

**LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE**

**APLIKASI PENGELOLAAN DATA KARYAWAN DAN
PENGGAJIAN PADA PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE
BERBASIS WEB**

MUHAMMAD DZAKI SALMAN

6103211495



**PROGRAM STUDI D-III TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNIK INFORMATIKA
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS
BENGKALIS - RIAU**

2023

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Sebagai salah satu syarat menyelesaikan mata kuliah kerja praktek pada
Program Studi Diploma III Teknik Informatika

MUHAMMAD DZAKI SALMAN
6103211495

Bengkalis, 25 September 2023

Super Visor PT. Shifthink
Digital Creative

Ditandatangani secara digital oleh: Musreza
Ditandatangani pada 21 Oktober 2023 08:59:02



Musreza, S.T

Dosen Pembimbing
Program Studi D-III Teknik
Informatika



Wahyat.M.Kom
NIP. 19891126202012006

Disetujui

Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika



Supria. M.Kom
NIP. 198708122019031011

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT yang telah melimpahkan karunia dan rahmat-Nya, penulis berhasil menyelesaikan pelaksanaan dan penulisan laporan Kerja Praktek (KP) ini dengan judul “Membangun Sistem Manajemen Data Karyawan dan Penggajian Karyawan PT Shifthink Digital Creative” dengan lancar.

Laporan ini membahas tentang pelaksanaan Kerja Praktek yang kami jalani di PT Shifthink Digital Creative, Bukit Raya, Pekanbaru. Tujuan utama penulisan laporan kerja praktek ini adalah untuk memenuhi salah satu persyaratan untuk mendapatkan gelar Vokasi yang ditetapkan oleh Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis. Laporan ini juga menjadi bukti yang akan dinilai sebagai bagian dari penilaian atas pelaksanaan Kerja Praktek mahasiswa. Selama perjalanan dalam menyelesaikan kerja praktek ini, kami telah menerima bantuan, bimbingan, dukungan, dan motivasi yang berharga, baik secara langsung maupun tidak langsung. Oleh karena itu, kami ingin dengan tulus menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Bapak Johny Custer, S.T., M.T selaku Rektor Politeknik Negeri Bengkalis.
2. Bapak Kasmawi, M.Kom selaku Ketua Jurusan Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
3. Bapak Supria, M.kom selaku Ketua Program Studi D-III Teknik Informatika Politeknik Negeri Bengkalis.
4. Bapak Muhammad Nasir, M.Kom selaku Koordinator Pelaksana Kerja Praktek.
5. Bapak Wahyat, M.Kom selaku Wali Dosen sekaligus Dosen Pembimbing Kerja Praktek.
6. Bapak Musreza, S.T selaku CEO PT Shifthink Digital Creative.

7. Orang tua dan seluruh keluarga saya yang telah memberikan segalanya kepada penulis.
8. Seluruh pihak yang turut memberikan do'a, dukungan, bantuan serta motivasi secara langsung maupun tidak langsung.

Semoga laporan ini dapat memberikan manfaat kepada penulis maupun pembaca dan dapat memberikan gambaran yang jelas dan mendalam mengenai pengalaman penulis selama menjalani Kerja Praktek di PT Shifthink Digital Creative. Penulis juga menyadari bahwa masih terdapat banyak kekurangan oleh karena itu, penulis mengharapkan masukan dan saran guna perbaikan di masa yang akan datang.

Bengkalis, 30 Agustus 2023

Muhammad Dzaki Salman

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek	1
1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek	1
1.2.1 Tujuan Kerja Praktek	1
1.2.2 Manfaat Kerja Praktek	2
BAB II	4
PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE	4
2.1. Sejarah PT Shifthink Digital Creative	4
2.2. Visi dan Misi	5
2.2.1 Visi	5
2.2.1. Misi	5
2.3. Struktur Organisasi PT Shifthink Digital Creative	5
2.4. Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative	5
BAB III	7
BIDANG PEKERJAAN	7
3.1. Uraian Tugas yang Dikerjakan	7
3.1.1. Pembuatan Artikel Di Website Medium	7
3.1.2. Pembuatan Biolink di Website s.id	8
3.1.3. Pembuatan Form Absensi Pribadi	10
3.1.4. Pemasangan Router untuk Akses Internet Lantai Bawah	11
3.1.5. Web Scraping Data Produk Terlaris di Shopee.....	12

3.1.6. Web Scraping Data Kelas Pelatihan Kartu Prakerja di Website Tokopedia	14
3.1.7. Pembuatan Brand Kit Pribadi.....	15
3.1.8. Pembuatan Konten Instagram Tentang Ikigai.....	16
BAB VI.....	17
APLIKASI PENGELOLAAN DATA KARYAWAN DAN PENGGAJIAN PADA PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE BERBASIS WEB	17
4.1. Analisa Masalah	17
4.2. Metode Pengerjaan.....	17
4.3. Perancangan.....	18
4.3.1. Use Case Diagram.....	18
4.4. Implementasi.....	30
4.4.1. Halaman Login.....	30
4.4.2. Halaman Dashboard	31
4.4.3. Halaman Data karyawan	31
4.4.4. Halaman Tambah Data Karyawan	31
4.4.5. Halaman Gaji	32
BAB V.....	34
PENUTUP.....	34
5.1. Kesimpulan	34
5.2. Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	35

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur organisasi PT Shifthink Digital Creative	5
Gambar 3.1 Artikel biolink	8
Gambar 3.2 Biolink	9
Gambar 3.3 Form absensi	11
Gambar 3.4 Instalasi Router	12
Gambar 3.5 Scraping data produk terlaris di Shopee	13
Gambar 3.6 Scraping data kelas Pra Kerja di Tokopedia	14
Gambar 3.7 Brand Kit	15
Gambar 3.8 Konten di Instagram	16
Gambar 4.1 Metode Waterfall	17
Gambar 4.2 Use Case Diagram	19
Gambar 4.3 Activity Diagram Riwayat Pembayaran Gaji	24
Gambar 3.4 Activity Diagram Data Karyawan	24
Gambar 4.5 Activity Diagram Menambah Data Karyawan	25
Gambar 4.6 Activity Diagram Mengubah Data Karyawan	26
Gambar 4.7 Activity Diagram Menghapus Data Karyawan	27
Gambar 4.8 Activity Diagram Pengiriman Gaji Karyawan	28
Gambar 4.9 Halaman Login	30
Gambar 4.10 Halaman Dashboard	31
Gambar 4.11 Halaman Data Karyawan	31
Gambar 4.12 Halaman Tambah Data Karyawan	32
Gambar 4.13 Halaman Edit Data Karyawan	32
Gambar 4.14 Halaman Kirim Gaji Karyawan	33

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Informasi dan ruang lingkup PT. Shifthink Digital Creative.....	6
Tabel 4.1 Deskripsi Diagram Use Case Riwayat Pembayaran Gaji	19
Tabel 4.2 Deskripsi Diagram Use Case Informasi Data Karyawan.....	20
Tabel 4.3 Deskripsi Diagram Use Case Tambah Data Karyawan	21
Tabel 4.4 Deskripsi Diagram Use Case Edit Data Karyawan.....	22
Tabel 4.5 Deskripsi Diagram Use Case Kirim Gaji Karyawan	23
Tabel 4.6 Tabel admin.....	28
Tabel 4.7 Tabel pembayaran	29
Tabel 4.8 Tabel karyawan	29
Tabel 4.9 Tabel rekening.....	30

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Pemikiran Kerja Praktek

Kerja Praktek merupakan salah satu komponen penting dalam kurikulum Perguruan Tinggi baik untuk jenjang sarjana maupun diploma. Dalam lingkungan akademis, mahasiswa telah diberikan pemahaman mendalam mengenai teori-teori yang berkaitan dengan bidang industri tertentu. Namun, terdapat sejumlah kendala bagi mereka yang belum memiliki pengalaman praktis dalam dunia kerja. Keterlibatan langsung dalam lapangan kerja sangat berbeda dari sekadar memahami konsep-konsep teoritis, dan sering kali keterbatasan waktu dan ruang menghambat pemahaman yang lebih mendalam.

Dalam konteks ini, kerja praktek menjadi suatu langkah esensial untuk memperoleh pengalaman kerja langsung. Kerja praktek memungkinkan mahasiswa untuk mengaplikasikan konsep-konsep yang telah mereka pelajari dalam lingkungan kerja sebenarnya. Selama periode kerja praktek, mahasiswa tidak hanya mendapatkan pandangan baru di luar teori-teori akademis, tetapi juga memperluas wawasan mereka tentang dunia industri.

Sejalan dengan kebutuhan ini, Politeknik Negeri Bengkalis merancang program kerja praktek sebagai bagian integral dari kurikulumnya. Tujuan utamanya adalah memberikan mahasiswa pengalaman belajar yang tak tergantikan di luar batasan ruang kelas. Melalui kerja praktek, mahasiswa memiliki peluang untuk mengembangkan wawasan, pengetahuan, dan keterampilan yang tidak selalu dapat diperoleh melalui pendekatan teoritis. Selain itu, program ini bertujuan untuk membantu mahasiswa mengatasi tantangan-tantangan ilmu pengetahuan sesuai dengan landasan teoritis yang telah diperoleh di lingkungan perkuliahan.

Secara keseluruhan, kerja praktek adalah sarana yang efektif untuk memperkaya pengetahuan dan keterampilan mahasiswa serta menjembatani kesenjangan antara teori dan praktik. Dengan demikian, mahasiswa tidak hanya siap menghadapi dunia kerja, tetapi juga memiliki wawasan yang lebih komprehensif dalam bidang studi mereka.

1.2. Tujuan dan Manfaat Kerja Praktek

1.2.1 Tujuan Kerja Praktek

1. Melalui kerja praktek, mahasiswa mendapatkan kesempatan untuk terlibat secara langsung dalam lingkungan kerja nyata. Ini membantu mahasiswa memahami dinamika, proses, dan tantangan yang ada dalam dunia kerja.

2. Mahasiswa dapat menerapkan konsep-konsep teoritis yang mereka pelajari di kelas dalam situasi nyata. Membantu memperkuat pemahaman mahasiswa tentang bagaimana teori diterapkan dalam praktik sehari-hari.
3. Selama kerja praktek, mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan praktis yang dibutuhkan di dunia kerja, seperti komunikasi, kerja tim, pemecahan masalah, dan pengambilan keputusan.
4. Mahasiswa mendapatkan pandangan mendalam tentang industri atau bidang kerja tertentu. Membantu Mahasiswa memahami tren, inovasi, dan tantangan yang ada dalam industri tersebut.
5. Berpartisipasi dalam kerja praktek membantu mahasiswa membangun kepercayaan diri mahasiswa dalam menghadapi situasi dunia nyata dan berinteraksi dengan profesional di industri.
6. Kerja praktek memungkinkan mahasiswa membangun jaringan dengan profesional di industri. Membuka peluang untuk pelatihan lanjutan, kolaborasi masa depan, atau bahkan peluang pekerjaan.
7. Pengalaman kerja praktek dapat menjadi poin tambahan dalam CV mahasiswa, meningkatkan daya tarik mereka di mata calon majikan dan membantu mahasiswa memulai karir dengan pondasi yang kuat.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktek

1. Memungkinkan mahasiswa menerapkan konsep-konsep teoritis yang dipelajari dalam situasi dunia nyata.
2. Melalui kerja praktek, mahasiswa diharapkan dapat mengembangkan keterampilan yang relevan dengan industri atau bidang studi mereka.
3. Kerja praktek membantu mahasiswa memahami bagaimana industri atau organisasi bekerja, termasuk proses bisnis, hierarki organisasi, dan budaya kerja.
4. Mahasiswa diharapkan mendapatkan pemahaman mendalam tentang tren dan perkembangan terkini dalam industri yang dapat membantu mereka menjadi lebih relevan dan berdaya saing di pasar kerja.
5. Mahasiswa belajar beradaptasi dengan budaya dan etika kerja, serta berinteraksi dengan berbagai tipe orang di lingkungan profesional.

6. Mahasiswa dapat memanfaatkan kerja praktek untuk membangun jaringan dengan profesional yang dapat memberikan wawasan berharga dan potensi peluang kerja di masa depan.
7. Selama kerja praktek, mahasiswa dapat menerima umpan balik dari profesional yang dapat membantu meningkatkan kinerja dan keterampilan mahasiswa.

BAB II

PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

2.1. Sejarah PT Shifthink Digital Creative

Di era yang kian berkembang ini, teknologi mengalami kemajuan pesat yang turut mempengaruhi seluruh aspek kehidupan. Transformasi digital menjadi salah satu langkah penting dalam mewujudkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi. Transformasi digital ini merujuk pada proses perubahan dari kebiasaan atau metode manual menjadi proses yang berbasis digital.

Pada akhir tahun 2019 hingga awal 2020, wabah pandemi merebak di seluruh Indonesia, memaksa individu-individu untuk menjalani isolasi di rumah guna mencegah penyebaran COVID-19 yang mematikan. Situasi ini mengakibatkan pergeseran drastis dalam berbagai aspek kehidupan, di mana banyak aktivitas yang sebelumnya dilakukan secara tatap muka, kini harus dijalankan dari jarak jauh. Menyikapi tantangan ini, banyak perusahaan rintisan (start-up) dan perusahaan besar berinisiatif untuk menyediakan solusi digital guna mendukung kehidupan dan pekerjaan dalam situasi yang baru ini.

Namun, permasalahan muncul mengenai bagaimana para pelaku Usaha Mikro Kecil dan Menengah (UMKM) dapat menghadapi perubahan ini. Terutama bagi mereka yang awalnya belum terbiasa dengan teknologi, adaptasi untuk mengembangkan usaha mereka menjadi tugas yang kompleks. Inilah latar belakang munculnya PT Shifthink Digital Creative, sebuah entitas yang bertekad untuk memberikan solusi atas tantangan ini.

PT Shifthink Digital Creative bertujuan memberikan solusi bagi pelaku UMKM yang dihadapkan pada kendala transformasi digital. Melalui layanan jasa yang disediakan, perusahaan ini bertekad untuk membantu UMKM dalam proses pembuatan dan pengembangan solusi digital guna menjawab kebutuhan saat ini. Dengan demikian, UMKM dapat tetap relevan dan berdaya saing di era digital yang terus berkembang.

2.2. Visi dan Misi

2.2.1 Visi

Menjadi pelopor terdepan dalam memandu perjalanan digitalisasi dan mendorong revolusi digital dengan solusi yang inspiratif dan berdampak besar.

2.2.1. Misi

- Mendukung UMKM dalam proses digitalisasi.
- Bermitra dengan instansi pemerintahan untuk mencapai transformasi digital yang efektif.
- Menyelenggarakan seminar dan pelatihan digital bisnis yang inspiratif.
- Memberdayakan programmer muda berbakat melalui pelatihan dan mentorship.
- Mengadakan seminar untuk mengilhami bisnis yang kreatif, inovatif, dan sebagai solusi dari permasalahan yang ada.

2.3. Struktur Organisasi PT Shifthink Digital Creative



Gambar 2.1 Struktur organisasi PT Shifthink Digital Creative

2.4. Informasi dan Ruang Lingkup PT Shifthink Digital Creative

PT Shifthink Digital Creative berada di Jalan Utama Sari, Tangkerang Selatan, Kecamatan Bukit Raya, Pekanbaru merupakan perusahaan Startup yang bergerak dibidang teknologi informasi (linkedIn.com, 2020). Berikut tabel informasi mengenai PT Shifthink Digital Creative :

Tabel 2.1 Informasi dan ruang lingkup PT. Shifthink Digital Creative

PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE	
Nama Perusahaan	PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE
Nama Brand	shifthink!
Tahun Berdiri	2019
Jenis Perusahaan	Perusahaan publik
Industri	Jasa dan Konsultan IT
Jumlah Karyawan	1-10 Karyawan
Kantor Pusat	Pekanbaru, Riau
Lokasi	Jl. Utama Sari, Kel.Tangkerang Selatan, Kec. Bukit Raya, Pekanbaru, Riau
Spesialis	Software house, Digital agency, Website development, Sistem informasi, App development, Digital marketing, Transformasi Digital, Digital Business Consultant, Digital Marketing Specialist
Website	https://shifthink.id

BAB III

BIDANG PEKERJAAN

3.1. Uraian Tugas yang Dikerjakan

Kerja Praktek (KP) telah berlangsung mulai tanggal 3 Juli 2023 hingga 31 Agustus 2023 di PT Shifthink Digital Creative. Selama periode KP ini, sejumlah tugas telah diberikan, di antaranya:

3.1.1. Pembuatan Artikel Di Website Medium

3.1.1.1 Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Tugas yang diberikan adalah untuk membuat artikel yang menjelaskan konsep Biolink yang akan diterbitkan di website medium.com.

3.1.1.1. Target yang Diharapkan

Tujuan dari tugas ini adalah menghasilkan artikel informatif dan menarik bagi pembaca serta memperoleh respons positif.

3.1.1.2. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Untuk menyelesaikan tugas ini, saya menggunakan perangkat software Microsoft Word, sebagai alat untuk menulis artikel tersebut.

3.1.1.3. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi tentang konsep Biolink yang akan digunakan sebagai bahan untuk penulisan artikel.

3.1.1.4. Dokumen yang Dihasilkan

Hasil dari tugas ini adalah artikel yang telah berhasil dipublikasikan di website medium.com.

Maksimalkan Profil Media Sosial dengan BioLink



Muhammad Dzaki Salman

1 min read · Jul 5



1



Bio media sosial menjadi pintu utama bagi orang lain untuk mengenal lebih lanjut tentang diri kita. Namun, tautan di profil media sosial saat ini dibatasi hanya satu tautan saja, sulit bagi kita untuk membagikan banyak informasi dan mengarahkan pengunjung ke tautan berbeda. dari permasalahan tersebut BioLink hadir sebagai solusi yang memungkinkan pengguna untuk menempatkan berbagai link dalam satu tempat yang terstruktur.

Apa itu BioLink

BioLink adalah sebuah platform yang memungkinkan pengguna media sosial untuk menempatkan berbagai tautan dalam satu tempat yang disebut BioLink. Ini bertujuan untuk mengatasi keterbatasan tautan pada bio profil media sosial yang hanya memungkinkan satu tautan saja. Sebagai contoh, bio Instagram dan Tiktok hanya bisa menyematkan satu tautan saja. Tetapi dengan BioLink pengguna dapat membuat halaman dengan beberapa

Gambar 3.1 Artikel biolink

3.1.1.5. Kendala yang Dihadapi

Tidak ada kendala dalam menyelesaikan tugas ini, walaupun saya kurang berpengalaman dalam menulis di platform medium.

3.1.2. Pembuatan Biolink di Website s.id

3.1.2.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Pembuatan Biolink pribadi dalam bentuk portfolio di website s.id, yang akan mengarahkan pengguna ke berbagai konten.

3.1.2.2. Target yang Diharapkan

Tujuannya dari tugas ini adalah menciptakan tautan yang memudahkan akses ke portfolio pembuat. Biolink ini dirancang dengan tampilan yang menarik dan navigasi yang mudah digunakan.

3.1.2.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Tugas ini dikerjakan menggunakan software s.id berbasis website dan menggunakan fitur-fitur yang telah disediakan oleh platform s.id.

3.1.2.4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi tentang konten yang akan saya tautkan melalui Biolink, yaitu nama, keahlian yang dimiliki, proyek yang pernah dibuat, email, telepon dan sebagainya.

3.1.2.5. Dokumen yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan adalah Biolink yang dapat digunakan oleh pengguna.



Gambar 3.2 Biolink

3.1.2.6. Kendala yang Dihadapi

Tidak ada kendala signifikan yang saya hadapi dalam menyelesaikan tugas ini, namun saya berusaha untuk memastikan agar tautan

tersebut berfungsi dengan baik dan mengarahkan ke konten yang benar.

3.1.3. Pembuatan Form Absensi Pribadi

3.1.3.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Pembuatan form absensi pribadi yang akan digunakan untuk mencatat kehadiran individu. Form ini dibuat menggunakan platform JotForm.

3.1.3.2. Target yang Diharapkan

Tujuan dari tugas ini adalah menciptakan form yang berfungsi dengan baik, dapat diakses oleh pengawas lapangan untuk memudahkan pencatatan kehadiran.

3.1.3.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan


Saya menggunakan platform JotForm berbasis web untuk membuat form ini.

3.1.3.4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi kehadiran individu yang akan dicatat melalui form ini.

3.1.3.5. Dokumen yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan adalah form absensi pribadi yang dapat diakses melalui link.

Tanggal *	<input type="text" value="08-09-2023"/>
Nama mahasiswa *	<input type="text" value="Muhammad Dzaki Salman"/>
NIM *	<input type="text" value="6103211495"/>
Jurusan/Prodi *	<input type="text" value="Teknik Informatika"/>
Semester *	<input type="text" value="4 (Empat)"/>
Lokasi KP *	<input type="text" value="Shifthink - Digital Agency dan Software House Pek"/>
Pembimbing lapangan *	<input type="text"/>
Jam masuk *	<input type="text" value="09:00"/>
Jam pulang *	<input type="text" value="17:00"/>
Kegiatan	<div style="border: 1px solid #ccc; height: 60px;"></div>
Tanda Tangan *	<div style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px;">  <p style="text-align: center;">Sign Here</p> </div> <p style="font-size: 8px; margin-top: 2px;">Powered by Jotform Sign Clear</p>

Gambar 3.3 Form absensi

3.1.4. Pemasangan Router untuk Akses Internet Lantai Bawah

3.1.4.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Pemasangan router untuk memberikan akses internet ke lantai bawah.

3.1.4.2. Target yang Diharapkan

Tujuan dari tugas ini adalah memastikan koneksi internet yang stabil dan cepat di lantai bawah dan dapat digunakan untuk keperluan mahasiswa magang.

3.1.4.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Saya menggunakan hardware router dan software yang diperlukan untuk konfigurasi.

3.1.4.4. Dokumen yang Dihasilkan

Tidak ada dokumen yang dihasilkan, yang penting adalah pemasangan router yang berfungsi.



Gambar 3.4 Instalasi Router

3.1.4.5. Kendala yang Dihadapi

Pemasangan router adalah pekerjaan yang belum pernah saya lakukan sebelumnya. Banyak kendala teknis yang terjadi selama mengkonfigurasi router untuk memastikan koneksi internet yang baik.

3.1.5. Web Scraping Data Produk Terlaris di Shopee

3.1.5.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Tugas ini melibatkan penggunaan web scraper untuk mengumpulkan data tentang produk terlaris yang tersedia di website Shopee.

3.1.5.2. Target yang Diharapkan

Tujuan dari tugas ini adalah mengumpulkan data yang akurat dan relevan tentang produk terlaris untuk analisis dan pemahaman lebih lanjut.

3.1.5.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Untuk menyelesaikan tugas ini, saya menggunakan web scraper, berbasis ekstensi web browser.

3.1.5.4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi tentang produk-produk terlaris, termasuk nama produk, harga, ulasan/rating, jumlah terjual, nama toko, lokasi toko, dan sebagainya.

3.1.5.5. Dokumen yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan adalah data yang telah di-scraped dari website Shopee dan di export dalam format .xlsx (excel).

	A	B	C	D	E	F
1232	https://shopee.co.id/PRK PROMO BIG SALE	SGC 37 SANDA	Sepatu Wanita	Rp5.550	10RB+	4.2
1233	https://shopee.co.id/Afri Afrishoes	Sandal Flat Teplek Em	Sepatu Wanita	Rp32.853	10RB+	4.8
1234	https://shopee.co.id/SAI SANDAL WANITA (KOKOP SELOP	Sepatu Wanita	Rp6.650 - Rp6.900	10RB+	4.2
1235	https://shopee.co.id/San Sandal Jepit Wanita	Ando Nice 1	Sepatu Wanita	Rp36.999 - Rp38.999	10RB+	4.9
1236	https://shopee.co.id/ISRI ISRIN ISRAN ORIGINAL	Sandal Jepit	Sepatu Wanita	Rp49.118	10RB+	4.8
1237	https://shopee.co.id/Kac Kaos Kaki Ankle Dewasa	Motif Be	Sepatu Wanita	Rp2.350	10RB+	4.6
1238	https://shopee.co.id/Kac Kaos kaki K549	Kaos Kaki Wanita	Sepatu Wanita	Rp2.200	10RB+	4.9
1239	https://shopee.co.id/L18 L1838IPS	Sandal Selop Glanzton	Sepatu Wanita	Rp20.900 - Rp26.900	10RB+	4.8
1240	https://shopee.co.id/M2 M2288 [WONDERLY]	Sandal Jepit	Sepatu Wanita	Rp25.800	10RB+	4.8
1241	https://shopee.co.id/San Sandal Jepit Karet	Wanita Thoste	Sepatu Wanita	Rp19.900 - Rp22.900	10RB+	4.7
1242	https://shopee.co.id/SAI SANDAL JEPIT	WANITA MOTIF	Sepatu Wanita	Rp3.850 - Rp4.350	10RB+	4.6
1243	https://shopee.co.id/San Sandal Jepit Swallow	Floral - Mot	Sepatu Wanita	Rp11.770	10RB+	4.9
1244	https://shopee.co.id/gos gos NEW ERA	LB E 11024 Sandal	Sepatu Wanita	Rp25.900 - Rp35.500	10RB+	4.8
1245	https://shopee.co.id/Lim Limitless - Sandal	Wanita Sandal	Sepatu Wanita	Rp49.900	10RB+	4.8
1246	https://shopee.co.id/HC HC Kaos Kaki Ankle	Polos Wanita	Sepatu Wanita	Rp1.987 - Rp2.525	10RB+	4.8
1247	https://shopee.co.id/San Sandal Selop	Sandal Wanita Dew	Sepatu Wanita	Rp25.200	6,1RB	4.7
1248	https://shopee.co.id/San Sandal Tali	Wanita Sandal Faltfr	Sepatu Wanita	Rp54.150	9,4RB	4.7
1249	https://shopee.co.id/Kac Kaos Kaki Wanita	Pria Motif Beru	Sepatu Wanita	Rp1.790 - Rp2.300	10RB+	4.7
1250	https://shopee.co.id/SEN SENDAL JEPIT	JELLY WONDERLY 1	Sepatu Wanita	Rp23.000	10RB+	4.8
1251	https://shopee.co.id/GRI GROSIRTAS	TG1599 SANDAL FLA	Sepatu Wanita	Rp45.500 - Rp48.900	10RB+	4.8
1252	https://shopee.co.id/Kac Kaos Kaki Import	Motif Beruang	Sepatu Wanita	Rp2.999	10RB+	4.6
1253	https://shopee.co.id/ON ONE-P254	Kaos Kaki Pendek Uni	Sepatu Wanita	Rp2.720	10RB+	4.7
1254	https://shopee.co.id/DF- DF	KK215 Kaos Kaki Ankle Kode I	Sepatu Wanita	Rp2.289	10RB+	4.7
1255	https://shopee.co.id/Kac Kaos Kaki Pria	Wanita Motif Bear	Sepatu Wanita	Rp1.612 - Rp1.659	10RB+	4.8
1256	https://shopee.co.id/OSI OSM JKT	K5677 Kaos Kaki Bear /	Sepatu Wanita	Rp2.325	10RB+	4.6
1257	https://shopee.co.id/OSI		Sepatu Wanita			
1258	https://shopee.co.id/San Sandal Jelly	Import Outdoor Bear	Sepatu Wanita	Rp24.888 - Rp26.888	10RB+	4.8
1259	https://shopee.co.id/Kac Kaos Kaki	KS05 Kaos Kaki Semat	Sepatu Wanita	Rp1.750	10RB+	4.8
1260	https://shopee.co.id/NO NOON (Ollie)	Kaos Kaki Wanita K	Sepatu Wanita	Rp18.120	7,7RB	4.9
1261	https://shopee.co.id/%E	•OKEY BELI•KK1017 Kaos Kaki Se	Sepatu Wanita	Rp2.263	6,8RB	4.7
1262	https://shopee.co.id/San Sandal Wanita	Slip On Casual Rui	Sepatu Wanita	Rp23.499 - Rp31.999	10RB+	4.8
1263	https://shopee.co.id/Kac Kaos Kaki Bear	Beruang dan Dais	Sepatu Wanita	Rp2.399 - Rp3.799	10RB+	4.8
1264	https://shopee.co.id/KAC KAOS KAKI	JEMPOL POLOS NILON	Sepatu Wanita	Rp5.199 - Rp5.399	10RB+	4.9
1265	https://shopee.co.id/SAL SALE SANDAL	SUEDE ETNIK WAN	Sepatu Wanita	Rp6.100	10RB+	4.2
1266	https://shopee.co.id/-PS [PSM]	Kaos Kaki Wanita Motif Be	Sepatu Wanita	Rp2.999	4RB	4.8

Gambar 3.5 Scraping data produk terlaris di Shopee

3.1.5.6. Kendala yang Dihadapi

Salah satu kendala yang saya hadapi dalam tugas ini adalah belajar menggunakan web scraper secara efektif dan mengatasi potensi hambatan teknis dalam proses scraping salah satunya rute selector yang sering kali salah.

3.1.6. Web Scraping Data Kelas Pelatihan Kartu Prakerja di Website Tokopedia

3.1.6.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Melakukan scraping data terkait kelas dan pelatihan Kartu Prakerja di website Tokopedia menggunakan web scraper.

3.1.6.2. Target yang Diharapkan

Mengumpulkan informasi lengkap tentang kelas yang tersedia, termasuk judul kelas, harga, deskripsi, dan informasi pendaftaran.

3.1.6.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

Untuk menyelesaikan tugas ini, saya menggunakan web scraper, berbasis ekstensi web browser.

3.1.6.4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi tentang kelas pelatihan Kartu Pra Kerja di Tokopedia.

3.1.6.5. Dokumen yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan adalah data lengkap tentang kelas dan pelatihan yang tersedia.

N1	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K
1	Link Kelas	Judul Kelas	Harga	Instansi	Rating Kelas	Detail Kelas 1	Detail Kelas 2	Detail Kelas 3	Detail Kelas 4	Detail Kelas 5	Detail Kelas 6
2	https://www.tokopedia.com/...	Menjadi Pemimpin Sibero	Rp1.500.000	Rumah Sias Kerja	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/ Sugianto/No Penunahan Kode Voucher	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan UJIAN UMUMPeserta Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & Evaluasi/ Mub Taufiq Dwi Parabdil				
3	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Basic Python	Rp1.500.000	Q2 Academy	4,9	Detail LokasiCohive 101	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/ Agus Sasmito A				
4	https://www.tokopedia.com/...	Mengoperasikan Microsc	Rp1.500.000	Karier .mu by Sekolah.mu	4,8	Tentang Materi DasarTen Tujuan UmumPeserta ma Kurikulum/Partemuan 1 1st/Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Muhammad Re/Syayat .1. Laptop yang su	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Cabriel Ahd Sa				
5	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Langkah Fundam	Rp1.700.000	Hacktiv8	4,6		Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Muta Ayu Dian/Syayat dan Cara Mengiku				
6	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mendesain UI/UX	Rp2.400.000	GETI Incubator	4,7	Detail LokasiNAMA GEDI	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Bina Fauzi/Phy				
7	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
8	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
9	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
10	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
11	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
12	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
13	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
14	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
15	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
16	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
17	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
18	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
19	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
20	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
21	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
22	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
23	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
24	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
25	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
26	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
27	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
28	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
29	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
30	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
31	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
32	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
33	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
34	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
35	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					
36	https://www.tokopedia.com/...	Belajar Mengelola Karyaw	Rp1.500.000	Yes.co.id	4,8	Tentang KelasTingkat Ma Tujuan PembelajaranTujuan Kurikulum dan Kompetensi Fasilitas1. Ujian & EvaluasiInstruktur/Berhan Kamel					

Gambar 3.6 Scraping data kelas Pra Kerja di Tokopedia

3.1.6.6. Kendala yang Dihadapi

Salah satu kendala yang saya hadapi dalam tugas ini adalah belajar menggunakan web scraper secara efektif dan mengatasi potensi hambatan teknis dalam proses scraping salah satunya rute selector yang sering kali salah.

3.1.7. Pembuatan Brand Kit Pribadi

3.1.7.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Membuat brand kit pribadi menggunakan platform Canva untuk mendukung kebutuhan konten di akun Instagram Anda.

3.1.7.2. Target yang Diharapkan

Menciptakan brand kit yang mencerminkan identitas dan gaya visual pribadi untuk meningkatkan konsistensi konten di Instagram.

3.1.7.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

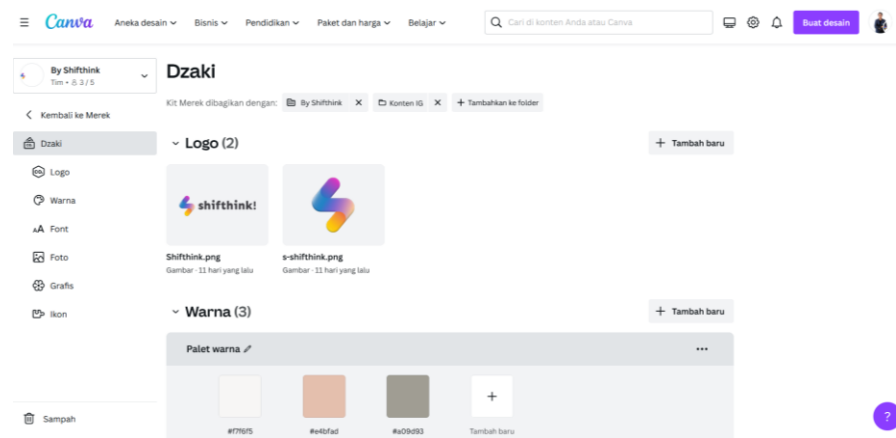
Canva digunakan untuk menyelesaikan tugas ini, perangkat lunak desain grafis online, untuk menyelesaikan tugas ini.

3.1.7.4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah elemen-elemen visual seperti logo, warna, dan font yang sesuai dengan brand kit pribadi.

3.1.7.5. Dokumen yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan adalah brand kit yang mencakup logo, palet warna, dan pilihan font.



Gambar 3.7 Brand Kit

3.1.7.6. Kendala yang Dihadapi

Tidak ada kendala khusus yang saya hadapi dalam tugas ini, karena Canva adalah platform yang user-friendly.

3.1.8. Pembuatan Konten Instagram Tentang Ikigai

3.1.8.1. Spesifikasi Tugas yang Diberikan

Membuat konten visual di Instagram tentang konsep Ikigai menggunakan platform Canva. Konten ini akan menggunakan asset dari brand kit yang telah dibuat sebelumnya.

3.1.8.2. Target yang Diharapkan

Tujuan dari tugas ini adalah menciptakan konten yang informatif dan estetis mengenai Ikigai dan membagikannya di akun Instagram.

3.1.8.3. Perangkat Lunak/Perangkat Keras yang Digunakan

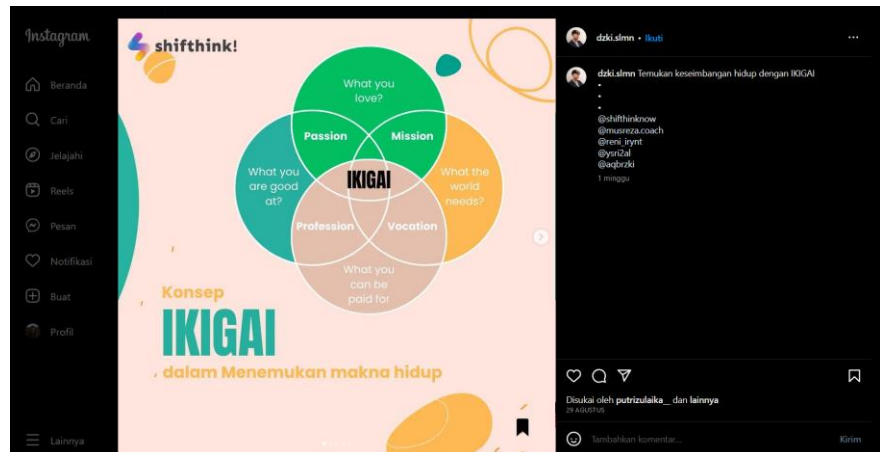
Saya menggunakan Canva dan aset dari brand kit pribadi untuk membuat konten visual.

3.1.8.4. Data-Data yang Diperlukan

Data yang diperlukan adalah informasi tentang konsep Ikigai dan konten yang relevan.

3.1.8.5. Dokumen yang Dihasilkan

Dokumen yang dihasilkan adalah konten visual yang siap dibagikan di akun Instagram.



Gambar 3.8 Konten di Instagram

BAB VI

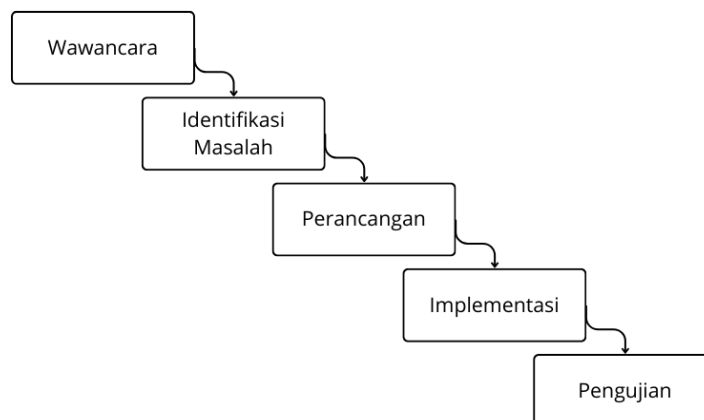
APLIKASI PENGELOLAAN DATA KARYAWAN DAN PENGGAJIAN PADA PT SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE BERBASIS WEB

4.1. Analisa Masalah

Ketiadaan sistem manajemen data karyawan dan penggajian pada PT Shifthink Digital Creative mengakibatkan kesalahan seperti kesalahan input data, akses data karyawan yang sulit, kurang transparansi, dan sebagainya. Keadaan ini menjadikan perlunya implementasi sistem guna mengatasi masalah yang mungkin akan terjadi akibat ketiadaan sistem yang tepat.

4.2. Metode Pengerjaan

Waterfall menjadi metode yang digunakan dalam proses pengerjaan praktek ini. Berikut tahapan-tahapan yang dilakukan.



Gambar 4.1 Metode Waterfall

1. Wawancara

Melakukan wawancara untuk memahami kebutuhan dan keinginan perusahaan dari sistem baru yang akan dibuat.

2. Identifikasi Masalah

Setelah melakukan wawancara, tahap selanjutnya adalah menganalisis secara menyeluruh data dan informasi yang telah dikumpulkan. Tujuannya agar sistem yang akan dibangun sesuai dan efektif untuk mengatasi dengan permasalahan yang ada.

3. Perancangan

Perancangan mencakup pemilihan teknologi, perancangan database, antarmuka pengguna, dan sebagainya. Rancangan ini memastikan bahwa solusi yang diusulkan akan memenuhi persyaratan yang telah diidentifikasi sebelumnya.

4. Implementasi

di tahap ini sistem dikembangkan sesuai dengan rancangan yang telah dibuat.

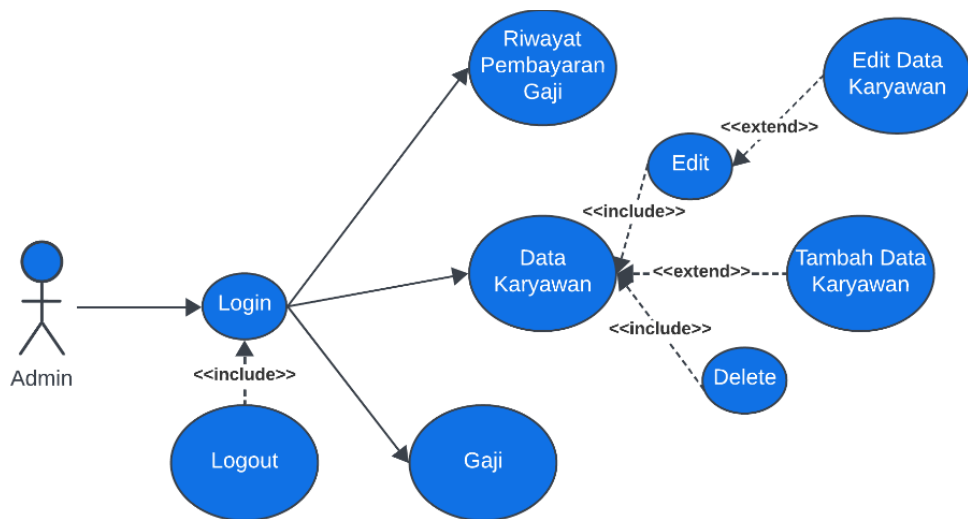
5. Pengujian

Setelah sistem selesai dikembangkan, sistem akan diuji untuk melihat apakah semuanya berjalan dengan baik. Hal ini dilakukan untuk mengidentifikasi kesalahan sebelum sistemnya digunakan oleh semua orang.

4.3. Perancangan

4.3.1. Use Case Diagram

Diagram Use Case membantu dalam mengidentifikasi fungsi-fungsi yang dapat dijalankan oleh sistem dan aktor-aktor yang memiliki izin untuk melakukannya. Berikut adalah gambaran diagram Use Case untuk sistem ini:



Gambar 4.2 Use Case Diagram

4.3.1.1. Deskripsi Use Case Diagram

4.3.1.1.1. Deskripsi Use Case Riwayat Pembayaran Gaji

Tabel 4.1 Deskripsi Diagram Use Case Riwayat Pembayaran Gaji

Use Case Name	Riwayat Pembayaran Gaji	
Actor(s)	Admin	
Description	Informasi saldo, saldo keluar dan riwayat pembayaran gaji karyawan	
Pre-condition	Actor telah login	
Post-condition	Menampilkan informasi riwayat pembayaran gaji karyawan	
Flow of Event	Actor Action	System Response
	Klik tombol "print"	Mendownload data

		riwayat pembayaran gaji karyawan
--	--	---

4.3.1.1.2. Deskripsi Use Case Data Karyawan

Tabel 4.2 Deskripsi Diagram Use Case Informasi Data Karyawan

Use Case Name	Data Karyawan	
Actor(s)	Admin	
Description	Informasi data karyawan	
Pre-condition	Actor telah login dan beranda di menu Data Karyawan	
Post-condition	Menampilkan informasi data karyawan	
Flow of Event	Actor Action	System Response
	Klik tombol “Tambah karyawan”	Beralih ke halaman Tambah Data Karyawan
	Klik tombol “edit”	Beralih ke halaman

		Edit Data Karyawan
	Klik tombol "hapus"	Menghapus data karyawan

4.3.1.1.3. Deskripsi Use Case Tambah Data Karyawan

Tabel 4.3 Deskripsi Diagram Use Case Tambah Data Karyawan

Use Case Name	Tambah Data Karyawan	
Actor(s)	Admin	
Description	Menambahkan data karyawan	
Pre-condition	Actor telah login dan berada di menu Tambah Karyawan dan mengisi form tambah karyawan	
Post-condition	Menampilkan form tambah karyawan	
Flow of Event	Actor Action	System Response
	Klik tombol "Simpan"	Berhasil menyimpan data karyawan
	Klik tombol	Kembali ke

	“Batal”	halaman Data Karyawan
--	---------	-----------------------------

4.3.1.1.4. Deskripsi Use Case Edit Data Karyawan

Tabel 4.4 Deskripsi Diagram Use Case Edit Data Karyawan

Use Case Name	Edit Data Karyawan	
Actor(s)	Admin	
Description	Mengubah data karyawan	
Pre-condition	Actor telah login dan berada di menu Edit Data Karyawan dan mengisi form Edit Data Karyawan	
Post-condition	Menampilkan form tambah karyawan	
Flow of Event	Actor Action	System Response
	Klik tombol “Simpan”	Berhasil Mengubah data karyawan
	Klik tombol “Batal”	Kembali ke halaman Data Karyawan

4.3.1.1.5. Deskripsi Use Case Gaji

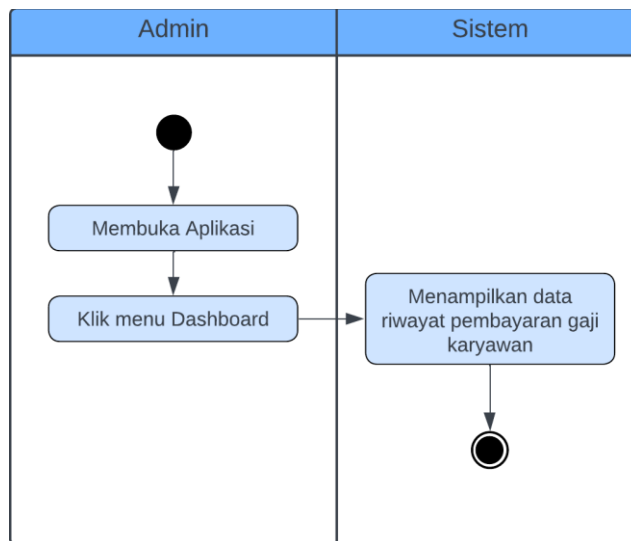
Tabel 4.5 Deskripsi Diagram Use Case Kirim Gaji Karyawan

Use Case Name	Gaji	
Actor(s)	Admin	
Description	Mengirimkan gaji karyawan	
Pre-condition	Actor telah login dan berada di menu Gaji	
Post-condition	Menampilkan form pembayaran gaji karyawan	
Flow of Event	Actor Action	System Response
	Klik tombol “Kirim”	Berhasil mengirim gaji karyawan

4.3.1.2. Activity Diagram

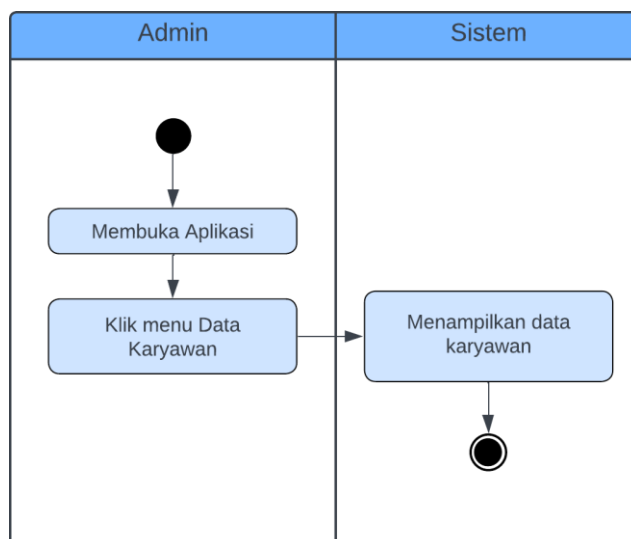
Activity Diagram adalah diagram yang digunakan untuk menggambarkan bagaimana suatu sistem atau proses bisnis berjalan. Setiap Activity Diagram digunakan untuk menunjukkan langkah-langkah atau aktivitas yang terjadi dalam urutan tertentu.

4.3.1.2.1. Menampilkan Riwayat Pembayaran Gaji



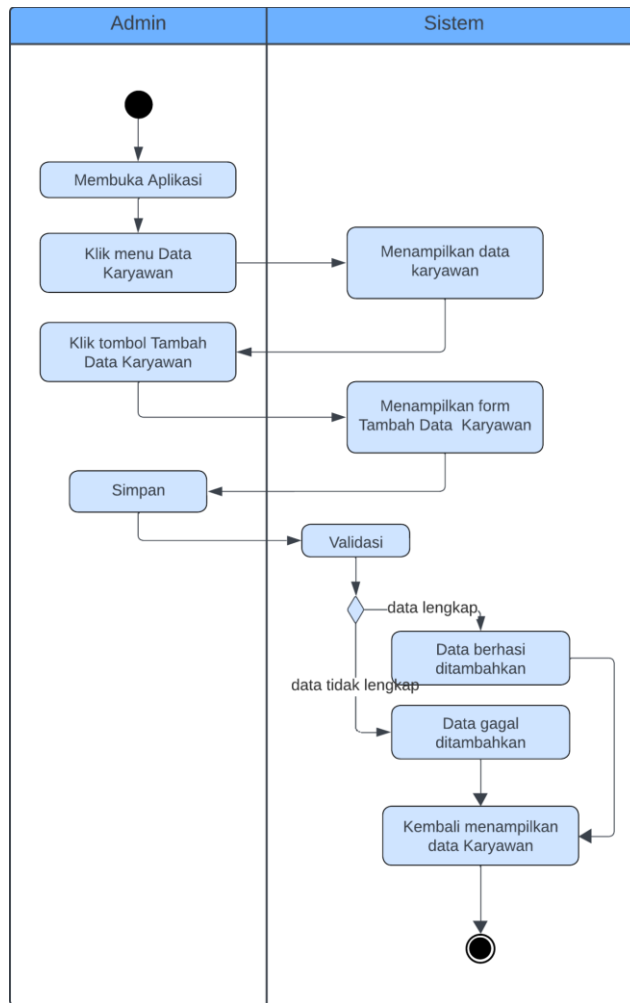
Gambar 4.3 Activity Diagram Riwayat Pembayaran Gaji

4.3.1.2.2. Menampilkan Data Karyawan



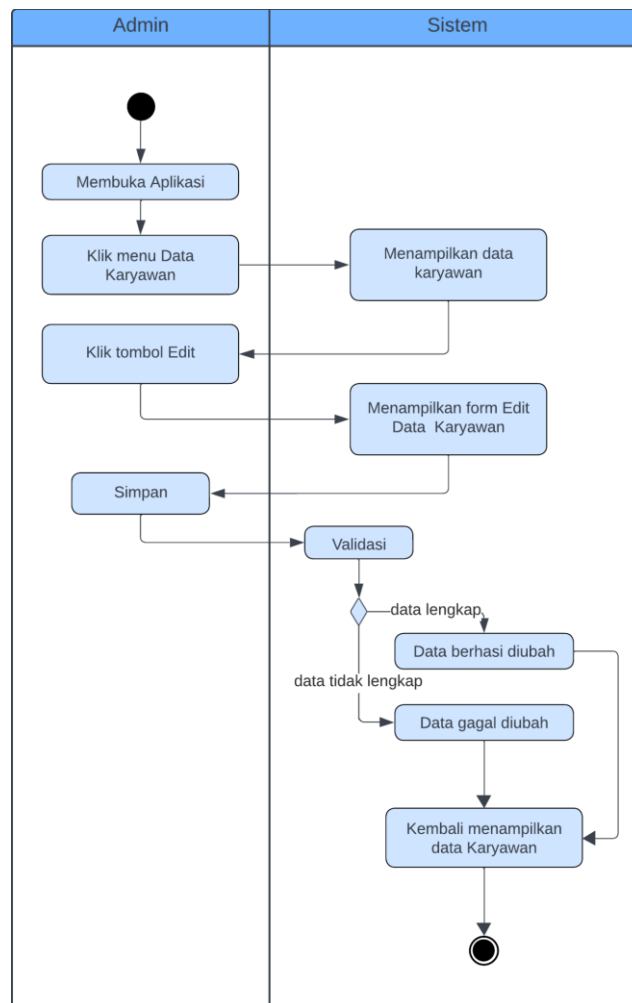
Gambar 3.4 Activity Diagram Data Karyawan

4.3.1.2.3. Menambah Data Karyawan



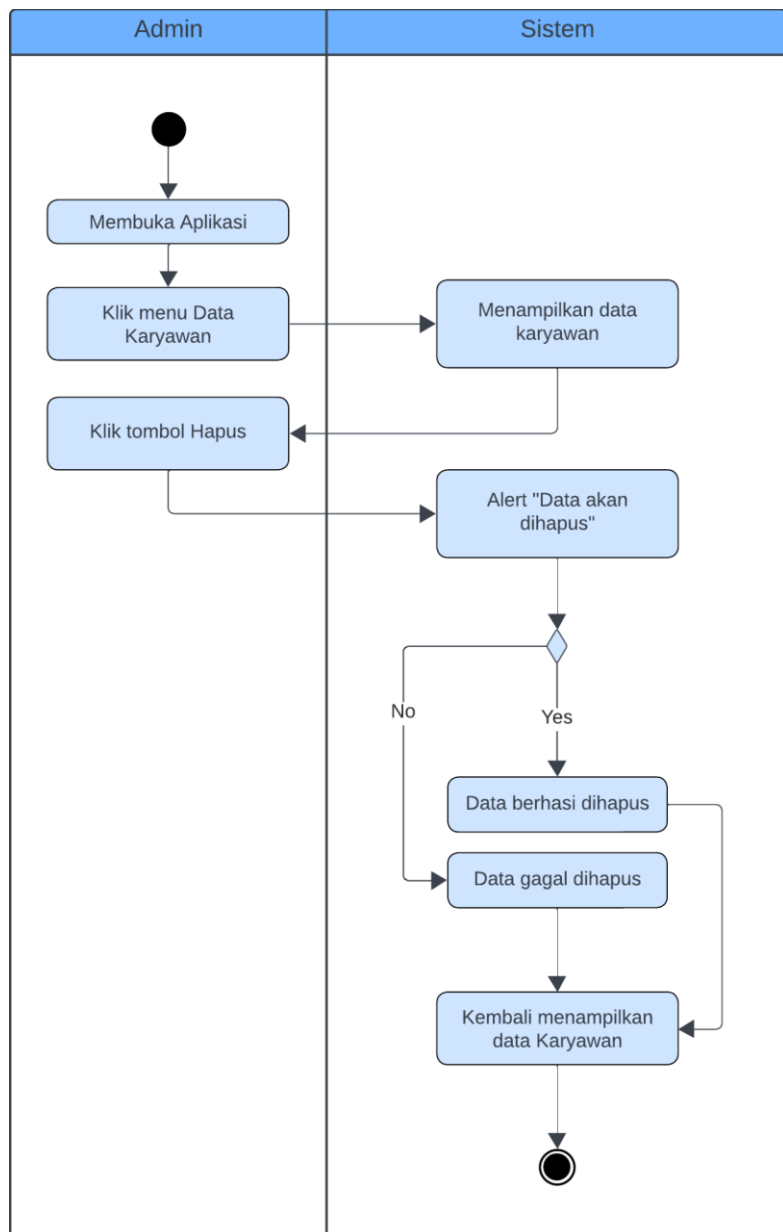
Gambar 4.5 Activity Diagram Menambah Data Karyawan

4.3.1.2.4. Mengubah Data Karyawan



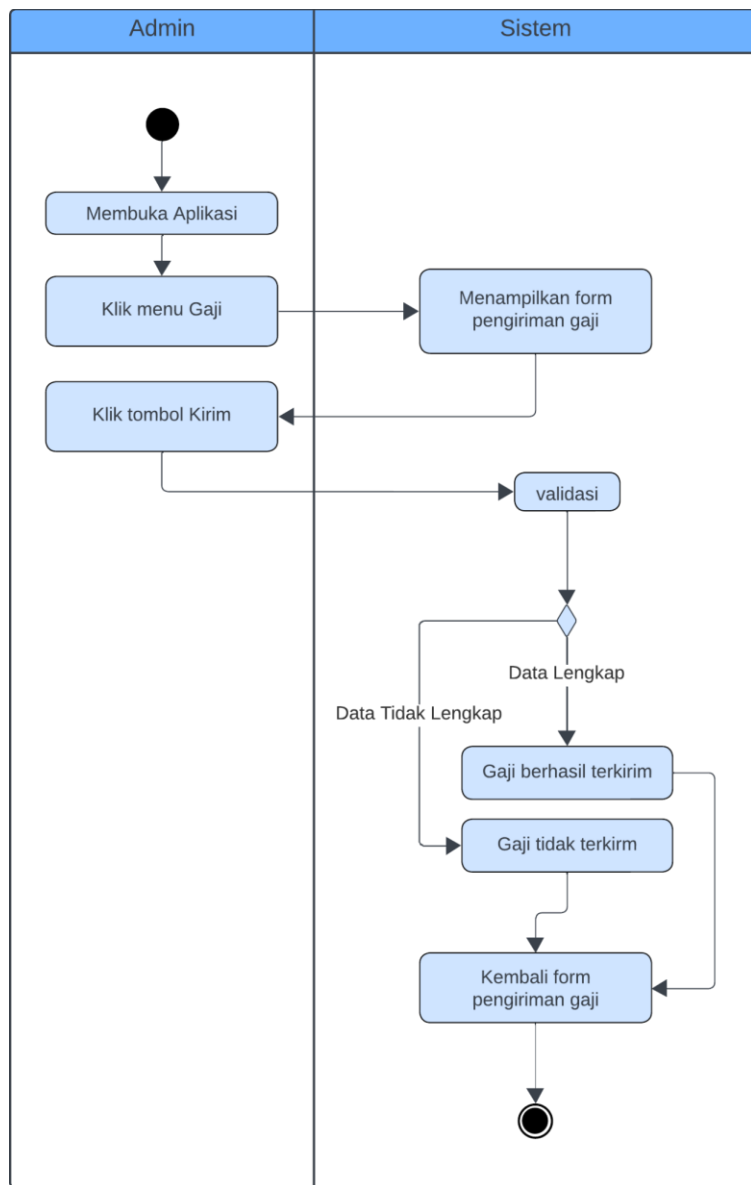
Gambar 4.6 Activity Diagram Mengubah Data Karyawan

4.3.1.2.5. Menghapus Data Karyawan



Gambar 4.7 Activity Diagram Menghapus Data Karyawan

4.3.1.2.6. Mengirimkan Gaji Karyawan



Gambar 4.8 Activity Diagram Pengiriman Gaji Karyawan

4.3.1.3. Desain Database

4.3.1.3.1. Tabel Admin

Tabel 4.6 Tabel admin

Field	Type	Length
id*	int	10
email	varchar	50
password	varchar	50

4.3.1.3.2. Tabel Riwayat Pembayaran

Tabel 4.7 Tabel pembayaran

Field	Type	Length
id*	int	10
nama_penerima	varchar	50
tanggal_dibayar	date	-
total_dibayar	int	10

4.3.1.3.3. Tabel Karyawan

Tabel 4.8 Tabel karyawan

Field	Type	Length
id*	int	10
nama	char	50
asal	varchar	50
title	char	50
tanggal_lahir	date	-
usia	int	10
posisi	varchar	50
tanggal_hire	date	-
gaji	int	10
foto	varchar	100

4.3.1.3.4. Tabel Rekening

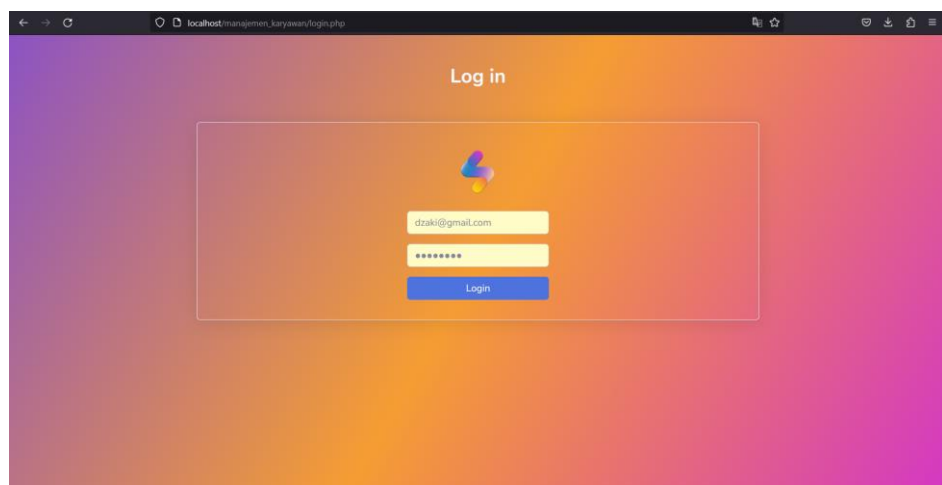
Tabel 4.9 Tabel rekening

Field	Type	Length
id*	int	10
nomor_rekening	int	20
nama_pemilik	varchar	50
nama_bank	varchar	50
saldo	varchar	15

4.4. Implementasi

4.4.1. Halaman Login

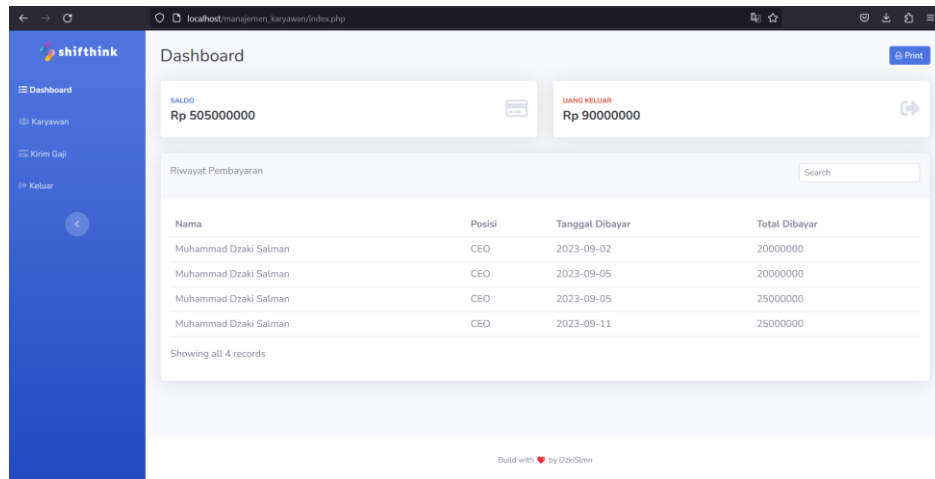
Sebelum menggunakan aplikasi, pengguna atau admin harus login terlebih dahulu.



Gambar 4.9 Halaman Login

4.4.2. Halaman Dashboard

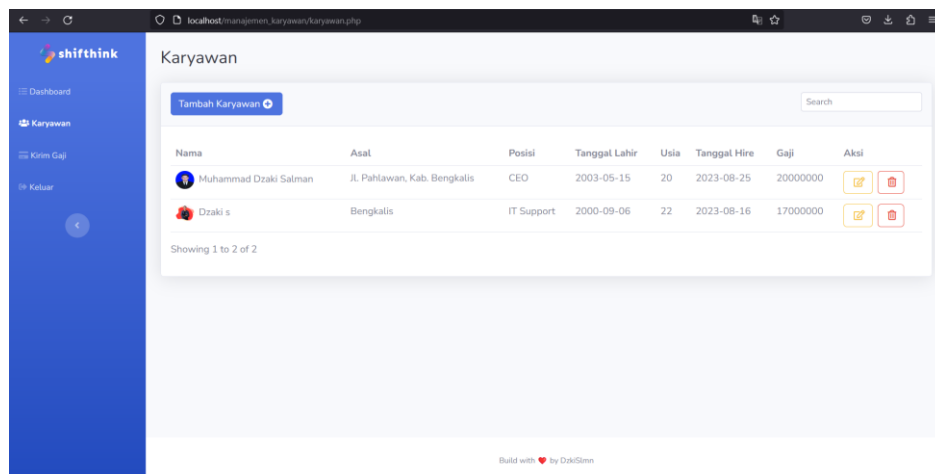
Halaman ini memberikan gambaran visual dari data saldo pada rekening, uang keluar hasil dari penggajian dan data riwayat penggajian.



Gambar 4.10 Halaman Dashboard

4.4.3. Halaman Data karyawan

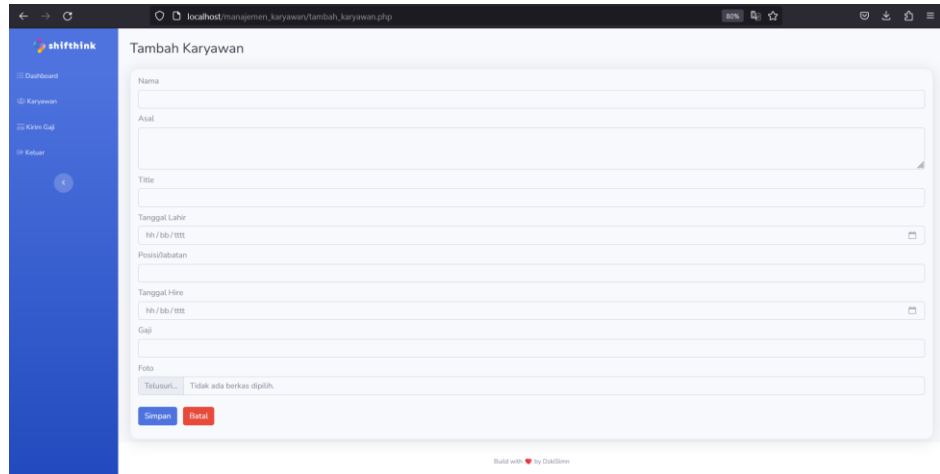
Halaman ini menampilkan data karyawan yang terdaftar pada Perusahaan. Pada halaman ini juga admin dapat menuju ke halaman edit dan juga dapat menghapus data karyawan.



Gambar 4.11 Halaman Data Karyawan

4.4.4. Halaman Tambah Data Karyawan

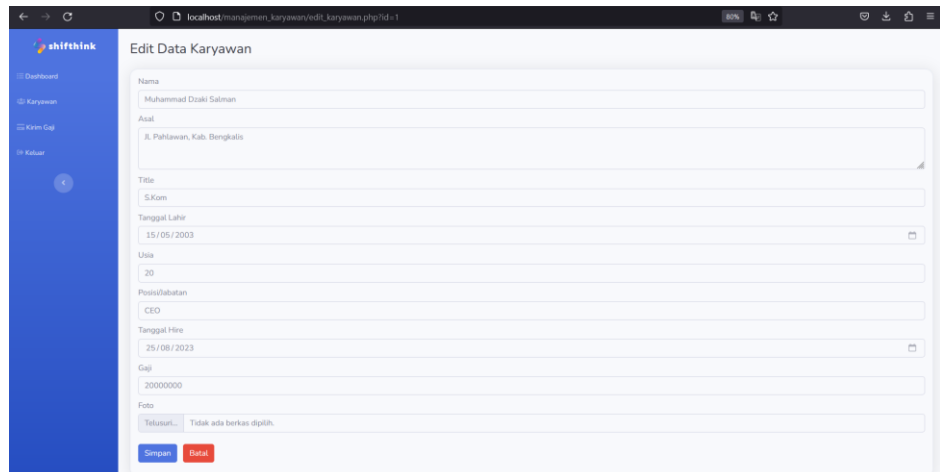
Pada halaman ini admin dapat menambahkan data karyawan.



Gambar 4.12 Halaman Tambah Data Karyawan

4. 1.1. Halaman Edit Data Karyawan

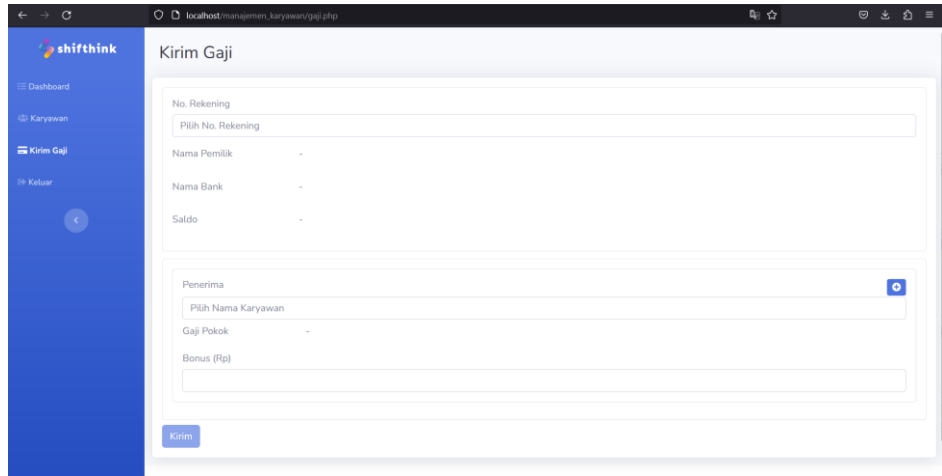
Di halaman ini admin dapat memodifikasi data karyawan.



Gambar 4.13 Halaman Edit Data Karyawan

4.4.5. Halaman Gaji

Dihalaman ini admin dapat mengirimkan gaji, halaman ini masih sekedar halaman untuk menampilkan mekanisme pembayaran gaji. Perusahaan dapat melakukan integrasi dengan payment gateway untuk dapat mengirimkan gaji.



Gambar 4.14 Halaman Kirim Gaji Karyawan

BAB V

PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Kerja Praktek menghasilkan sistem informasi yang fokus pada manajemen data karyawan dan penggajian. Sistem ini mengimplementasikan manajemen data karyawan yang efisien, termasuk pengelolaan data pribadi, data pekerjaan, dan data terkait lainnya. Proses penggajian juga diintegrasikan dalam sistem, termasuk perhitungan gaji, pengiriman gaji, dan rekam jejak pembayaran gaji. Fitur-fitur ini memberikan kemudahan dalam melaksanakan tugas-tugas manajemen data karyawan dan penggajian.

5.2. Saran

Pada sistem penggajian hanya bentuk mekanisme dari pembayaran gaji, perusahaan perlu mengintegrasikan dengan Payment Gateway. Hal ini akan memungkinkan pembayaran gaji secara online, mengurangi kerumitan proses manual, dan memberikan kecepatan dan keamanan dalam pembayaran gaji kepada karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

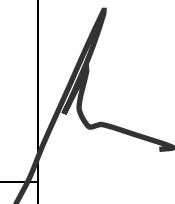
- M. Mania, B. Eka, and P. Sukadi, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Mitra Karya Prima Di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan," vol. 2, no. 1, pp. 39–43, 2016.
- L. K. Sari and J. Permadi, "Aplikasi Penggajian Berbasis Web PT . Tirta Sukses Perkasa," vol. 4, no. 2013, 2018
- G. W. Sasmito, "Penerapan Metode Waterfall Pada Desain Sistem Informasi Geografis Industri Kabupaten Tegal," vol. 2, no. 1, pp. 6–12,

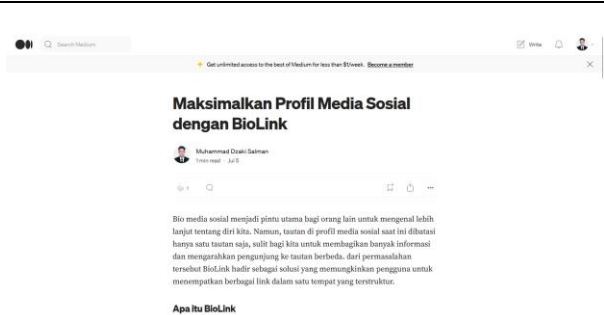
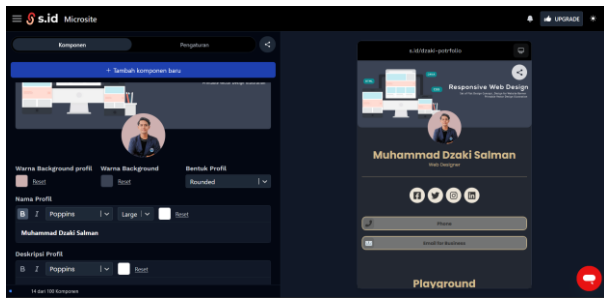
KEGIATAN HARIAN

KERJA PRAKTEK

HARI : Senin-Sabtu

TANGGAL : 3 Juli - 8 Juli 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1.	Perkenalan diri.	Musreza, S.T	
2.	pengenalan instansi.		
3.	Membuat artikel tentang biolink.		
4.	Membuat biolink di website s.id.		
5.	Membat form absensi di jotform.		
	<i>Catatan pembibing industri</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1.		Membuat artikel tentang biolink dan di publish di website penerbitan (Medium).
2.		Membuat biolink di website s.id dan di publish.



Jotform Pembuat Formulir | Absensi mahasiswa KP Politeknik Negeri Bengkulu
Tampilkan Kolaborasi | Bantuan

BANGUN | PENGATURAN | PUBLIKASI | Preview Formulir

TAMBAH FIELDS BARU

Tanggal * 30-08-2023

Nama mahasiswa * Muhammad Dzaki Saman

NIM * 6103211495

Jurusan/Prodi * Teknik Informatika

Semester * 4 (Empat)

Lokasi KP * Shiftrek - Digital Agency dan Software House Pkn

Pembimbing lapangan *

Jam masuk * 08:00

Pengaturan Tindakan Perilaku

UMUM OPSI LAKUKAN

Letter LUTU

Anda Anda harus di atas bidang input dengan label Formulir

Validasi Tidak Ada

Validasi error juga sesuai dengan formulir formulir.

Stres Karakter BUKAN STRES


Anda harus karakter yang diberikan untuk karakter.


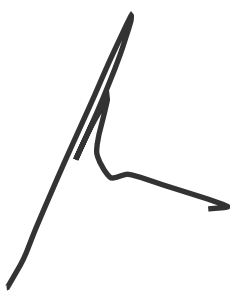
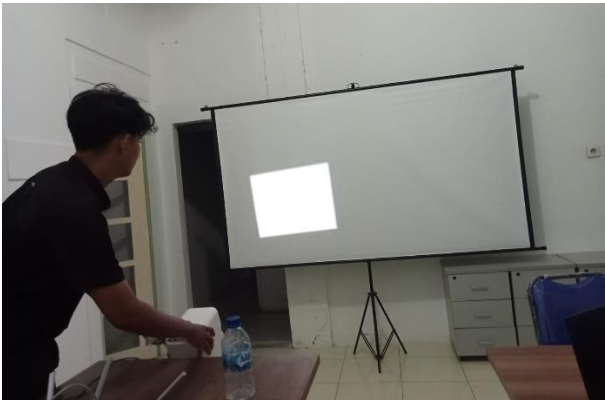

Masih Input

Membuat form absensi di website jotform

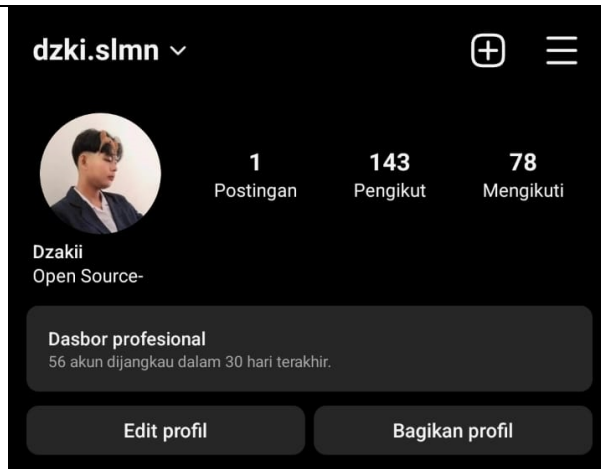
HARI : Senin-Jum'at

TANGGAL : 10 Juli – 15 Juli 2023

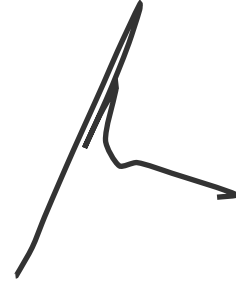
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Pembagian divisi kerja.	Musreza, S.T	
2	Melakukan pemasangan router wifi.		
3	Setup dan testing smart infocus untuk presentasi.		
4	Beralih akun Instagram regular menjadi professional.		
5	Membuat desain grafis dan mengimplementasikan ke mockup tumblr.		
	<i>Catatan pembimbing industri</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		Menata tempat router untuk akses internet lantai bawah. 
2		Setup smart infocus untuk persiapan diskusi presentasi. 

3



Beralih dari akun Instagram regular ke akun Profesional



4




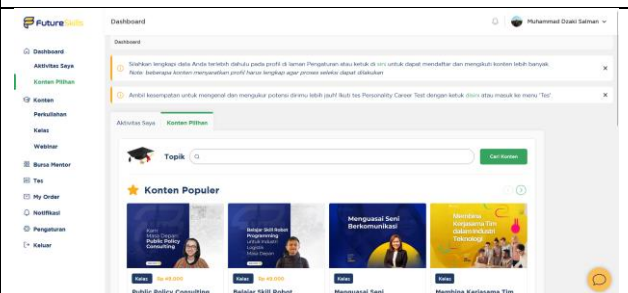

Desain grafis yang implementasikan pada mockup tumblr.



HARI : Senin-Sabtu


TANGGAL : 24 Juli – 29 Juli 2023

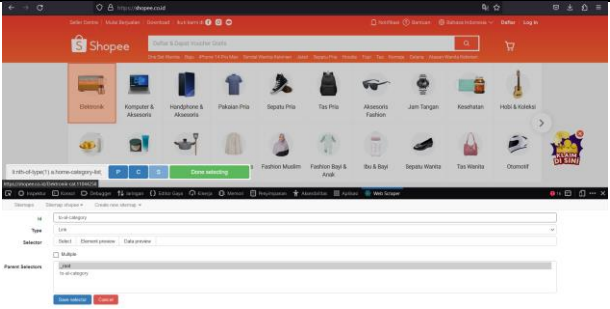
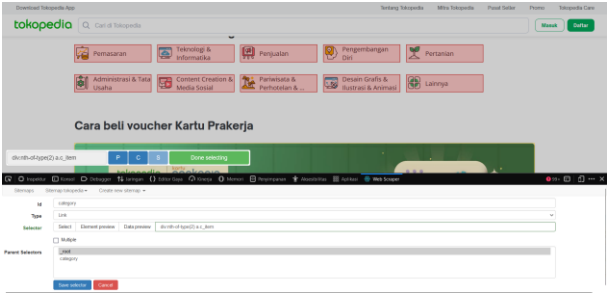
NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mendaftar ke FutureSkills.	Musreza, S.T	
	<i>Catatan pembimbing industri</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
		Membuat akun/mendaftar FutureSkills guna mengikuti kelas dari PT Shifthink. 

HARI : Senin-Sabtu

TANGGAL : 31 Juli - 5 Agustus 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Praktik scraping data produk terlaris shopee	Musreza, S.T	
2	Praktik srcaping data daftar kelas Pelatihan Kartu Prakerja di Tokopedia		
3	Membuat playlist youtube berdasarkan minat.		
	<i>Catatan pembimbing industri</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		Scraping data produk-produk terlaris semua kategori di website Shopee.
2		Scraping data kelas/pelatihan kartu prakerja di website Tokopedia.

3




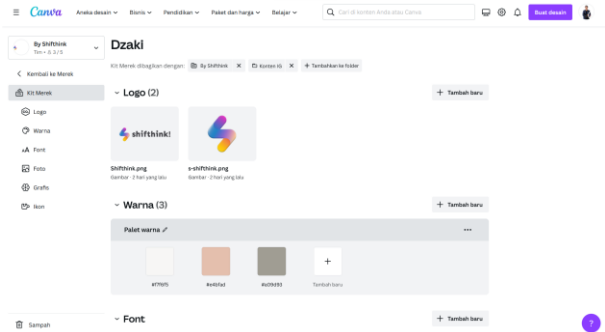
Membuat playlist youtube dengan topik sesuai minat.



HARI : Senin-Sabtu


TANGGAL : 21 Agustus – 26 Agustus 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Mendaftar kelas di future skill	Musreza, S.T	
2	Membuat akun Canva		
3	Membuat Brand Kit untuk kebutuhan konten.		
	<i>Catatan pembimbing industri</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1		Melakukan pendaftaran pada kelas yang di buka oleh PT Shifthink di website FutureSkills.
2		Membuat akun/mendaftar Canva dan membuat personal brand kit di Canva.

HARI : Senin-Jumat

TANGGAL : 28 Agustus – 31 Agustus 2023

NO	URAIAN KEGIATAN	PEMBERI TUGAS	PARAF
1	Membuat konten menggunakan asset Brand Kit.	Musreza, S.T	
2	Coaching.		
	<i>Catatan pembimbing industri</i>		

NO	GAMBAR KERJA	KETERANGAN
1	 	<p>Membuat konten dari topik yang diberikan yang di desain menggunakan aplikasi Canva dengan memanfaatkan aset pada brand kit yang telah dibuat.</p> <p>Mentoring oleh bapak Musreza, S.T dengan topik digitalisasi.</p>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

Jalan Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis, Riau 28711
Telepon: (+62766) 24566, Fax: (+62766) 800 1000
Laman: <http://www.polbeng.ac.id>, E-mail: polbeng@polbeng.ac.id

ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Muhammad Dzaki Salman
NIM : 6103211495
JURUSAN/PRODI : Teknik Informatika
SEMESTER : 4 (Empat)
LOKASI KP : PT. Shiftthink Digital Creative
PEMBIMBING/
SUPERVISOR : Musreza, S.T

NO.	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	JAM PULANG	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN/SUPERVISOR
1.	Senin, 3 Juli 2023	09.00-16.00	16.00	<i>[Signature]</i>
2.	Selasa, 4 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
3.	Rabu, 5 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
4.	Kamis, 6 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
5.	Senin, 10 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
6.	Selasa, 11 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
7.	Rabu, 12 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
8.	Sabtu, 15 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
9.	Senin, 17 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
10.	Selasa, 18 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
11.	Kamis, 27 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
12.	Jumat, 28 Juli 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
13.	Senin, 31 Agustus 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>
14.	Selasa, 1 Agustus 2023	09.00	16.00	<i>[Signature]</i>



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI BENGKALIS

Jalan Bathin Alam, Sungai Alam, Bengkalis, Riau 28711
Telepon: (+62766) 24566, Fax: (+62766) 800 1000
Laman: <http://www.polbeng.ac.id>, E-mail: polbeng@polbeng.ac.id

ABSENSI HARIAN KERJA PRAKTEK

NAMA MAHASISWA : Muhammad Ozaki Salman
NIM : 6103211495
JURUSAN/PRODI : DS Teknik Informatika
SEMESTER : 4 (empat)
LOKASI KP : PT. Shiftlink Digital Creative
PEMBIMBING/
SUPERVISOR : Musreza, S.T

NO.	HARI/TANGGAL	JAM MASUK	JAM PULANG	PARAF PEMBIMBING LAPANGAN/SUPERVISOR
	Rabu, 2 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Kamis, 3 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Jumat, 4 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Sabtu, 5 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Senin, 7 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Selasa, 8 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Rabu, 9 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Kamis, 10 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Jumat, 18 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Sabtu, 19 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Rabu Senin, 21 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	Rabu Selasa, 22 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	23-25 Agustus 2023	09.00	16.00	lu
	28-31 Agustus 2023	09.00	16.00	lu



PENILAIAN DARI PERUSAHAAN KERJA PRAKTEK

PT. SHIFTHINK DIGITAL CREATIVE

Nama : Muhammad Dzaki Salman
NIM : 6103211495
Program Studi : Diploma III Teknik Informatika
Politeknik Negeri Bengkalis

NO	Aspek Penilaian	Bobot	Nilai
1.	Disiplin	20%	20%
2.	Tanggung Jawab	25%	20%
3.	Penyesuaian Diri	10%	10%
4.	Hasil Kerja	30%	25%
5.	Perilaku Secara Umum	15%	10%
	Total Jumlah (1+2+3+4+5)	100%	85%

Keterangan :

Nilai : Kriteria
81-100 : Istimewa
71-80 : Baik Sekali
66-70 : Baik
61-65 : Cukup Baik
56-60 : Cukup

Catatan :

.....
Perbanyak latihan dan mengikuti kursus yang tersedia online.
.....
.....
.....

31 Agustus 2023

Ditandatangani secara digital oleh: Musreza
Ditandatangani pada 21 Oktober 2023 09:59:08


Musreza, S.T

Chief Executive Officer (CEO)