

BAB III

PELAKSANAAN KERJA PROFESI

3.1 Bidang Kerja

Pada unit LPMU UPJ, praktikan membantu unit LPMU dalam melakukan pekerjaan yang sesuai dengan bidang keilmuan praktikan, yaitu di bidang Informatika. Pekerjaan praktikan selama melakukan kegiatan Kerja profesi adalah sebagai *web developer*. *Web developer* adalah sebuah profesi yang bertugas dalam membuat aplikasi dan website (Yasin.K, 2021). Dalam dunia Informatika, pekerjaan sebagai *web developer* sangat penting dan berhubungan dengan bidang keilmuan Informatika, karena prospek kerja yang sangat luas di bidang industri, khususnya industri yang ingin mengalihkan proses bisnis dari manual ke digital. Pekerjaan web developer dibagi kedalam beberapa tugas, seperti *front-end developer*, *back-end developer*, dan juga *full stack developer*. Namun, selama kegiatan kerja profesi, praktikan menjalankan tugas sebagai *full stack developer*, karena praktikan tidak hanya merancang tampilan website, ataupun mengatur *back-end* saja.

Selama melakukan kegiatan kerja profesi, praktikan bertugas untuk mengembangkan sebuah sistem yang bertujuan untuk kegiatan Monitoring dan Evaluasi Key Performance Indicator (MONEV KPI) terhadap seluruh unit dan prodi yang ada di Universitas Pembangunan Jaya.

3.2 Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan Kerja profesi dilakukan oleh praktikan mulai hari Selasa tanggal 21 Juni s.d. 31 Agustus 2021. Pelaksanaan Kegiatan Kerja Profesi meliputi hal-hal sebagai berikut :

1. Orientasi dan Pemahaman Pekerjaan
2. Analisa kebutuhan sistem
3. Membuat desain aplikasi
4. Membuat *database* dan relasi antar tabel untuk menyimpan data-data pada sistem
5. Mengimplementasikan rancangan tampilan website ke dalam sebuah aplikasi berbasis website

6. Melakukan pengujian fitur pada aplikasi yang dibuat

Untuk memberikan gambaran mengenai kapan saja kegiatan tersebut dijalankan, praktikan membagi kegiatan tersebut ke dalam sebuah tabel *timeline* kegiatan kerja profesi seperti yang tertera pada tabel 3.1. Berikut adalah tabelnya :

Tabel 3.1 Tabel Timeline Kerja Profesi

Kegiatan	Juni		Juli				Agustus			
	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Orientasi dan Pemahaman Pekerjaan	■	■								
Analisa kebutuhan sistem	■	■								
Pembuatan <i>mockup</i> aplikasi		■	■	■						
Pembuatan <i>database</i>				■						
Implementasi sistem				■	■	■	■	■		
Pengujian fitur									■	■

Setelah menggambarkan tabel *timeline*, berikut akan dijelaskan lebih detail mengenai pekerjaan yang akan dilaksanakan melalui sub-bab dibawah ini.

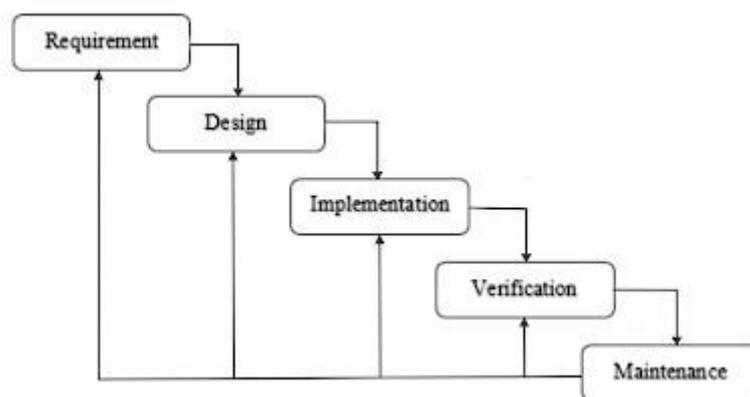
3.2.1. Orientasi dan Pemahaman Pekerjaan

Kegiatan Kerja profesi dimulai pada tanggal 21 Juni 2021, dimana pihak LPMU pihak LPMU meminta seluruh praktikan untuk membuat draf laporan KP abstrak dan juga bab 1. Hal tersebut dilakukan, karena pada

saat itu LPMU sedang memiliki sebuah kegiatan di luar Kerja profesi, sehingga pertemuan antara LPMU dan praktikan ditunda.

Pada tanggal 29 Juni 2021, pihak LPMU mengadakan rapat perdana dengan seluruh praktikan yang melakukan kegiatan Kerja profesi di unit LPMU UPJ. Pada sesi rapat ini, LPMU menjelaskan tentang pekerjaan apa saja yang akan dilakukan seluruh praktikan dalam melakukan kegiatan Kerja profesi. Dari sesi tersebut, praktikan mendapat sebuah pekerjaan untuk mengurus pengembangan aplikasi berbasis website untuk membantu kegiatan Monitoring dan Evaluasi (MONEV) KPI yang biasanya dilakukan secara manual.

Setelah melewati dua kegiatan tersebut, praktikan mulai menjalani tugas-tugas yang diberikan LPMU dalam membangun sistem MONEV KPI berbasis website. Dalam melakukan kegiatan kerja profesi, praktikan menerapkan metode waterfall dalam membangun aplikasi. Metode waterfall adalah pendekatan manajemen proyek, di mana kebutuhan pemangku kepentingan dan *user* disampaikan di awal proyek, dan kemudian dibuat rencana proyek sekuensial untuk mengakomodasi kebutuhan yang direncanakan (Project Manager, 2021). Berikut adalah bentuk dari waterfall diagram yang dimaksud.



Gambar 3.1 Diagram Waterfall

Berikut adalah penjelasan dari tiap aktifitas pada *waterfall* diagram yang akan diterapkan :

1. *Requirment* : Praktikan membuat diagram serta mencari tahu apa yang dibutuhkan LPMU dalam membangun sistem
2. *Design* : Praktikan mendesain tampilan aplikasi agar saat implementasi, praktikan tinggal melihat sketsa dari tahap *design*
3. *Implementation* : Praktikan membuat *database* dan mengimplementasikan sketsa kedalam sebuah aplikasi berbasis *website*
4. *Verification* : Praktikan melakukan pengecekan terhadap fitur pada aplikasi
5. *Maintenance* : Praktikan melakukan perbaikan atas fitur-fitur yang tidak berjalan dengan baik pada sistem

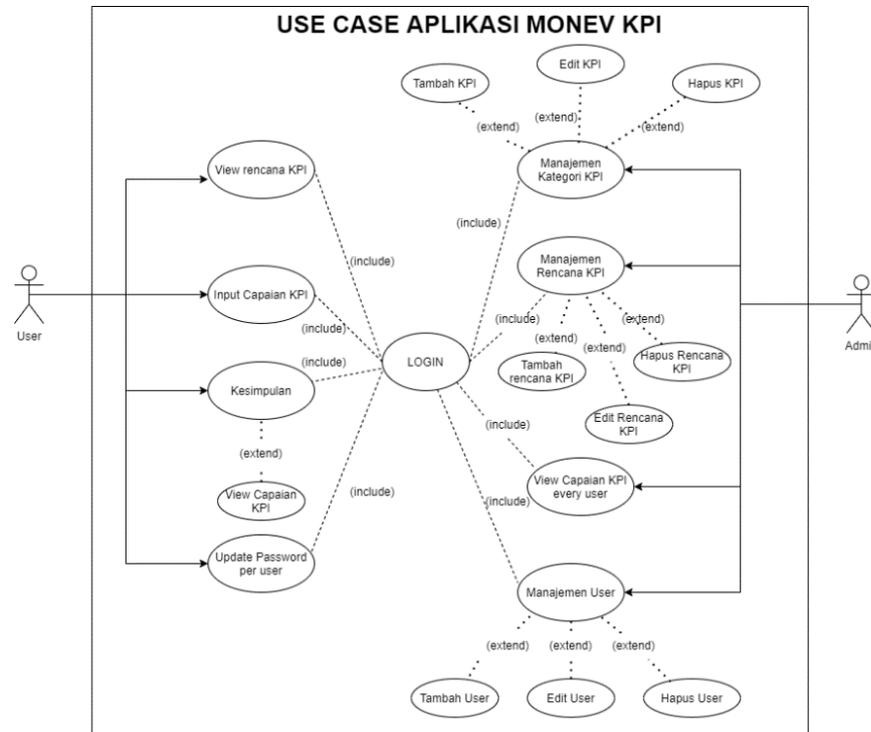
Semua aktifitas pada diagram *waterfall* diatas menjadi acuan praktikan dalam mengembangkan aplikasi ini

3.2.2. Analisa Kebutuhan Sistem

Proses pengerjaan Analisa kebutuhan sistem dilakukan pada minggu ke 4 di bulan Juni 2021. Pada tahap pengerjaan Analisa Kebutuhan Sistem, praktikan mencari tahu apa saja yang dibutuhkan unit LPMU dalam menjalankan kegiatan MONEV KPI. Unit LPMU memberikan sebuah file Excel yang memberikan kategori KPI dan mekanisme pengerjaan MONEV yang telah dilakukan oleh seluruh prodi dan unit di UPJ. Dari file Excel yang diberikan, praktikan mengetahui bahwa pengerjaan MONEV KP melalui Excel memakan banyak waktu, terlebih unit LPMU memantau seluruh unit maupun prodi untuk melakukan MONEV KPI.

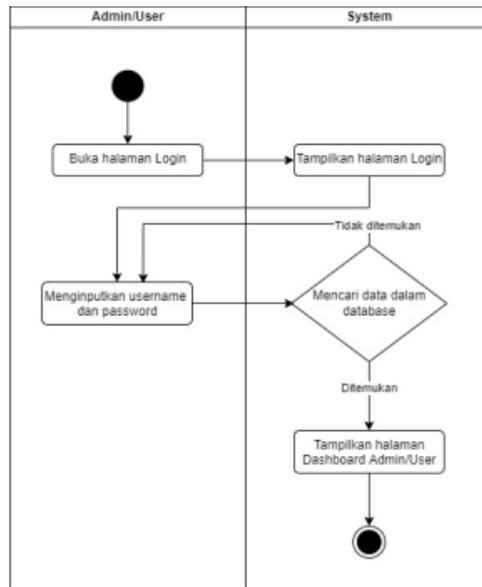
Setelah melihat hal tersebut, praktikan melakukan analisa terhadap hal-hal yang berkaitan dengan kebutuhan yang ada pada sistem. Praktikan membuat beberapa kebutuhan yang bisa dilakukan oleh unit LPMU sebagai Admin, dan unit selain LPMU dan tiap program studi di UPJ sebagai *user*. Setelah mendapatkan kebutuhan yang ada, praktikan merancang kebutuhan tersebut sebagai fitur yang digambarkan dalam *use case diagram*. *Use case* adalah diagram yang mempermudah kita memahami interaksi pengguna dan sistem agar tak lagi kebingunan

(Nadiyah R, 2021). Pada *use case* yang akan digambarkan, terdapat dua *actor* yaitu *user* dan *admin*. Berikut adalah diagram *use case* nya



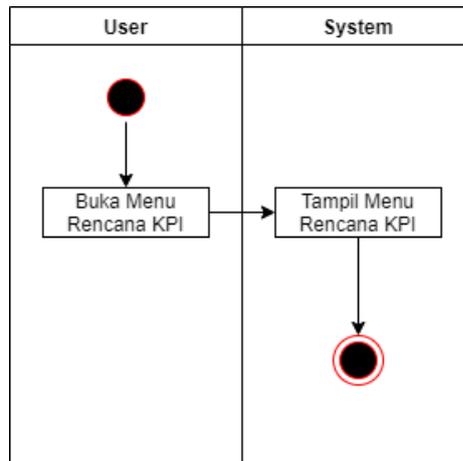
Gambar 3.2 Use Case Diagram Aplikasi

Setelah membuat *use case*, praktikan mulai membuat *activity diagram* untuk setiap aktifitas yang berlangsung pada *use case*. Pembuatan *activity diagram* diperlukan untuk menjelaskan alur kerja sistem pada setiap aktifitasnya. Berikut adalah penjelasan dari setiap *activity diagram*, dimulai dari gambar 3.3



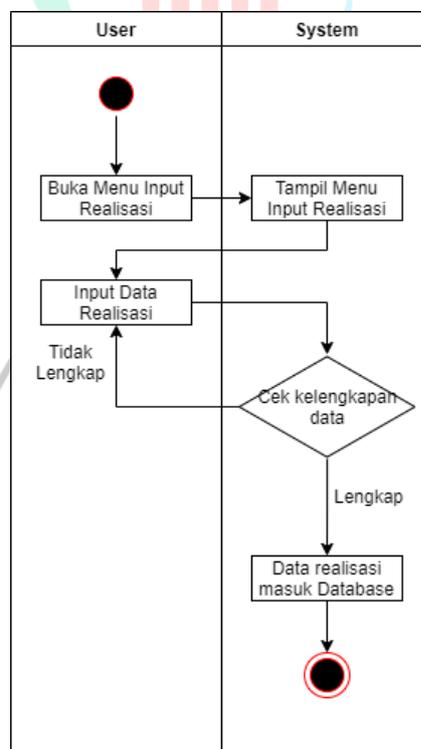
Gambar 3.3 Activity Diagram Login

- Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk kegiatan login yang dilakukan baik oleh admin maupun *user*. Pertama, *user/admin* akan membuka halaman login, setelah itu sistem akan memunculkan halaman login. Proses selanjutnya adalah *user* melakukan input *username* dan *password*. Setelah melakukan input, sistem akan mencocokkan *username* dan *password* dari *database*. Jika *username* dan *password* tidak cocok, maka sistem meminta *user/admin* melakukan input ulang. Sedangkan, jika *username* dan *password* cocok, maka sistem akan mengalihkan *user* ke halaman *dashboard admin/user*



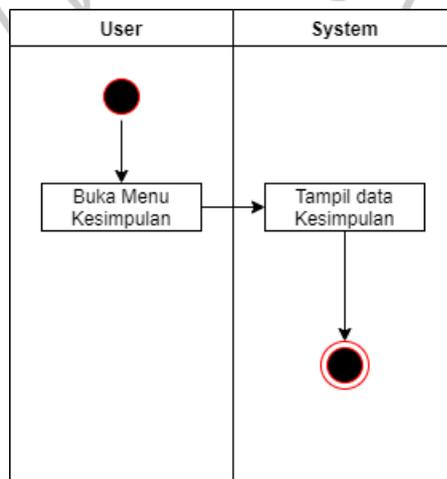
Gambar 3.4 Activity Diagram Menu Rencana KPI

Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk view rencana KPI. Pada menu ini, *user* hanya bisa melihat rencana KPI yang telah ditetapkan oleh admin saja, sehingga pada proses ini jika *user* membuka menu rencana KPI, maka sistem akan menampilkan menu dan data rencana KPI.



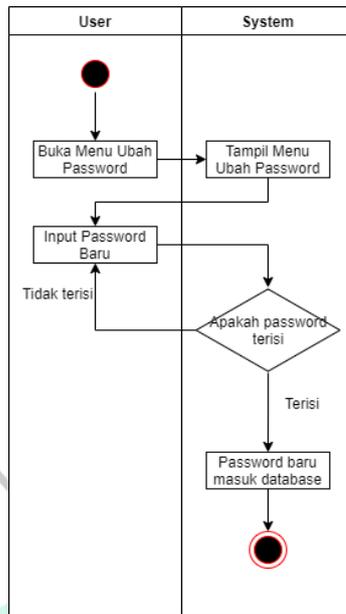
Gambar 3.5 Activity Diagram Input Realisasi

Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk kegiatan input realisasi KPI. Tahap ini bertujuan agar *user* bisa memberitahukan besaran realisasi yang dicapai oleh *user*. Pada tahap ini, *user* membuka menu input realisasi, setelah itu sistem menampilkan form realisasi. Saat *form* ditampilkan, *user* melakukan proses input realisasi. Setelah melakukan proses realisasi, sistem akan melihat apakah data yang diisi lengkap sesuai formulir atau tidak. Jika data lengkap, maka data capaian akan masuk ke dalam *database*, namun jika tidak lengkap sistem akan mengalihkan *user* untuk mengisi kembali bagian yang tidak lengkap pada *form*.



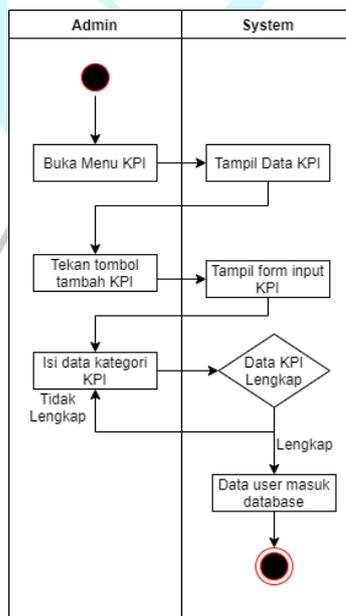
Gambar 3.6 Activity Diagram Menu Kesimpulan

Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk kegiatan kesimpulan, dimana kegiatan ini bisa melihat besaran capaian yang telah diperoleh tiap *user*. Kegiatan ini hanya bisa melihat capaian dari realisasi KPI *user*



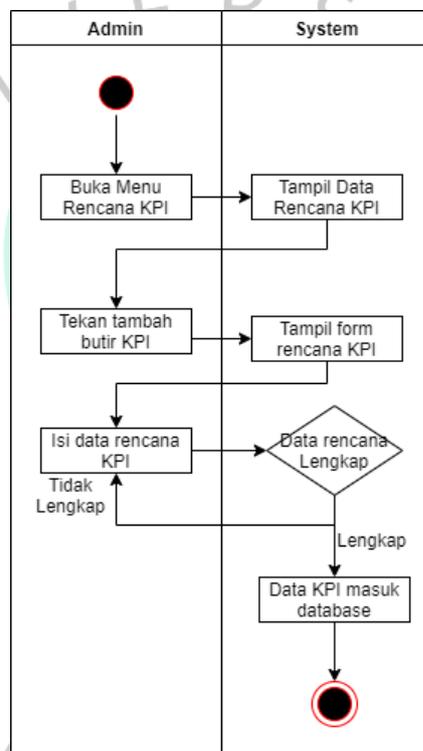
Gambar 3.7 Activity Diagram Ubah Password

Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk kegiatan ubah *password*. Kegiatan ini memfasilitasi *user* untuk melakukan perubahan *password*. *User* akan membuka menu ubah *password*, dan sistem akan menampilkan menu ubah *password* yang berisi form ubah *password*.



Gambar 3.8 Activity Diagram Menu KPI

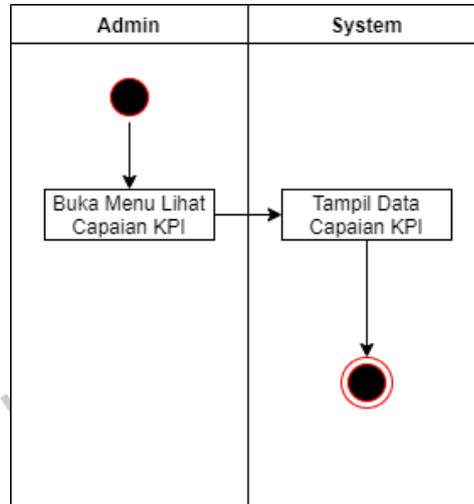
Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk melakukan manajemen kategori KPI pada sisi admin. Pertama admin akan memilih menu KPI, lalu sistem akan membuka menu KPI berisi tabel KPI. Pada menu tersebut ada tombol tambah KPI. Jika *user* mengklik tombol tersebut, sistem akan memunculkan form input KPI. Setelah form ditampilkan, admin akan memasukkan data KPI, dan setelah data terinput, sistem akan mengecek apakah data tersebut lengkap atau tidak. Jika lengkap, sistem akan memasukkan data kedalam *database*, namun jika tidak lengkap maka sistem meminta *user* untuk menginput bagian yang belum diisi.



Gambar 3.9 Activity Diagram Menu Rencana KPI

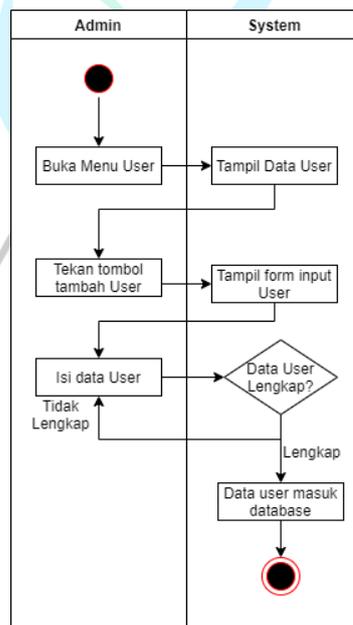
Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk melakukan manajemen rencana KPI pada sisi admin. Pertama admin akan memilih menu lihat butir KPI, lalu sistem akan membuka menu butir KPI berisi tabel butir KPI. Pada menu tersebut ada tombol tambah butir KPI. Jika *user* mengklik tombol tersebut, sistem akan memunculkan form input butir KPI. Setelah form ditampilkan, admin akan memasukkan data butir KPI, dan setelah data terinput, sistem akan mengecek apakah data tersebut lengkap atau tidak. Jika lengkap, sistem akan memasukkan data kedalam

database, namun jika tidak lengkap maka sistem meminta user untuk menginput bagian yang belum diisi.



Gambar 3.10 Activity Diagram Menu Capaian KPI

Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk melihat capaian KPI yang telah diperoleh seluruh *user*. Pada bagian ini, admin hanya melihat capaian KPI yang diperoleh *user*, sehingga saat admin memilih menu lihat capaian, maka sistem hanya memunculkan data capaian saja

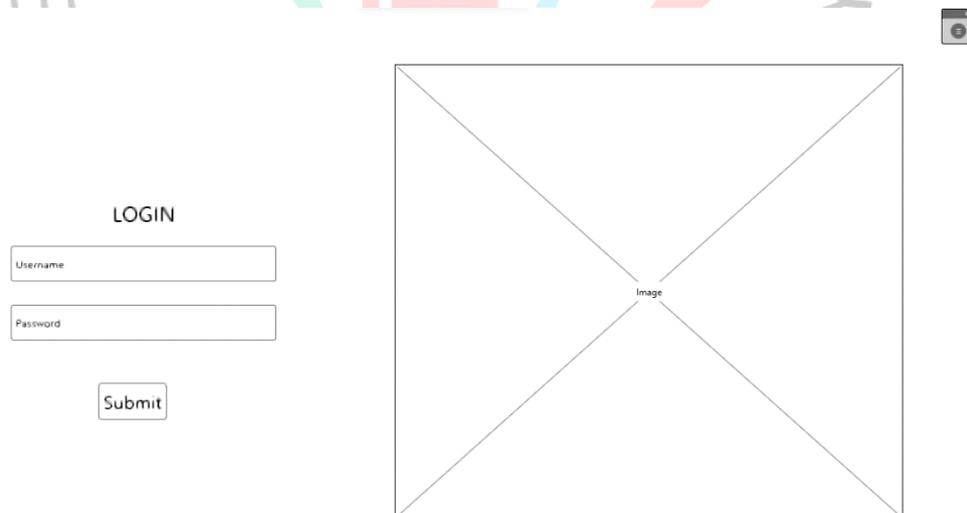


Gambar 3.11 Activity Diagram Menu User

Gambar diatas adalah gambaran *activity diagram* untuk melakukan manajemen *user*. Pertama *user* memilih menu *user*, dan sistem akan memunculkan data *user*. Setelah menu *user* ditampilkan, terdapat tombol tambah *user*. Pada saat *user* klik tambah *user*, sistem akan menampilkan form tambah *user*. Setelah form tampil, admin akan menambah *user* sesuai kebutuhan. Setelah melakukan proses input, sistem akan mengecek kelengkapan data *user*. Jika data *user* lengkap, maka data *user* masuk kedalam *database*. Namun jika data *user* tidak lengkap, sistem akan meminta *user* mengisi data *user* yang belum lengkap.

3.2.3. Perancangan Desain Aplikasi

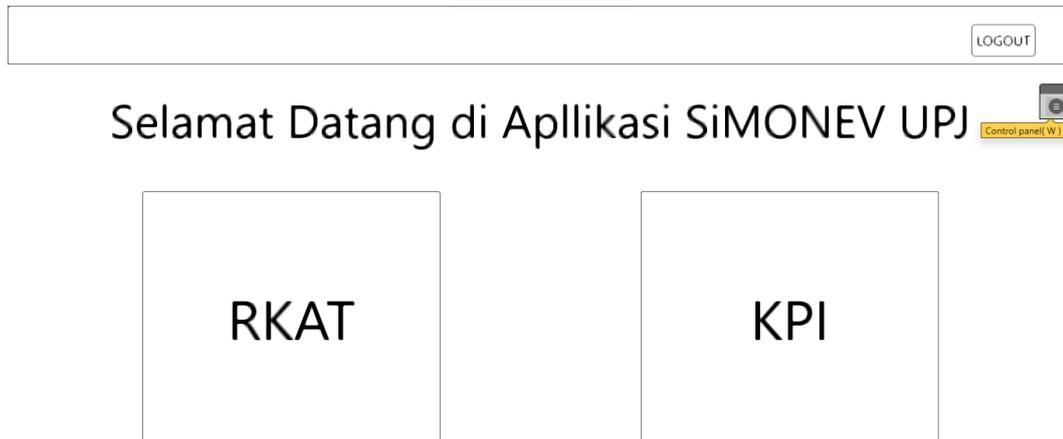
Setelah melakukan Analisa kebutuhan sistem, praktikan melakukan perancangan tampilan pada aplikasi. Perancangan desain Aplikasi dilakukan oleh praktikan pada minggu ke 4 bulan Juni dan minggu ke 1-2 di bulan Juli. Proses perancangan desain tampilan aplikasi dilakukan dengan menggunakan *software* Mockplus Classic. Proses desain tampilan aplikasi dilakukan agar saat praktikan mengimplementasikan tampilan ke dalam website, praktikan hanya perlu melihat sketsa tampilan yang telah dirancang di tahap ini. Berikut adalah sketsa tampilan dari sistem



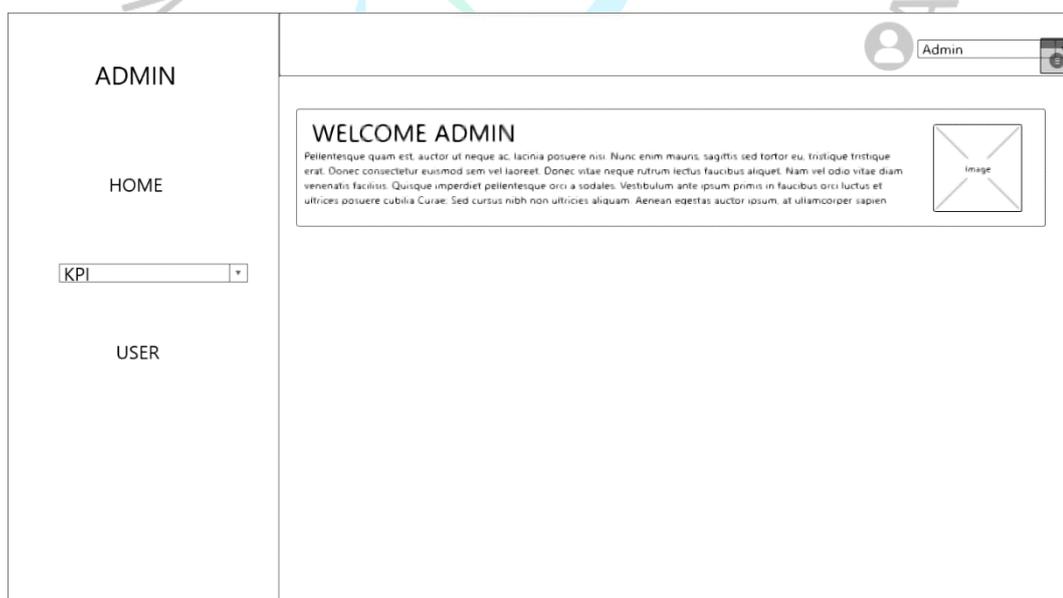
Gambar 3.12 Sketsa Tampilan Menu Login

Pada gambar diatas, terlihat bahwa sketsa tersebut adalah sketsa untuk halaman bagian login, dimana nantinya *user* yang terdaftar bisa

mengakses website ini. Halaman login ini juga menjadi pintu masuk bagi admin yang akan mengakses tampilan menu khusus untuk admin. Setelah berhasil login, *user* dan *admin* akan memasuki menu *dashboard* yang berbeda. Berikut adalah sketsanya :



Gambar 3.13 Sketsa Tampilan *Dashboard User*



Gambar 3.14 Sketsa Tampilan *Dashboard Admin*

Pada gambar diatas, *user* dan admin akan memasuki menu *dashboard* yang berbeda, dimana *user* akan dihadapkan dengan dua pilihan, apakah *user* akan mengakses menu RKAT atau KPI. Sedangkan tampilan *dashboard* admin agak berbeda, karena disebelah kiri terdapat pilihan menu untuk admin bisa melakukan manajemen KPI dan *user*. Praktikan akan menjelaskan sketsa tampilan untuk *user* terlebih dahulu.



Gambar 3.15 Sketsa Tampilan Menu Utama KPI

Pada gambar diatas, *user* akan memasuki home dari menu KPI. Di bagian atas, terdapat 4 menu pilihan dimana *user* bisa mengakses menu rencana, input realisasi, dan kesimpulan. Selain itu terdapat *icon* dan nama prodi, dimana saat nama prodi diklik akan muncul menu *dropdown* pilihan ubah *password* atau *logout*.

HOME RENCANA INPUT REALISASI KESIMPULAN

Nama Prodi

TABEL RENCANA

Item1

NO	NAMA KPI	NAMA BUTIR	UNIT UTAMA	UNIT PENDUKUNG	TARGET	KATEGORI	KEGIATAN	BOBOT

Gambar 3.16 Sketsa Tampilan Menu Rencana

- Gambar diatas adalah tampilan menu rencana, dimana pada menu ini terlihat tabel rencana dan sebuah menu *dropdown* untuk memilih kategori KPI

HOME RENCANA INPUT REALISASI KESIMPULAN

Nama Prodi

Prodi Nama Prodi sesuai sesi login Level Tingkatan unit sesuai sesi login

Kategori KPI Kategori KPI

Gambar 3.17 Sketsa Tampilan Input Realisasi (1)

HOME RENCANA INPUT REALISASI KESIMPULAN Nama Prodi

Prodi Level

Kategori KPI

Tahun Ajaran

No	Angka Butir	Nama Butir	Rencana	Bobor	Realisasi	Upload File	Aksi
					Input Realisasi		

Gambar 3.18 Sketsa Tampilan Input Realisasi (2)

Gambar diatas adalah tampilan menu input realisasi. Halaman pertama input realisasi terdiri dari 3 input dimana, ada input untuk nama prodi, level, dan kategori. Namun, *user* hanya akan memilih kategori saja. Setelah *user* memilih kategori, halaman input realisasi kedua akan tampil, dimana tampilannya akan berisi tambahan menu *dropdown* untuk pilihan tahun ajaran dan tabel

HOME RENCANA INPUT REALISASI KESIMPULAN Nama Prodi

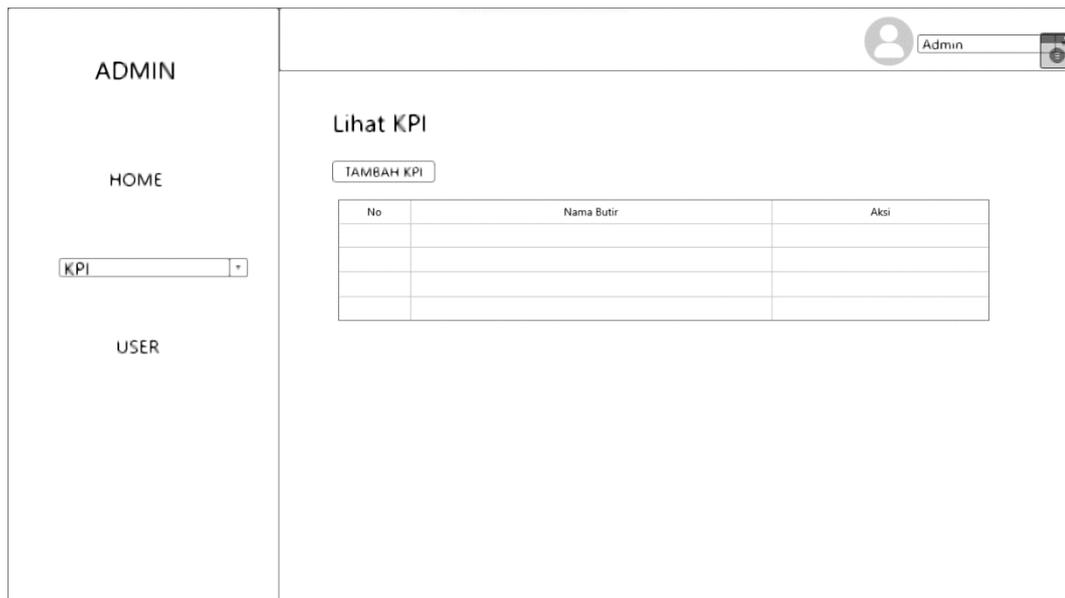
KESIMPULAN

No	Nama KPI	Angka Butir	Nama Butir	Bobor	Target	Realisasi	File

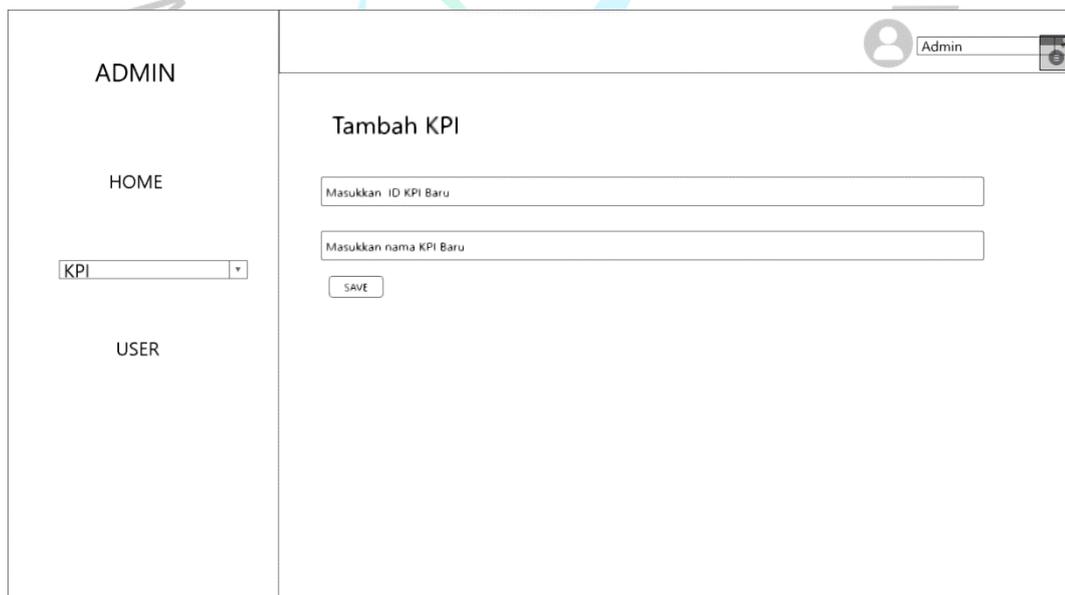



Gambar 3.19 Sketsa Tampilan Menu Kesimpulan

Gambar diatas adalah tampilan menu kesimpulan, dimana pada menu ini akan berisi tentang capaian yang telah diperoleh prodi/unit tertentu. Pada bagian ini akan terlihat sebuah tabel, dan beberapa grafik capaian KPI. Selanjutnya praktikan akan membahas sketsa tampilan dari sisi admin

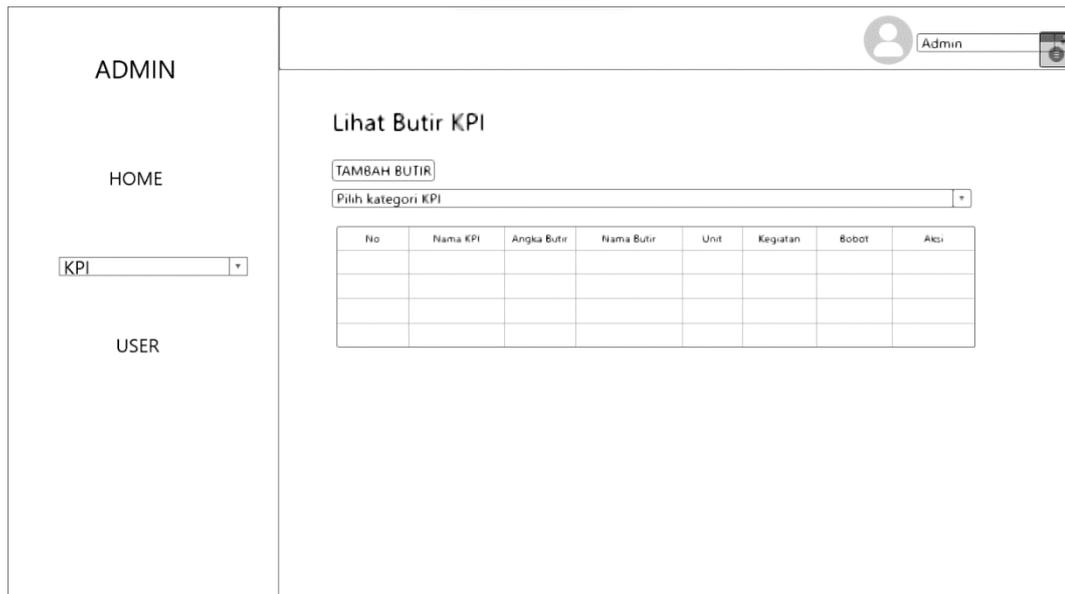


Gambar 3.20 Sketsa Tampilan Menu Lihat KPI

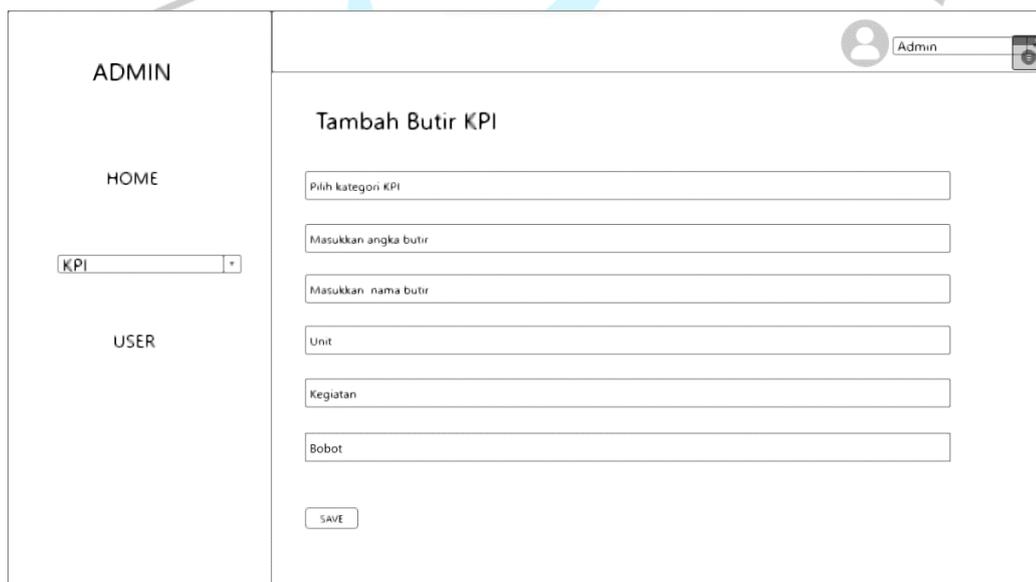


Gambar 3.21 Sketsa Tampilan Menu Tambah KPI

Sekarang praktikan akan membahas tampilan dari sisi admin. Gambar diatas adalah tampilan dari view tabel KPI, dimana menu ini terdapat tabel, dan sebuah button untuk menambah kategori KPI. Setelah menekan tombol tambah admin, terlihat tampilan untuk form tambah KPI dimana pada halaman ini berisi teks input dan tombol untuk menyimpan kategori KPI



Gambar 3.22 Sketsa Tampilan Lihat Butir KPI



Gambar 3.23 Sketsa Tampilan Menu Tambah Butir KPI

Gambar diatas adalah menu untuk melakukan manajemen rencana KPI, dimana admin akan menginput rencana KPI sesuai dengan kategori KPI. Pertama, admin akan masuk ke menu rencana KPI terlebih dahulu dimana terdapat menu *dropdown*, tombol, dan tabel rencana. Saat menekan tombol tambah butir, admin akan masuk ke form tambah butir KPI yang berisi enam buah teks input dan tombol untuk menyimpan kategori

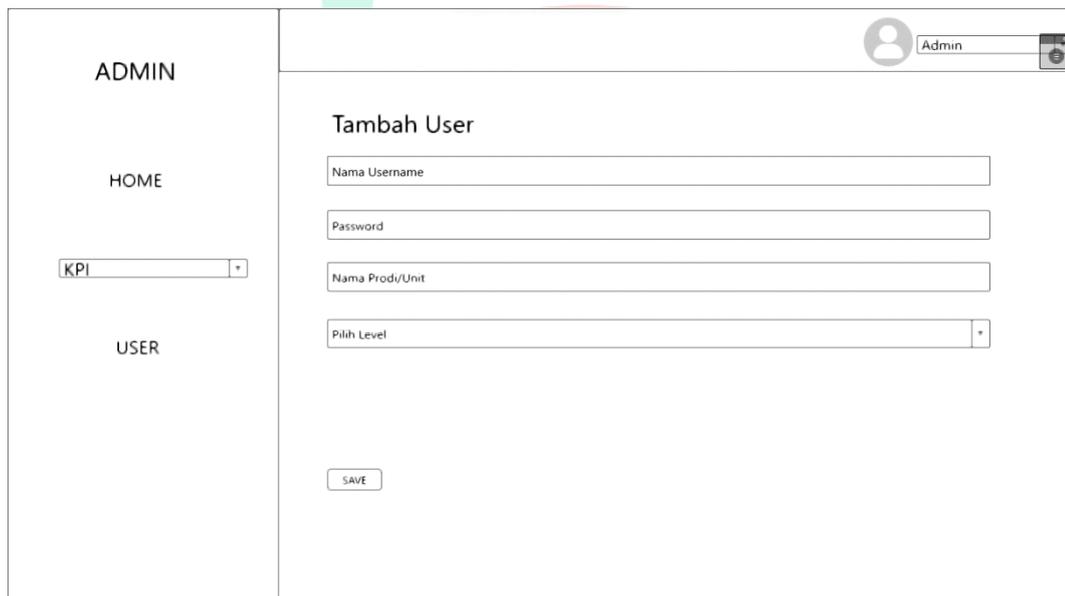


Gambar 3.24 Sketsa Tampilan Menu Lihat Capaian KPI

Gambar diatas adalah menu melihat capaian KPI. Pada menu ini, terdapat sebuah tabel capaian KPI dan *dropdown* menu untuk memilih kategori



Gambar 3.25 Sketsa Tampilan Menu Lihat User

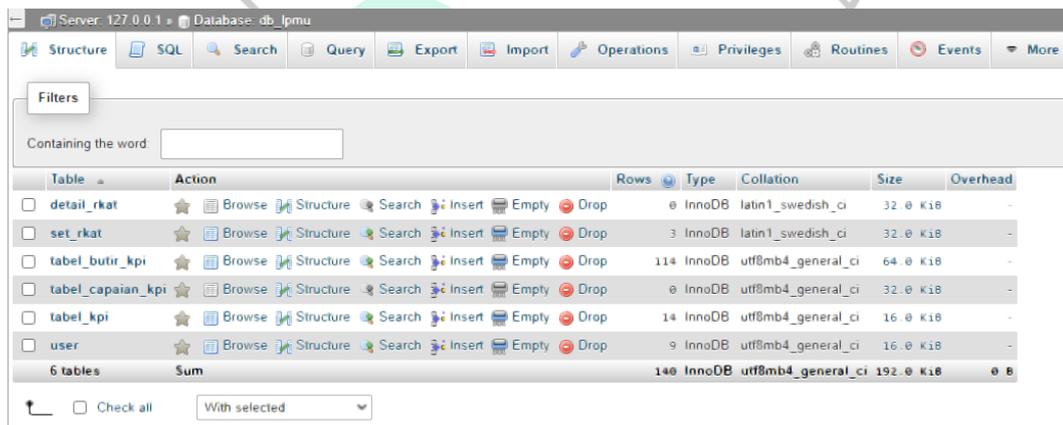


Gambar 3.26 Sketsa Tampilan Menu Tambah User

Gambar diatas adalah menu untuk melakukan manajemen *user*. Saat mengakses menu “*User*”, terdapat sebuah menu *list* admin berupa tabel, dan tombol untuk menambah *user*. Setelah masuk ke menu tambah *user* melalui tombol, terdapat tiga buah teks input dan *dropdown text* untuk melakukan penambahan *user*.

3.2.4. Pembuatan *Database* dan Relasi Tabel

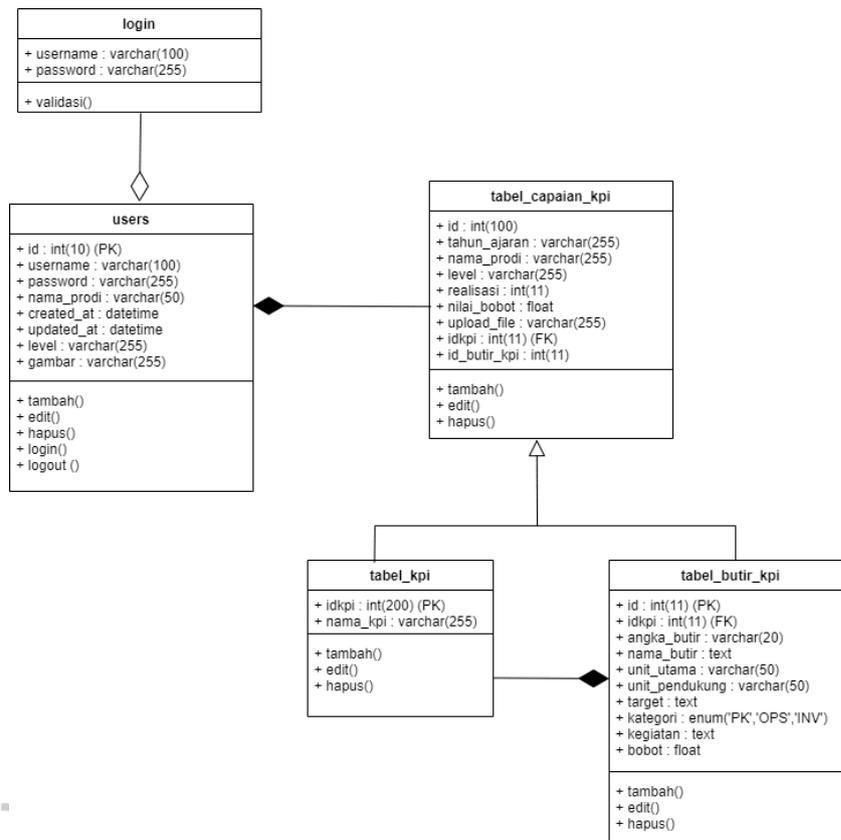
Pekerjaan selanjutnya adalah membangun *database*, dan relasi untuk tabel-tabel yang terdapat pada *database*. Pekerjaan membangun *database* dilakukan pada minggu ke-4 bulan Juni hingga minggu ke-1 pada bulan Juli. Dalam membuat *database*, praktikan menggunakan PHPMyAdmin sebagai aplikasi manajemen *database*. Praktikan menggunakan PHPMyAdmin, karena praktikan terbiasa dengan aplikasi ini. Tahap ini perlu dilakukan agar nantinya data-data yang diinput oleh *user* maupun admin bisa tersimpan di *database* masing-masing dengan baik. Pada tahap ini, praktikan menerapkan *class diagram* untuk menggambarkan hubungan relasi antar tabel pada *database*. Berikut adalah tampilan *database* LPMU dan *class diagram* yang diterapkan.



The screenshot shows the PHPMyAdmin interface for a database named 'db_lpmu'. The 'Structure' tab is active, displaying a list of tables. The table list includes columns for 'Table', 'Action', 'Rows', 'Type', 'Collation', 'Size', and 'Overhead'. The tables listed are: detail_rkat, set_rkat, tabel_butir_kpi, tabel_capaian_kpi, tabel_kpi, and user. A summary row at the bottom indicates there are 6 tables in total, with a combined size of 192.0 KiB.

Table	Action	Rows	Type	Collation	Size	Overhead
detail_rkat	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KiB	-
set_rkat	Browse Structure Search Insert Empty Drop	3	InnoDB	latin1_swedish_ci	32.0 KiB	-
tabel_butir_kpi	Browse Structure Search Insert Empty Drop	114	InnoDB	utf8mb4_general_ci	64.0 KiB	-
tabel_capaian_kpi	Browse Structure Search Insert Empty Drop	0	InnoDB	utf8mb4_general_ci	32.0 KiB	-
tabel_kpi	Browse Structure Search Insert Empty Drop	14	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
user	Browse Structure Search Insert Empty Drop	9	InnoDB	utf8mb4_general_ci	16.0 KiB	-
6 tables	Sum	140	InnoDB	utf8mb4_general_ci	192.0 KiB	0 B

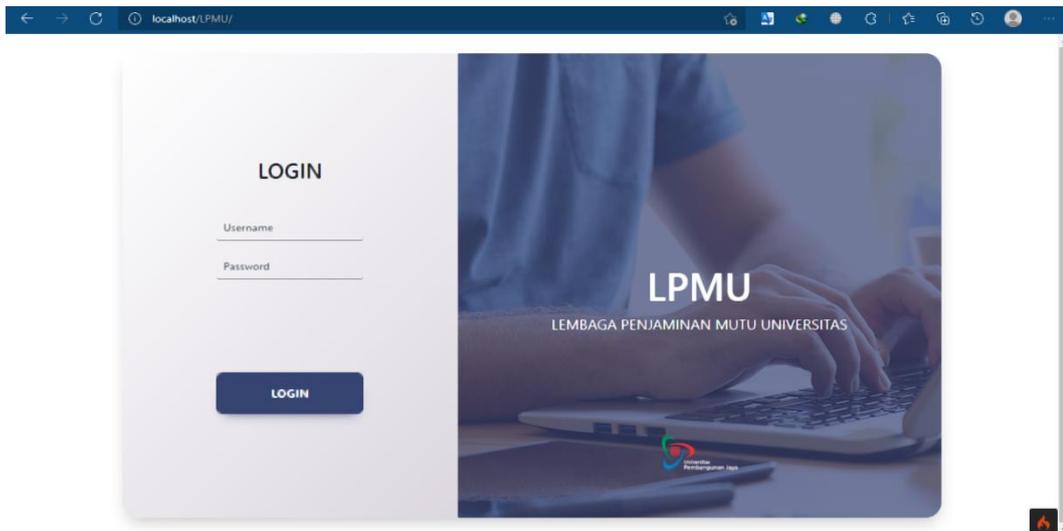
Gambar 3.27 Daftar Tabel pada *Database*



Gambar 3.28 Class Diagram

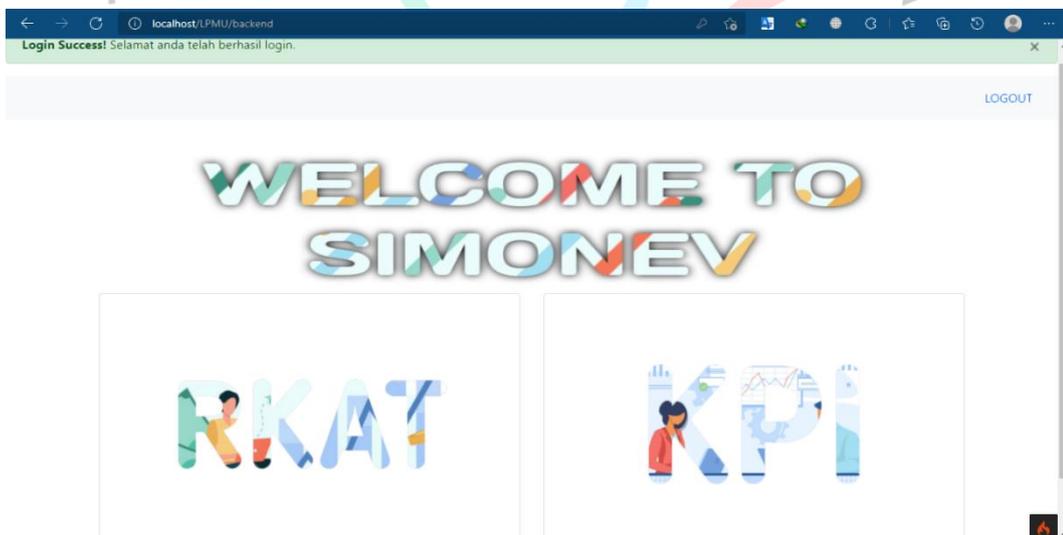
3.2.5. Implementasi Tampilan ke Website

Pekerjaan selanjutnya adalah mengimplementasikan tampilan yang telah dirancang sebelumnya ke dalam aplikasi berbasis website. Pekerjaan ini dilakukan oleh praktikan pada minggu ke-2 di bulan Juli sampai dengan minggu ke-2 di bulan Agustus. Pada proses implementasi, praktikan memilih Code Igniter 4 sebagai Framework, dan Visual Studio Code sebagai aplikasi untuk melakukan pengkodean. Alasan praktikan menggunakan Code Igniter 4 adalah karena Framework ini termasuk salah satu *Framework* yang sering digunakan *web developer* dan penggunaannya yang mudah, karean terdapat panduan untuk membangun *website* di Code Igniter. Praktikan akan menunjukkan implementasi tampilan dari aplikasi ke dalam *website*.



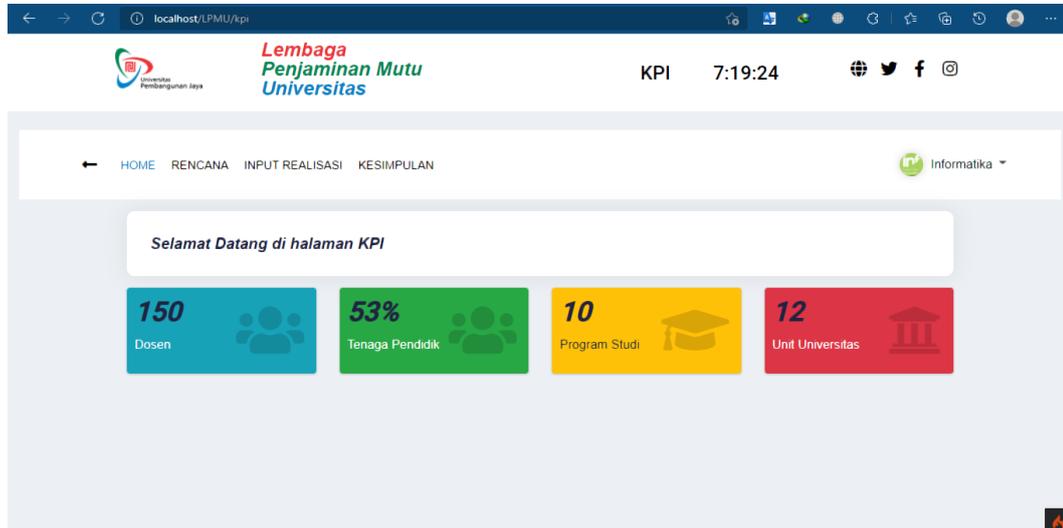
Gambar 3.29 Implementasi Tampilan Login

Saat mengakses website untuk pertama kali, pihak *user* maupun admin akan melakukan proses login di halaman ini. *User* yang berhak mengakses menu ini adalah *user* yang telah terdaftar oleh admin. Data *user* diperoleh dari *database* LPMU dengan tabel *user*. Selanjutnya akan ditampilkan halaman *dashboard* untuk *user* terlebih dahulu.



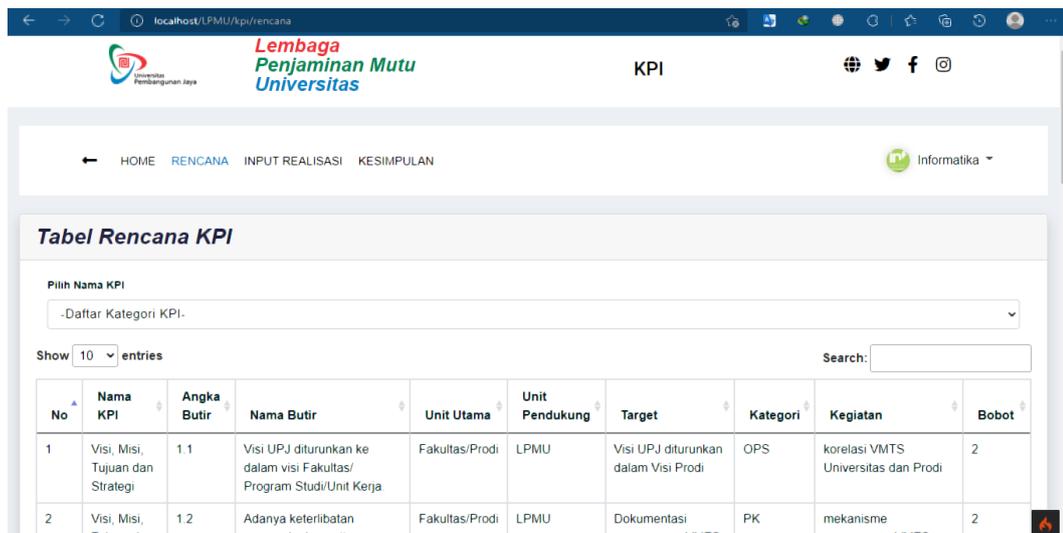
Gambar 3.30 Implementasi Tampilan Dashboard User

Gambar diatas adalah tampilan dari menu *dashboard* dari *user*. Jika dibandingkan dengan *mock-up* yang dirancang, terdapat beberapa tambahan seperti notifikasi yang menyatakan bahwa *user* berhasil login.



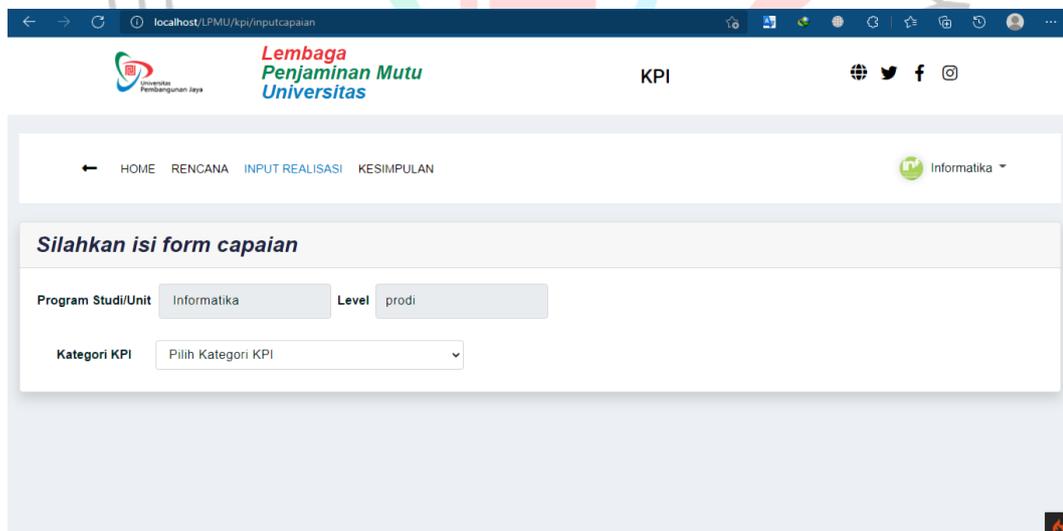
Gambar 3.31 Implementasi Tampilan Menu Utama KPI

Gambar diatas adalah tampilan home dari menu KPI yang dipilih dari *dashboard user*. Pada halaman ini, terdapat beberapa elemen tambahan yang berbeda dari sketsa *mock-up*, antara lain logo UPJ, tulisan LPMU, jam, dan link media social dari UPJ, dan judul sambutan kepada *user* di halaman KPI. Selain itu, semua elemen terlihat sama dengan di *mock-up* seperti navbar diatas, dan 4 kotak home yang berisi info jumlah prodi dan unit.



Gambar 3.32 Implementasi Tampilan Menu Rencana KPI

Gambar diatas adalah tampilan menu rencana KPI. Jika dibandingkan dengan *mock-up* yang dirancang, semua elemen sesuai dengan yang dirancang pada *mock-up*. Data dari tabel rencana diperoleh dari data yang diinput oleh admin, dan semua data rencana KPI tersimpan di tabel_butir_kpi pada *database* LPMU.



Gambar 3.33 Implementasi Tampilan Menu Input Realisasi (1)

Kategori KPI: 1 - Visi Misi Tujuan dan Strategi

Tahun Ajaran: Pilih Tahun

Program Studi/Unit: Informatika Level: prodi

Show 10 entries Search:

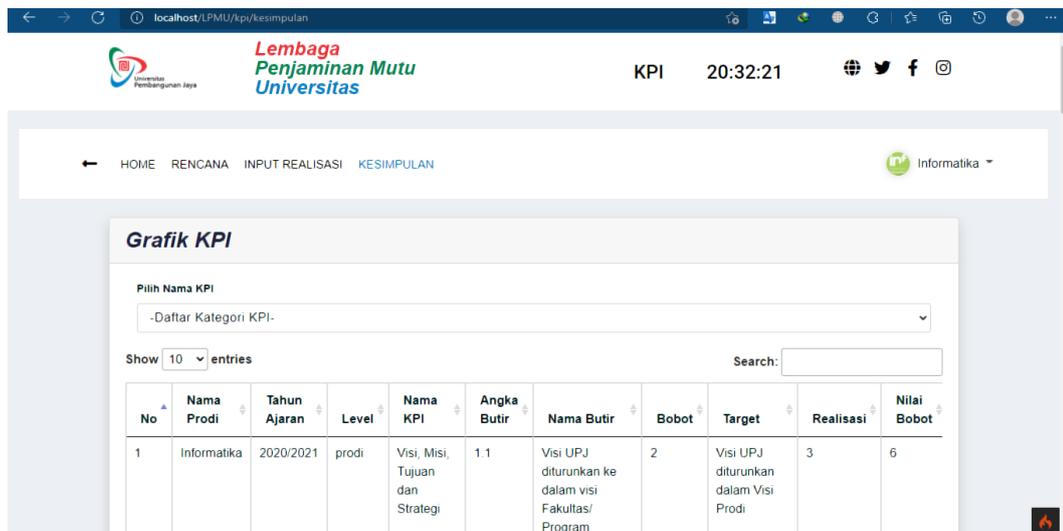
No	Angka butir	Butir	Rencana	Bobot	Realisasi	Upload File	Aksi
1	1.1	Visi UPJ diturunkan ke dalam visi Fakultas/ Program Studi/Unit Kerja.	Visi UPJ diturunkan dalam Visi Prodi	2	Masukkan	📎	
2	1.2	Adanya keterlibatan pemangku kepentingan dalam penyusunan Visi Misi Universitas, Fakultas dan Program Studi.	Dokumentasi penyusunan VMTS melibatkan stakeholders	2	Masukkan	📎	
3	1.3	Adanya sosialisasi Visi-misi dan Nilai-Nilai Jaya kepada mahasiswa dan pemangku kepentingan melalui presentasi, video animasi, mars dan hymne universitas serta bentuk lain yang dipandang perlu	1x/TA	1	Masukkan	📎	

Showing 1 to 3 of 3 entries Previous 1 Next

Submit

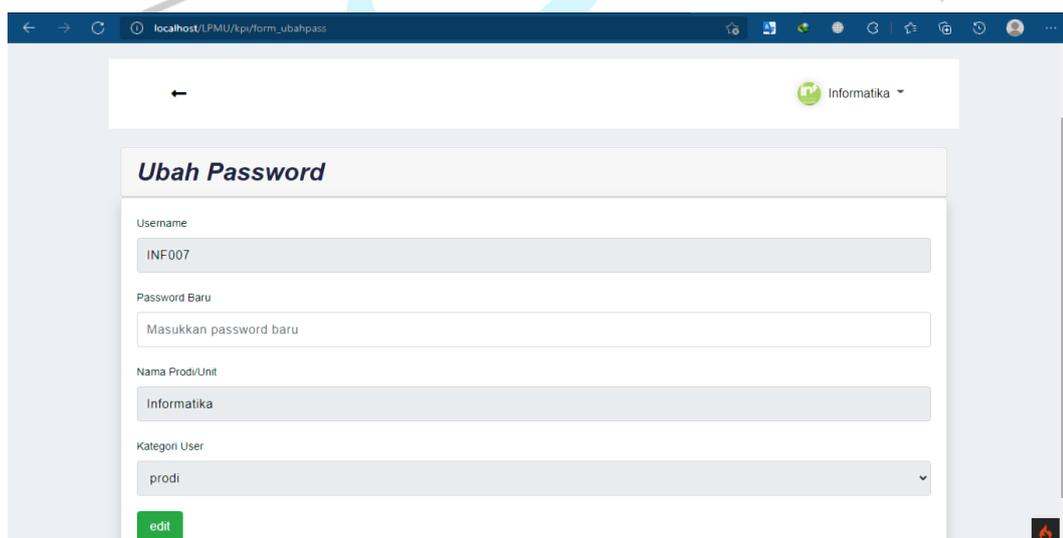
Gambar 3.34 Implementasi Tampilan Menu Input Realisasi (2)

Gambar diatas adalah tampilan untuk *user* bisa menambah capaian/realisasi dari taraget KPI yang telah direncanakan. Saat *user* mengakses menu input realisasi, terlihat tiga buah teks input dan tiga elemen tersebut sesuai dengan *mock-up* yang direncanakan. Pada menu ini, *user* akan memilih salah satu kategori KPI. Setelah *user* memilih kategori KPI, tampilkan formulir input realisasi KPI berupa tabel. Pada menu ini, *user* akan melakukan input terhadap tahun ajaran dan realisasi yang tercapai dalam bentuk angka. Semua data tersebut bisa disimpan secara bersamaan, dan data tersebut masuk ke dalam tabel capaian KPI pada *database*.



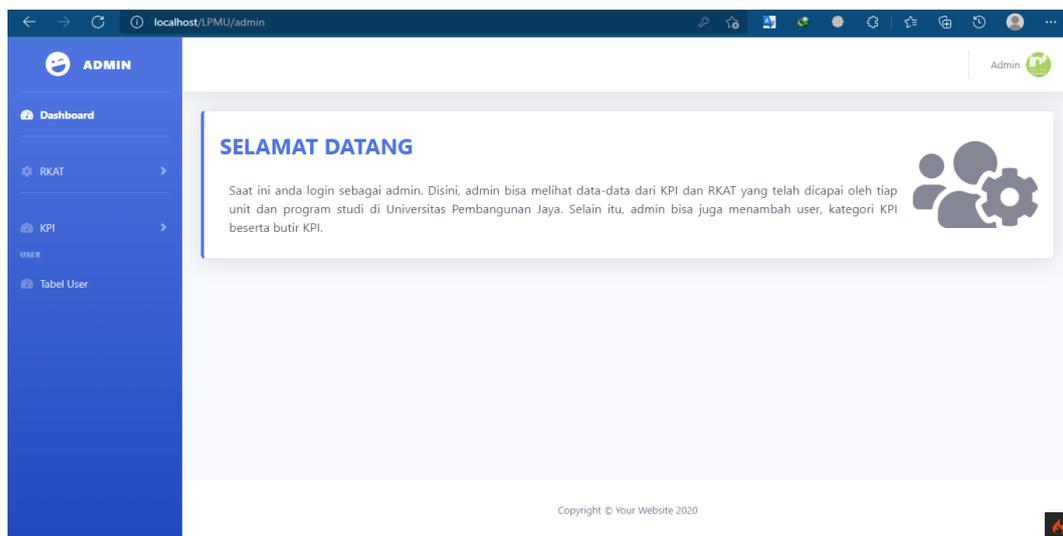
Gambar 3.35 Implementasi Tampilan Menu Kesimpulan

Tampilan diatas adalah tampilan menu kesimpulan. Pada menu ini, tidak terdapat perubahan elemen seperti yang dirancang pada *mock-up*. Dalam menu ini, terdapat tabel capaian KPI, dan grafik KPI. Pada menu ini data capaian KPI yang muncul masih data mentah dari capaian, karena hasil nilai bobot belum sesuai yang diharapkan. Namun data pada kesimpulan sudah ter-filter secara *default* ke nama prodi/unit yang melakukan login.



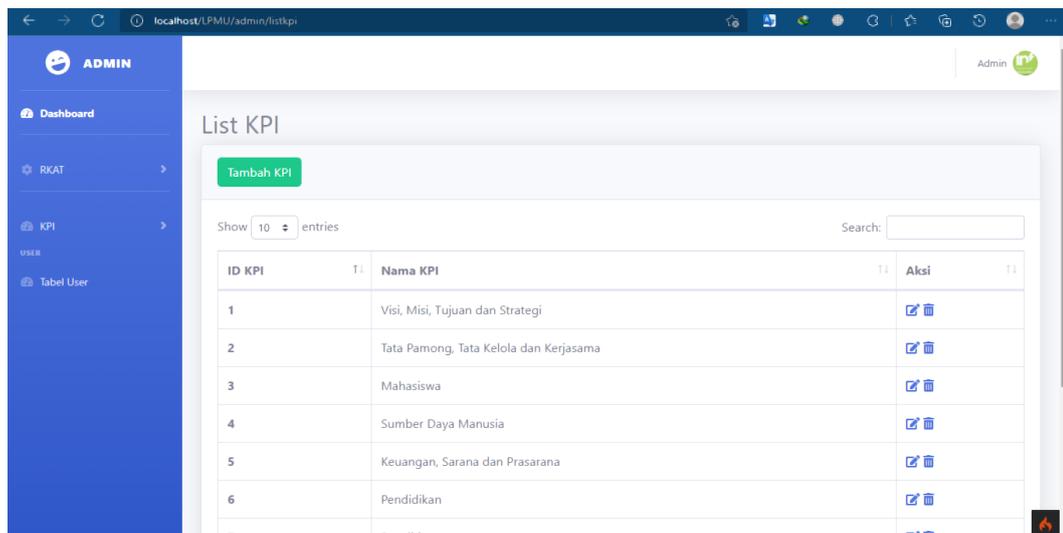
Gambar 3.36 Implementasi Tampilan Menu Ubah Password

Tampilan diatas adalah tampilan menu untuk ubah *password*. Menu ini bisa diakses saat *user* mengklik profil di bagian kanan atas. Pada halaman ini, *user* bisa mengganti *password* sesuai keinginan *user*. Selanjutnya, praktikan akan membahas implementasi tampilan admin.

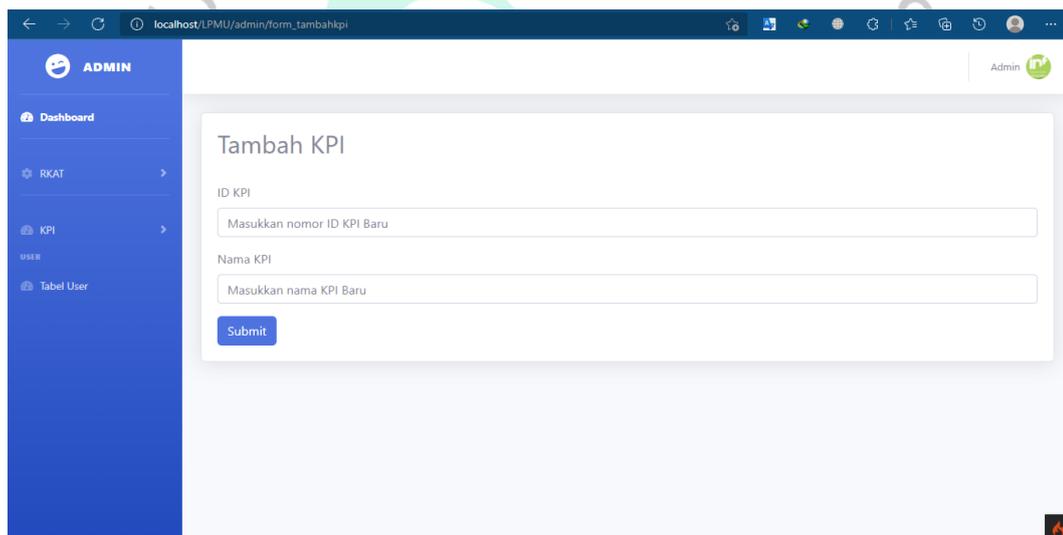


Gambar 3.37 Implementasi Tampilan *Dashboard* Admin

Pada halaman login yang sama, admin akan melakukan login. Setelah berhasil login, admin akan masuk ke menu *dashboard* admin seperti gambar diatas. Pada menu ini, semua elemen yang ada sesuai dengan yang direncanakan pada *mock-up*

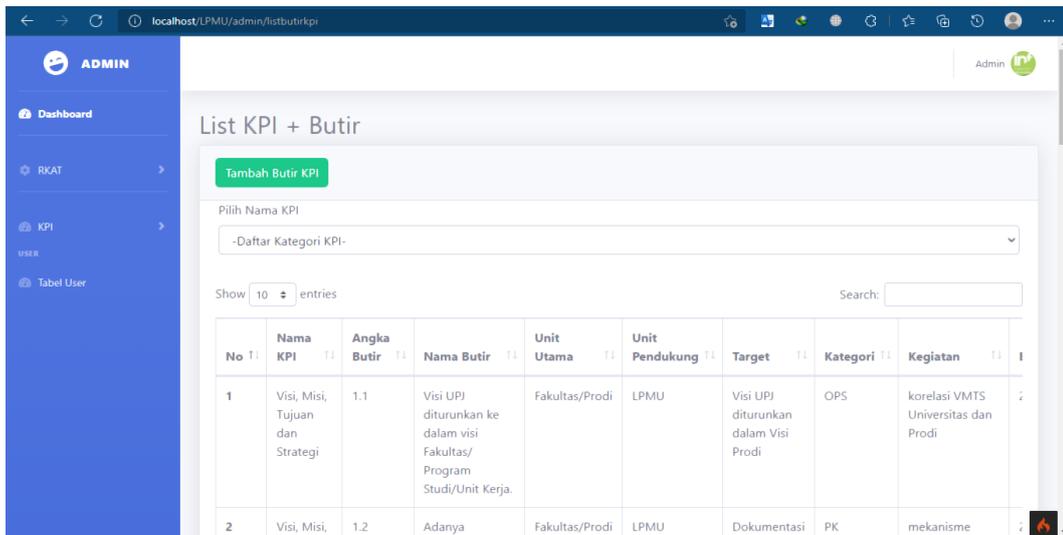


Gambar 3.38 Implementasi Tampilan Menu *List* KPI

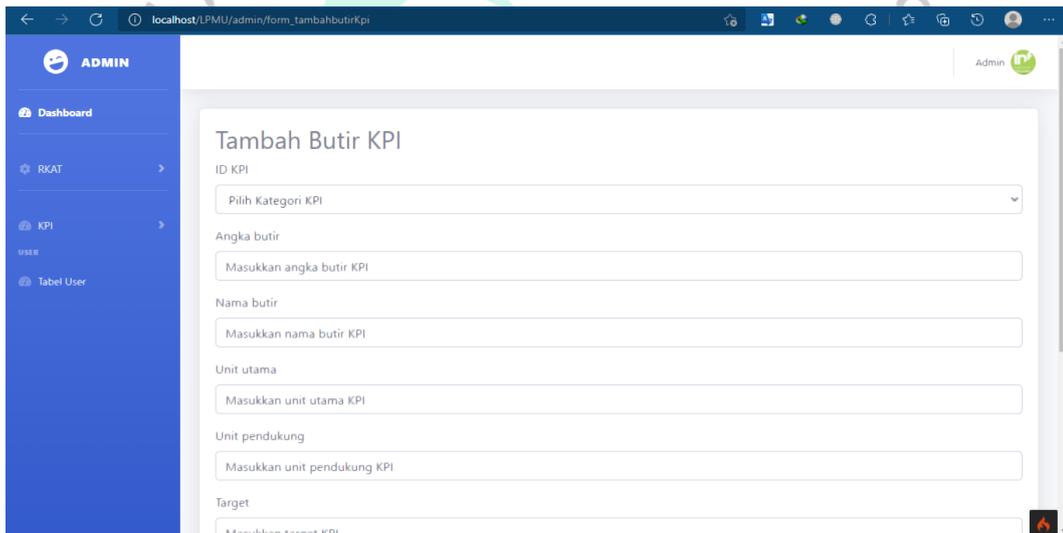


Gambar 3.39 Implementasi Tampilan Tambah KPI

Dua gambar diatas adalah menu untuk admin bisa melakukan manajemen kategori KPI. Kategori ini mempengaruhi pembentukan rencana butir di menu berikutnya, karena rencana yang dibuat oleh admin harus mengacu ke daftar kategori KPI yang dibuat disini. Pertama, admin akan melihat daftar kategori KPI dalam bentuk tabel, dan sebuah tombol tambah KPI. Jika admin masuk ke form tambah KPI, terlihat form seperti gambar diatas. Saat admin berhasil menambah kategori KPI, admin akan dialihkan ke menu *list* KPI.



Gambar 3.40 Implementasi Tampilan Menu *List Butir KPI*



Gambar 3.41 Implementasi Tampilan Tambah Butir KPI (1)

Kategori

Pilih Kategori KPI

Kegiatan

Masukkan kegiatan

Bobot

Masukkan bobot

Submit

Gambar 3.42 Implementasi Tampilan Tambah Butir KPI (2)

Tiga gambar diatas adalah tampilan menu agar admin bisa melakukan manajemen rencana/butir KPI. Proses ini penting, karena saat seluruh/prodi di UPJ melakukan input realisasi, mereka mengacu kepada rencan yang telah dibuat oleh admin di menu ini. Saat mengakses menu KPI dan Butir, admin akan melihat *list* rencana/butir KPI dalam bentuk tabel. Semua data ini diperoleh dari tabel `butir_kpi` pada `database`. Setelah melihat tabel, admin bisa melakukan proses tambah rencana/butir KPI melalu tombol tambah butir pada halaman *list* KPI. Setelah itu, admin akan masuk ke form tambah kategori KPI. Pada formulir ini, admin bisa melakukan proses penambahan rencana KPI.

ADMIN

Dashboard

RKAT

KPI

USER

Tabel User

List Capaian KPI

Pilih Nama KPI

-Daftar Kategori KPI-

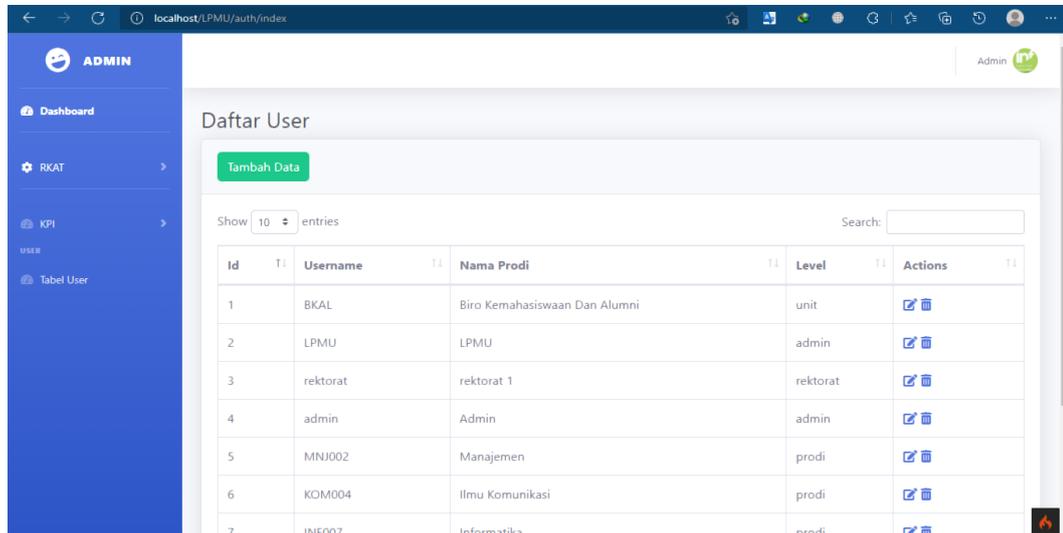
Show 10 entries Search:

No	Nama Prodi	Tahun Ajaran	Level	Nama KPI	Angka Butir	Nama Butir	Bobot	Target	Realisasi	Nilai Bol
1	Informatika	2020/2021	prodi	Visi, Misi, Tujuan dan Strategi	1.1	Visi UPI diturunkan ke dalam visi Fakultas/ Program Studi/Unit Kerja.	2	Visi UPI diturunkan dalam Visi Prodi	3	6
2	Informatika	2020/2021	prodi	Visi, Misi, Tujuan dan	1.2	Adanya keterlibatan pemangku	2	Dokumentasi penyusunan VMTS	3	6

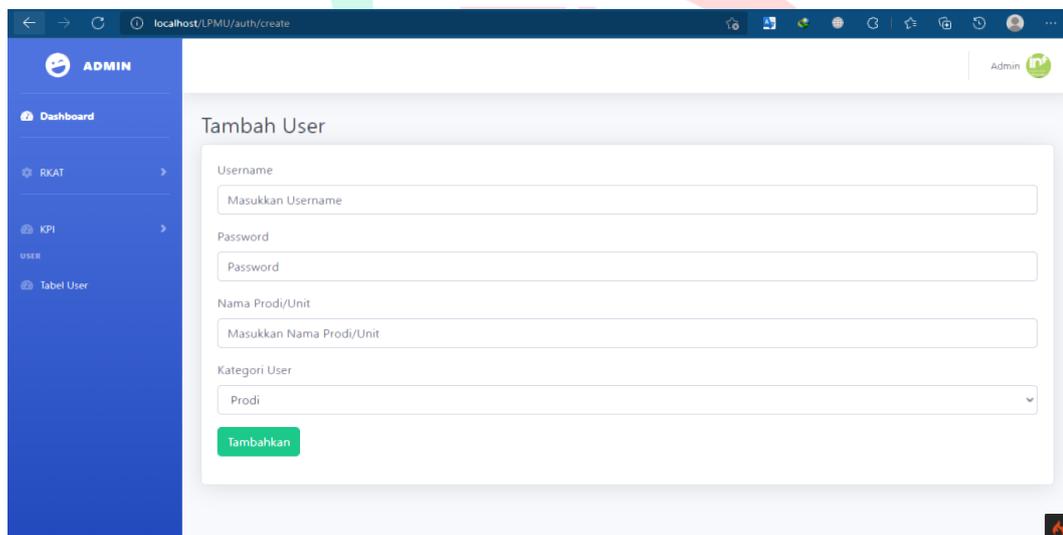
Gambar 3.43 Implementasi Tampilan Menu List Capaian KPI

Gambar diatas adalah tampilan menu *list* capaian KPI. Pada menu ini, admin bisa melihat seluruh capaian yang telah diinput oleh *user* pada menu input realisasi di sisi *user*. Pada menu ini, admin bisa melihat hal-hal

apa yang telah dicapai oleh prodi maupun unit yang sesuai dengan rencana KPI. Data capaian diperoleh dari tabel_capaian_kpi.



Gambar 3.44 Implementasi Tampilan Menu *List User*



Gambar 3.45 Implementasi Tampilan Tambah User

Gambar diatas adalah menu agar admin bisa melakukan manajemen *user*. Saat admin mengklik menu *user*, terlihat *list* dari admin dalam bentuk tabel. Daftar *user* diperoleh dari tabel *user* pada *database*. Jika admin ingin menambah *user*, admin bisa menekan tombol tambah *user* pada *list* admin, dan admin akan dialihkan ke form tambah *user*.

Semua elemen pada menu manajemen *user* telah sesuai dengan yang dirancang

3.2.6. Pengujian Fitur Sistem

Setelah melakukan implementasi sistem, praktikan menguji beberapa fitur yang akan digunakan pada sistem. Tahap pengujian dilakukan pada minggu ke-3 hingga minggu ke-4 di bulan Agustus 2021. Pada tahap ini, praktikan menggunakan metode pengujian *black box*. Metode *black box* adalah metode pengujian terhadap fungsionalitas atau kegunaan sebuah aplikasi (Nadiyah R, 2021). Metode ini dilakukan untuk melihat apakah semua fitur pada website bisa berjalan dengan baik atau tidak. Berikut adalah beberapa pengujian fitur *black box* pada sistem

Tabel 3.2 Tabel Pengujian *Black box*

No.	Aktivitas Pengujian	Realisasi yang diharapkan	Output pengujian	Kesimpulan
1)	Login sesuai admin/user	Setelah login, sistem mengalihkan admin/user ke halaman <i>dashboard</i> sesuai peran	Admin/user dialihkan ke <i>dashboard</i> yang sesuai peran admin/user	Berhasil
2)	User melihat rencana KPI	Saat klik menu rencana, user bisa melihat tabel rencana KPI	Tabel rencana KPI terlihat oleh user	Berhasil
3)	Input realisasi KPI oleh user	Saat melakukan input capaian KPI di menu input realisasi, data capaian KPI masuk ke <i>database</i>	Data capaian KPI masuk ke <i>database</i>	Berhasil
4)	User melihat capaian KPI	Saat melihat <i>list</i> capaian KPI di menu kesimpulan, user bisa melihat ketercapaian sesuai nama prodi	Tabel <i>list</i> capaian terlihat, dan data sudah terfilter berdasarkan sesi login	Berhasil
5)	User mengganti password	Saat user mengakses menu ganti password, user bisa mengganti password dan password baru masuk <i>database</i>	Password berhasil diubah dan password baru masuk ke <i>database</i>	Berhasil

6)	Manajemen Kategori KPI oleh admin	Saat admin mengakses menu KPI, admin bisa menambah, mengedit dan menghapus kategori KPI, dan semua update terlihat <i>database</i>	Isi tabel kategori KPI pada <i>database</i> terupdate	Berhasil
7)	manajemen rencana KPI oleh admin	Saat admin mengakses menu rencana KPI, admin bisa menambah, mengedit dan menghapus rencana KPI, dan semua update rencana KPI terlihat <i>database</i>	Isi tabel rencana KPI pada <i>database</i> terupdate	Berhasil
8)	View capaian KPI seluruh <i>user</i>	Saat admin klik menu capaian KPI, admin bisa melihat tabel berisi capaian KPI	Admin melihat capaian KPI	Berhasil
9)	Manajemen <i>user</i> oleh admin	Admin bisa melakukan menambah <i>user</i> , mengedit <i>user</i> , dan menghapus <i>user</i> , dan perubahan tersebut terupdate di <i>database</i>	Data <i>user</i> terupdate di <i>database</i>	Berhasil

3.3 Kendala Yang Dihadapi

Pada saat menjalani kegiatan Kerja profesi, praktikan mengalami beberapa kendala. Kendala yang dihadapi praktikan selama praktikan menjalani kegiatan Kerja profesi antara lain :

1. Kesulitan memahami mekanisme kegiatan monitoring jika diimplementasikan kedalam *website*, karena ini adalah sistem baru di unit LPMU
2. Kompleksitas dalam melakukan *programming*. Hal ini menjadi kendala karena praktikan belum pernah membangun *website* dari nol

3.4 Cara Mengatasi Kendala

Walaupun praktikan mengalami beberapa permasalahan dan kendala yang dialami seperti yang tertera di sub-bab sebelumnya, praktikan mampu

mengatasi kendala-kendala tersebut. Cara praktikan mengatasi kendala pada kegiatan Kerja profesi adalah sebagai berikut

1. Menambah pemahaman tentang mekanisme kegiatan monitoring dan evaluasi KPI dengan bertanya ke pembimbing KP
2. Mencari bahan pembelajaran mengenai bagaimana cara membangun sebuah aplikasi berbasis *website*.

3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi

Saat melakukan kegiatan Kerja profesi, praktikan memperoleh beberapa pembelajaran yang berharga bagi praktikan. Berikut adalah beberapa hal yang dipelajari praktikan selama menjalankan kegiatan Kerja profesi :

1. Praktikan akhirnya memahami bagaimana rasanya jika praktikan langsung terjun ke industri dan menerapkan ilmu yang telah didapatkan praktikan selama perkuliahan.
2. Praktikan jadi lebih mampu untuk melakukan komunikasi dan koordinasi terhadap pihak perusahaan, karena dua hal tersebut mempengaruhi kemajuan perusahaan.
3. Praktikan juga bisa memperdalam kemampuan praktikan dalam mengembangkan sebuah web, karena disini praktikan membangun sebuah website dari nol.
4. Bekerja secara WFH berbeda dengan belajar secara WFH, karena dalam bekerja ada banyak target yang harus dicapai oleh praktikan sesuai dengan waktu yang ditentukan