

BAB IV
HASIL ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Perancangan Sistem

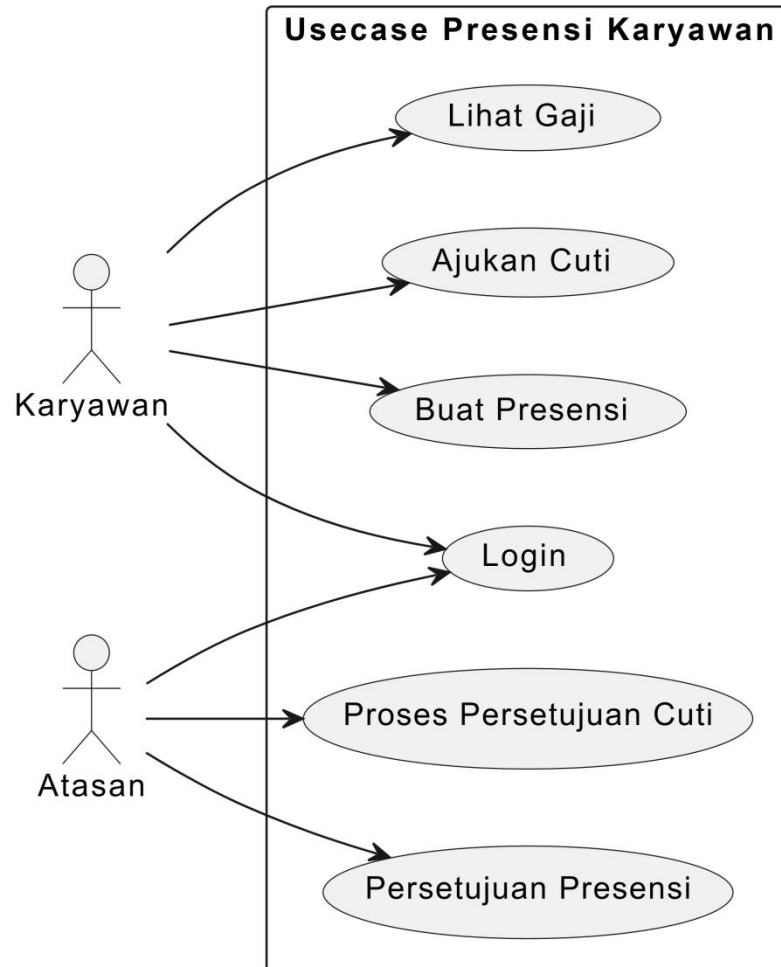
Bagian ini merupakan langkah sistematis yang bertujuan untuk menetapkan syarat dan kebutuhan, mengevaluasi solusi yang mungkin, serta merancang sistem atau produk sesuai dengan tujuan yang telah disepakati. Bab 4 membahas aspek metodologi dan teknis. langkah ini, termasuk metode pengumpulan data, penyelidikan, dan translasi data ke dalam desain yang terstruktur dan jelas.

Tabel 4.1 Perbandingan Sistem

Aspek	Sistem Lama	Sistem Baru
DATA	Presensi karyawan jika melakukan perjalanan dinas tidak teratur dan tidak memiliki <i>file</i> penyimpanan (hanya melalui foto swafoto yang dikirim ke Atasan)	Visualisasi lebih akurat dan lebih mudah untuk pengambilan keputusan
Penyimpanan	Proses penyimpanan manual menjadi masalah bagi semua karyawan karena harus menanyakan <i>file</i> ataupun jam berapa ketika melaporkan presensi terhadap Atasan divisi	Penyimpanan yang baru telah memiliki <i>database</i> , sehingga memudahkan pencarian
Analisis dan identifikasi	Proses untuk menampilkan kehadiran karyawan masih secara manual	Proses/waktu yang dibutuhkan dalam melihat kehadiran karyawan lebih cepat (cukup hanya dengan menggunakan aplikasi pada <i>smartphone</i> langsung terlihat)
Proses pencarian	Proses pencarian kehadiran karyawan lebih lama karena penyimpanan masih menggunakan manual	Proses pencarian lebih mudah karena menggunakan <i>database</i> dan tersimpan di dalam <i>smartphone</i>

4.2 Perancangan Diagram Sistem Usulan

4.2.1 Perancangan *Usecase Diagram*



Gambar 4.1 *Usecase Diagram* Perancangan Aplikasi Presensi

Tidak terlepas dari fungsi dan spesifikasi masing-masing aktor, pembuatan usecase diagram dapat dilakukan. Penjelasan tentang usecase ini dapat ditemukan di Gambar 4.1:

1. *Log in*

Merupakan proses yang dilakukan oleh setiap aktor untuk masuk ke dalam aplikasi dan untuk memverifikasi ke dalam aplikasi dan memastikan ID dan *password* yang digunakan sudah benar.

2. *Attendance*

Berisi *check in* dan *check out* setiap karyawan. Dalam *attendance* ini terdapat lokasi karyawan, status kehadiran karyawan selama satu

bulan periode, dan juga terdapat keterangan jika karyawan tidak hadir selama satu periode. Atasan/Atasan di sini dapat melakukan persetujuan dan penolakan absen setiap karyawan. *Attendance* ini berisi foto swafoto, lokasi, dan jam.

3. Cuti

Cuti ini berisikan cuti yang diberikan perusahaan jika karyawan tidak hadir seperti surat sakit, izin sakit tanpa surat dokter, dll yang harus diisi setiap karyawan jika dia sedang cuti sakit dan di dalam cuti juga berisi info cuti karyawan.

4. Gaji

Gaji berisikan dokumen slip gaji yang diterima oleh setiap karyawan setiap bulannya.

4.2.2 Perancangan *Usecase Description*

Tabel 4.2 *Usecase Description Log In*

<i>Usecase Name</i>	<i>Log in</i>	
<i>Actor</i>	Karyawan dan Atasan	
Deskripsi	Setiap karyawan dan Atasan melakukan akses masuk ke dalam aplikasi	
<i>Pre-condition</i>	Belum <i>Log in</i>	
<i>Post-condition</i>	Karyawan dan Atasan dapat masuk ke dalam aplikasi	Sistem
Skenario	Karyawan dan Atasan	
	1. Masukan ID dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi	
		2. Menampilkan halaman <i>dashboard</i>
<i>Alternatif flows</i>	Jika belum berhasil <i>log in</i> bisa menanyakan terhadap tim IT <i>support</i> /Atasan	

Tabel di atas memuat deskripsi *usecase* Yang diperlukan untuk mengakses aplikasi. Penjelasan ini menguraikan langkah-langkah yang perlu diikuti oleh pengguna untuk mengakses program secara efektif. Dengan memahami penjelasan ini, pengguna dapat memastikan bahwa prosedur yang diikuti telah sesuai untuk mendapatkan akses yang diinginkan ke dalam aplikasi.

Tabel 4.3 Usecase Description Attendance Karyawan

<i>Usecase Name</i>	<i>Attendance</i>	
<i>Actor</i>	Karyawan	
<i>Deskripsi</i>	Setiap karyawan masuk ke dalam aplikasi untuk mengambil presensi <i>check in</i> dan <i>check out</i>	
<i>Pre-condition</i>	Belum Presensi	
<i>Post-condition</i>	karyawan telah melakukan presensi	Sistem
<i>Skenario</i>	Atasan	
	1. Masukan ID dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi	2. Menampilkan halaman <i>Home</i>
	3. Menekan tombol <i>attendance</i>	
	4. Pengambilan presensi	
		5. Menampilkan foto dan kehadiran hari ini
<i>Alternatif flows</i>	Jika belum berhasil <i>log in</i> bisa menanyakan terhadap tim IT <i>support</i> /Atasan	

Usecase ini menjelaskan secara rinci bagaimana proses presensi dilakukan. Dalam proses tersebut, karyawan diminta melakukan swafoto dan terdapat keterangan lokasi di aplikasi, sehingga menyediakan bukti visual yang lebih jelas.

Tabel 4.4 Usecase Description Approval Attendance Atasan

<i>Usecase Name</i>	<i>Attendance</i>	
<i>Actor</i>	Atasan	
<i>Deskripsi</i>	<i>APPROVAL (PERSETUJUAN) PRESENSI KARYAWAN</i>	
<i>Pre-condition</i>	Menunggu persetujuan presensi	
<i>Post-condition</i>	Karyawan telah melakukan presensi setelah Atasan telah melakukan <i>approved/ reject</i> Presensi	Sistem
<i>Skenario</i>	Atasan	
	1. Masukan ID dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi	2. Menampilkan halaman <i>Home</i>
	3. Menekan tombol <i>attendance</i>	
	4. Menekan daftar karyawan	
		5. Detail karyawan
		6. <i>Approval/reject</i> presensi
<i>Alternatif flows</i>	Jika belum berhasil <i>log in</i> bisa menanyakan terhadap tim IT <i>support</i> /Atasan	

Usecase ini menjelaskan secara rinci bagaimana proses presensi dilakukan. Dalam proses tersebut, Atasan dapat melakukan *approval* (persetujuan) dan *reject* (penolakan) presensi jika terdapat kesalahan dalam presensi.

Tabel 4.5 Usecase Description Pengajuan Cuti Karyawan

<i>Usecase Name</i>	CUTI	
<i>Actor</i>	Karyawan	
Deskripsi	Pengajuan Cuti	
<i>Pre-condition</i>	Belum mengajukan cuti	
<i>Post-condition</i>	Cuti telah diajukan	Sistem
Skenario	1.Masukan ID dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi	
		2. Menampilkan halaman <i>Home</i>
	3. Menekan tombol Cuti	
		4. Menampilkan Menu Cuti
	5.Memilih Cuti	
		6.Menampilkan daftar cuti
<i>Alternatif flows</i>	Jika belum berhasil mengajukan cuti bisa menanyakan terhadap tim IT <i>support</i> /Atasan	

Usecase ini menjelaskan secara rinci bagaimana proses cuti dilakukan. Dalam proses tersebut, karyawan dapat melakukan pengajuan cuti .

Tabel 4.6 Usecase Description Approval (Persetujuan) Cuti Karyawan

<i>Usecase Name</i>	CUTI	
<i>Actor</i>	Atasan	
Deskripsi	<i>Approval</i> (Persetujuan) cuti	
<i>Pre-condition</i>	Belum melakukan <i>approval</i> (persetujuan)cuti	
<i>Post-condition</i>	Cuti telah disetujui	Sistem
Skenario	1. Masukan ID dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi	
		2. Menampilkan halaman <i>Home</i>
	3. Menekan tombol cuti	
		4. Menampilkan Menu Cuti
	5. <i>Approval</i> (Persetujuan) Cuti	
		6.Menampilkan daftar cuti

<i>Alternatif flows</i>	Jika belum muncul cuti yang telah diajukan karyawan, maka bisa menanyakan terhadap tim IT <i>support</i>
-------------------------	--

Usecase ini menjelaskan secara rinci bagaimana proses persetujuan cuti dilakukan oleh Atasan. Dalam proses tersebut, Atasan hanya perlu melakukan persetujuan ataupun penolakan cuti.

Tabel 4.7 Usecase Description Slip Gaji Karyawan

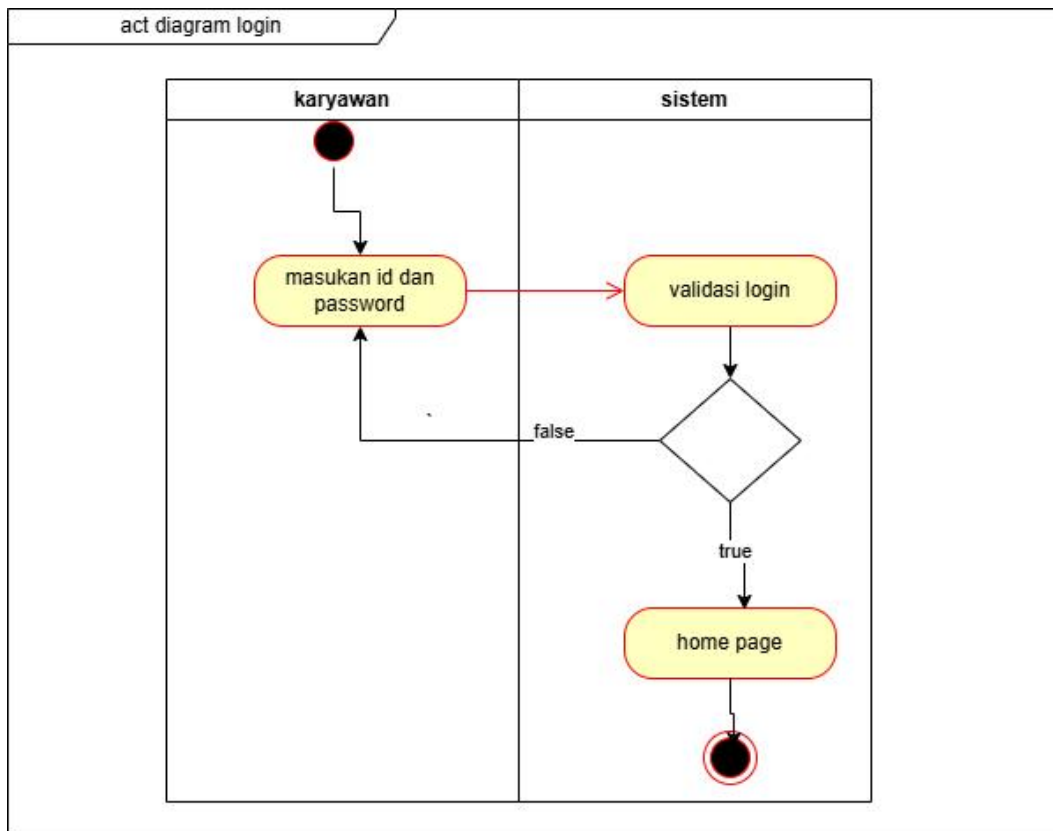
<i>Usecase Name</i>	SLIP GAJI	
<i>Actor</i>	KARYAWAN	
Deskripsi	SLIP GAJI KARYAWAN	
<i>Pre-condition</i>	Karyawan membutuhkan slip gaji	
<i>Post-condition</i>	karyawan bisa melihat slip gaji.	Sistem
Skenario	Atasan	
	1.Masukan ID dan <i>password</i> untuk masuk ke dalam aplikasi	
	2.Menampilkan halaman <i>Home</i>	
	3. Menekan tombol gaji	
	4.Menampilkan slip gaji	
<i>Alternatif flows</i>	Jika belum berhasil melihat slip gaji bisa menanyakan terhadap tim IT <i>support</i> /Atasan	

4.2.3 Perancangan *Activity Diagram*

Activity diagram Dibuat untuk menggambarkan alur kerja atau aktivitas dalam sebuah sistem. Diagram ini mencakup berbagai tindakan, keputusan, dan alur paralel yang terjadi dalam proses tersebut. Diagram aktivitas berfungsi sebagai alat untuk memodelkan dinamika suatu sistem dengan menunjukkan urutan proses atau serangkaian kegiatan yang terjadi dari awal hingga akhir dan menunjukkan bagaimana elemen-elemen yang terlibat dalam sistem berinteraksi satu sama lain.

Selain itu, *activity diagram* juga membantu mempermudah pemahaman terhadap logika bisnis, mengidentifikasi kemungkinan perbaikan alur kerja, dan mendukung dokumentasi sistem yang lebih jelas dan terstruktur. Diagram ini sering digunakan dalam tahap analisis dan desain sistem untuk menjelaskan bagaimana setiap aktivitas saling berhubungan secara sistematis.

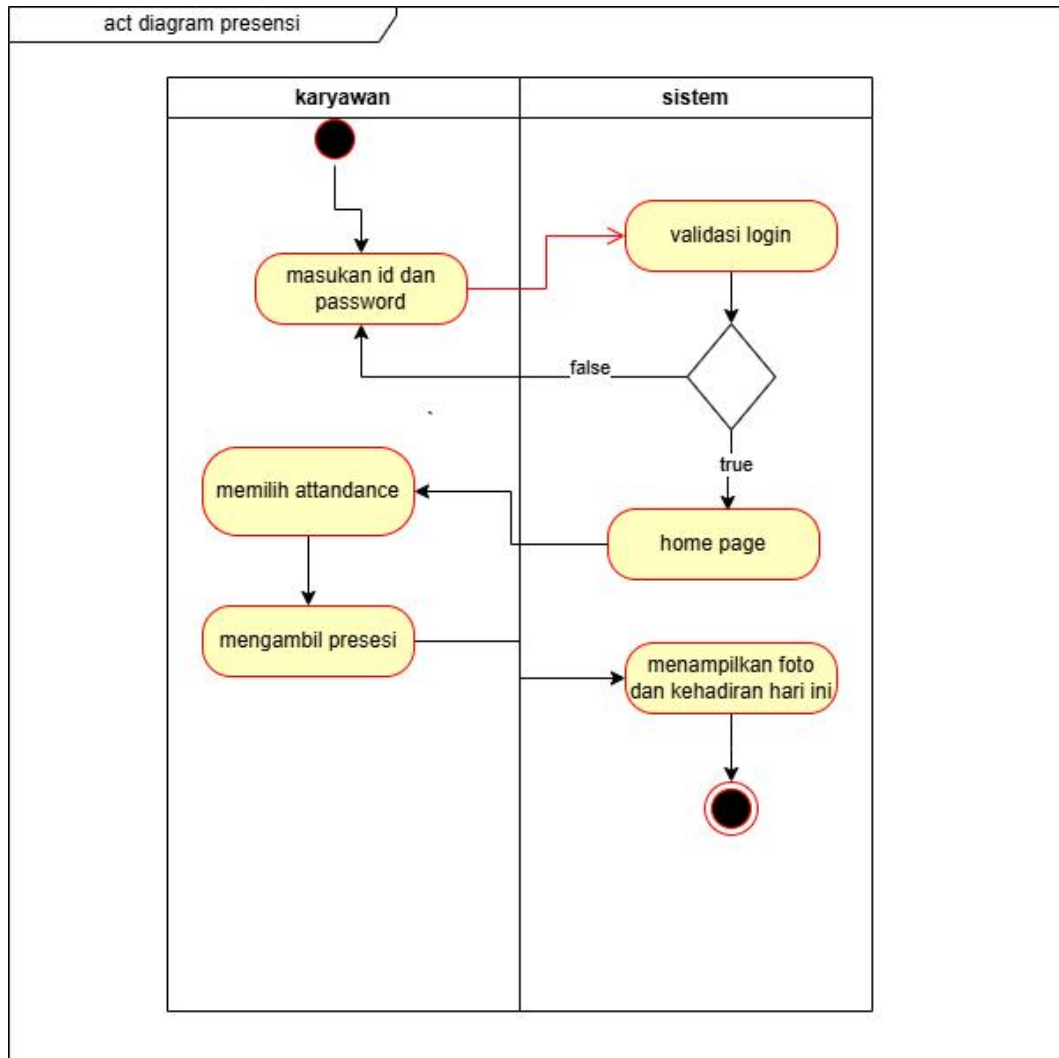
A. Activity Diagram Log in



Gambar 4.2 Activity Diagram Perancangan log in Karyawan dan Guru

Gambar 4.2 menunjukkan alur kerja yang digunakan oleh karyawan dan atasan saat log in ke sistem melalui diagram aktivitas proses log in. Diagram ini menunjukkan proses verifikasi identitas pengguna dan proses memasukkan nama pengguna dan kata sandi. Diagram ini membantu kita memahami bagaimana sistem memproses log in untuk memastikan bahwa hanya pengguna yang telah diidentifikasi yang dapat mengakses informasi rahasia.

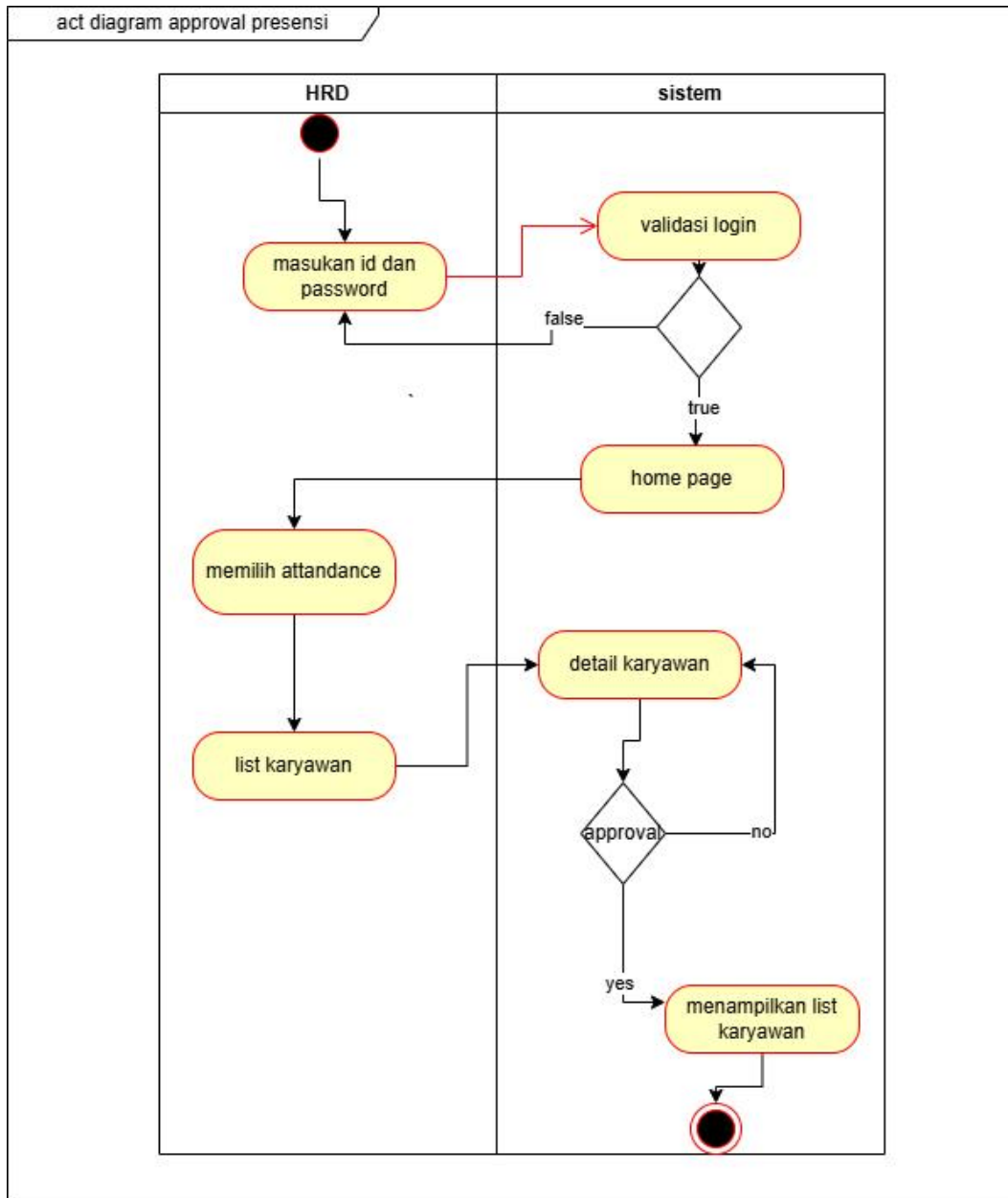
B. Activity Diagram Presensi



Gambar 4.3 Activity Diagram Perancangan Presensi Karyawan.

Activity diagram dalam Gambar 4.3 perancangan presensi karyawan menjelaskan secara rinci proses presensi karyawan di perusahaan XYZ. Diagram ini memvisualisasikan langkah-langkah yang dilakukan karyawan untuk mencatat kehadiran, mulai dari absen saat datang hingga saat pulang kerja, termasuk penyimpanan data ke dalam sistem.

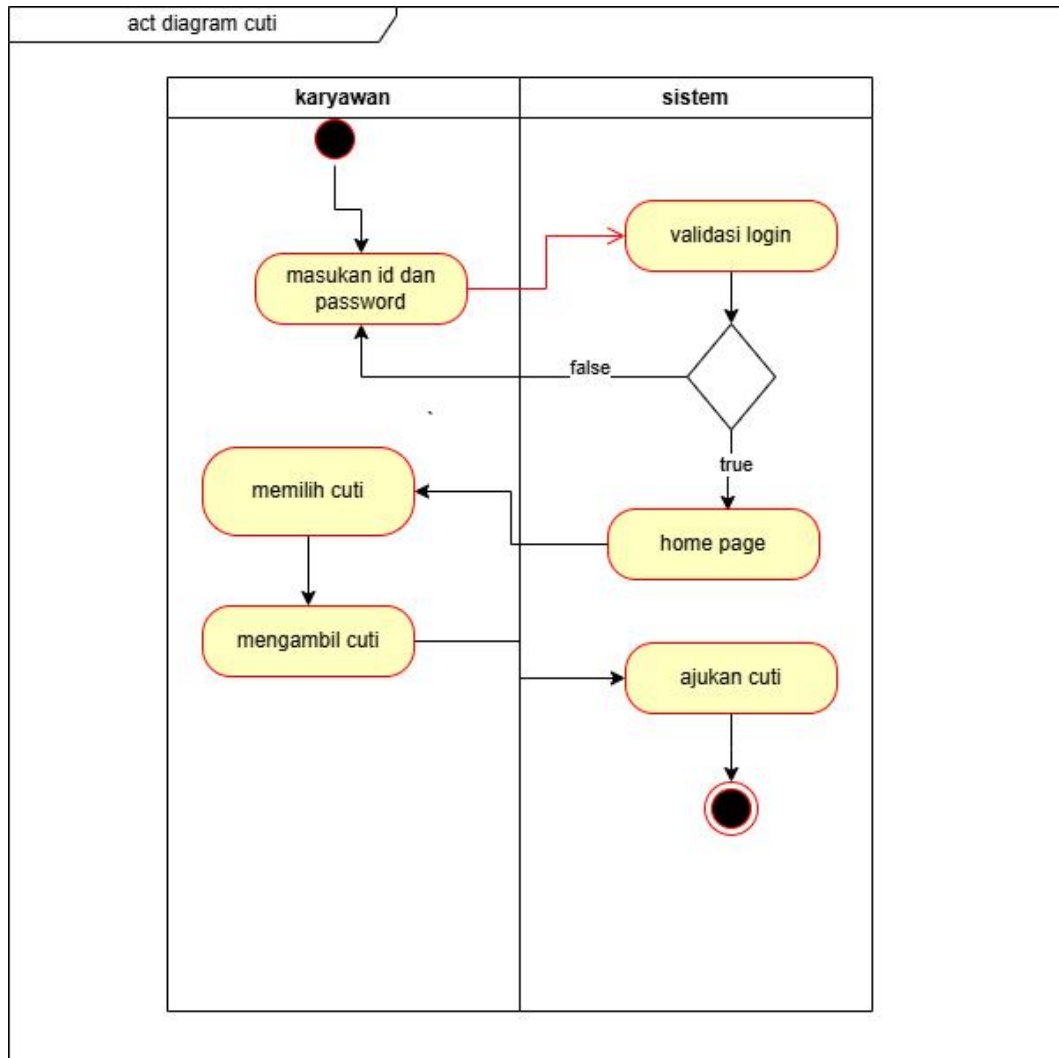
C. *Activity Diagram Approval Presensi Karyawan oleh Atasan*



Gambar 4.4 *Activity Diagram Perancangan Approval Atasan*

Dalam Gambar 4.4 diagram ini menggambarkan bagaimana Atasan memproses dan memberikan persetujuan (*approve*) terhadap presensi karyawan melalui aplikasi yang tersedia.

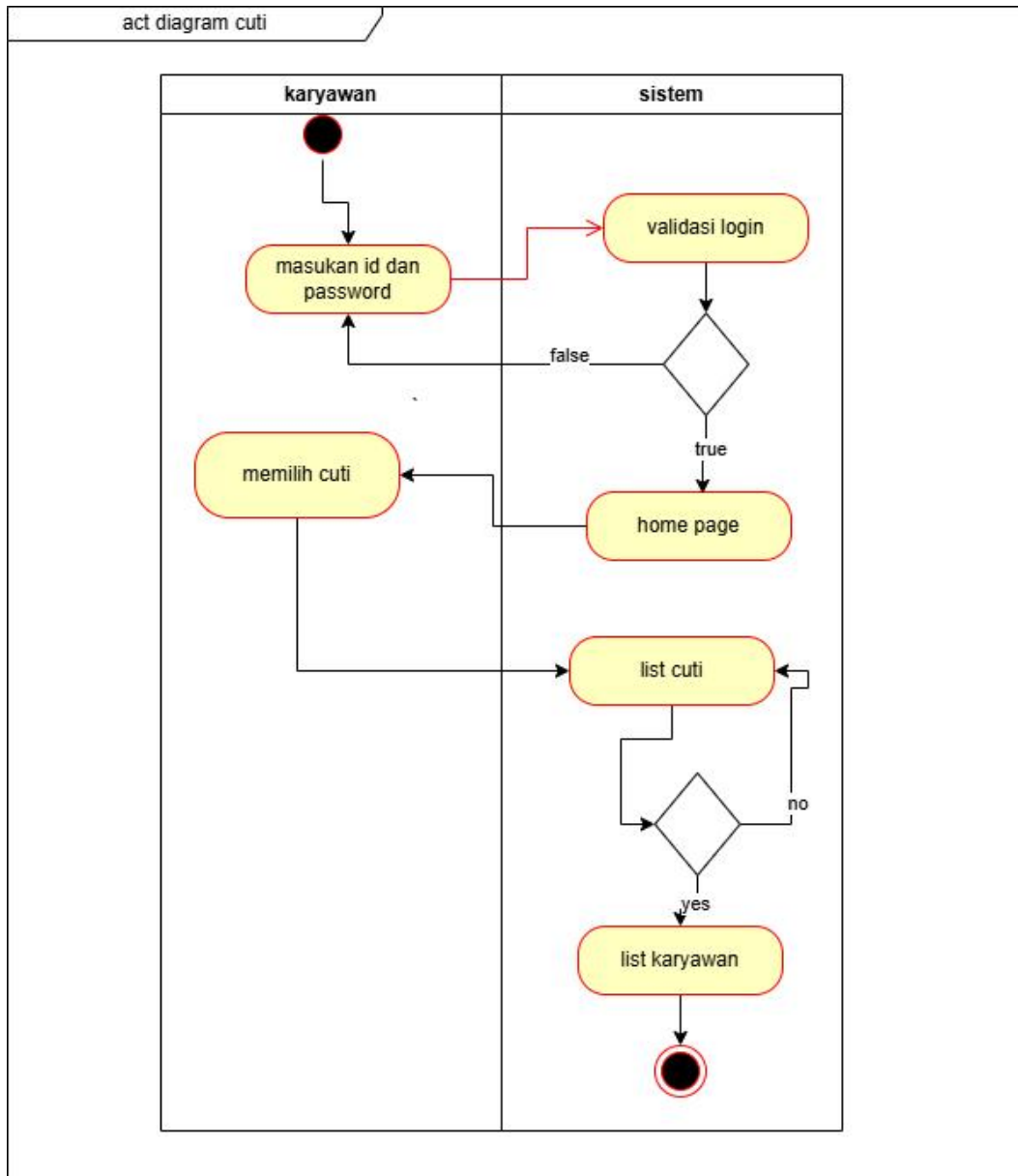
D. *Activity Diagram* Cuti Karyawan



Gambar 4.5 *Activity Diagram* Perancangan Pengajuan Cuti Karyawan

Activity diagram pada Gambar 4.5 menggambarkan perancangan proses pengajuan cuti karyawan di perusahaan XYZ. Diagram ini menjelaskan secara rinci langkah-langkah yang dilakukan oleh karyawan untuk mengajukan cuti agar data cuti yang diajukan lebih akurat dan tersimpan dengan baik di dalam sistem

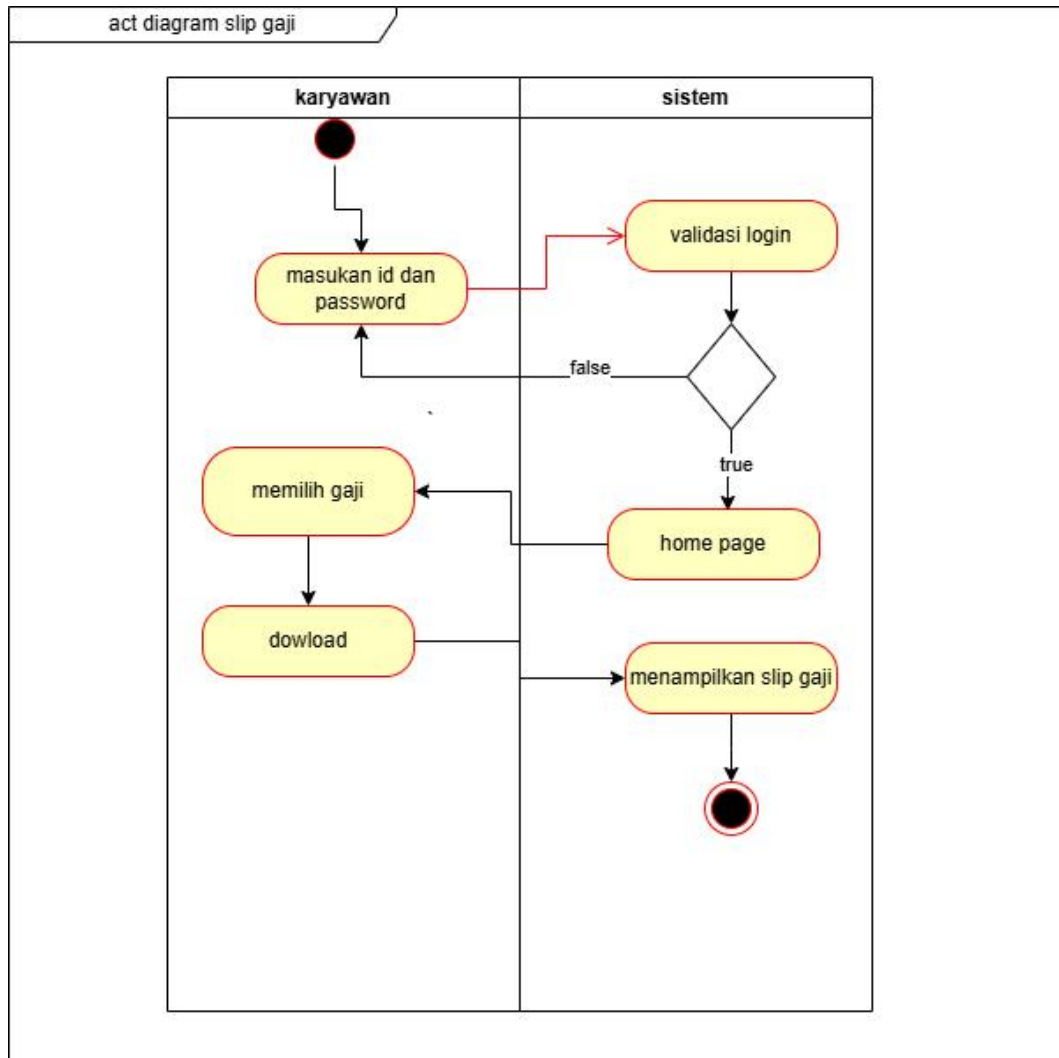
E. *Activity Diagram Approval Cuti Karyawan*



Gambar 4.6 *Activity Diagram Perancangan Approval Cuti Karyawan*

Gambar 4.6 menunjukkan alur proses bagi Atasan dalam menyetujui atau menolak pengajuan cuti karyawan. Diagram ini juga mencakup fitur yang memungkinkan Atasan untuk melakukan persetujuan (*approve*) atau penolakan (*reject*) pengajuan cuti karyawan melalui aplikasi yang telah disediakan.

F. *Activity Diagram* slip gaji karyawan

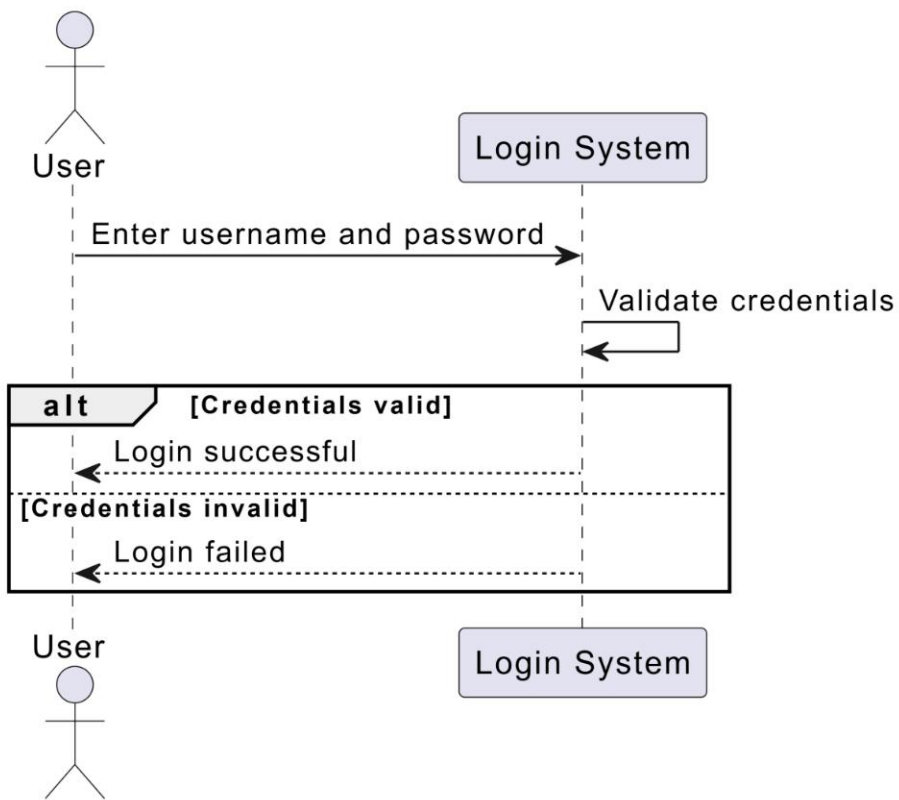


Gambar 4.7 *Activity Diagram* Perancangan Slip Gaji Karyawan

Activity diagram pada Gambar 4.7 menggambarkan perancangan sistem untuk slip gaji karyawan. Diagram ini secara rinci menjelaskan proses yang memungkinkan karyawan melihat slip gaji mereka selama satu periode melalui aplikasi perusahaan XYZ. Slip gaji disediakan dalam format PDF untuk memudahkan akses dan dokumentasi.

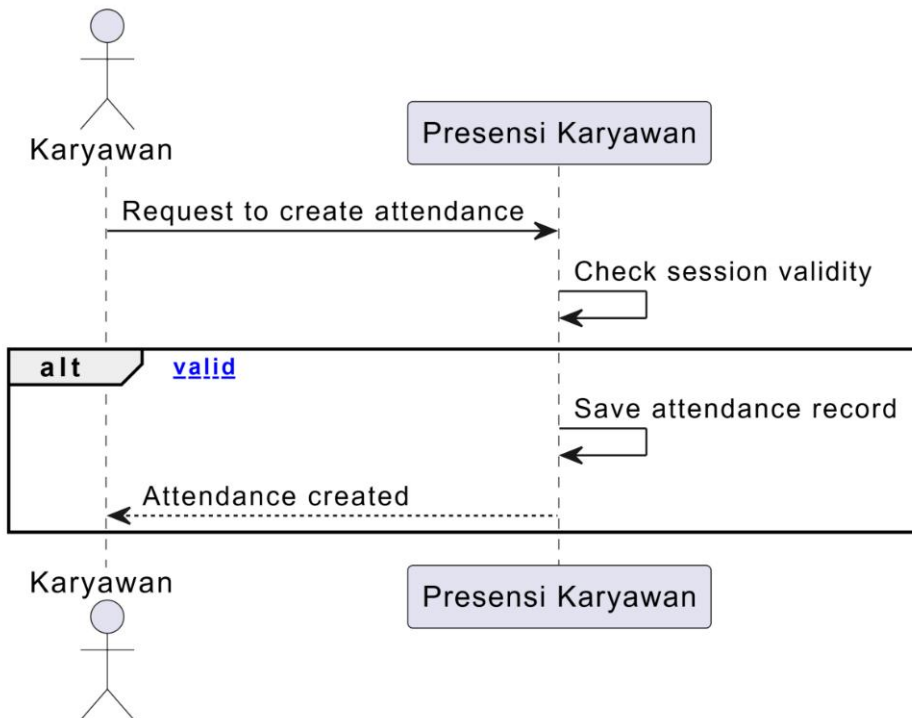
4.2.4 Perancangan *Sequence Diagram*

A. *Sequence Diagram* Log in



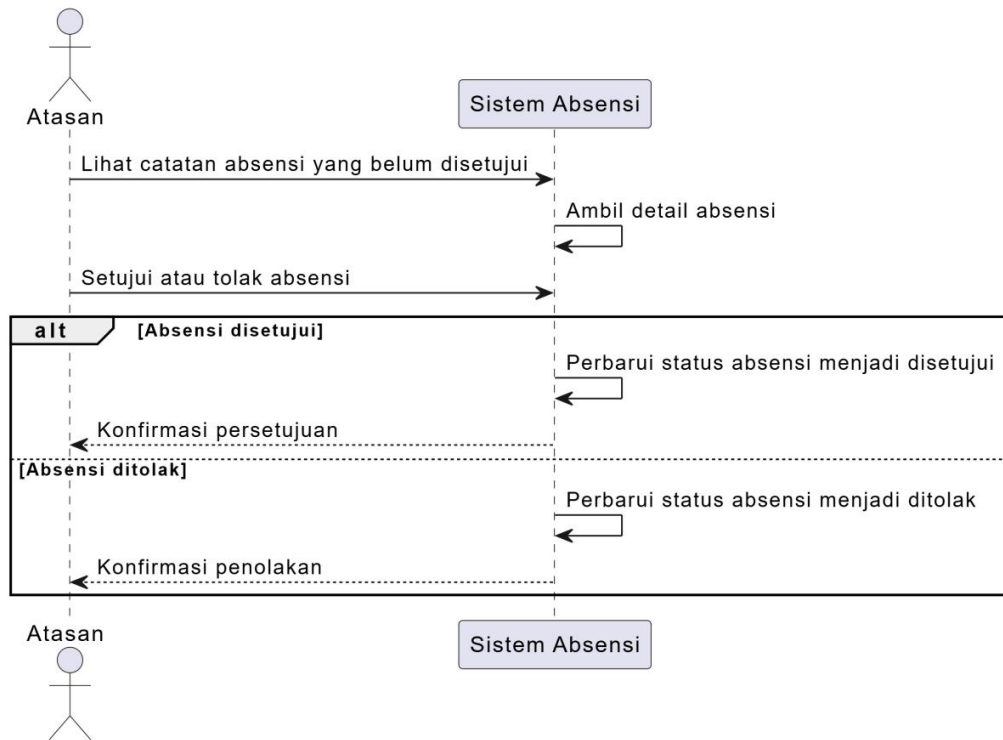
Gambar 4.8 Sequence Diagram Log in

B. Sequence Diagram Presensi dan approval presensi karyawan



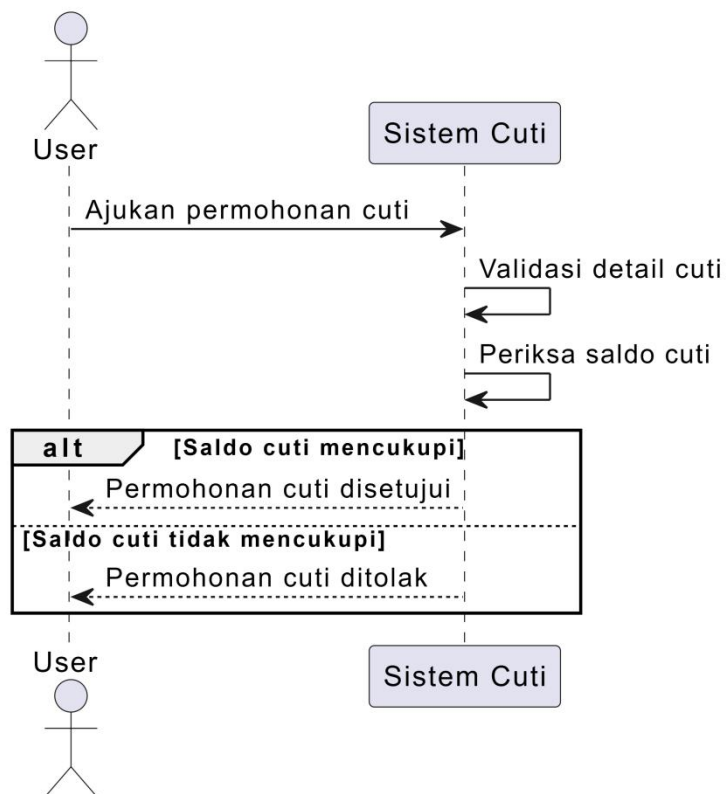
Gambar 4.9 Sequence Diagram Presensi Karyawan

C. Sequence Diagram approval presensi karyawan



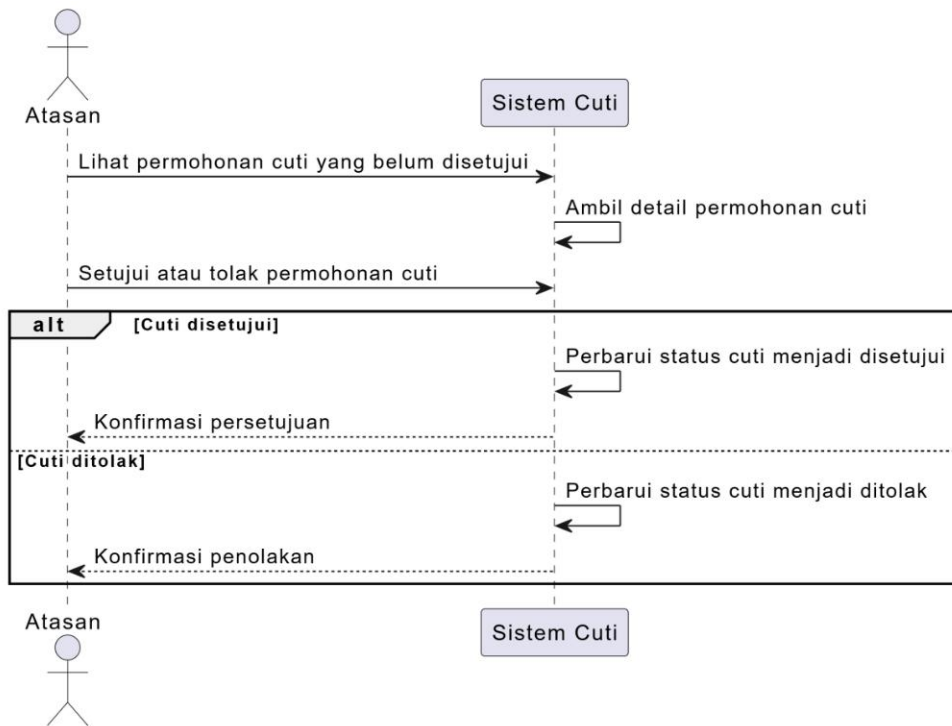
Gambar 4.10 Sequence Diagram Approval Presensi Karyawan

D. Sequence Diagram Cuti dan karyawan



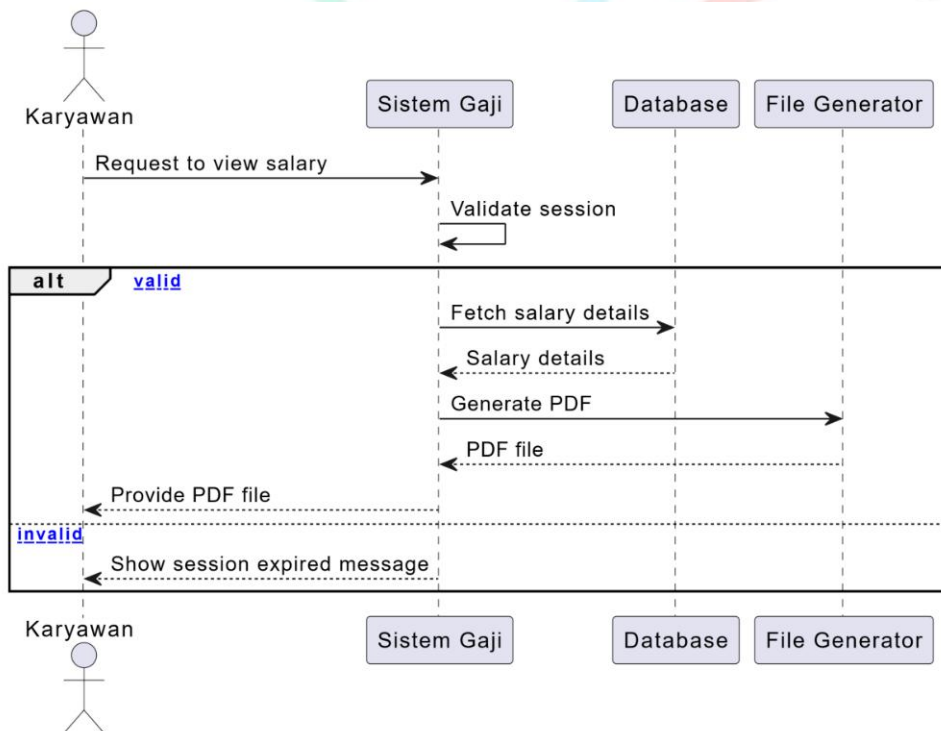
Gambar 4.11 Sequence Diagram Cuti Karyawan

E. *Sequence Diagram Approval* Cuti karyawan



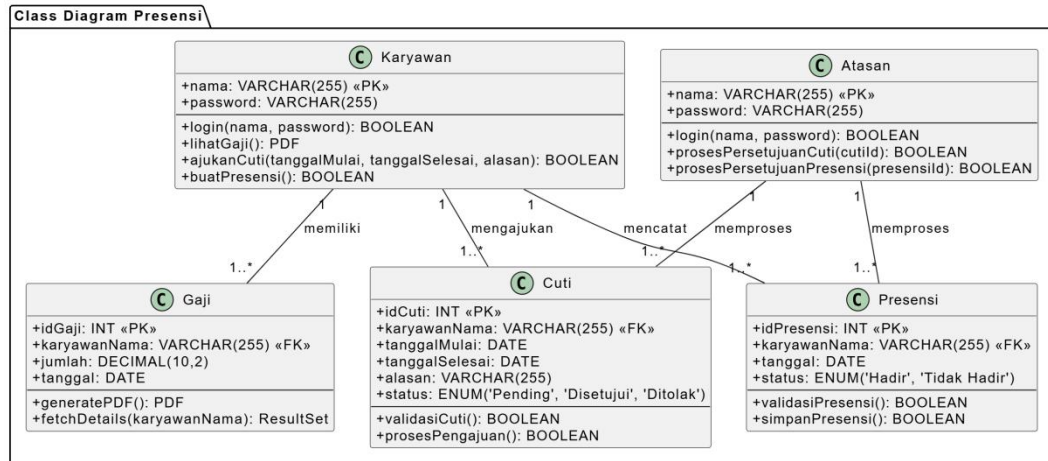
Gambar 4.12 *Sequence Diagram approval* Cuti karyawan

F. *Sequence Diagram Slip gaji* karyawan



Gambar 4.13 *Sequence Diagram Slip Gaji*

4.2.5 Perancangan *Class Diagram*



Gambar 4.14 *Class Diagram Presensi Karyawan*

4.3 Perancangan Basis Data

A. Tabel *Login Karyawan*

Tabel 4.8 Struktur Tabel *Login Karyawan*

Kolom	Tipe Data	Keterangan
nama	VARCHAR(255)	<i>Primary Key</i> , digunakan sebagai ID unik untuk setiap karyawan (menggantikan kolom ID tradisional).
password	VARCHAR(255)	Menyimpan <i>password</i> karyawan untuk proses autentikasi/ <i>login</i> .

B. Tabel *Login Atasan*

Tabel 4.9 Struktur Tabel *Login Atasan*

Kolom	Tipe Data	Keterangan
nama	VARCHAR(255)	<i>Primary Key</i> , digunakan sebagai ID unik untuk setiap atasan.
password	VARCHAR(255)	Menyimpan <i>password</i> untuk autentikasi atasan. Harus diisi (NOT NULL).

C. Tabel Presensi dan *Approval* Presensi

Tabel 4.10 Struktur Tabel Presensi dan *Approval* Presensi

Kolom	Tipe Data	Keterangan
idPresensi	INTEGER	<i>Primary Key</i> , digunakan sebagai ID unik untuk setiap catatan presensi.
karyawanNama	VARCHAR(255)	<i>Foreign Key</i> yang menghubungkan ke kolom nama di tabel Karyawan . Merujuk ke nama karyawan.
tanggal	DATE	Tanggal presensi dicatat.
status	TEXT (ENUM-like)	Status kehadiran karyawan, terdiri dari: 'Hadir' atau 'Tidak Hadir'. Default: 'Hadir'.

D. Tabel Cuti dan *approval* Cuti

Tabel 4.11 Struktur Tabel Cuti dan *Approval* Cuti

Kolom	Tipe Data	Keterangan
idCuti	INTEGER	<i>Primary Key</i> , digunakan sebagai ID unik untuk setiap pengajuan cuti.
karyawanNama	VARCHAR(255)	<i>Foreign Key</i> yang menghubungkan ke kolom nama di tabel Karyawan . Merujuk ke nama karyawan.
tanggalMulai	DATE	Tanggal mulai cuti karyawan.
tanggalSelesai	DATE	Tanggal selesai cuti karyawan.
alasan	VARCHAR(255)	Alasan pengajuan cuti, bersifat opsional (NULL diperbolehkan).
status	ENUM	Status pengajuan cuti, terdiri dari opsi: 'Pending', 'Disetujui', atau 'Ditolak'. Default: 'Pending'.

E. Tabel Slip gaji

Tabel 4.12 Struktur Tabel Slip Gaji

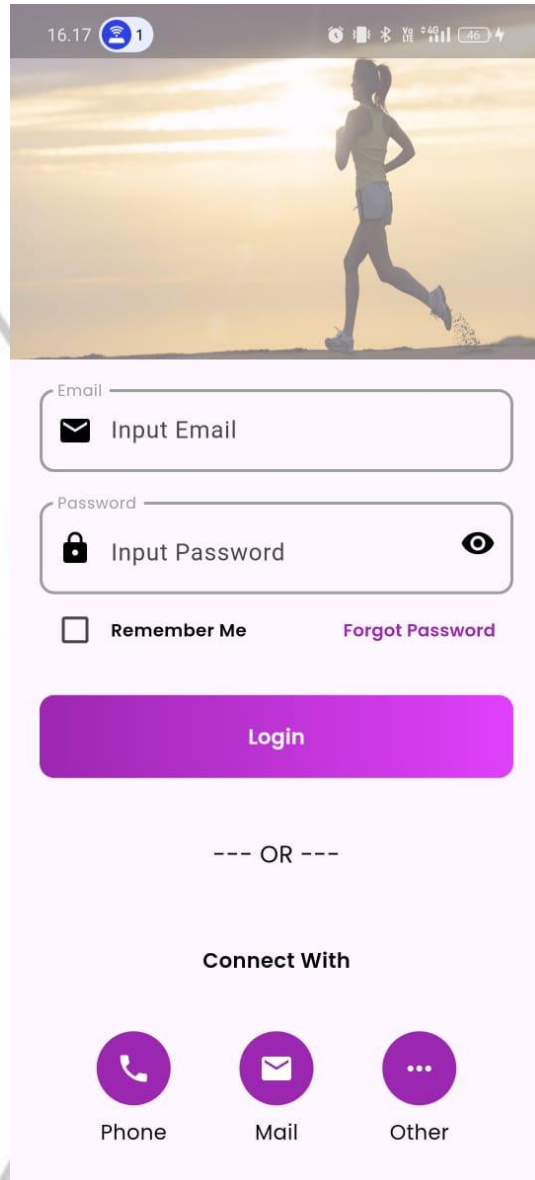
Kolom	Tipe Data	Keterangan
idGaji	INTEGER	<i>Primary Key</i> , digunakan sebagai ID unik untuk setiap entri gaji.
karyawanNama	VARCHAR(255)	<i>Foreign Key</i> yang menghubungkan dengan kolom nama di tabel Karyawan . Merujuk ke nama karyawan.
jumlah	DECIMAL(10, 2)	Jumlah gaji yang diterima oleh karyawan. Format desimal dengan 2 angka di belakang koma.
tanggal	DATE	Tanggal penggajian untuk karyawan.

4.4 Perancangan *User Interface* Usulan

Tujuan dari desain antarmuka pengguna yang diusulkan adalah untuk membangun fase desain Pengguna yang konsisten. Dengan melakukan iterasi pada tahap awal proses pengembangan, diharapkan proses pengembangan berikutnya akan lebih efisien dan produktif. Hal ini sejalan dengan metodologi yang diterapkan, yang menekankan pentingnya iterasi dalam pengembangan perangkat lunak. Pendekatan iteratif memungkinkan desain antarmuka untuk terus diperbaharui dan disempurnakan berdasarkan umpan balik dari pengguna, sehingga memastikan produk akhir sepenuhnya memenuhi kebutuhan dan harapan pengguna..

Tahap perencanaan ini, yang mencakup seluruh proses mulai dari login hingga logout, menggambarkan kemajuan proses iterasi dalam pendekatan pengembangan aplikasi cepat (RAD). Metode ini memungkinkan evaluasi dan pengembangan berkelanjutan dari setiap tahap perancangan antarmuka, menghasilkan siklus perbaikan yang terus-menerus. Karena umpan balik yang diterapkan pada setiap tahap iterasi, Metode ini menjamin hasil akhir yang lebih maksimal dan sesuai dengan kebutuhan.

4.5 User UX Login Karyawan dan Atasan



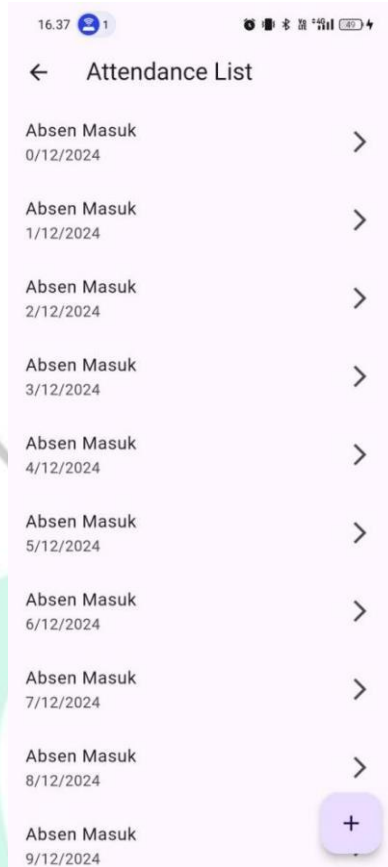
Gambar 4.15 User Interface *Login* Karyawan dan Atasan

Tampilan antarmuka pengguna (UI) halaman login guru digambarkan di Gambar 4.15 ini. UI ini sederhana dan memiliki Kolom untuk menginput nama pengguna dan kata sandi. Selain itu, terdapat tombol yang memungkinkan *user* atau pengguna dapat mengakses sistem.



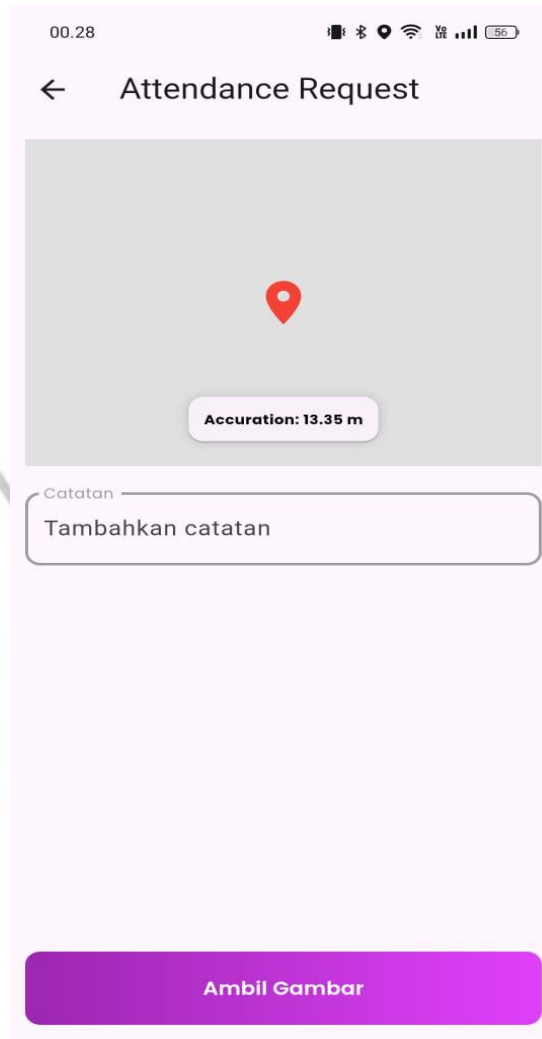
Gambar 4.16 User Interface Beranda Pada Karyawan

seperti yang ditunjukkan pada Gambar 4.16 berikut, Home karyawan setelah berhasil masuk kedalam aplikasi *login*. Home ini menu yang digunakan karyawan/*sales* untuk melakukan ambil absen/presensi, melihat kehadiran kerja dan untuk mengambil presensi karyawan.



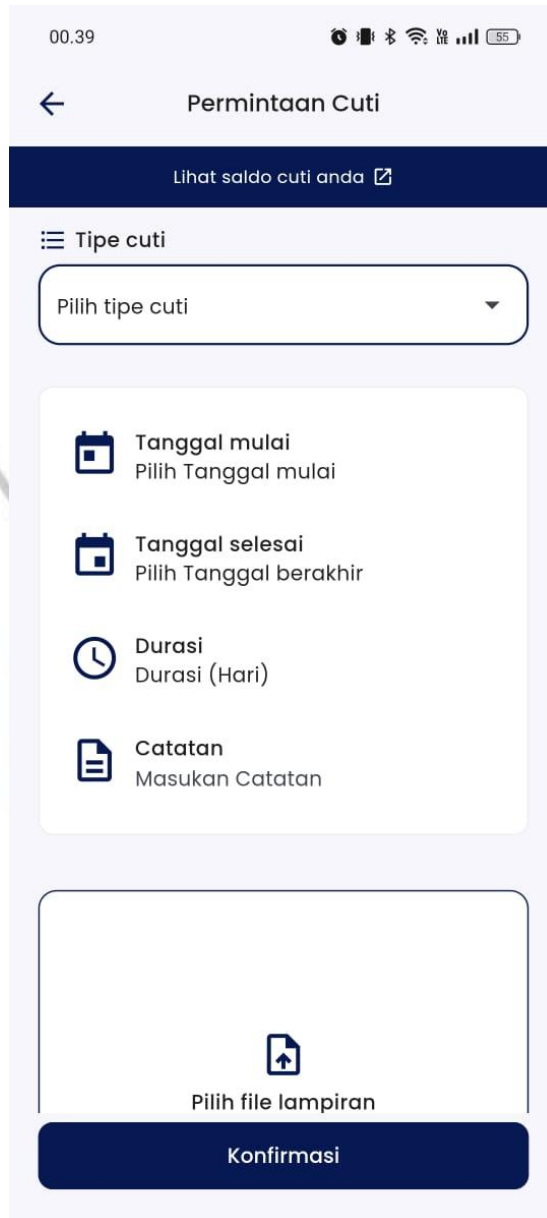
Gambar 4.17 User Interface Melihat Presensi Karyawan

Pada Gambar 4.17 ini, ditampilkan halaman utama karyawan setelah berhasil login. Halaman utama ini merupakan menu yang digunakan karyawan/sales untuk melakukan ambil absen/presensi, melihat kehadiran kerja dan untuk mengambil presensi karyawan



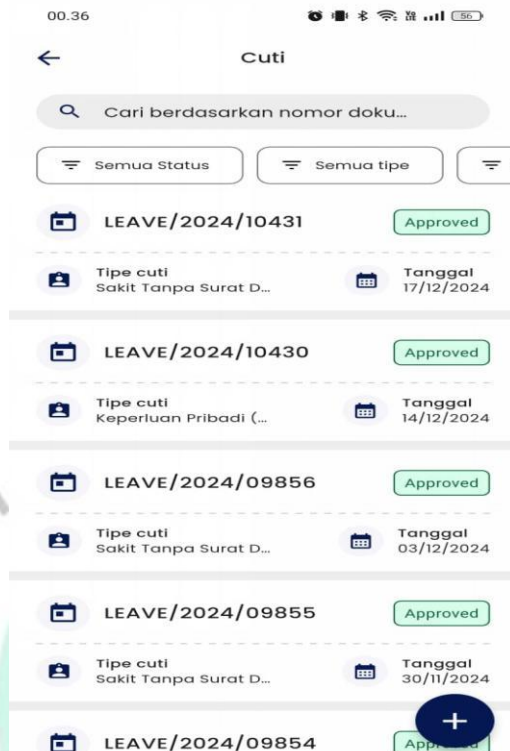
Gambar 4.18 User Interface Mengambil/*Request* Presensi Pada Karyawan

Pada Gambar 4.18 ini, menampilkan Home karyawan setelah karyawan sukses masuk kedalam aplikasi. Home ini merupakan menu yang digunakan karyawan/*sales* untuk melakukan pengambilan swafoto dan akan tampak lokasi keberadaan karyawan.



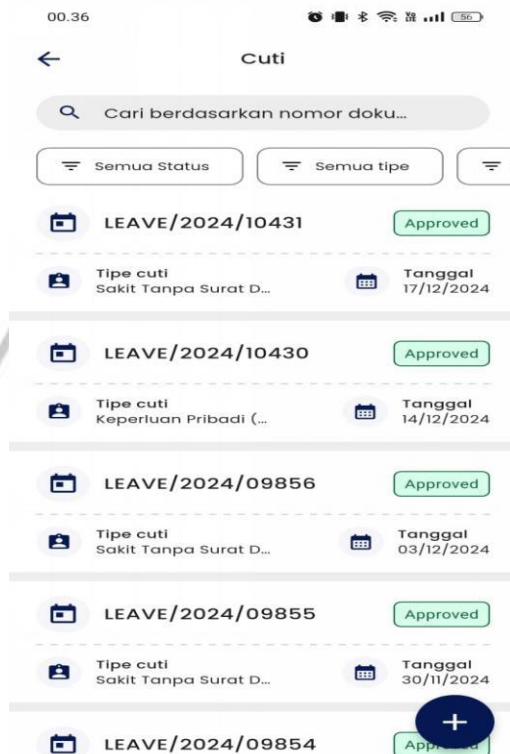
Gambar 4.19 User Interface Mengambil/*Request* Cuti Pada Karyawan

Pada Gambar 4.19 ini, ditampilkan pengajuan cuti karyawan dengan tanggal mulai, tanggal selesai durasi cuti.



Gambar 4.20 User Interface Melihat *Approve* Cuti Karyawan

Pada Gambar 4.20 ini, ditampilkan *approval* cuti karyawan jika sudah di *approve* akan ada tulisan *approve*.



Gambar 4.21 User Interface Melihat Gaji Karyawan

4.6 Perancangan Implementasi

4.6.1 Jadwal Implementasi

Jadwal implementasi adalah rencana rinci yang mengatur urutan dan waktu pelaksanaan berbagai tugas dan kegiatan yang terlibat dalam suatu proyek atau program. Tujuan dari rencana ini adalah untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan proyek dilakukan sesuai waktu dan urutan yang tepat, sehingga memungkinkan pengelolaan sumber daya secara efisien dan pencapaian hasil yang maksimal. Dalam hal ini, peneliti menyusun tabel yang berisi jadwal implementasi; jadwal ini juga dapat ditunjukkan dalam bentuk diagram atau grafik.

Tabel 4.13 Jadwal Implementasi

Kegiatan	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Tahap Perencanaan Kebutuhan												
Penelusuran kebutuhan pengguna	■											
Pengumpulan data dan penyusunan jadwal	■											
Tahap <i>User Design</i>												
Rancangan UML		■										
Rancangan User Interface			■									
Rancangan <i>Prototype</i>				■								
Tahap Development dan <i>Feedback</i>												
Development Program					■	■	■	■	■	■		
<i>Feedback User</i>						■		■		■		
Tahap Implementasi												
Pengujian Sistem											■	
Implementasi Sistem												■

4.6.2 Skenario Pengujian Aplikasi

Untuk memastikan bahwa perangkat lunak beroperasi sesuai dengan

persyaratan dan detail yang telah ditentukan sebelumnya. rencana pengujian aplikasi terdiri dari serangkaian tindakan yang terorganisir yang mencakup berbagai kondisi dan situasi yang mungkin dihadapi oleh aplikasi selama penggunaan nyata. Tujuan dari skenario ini adalah untuk menemukan Dan memperbaiki bug atau masalah sebelum aplikasi diserahkan kepada pengguna.

Tabel 4.14 Test Case Pengujian Aplikasi

No	Module	Scenario	Test Type	Expected Result
TC001	<i>Login</i>	<i>Login with username and password correct</i>	<i>Positive</i>	<i>Redirect to Home</i>
TC002	<i>Login</i>	<i>Login with username and password correct</i>	<i>Negative</i>	<i>unable to acces to Home</i>
TC003	Presensi	Dapat melihat presensi list	<i>Positive</i>	Menampilkan jumlah kehadiran
TC004	Presensi	Dapat melakukan presensi request	<i>Positive</i>	menampilkan lokasi map
TC005	Presensi	Dapat melakukan presensi request	<i>Positive</i>	Dapat mengambil foto
TC006	Presensi	Dapat menyimpan presensi	<i>Positive</i>	presensi akan tersimpan
TC007	<i>Approve Presensi</i>	Dapat melakukan approve Presensi Karyawan	<i>Positive</i>	<i>Detail approve terlampir/reject terlampir</i>
TC008	Cuti	Dapat mengajukan cuti	<i>Positive</i>	detail cuti tampil
TC008	Cuti	Dapat memilih tipe cuti	<i>Positive</i>	memilih cuti contoh sakit, sakit dengan surat dokter dll
TC009	<i>Approve Cuti</i>	Dapat melakukan approve cuti Karyawan	<i>Positive</i>	<i>Detail approve terlampir/reject terlampir</i>
TC010	Gaji	Cetak melalui PDF	<i>Positive</i>	Rekap gaji dalam a4
TC011	Pengelola data	Dapat melihat kebijakan privasi	<i>Positive</i>	menampilkan kebijakan privasi
TC012	Pengelola data	ganti kata sandi	<i>Positive</i>	melampirkan sandi baru
TC013	<i>Log Out</i>	Karyawan dan Atasan dapat logout	<i>Positive</i>	Karyawan dan Atasan keluar dari aplikasi