BAB III

KEGIATAN SELAMA KERJA PRAKTEK

3.1 Jadwal Kerja Praktek

Dalam melaksanakan kerja praktek ini, praktikan ditempatkan pada salah satu divisi yaitu PSDM (Pengembangan Sumber Daya Manusia) yang bergerak dalam bidang pengembangan karier pegawai. Praktikan mulai melaksanakan kerja praktek ini kurang lebih selama 1 bulan terhitung mulai dari tanggal 01 September-30 September 2004. Praktikan melaksanakan kerja praktek setiap hari dari hari Senin–Jumat dimulai dari jam 07.00 sampai dengan jam 16.00. Khusus untuk hari Jumat, praktikan mulai bekerja dari jam 07.30 sampai dengan 15.00.

3.2 Cara Kerja Praktek

Dalam melaksanakan kerja praktek ini, praktikan diberi tugas untuk membuat suatu program system informasi pengembangan pegawai, dalam hal ini dilihat dari pengembangan karier pegawai dengan mengikuti kursus atau pelatihan dengan menggunakan bahasa pemograman Visual Basic 6 (VB).

3.3 Data Kerja Praktek

3.3.1 Analisa Dan Pembahasan

Bagian ini akan menjelaskan bagaimana suatu system informasi yang utuh diuraikan berdasarkan prosedur-prosedurnya, untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan serta kebutuhan-kebutuhan yang

diperlukan dalam pembuatan laporan Analisa Program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai. Prosedur yang diperlukan dalam pembuatan program aplikasi ini adalah prosedur yang memerlukan proses computer dan dapat menunjang proses manual.

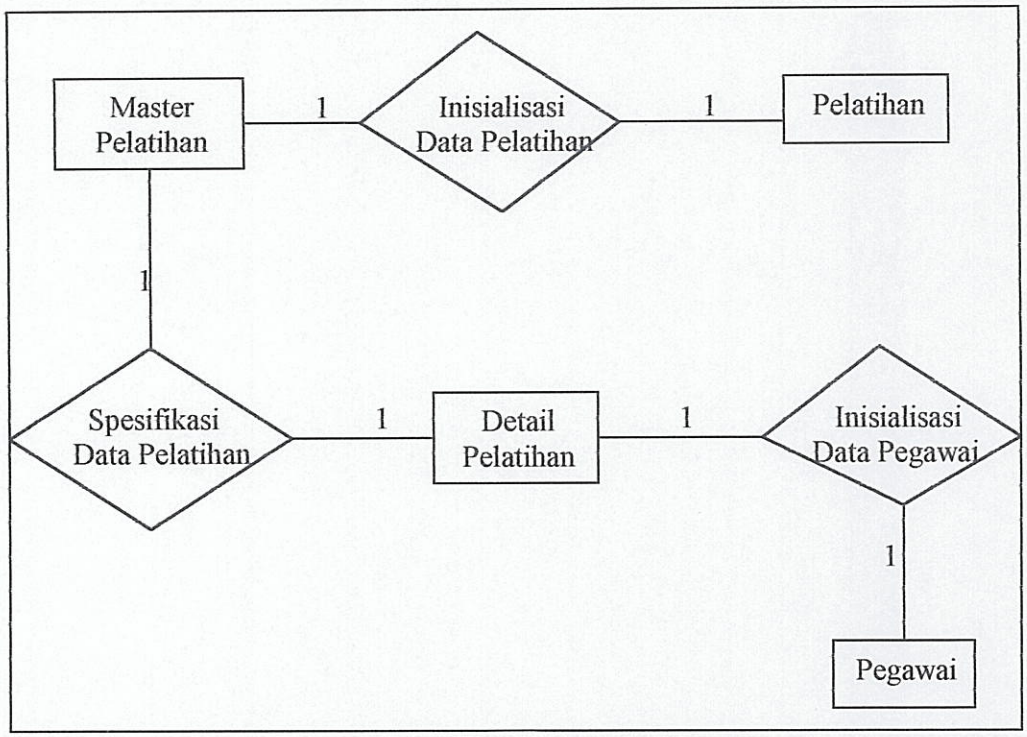
3.3.2 Analisa Program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai

Program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai adalah sebuah basis data yang berisi kumpulan data pelatihan pegawai yang telah direkap disusun dan diurut sedemikian rupa sehingga data-data pelatihan tentang Pengembangan pegawai tersebut terurut dengan jelas. Segala informasi yang berhubungan dengan pelatihan pegawai yang dapat diperoleh dari Program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai tersebut. Proses pengelolaan Program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai ini terjadi jika ada perubahan atau penambahan data-data pegawai. Sistem pengolahan Program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai merupakan sistem yang bersifat hanya memberikan informasi kepada Sub Bagain PSDM apabila atasan ingin mengetahui bagaimana pengembangan karir para pegawai setelah mengikuti beberapa pelatihan.

3.3.3 Rancangan database

Pada tahap perancangan database ini *entity relationship* sangat diperlukan untuk menggambarkan hubungan satu entitas dengan entitas lainnya. Hubungan relational antar file dihubungkan dengan kunci relasi. Untuk mengetahui

keterhubungan antar suatu tabel dengan tabel yang lainnya digambarkan dengan *E-R Diagram* yang dapat dilihat pada gambar 2 dibawah ini.



Gambar 3.1 Diagram E-R

Keterangan detail dari masing-masing entity pada *entity relationship diagram (ERD)* database pengembangan pegawai dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 3.1 Master Pelatihan

Database : datapg	Nama file : tblmasterlat Index file : master	
Nama File	Type	Keterangan
Kode_pelatihan (*)	Text	Nomor kode pelatihan
Tgl_pelatihan	Date/Time	Tanggal dilaksanakan pelatihan

Biaya	Text	Biaya pelatihan
Penyelenggara	Text	Penyelenggara pelatihan
Keterangan	Text	Lamanya pelatihan
Tmpt_pelatihan	Text	Tempat dilaksanakan pelatihan
Jmlh_peserta	Text	Jumlah peserta pelatihan
Biaya_pendapatan	Text	Biaya pendapatan

Tabel 3.2 Pelatihan

Database : datapg	Nama file: tbllat Index file: latihan	
Nama file	Type	Keterangan
Kode_pelatihan	Text	Nomor kode pelatihan
Keterangan	Text	Lamanya pelatihan
Nama_pelatihan	Text	Nama pelatihan

Tabel 3.3 Detail Pelatihan

Database datapg	Nama file : tbldetail Index file: detaillat	
Nama file	Type	Keterangan
Nippeg	Text	Nomor induk pegawai
Nilai_pelatihan	Text	Nilai pelatihan pegawai
Bobot_pelatihan	Text	Bobot pelatihan
Jmlh_nilai_pelatihan	Text	Jumlah nilai pelatihan

Tabel 3.4 Pegawai

Database datapg	Nama file : tblpegawai Index file : peg	
Nama file	Type	Keterangan
Nippeg	Text	Nomor induk pegawai
Nama	Text	Nama pegawai
Jabatan	Text	Jabatan pegawai
Unit_kerja	Text	Unit kerja pegawai

Tabel 3.5 User ID

Database datapg	Nama file : tbluser Index file : user	
Nama file	Type	Keterangan
User_id	Text	Pengguna_id
Password	Text	Kata kunci

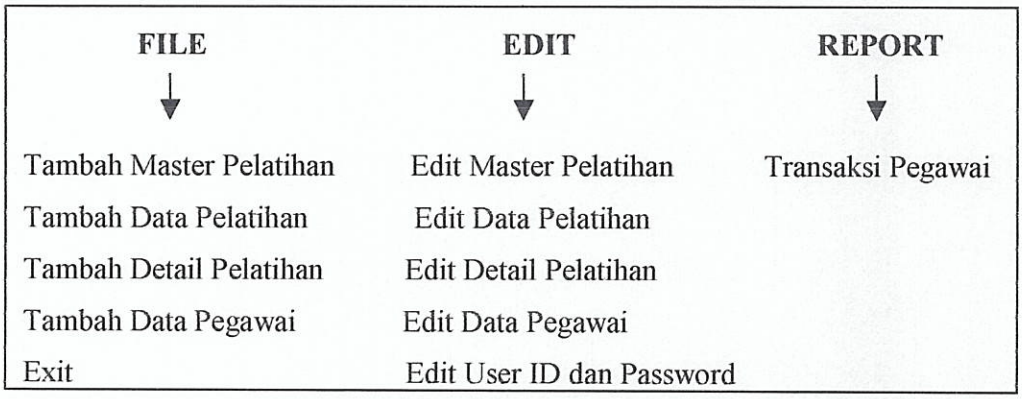
Tabel 3.6 Transaksi

Database datapg	Nama file : tbltransaksi Index file : transaksi	
Nama file	Type	Keterangan
Nippeg	Text	Nomor Induk Pegawai
Nama	Text	Nama pegawai
Jabatan	Text	Jabatan pegawai

Unit_kerja	Text	Unit kerja
Kode_pelatihan	Text	Nomor kode pelatihan
Nama_pelatihan	Text	Nama pelatihan
Jmlh_nilai_pelatihan	Text	Jumlah nilai pelatihan

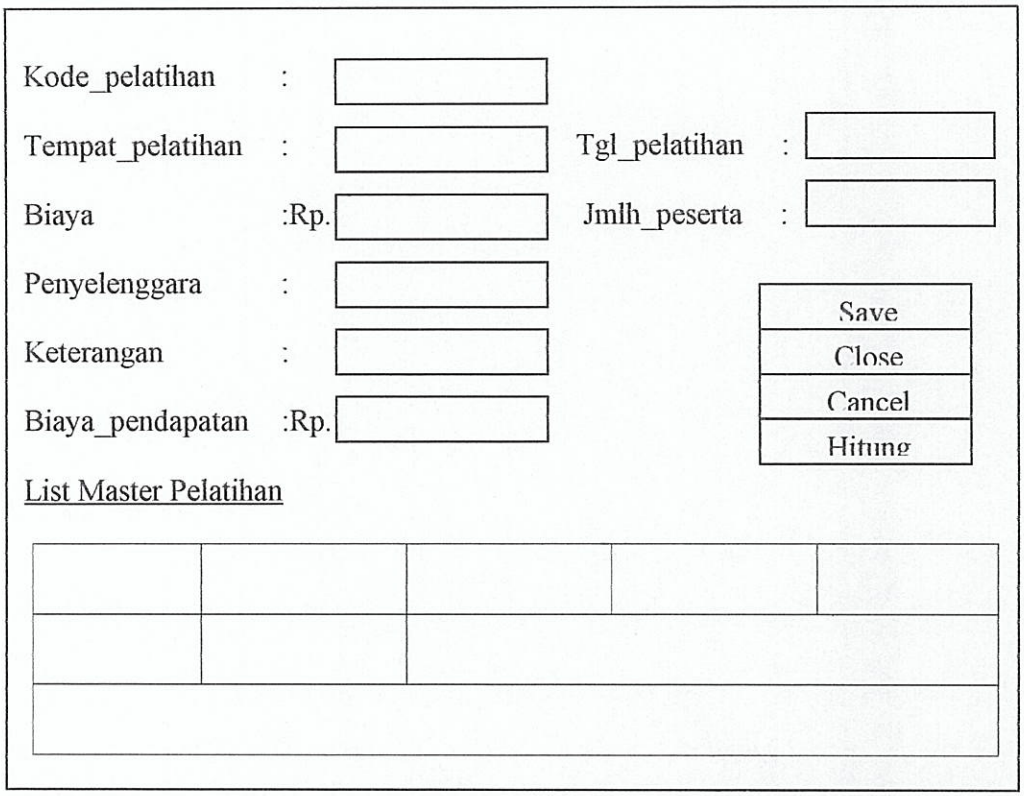
3.3.4 Rancangan Program

Rancangan program pada "sistem pengembangan pegawai" dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

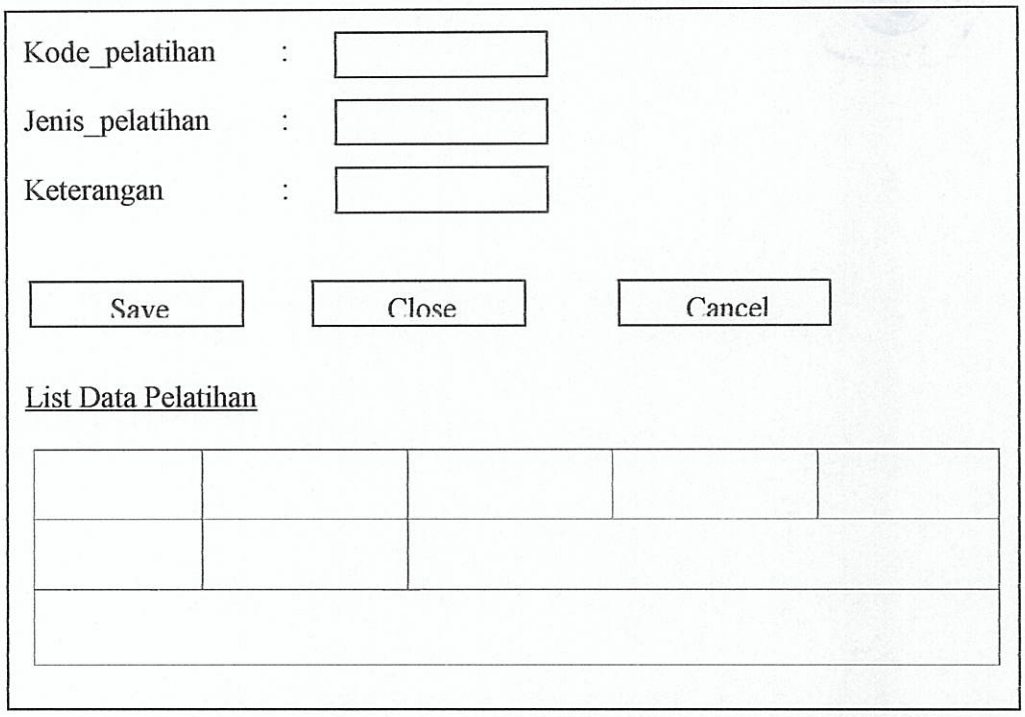


Gambar 3.2 Desain Menu Utama

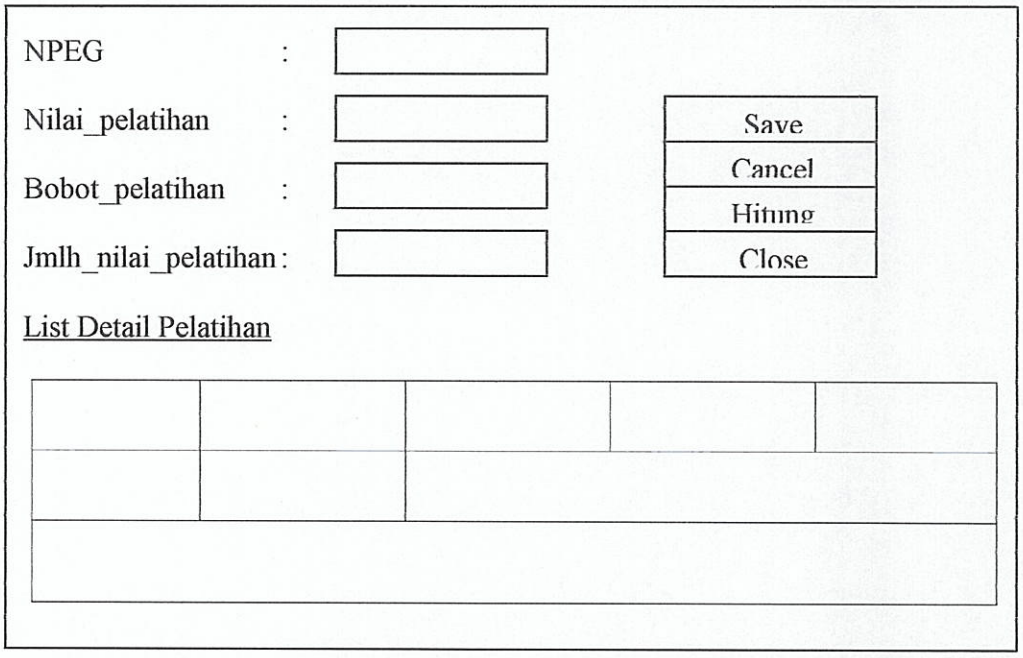
Masing-masing rancangan pada desain Menu Utama dapat dilihat pada gambar di bawah ini :



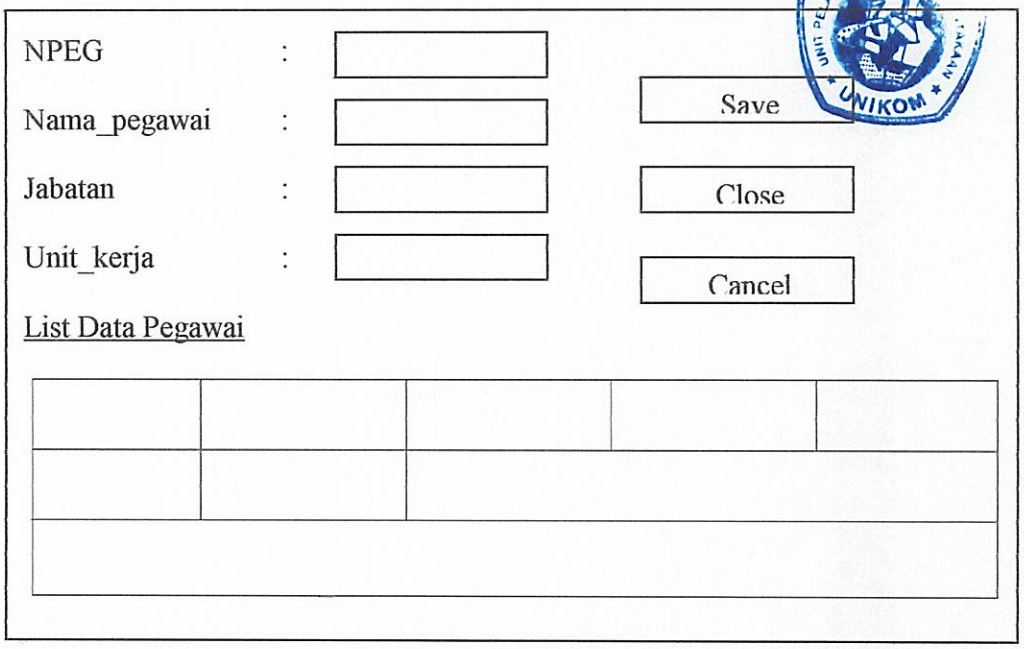
Gambar 3.3 Desain Tambah Master Pelatihan



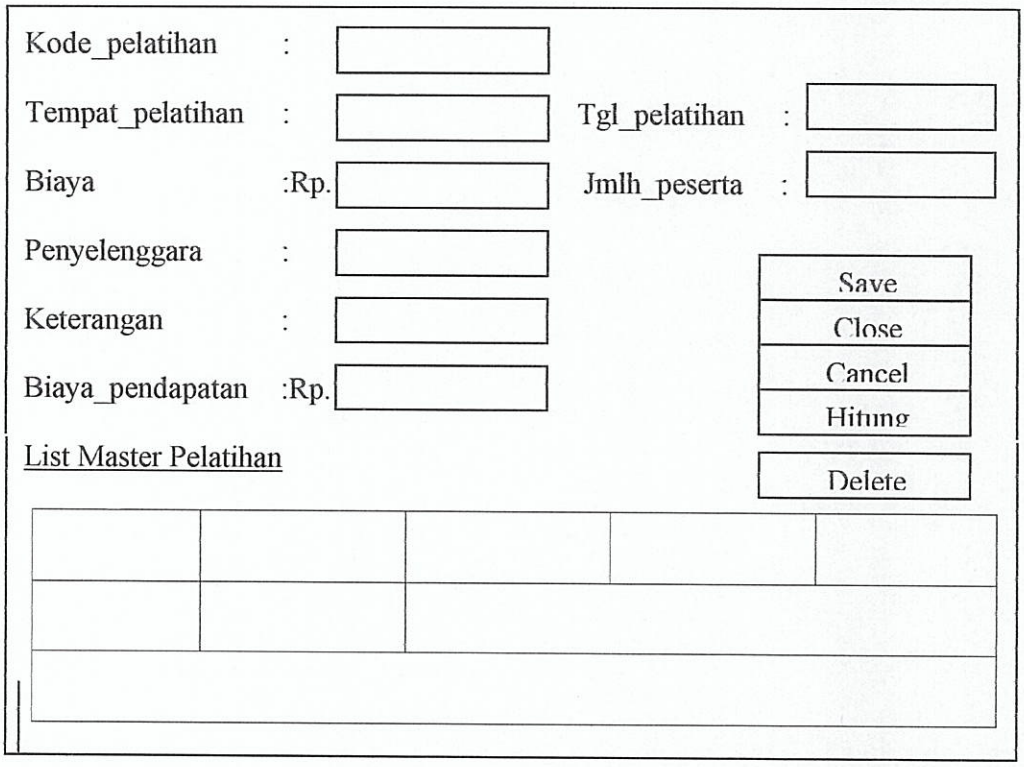
Gambar 3.4 Desain Tambah Data Pelatihan



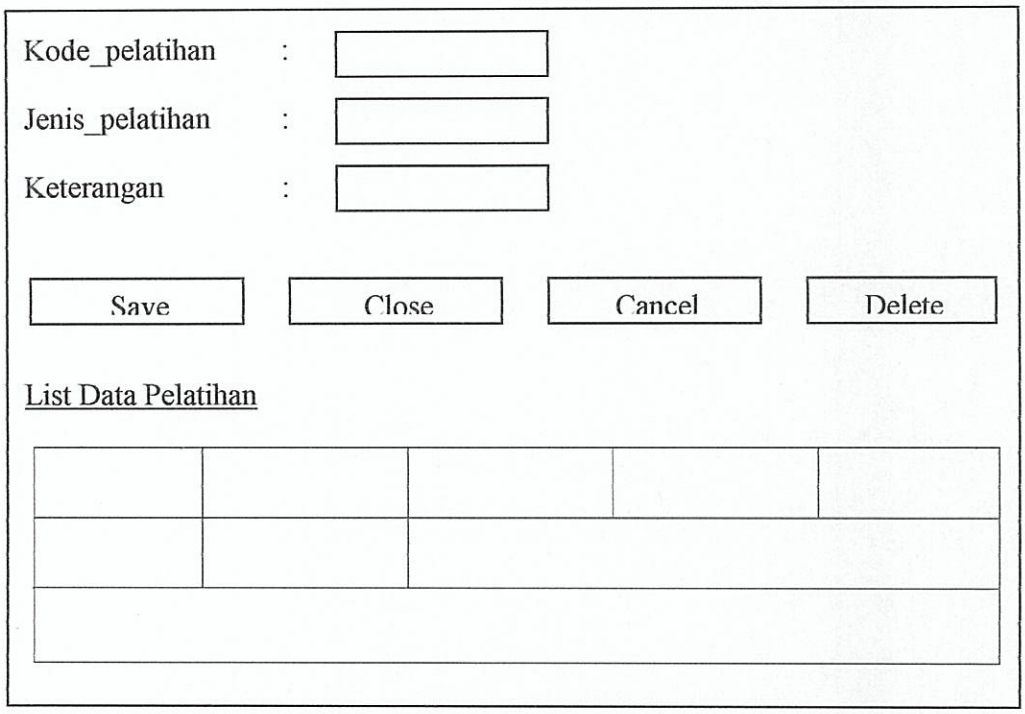
Gambar 3.5 Desain Tambah Detail Pelatihan



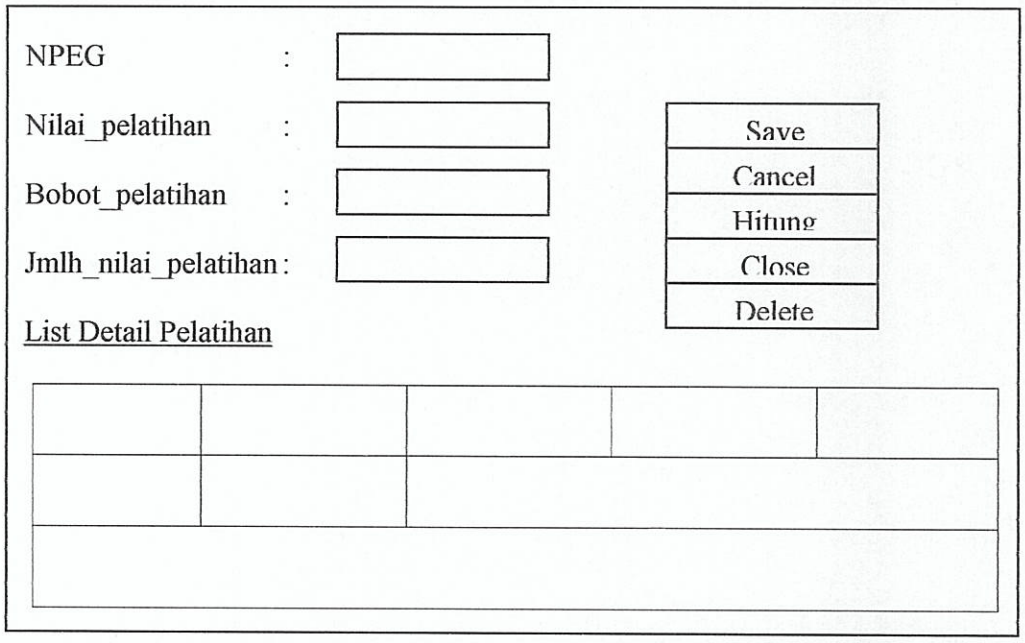
Gambar 3.6 Desain Tambah Data Pegawai



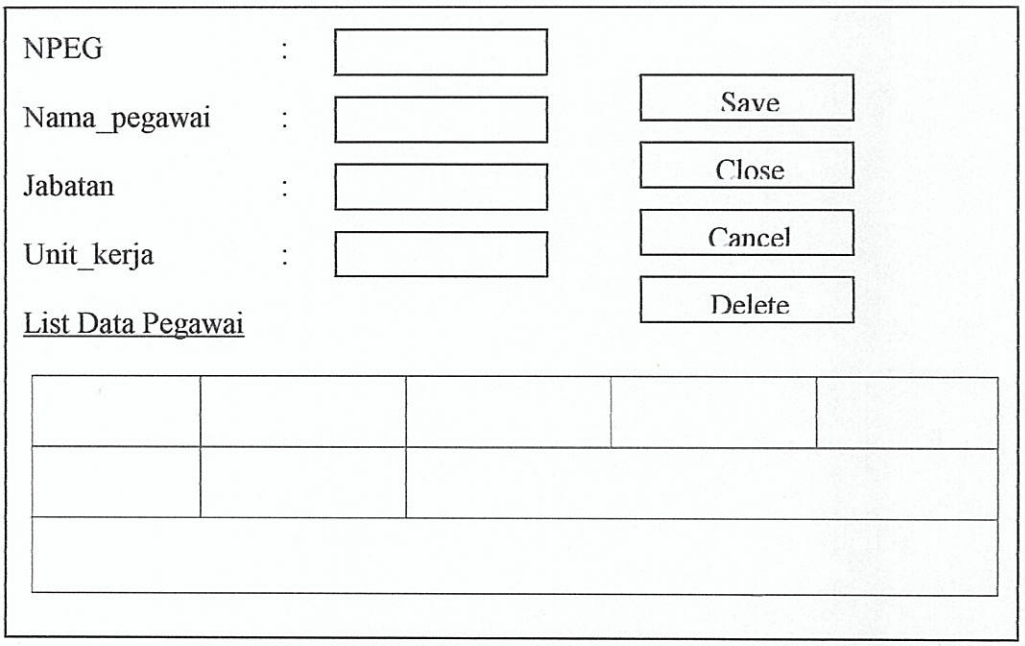
Gambar 3.7 Desain Edit Master Pelatihan



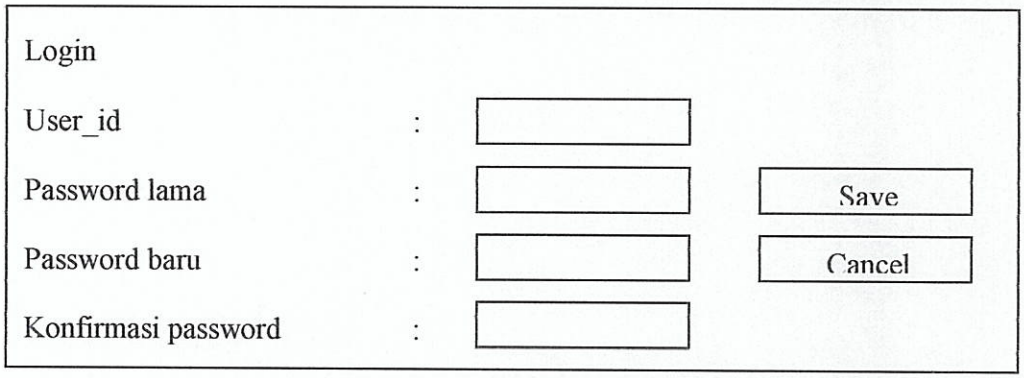
Gambar 3.8 Desain Edit Data Pelatihan



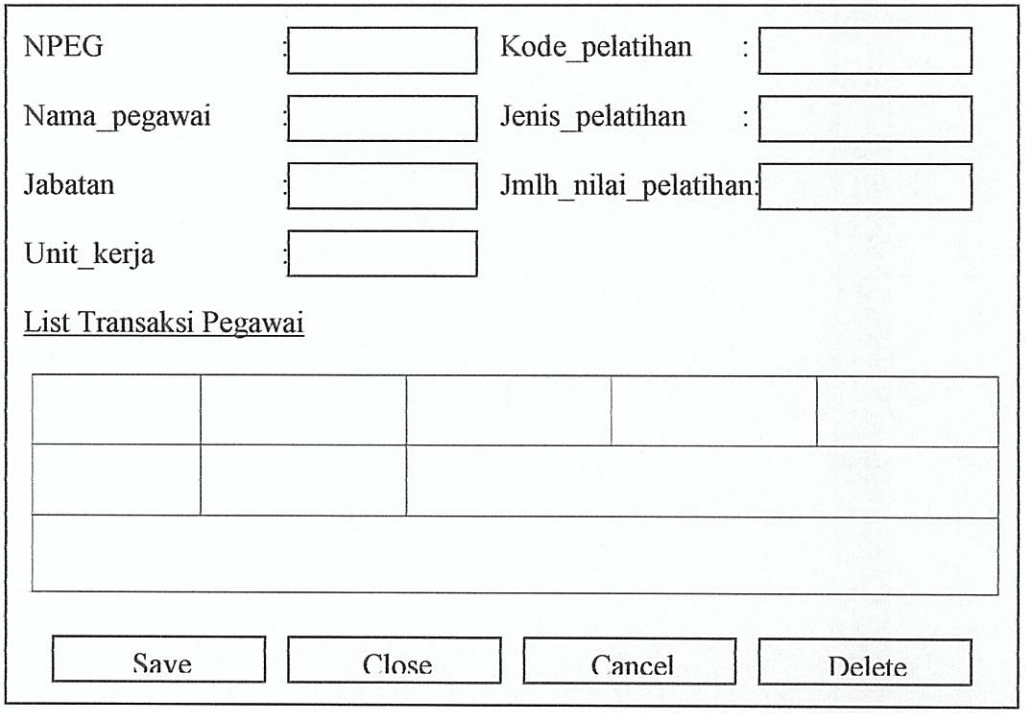
Gambar 3.9 Desain Edit Detail Pelatihan



Gambar 3.10 Desain Edit Data Pegawai



Gambar 3.11 Desain Edit User ID dan Password



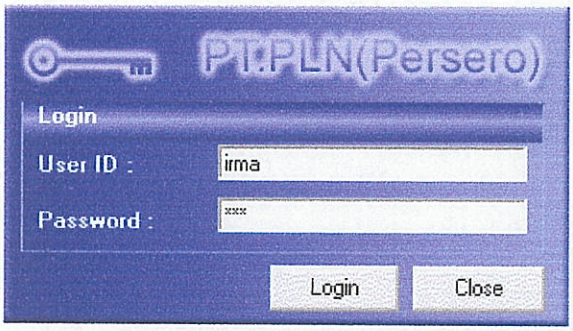
Gambar 3.12 Desain Transaksi Pegawai

3.3.5 Hasil Analisa

Setelah penulis menganalisa program Sistem Informasi Pengembangan Pegawai Pada PT.PLN (Persero) Distribusi Jawa Barat Dan Banten. Penulis menyimpulkan ternyata masih ada kekurangan-kekurangan dari program yang telah ada tersebut diantaranya yaitu : Desain interface, dan perintah-perintah yang mendukung program tersebut. Desain interface sangat berpengaruh dalam program karena ketertarikan *user* yang menggunakan program tersebut akan menjadi lebih besar jika tampilan interfacenya menarik artinya tidak membosankan atau menjenuhkan termasuk perpaduan warna agar *user* merasa nyaman saat menjalankan program. Kemudian perintah-perintah dalam program, ini juga sangat berbepengaruh karena jika perintah-perintah dalam program tersebut dapat dimengerti maka semua orang dapat menjalankan program tersebut tanpa harus memiliki keahlian dalam mengoperasikan komputer (orang awam).

3.3.6 Tampilan Program

3.3.6.1 Tampilan Program Sebelum Dianalisa

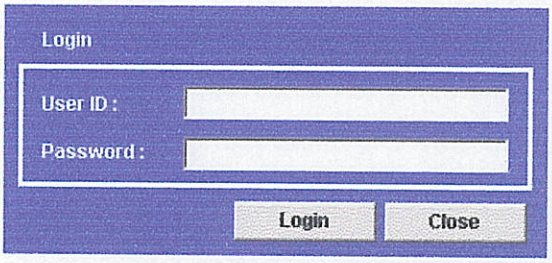


Gambar 3.13 Desain Form Login Sebelum Dianalisis

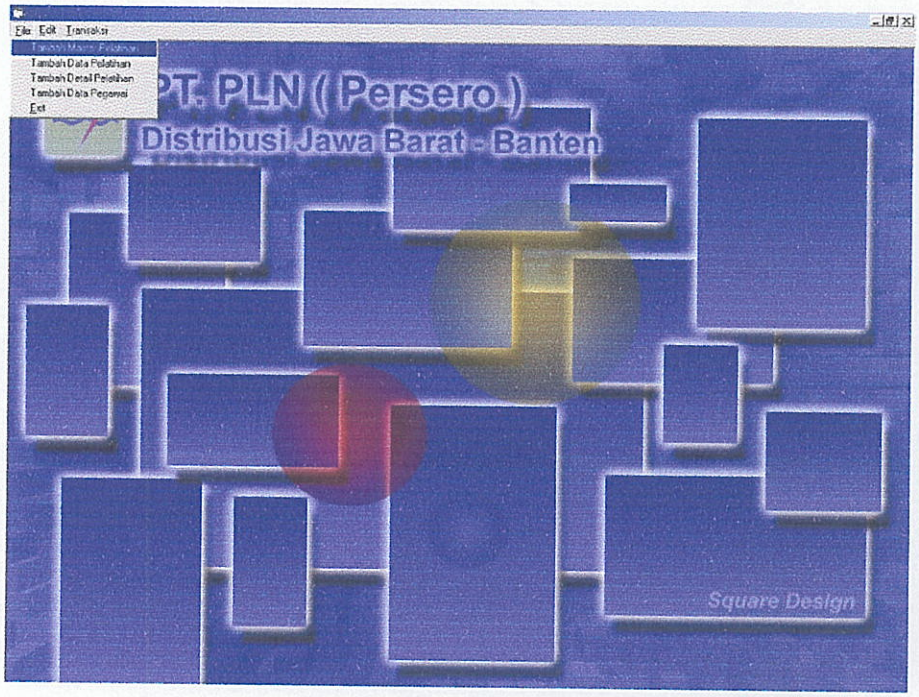


Gambar 3.14 Desain Form Menu Utama Sebelum Dianalisis

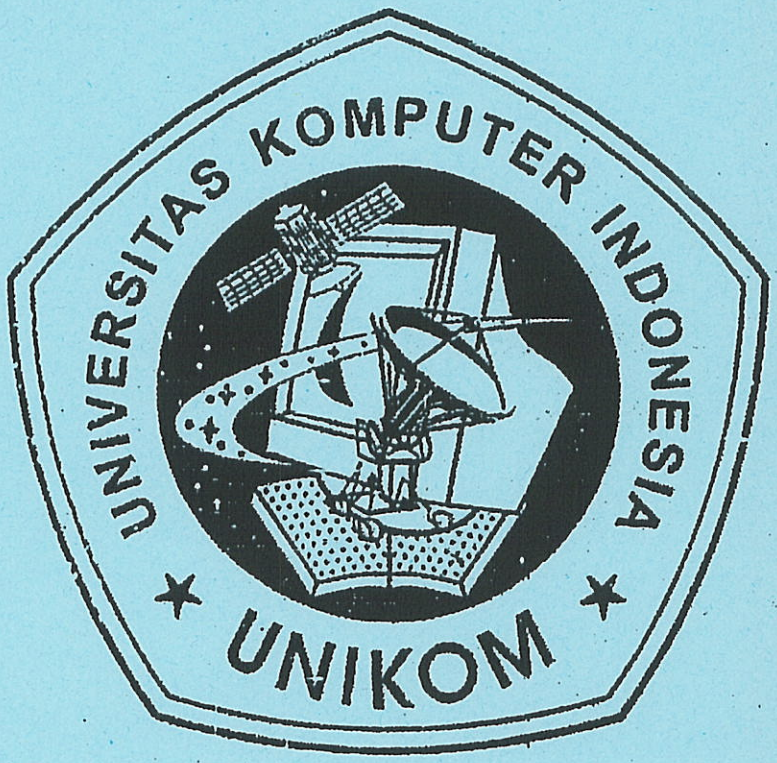
3.3.6.2 Tampilan Program Setelah Dianalisa



Gambar 3.15 Desain Form Login Setelah Dianalisis



Gambar 3.16 Desain Form Menu Utama Setelah Dianalisis


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM