

Pengembangan Aplikasi Web Pengajuan Cuti Pegawai Secara Online Studi Kasus: PT. Yapindo Transportama (PCP Express)

Achmad Nurhadi¹, Ricki Sastra²

¹ Program Studi Manajemen Informatika
AMIK BSI Pontianak

e-mail: achmad.ahh@bsi.ac.id

² Program Studi Manajemen Informatika
AMIK BSI Pontianak

e-mail: ricki.rkt@bsi.ac.id

Abstract – Leave is a condition of absence of work permitted within a certain period of time. Leave is given in the framework of efforts to ensure physical and spiritual fitness hence leave is a right that is owned by employees in certain period of work. The development of technology today brings good impact for human, in this case especially for big company, where technology can facilitate human activity. Thus, in the era of the competitive world of work today, the world is expected role of information systems supporting all aspects required to contribute ideas and real work in building a performance. One of the implementation of information technology is very much applied to the company that is personnel information system. Among the important applications in information systems personnel are filing an application for leave, which is used to manage employee leave, which employees take a state to not come to work is allowed within a certain time. There is research about the application of employee leave one of them by Badilah (2012) who develops and makes desktop applications for the submission of employee leave. But the results of the study have not provided an opportunity for employees to apply for leave online. Research on the application of employee leave application is online pending done because it provides benefit in delivering information quickly, and make it easy for employees to be able to apply for leave and time off employee access to information.
Key Word: website, leave, application

Abstrak - Meninggalkan adalah kondisi tidak adanya pekerjaan yang diizinkan dalam jangka waktu tertentu. Tinggalkan diberikan dalam rangka upaya untuk memastikan kebugaran fisik dan spiritual sehingga meninggalkan adalah hak yang dimiliki oleh karyawan dalam periode kerja tertentu. Perkembangan teknologi saat ini membawa dampak yang baik bagi manusia, dalam hal ini terutama bagi perusahaan besar, dimana teknologi dapat memfasilitasi aktivitas manusia. Dengan demikian, di era dunia kerja yang kompetitif saat ini, dunia diharapkan berperan sebagai sistem informasi yang mendukung semua aspek yang dibutuhkan untuk menyumbangkan gagasan dan karya nyata dalam membangun sebuah pertunjukan. Salah satu implementasi teknologi informasi sangat banyak diterapkan pada perusahaan yaitu sistem informasi kepegawaian. Di antara aplikasi penting dalam personel sistem informasi mengajukan permohonan cuti, yang digunakan untuk mengelola cuti karyawan, dimana karyawan mengambil status untuk tidak datang bekerja diperbolehkan dalam jangka waktu tertentu. Ada penelitian tentang penerapan cuti pegawai salah satunya oleh Badilah (2012) yang mengembangkan dan membuat aplikasi desktop untuk pengajuan cuti karyawan. Namun hasil penelitian belum memberikan kesempatan bagi karyawan untuk mengajukan cuti secara online. Penelitian penerapan aplikasi cuti karyawan ini selalu dilakukan karena memberikan manfaat dalam menyampaikan informasi secara cepat, dan memudahkan karyawan untuk dapat mengajukan cuti dan cuti karyawan akses terhadap informasi.

Kata kunci: website, tinggalkan, aplikasi

I. PENDAHULUAN

Cuti merupakan keadaan tidak masuk kerja yang diijinkan dalam jangka waktu tertentu. Cuti diberikan dalam rangka usaha menjamin kesegaran jasmani dan rohani maka dari itu cuti merupakan sebuah hak yang dimiliki oleh karyawan dalam masa kerja tertentu. Perkembangan teknologi sekarang ini membawa dampak yang baik bagi manusia, dalam hal ini khususnya bagi besar perusahaan, dimana teknologi dapat mempermudah kegiatan manusia. Sehingga dalam era persaingan dunia kerja saat ini,

sangat diharapkan peranan dunia sistem informasi yang mendukung segala aspek yang diperlukan untuk memberikan sumbangan pemikiran dan karya nyata dalam membangun suatu kinerja. Salah satu implementasi teknologi informasi yang sangat banyak diterapkan pada perusahaan yaitu sistem informasi kepegawaian. Diantara aplikasi penting dalam sistem informasi kepegawaian adalah aplikasi pengajuan cuti, yang berfungsi untuk mengelola cuti pegawai, dimana pegawai mengambil suatu keadaan untuk tidak masuk kerja yang diijinkan dalam waktu tertentu.

Terdapat penelitian tentang pengajuan cuti pegawai salah satunya oleh (Badilah, 2012) dan (Syaripudin & Cahyana, 2015) yang mengembangkan dan membuat aplikasi *desktop* untuk pengajuan cuti pegawai. Namun hasil penelitian tersebut belum menyediakan kesempatan bagi pegawai untuk mengajukan cuti secara *online*. Penelitian tentang aplikasi pengajuan cuti pegawai secara *online* penting dilakukan karena memberikan manfaat dalam memberikan informasi dengan cepat, dan memberikan kemudahan bagi pegawai untuk dapat mengajukan cuti dan mengakses informasi cuti pegawai. PT. Yapindo Transportama (PCP Express) masih memiliki kendala, terutama dalam sistem informasi cuti pegawai yang masih menggunakan cara yang kurang efektif yaitu memasukkan data pegawai dengan cara memasukkan data ke dalam sebuah file atau lembar persyaratan pengajuan cuti pegawai selain itu data yang sudah ada kadang rusak atau hilang sehingga dalam pembuatan laporan membutuhkan waktu. Berdasarkan masalah tersebut diatas penulis menganggap sangat perlu untuk dirancang sebuah sistem informasi komputerisasi cuti pegawai dengan menggunakan *dream weaver* yang berbasis database agar pengolahan atau input data lebih cepat dan akurat baik dalam pencarian data, pemrosesan data serta menyimpan data. Permasalahn yang ada dalam kantor PCP Express yang dihadapi oleh bagian kepegawaian dalam proses pengajuan cuti pada kantor PCP Express sering kali dapat menghambat dalam pembuatan laporan diantaranya:

1. Sistem informasi cuti pegawai/karyawan masih menggunakan semi komputerisasi sehingga sering terjadi keterlambatan dalam pembuatan surat-surat dan laporan.
2. Sering terjadi kesalahan penginputan data atau salah, sehingga dalam pengajuan cuti membutuhkan waktu yang lama, karena masih semi komputer.

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengkaji dokumen serta menemukan solusi yang terbaik dari beberapa permasalahan yang ada. Mengingat permasalahan yang ada didalam kantor PCP Express khususnya pada bagian Kepegawaian yaitu dalam pengajuan cuti, maka penelitian hanya akan menitik beratkan pada rancangan pelaksanaan pengajuan cuti kerja yang muali dari analisa masukan, rancangan keluaran sampai dalam pembuatan program.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer

dapat memproses input menjadi output (Hartono, 1999).

Website biasa disingkat dengan web yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. website merupakan sekumpulan halaman yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*). Menurut (Yuhefizar, 2008) internet adalah rangkaian hubungan jaringan komputer yang dapat diakses secara umum di seluruh dunia, yang mengirimkan data dalam bentuk paket data berdasarkan standar internet protocol (IP).

2.1. Konsep Dasar Website

Menurut (Hidayat, 2010) Web adalah situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Website biasa disingkat dengan web yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses diseluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet. Website merupakan sekumpulan halaman yang menampilkan informasi teks, gambar diam atau gerak, animasi, suara, dan atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (*hyperlink*).

2.2. Bahasa Pemrograman

Bahasa pemrograman adalah sebuah instruksi standar untuk memerintah komputer agar mempunyai fungsi tertentu. Bahasa pemrograman memungkinkan seorang programmer dapat menentukan secara persis data mana yang akan diolah oleh komputer, dan pada pembuatan Tugas Akhir ini penulis menggunakan tujuh bahasa pemrograman, yaitu :

1. HTML

Menurut (Saputra, 2013) Html mempunyai kepanjangan Hyper Text Markup Language, yaitu suatu bahasa pemrograman hyper text ini memiliki fungsi untuk membangun kerangka ataupun format web berbasis html. HTML bisa disebut bahasa yang digunakan untuk menampilkan dan mengelola

hypertext. Html digunakan untuk menampilkan berbagai informasi didalam sebuah penjelajah web internet dan formatting hypertext sederhana yang ditulis ke dalam berkas format ASCII agar dapat menghasilkan tampilan wujud yang terintegrasi.

2. PHP

Menurut (Saputra, 2013) Mendefinisikan bahwa PHP (Hypertext Preprocessor) merupakan suatu bahasa pemrograman yang difungsikan untuk membangun suatu website dinamis. PHP menyatu dengan kode HTML, maksudnya adalah beda kondisi. HTML digunakan sebagai pembangun atau pondasi dari kerangka layout web, sedangkan PHP difungsikan sebagai prosesnya, sehingga dengan adanya PHP tersebut, sebuah web akan sangat mudah di-maintenance.

3. CSS (Cascading Style Sheet)

Menurut (Saputra, 2013), CSS merupakan suatu bahasa pemrograman web yang digunakan untuk mengendalikan dan membangun berbagai komponen dalam web sehingga tampilan web akan lebih rapi, terstruktur dan seragam. CSS saat ini dikembangkan oleh World Wide Web Consortium (W3C) dan menjadi bahasa standar dalam pembuatan web. CSS difungsikan sebagai penopang atau pendukung, dan pelengkap dari file html yang berperan dalam penataan kerangka dan layout.

4. SQL

Menurut (Kristanto, 2010) SQL adalah sebuah konsep pengoperasian database, terutama untuk pemilihan atau seleksi dan pemasukan data, yang memungkinkan pengoperasian data dikerjakan dengan mudah secara otomatis.

5. JavaScript

Menurut (Sibero, 2013) Javascript adalah suatu bahasa pemrograman yang dikembangkan untuk dapat berjalan pada web browser. Javascript kumpulan instruksi perintah yang digunakan untuk mengendalikan beberapa bagian dari sistem operasi. Kode javascript biasanya dituliskan dalam bentuk fungsi yang ditaruh tag <head> yang dibuka dengan tag <script type="teksjavascript">. Kode javascript juga bisa diletakkan difile tersendiri yang berekstensi js (singkatan dari Javascript).

6. JQuery

Menurut (Saputra, 2013) jQuery itu merupakan salah satu teknik atau kumpulan library javascript yang sangat terkenal dengan animasinya. Karena dengan sedikit sentuhan, maka animasi keren akan dengan

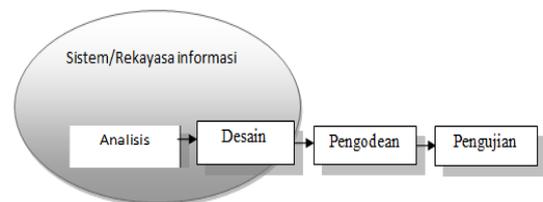
mudah kita ciptakan. jQuery bisa disebut dengan framework (kalau berbicara dengan PHP). Jadi, kalau di php kita mengenal framework, maka jQuery bisa dianggap sebagai framework-nya javascript.

7. Apache2triad

Menurut (Nugroho, 2009) Apache2triad adalah paket program web (web programming) lengkap yang dapat digunakan secara gratis dan legal. Untuk mendapatkan paket installer-nya, kita dapat mendownload pada situs resminya yang beralamat di <http://apache2tirad.net>.

2.3. Model Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut (Sukamto dan Shalahuddin, 2013) Model SDLC air terjun (waterfall) sering juga disebut model sekuensial linier (sequential linear) atau alur hidup klasik (classic life cycle). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari, analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung (support). Dengan berbagai kelemahan yang dimiliki model air terjun tapi model ini telah menjadi dasar dari model-model yang lain dalam melakukan perbaikan model pengembangan perangkat lunak.



Sumber: Sukamto dan Shalahuddin (2013)

Gambar 1. Ilustrasi Model Waterfall

1. Analisa Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak pada tahap ini perlu untuk didokumentasikan

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengkodean. Prosedur ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisa kebutuhan kerepresentasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya.

3. Pembuatan Kode Program

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap

ini adalah program komputer sesuai desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian
Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (error) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.
5. Pendukung atau Pemeliharaan
Tidak menutup kemungkinan sebuah perangkat lunak mengalami perubahan ketika sudah dikirimkan ke user. Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap pendukung atau pemeliharaan dapat mengulangi proses pengembangan mulai dari analisa spesifikasi untuk perubahan perangkat lunak yang sudah ada, tapi tidak untuk membuat perangkat lunak baru.

2.4. ERD dan LRS

Menurut (Sukamto dan Shalahuddin, 2013) Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD adalah bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional.

1. Komponen ERD
Menurut (Sukamto dan Shalahuddin, 2013) ERD memiliki beberapa aliran notasi seperti notasi Chen (dikembangkan oleh Peter Chen), Barker (dikembangkan oleh Ricard Barker, Ian Palmer, Harry Ellis), notasi Crow's Foot, dan beberapa notasi lain. Namun yang banyak digunakan adalah notasi dari Chen. Berikut adalah komponen-komponen ERD menurut (Sukamto dan Shalahuddin, 2013):
 - a. Entitas / entity
Entitas merupakan data inti yang akan disimpan; bakal tabel pada basis data; benda yang memiliki data dan harus disimpan datanya agar dapat diakses oleh aplikasi komputer; penamaan entitas biasanya lebih ke kata benda dan belum merupakan nama table.
 - b. Atribut
Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas.
 - c. Atribut Kunci Primer
Field atau kolom data yang perlu disimpan dalam suatu entitas dan digunakan sebagai kunci akses record yang diinginkan; biasanya berupa id; kunci primer dapat lebih

dari satu kolom, asalkan kombinasi dari beberapa kolom tersebut dapat bersifat unik (berbeda tanpa ada yang sama).

- d. Atribut Multinilai / multivalued
Field atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas yang dapat memiliki nilai lebih dari satu.
 - e. Relasi
Relasi yang menghubungkan antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
 - f. Asosiasi / association
Penghubung antar relasi dan entitas dimana kedua ujungnya memiliki multiplicity kemungkinan jumlah pemakaian. Kemungkinan jumlah maksimum keterhubungan antara entitas satu dengan yang lain disebut dengan kardinalitas. Misalkan ada kardinalitas 1 ke N atau sering disebut dengan one to many menghubungkan entitas A ke entitas B maka ERD biasanya memiliki hubungan binary (satu relasi menghubungkan dua buah entitas).
2. Derajat relationship
Derajat Relationship sejumlah entitas yang berhubungan dengan hubungan. Hubungan n-ary adalah format yang umum untuk derajat n. Kasus khusus adalah seperti binary dan ternary, dimana derajatnya adalah 2 dan 3 secara berturut-turut. Berikut adalah bentuk-bentuk dari Derajat Relationship.
 - a. Derajat Satu
Unary (Derajat Satu) adalah satu buah relationship menghubungkan satu buah entitas.
 - b. Derajat Dua
Binary (Derajat Dua) adalah satu buah relationship yang menghubungkan dua buah entity.
 - c. Derajat Tiga
Ternary (Derajat Tiga) adalah satu buah relationship menghubungkan tiga buah entity.
 3. Logical Relationship Structure (LRS)
Menurut (Simarmata, 2008) "LRS (Logical Relationship Structure) adalah representasi struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas". Menentukan kardinalitas, jumlah tabel dan Foreign Key (FK). Kardinalitas relasi adalah angka yang menunjukkan banyaknya kemunculan suatu objek terkait dengan kemunculan objek lain pada suatu relasi. Perbedaan Logical Record Structure dengan Entity Relationship Diagram adalah terletak pada nama record berada diluar kotak field tipe record ditempatkan logical Record Structure terdiri dari link-link diantara tipe record, link ini menunjukkan arah dari satu

tipe record lainnya. Kombinasi yang mungkin dalam suatu kardinalitas adalah (1:1.1:N, M:N).

- a. One-to-one
Sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B paling banyak 1.
- b. One-to-many
Sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B lebih dari satu.
- c. Many-to-many
Sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B lebih dari satu dan B berhubungan dengan A lebih dari satu juga.

2.5. Metode Waterfall

1. Planning
Pada tahap ini dipelajari literature dan perencanaan serta konsep awal untuk membentuk program yang akan dibuat yaitu didapat dari referensi buku, internet, maupun sumber-sumber yang lain.
2. Analisis
Melakukan analisa atau pengamatan sesuai rencana awal dengan memperhatikan sumber-sumber data untuk diolah lebih lanjut
3. Desain
Pada tahap selanjutnya adalah desain atau perancangan sistem yang akan dibuat dengan acuan dari hasil analisa dari rencana awal dan beberapa masukan dari referensi yang telah didapat
4. Implementasi
Tahap selanjutnya adalah pembuatan program, pada tahap ini sistem yang sebelumnya telah dibuat akan diterapkan pada program yang akan dibuat. Pembuatan program ini menggunakan pemrograman Dream Weaver 8.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Dengan merujuk pada permasalahan yang telah teridentifikasi yaitu, pada penelitian sebelumnya, aplikasi pengajuan cuti pegawai masih terdapat kekurangan pada segi pengajuan cuti yang masih berbasis *desktop*, yang dimana pegawai tidak dapat melakukan pengajuan cuti dan melihat saldo cuti secara *online*. Penelitian ini berhasil mencapai tujuan yaitu mengembangkan fitur pengajuan cuti dan lihat saldo cuti secara *online* pada aplikasi *web* pengajuan cuti.

3.1. Analisa Kebutuhan

Sistem permohonan cuti adalah sistem dimana nantinya akan memudahkan seorang karyawan untuk melakukan permohonan cuti yang disetujui oleh perusahaan, dalam sistem informasi permohonan cuti tersebut nantinya akan ditampilkan pihak-pihak mana saja yang

akan menyetujui permohonan cuti yang sudah dimohonkan dengan melihat masa kerja karyawan tersebut dan sisa hari cuti yang bisa diambil. Berikut ini adalah analisa kebutuhan dari sistem permohonan cuti :

1. Admin

Administrator atau admin adalah operator pada sistem permohonan cuti ini. Dan bisa melakukan berbagai pengaturan sebagai berikut ini :

- a. Admin bisa menambah, merubah, dan menghapus data user.
- b. Admin bisa menambah, merubah, dan menghapus data pegawai.
- c. Admin bisa mengajukan permohonan cuti pegawai.
- d. Admin bisa melihat persetujuan atau approval cuti pegawai.
- e. Admin bisa melihat histori cuti pegawai.
- f. Admin bisa mengatur hak akses menu untuk user.

2. Manager

Manager adalah pihak yang akan menyetujui permohonan cuti yang sudah di mohonkan oleh pegawai, dan juga melihat histori cuti yang sudah di ajukan oleh pegawai.

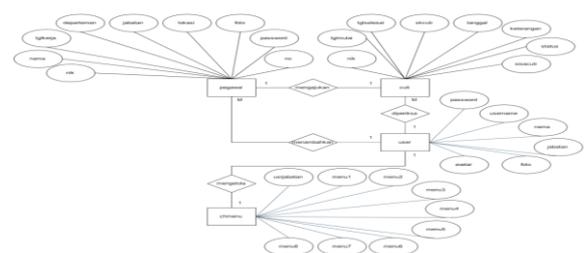
3. Pegawai

Pegawai adalah pihak yang mengajukan permohonan cuti kepada manager. Pegawai hanya bisa mengajukan permohonan cuti dan melihat status persetujuan cuti atau approval.

Model perancangan yang telah dijelaskan diatas, merupakan acuan dalam pembuatan *prototype* aplikasi yang dihasilkan pada penelitian ini. Fitur-fitur yang tersedia sesuai dengan identifikasi permasalahan yang ada pada aplikasi sebelumnya. Berikut ini merupakan tampilan menu utama dan penjelasan fitur ataupun fasilitas dari aplikasi yang dihasilkan.

3.2. Implementasi dan Pengujian Sistem

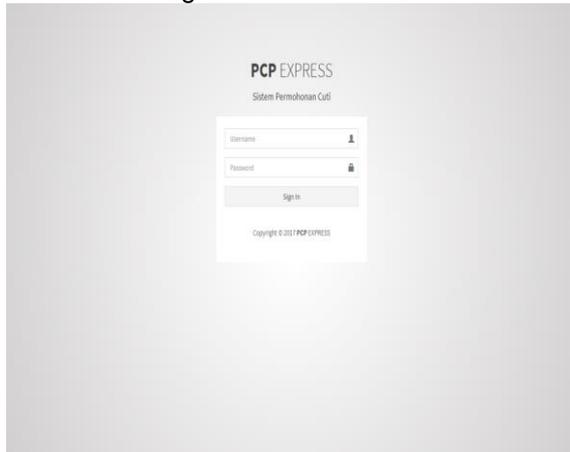
1. Desain Database



Sumber: Hasil Penelitian (2017)
Gambar 2. Entity Relationship Diagram

2. Tampilan Interface

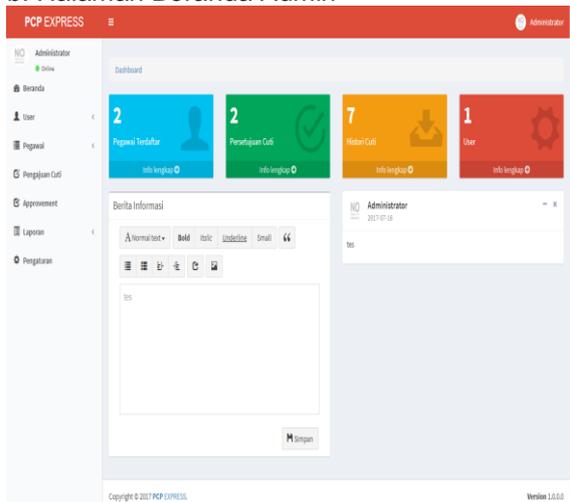
a. Halaman Login



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 3. Halaman Login

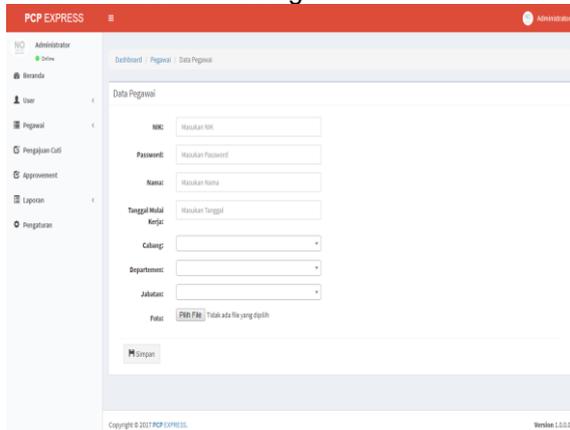
b. Halaman Beranda Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

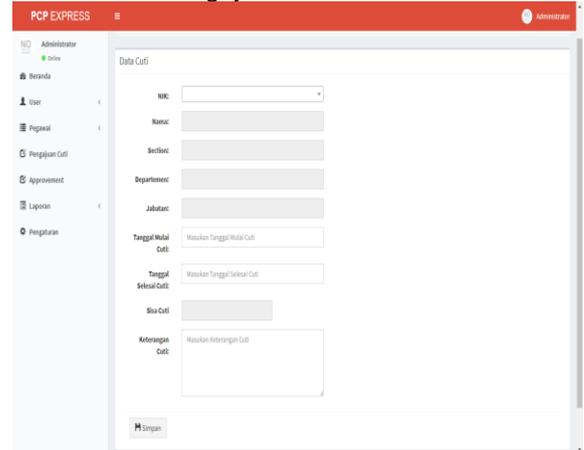
Gambar 4. Beranda Admin

c. Halaman Tambah Pegawai Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)
Gambar 5. Tambah Pegawai Admin

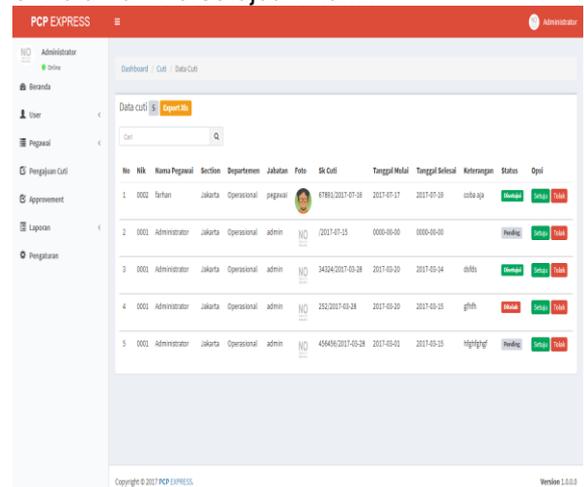
d. Halaman Pengajuan Cuti Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 6. Pengajuan Cuti Admin

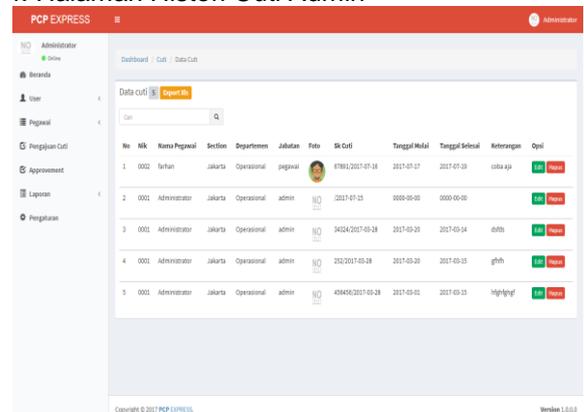
e. Halaman Persetujuan Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 7. Persetujuan Admin

f. Halaman Histori Cuti Admin



Sumber: Hasil Penelitian (2017)
Gambar 8. Histori Cuti Admin

g. Halaman Pengajuan Cuti Pegawai

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 9. Pengajuan Cuti Pegawai

h. Halaman Persetujuan Cuti Pegawai

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 10. Persetujuan Cuti Pegawai

i. Halaman Persetujuan Cuti Manajer

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 11. Persetujuan Cuti Pegawai

j. Halaman Histori Cuti Manajer

No	NIK	Nama Pegawai	Section	Departemen	Jabatan	Foto	Slk Cuti	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Keterangan
1	0002	Surhan	Jakarta	Operasional	pegawai		678612017-07-18	2017-07-17	2017-07-19	cuti aja
2	0001	Administrator	Jakarta	Operasional	admin		2017-07-15	0000-00-00	0000-00-00	
3	0001	Administrator	Jakarta	Operasional	admin		343242017-03-28	2017-03-20	2017-03-24	ditls
4	0001	Administrator	Jakarta	Operasional	admin		2522017-03-28	2017-03-20	2017-03-25	ghth
5	0001	Administrator	Jakarta	Operasional	admin		4564562017-03-28	2017-03-02	2017-03-05	highlyghf

Sumber: Hasil Penelitian (2017)

Gambar 12. Histori Cuti Manajer

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil kajian dan tinjauan teori yang ada, kesimpulan yang dapat diambil dari pengembangan aplikasi web untuk pengajuan cuti pegawai secara online adalah sebagai berikut :

1. Penelitian ini telah berhasil mencapai tujuan yakni dengan aplikasi web dan fitur pengajuan cuti dan lihat saldo cuti secara online.
2. Dengan adanya aplikasi ini pegawai yang ingin mengajukan cuti dapat melakukannya dimana saja hanya dengan akses internet.
3. Dengan web ini diharapkan dapat mempermudah dan mempercepat waktu pengajuan cuti serta persetujuan yang disetujui oleh pihak terkait.
4. Dengan web permohonan cuti ini diharapkan seluruh pengguna (karyawan/pegawai) dapat mengetahui informasi mengenai permohonan cuti.
5. Web ini juga dapat mengurangi biaya yang dikeluarkan oleh perusahaan untuk mencetak form permohonan cuti.

REFERENSI

- [1] Badilah, D.F., & Pardede, Crispina, D.L. (2009). Aplikasi Cuti Karyawan PT. BUMIPUTERA CAPITAL INDONESIA. Universitas Gunadarma, 1-9.
- [2] Hartono, J. (1999). Analisis dan Design. CV. Yogyakarta, 12.
- [3] Hidayat, R. (2010). Cara Praktis Membangun Website Gratis: Memanfaatkan Layanan Domain dan Hosting Gratis. Media Komputindo, 18.
- [4] Krisnaningsih, Erni. & Acang. (2016). Analisa Perancangan Sistem Informasi Komputerisasi Cuti Pegawai Pada Kantor Kecamatan Majasari Kabupaten

- Pandeglang. Jurnal Sistem Informasi, 51-55.
- [5] Kristanto, Andri. (2010). Kupas Tuntas PHP dan MySQL. Cable Book, 12.
- [6] Nugroho, Bunafit. (2009). Trik dan Rahasia Membuat Aplikasi Web Dengan PHP. Gaya Media, 3.
- [7] Saputra, Agus. (2013). Sistem Informasi Nilai Akademik untuk Panduan Skripsi. PT. Elex Media Komputindo, 2-19.
- [8] Sibero, Alexander. (2013). Web Programing Power Pack. MediaKom, 150.
- [9] Simarmata, Janner. (2008). Perancangan Basis Data. Andi Offset, 12.
- [10] Sukamto, Rosa. A.S & M Shalahuddin. (2013). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Informatika Bandung, 28-50.
- [11] Syaripudin, G.A., & Cahyana, Rinda. (2015). Pengembangan Aplikasi Web untuk Pengajuan Cuti Pegawai Secara Online. Jurnal Algoritma, 1-5.
- [12] Yuhefizar. (2008). 10 Jam Menguasai Internet. Elex Media Komputindo, 2.