7. Klik ikon riwayat	

	8. Sistem menampilkan halaman detail riwayat kehadiran
9. Pilih tanggal yang bertanda merah pada kalender riwayat kehadiran	
	10. Sistem menampilkan informasi waktu <i>clock-in</i> dan atau <i>clock-out</i>
11. Klik button “Lihat Pengajuan”	
	12. Sistem menampilkan data pengajuan kehadiran apakah disetujui atau tidak

Tabel 4.3. 16 Skenario *Use Case* Menambah Data Pengajuan Shift

Nomor <i>Use Case</i>	UC14
Name <i>Use Case</i>	Menambah data Pengajuan Shift
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin menambah data pengajuan shift untuk menukar jadwal shift
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat menambah data pengajuan shift untuk menukar jadwal shift dan mengirimkan pengajuan tersebut
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	

<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan dropdown pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Aktor memilih “Perubahan Shift”	
	6. Sistem meminta user memilih tanggal untuk perubahan shift
7. Aktor memilih tanggal perubahan shift dan klik “Kirim”	
	8. Sistem menampilkan form pengajuan perubahan shift meminta aktor mengisi: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Tanggal</li> <li>● Shift saat ini</li> <li>● Shift baru</li> <li>● Alasan</li> </ul>
9. Aktor melengkapi form pengajuan perubahan shift dan klik “Kirim”	
	10. Sistem menyimpan pengajuan aktor dan menampilkan pesan “Pengajuan telah terkirim”
Alternative Flow (If data == null)	
9. Aktor melengkapi form pengajuan perubahan	



shift dan klik “Kirim”	
	10. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	11. Menampilkan form pengajuan perubahan shift
Alternative Flow (If data == not valid)	
9. Aktor melengkapi form pengajuan perubahan shift dan klik “Kirim”	
	10. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	11. Menampilkan form pengajuan perubahan shift

Tabel 4.3. 17 Skenario *Use Case* Melihat data Pengajuan Shift Users

Nomor <i>Use Case</i>	UC15
Name <i>Use Case</i>	Melihat data Pengajuan Shift
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat data pengajuan shift yang telah dikirimkan sebelumnya menggunakan akun masing-masing
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat data pengajuan shift yang telah dikirimkan sebelumnya menggunakan akun masing-masing
<i>FLOW EVENT</i>	

<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Klik menu “Presensi” di navigasi	
	4. Sistem menampilkan dropdown pilihan menu kehadiran, pengajuan cuti dan perubahan shift
5. Aktor memilih “Perubahan Shift”	
	6. Sistem menampilkan halaman berisi data pengajuan perubahan shift aktor

Tabel 4.3. 18 Skenario *Use Case* Melihat Data Poin Absensi *Users*

<i>Nomor Use Case</i>	UC16
<i>Name Use Case</i>	Melihat Data Poin Absensi
<i>Actor</i>	Project Manager, User(Employee)
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat poin absensi yang telah mereka dapatkan masing-masing
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat poin absensi masing-masing
<i>FLOW EVENT</i>	

<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu akun di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman berisi informasi poin utama dan bonus poin yang dapat di klaim

Tabel 4.3. 19 Skenario Use Case Melakukan Klaim Poin Bonus

<i>Nomor Use Case</i>	UC17
<i>Name Use Case</i>	Melakukan Klaim Poin Bonus
<i>Actor</i>	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melakukan klaim untuk bonus poin yang didapatkan setelah mengerjakan project atau task
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melakukan klaim untuk bonus poin yang didapat
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem

1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu akun di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman berisi informasi poin utama dan bonus poin yang dapat di klaim
5. Klik button “Klaim Poin”	

Tabel 4.3. 20 Skenario *Use Case* Menambah Data Proyek Baru

Nomor <i>Use Case</i>	UC18
Name <i>Use Case</i>	Menambah data project baru
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin menambah data project baru sesuai dengan ketentuan project yang di inginkan
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat menambahkan data project baru sesuai dengan ketentuan project yang di inginkan
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem

1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu Tugas di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman tugas
5. Aktor klik Ikon “Tambahkan Proyek Baru”	
	6. Sistem menampilkan halaman form untuk melengkapi data pembuatan proyek baru : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Judul proyek</li> <li>● Deskripsi proyek</li> <li>● Waktu Tenggat</li> <li>● Tanggal Tenggat</li> <li>● Anggota</li> <li>● Jumlah poin</li> <li>● Status Proyek</li> </ul>
7. Aktor menginputkan data form pembuatan proyek baru	
8. Aktor Klik “Simpan”	
	9. Sistem menampilkan halaman tugas berisi proyek yang sudah dibuat beserta status nya
Alternative Flow (If data == null)	
8. Aktor Klik “Simpan”	
	9. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”

	10. Sistem menampilkan halaman form untuk melengkapi data pembuatan proyek baru
Alternative Flow (If data == not valid)	
8. Aktor Klik “Simpan”	
	9. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	10. Sistem menampilkan halaman form untuk melengkapi data pembuatan proyek baru

Tabel 4.3. 21 Skenario *Use Case* Melihat Data Proyek Baru

Nomor <i>Use Case</i>	UC19
Name <i>Use Case</i>	Melihat Data Project Baru
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat project yang telah dibuat
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melihat project yang telah dibuat
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	

	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu Tugas di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman tugas berisi proyek yang sudah dibuat beserta status nya
5. Aktor klik Proyek yang ingin dilihat detail nya	
	6. Sistem menampilkan halaman detail proyek yang dipilih

Tabel 4.3. 22 Skenario *Use Case* Mengubah Data Proyek Baru

Nomor <i>Use Case</i>	UC20
Name <i>Use Case</i>	Mengubah Data Project Baru
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin mengubah data project yang baru dibuat
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat mengubah data project yang baru dibuat
FLOW EVENT	
Main Flow	
Actor	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	

	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu Tugas di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman tugas berisi proyek yang sudah dibuat beserta status nya
5. Aktor klik Proyek yang ingin dilihat detail nya	
	6. Sistem menampilkan halaman detail proyek yang dipilih
7. Aktor klik ikon “Edit”	
	8. Sistem menampilkan halaman form proyek : <ul style="list-style-type: none"> <li>● Judul proyek</li> <li>● Deskripsi proyek</li> <li>● Waktu Tenggat</li> <li>● Tanggal Tenggat</li> <li>● Anggota</li> <li>● Jumlah poin</li> <li>● Status Proyek</li> </ul>
9. Aktor menginputkan data form proyek yang ingin diubah	
10. Aktor Klik “Simpan”	
	11. Sistem menampilkan pop up “Proyek Berhasil Diubah”
12. Aktor klik “Kembali”	
	13. Sistem menampilkan halaman detail proyek yang berhasil diubah



Alternative Flow (If data == null)	
10. Aktor Klik “Simpan”	
	11. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	12. Sistem menampilkan halaman form proyek yang ingin diubah
Alternative Flow (If data == not valid)	
10. Aktor Klik “Simpan”	
	11. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	12. Sistem menampilkan halaman form proyek yang ingin diubah

Tabel 4.3. 23 Skenario *Use Case* Melakukan Input Point Proyek

Nomor <i>Use Case</i>	UC21
Name <i>Use Case</i>	Melakukan Input Point Project
<i>Actor</i>	<i>Project Manager</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melakukan input point project setelah project berhasil diselesaikan
<i>Post-Condition</i>	Aktor dapat melakukan input point project setelah project berhasil diselesaikan

<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu Tugas di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman tugas berisi proyek yang sudah dibuat beserta status nya
5. Aktor klik Proyek yang berstatus “Selesai”	
	6. Sistem menampilkan halaman tugas berisi proyek yang sudah berstatus “Selesai”
7. Aktor klik Proyek yang ingin diberikan poin	
	8. Sistem menampilkan halaman yang berisi nama-nama anggota yang terlibat dalam pengerjaan proyek
9. Aktor menginputkan jumlah poin yang diinginkan ke masing-masing anggota proyek	
10. Aktor klik “Kirim”	
	11. Sistem menampilkan pop-up “Poin Berhasil Terkirim”

Alternative Flow (If data == null)	
10. Aktor Klik “Simpan”	
	11. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Boleh Kosong”
	12. Sistem menampilkan halaman yang berisi nama-nama anggota yang terlibat dalam pengerjaan proyek

Tabel 4.3. 24 Skenario *Use Case* Menambah Data Tugas Baru

Nomor <i>Use Case</i>	UC21
Name <i>Use Case</i>	Menambah Data Tugas Baru
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin menambah data task baru
<i>Post-Condition</i>	Aktor berhasil menambah data task baru
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu project	

di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman project
5. Aktor klik “Tambahkan daftar tugas”	
	6. Sistem menampilkan form menambah data task meminta aktor mengisi: <ul style="list-style-type: none"> <li>● Judul tugas</li> <li>● Deskripsi tugas</li> </ul>
7. Aktor mengisikan data pada form	
8. Aktor klik “Ber Akses”	
	9. Sistem menampilkan halaman daftar member
10. Aktor klik member yang ingin dipilih dan klik tambah	
	11. Sistem menampilkan form menambah data task yang sudah diisi sebelumnya
12. Aktor klik simpan	
	13. Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan “Tugas telah disimpan”
Alternative Flow (If data == null)	
12. Aktor mengisikan data pada form dan klik simpan	
	13. Sistem menampilkan pesan

	“Data Tidak Boleh Kosong”
	14. Sistem menampilkan form menambah data task
Alternative Flow (If data == not valid)	
12. Aktor mengisikan data pada form dan klik simpan	
	13. Sistem menampilkan pesan “Data Tidak Valid”
	14. Sistem menampilkan form menambah data task

Tabel 4.3. 25 Skenario Use Case Melihat Data Tugas Baru

Nomor <i>Use Case</i>	UC22
Name <i>Use Case</i>	Melihat data tugas baru
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat data task
<i>Post-Condition</i>	Aktor berhasil melihat data task
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem

1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu project di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman project
5. Aktor klik tugas yang ingin dilihat	
	6. Sistem menampilkan pop up detail task yang dipilih

Tabel 4.3. 26 Skenario Use Case Melihat Data Status Tugas

Nomor <i>Use Case</i>	UC23
Name <i>Use Case</i>	Melihat data status tugas
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin melihat data status task
<i>Post-Condition</i>	Aktor berhasil melihat data status task
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	

	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu project di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman project di bagian daftar project ditandai status task

Tabel 4.3. 27 Skenario *Use Case* Mengubah Data Status Tugas

Nomor <i>Use Case</i>	UC24	
Name <i>Use Case</i>	Mengubah data status task	
Actor	Project Manager, User(Employee)	
Pre-Condition	Aktor ingin mengubah status task	
Post-Condition	Aktor berhasil mengubah status task	
FLOW EVENT		
Main Flow		
Actor	Sistem	
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK		
	2. Sistem menampilkan halaman beranda	
3. Aktor klik menu project di navigasi		
	4. Sistem menampilkan halaman project	

5. Aktor switch toggle salah satu task	
	6. Sistem menampilkan pop up “Apakah anda yakin ingin menyetujui tugas ini?”
7. Aktor klik “Ya”	
	8. Sistem menampilkan halaman task yang sudah diperbarui statusnya
Alternative Flow (If Not Approved)	
7. Aktor klik “Tidak”	
	8. Sistem menampilkan halaman proyek
Alternative Flow (If Approve All Task)	
5. Aktor klik button “Setujui Semua”	
	6. Sistem menampilkan pop up “Apakah anda yakin ingin menyetujui semua tugas?”
7. Aktor klik button “Ya”	
	8. Sistem menampilkan pop up “Apakah anda yakin ingin menyetujui semua tugas?”
Alternative Flow (If Not Approve All Task)	
7. Aktor klik “Tidak”	
	8. Sistem menampilkan halaman proyek

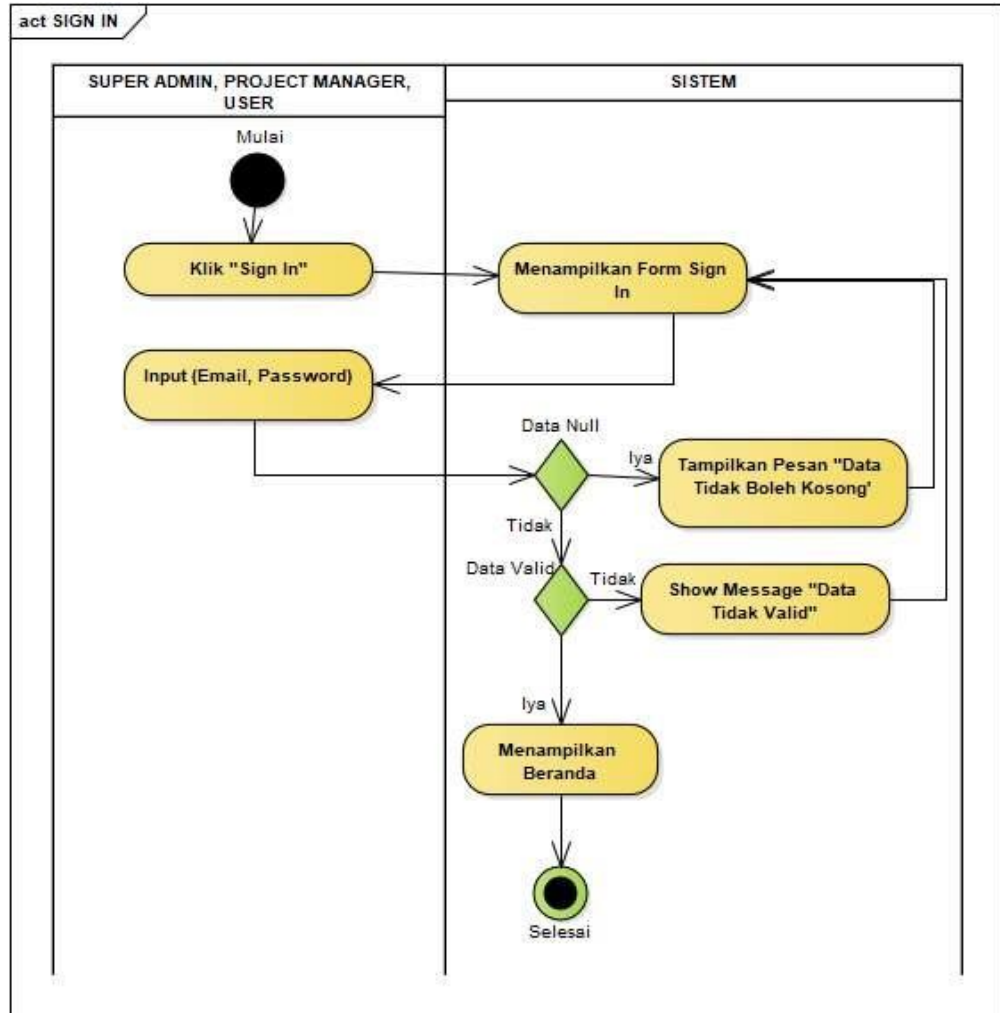


Tabel 4.3. 28 Skenario *Use Case* Menambah *Assign Task to Member*

Nomor <i>Use Case</i>	UC25
Name <i>Use Case</i>	Manambah Assign task to member
Actor	<i>Project Manager, User(Employee)</i>
<i>Pre-Condition</i>	Aktor ingin menambah member pada suatu task
<i>Post-Condition</i>	Aktor berhasil menambah member pada suatu task
<i>FLOW EVENT</i>	
<i>Main Flow</i>	
<i>Actor</i>	Sistem
1. Aktor membuka aplikasi absensi OK	
	2. Sistem menampilkan halaman beranda
3. Aktor klik menu project di navigasi	
	4. Sistem menampilkan halaman project
5. Aktor klik pada bagian daftar tugas	
	6. Sistem menampilkan halaman daftar tugas/task
7. Aktor klik “beri akses” pada tugas yang ingin di	

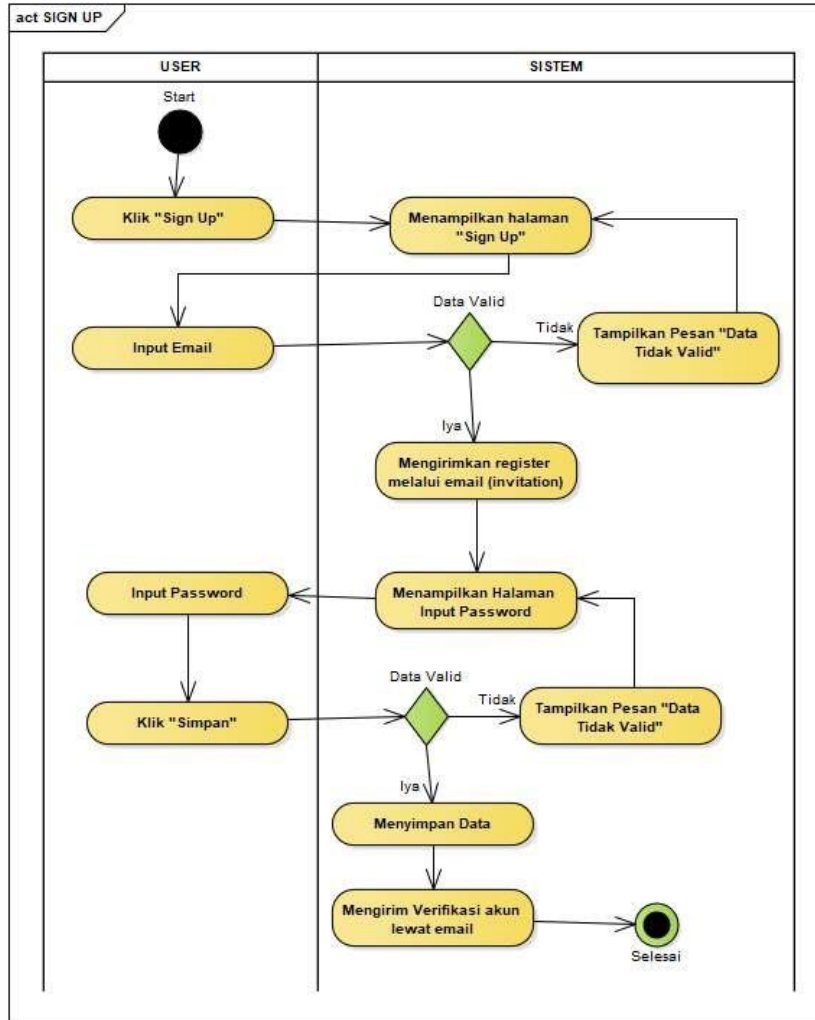
assign ke member	
	8. Sistem menampilkan halaman daftar member project
9. Aktor klik member yang ingin dipilih dan klik tambah	
	10. Sistem menyimpan data dan menampilkan pesan “Member telah ditambah”

f. Activity Diagram  
- Sign in



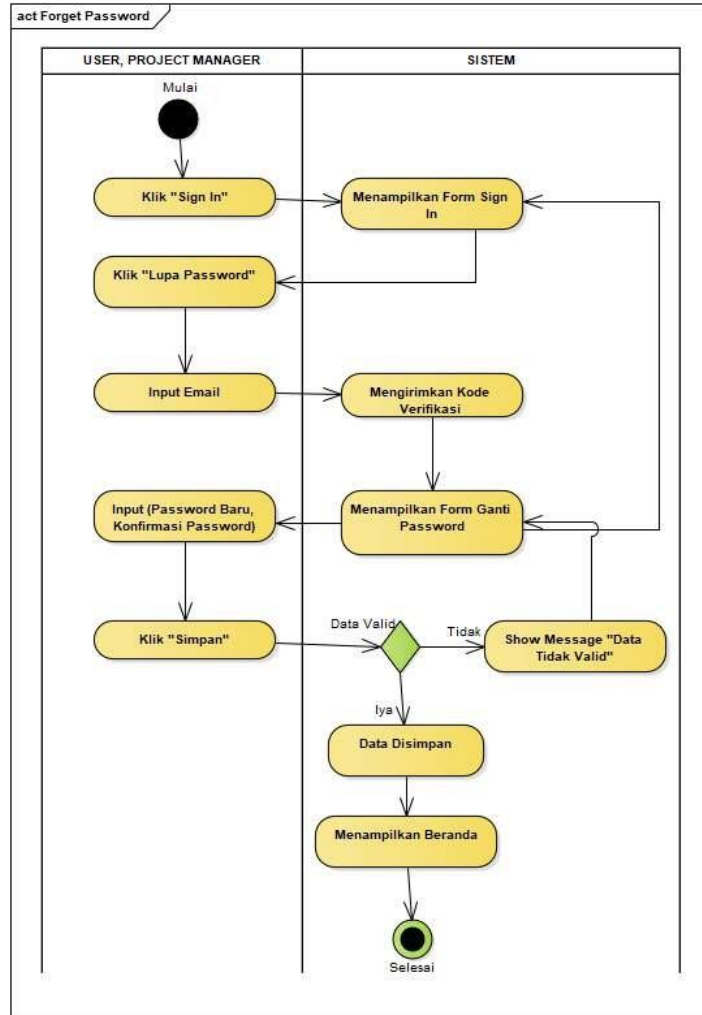
Gambar 4.3. 8 Activity Diagram Sign In

- *Sign up*



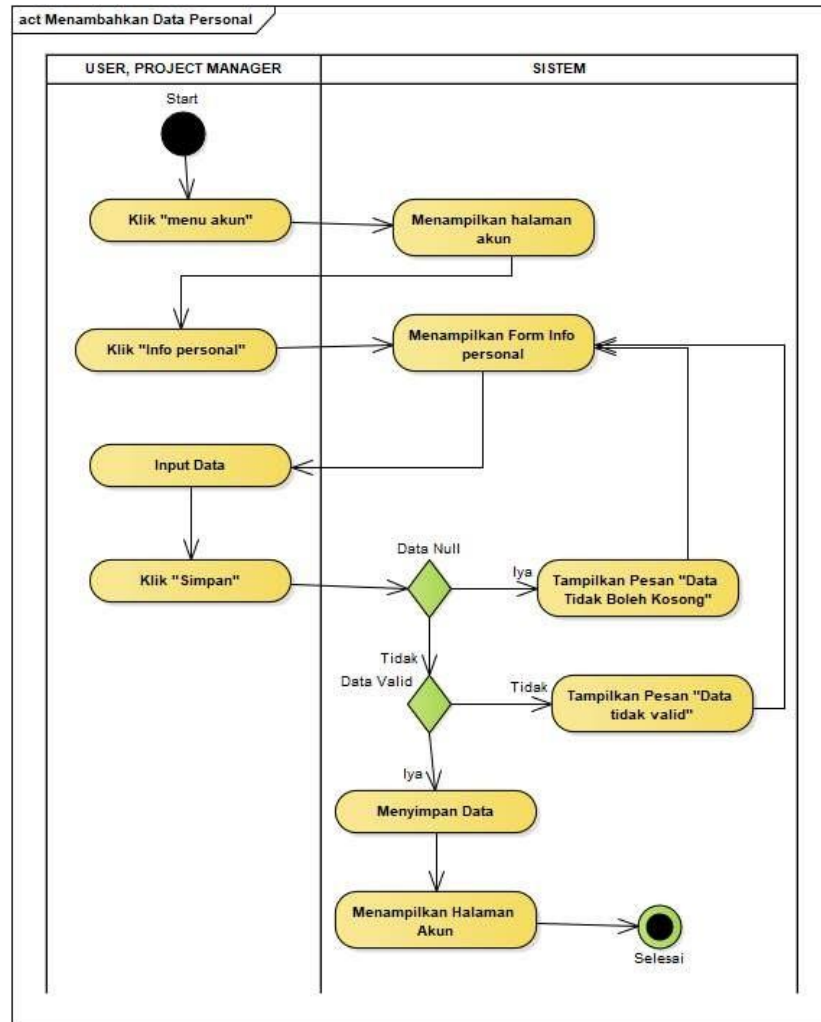
Gambar 4.3. 9 Activity Diagram *Sign In*

- *Forget Password*



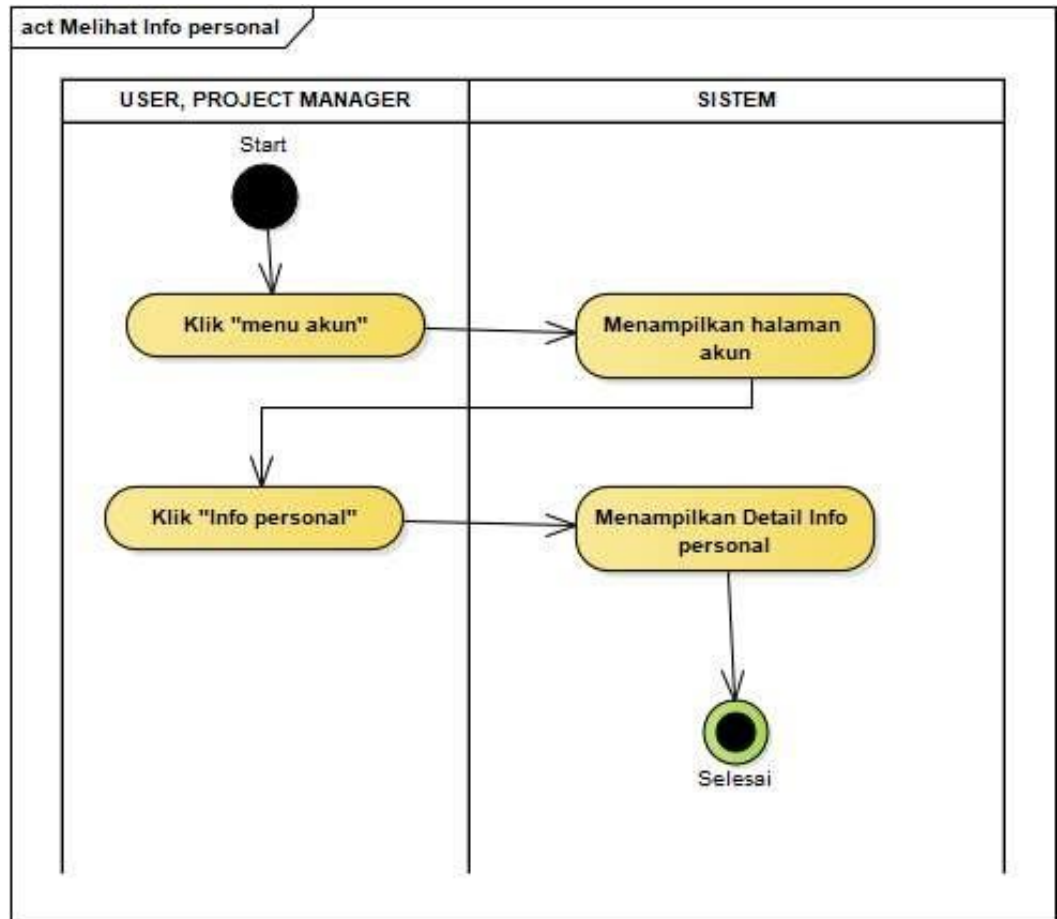
Gambar 4.3. 10 Activity Diagram *Forgot Password*

- Menambahkan Data Personal

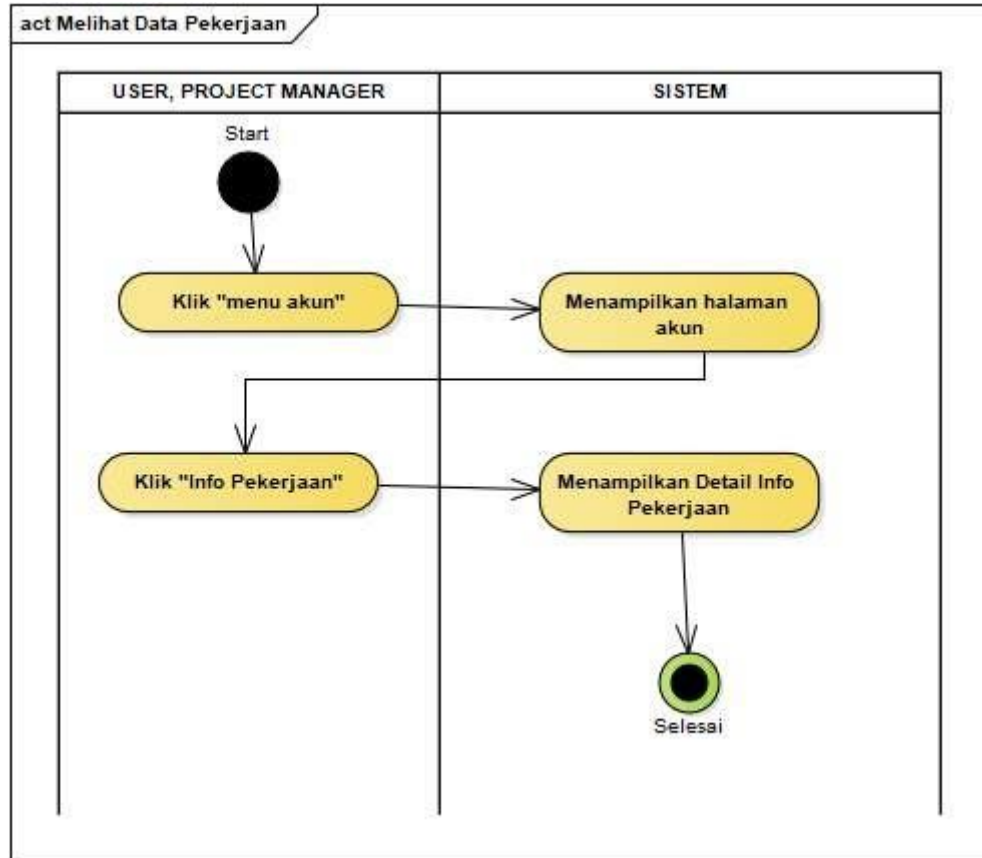


Gambar 4.3. 11 Menambahkan Data Personal

- Melihat Data Personal



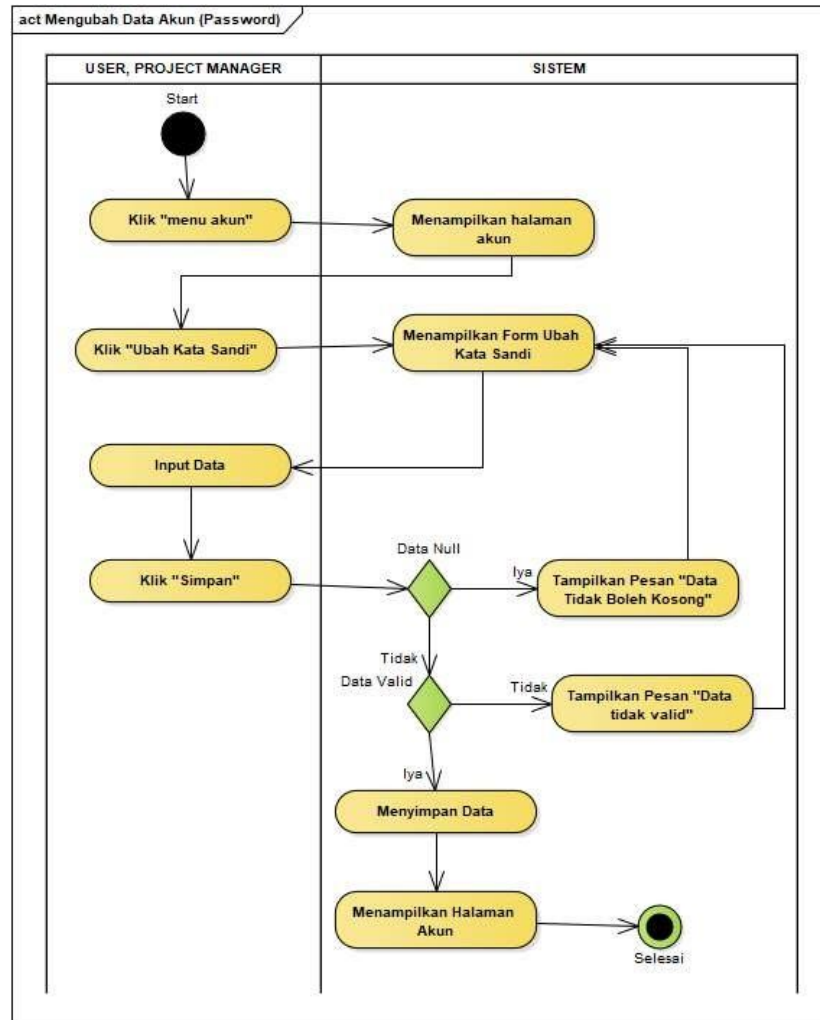
- Melihat Data Pekerjaan



Gambar 4.3. 12 Activity Diagram Melihat Data Pekerjaan

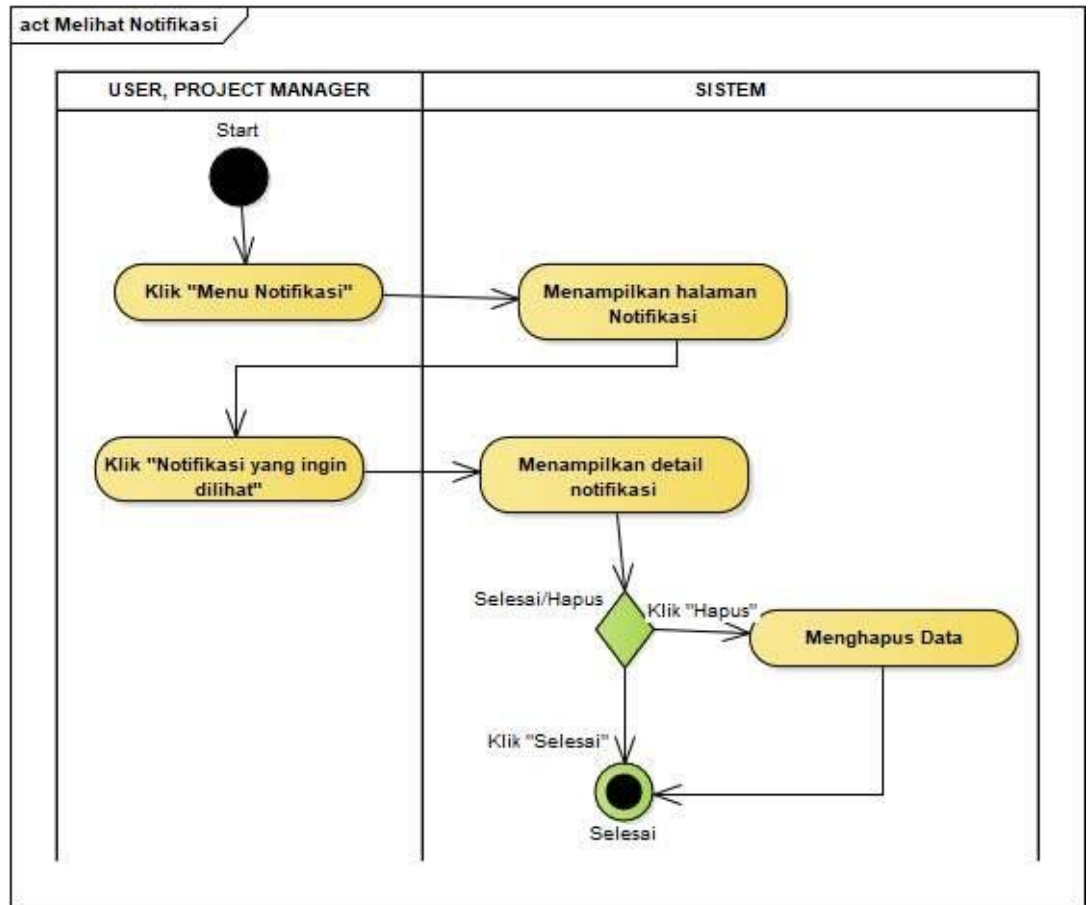


- Mengubah Data Akun (Password)



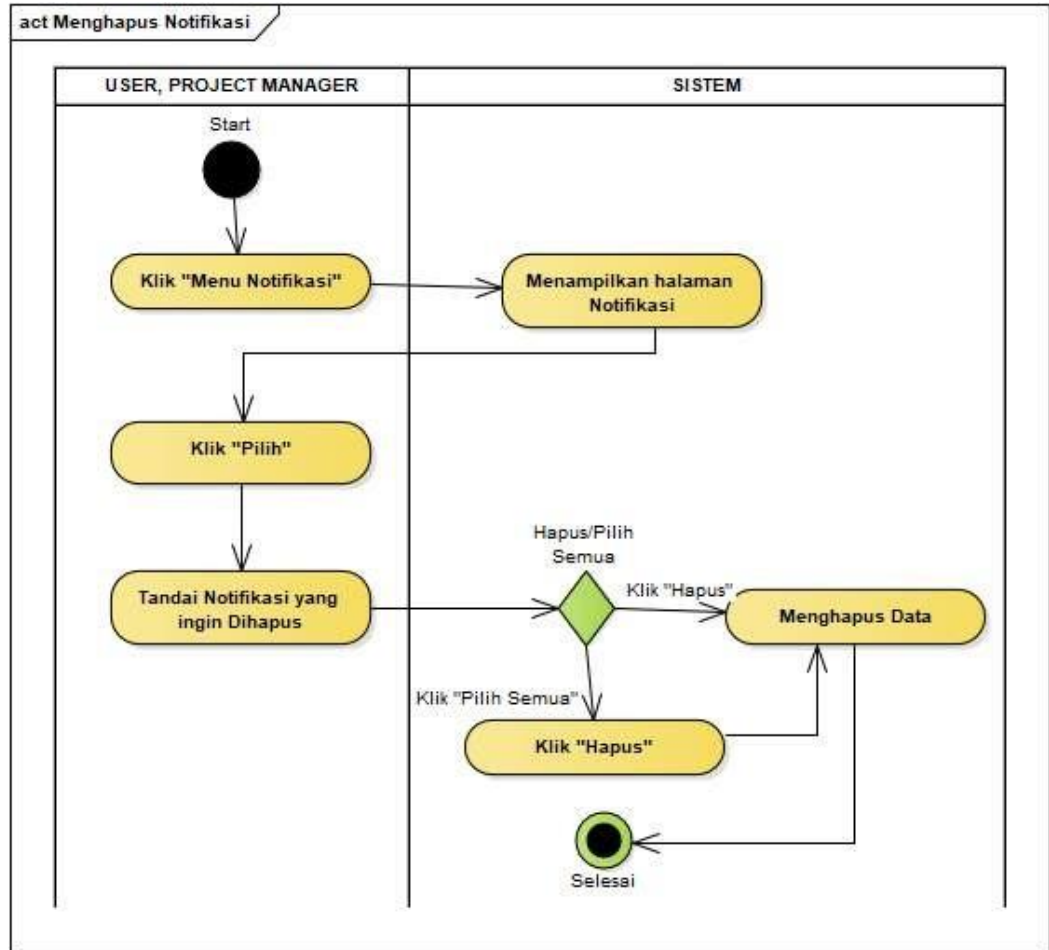
Gambar 4.3. 13 Activity Diagram Mengubah Data Akun (Password)

- Melihat Notifikasi



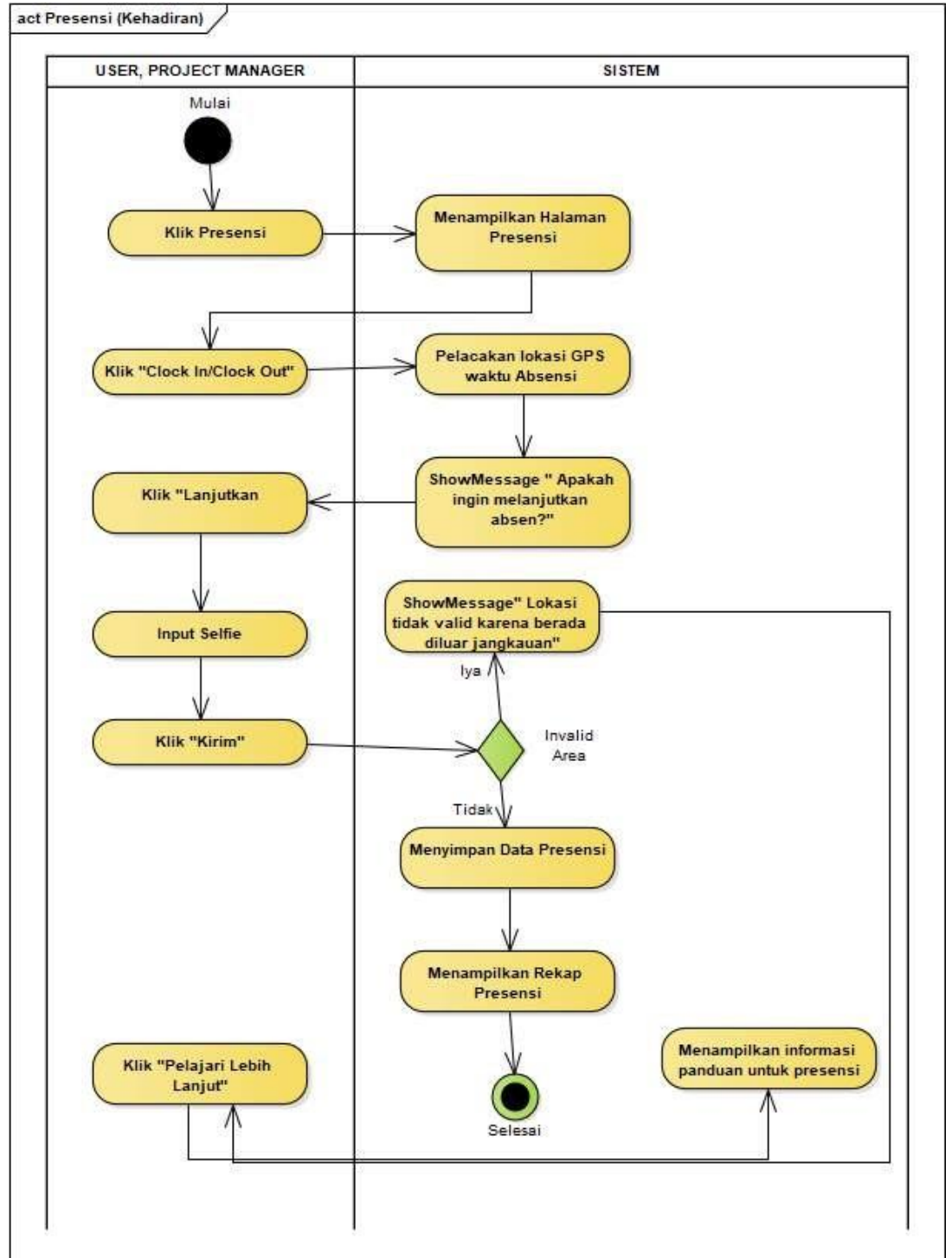
Gambar 4.3. 14 Activity Diagram Melihat Notifikasi

- Menghapus Notifikasi



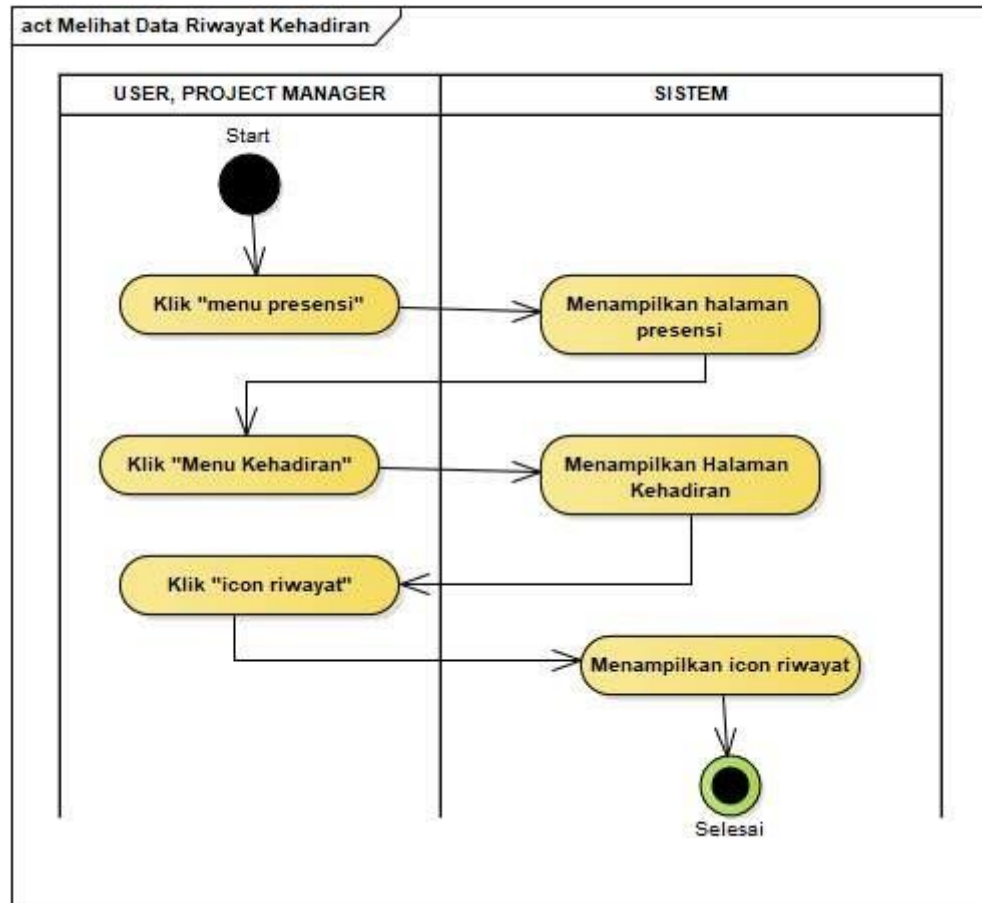
Gambar 4.3. 15 Activity Diagram Menghapus Notifikasi

- Presensi



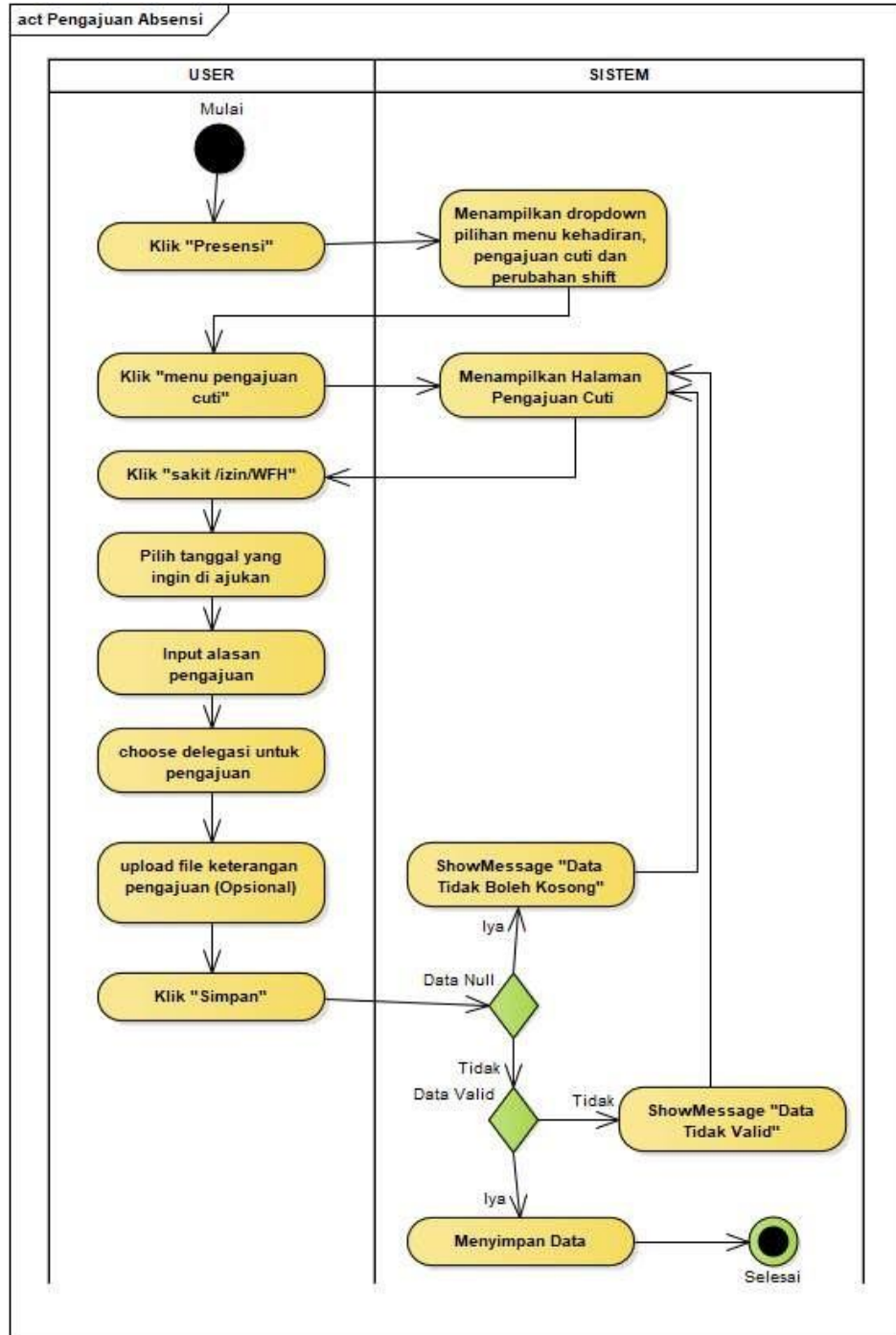
Gambar 4.3. 16 Activity Diagram Presensi

- Melihat Data Riwayat Kehadiran



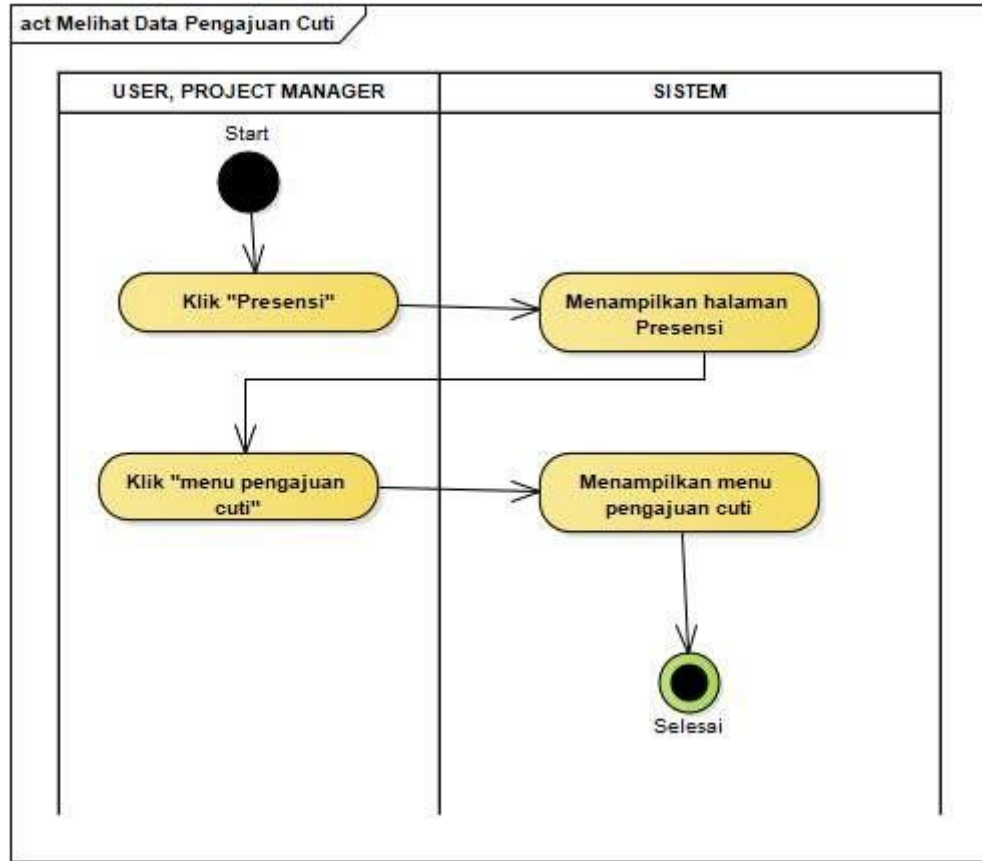
Gambar 4.3. 17 Melihat Data Riwayat Kehadiran

- Pengajuan Absensi



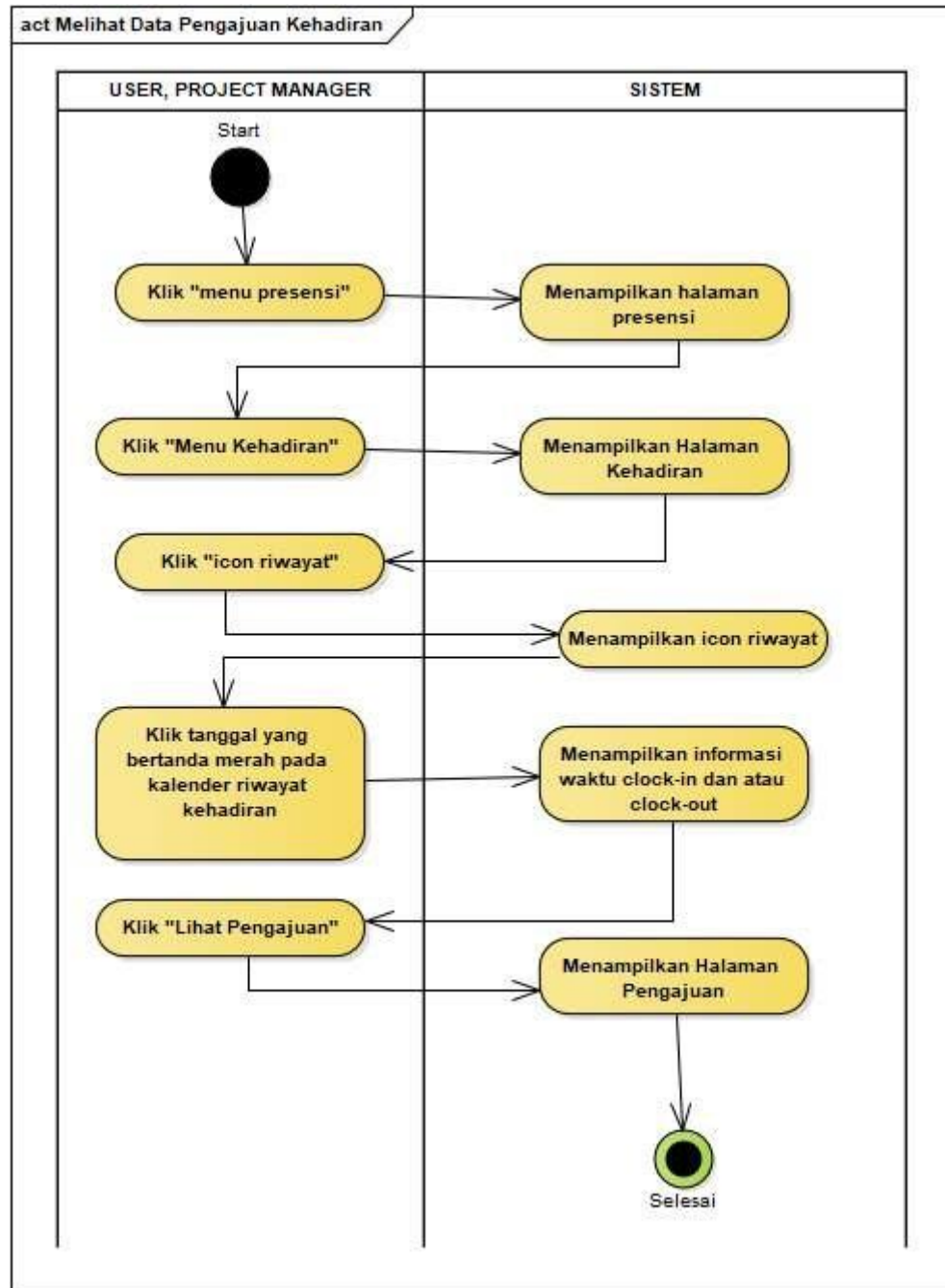
Gambar 4.3. 18 Activity Diagram Pengajuan Absensi

- Melihat Data Pengajuan Cuti



Gambar 4.3. 19 Activity Melihat Data Pengajuan Cuti

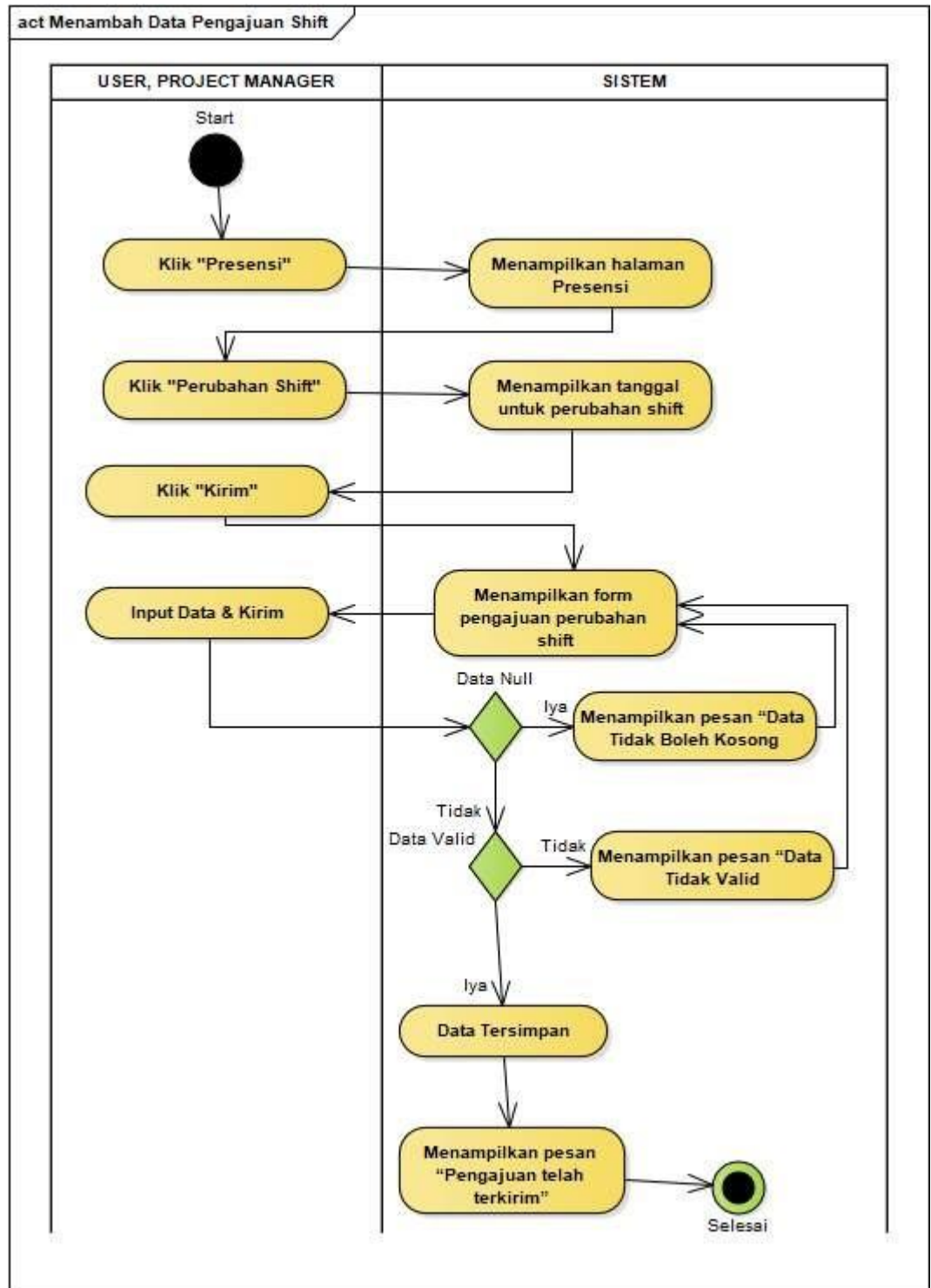
- Melihat Data Pengajuan Kehadiran



Gambar 4.3. 20 Activity Diagram Melihat Data Pengajuan Kehadiran

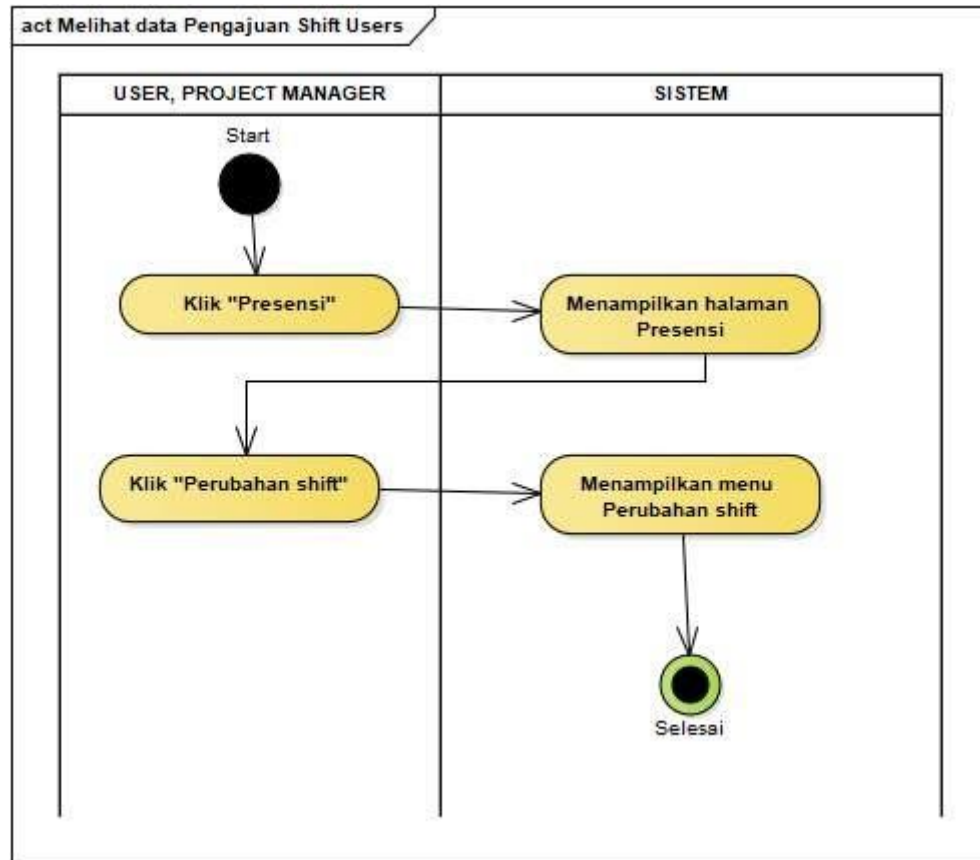


- Menambah Data Pengajuan Shift



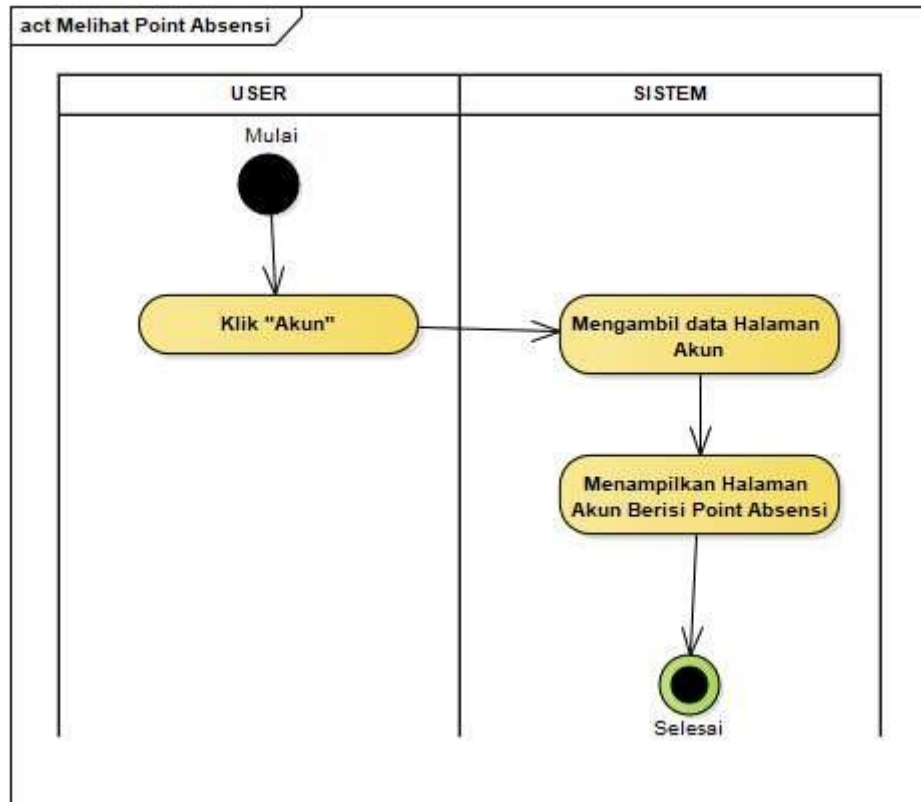
Gambar 4.3. 21 Activity Diagram Menambah Data Pengajuan Shift

- Melihat data Pengajuan Shift



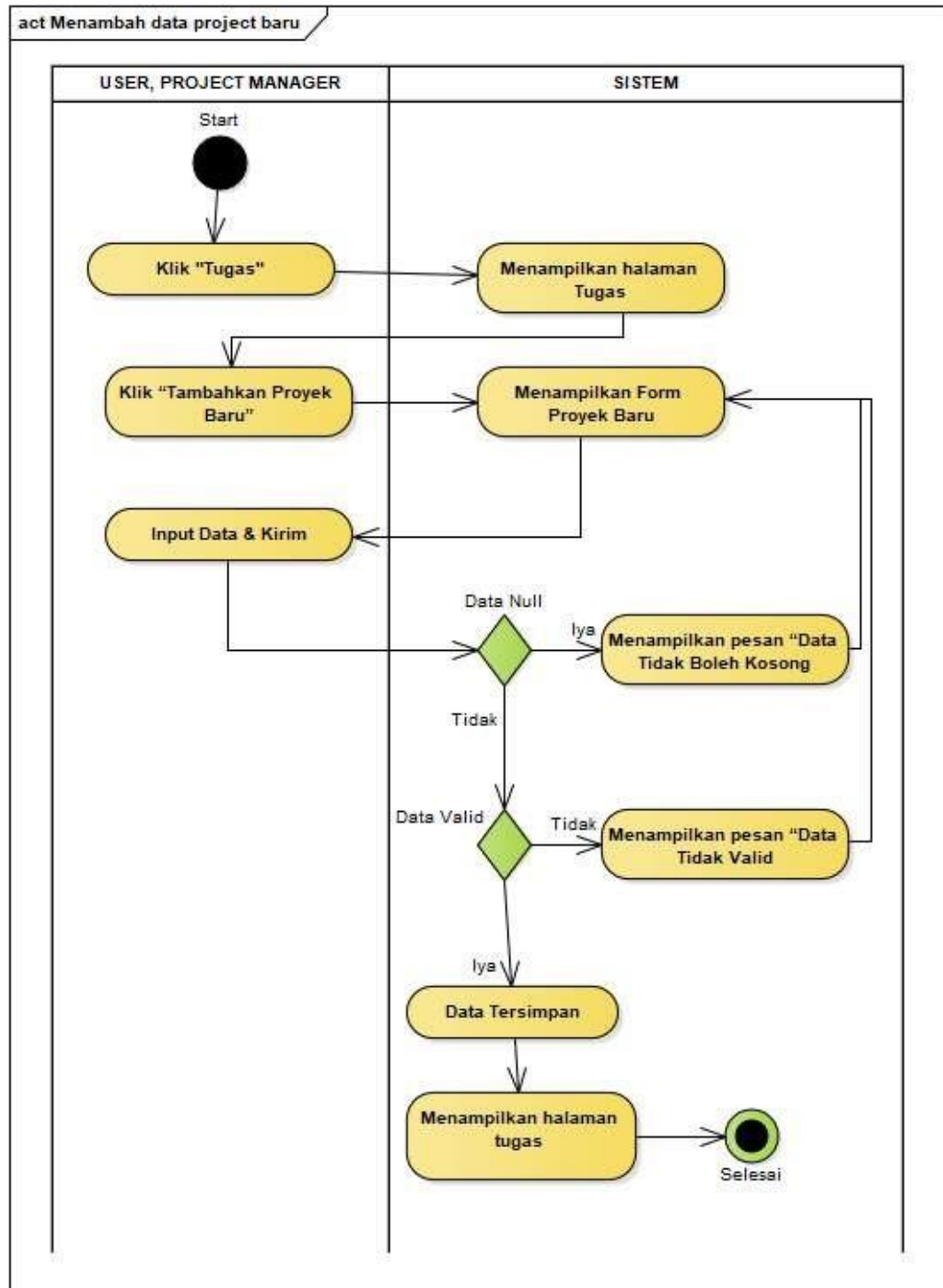
Gambar 4.3. 22 Gambar 4.3. 8 Activity Diagram Melihat Data Pengajuan Shift

- Melihat Point Absensi



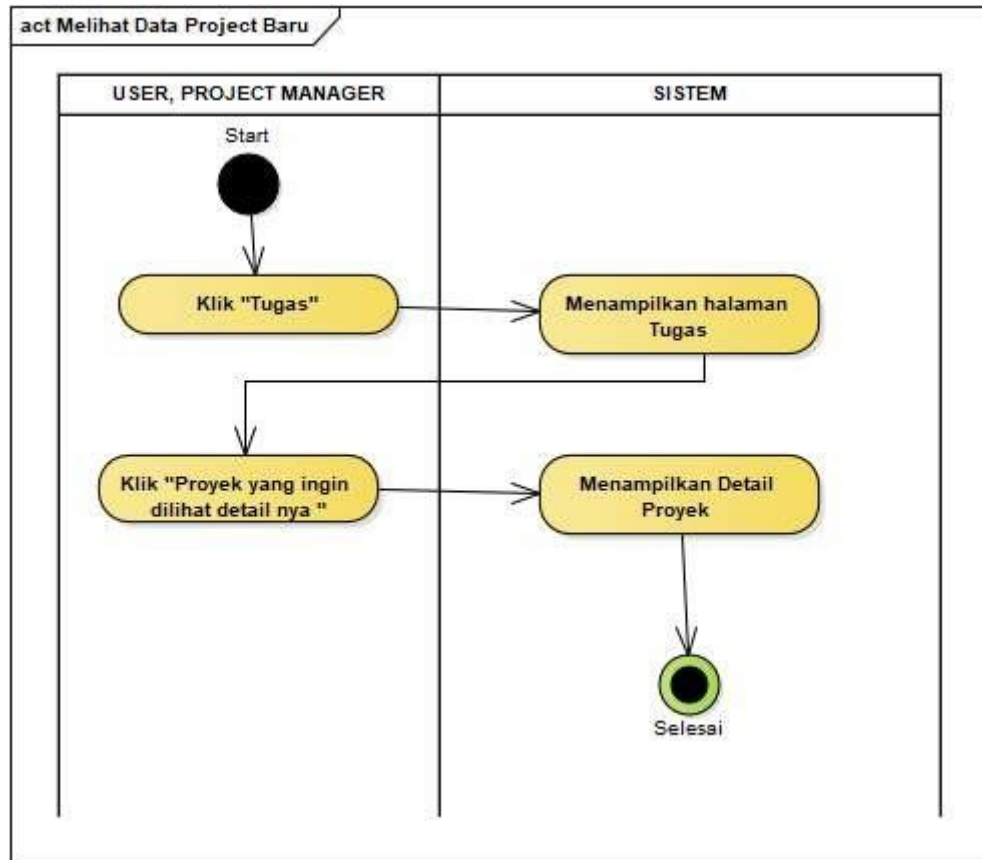
Gambar 4.3. 23 Activity Diagram Melihat Point Absensi

- Menambah Data Project Baru



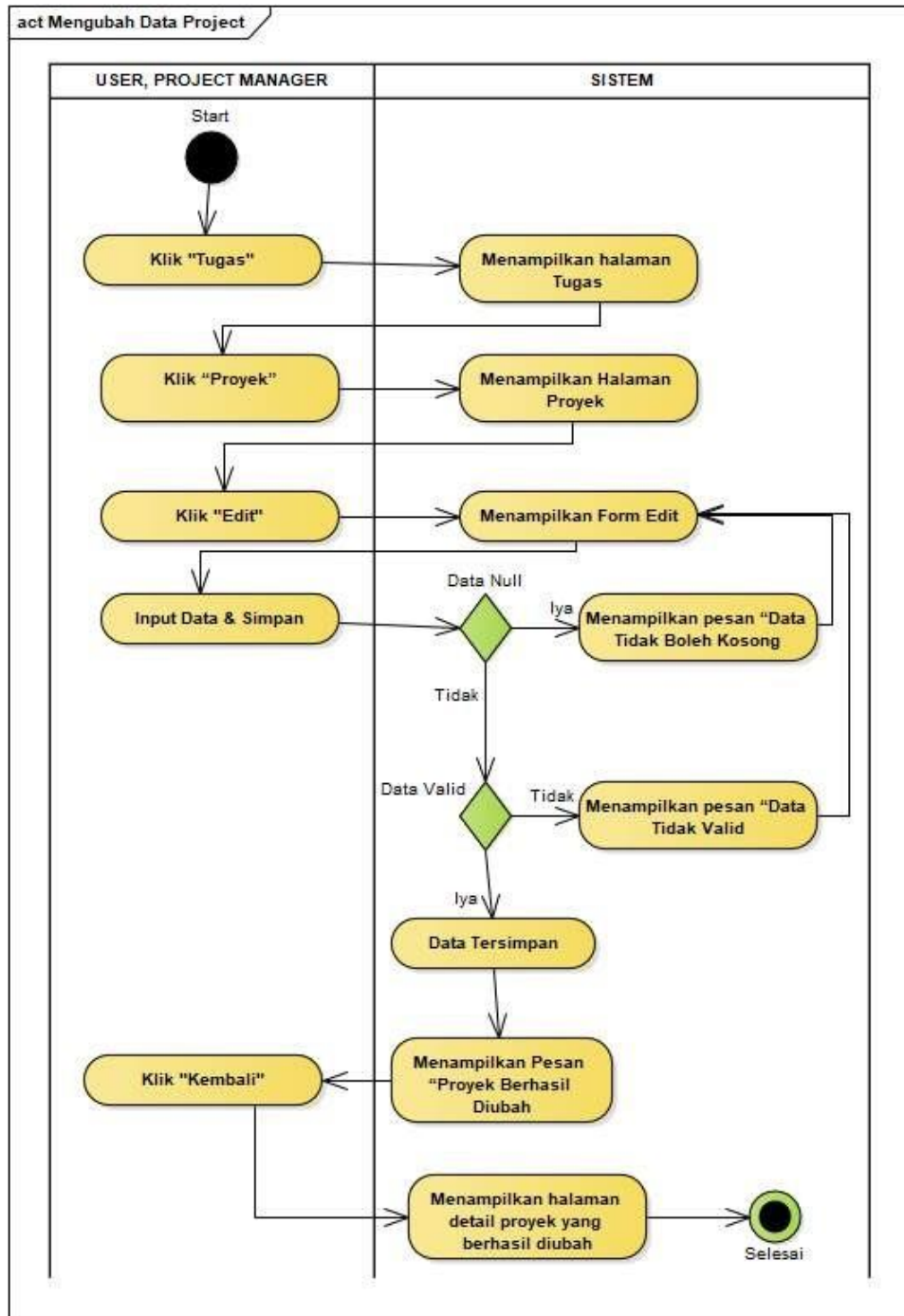
Gambar 4.3. 24 Activity Diagram Menambah Data Project Baru

- Melihat Data Proyek



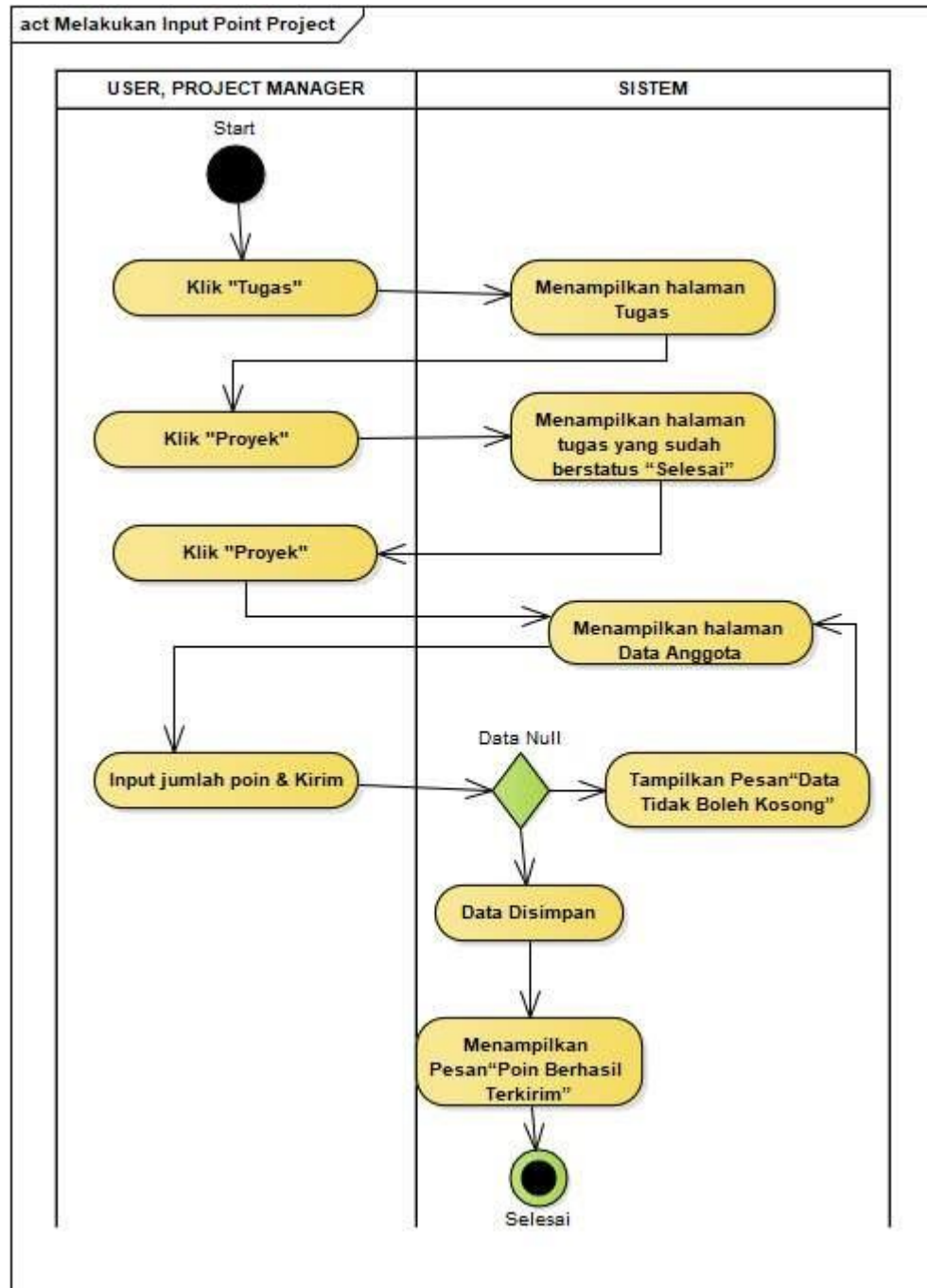
Gambar 4.3. 25 Activity Diagram Melihat Data Proyek

- Mengubah Data Proyek



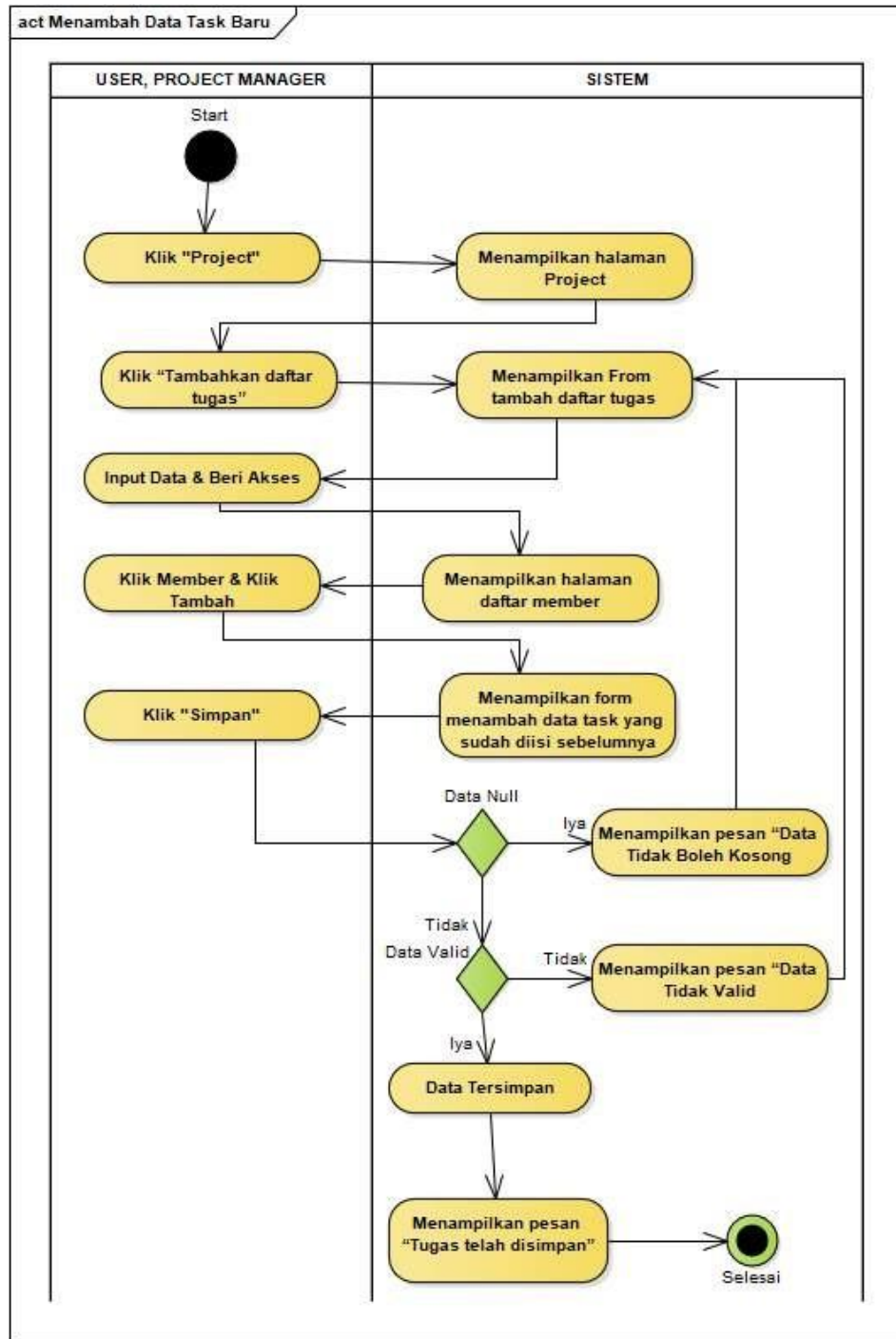
Gambar 4.3. 26 Activity Diagram Mengubah Data Proyek

- Melakukan Input Point Projek



Gambar 4.3. 27 Activity Diagram Melakukan Input Point Projek

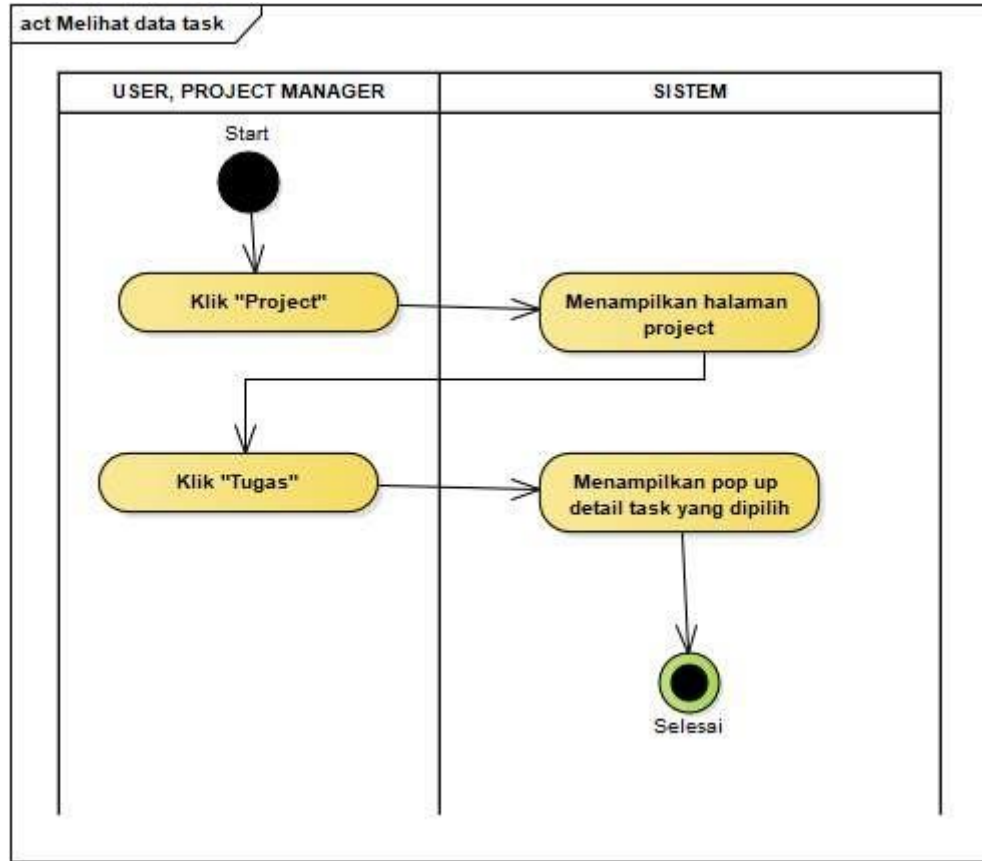
- Menambah Data Tugas Baru



Gambar 4.3. 28 Activity Diagram Menambah Data Tugas Baru

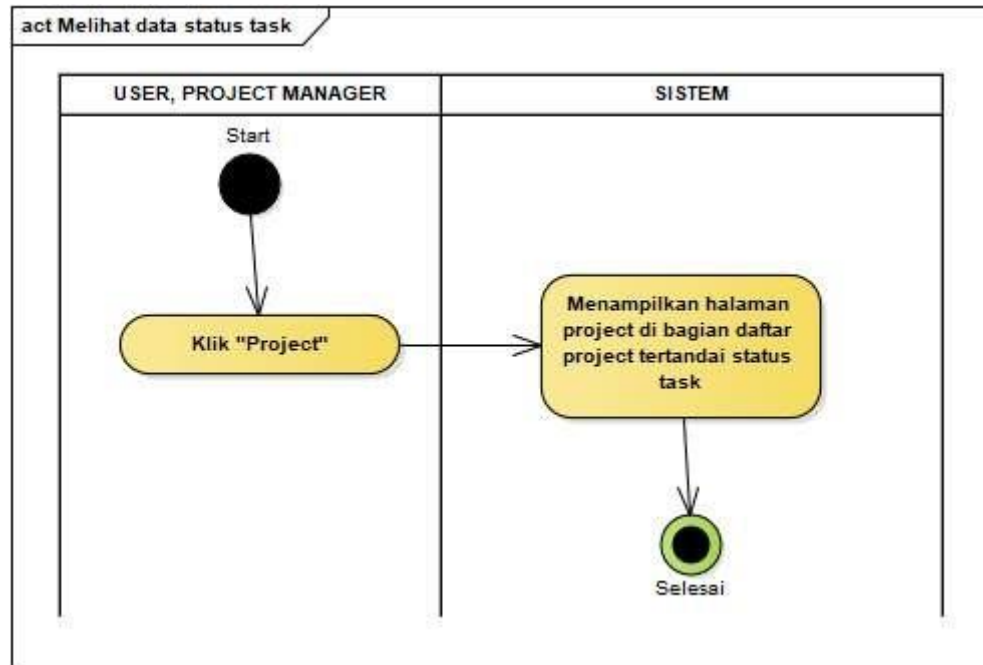


- Melihat Data Tugas



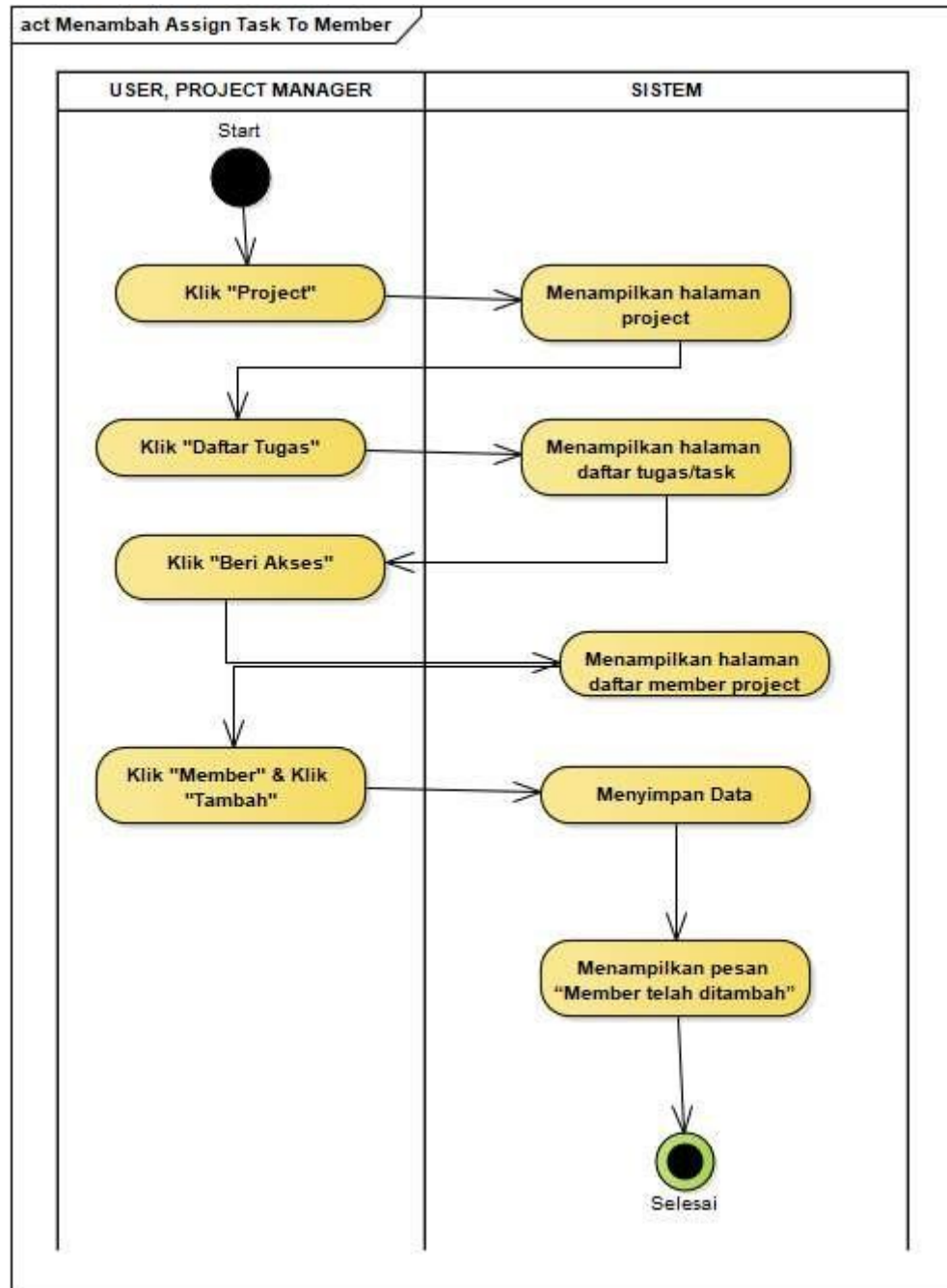
Gambar 4.3. 29 Activity Diagram Melihat Data Tugas

-Melihat data status task



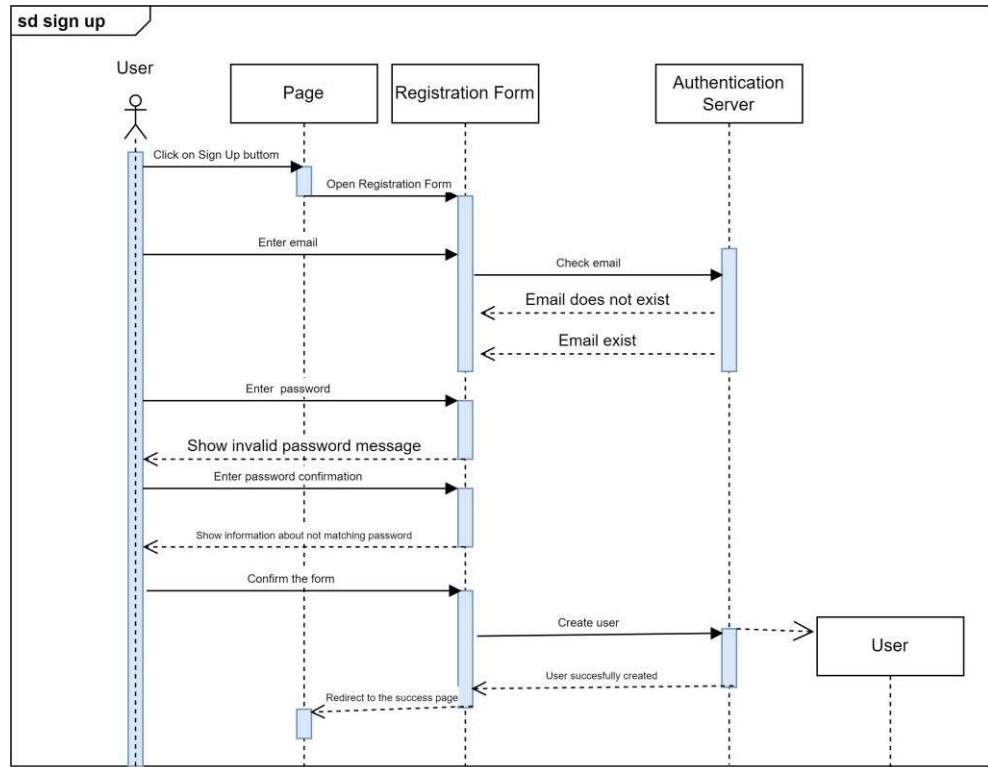
Gambar 4.3. 30 Activity Diagram Melihat Data Status Tugas

- Menambah Assign task to member



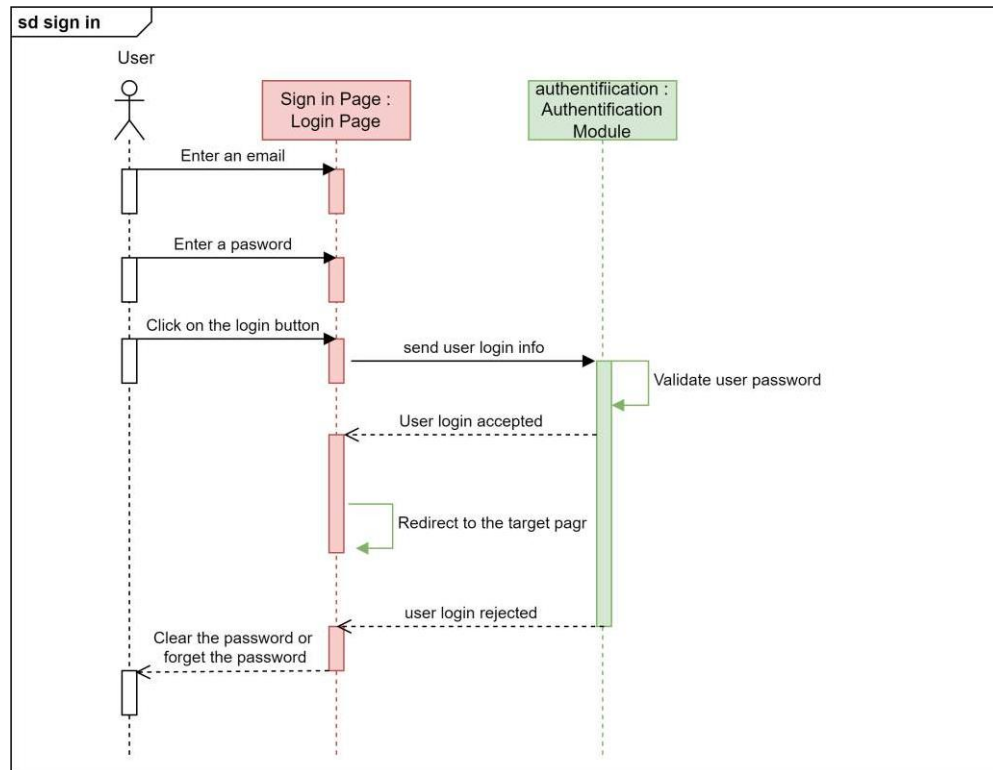
Gambar 4.3. 31 Activity Diagram Menambah Assign Task to Member

g. *Sequence Diagram*  
 - *Sign up*



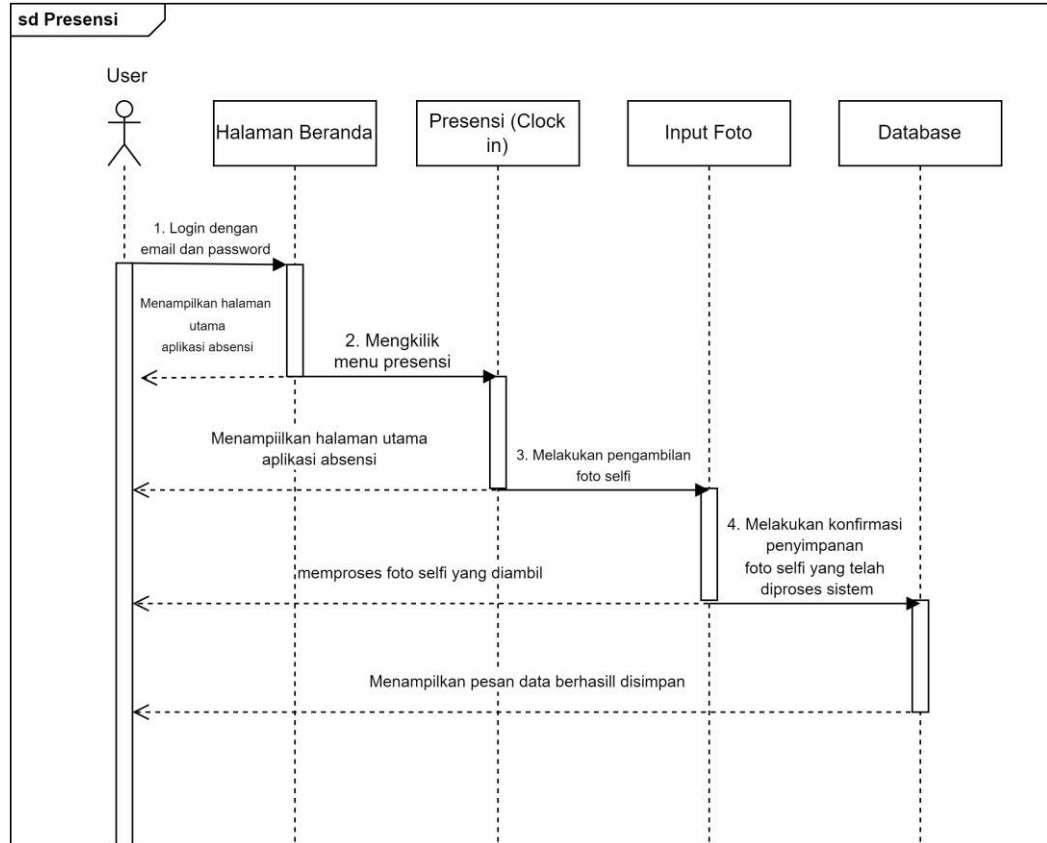
Gambar 4.3. 32 *Sequence Diagram Sign up*

- *Sign in*



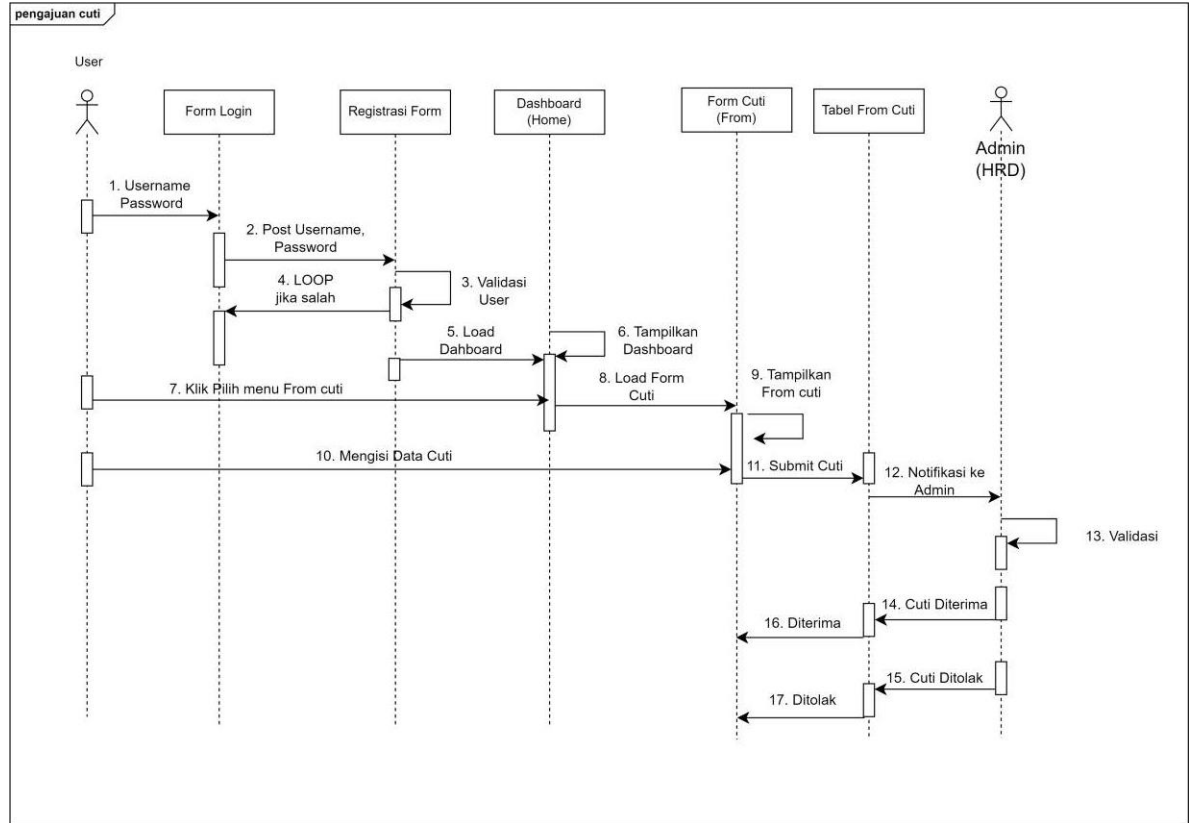
Gambar 4.3. 33 *Sequence Diagram Sign in*

- Presensi



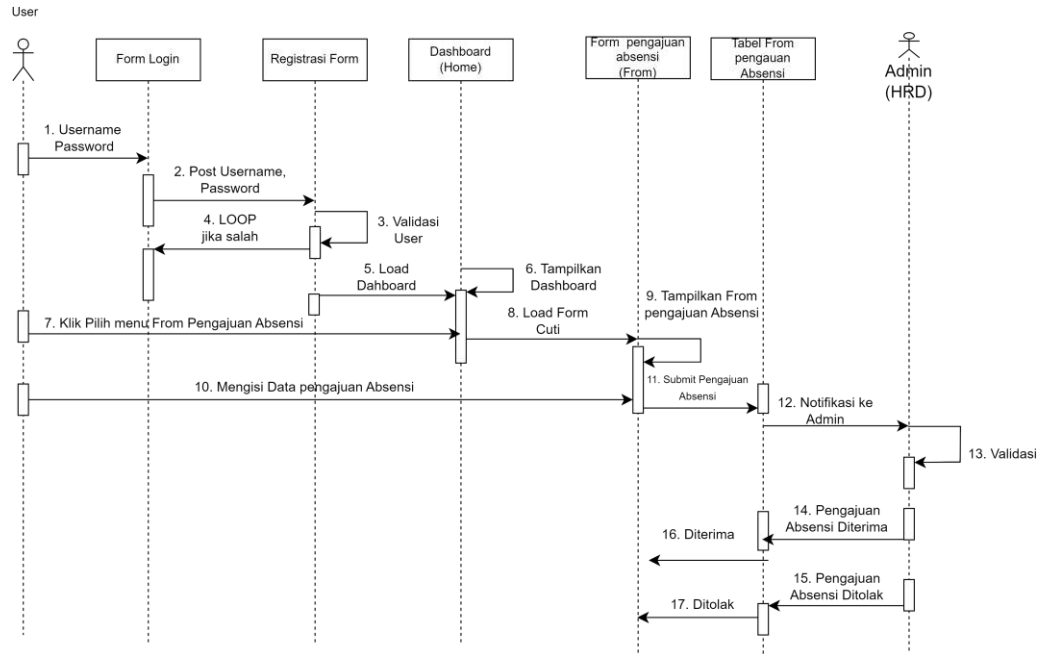
Gambar 4.3. 34 Sequence Diagram Presensi

- Pengajuan Cuti



Gambar 4.3. 35 Sequence Diagram Pengajuan Cuti

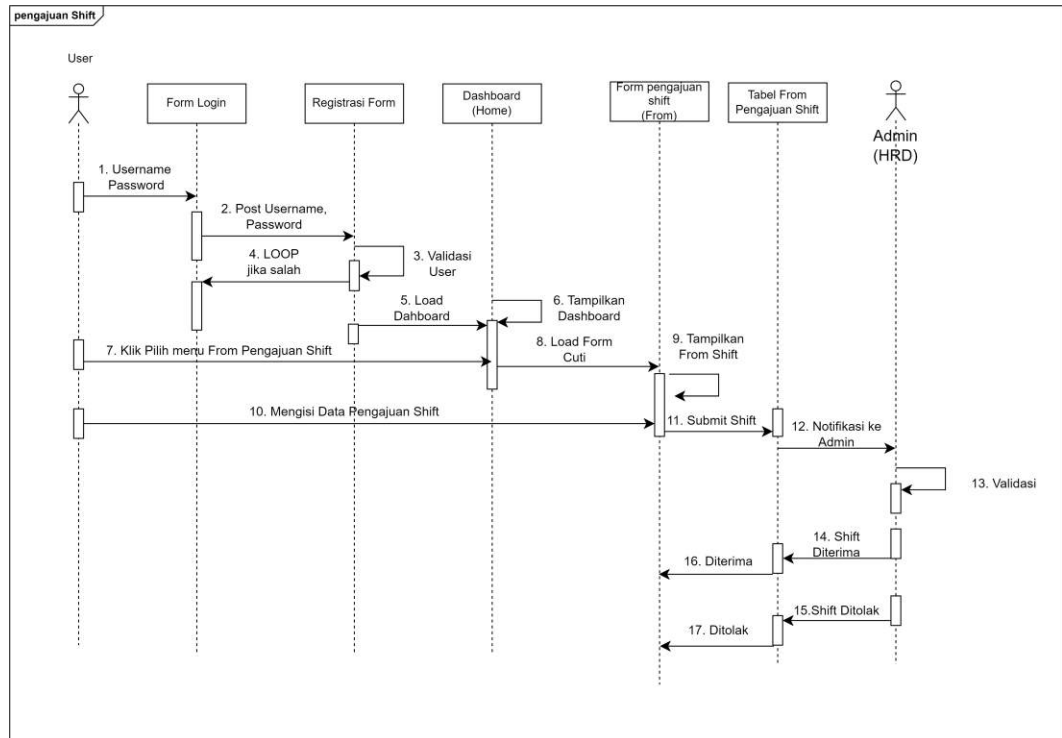
- Pengajuan Absensi



Gambar 4.3. 36 Sequence Diagram Pengajuan Absensi

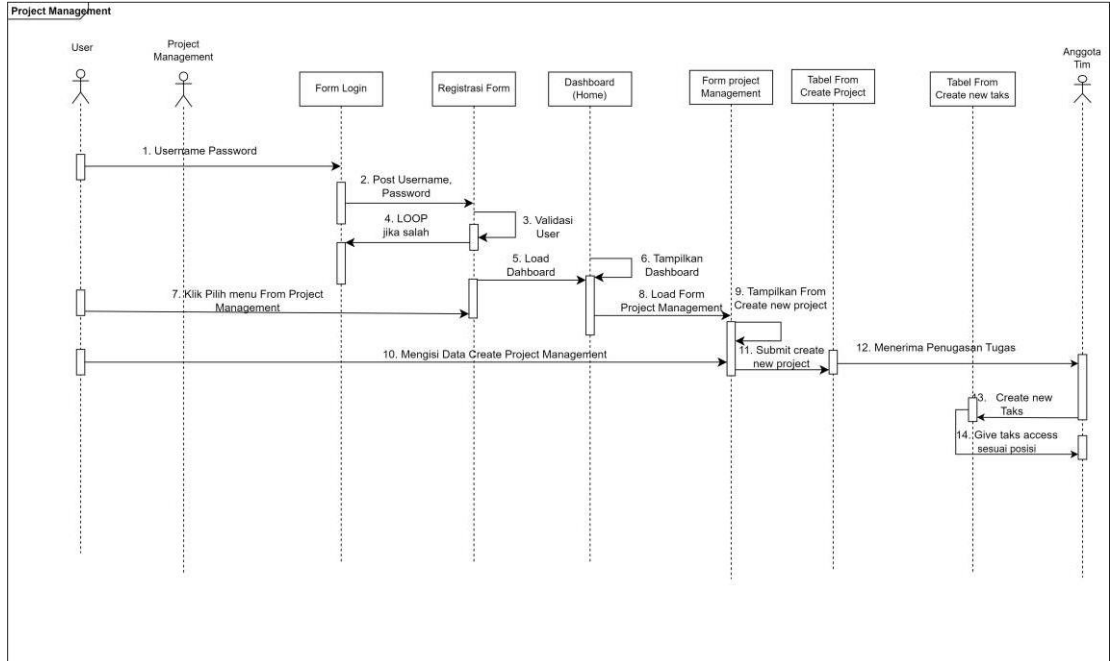


- Pengajuan Shift



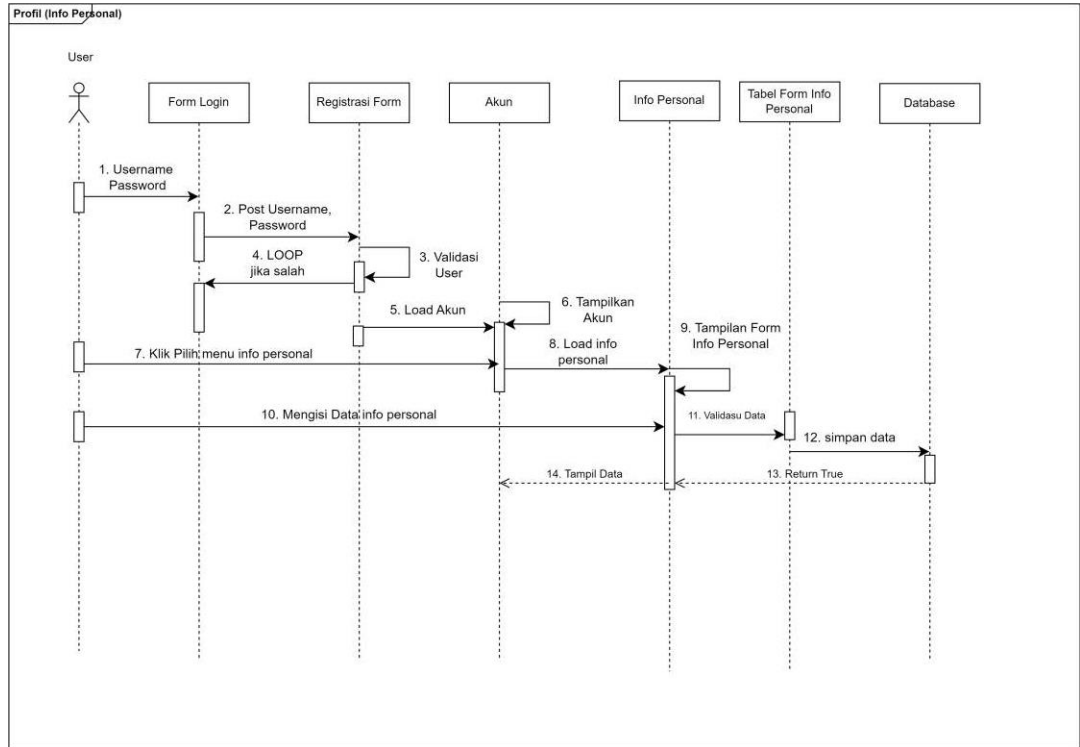
Gambar 4.3. 37 Sequence Diagram Pengajuan Shift

- Project Management



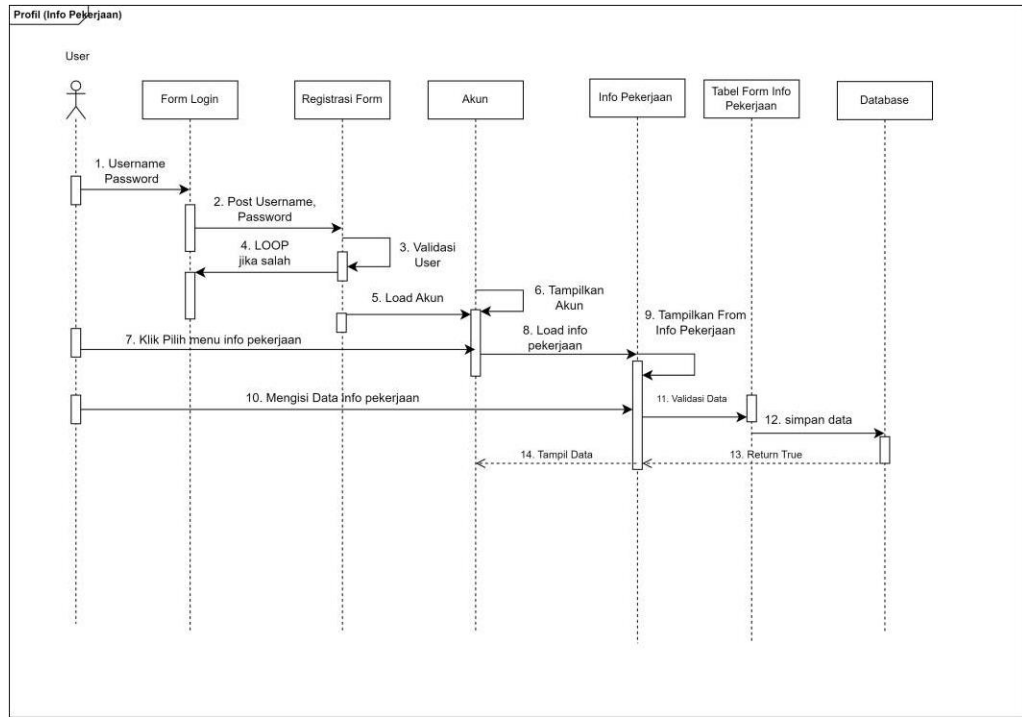
Gambar 4.3. 38 Sequence Diagram Project Management

- Profil (Info Personal)



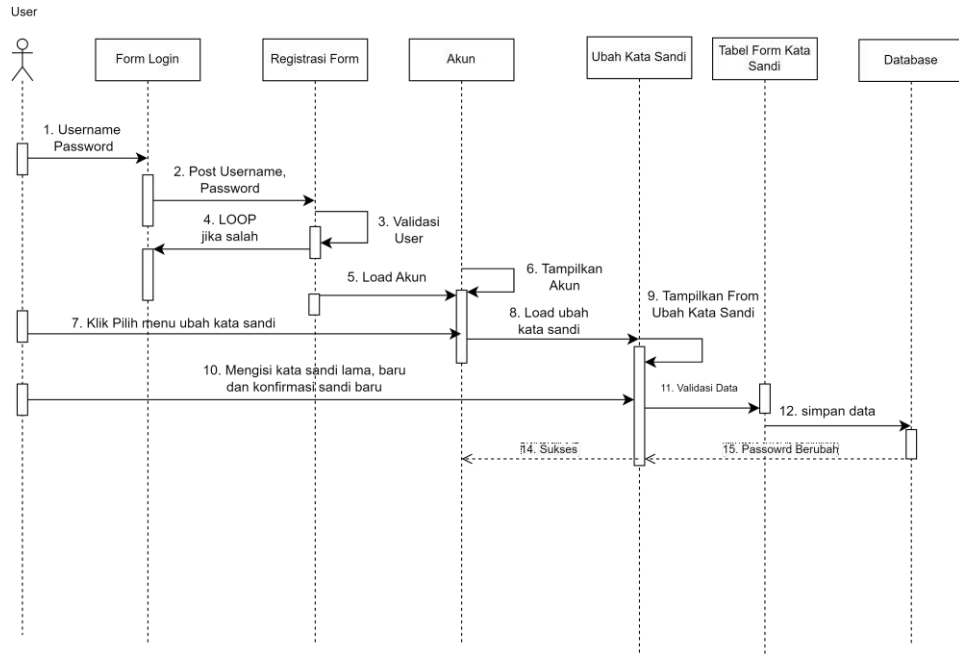
Gambar 4.3. 39 Sequence Diagram Profil (Info Personal)

- Profil (Info Pekerjaan)



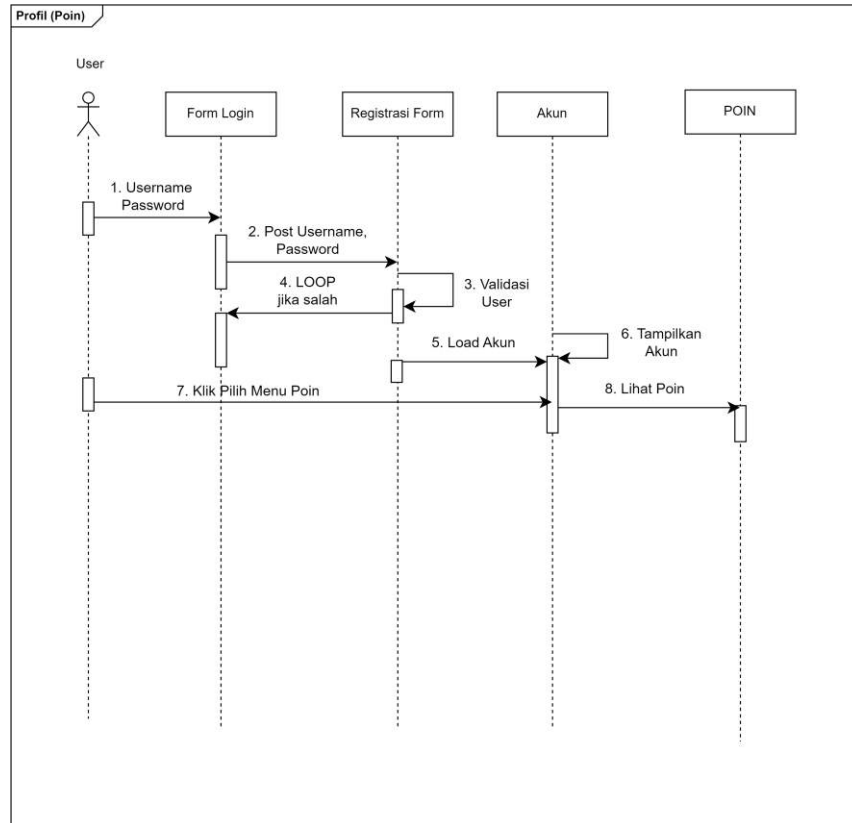
Gambar 4.3. 40 *Sequence Diagram* Profil (Info Pekerjaan)

- Profil (Ubah Kata Sandi)



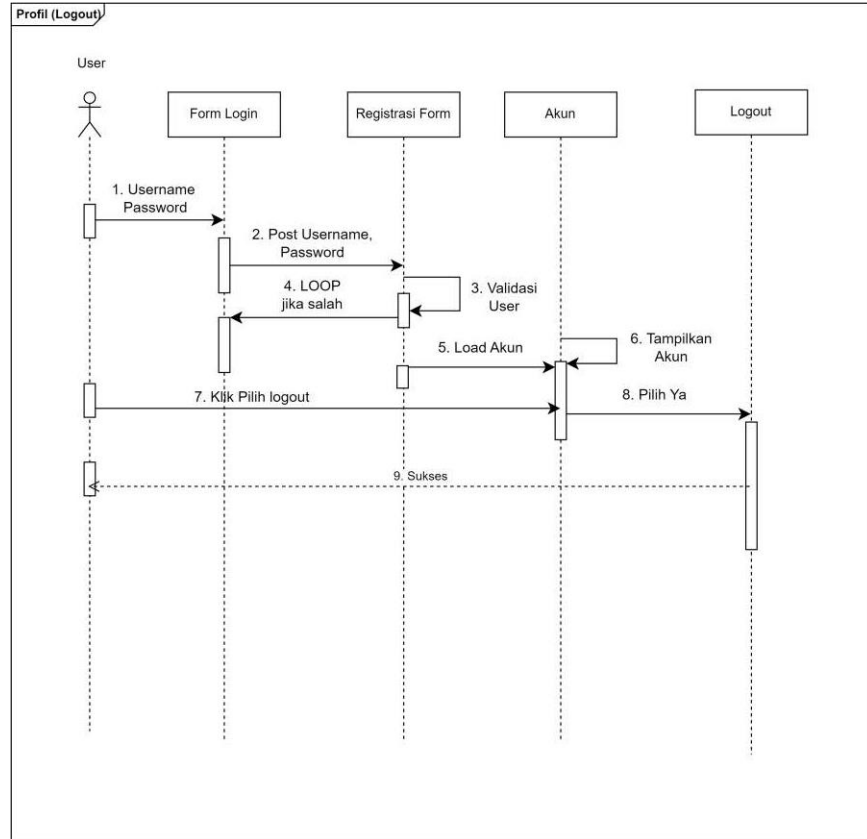
Gambar 4.3. 41 Sequence Diagram Profil (Ubah Kata Sandi)

- Profil (Poin)



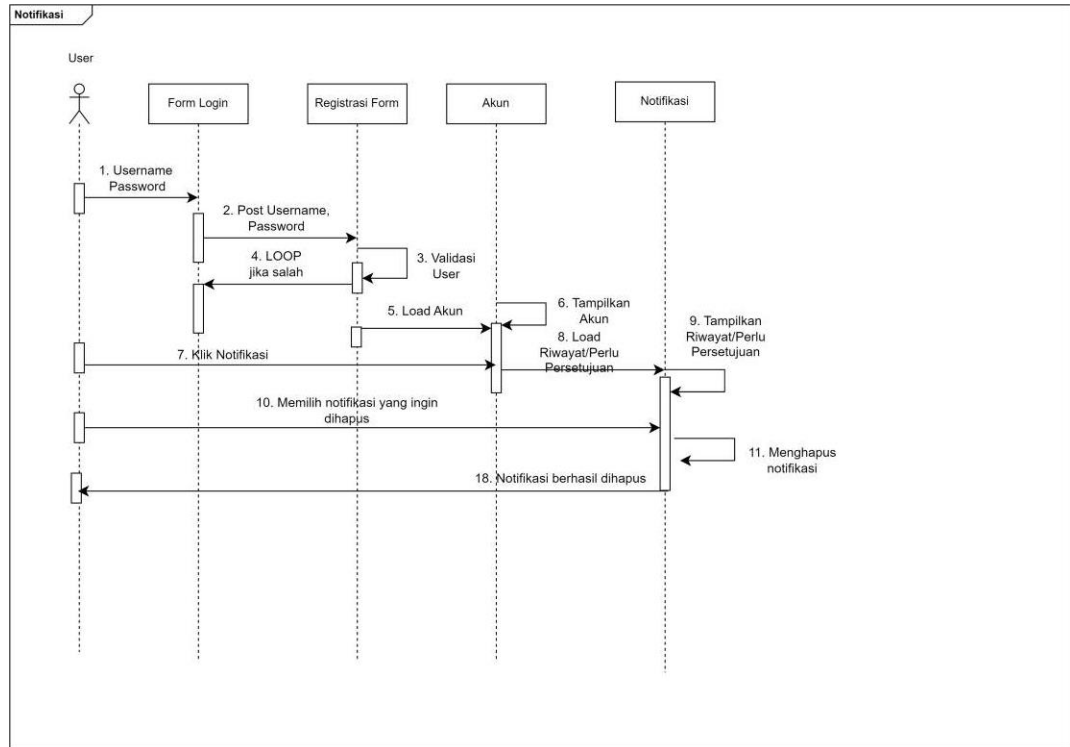
Gambar 4.3. 42 *Sequence Diagram* Profil (Poin)

- Notifikasi



Gambar 4.3. 43 *Sequence Diagram* Notifikasi

- *Log out*



Gambar 4.3. 44 *Sequence Diagram Log out*



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1. Kesimpulan**

Berdasarkan pengalaman kerja praktik di bagian Sistem Analis PT. Otak Kanan Surabaya, penulis dapat menyimpulkan bahwa kerja praktik ini memberikan pemahaman mendalam tentang peran yang sangat penting yang dimainkan oleh seorang sistem analis dalam membuat dan menjalankan proyek secara sistematis. Selama kerja praktik, penulis berhasil memahami peran sistem analis dalam mengembangkan, menganalisis, dan merancang sistem yang kompleks. Penulis juga mengidentifikasi bahwa sistem analis memerlukan keterampilan analitis yang kuat, kemampuan memecahkan masalah, serta kemampuan bekerja dalam tim untuk mencapai tujuan proyek yang sukses. Selain itu, penulis juga mencatat bahwa selama kerja praktik ini, ia memperoleh pengetahuan yang tidak diajarkan di perkuliahan, yang melengkapi wawasan akademisnya dan mempersiapkannya dengan lebih baik untuk dunia kerja yang sebenarnya. Dengan demikian, kerja praktik ini telah membantu penulis mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang pentingnya peran sistem analis dalam pengembangan proyek dan aplikasi yang tersistematis.

#### **5.2. Saran**

Saran untuk penulis selaku peserta kerja praktik di posisi sistem analis adalah agar meningkatkan keterlibatan aktif selama masa praktik, yang mencakup inisiatif untuk berkomunikasi, bertanya, dan berdiskusi dengan lebih intens. Selain itu, dianjurkan untuk lebih proaktif dalam mencari pengetahuan baru yang mungkin belum dimiliki sebelumnya, dengan tujuan memperluas wawasan di luar kerja praktik.

Sementara itu, dalam hal perusahaan, saran yang disampaikan adalah untuk mempertahankan kinerjanya agar bisa mencapai target yang lebih ambisius dan terus berupaya untuk terus berkembang guna meningkatkan mutu dan prestasi perusahaan ke depannya.

### DAFTAR PUSTAKA

- Dini agustia trisuci, I. inayati dan C. darujati. (2017) ‘Sistem informasi pengolahan data IKPM muara enim berbasis web menggunakan php dan mysql’.
- Faruq, U. Al (2015) ‘Rancang Bangun Aplikasi Rekam Medis Poliklinik Universitas Trilogi’, *Jurnal Informatika*, 9.
- Kristiawan, B. and Sukadi (2013) ‘Pembuatan Sistem Informasi Persewaan Mobil Pada Rental Mobil Akur Pacitan’, *Indonesian Jurnal on Computer Science - Speed – IJCSS* -, 10(4), pp. 15–19. Available at: <https://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1264/1252>.
- Manalu, M.R. (2015) ‘Implementasi Sistem informasi penyewaan mobil pada cv.btn padang bulan dengan metode waterfall.’, *Jurnal Mantik Penusa*, 18, p. 2. Available at: <https://e-jurnal.pelitanusantara.ac.id/index.php/mantik/article/view/77>.
- Rosmala, D. (2007) ‘Pemodelan Proses Bisnis B2B Dengan BPMN (Studi Kasus Pengadaan Barang Pada Divisi Logistik)’, *Seminar Nasional Aplikasi Teknologi Informasi*, 2007(Snati), pp. 16–2007.
- Yunahar Heriyanto (2018) ‘Perancangan Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Web Pada PT.APM Rent Car.’, *Jurnal Intra-Tech*, 2(2), pp. 64–77.

---

## LAMPIRAN

### Lampiran 1. Surat Persetujuan Magang



No : 170/SPPK/OK/VIII/2023  
Hal : Persetujuan Praktek Kerja

Surabaya, 14 Agustus 2023

Kepada:  
Koordinator Kerja Praktik Universitas Internasional Semen Indonesia  
Di tempat

Dengan hormat,  
Menindaklanjuti permohonan Praktek Kerja yang kami terima, dengan ini kami menyetujui permohonan tersebut untuk nama-nama berikut:

1. Elfanisa Lukitasari

Adapun ketentuan mengenai Praktek Kerja adalah sebagai berikut:  
- Pelaksanaan Praktek Kerja mulai tanggal 21 Agustus 2023 s/d 21 Oktober 2023.  
- Yang bersangkutan dimohon mengikuti aturan perusahaan baik tertulis maupun tidak.


Demikian surat persetujuan Praktek Kerja ini kami buat.  
Atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Direktur,



otakkanan  
PT OTAK KANAN - INDONESIA  
M. Santoso Putra D.

**Lampiran 2. Lembar Asistensi**









**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122.  
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

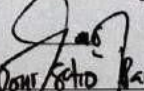
---

**LEMBAR ASISTENSI KERJA PRAKTIK**

Nama : Ayanita Lubitasari  
 NIM : 3012010010  
 Program Studi : Informatika  
 Judul Kerja Praktik : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Aplikasi PT. Otak Kanan Berbasis Aplikasi Mobile

KERJA PRAKTIK dilaksanakan terhitung mulai: 21 Agustus 2023 s/d 21 Oktober 2023  
 Laporan akhir harus sudah dikumpul : .....

No.	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	1 Agustus 2023	Konsultasi judul kerja praktik dan apa yang ingin dikerjakan selama magang	
2.	18 Agustus 2023	Pembentahan lamaran magang dan konsultasi mengenai sistem magang kebetulan	
3.	21 Agustus 2023	Konsultasi mengenai tugas yang dibentarkan oleh pembimbing lapangan	
4.	30 September 2023	Konsultasi mengenai tugas yang dibentarkan oleh pembimbing lapangan	
5.	31 Oktober 2023	Konsultasi mengenai tugas yang dibentarkan oleh pembimbing lapangan	
6.	8 Nopember 2023	Konsultasi laporan akhir	

Gresik, 8 Nopember 2023  
 Dosen Pembimbing Kerja Praktik  
  
 (Dosen Pembimbing Kerja Praktik)  
 NIP. 8816230

Catatan :  
 Harap dosen menentukan sistem asistensi dengan mahasiswa, apabila proses asistensi atau pengumpulan laporan kerja praktik melewati batas waktu, maka mahasiswa dinyatakan tidak lulus kerja praktik.

Lampiran 3. Lembar Evaluasi

**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Perseo) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61112  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Perseo) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61112  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Perseo) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61112  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
Kompleks PT. Semen Indonesia (Perseo) Tbk.  
Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61112  
Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK**

Dosen Pembimbing

Nama : Fitriani Laktary  
NIM : 3012010010  
Judul Kerja Praktik : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Mobile Aplikasi PT. Otak Kanan Berbasis Aplikasi Mobile

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	95	9,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	96	23,75
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama)	50 %	95	47,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
<b>JUMLAH</b>	<b>100%</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>95</b>

Gresik, 8 November 2023  
Desep Fakhriyung  
(Doni Fakhri Pembudi)  
NIP. 8816270

**LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK**


Pembimbing Lapangan

Nama : Fitriani Laktary  
NIM : 3012010010  
Judul Kerja Praktik : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Aplikasi Mobile Aplikasi PT. Otak Kanan Berbasis Aplikasi Mobile

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	95	9,5
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	94	23,5
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan saat Kerja Praktik dan kerjasama)	50 %	94	47
Kerajinan dan Sikap	15 %	95	14,25
<b>JUMLAH</b>	<b>100%</b>	<b>JUMLAH</b>	<b>94,25</b>

Sumbawa, 8 November 2023  
Pembimbing Lapangan  
(Wahyo Prasetyo)  
NIP.

### Lampiran 3. Lembar Kehadiran Kerja Praktik



**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122  
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481


---

**LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Elfanisa Lukitasari  
 NIM : 3012010010  
 Judul Kerja Praktik : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi PT- Otak Kanan  
 berbasis Aplikasi Mobile

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1	18-08-2023	Pertemuan Pra - Magang 1. Perkenalan PT Otak Kanan Surabaya 2. Perkenalan pembimbing dan peserta magang 3. Penjelasan sistem magang	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
2	21-08-2023	Pertemuan 1 Rapat divisi System Analyst dengan agenda perbenakan, pemaparan project yang akan diberikan dan pembagian kelompok	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
3	22-08-2023	Pertemuan 2 1. Pemberian modul Sistem Analis 2. Pemaparan kebutuhan fungsional 3. Pembuatan user story	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
4	23-08-2023	Pertemuan 3 Memahami dan membuat sitemap user sistem kehadiran Otak Kanan	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
5	24-08-2023	Pertemuan 4 Memahami dan membuat sitemap project manager kehadiran Otak Kanan	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
6	25-08-2023	Pertemuan 5 Memahami dan membuat sitemap super admin sistem kehadiran Otak Kanan	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
7	28-08-2023	Pertemuan 6 Distusi mengenai sitemap yang telah dibuat bersama pembimbing magang	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
8	29-08-2023	Pertemuan 7 Distusi, memahami, dan membuat seature diagram	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
9	30-08-2023	Pertemuan 8 Distusi, memahami, dan membuat proses bisnis BPMN	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
10	31-08-2023	Pertemuan 9 Distusi, memahami, dan membuat use case diagram	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>
11	1-09-2023	Pertemuan 10 Mempelajari modul Sistem Analis	<i>Elfanisa</i>	<i>A</i>

Catatan :  
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.



**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122  
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

---

**LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Elgonisa Luttarani  
 NIM : 3012010010  
 Judul Kerja Praktik : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Absensi PT. Otak Kanan Berbasis Aplikasi Mobile

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
12	4-08-2023	Pertemuan 11 Diskusi mengenai feature diagram, proses bisnis BPMN, use case bersama pembimbing	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13	5-09-2023	Pertemuan 12 Diskusi, memahami, membuat activity diagram	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14	6-09-2023	Pertemuan 13 1. Menjelajahi modul sistem analisis 2. Diskusi, memahami, membuat sequence diagram	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15	7-09-2023	Pertemuan 14 Diskusi mengenai revisi project absensi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
16	8-09-2023	Pertemuan 15 : Revisi user story user	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
17	9-09-2023	Pertemuan 16 Revisi user story Project Manager	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
18	12-09-2023	Pertemuan 17 Revisi sitemap user	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
19	13-09-2023	Pertemuan 18 Rapat system Analyst dan backend untuk menjelaskan alur admin Absensi OK	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
20	14-09-2023	Pertemuan 19 Revisi sitemap Project Manager	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
21	15-09-2023	Pertemuan 20 Membuat feature diagram user	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
22	18-09-2023	Pertemuan 21 Membuat feature diagram project manager	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Catatan :  
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.





**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**























Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122

Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Elyania Wihitari  
 NIM : 30220010  
 Judul Kerja Praktik : Analisis dan Merencanakan Sistem Informasi Aplikasi PT Otak Kanan berbasis Aplikasi Mobile

No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
23	19-09-2023	Pertemuan 22 Membuat Use case diagram		
24	20-09-2023	Pertemuan 23 Membuat Sequence diagram User		
25	21-09-2023	Pertemuan 24 Membuat Sequence diagram User		
26	22-09-2023	Pertemuan 25 Membuat Sequence diagram User		
27	23-09-2023	Pertemuan 26 Membuat Sequence diagram User		
28	26-09-2023	Pertemuan 27 Membuat sequence diagram User		
29	27-09-2023	Pertemuan 28 Membuat sequence diagram User		
30	28-09-2023	Pertemuan 29 Membuat sequence diagram User		
31	29-09-2023	Pertemuan 30 Membuat sequence diagram User		
32	2-10-2023	Pertemuan 31 Membuat sequence diagram User		
33	3-10-2023	Pertemuan 32 Membuat sequence diagram PM		

Catatan :  
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.



**UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA**  
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.  
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122  
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

**LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK**

Nama : Egona Luthari  
 NIM : 3012010010  
 Judul Kerja Praktik : Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Akuntansi PT. Otak Kanan berbasis Aplikasi Mobile

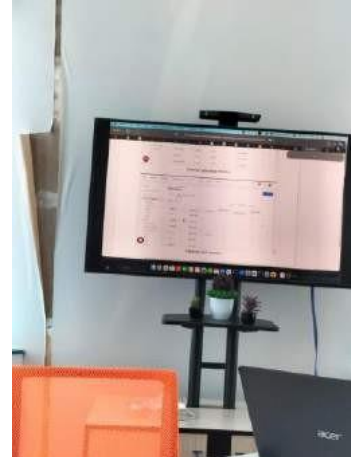
No.	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
42	15 Oktober 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
43	16 Okt 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
44	17 Okt 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
45	18 Okt 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
46	19 Okt 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
47	20 Okt 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
48	21 Okt 2023	Membuat laporan kerja praktik	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Catatan :  
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/Mingguan) selama kerja praktik dan ditandatangani oleh Pelaksana kerja praktik dan Pembimbing Lapangan dimana kerja praktik dilaksanakan.

#### Lampiran 4. Dokumentasi



Gambar 1 Pemeriksaan Tugas Kerja Praktik



Gambar 2 Rapat Kerja Praktik



Gambar 3 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik



Gambar 4 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik



Gambar 5 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik



Gambar 6 Mengerjakan Tugas Kerja Praktik