



PERANCANGAN APLIKASI PEMANTAUAN PESERTA MAGANG DI PT TELKOM INDONESIA TBK KOTA BANJAR DENGAN LARAVEL

Depa Melina¹, Haisyam Maulana², Shanti Maulani³, Firdaus Laia⁴

¹Politeknik LP3I Tasikmalaya

²Universitas Galuh Ciamis

³Sekolah Tinggi Ilmu Kesehatan RS. Dustira Cimahi

⁴Universitas Nias Raya

Email: ¹depamelina07@gmail.com, ²haisyam.maulana22@unigal.ac.id,
³shanti.maulani@gmail.com, ⁴firdauslaia1998@gmail.com

Abstract

PT. Telkom Indonesia, Tbk Banjar City or referred to as Datel (Daerah Telkom) Banjar is one part of Telkom Tasikmalaya which directly communicates with consumers in the Banjar City area, both in terms of maintenance and installation of new telecommunications services. Datel Banjar is a place that is usually chosen by students majoring in IT to conduct internship programs (PKL). The application of technology in monitoring the internship program is considered necessary, because previously all internship activities were carried out manually, such as when filling out attendance and other things. However, there are several obstacles, including that the supervisor cannot check the attendance of participants every day and the participants' daily activities become uncontrolled. The research outlined in this Final Project aims to correct the shortcomings of the internship program management system at Datel Banjar. The method used in this study is the waterfall method from the System Development Life Cycle. This website-based application using Laravel was created to facilitate the process of running the internship program at Datel Banjar, where supervisors can easily monitor the attendance and daily activities of each participant. In addition, participants are also facilitated in reporting attendance and daily activities to the supervisor.

Keywords : application, laravel, website.

Abstrak

PT. Telkom Indonesia, Tbk Kota Banjar atau disebut sebagai Datel (Daerah Telkom) Banjar adalah salah satu bagian dari Telkom Tasikmalaya yang secara langsung berkomunikasi dengan konsumen di daerah Kota Banjar, baik dalam hal pemeliharaan maupun pemasangan layanan telekomunikasi baru. Datel Banjar merupakan tempat yang biasa dipilih siswa / mahasiswa jurusan IT untuk melakukan program magang (PKL). Penerapan teknologi dalam pemantauan program magang tersebut dirasa perlu, karena sebelumnya semua kegiatan magang dilakukan secara manual seperti saat mengisi presensi dan hal lainnya. Namun ada beberapa kendala diantaranya pembimbing tidak dapat mengecek kehadiran peserta setiap harinya dan kegiatan harian peserta menjadi tidak terkontrol. Penelitian yang dituangkan dalam Tugas Akhir ini bertujuan untuk memperbaiki kekurangan dari sistem manajemen program magang di Datel Banjar. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall dari System Development Life Cycle. Aplikasi berbasis website dengan menggunakan Laravel ini dibuat untuk mempermudah dalam proses jalannya program magang di Datel Banjar, dimana pembimbing dapat mudah memantau kehadiran dan kegiatan harian tiap peserta. Selain itu, peserta juga dimudahkan dalam melaporkan kehadiran dan kegiatan harian kepada pembimbing.

Kata Kunci : aplikasi, laravel, website.



I. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan serta kemajuan teknologi pada saat ini, mengharuskan masyarakat khususnya bagi pegawai administrasi di suatu perusahaan untuk menyesuaikan diri dengan era digitalisasi. Teknologi telah memberikan kemudahan untuk mengatasi permasalahan atau kendala yang dialami saat melakukan suatu pekerjaan seperti kesulitan mencari data dari banyaknya dokumen serta kehilangan data karena kelalaian dalam proses pengarsipan. Tetapi dengan pesatnya perkembangan teknologi sekarang, memungkinkan karyawan untuk mengakses, mengelola maupun mencari informasi dengan efektif dan efisien. Terutama bagi perusahaan besar, peranan teknologi sangat diperlukan agar sistem dapat berjalan dengan baik serta dapat meningkatkan efektivitas kerja perusahaan tersebut.

PT Telkom Indonesia Tbk merupakan Badan Usaha Milik Negara (BUMN) yang bergerak di bidang jasa layanan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dan jaringan telekomunikasi di Indonesia. PT Telkom Indonesia mempunyai beberapa unit yang biasa disebut dengan Witel (Wilayah Usaha Telekomunikasi) dan terdiri dari beberapa Datel. Salah satu contohnya adalah Datel Banjar yang menyediakan program magang atau

PKL (Praktek Kerja Lapangan) bagi mahasiswa maupun siswa/i SMK (Sekolah Menengah Kejuruan).

Saat ini, pelaksanaan kegiatan magang di Datel Kota Banjar belum dapat berjalan maksimal dikarenakan sistem pemantauan peserta magang dan pengelolaan administrasi yang belum terdigitalisasi. Hal ini menimbulkan beberapa masalah atau kendala selama kegiatan magang berlangsung.

Adapun masalah atau kendala tersebut diantaranya, rekapitulasi data yang belum terintegrasi. Selanjutnya, pembimbing kesulitan dalam mengatur dan membagikan tugas kepada setiap peserta. Pembimbing juga tidak dapat meninjau laporan kegiatan harian dan kehadiran dari setiap peserta magang secara berkelanjutan.

Selain itu, pembimbing kesulitan dalam mengevaluasi kinerja peserta. Hasil penilaian dari pembimbing juga tidak dapat tersampaikan secara langsung kepada pihak sekolah.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah diatas, maka penulis memilih tugas akhir berjudul "Perancangan Aplikasi Pemantauan Peserta Magang di PT Telkom Indonesia Tbk Kota Banjar dengan Laravel".



II. LANDASAN TEORI

A. Pengertian Aplikasi

Aplikasi merupakan software yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk mengerjakan tugas-tugas tertentu, misalnya Microsoft Word, Microsoft Excel (Nursyanti, Alamsyah, & Perdana, 2019). Sedangkan menurut Irawan dan Deni yang dikutip oleh Suhimarita dan Susianto aplikasi atau bisa disebut juga dengan perangkat lunak aplikasi merupakan software jadi yang siap untuk digunakan (Suhimarita & Susianto, 2019).

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan pengertian aplikasi adalah sebuah software atau perangkat lunak yang siap digunakan untuk membantu dalam mengerjakan tugas-tugas tertentu.

B. Presensi

Presensi adalah suatu kegiatan yang bertujuan untuk mengetahui tingkat prestasi kehadiran serta tingkat kedisiplinan dari anggota dalam suatu instansi, institusi atau perusahaan (Pratama, Yasin & Sianipar, 2021). Sedangkan menurut Aphrizal yang dikutip oleh Nisa et al "Presensi diambil dari bahasa asing yaitu present yang artinya hadir atau datang. Presensi merupakan suatu kegiatan mencatat kehadiran. Tujuannya adalah untuk mengetahui kehadiran dan ketidak

hadiran siswa (Nisa, Husein, Wijayanto, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan pengertian presensi adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengetahui jumlah kehadiran dan ketidak hadirannya serta tingkat kedisiplinan dari anggota suatu organisasi atau instansi.

C. Pengujian *Black Box*

Metode *Black box testing* adalah sebuah metode yang dipakai untuk menguji sebuah *software* tanpa harus memperhatikan detail *software* (Wijaya, Astuti, 2021) . Sedangkan menurut Hendri et al yang dikutip oleh Wijaya dan Astuti, *black box testing* merupakan pengujian kualitas perangkat lunak yang berfokus pada fungsionalitas perangkat lunak (Febriyanti, Sudana, & Piarsa, 2021).

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan pengertian pengujian *black box* adalah suatu metode pengujian yang dilakukan untuk menguji perangkat lunak tanpa memperhatikan detail tetapi berfokus pada fungsionalitasnya.

D. Laravel

Laravel adalah kerangka kerja aplikasi web dengan sintaks yang ekspresif dan elegan. Laravel dapat meringankan tugas-tugas umum yang digunakan di sebagian besar proyek web (Laravel, 2022). Sedangkan



menurut Widhi et al, Laravel adalah framework PHP dengan kode terbuka (*open source*) dengan desain MVC (*Model-View-Controller*) yang digunakan untuk membangun aplikasi *website* (Widhi, Sutanta, & Nurnawati, 2019).

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa Laravel ada sebuah *framework* atau kerangka kerja PHP bersifat *open source* yang dapat digunakan untuk meringankan tugas-tugas dalam membangun sebuah aplikasi berbasis *website*.

E. MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) adalah *database open source* paling populer di dunia. Properti web yang berkembang pesat, ISV teknologi, atau perusahaan besar, MySQL dapat secara hemat biaya membantu dalam memberikan aplikasi database berkinerja tinggi dan dapat diskalakan (Oracle, 2022). Sedangkan menurut Subagia yang dikutip oleh Sitinjak et al, MySQL merupakan *software database open source* yang sering digunakan untuk mengolah basis data yang menggunakan bahasa SQL (Sitinjak, Maman, & Suwita, 2020).

Berdasarkan pengertian diatas, penulis dapat menyimpulkan bahwa pengertian MySQL adalah sebuah basis data yang menggunakan bahasa

SQL bersifat *open source* atau kode dasarnya dapat dikembangkan serta dapat memproses data kompleks tanpa adanya penurunan kinerja.

F. UML

UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan requirement, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek (Sukamto & M. Shalahuddin, 2019).

1. *Use Case Diagram*,
2. *Activity Diagram*,
3. *Sequence Diagram*,
4. *Class Diagram*.

III. METODE PENELITIAN

A. Metodologi Penelitian

Metode pengembangan sistem yang digunakan yaitu metode SDLC (*System Development Life Cycle*) dengan menggunakan model *Waterfall*. Model ini bersifat linear dari tahap awal pengembangan sistem yaitu tahap perencanaan sampai tahap akhir. Tahapan berikutnya tidak akan dilaksanakan sebelum tahapan sebelumnya selesai dilaksanakan dan tidak bisa kembali atau mengulang ke tahap sebelumnya.

Adapun tahapan-tahapan dari metode tersebut adalah :



1. Analisis

Pada tahapan ini dilakukan proses analisa kebutuhan sistem dan pengumpulan data dari sistem manajemen kegiatan magang di PT Telkom Indonesia Tbk Kota Banjar. Informasi yang dibutuhkan mengenai kebutuhan *software* yang sesuai bagi pihak pengguna dan perusahaan. Setelah menganalisis kebutuhan kemudian melakukan pengumpulan data, sehingga sistem yang akan dibangun dapat memenuhi semua kebutuhan.

2. Desain

Proses ini dikerjakan setelah analisis dan pengumpulan data dikumpulkan secara lengkap. Proses desain bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap mengenai tampilan sistem yang diinginkan.

3. Pengodean

Proses ini merupakan tahap pemrograman yaitu menerjemahkan desain ke dalam suatu bahasa yang bisa dimengerti oleh komputer. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya.

4. Pengujian

Tahap pengujian bertujuan untuk mengetahui apakah *software* sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau

tidak. Pengujian dilakukan pada fungsi *system* untuk menemukan kesalahan dan memastikan aplikasi akan memberikan hasil yang sesuai dengan kebutuhan.

B. Teknik Pengumpulan Data

Adapun metode yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi

Observasi adalah metode yang dilakukan penulis untuk mengumpulkan data dan mendapatkan hal-hal yang diperlukan untuk proses penelitian dengan cara mendatangi objek penelitian secara langsung ke PT Telkom Indonesia Tbk Kota Banjar.

2. Studi Pustaka

Peneliti melakukan penelitian dengan memperoleh data dan informasi dari beberapa sumber-sumber *literature* seperti buku, internet, artikel, jurnal, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan penelitian sebagai bahan referensi dalam penyusunan laporan ini.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

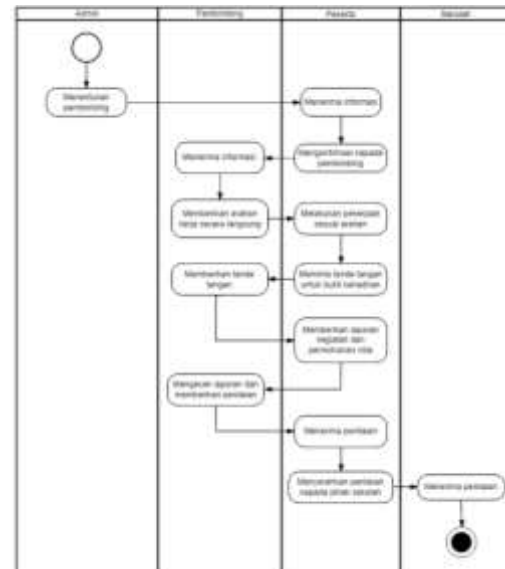
A. Sistem yang sedang berjalan

Seiring berjalannya waktu, kebutuhan akan teknologi dan informasi semakin meningkat menyebabkan meningkatnya pula jumlah sekolah atau

universitas yang ingin menjalin relasi dengan Datel Banjar untuk menjalankan program magang. Sistem pemantauan peserta magang dan administrasi yang belum terintegrasi membuat pihak admin Datel Banjar maupun pembimbing kesulitan dalam meninjau keseluruhan program magang yang meliputi proses pengisian presensi, pembagian tugas kerja, laporan kegiatan harian, dan lain-lain.

Adapun proses pelaksanaan program magang secara singkatnya adalah:

1. Pihak telkom menentukan pembimbing untuk tiap peserta,
2. Peserta mengonfirmasikan kepada pembimbing,
3. Pembimbing memberikan arahan langsung mengenai pekerjaan,
4. Peserta meminta tandatangan pembimbing untuk bukti kehadiran
5. Peserta memberikan laporan kegiatan,
6. Peserta menyerahkan dokumen permohonan nilai,
7. Pembimbing memberikan dokumen hasil penilaian kepada peserta,
8. Peserta menyerahkan dokumen penilaian kepada sekolah. Untuk detail lebih jelas, berikut ini ditampilkan *activity diagram* sistem berjalan:



Gambar 1. *Activity Diagram* Sistem Berjalan

B. Perancangan dan pembuatan aplikasi

1. Kebutuhan pengguna

Analisis kebutuhan pengguna berfokus pada aplikasi yang akan dikembangkan oleh penulis. Aplikasi pemantauan peserta magang mempunyai empat pengguna, yaitu:

a. Admin

Admin sebagai administrator yang mengelola sistem pada aplikasi pemantauan peserta magang. Admin memiliki kewenangan untuk mengolah semua data pada sistem sistem yang akan diproses.

b. Pembimbing Magang

Pembimbing Magang adalah salah satu staff dari Datel Banjar yang sudah ditugaskan sebelumnya untuk menjadi

pembimbing, adapun
 pembimbing.

c. Peserta Magang

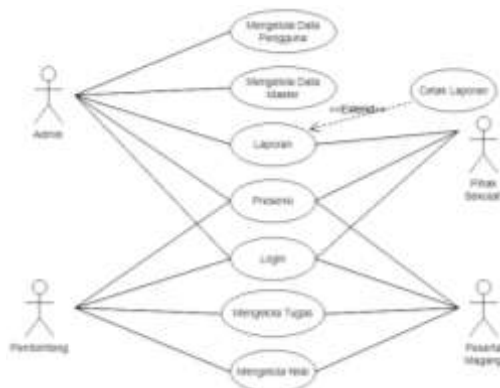
Peserta magang adalah siswa/mahasiswa aktif yang sudah didaftarkan sebelumnya oleh pihak sekolah masing-masing.

d. Pihak sekolah

Pihak sekolah adalah pembimbing peserta dari tiap sekolah yang sudah menjalin kerja sama dengan pihak telkom.

2. Use Case Diagram Sistem Usulan

Diagram ini digunakan untuk memodelkan kelakuan sistem mengenai penggambaran batasan sistem dan fungsi-fungsi utamanya. Berikut adalah diagram *use case* dari aplikasi pemantauan peserta magang yang ditunjukkan pada Gambar 2.

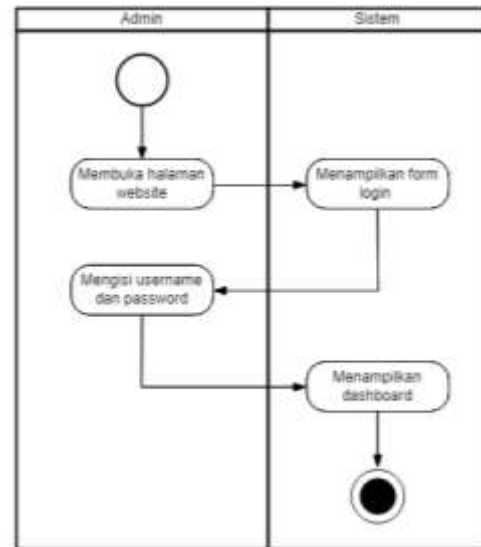


Gambar 2. Use Case Diagram Sistem Usulan

3. Activity Diagram Usulan

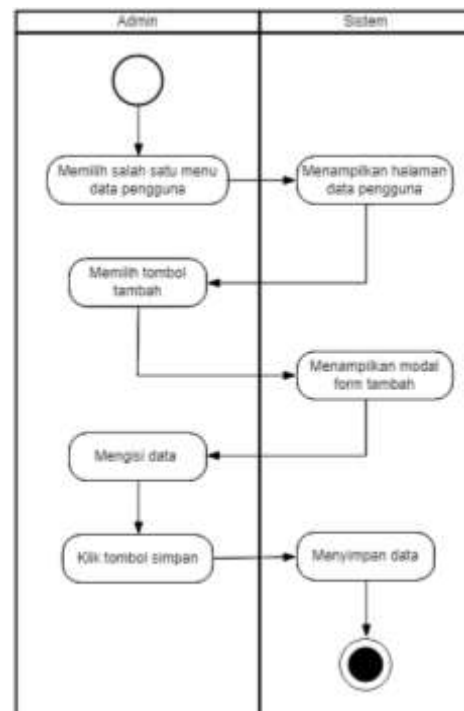
Berikut adalah *activity diagram* sistem usulan dari Aplikasi Pemantauan Peserta Magang.

a. Activity Diagram Login



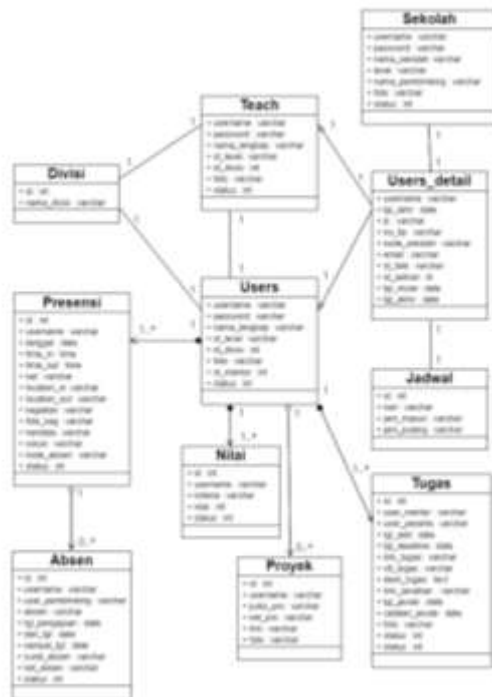
Gambar 3. Activity Diagram Login

b. Activity Diagram Tambah Data



Gambar 4. Activity Diagram Tambah Data

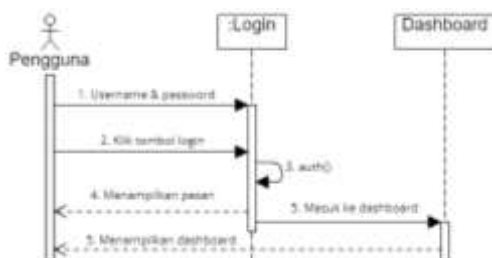
4. Class Diagram Sistem Usulan



Gambar 5. Class Diagram Sistem Usulan

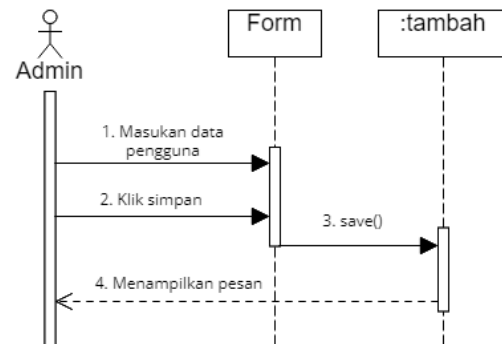
5. Sequence Diagram Sistem Usulan

a. Sequence Diagram Login



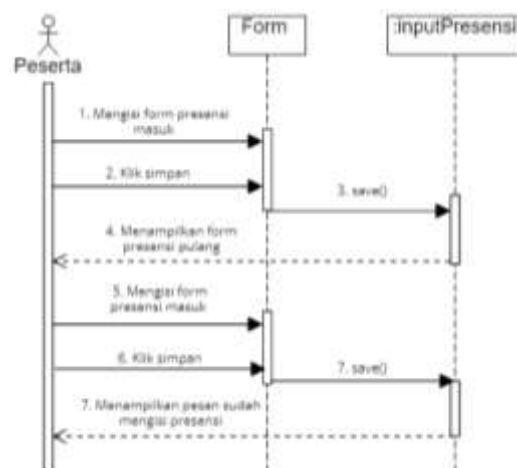
Gambar 6. Sequence Diagram Login

b. Sequence Diagram Tambah Data



Gambar 7. Sequence Diagram Tambah Data

c. Sequence Diagram Mengisi Presensi



Gambar 8. Sequence Diagram Mengisi Presensi

6. User Interface Sistem Usulan

Perancangan antarmuka pengguna (*User Interface*) merupakan tahap dimana gambaran suatu *website* sebelum dibuat dan diimplementasikan, berikut ini adalah perancangan antarmuka untuk Aplikasi Pemantauan Peserta Magang:



a. Perancangan *Form Login*



Gambar 10. Perancangan *Form Login*

b. Perancangan *Dashboard Peserta*



Gambar 11. Perancangan *Dashboard*
Peserta

c. Perancangan *Dashboard Admin*



Gambar 12. Perancangan *Dashboard*
Admin

7. Kebutuhan Perangkat

a. Kebutuhan Perangkat Keras

Dalam sistem Aplikasi Pemantauan Peserta Magang yang akan disusun memerlukan computer atau laptop dengan spesifikasi minimum sebagai berikut:

- 1) Processor dengan kecepatan minimal 2.20 GHz
- 2) Memory RAM 4GB

3) Jaringan internet / modem

4) Monitor 14" wide screen

b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Kebutuhan Perangkat Lunak yang diperlukan agar komputer dapat menjalankan Aplikasi Pemantauan Peserta Magang adalah:

- 1) Sistem Operasi Windows 10
- 2) PHP 8
- 3) XAMPP 3.3.0
- 4) Composer 2.4.1
- 5) Browser (Google Chrome)

8. Implementasi

Berdasarkan analisis dan desain yang telah dicapai maka diperlukan implementasi sistem sebagai tahap pengujian sistem yang telah dibuat. Implementasi sistem merupakan sebuah proses penerapan sistem supaya siap untuk dioperasikan.

a. Implementasi Instalasi Program

Pengimplementasian program ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program aplikasi pemantauan peserta magang. Berikut adalah tahapan singkat instalasi program yaitu membuka aplikasi XAMPP Control Panel lalu jalankan module Apache dan MySQL.

Setelah itu, buka CMD (*Command Prompt*) dan masuk ke lokasi dimana aplikasi disimpan. Lalu ketik "php artisan serve". Terakhir, buka *browser* Google Chrome dan ketikkan <http://127.0.0.1:8000/> maka *browser*



akan menampilkan halaman utama aplikasi.



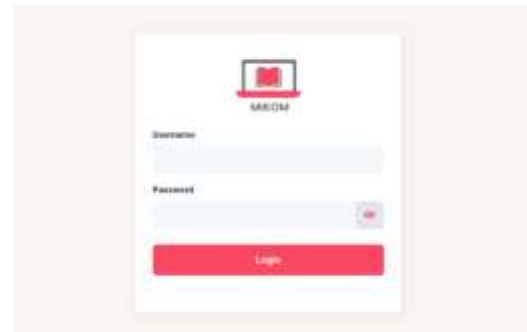
Gambar 13. Menjalankan Aplikasi

b. Implementasi *Interface*

1) Halaman *Login*

Halaman Login berisi form untuk mengisi username dan password. Apabila login sebagai admin, maka menu yang dapat diakses adalah data pengguna, data master, rekap kehadiran, dan laporan.

Apabila login sebagai pembimbing, maka menu yang dapat diakses adalah data peserta, rekap kehadiran, tugas, absen, nilai, dan laporan. Apabila login sebagai peserta maka menu yang dapat diakses adalah mengisi presensi, rekap kehadiran, tugas dan nilai. Apabila login sebagai sekolah, maka menu yang dapat diakses adalah rekap kehadiran dan laporan



Gambar 14. Halaman *Login*

2) Tampilan *Dashboard Admin*



Gambar 15. Halaman *Dashboard Admin*

3) Tampilan *Dashboard Peserta*



Gambar 16. Halaman *Dashboard Peserta*

4) Tampilan *Data Peserta*



Gambar 17. Halaman *Data Peserta*



c. Pelaporan

Adapun cara untuk mengakses laporan kehadiran atau nilai di dalam aplikasi adalah sebagai berikut:

- 1) Buka aplikasi dan lakukan proses login sebagai admin, pembimbing atau sekolah.
- 2) Pilih menu laporan kehadiran atau nilai.
- 3) Atur filter data, seperti tanggal, nama peserta atau nama sekolah.
- 4) Klik tombol *export*. Maka laporan akan terunduh.

9. Pengujian

Pengujian adalah salah satu bagian yang terpenting dalam

pembuatan program atau aplikasi. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari program tersebut.

Pengujian yang akan dilakukan adalah dengan menggunakan metode *Black Box*. Metode pengujian ini digunakan untuk mengetahui apakah aplikasi sudah berfungsi dengan baik atau belum dengan menitikberatkan pada fungsi dari sistem.

Berikut ini adalah tabel hasil dari pengujian Aplikasi Pemantauan Peserta Magang dengan menggunakan metode *Black Box*:



1) Pengujian *Login* dan *Logout*

Tabel: 4. 1 Pengujian *Login* dan *Logout*

Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
Login Admin			
Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Menampilkan <i>Dashboard</i> Admin	Menampilkan <i>Dashboard</i> Admin	Berhasil
Login Pembimbing			
Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Menampilkan <i>Dashboard</i> Pembimbing	Menampilkan <i>Dashboard</i> Pembimbing	Berhasil
Login Peserta			
Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Menampilkan <i>Dashboard</i> Peserta	Menampilkan <i>Dashboard</i> Peserta	Berhasil
Login Sekolah			
Memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> yang benar	Menampilkan <i>Dashboard</i> Sekolah	Menampilkan <i>Dashboard</i> Sekolah	Berhasil
Logout			
Pada navbar klik foto profil dan pilih logout	Menampilkan halaman <i>login</i>	Menampilkan halaman <i>login</i>	Berhasil

2) Pengujian Data Pengguna

Tabel: 4. 2 Pengujian Data Pengguna

Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
Tampil Data Pengguna			
Memilih menu data pengguna	Menampilkan Data Pembimbing, Peserta dan Sekolah	Menampilkan Data Pembimbing, Peserta dan Sekolah	Berhasil
Tambah Data Pengguna			



Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
Memasukkan data pada <i>form</i> tambah pembimbing, peserta atau sekolah	Data pengguna bertambah	Data pengguna bertambah	Berhasil
Edit Data Pengguna			
Mengubah data pada <i>form</i> edit pembimbing, peserta atau sekolah	Data pengguna berubah	Data pengguna berubah	Berhasil
Hapus Data Pengguna			
Klik tombol hapus pada salah satu data pengguna	Data pengguna terhapus	Data pengguna terhapus	Berhasil
Eksport Data Pengguna			
Klik tombol eksport di halaman pembimbing dan peserta	File excel data pembimbing atau peserta terunduh	File excel data pembimbing atau peserta terunduh	Berhasil
Import Data Pengguna			
Mengunggah file pada <i>form</i> import data peserta	Data peserta bertambah	Data peserta bertambah	Berhasil

3) Pengujian Laporan

Tabel: 4. 3 Pengujian Laporan

Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Hasil pengujian	Status
Laporan Kehadiran			
Memilih menu laporan kehadiran	Menampilkan data riwayat kehadiran	Menampilkan data riwayat kehadiran	Berhasil
Cetak Laporan Kehadiran			
Klik ikon unduh di halaman laporan kehadiran	File laporan kehadiran terunduh	File laporan kehadiran terunduh	Berhasil
Laporan Nilai			
Klik ikon unduh di halaman nilai	File nilai terunduh	File nilai terunduh	Berhasil



V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Perancangan Aplikasi Pemantauan Peserta Magang Di PT Telkom Indonesia Tbk Kota Banjar bertujuan untuk mempermudah proses pemantauan peserta magang.

Hasil yang didapat dari pembahasan tentang APLIKASI PEMANTAUAN PESERTA MAGANG DI PT TELKOM INDONESIA TBK KOTA BANJAR DENGAN LARAVEL, adalah sebagai berikut:

1. Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan dalam proses rekapitulasi data, sehingga admin dapat lebih cepat dalam mengolah data dan mencari informasi.
2. Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan pembimbing dalam membagikan tugas kepada setiap peserta magang.
3. Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan pembimbing dalam meninjau laporan kegiatan harian dan kehadiran dari setiap peserta magang.
4. Dengan adanya aplikasi ini, memudahkan pembimbing dalam mengevaluasi kinerja peserta tersebut.
5. Dengan adanya aplikasi ini, hasil penilaian dari pembimbing dapat

tersampaikan secara langsung kepada pihak sekolah.

B. SARAN

Saran yang dapat diberikan untuk pengembangan Aplikasi Pemantauan Peserta Magang Di PT Telkom Indonesia Tbk Kota Banjar adalah:

1. Pengembangan aplikasi pemantauan peserta magang ini diharapkan dapat lebih kompleks dalam proses presensi seperti menambahkan fitur kamera yang dilengkapi dengan deteksi wajah.
2. Pengembangan aplikasi pemantauan peserta magang ini diharapkan dapat dibuat dalam bentuk aplikasi mobile sehingga dapat memiliki performa yang lebih baik dan lebih cepat serta lebih mudah digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Nursyanti, R., Alamsyah, R. Y., & Perdana, S. , 2019, PERANCANGAN APLIKASI BERBASIS WEB UNTUK MEMBANTU PENGUJIAN KUALITAS KAIN TEKSTIL OTOMOTIF, *EXPLORE Jurnal Sistem Informasi dan Telematika*, hal 153-159.
- [2] Suhimarita, J., & Susianto, D. , 2019, APLIKASI AKUTANSI PERSEDIAAN OBAT PADA KLINIK KANTOR, *JUSINTA (Jurnal Sistem Informasi Akuntansi)*, hal 24.
- [3] Pratama, A. P., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. , 2021,



- PERANCANGAN APLIKASI SISTEM PRESENSI KARYAWAN BERBASIS WEB DI PT. PWS REINSURANCE BROKER INDONESIA, *Jurnal Widya*, hal 115-128.
- [4] Nisa, D. M., Husein, I. G., & Wijayanto, D. W. , 2020, Aplikasi Pengelolaan Presensi Berbasis Web dan Whatsapp Gateway Di SMAN 2 Mojokerto. *e-Proceeding of Applied Science* , 1699.
- [5] Febriyanti, N. M., Sudana, A. K., & Piarsa, I. N. , 2021, Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen, *JITTER - Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*.
- [6] Wijaya, Y. D., & Astuti, M. W. , 2021, PENGUJIAN BLACKBOX SISTEM INFORMASI PENILAIAN KINERJA KARYAWAN PT INKA (PERSERO) BERBASIS EQUIVALENCE PARTITIONS, *Jurnal Digital Teknologi Informasi*, hal 22-26.
- [7] Ogala, E., & Sylvester, A. , 2019, Concept of Web Programming, An Overview of PHP Vol. 1. *International Journal of Scientific & Engineering Research*, hal 1-6.
- [8] Nirsal, Rusmala, & Syafriadi. , 2020, DESAIN DAN IMPLEMENTASI SISTEM PEMBELAJARAN BERBASIS E-LEARNING PADA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA NEGERI 1 PAKUE TENGAH, *Jurnal Ilmiah d'Computare*, hal 30-37.
- [9] Laravel, 2022, *Laravel*, Retrieved 11 18, 2022, from <https://laravel.com/>
- [10] Widhi, A. N., Sutanta, E., & Nurnawati, E. K. , 2019, PEMANFAATAN FRAMEWORK LARAVEL UNTUK PENGEMBANGAN, *Jurnal SCRIPT*, hal 232.
- [11] Oracle, 2022, *MySQL Product*. Retrieved 18 11, 2022, from MySQL: <https://www.mysql.com/>
- [12] Sitinjak, D. D., Maman, & Suwita, J. (2020). ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI KURSUS BAHASA INGGRIS PADA INTENSIVE ENGLISH COURSE DI CILEDUG TANGERANG. *JURNAL IPSIKOM*.
- [13] Sukamto, R., & M. Shalahuddin. (2019). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.
- [14] Firdaus, E. A., Maulani, S. (2023). Perencanaan Kerangka Kerja Menggunakan The Open Group Architecture Framework- Architecture Development Method (TOGAF-ADM) pada Puskesmas Sukatani. *Jurnal Sistem Informasi Galuh*, 32-37.