

**IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL
UNTUK PENGEMBANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI
KEPEGAWAIAN (SIMAGA)
(Study kasus: Sistem Informasi Kepegawaian PT Mascitra Teknologi
Informasi)**

**LAPORAN MAGANG
PT MASCITRA TEKNOLOGI INFORMASI**



Oleh:

**Shenila Letishya Ramona
NIM E41191133**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2023**

**IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL
UNTUK PENGEMBANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI
KEPEGAWAIAN (SIMAGA)
(Study kasus: Sistem Informasi Kepegawaian PT Mascitra Teknologi
Informasi)**

**LAPORAN MAGANG
PT MASCITRA TEKNOLOGI INFORMASI**



Sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Sains Terapan
Komputer (S. Tr. Kom) di Program Studi Teknik Informatika
Jurusan Teknologi Informasi

Oleh:

**Shenila Letishya Ramona
NIM E41191133**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
JURUSAN TEKNOLOGI INFORMASI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER
2023**

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN,
RISET, DAN TEKNOLOGI
POLITEKNIK NEGERI JEMBER**

LEMBAR PENGESAHAN

**IMPLEMENTASI FRAMEWORK LARAVEL
UNTUK PENGEMBANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI
KEPEGAWAIAN (SIMAGA)
(Study kasus: Sistem Informasi Kepegawaian PT Mascitra Teknologi
Informasi)**

**Shenila Letishya Ramona
NIM E41191133**

Telah melaksanakan magang dan dinyatakan lulus

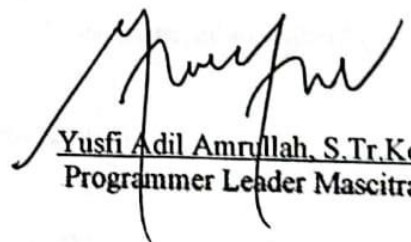
Tim Penilai

Pembimbing Magang



Trismayanti Dwi Puspitasari, S.Kom, M.Cs
NIP. 19900227 201803 2 001

Pembimbing Lapangan



Yusfi Adil Amrullah, S.Tr.Kom
Programmer Leader Mascitra

Mengetahui

Ketua Jurusan Teknologi Informasi



Hendra Yufri Riskawan, S.Kom, M.Cs
NIP. 19830203 200604 1 003

PRAKATA

Alhamdulillah puji syukur saya panjatkan kepada Allah. S.W.T. Berkat rahmat serta hidayah-Nya, tidak lupa sholawat serta salam dihaturkan kepada Nabi Muhammad S.A.W yang menjadi panutan setiap umat manusia dalam meraih kebahagiaan dunia dan di akhirat sehingga penulisan karya tulis ilmiah berjudul Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Sistem Informasi Kepegawaian (SIMAGA) (Study Kasus: Sistem Informasi Kepegawaian PT Mascitra Teknologi Informasi) dapat diselesaikan dengan baik.

Penulis menyampaikan penghargaan dan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Saiful Anwar, S.Tp, M.P sebagai Direktur Politeknik Negeri Jember.
2. Hendra Yufit Riskiawan, S.Kom,M.Cs sebagai Ketua Jurusan Teknologi Informasi.
3. Trismayanti Dwi P, S.Kom, M.Cs sebagai Ketua Program Studi Teknik Informatika selaku dosen pembimbing.
4. Yusfi Adil Amrullah, S.Tr.Kom sebagai pembimbing lapang.
5. Orang tua dan keluarga yang selalu memberikan dukungan dan doa.
6. Sahabat Galaksi Bima Sakti yang selalu mendukung dan ada setiap suka dan duka, by.u nama kartu perdana tapi dia manusia baik yang memiliki effort yang besar untuk perjalanan ini.
7. Rekan-rekan dan semua pihak yang telah ikut membantu dalam pelaksanaan magang dan penulisan laporan ini.

Laporan Karya Tulis Ilmiah ini memiliki kekurangan, mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna perbaikan di masa mendatang. Semoga tulisan ini bermanfaat.

Jember, 9 Januari 2022

Penulis
Shenila Letishya Ramona

RINGKASAN

Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Sistem Informasi Kepegawaian (SIMAGA) (Study Kasus: Sistem Informasi Kepegawaian PT Mascitra Teknologi Informasi), Shenila Letishya Ramona, NIM E41191133, Tahun 2022, Teknologi Informasi, Politeknik Negeri Jember, Trismayanti Dwi P, S.Kom, M.Cs (Dosen Pembimbing), Yusfi Adil Amrullah, S.Tr Kom (Pembimbing Lapangan PT Mascitra Teknologi Informasi).

Kegiatan MBKM Wirausaha Merdeka di PT Mascitra Teknologi Informasi dilaksanakan pada tanggal 05 September 2022 – 16 Januari 2022. Program Wirausaha Merdeka adalah bagian dari program MBKM yang bertujuan untuk memberikan kesempatan kepada mahasiswa belajar dan mengembangkan diri menjadi calon *entrepreneur* melalui aktivitas di luar kelas perkuliahan. PT Mascitra Teknologi Informasi adalah salah satu mitra Wirausaha Merdeka Politeknik Negeri Jember yang bergerak dan memfokuskan diri pada bidang Konsultan IT dan Software Indonesia. PT Mascitra Teknologi Informasi hadir di dunia Teknologi Informasi untuk memberikan solusi, perencanaan, dan strategi yang terintegrasi sebagai nilai tambah yang maksimal bagi kebutuhan dan permasalahan dibidang Teknologi Informasi dengan Mascitra.com. Pada laporan ini penulis mengembangkan website sistem informasi kepegawaian dengan menggunakan framework laravel dan harus dikerjakan pada kegiatan Wirausaha Merdeka selama 2 bulan berlangsung dan di lanjutkan dengan kegiatan pameran produk.

DAFTAR ISI

	Halaman
LAPORAN MAGANG.....	i
LAPORAN MAGANG.....	ii
PRAKATA.....	iv
RINGKASAN	v
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
BAB 1. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	2
1.2.1 Tujuan Umum Magang.....	2
1.2.2 Tujuan Khusus Magang	2
1.2.3 Tujuan Program MBKM Wirausaha Merdeka.....	2
1.2.4 Manfaat Magang.....	3
1.3 Lokasi dan Waktu	4
1.4 Metode Pelaksanaan.....	6
BAB 2. KEADAAN UMUM INSTANSI.....	7
2.1 Sejarah Perusahaan.....	7
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	9
BAB 3. KEGIATAN UMUM LOKASI MAGANG.....	13
3.1 Koordinasi Bersama	13
3.2 Mentoring	14
3.4 Pengerjakan Task Project	14

3.5	Pendampingan Usaha	14
3.6	Bootcamp.....	15
BAB 4. KEGIATAN KHUSUS & PEMBAHASAN.....		16
4.1	Tinjauan Pustaka.....	16
4.1.1	Framework	16
4.1.2	Web.....	17
4.1.3	SIMAGA (Sistem Informasi Kepegawaian).....	17
4.2	Hasil Kegiatan.....	17
4.2.1	Use Case Diagram	17
4.2.2	Activity Diagram.....	19
4.2.3	User Interface	20
4.2.4	Struktur Folder	22
BAB 5. KESIMPULAN & SARAN.....		25
5.1	Kesimpulan	25
5.2	Saran.....	26
DAFTAR PUSTAKA		27

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Jadwal MBKM Wirausaha Merdeka.....	5
----------------------------------------------	---

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Peta Lokasi PT Mascitra Teknologi Informasi	4
Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Mascitra Teknologi Informasi	9
Gambar 3.1 Kegiatan Koordinasi Bersama	13
Gambar 3.2 Pengerjaan Task SIMAGA	14
Gambar 4.1 Use Case Diagram SIMAGA	18
Gambar 4.2 Diagram Login by Email	19
Gambar 4.3 Halaman Login.....	20
Gambar 4.4 Halaman Invite by Email	21
Gambar 4.5 Dashboard User	21
Gambar 4.6 File Controllers	22
Gambar 4.7 File Views.....	23
Gambar 4.8 Database/Migration	24

BAB 1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan sistem informasi sekarang sudah menjadi kebutuhan setiap orang dari segi pekerjaan maupun kebutuhan pribadi. Tidak sedikit orang yang sudah menggunakan sistem informasi website karena dapat membantu kemudahan dalam bekerja. Website merupakan halaman situs informasi yang dapat diakses dengan cepat. Menurut Fristanto (2014:37), “Website merupakan media penyampaian informasi (basis data) dapat diartikan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer, yang memungkinkan dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Dari pendapat beberapa ahli di atas dapat disimpulkan bahwa database merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah untuk diakses (Dido Jantce TJ Sitinjak, 2020). Website sangat dibutuhkan untuk instansi atau perusahaan, terutama untuk data kepegawaian.

SIMAGA merupakan sistem informasi kepegawaian berbasis website. Sistem ini memiliki beberapa fitur yang efisien untuk digunakan di instansi maupun perusahaan. Proses penggunaan website cukup mudah karena dikembangkan sesuai kebutuhan user, *design* yang *user friendly* dan *responsive design* sehingga user bisa memahami dengan mudah penggunaan website SIMAGA ini. SIMAGA merupakan pengembangan ulang SIMPEG PT Mascitra Teknologi Informasi namun dikembangkan secara *general* sehingga dapat digunakan untuk berbagai instansi atau perusahaan.

PT Mascitra Teknologi Informasi adalah salah satu mitra Wirausaha Merdeka Politeknik Negeri Jember yang bergerak dan memfokuskan diri pada bidang Konsultan IT dan Software Indonesia. PT Mascitra Teknologi Informasi hadir di dunia Teknologi Informasi untuk memberikan solusi, perencanaan, dan strategi yang terintegrasi sebagai nilai tambah yang maksimal bagi kebutuhan dan permasalahan di bidang Teknologi. Melalui program Wirausaha Merdeka ini WMK Politeknik Negeri Jember memiliki 5 aktivitas utama yang akan

dilaksanakan yaitu *Entrepreneurship Development Class (EDC)*, Magang Tematik Kewirausahaan DUDI, *Bootcamp*, Inkubasi Bisnis, Bisnis Matching dan Gelar Produk serta Rekognisi (Final Assessment WMK). Guna mengetahui peningkatan pengetahuan dan kemampuan dari para peserta maka diadakan pre-test dan post-test pada semua aktivitas utama yang telah direncanakan, sehingga indikator-indikator keberhasilan capaian program menjadi jelas dan terukur.

1.2 Tujuan dan Manfaat

1.2.1 Tujuan Umum Magang

Tujuan Magang secara umum dijabarkan sebagai berikut:

1. Meningkatkan pengetahuan, keterampilan dan kewirausahaan serta pengalaman kerja bagi mahasiswa mengenai kegiatan perusahaan/industri/instansi.
2. Melatih mahasiswa agar mampu beradaptasi dengan dunia kerja.
3. Memberikan pengalaman kepada mahasiswa dengan menerapkan teori yang telah diajarkan di perkuliahan pada permasalahan yang ada di dunia kerja.
4. Meningkatkan kemampuan berkomunikasi dan kemampuan yang lain dalam berkoordinasi dengan kolega.
5. Merefleksikan pekerjaan ketika magang dengan karir di masa depan.

1.2.2 Tujuan Khusus Magang

1. Memahami bekerja dengan tim sesuai job desk masing-masing anggota.
2. Melatih para mahasiswa berfikir kritis dan menggunakan daya nalarnya dengan cara memberi komentar logis terhadap kegiatan yang dikerjakan dalam bentuk laporan kegiatan.

1.2.3 Tujuan Program MBKM Wirausaha Merdeka

Tujuan dari program MBKM Wirausaha Merdeka adalah sebagai berikut:

1. Memantik minat dan semangat mahasiswa dalam berwirausaha.
2. Menanamkan mindset dan kompetensi dasar di bidang kewirausahaan.
3. Mendorong peningkatan pengalaman wirausaha merdeka.
4. Meningkatkan kemampuan daya kerja mahasiswa.
5. Membantu meningkatkan kapasitas dan kualitas lulusan Perguruan Tinggi.

1.2.4 Manfaat Magang

1. Manfaat untuk mahasiswa:
 - a. Mahasiswa terlatih untuk mengerjakan pekerjaan lapangan, dan sekaligus melakukan serangkaian keterampilan yang sesuai dengan bidang keahliannya.
 - b. Mahasiswa memperoleh kesempatan untuk memantapkan keterampilan dan pengetahuannya sehingga kepercayaan diri semakin meningkat.
 - c. Mahasiswa terlatih untuk dapat memberikan solusi dan permasalahan di lapangan.
2. Manfaat untuk Polije:
 - a. Mendapatkan informasi atau gambaran perkembangan ipteks yang diterapkan di industri/instansi untuk menjaga mutu dan relevansi kurikulum.
 - b. Membuka peluang kerjasama yang lebih intensif pada kegiatan tridharma.
3. Manfaat bagi Perusahaan

Mendapatkan profil calon pekerja yang siap kerja dan alternatif solusi-solusi dari beberapa permasalahan lapangan.

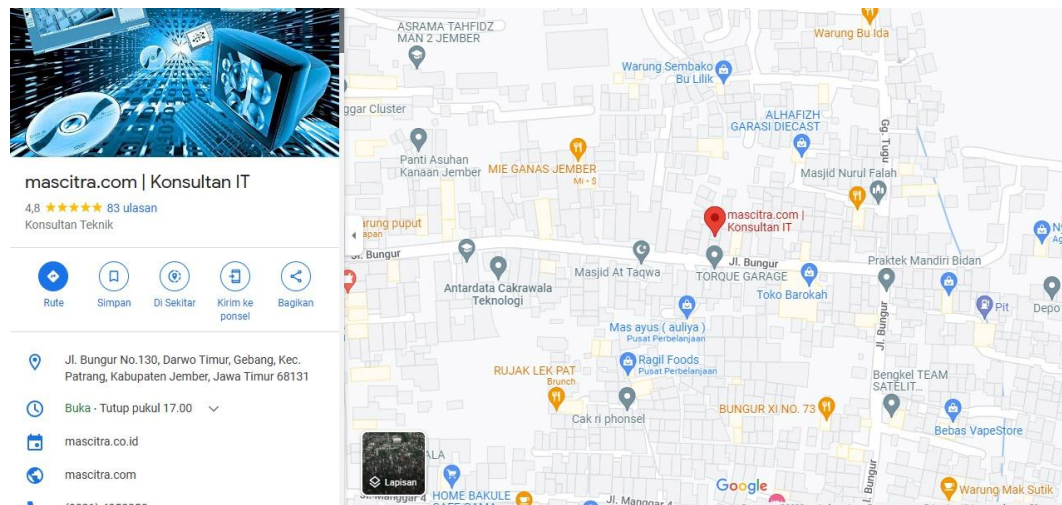
4. Manfaat Program MBKM Wirausaha Merdeka

Memberikan pengalaman praktis bagi mahasiswa dalam kegiatan wirausaha dan mendapatkan kesempatan untuk dapat belajar di luar kampus untuk mengembangkan ilmu di bidang kewirausahaan.

1.3 Lokasi dan Waktu

1. Lokasi Kerja

Dalam pelaksanaan kegiatan magang di kantor PT Mascitra Teknologi Informasi berlokasi di Jln. Bungur No.130, Darwo Timur, Gebang, Kecamatan Patrang, Jember, Jawa Timur. Seperti ini denah/peta lokasi:



Gambar 1.1 Peta Lokasi PT Mascitra Teknologi Informasi

2. Jadwal Kerja

Magang ini dilaksanakan pada tanggal 05 September 2022 – 16 Januari 2022. Magang dilakukan pada hari kerja kantor yaitu setiap hari senin – jumat mulai pukul 08.00 WIB – 16.30 WIB sedangkan di hari jumat dari pukul 08.00 WIB – 17.00 WIB. Adapun kegiatan MBKM Wirausaha Merdeka yang dilaksanakan tanggal 05 September 2022 – 06 Desember 2022 berikut tahapan pelaksanaan MBKM Wirausaha Merdeka:

Tabel 1.1 Jadwal MBKM Wirausaha Merdeka

No.	Jenis Kegiatan	Waktu	Lokasi
1.	Kick Off Wirausaha Merdeka	05 September 2022	Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember
2.	Enterpreneurship Development Class (EDC)	05 September 2022 – 09 September 2022	Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember
3.	Outbond	10 September 2022	Depan Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember
4.	Magang Tematik Kewirausahaan di Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI)	05 September 2022 – 16 Januari 2022	PT Mascitra Teknologi Informasi di Jln. Bungur No.130, Darwo Timur, Gebang, Kecamatan Patrang, Jember, Jawa Timur
5.	Inkubasi Bisnis	27 November 2022	Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember
6.	Bootcamp	21 November 2022 – 25 November 2022	Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember
7.	Bussines Matching & Gelar Produk	06 Desember 2022	Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember
8.	Rekognisi Program & Sertifikasi Kompetensi Kewirausahaan	02 Desember 2022	Gedung Olahraga Politeknik Negeri Jember

1.4 Metode Pelaksanaan

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan magang ini sebagai berikut:

1. Koordinasi bersama tim mascitra sebelum melakukan pekerjaan. Metode diskusi dan sharing dengan anggota tim magang dan pembimbing lapang mengenai penentuan project yang akan di kerjakan.
2. Setiap tim magang maupun staf mascitra harus memiliki timeline dari project yang dikerjakan dan menjelaskan saat koordinasi bersama.

BAB 2. KEADAAN UMUM INSTANSI

2.1 Sejarah Perusahaan

Mascitra.com sebagai Konsultan IT dan Software Indonesia - bermula dari tahun 2010, Citra Darma Wida pemuda kelahiran daerah Jawa Timur sebagai pendiri tunggal dengan keinginan sederhana dan bakat keahlian untuk mengembangkan dunia teknologi informasi di Indonesia mulai merintis dunia IT dengan mengejar gelar sarjana di Kota Kembang Bandung, Jawa Barat. Kemudian menjadi keyakinan dan cita-cita yang besar, Mascitra.com memulai karir dengan mengerjakan projek-projek sederhana milik beberapa Instansi Pemerintah, Perusahaan Swasta ataupun Personal.

Hijrah Mascitra.com sebagai konsultan teknologi informasi yang berkembang untuk kembali ke Jawa Timur pada tahun 2011 hingga saat ini dengan terus memberikan layanan yang optimal dan berkualitas dalam segala jenis produk perangkat lunaknya diantara lain; Software Aplikasi, Sistem Informasi, Website Profile, Situs Jual-beli Online (E-commers), Android/IOS, Jaringan Komputer, dan lain sebagainya menjadi Konsultan IT yang profesional. Berkat usaha dan kerja keras yang tiada henti, pada tahun 2016 Mascitra.com yang awalnya beralamat di Jl. Nusantara Blok GF-7A Jember, saat ini telah membuka Workshop di Jl. Bungur No. 130 Jember, Jawa Timur.

Untuk menunjukkan profesionalitas dalam bisnis, Mascitra.com membentuk Badan Usaha Persekutuan Komanditer yaitu CV. NUSANTARA TAMA sebagai perusahaan kontraktor yang khusus menyediakan jasa konsultasi IT ataupun pengembangan software sistem informasi. Perkembangan dunia IT di era yang semakin maju ini mengharuskan Mascitra.com untuk terus berinovasi dan mengembangkan sayapnya di kancah Internasional. Mascitra.com telah dipercaya berbagai Instansi Pendidikan baik itu SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) ataupun Universitas di seluruh penjuru nusantara untuk melatih dan mendidik para Siswa dan Mahasiswanya. Dengan lebih dari 30 orang programmer muda dan profesional yang telah bergabung serta jejak karya yang telah diciptakan,

Mascitra.com membuktikan dengan lebih dari 30 orang programmer muda dan profesional yang telah bergabung serta jejak karya yang telah diciptakan, Mascitra.com membuktikan kemampuan untuk menjadi Konsultan IT yang berkompeten pada bidangnya. Mascitra.com pun kini menjadi PT MASCITRA TEKNOLOGI INFORMASI.

Tahun 2017 hingga kini, Mascitra.com telah menjadi partner berbagai jenis dan kelas industri di seluruh Indonesia. Sebagai tindak nyata dalam meningkatkan jangkauan layanannya di seluruh Indonesia, Mascitra.com membuka kantor Cabang di: a. Jl. Gubeng Kertajaya IA No. 3A Surabaya, Jawa Timur - Indonesia
b. Jl. Tukad Citarum Gg. FX No. 9 Panjer Denpasar, Bali - Indonesia
Mascitra.com menyadari bahwa perjalanan menuju kesuksesan tidak akan mudah dan memerlukan dukungan serta kerjasama semua pihak, untuk itu mascitra.com tidak akan pernah berhenti untuk terus berkarya dan berinovasi dalam dunia IT untuk memberi manfaat bagi seluruh masyarakat.

Adapun VISI dan MISI dari PT Mascitra Teknologi Informasi yaitu:

1. VISI

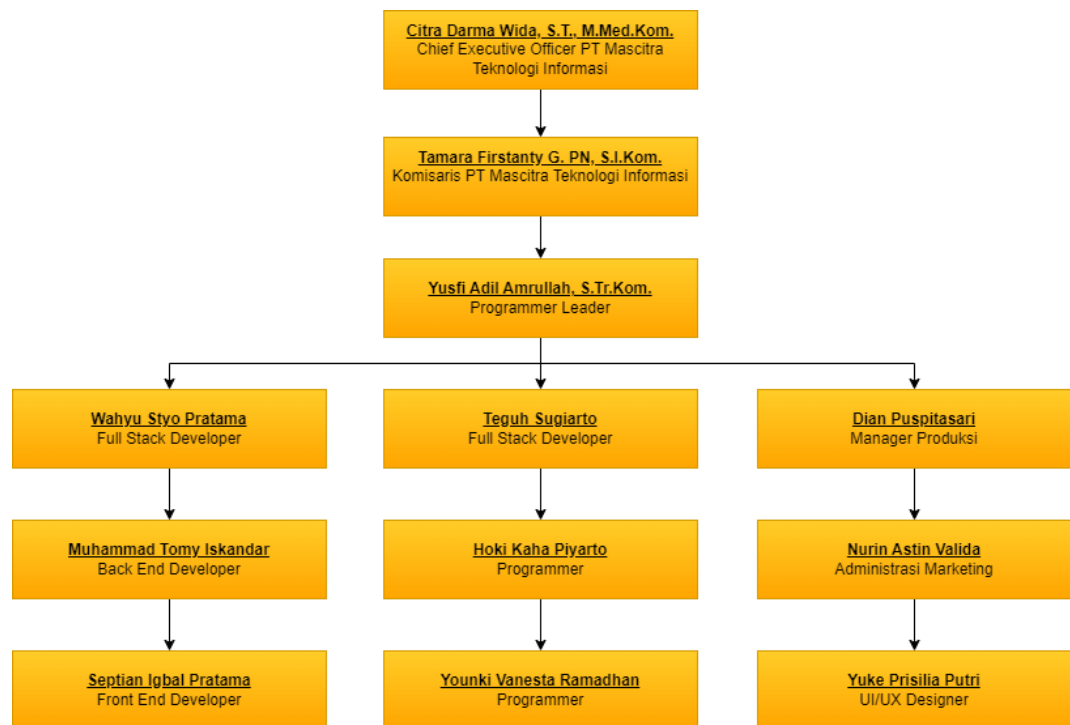
Menjadi Konsultan IT terbaik yang berintegritas dan berkomitmen tinggi dalam mengembangkan teknologi informasi di Indonesia.

2. MISI

- a. Memajukan dan meningkatkan teknologi informasi di Indonesia.
- b. Berinovasi dalam membangun sistem informasi yang terintegrasi.
- c. Memberikan pelayanan jasa konsultasi, analisis dan pengembangan yang terbaik dan berkualitas.
- d. Menciptakan aplikasi sistem informasi yang berguna untuk memudahkan dan otomatisasi sistem konvensional.
- e. Menjalin hubungan dan memberikan pelayanan yang baik pada relasi dan klien.
- f. Memberikan komitmen secara berkelanjutan kepada klien.
- g. Membentuk SDM yang bermutu dan berkualitas yang mampu memberikan manfaat untuk berkembangnya dunia IT.

2.2 Struktur Organisasi Perusahaan

Struktur organisasi perusahaan merupakan susunan atau tingkatan yang berisi pembagian peran dan tugas setiap individu dalam suatu perusahaan berdasarkan jabatannya.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi PT Mascitra Teknologi Informasi

Berikut ini merupakan deskripsi struktur organisasi tersebut:

1. Direktur

Direktur adalah seseorang yang ditunjuk untuk memimpin suatu lembaga perusahaan pemerintah, swasta, atau lembaga pendidikan. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang Direktur adalah sebagai berikut:

- a. Mampu memimpin seluruh dewan atau komite eksekutif.
- b. Mampu bertindak sebagai perwakilan organisasi dalam hubungannya dengan dunia luar.
- c. Mengkoordinasikan dan mengendalikan kegiatan-kegiatan di bidang administrasi keuangan, kepegawaian, dan kesekretariatan.
- d. Merencanakan dan mengembangkan sumber-sumber pendapatan serta pembelanjaan dan kekayaan perusahaan.
- e. Menyusun strategi bisnis untuk perusahaan.
- f. Mengawasi situasi bisnis.

2. Komisaris

Komisaris merupakan jabatan yang ditunjuk atau dipilih untuk mengawasi seluruh kegiatan perusahaan terutama tentang kebijakan dan pengelolaan perusahaan. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang Komisaris adalah sebagai berikut:

- a. Mengawasi jalannya perusahaan secara berkala dan mempunyai kewajiban untuk mengevaluasi tentang hasil yang diperoleh perusahaan.
- b. Menyetujui rencana perusahaan yang akan diajukan oleh pimpinan perusahaan.
- c. Mengawasi kegiatan perusahaan.
- d. Memberikan nasihat kepada direksi atau pimpinan perusahaan.
- e. Bertanggung jawab jika terjadi kerugian perusahaan akibat kelalaiannya.

3. Leader Programmer

Lead Programmer memimpin tim pemrograman bertanggung jawab untuk menciptakan semua kode komputer yang menjalankan dan mengendalikan permainan. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang Programmer Leader adalah sebagai berikut:

- a. Memimpin tim pemrograman bertanggung jawab untuk menciptakan semua kode komputer yang menjalankan dan mengendalikan permainan.
- b. Memproduksi spesifikasi teknis permainan dan mengelola proses pembangunan kode keseluruhan.
- c. Mentoring anggota tim junior dan memastikan mereka mematuhi standar kualitas perangkat lunak yang ditentukan.
- d. Mengarahkan tim developer dalam desain, pengembangan, pengkodean, pengujian, dan debugging aplikasi.
- e. Bekerja sama dengan pemangku kepentingan senior untuk memahami persyaratan bisnis dan membantu menerjemahkannya ke dalam persyaratan teknis untuk tim pengembangan.

4. Programmer

Programmer adalah seorang yang menulis kode untuk menciptakan perangkat lunak komputer. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang Programmer adalah sebagai berikut :

- a. Menciptakan program.
- b. Melakukan integrasi dengan backend dan frontend.
- c. Melakukan laporan terjadwal dengan manajer produk.
- d. Berkolaborasi dengan tim desain.

5. Manager Produksi

Manager produksi adalah serorang yang terlibat perencanaan, koordinasi dan control dari proses manufaktur dan bertanggung jawab memastikan barang dan jasa diproduksi secara efisien, jumlah produksi yang benar & akurat. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang Manager Produksi adalah sebagai berikut:

- a. Membuat rencana jadwal produksi untuk pekerjaan itu.
- b. Menerapkan dan mengendalikan jadwal produksi.
- c. Meninjau dan menyesuaikan jadwal di mana diperlukan.
- d. Menentukan sumber daya manusia yang dibutuhkan.
- e. Bertanggung jawab sebagai penghubung antar departemen yang berbeda.

6. UI/UX Designer

UI UX Designer merupakan pekerjaan yang termasuk dalam scope dari software development karena orang tersebut berperan dalam menganalisa, membuat, dan merancang tampilan desain aplikasi sesuai dengan kebutuhan customer. Desainer tidak hanya membuat tampilan antarmuka yang baik dan berestetika tinggi, namun juga harus mampu menjawab permasalahan dan kebutuhan customer. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang UI/UX Designer adalah sebagai berikut:

- a. UI design bertugas untuk melakukan kolaborasi copywriter dan desainer UX
- b. Membuat, meningkatkan dan menggunakan wireframe, prototype, tipe pengguna dan mengkomunikasikan gagasan interaksi secara efektif dalam berbagai macam metode.
- c. Membuat UI mockup untuk website dan aplikasi mobile.
- d. Memiliki kemampuan dalam problem solving.

7. Administrasi Marketing

Administrasi marketing merupakan orang yang bertanggung jawab untuk mengelola pemasaran sebuah perusahaan dengan mempromosikan produk dan layanan perusahaan di platform media digital. Adapun tugas dan tanggung jawab dari seorang Administrasi Marketing adalah sebagai berikut:

- a. Menangani surat masuk dan surat keluar.
- b. Menangani dokumen penjualan dan laporan.
- c. Menangani promosi penjualan.
- d. Menangani biaya operasional.

BAB 3. KEGIATAN UMUM LOKASI MAGANG

Dalam pelaksanaan kegiatan magang di PT Mascitra Teknologi Informasi setiap hari sebelum melakukan pekerjaan selalu diawali dengan koordinasi bersama mengenai progress task yang sudah dikerjakan dan yang akan dikerjakan.



Gambar 3. 1 Kegiatan Koordinasi Bersama

3.1 Koordinasi Bersama

Pada perusahaan PT Mascitra Teknologi Informasi sebelum melakukan pekerjaan terlebih dahulu koordinasi di pagi hari dari pukul 08.15 WIB – selesai mengenai task yang sudah dikerjakan dan yang akan dikerjakan. Tidak hanya membahas mengenai progress project yang dikerjakan melainkan pembahasan mengenai kedisiplinan seperti kegiatan absensi yang dilakukan pada jadwal kantor masuk yaitu senin-jum'at, baik pegawai dan mahasiswa magang diwajibkan untuk melakukan absensi kehadiran yang dilakukan pada kehadiran pagi pukul 08.00 WIB dan absen pulang sore dilakukan di pukul 16.30 di hari senin-kamis, pukul 17.00 WIB di hari jum'at.

3.2 Mentoring

PT Mascitra Teknologi Informasi juga memfasilitasi mentor yang ahli di bidang masing-masing seperti di bagian UI/UX, backend, frontend, software testing dan digital marketing. Hal ini bermanfaat untuk peserta magang untuk menyelesaikan project yang sedang dikerjakan.

3.4 Pengerjaan Task Project

Peserta MBKM Wirausaha Merdeka dan magang reguler mengerjakan project project dari pembimbing lapang, project yang di kerjakan akan digunakan untuk PT Mascitra Teknologi Informasi. Dalam pengerjaan project tetap dalam bimbingan tim Mascitra.



Gambar 3. 2 Pengerjaan Task SIMAGA

3.5 Pendampingan Usaha

Untuk MBKM Wirausaha Merdeka ada kegiatan pendampingan usaha dilakukan dengan tujuan agar peserta Wirausaha Merdeka lebih memahami mengenai cara berwirausaha, kegiatan yang dilakukan yaitu peserta Wirausaha Merdeka di arahkan mengenai perumusan masalah, merencanakan, melaksanakan dan mengevaluasi dalam pengembangan usahanya.

3.6 Bootcamp

Adapun kegiatan Bootcamp untuk MBKM Wirausaha Merdeka. Bootcamp merupakan pelatihan para calon startup dengan menghadirkan mentor-mentor yang profesional dalam bidang wirausaha. Kegiatan bootcamp memberikan pandangan prosep ide-ide kreatif untuk berwirausaha. Peserta Wirausaha Merdeka Politeknik Negeri Jember diberikan pelatihan yang bertujuan untuk melatih dalam pembuatan bisnis model, melatih mahasiswa dalam merintis pendirian usaha, mewujudkan ide bisnis mahasiswa secara nyata sesuai dengan segmen pasar, mendorong pengalaman pengurusan legalitas produk, meningkatkan keahlian studi kelayakan pasar sesuai dengan *value proposition*

BAB 4. KEGIATAN KHUSUS & PEMBAHASAN

Dalam pelaksanaan Magang kami terlebih dahulu diberi pengarahan mengenai gambaran project yang akan kami kerjakan, namun seminggu awal sebelum pengarahan project kami diberi waktu untuk belajar mandiri. Selama kegiatan magang ini berlangsung dan serta pengalaman yang didapat maka penulis mengambil judul dari tema laporan magang dari kegiatan umum di lokasi magang.

4.1 Tinjauan Pustaka

4.1.1 Framework

Framework merupakan sebuah kerangka kerja yang dibuat untuk memudahkan pembuatan sebuah website. Framework memiliki komponen dan variabel yang dibutuhkan para perancang website untuk memudahkan pembacaan kode, perencanaan, pengujian dan pemeliharaan. Dalam perkembangannya framework yang dipublikasi secara umum dimulai pada tahun 2004, yaitu framework Prado 1. Lalu disusul pada tahun 2005 terdapat 3 framework yang mendunia yaitu CakePHP 1, Symfony1 dan Prado 2. Hingga pada saat ini tercatat sudah lebih dari 30 framework yang mendunia dengan bermacam-macam fungsi spesifik (Renaldo Prasena and Sama, n.d.). Penulis dalam project magang menggunakan framework laravel.

Framework Laravel merupakan sebuah framework web berbasis PHP yang open-source dan tidak berbayar, diciptakan oleh Taylor Otwell dan diperuntukkan untuk pengembangan aplikasi web yang menggunakan pola MVC. Struktur pola MVC pada laravel sedikit berbeda pada struktur pola MVC pada umumnya. Di laravel terdapat routing yang menjembatani antara request dari user dan controller. Jadi controller tidak langsung menerima request tersebut (Renaldo Prasena and Sama, n.d.). Sesuai dengan judul laporan Magang penulis yaitu, “Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Sistem Informasi

Kepegawaian (SIMAGA) (Study Kasus: Sistem Informasi Kepegawaian PT Mascitra Teknologi Informasi)”.

4.1.2 Web

Menurut Fristanto (2014:37), “Website merupakan media penyampaian informasi (basis data) dapat diartikan sebagai suatu pengorganisasian data dengan bantuan komputer, yang memungkinkan dapat diakses dengan mudah dan cepat”. Dari pendapat beberapa ahli diatas dapat disimpulkan bahwa database merupakan sistem penyimpanan yang menyimpan kumpulan informasi yang disusun sehingga mudah untuk diakses (Dido Jantce TJ Sitinjak, 2020).

4.1.3 SIMAGA (Sistem Informasi Kepegawaian)

SIMAGA kepanjangan dari Sistem Informasi Kepegawaian. SIMAGA adalah aplikasi yang digunakan untuk mempermudah memantau kegiatan pegawai selama bekerja di PT Mascitra Teknologi Informasi, namun SIMAGA ini di kembangkan dalam bentuk general yang artinya setiap instansi bisa menggunakan karena SIMAGA di kembangkan dalam bentuk umum termasuk desain dan fitur-fitur yang di kembangkan. Sementara aplikasi ini akan di publish dalam satu platform yaitu website.

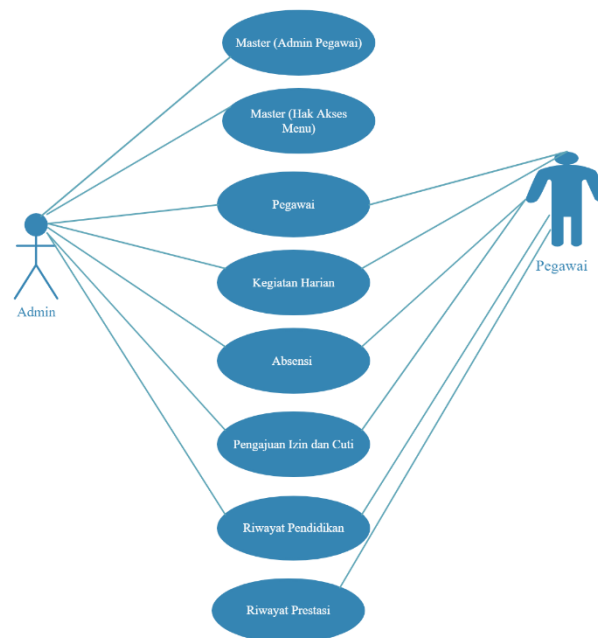
Adapun beberapa fitur sementara dari aplikasi SIMAGA (Sistem Informasi Kepegawaian) yaitu, mencatat kegiatan harian pegawai, pengajuan izin dan cuti, fitur riwayat pendidikan dan prestasi.

4.2 Hasil Kegiatan

4.2.1 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan Merupakan diagram yang bekerja dengan cara mendeskripsikan tipikal interaksi antara user (pengguna) sebuah sistem dengan suatu sistem tersendiri melalui sebuah cerita bagaimana sebuah sistem dipakai. Use case diagram terdiri dari sebuah aktor dan interaksi yang dilakukannya, aktor tersebut dapat berupa manusia, perangkat keras, sistem lain, ataupun yang berinteraksi dengan sistem. Pada aplikasi pencarian jalur terpendek

antar kota menggunakan algoritma genetika, use case menjelaskan tentang hubungan antara sistem dengan aktor. Hubungan ini dapat berupa inputaktor ke sistem ataupun output ke aktor. Use case merupakan dokumen naratif yang mendeskripsikan kasuskasus atau kejadian-kejadian daripada aktor dalam menggunakan sistem untuk menyelesaikan sebuah proses (Kurniawan et al., 2020). Berikut adalah use case diagram untuk aplikasi sistem informasi kepegawaian yang dapat dilihat pada Gambar 4.1



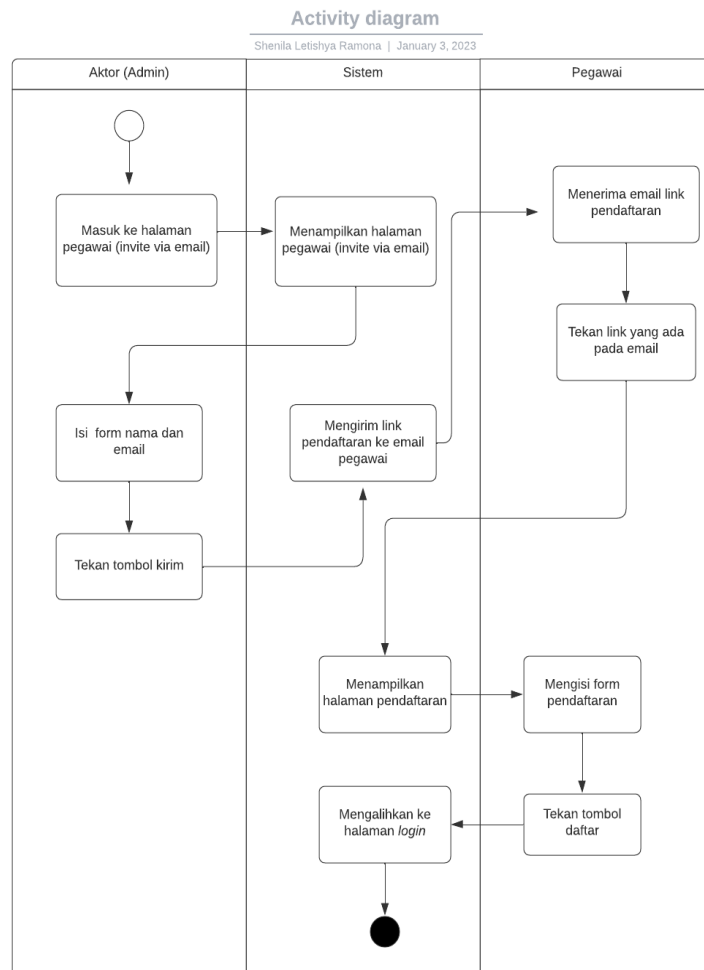
Gambar 4.1 Use Case Diagram SIMAGA

4.2.2 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai aliran aktivitas dalam sistem yang sedang di rancang, bagaimana masing-masing aliran berawal, decision yang mungkin terjadi dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi (Kurniawan et al., 2020).

1. Activity Diagram Invite by Email SIMAGA

Berikut merupakan diagram login via email yang dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 4.2 Diagram Login by Email

4.2.3 User Interface

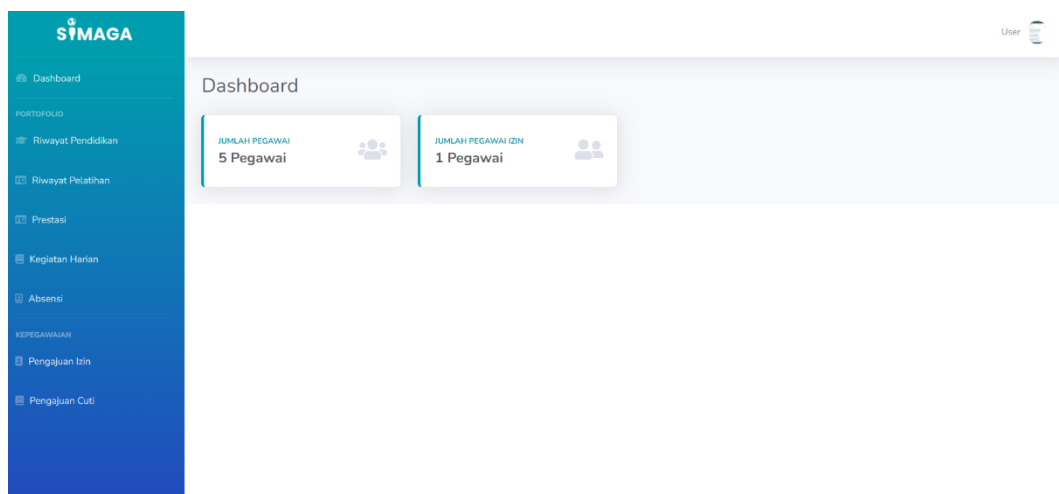
User interface merupakan sebuah sistem atau aplikasi yang dapat dikatakan mudah dalam penggunaannya, ketika menggunakan tampilan yang baik juga mudah dimengerti oleh pengguna dari segi fitur tampilan lainnya pada aplikasi itu. Para penggunanya akan memberikan pendapat yang bersifat membangun dan juga memberikan *feedback* akan aplikasi yang digunakan dan hal ini akan mempermudah penggunaannya dalam proses yang dilakukan (Buana & Nurina Sari, 2022). Pada aplikasi sistem kepegawaian (SIMAGA) penulis menggunakan framework laravel dan bootstrap untuk mengimplementasikan *design user interface*.



Gambar 4.3 Halaman Login

The screenshot shows the 'Halaman Tambah Pegawai' (Add Employee Page) in the SIMAGA system. The interface includes a teal sidebar with navigation options: Dashboard, PORTOFOLIO (Tambah Pegawai, Data Pegawai, Pengajuan Izin, Pengajuan Cuti), and KEPEGAWAIAN (Absensi, Kegiatan Harian). The main content area is titled 'Halaman Tambah Pegawai' and contains a 'Form Tambah Pegawai' with input fields for 'Nama' and 'Email', and a 'Kirim' button. The user is logged in as 'Admin'.

Gambar 4.4 Halaman Invite by Email



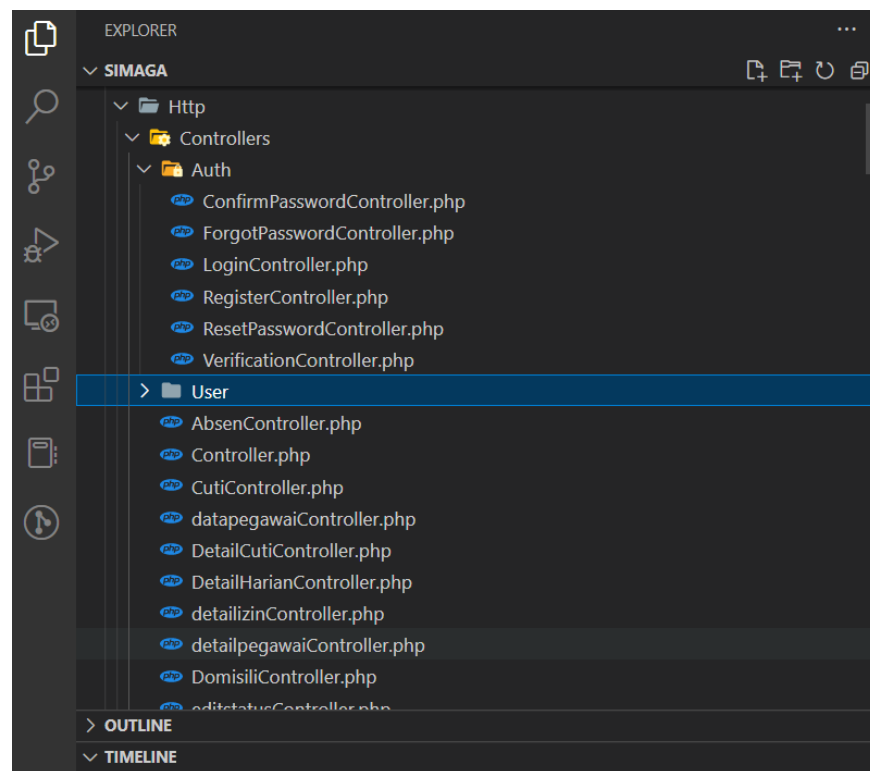
Gambar 4.5 Dashboard User

4.2.4 Struktur Folder

Laravel mempunyai sebuah struktur berupa susunan aneka folder dengan beragam fungsi. Susunan folder direktori Laravel akan mempermudah saat menjalankan tugas CRUD (*Create, Read, Update, Delete*). Pada Sistem Informasi Kepegawaian ini menggunakan Laravel versi 8. Berikut adalah daftar folder dan sub folder yang ada pada Laravel 8.

1. Folder app/Http/Controller

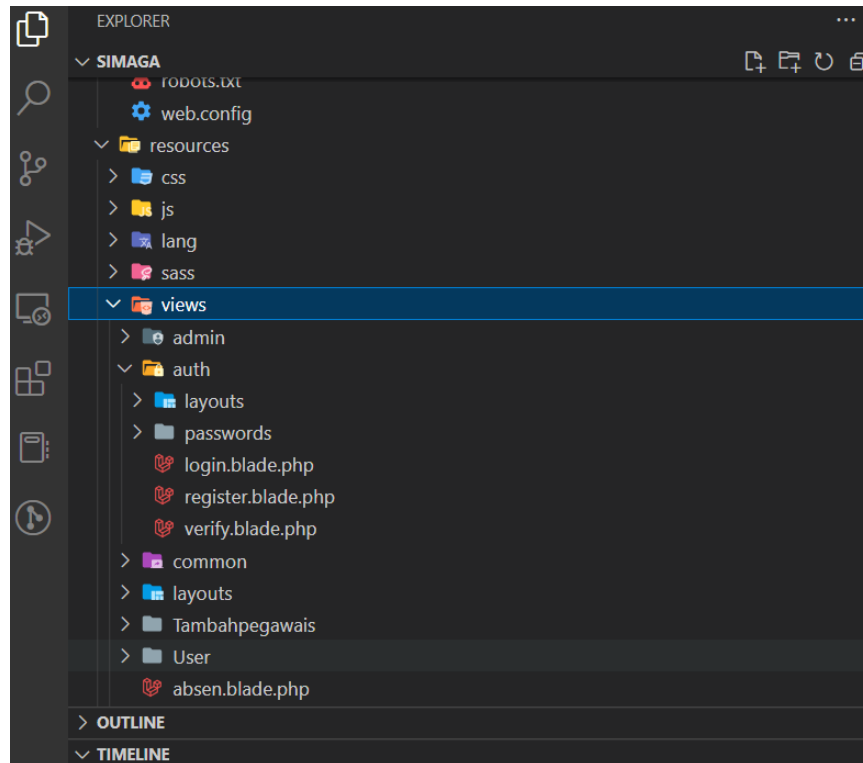
Direktori ini merupakan direktori yang dibuat secara khusus untuk menyimpan file-file yang berkaitan dengan proses request dan response. Berikut isi dari folder app/Http/Controllers.



Gambar 4.6 File Controllers

2. Folder resources/views

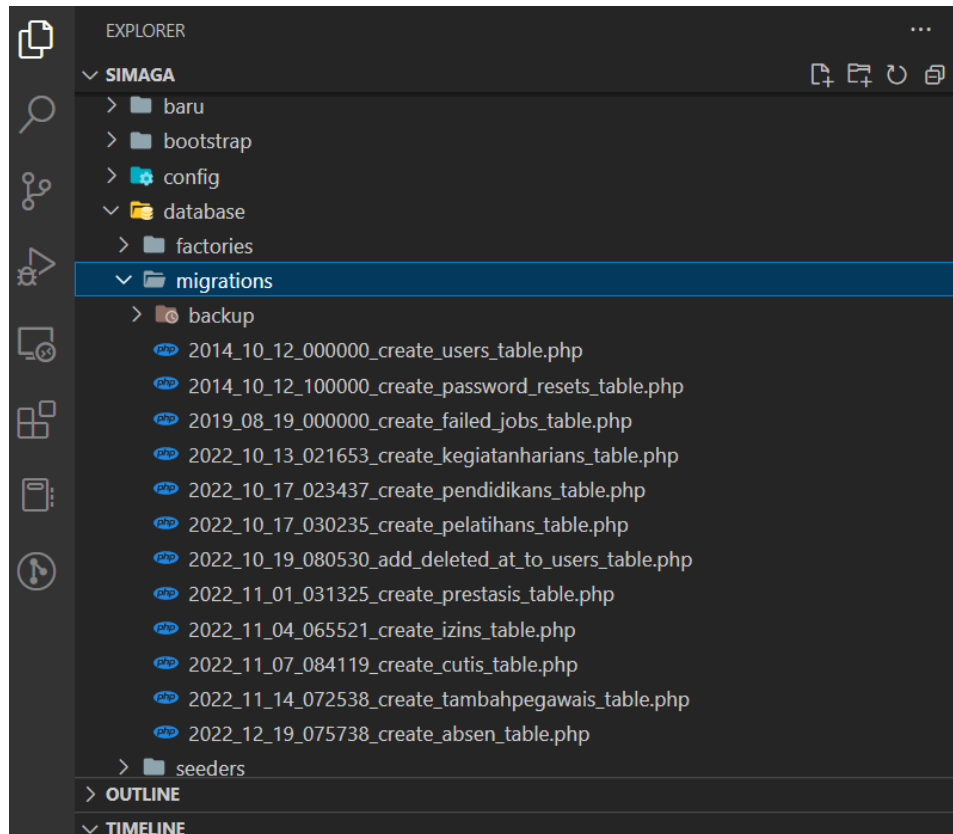
Folder view inilah yang merupakan bagian dari MVC (Model View Controller). Semua file yang Anda buat di Laravel, seperti template blade dan file HTML dapat dilihat memakai sub folder view.



Gambar 4.7 File Views

3. Folder databases/migrations

Sub folder database/migration yang digunakan untuk mengelola aneka tabel di database, mulai dari membuat tabel, mengedit tabel menambah kolom, menghapus kolom, menambah tabel, hingga menghapus tabel tu sendiri. Fitur ini bisa dijalankan dengan perintah artisan: `php artisan make:migration`.



Gambar 4.8 Database/Migration

BAB 5. KESIMPULAN & SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan project magang dengan judul Implementasi Framework Laravel Untuk Pengembangan Website Sistem Informasi Kepegawaian, dan kegiatan MBKM Wirausaha Merdeka dapat disimpulkan bahwa:

1. PT Mascitra Teknologi Informasi membutuhkan sebuah aplikasi sistem kepegawaian yang *general* artinya tidak hanya digunakan di PT Mascitra Teknologi Informasi melainkan instansi atau perusahaan lainnya bisa menggunakan web SIMAGA ini, karena *design user interface* dan beberapa fitur SIMAGA di kembangkan secara umum fitur yang sering digunakan di setiap instansi.
2. Dengan adanya Sistem Informasi Kepegawaian, dapat mempermudah suatu instansi atau perusahaan dalam memanajemen pegawainya.
3. Penggunaan framework laravel dalam pengembangan website SIMAGA mempermudah pengembang dalam mengembangkan suatu website. Terutama untuk junior programmer, framework laravel cukup mudah di pahami untuk pemula.
4. Untuk program Wirausaha Merdeka diadakan dengan waktu kurang lebih dua bulan dimana mahasiswa harus mengikuti magang tematik serta menghasilkan produk atau jasa. Setelah mengikuti semua rangkaian acara Program Wirausaha Merdeka di Politeknik Negeri Jember saya mendapatkan ilmu berwirausaha dengan baik, pengalaman yang berbeda dari sebelumnya, menjadikan diri lebih percaya diri akan produk atau jasa yang di kelola.

5.2 Saran

Untuk pengembangan dan perbaikan lebih lanjut mengenai pengembangan website Sistem Informasi Kepegawaian, penulis memberikan saran yaitu:

1. Memahami lebih lanjut struktur framework laravel.
2. Memperbaiki kekurangan dalam setiap fitur website kepegawaian.
3. Memperhatikan validasi di setiap fitur.
4. Memberikan fitur notifikasi website karena setiap info yang ada di instansi perlu di tambahkan di website.
5. Diharapkan agar program Wirausaha Merdeka ini tetap berjalan dengan persiapan yang maksimal dari tahun ke tahun.

DAFTAR PUSTAKA

- Buana, W., Nurina Sari, B., 2022. Analisis User Interface Meningkatkan Pengalaman Pengguna Menggunakan Usability Testing pada Aplikasi Android Course 5, 91–97.
- Dido Jantce TJ Sitinjak, Daniel. dkk, 2020. 164-355-1-PB. JURNAL IPSIKOM 8, 2–10.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., Firmansyah, D., 2020. Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang. Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi 14, 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.58>
- Renaldo Prasena, R., Sama, H., n.d. STUDI KOMPARASI PENGEMBANGAN WEBSITE DENGAN FRAMEWORK CODEIGNITER DAN LARAVEL.