BAB III

OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Objek penelitian yang dilakukan yaitu mengenai Sistem Informasi Penugasan Perjalanan Dinas di Infoglobal Group yang berlokasi di di Jalan Sriwijaya No. 36 Surabaya Indonesia 60265.

3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan

Perusahaan Didirikan sejak 9 September 1992, Infoglobal berkembang menjadi perusahaan yang berkompeten dalam bidang teknologi elektronika dan informasi. Produk-produk yang dihasilkan difokuskan dalam bidang elektronika penerbangan atau biasa disebut Avionik, pengembangan perangkat lunak aplikasi serta layanan training dan implementasi.

Infoglobal memproduksi sejumlah perangkat avionik pesawat tempur untuk menggantikan perangkat sejenis yang sudah tidak diproduksi lagi oleh produsennya. Dengan dukungan teknologi terkini, avionik yang diproduksi oleh Infoglobal lebih unggul daripada perangkat aslinya, “plug and play”, dan mudah dioperasikan..

Perusahaan Infoglobal juga memproduksi sejumlah aplikasi perangkat lunak, khususnya untuk segmen pertahanan, utilitas, dan kesehatan. Pada segmen pertahanan, Infoglobal mengembangkan aplikasi pemantauan situasi udara nasional dengan mengintegrasikan sistem radar sipil dan militer. Di samping itu, Infoglobal mengembangkan aplikasi simulasi latihan tempur untuk matra udara.

3.1.2. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi dari perusahaan ini adalah sebagai berikut :

a. **Visi Perusahaan**

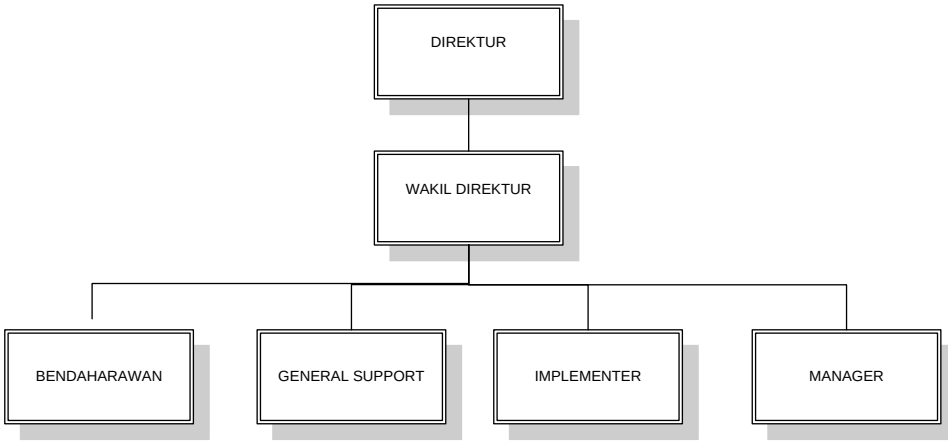
- Perusahaan yang berkompeten dalam bidang teknologi elektronika
- Pelayanan training dan implementasi yang terpercaya

b. **Misi Perusahaan**

- Fokus terhadap bidang teknologi elektronika
- Melakukan training sesuai dengan standar Infoglobal Group

3.1.3. Struktur Organisasi Perusahaan

Struktrur Organisasi Perusahaan Infoglobal Group Bandung yaitu sebagai berikut:



Gambar Error! No text of specified style in document.**.1**
Struktur Organisasi

3.1.4. Deskripsi Tugas

Deskripsi tugas dari masing-masing bagian adalah sebagai berikut:

a. Direktur

1. Menentukan kebijakan tertinggi perusahaan.

2. Bertanggungjawab akan keuntungan dan kerugian perusahaan.
3. Mengangkat dan menghentikan karyawan perusahaan.
4. Bertanggungjawab dalam memimpin dan membina perusahaan.
5. Mewakili perusahaan, mengadakan perjanjian-perjanjian, melaksanakan dan mengawasi pelaksanaan tugas.
6. Melakukan evaluasi kinerja

b. Wakil Direktur

1. Mewakili tugas direktur pada saat direktur tidak dapat melakukan tugas.

c. Manager

1. Mengatur proyek perusahaan.
2. Memastikan proyek perusahaan diselesaikan pada waktu yang sudah ditentukan.
3. Memberikan tugas kepada pegawai untuk melakukan dan mengerjakan proyek.

d. Bendaharawan

1. Melakukan pengaturan keuangan.
2. Melakukan transaksi keuangan.
3. Melakukan evaluasi budget.

e. General Support

1. Membantu semua divisi dalam melaksanakan tugas.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah kegiatan untuk memperoleh fakta-fakta atau prinsip prinsip (baik kegiatan untuk penemuan, pengujian atau pengembangan) dari suatu pengetahuan dengan cara mengumpulkan, mencatat dan menganalisa data yang dikerjakan secara sistematis berdasarkan ilmu pengetahuan (metode ilmiah).

Metode yang digunakan dalam melaksanakan penelitian merupakan dasar penyusunan rancangan penelitian dan merupakan penjabaran dari metode ilmiah

3.2.1. Desain Penelitian

Dalam melakukan suatu penelitian perlu dilakukan perencanaan penelitian agar penelitian yang dilakukan dapat berjalan dengan baik dan sistematis. Dalam perancangan sistem ini digunakan metode deskriptif, metode ini tujuannya adalah untuk membuat gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta dan sifat-sifat pada suatu objek penelitian tertentu yang hanya menggambarkan dan meringkaskan berbagai kondisi, situasi atau berbagai variable. Data deskriptif pada umumnya dikumpulkan melalui metode pengumpulan data, yaitu wawancara atau metode observasi.

Berdasarkan proses penelitian yang dijelaskan diatas, maka desain pada penelitian ini dijelaskan sebagai berikut:

a. Sumber Masalah

   Peneliti menentukan masalah - masalah sebagai fenomena untuk dasar penelitian.

b. Perumusan Masalah

   Rumusan masalah merupakan suatu pertanyaan yang akan dicari jawabanya melalui pengumpulan data. Proses penemuan masalah merupakan tahap penelitian yang paling sulit karena tujuan penelitian ini adalah menjawab masalah penelitian sehingga suatu penelitian tidak dapat dilakukan dengan baik jika masalahnya tidak dirumuskan secara jelas. Rumusan masalah atau pertanyaan penelitian akan mempengaruhi pelaksanaan tahap selanjutnya didalam tahap penelitian. Pada penelitian ini masalah-masalah dirumuskan melalui suatu pertanyaan, yang akan diuji dengan cara menguiji hipotesis

c. Konsep dan teori yang relevan dan penemuan yang relevan

Untuk menjawab rumusan masalah yang sifatnya sementara (hipotesis) maka,peneliti dapat membaca referensi teoritis yang relevan dengan masalah danberfikir. Selain itu penemuan penelitian sebelumnya yang relevan juga dapatdigunakan sebagai bahan untuk memberikan jawaban smentara terhadapmasalah penelitian (hipotesis). Telaah teoritis mempunyai tujuan untukmenyusun kerangka toritis yang menjadi dasar untuk menjawab masalah ataupertanyaan penelitian yang merupakan tahap penelitian dengan mengujiterpenuhinya kriteria pengetahuan yang rasional.

d. Metode Penelitian

Untuk menguji hipotesis tersebut peneliti dapat memilih metode penelitianyang sesuai, pertimbangan ideal untuk memilih metode itu adalah tingkat ketelitian data yang diharapkan dan konsisten yang dikehendaki. Sedangkanpertimbangan praktis adalah tersedianya dana, waktu, dan kemudahan yanglain. Pada penelitian ini metode penelitian yang digunakan adalah metodedeskriptif.

e. Menyusun Instrument Penelitian

Setelah metode penelitian yang sesuai dipilih, maka peneliti dapat menyusun instrument penelitian. Instrument penelitian ini digunakan sebagai alatpengumpul data. Instrument pada penelitian ini yaitu *human instrument* (peneliti sebagai instrumen), untuk melakukan wawancara secara langsung atau observasi. Selain melakukan wawancara langsung, instrumen yang digunakan adalah buku catatan mengenai kebijakan-kebijakan perusahaan. Setelah data terkumpul maka selanjutnya dianalisis untuk menjawab rumusan masalah.

f. Kesimpulan

Kesimpulan adalah langkah terakhir dari suatu periode penelitian yang berupa jawaban terhadap rumusan masalah dengan menekankan pada pemecahan masalah berupa informasi mengenai solusi masalah yang bermanfaat sebagai dasar untuk pembuatan keputusan.

3.2.2. Jenis dan Metode Pengumpulan Data

Jenis dan metode pengumpulan data ada dua, yaitu data primer dan datasekunder.

3.2.2.1.Sumber Data Primer (Wawancara, Observasi, Kuesioner)

Adapun sumber data primer yang didapat oleh penulis melalui cara :

a. Wawancara adalah suatu cara untuk mendapatkan data melalui tanya jawab langsung dengan pegawai tentang proses bisnis perjalanan dinas yang sedang berjalan di Infoglobal Group.
b. Observasi adalah suatu cara untuk mendapatkan data dengan cara datang langsung ketempat dilakukannya penelitian. Dalam hal ini peneliti datang ke Infoglobal Group.

3.2.2.2.Sumber Data Sekunder (Dokumentasi)

Sumber data sekunder didapat dari dokumen-dokumen yang bersangkutan dengan objek yang diteliti yang ada di tempat dilakukannya penelitian.

3.2.3. Metode Pendekatan dan Pengembangan Sistem

Dalam sebuah penelitian terutama pada saat menganalisis sistem akan lebih mudah jika menggunakan metode pendekatan dan pengembangan sistem.

*3.2.3.1.*Metode Pendekatan Sistem

Metode pendekatan sistem yang akan digunakan oleh penulis adalah metode pendekatan analisis dan perancangan *object oriented*. Dalam metode ini terdapat :

a. Use Case
b. Skenario Use Case

c. Sequence Diagram

d. Activity Diagram

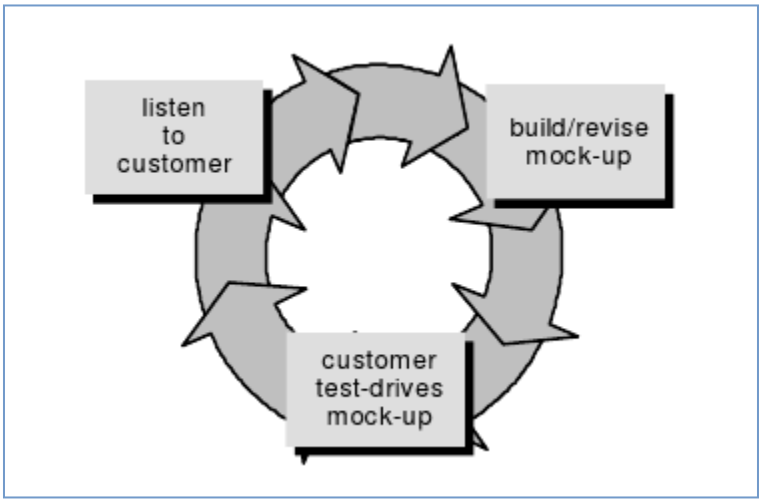
e. Component Diagram

f. Class Diagram

*3.2.3.2.*Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem terdiri dari sederetan kegiatan yang dapat dikelompokkan menjadi beberapa tahapan yang dapat membantu kita dalam mengembangkan sebuah sistem.

Metode pengembangan sistem yang akan digunakan pada Aplikasi yang akan dibuat adalah model *prototype*. Karena model ini lebih memperhatikan kebutuhan sistem pemakai, secara keseluruhan akan mengacu kepada kepuasan user. Adapun tahap-tahap dari pembuatan *prototype*, sebagai berikut :



Gambar Error! No text of specified style in document.**.2**
Metode Pengerjaan Prototypes

(Pressman, 2010, hal. 51)

Metode pengembangan *prototype* terdiri dari tiga tahapan, yaitu pengumpulan kebutuhan, perancangan sistem serta pengujian terhadap hasil yang telah dibuat. Proses-proses tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Mendengarkan pelanggan (*Listen to customer*)

   Metode pengembangan *prototype* dimulai dengan pengumpulan syarat. *Devoleper* dan pelanggan bertemu dan mendefinisikan dari seluruh tujuan untuk *software,* identifikasi apa saja syarat yang dikenal dan daerah *outline* dimana definisi tersebut diperintahkan.

2. Membangun atau mengubah kembali *project* yang dibuat (*Build/revise mock-up*)

   Proses selanjutnya adalah perancangan kilat, dimana proses ini mewakili setiap aspek yang terdapat pada *software* yang terlihat oleh *customer* atau *user* (misal : pendekatan *input* dan bentuk *output*). Idealnya, *prototype* melayani sebagian mekanisme untuk mengidentifikasi syarat dari sebuah *software*.

3. Menguji hasil *project* yang dibuat (*Customer test drives mock-up*)

   Prototype dievaluasi oleh pelanggan/pengguna dan digunakan untuk penyaringan terhadap *software* yang dibangun. Proses iterasi sebagai *prototype* yang seimbang untuk memenuhi kebutuhan *customer* ketika pada saat yang sama memungkinkan *developer* untuk memperoleh pemahaman terbaik terhadap kebutuhan apa yang telah dikerjakan.

3.2.3.3. Alat Bantu Analisis dan Perancangan

Alat bantu analisis dan perancangan yang digunakan oleh penulis adalah UML (*Unified Modeling Language*). UML (*Unified Modeling Language*) merupakan salah satu standard bahasa yang banyak digunakan didunia industry untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis, dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

UML muncul karena adanya kebutuhan permodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML merupakan visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung. Karena UML ini merupakan bahasa visual untuk pemodelan bahasa berorientasi objek, maka semua elemen dan diagram berbasiskan pada paradigma *object oriented*. Adapun metode desain yang ada pada langkah perancangan ini akan digambarkan sebagai berikut:

1. *Use case* Diagram

Usecase diagram merupakan permodelan untuk melakukan (*behavior*) terhadap sistem informasi yang akan dibuat. *Use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *use case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu. Ada dua hal utama pada *use case* yaitu pendefinisian apa yang disebut aktor dan proses.

a. Aktor merupakan orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat atau diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang, tapi aktor belum tentu merupakan orang.

b. Proses merupakan fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.

2. Skenario *Use Case*

Mendeskripsikan aktor-aktor yang melakukan prosedur dalam sistem, serta menjelaskan respon yang ditanggapi oleh sistem tersebut terhadap prosedur yang dilakukan oleh aktor.

3. *Activity Diagram*

Aktivitas atau *activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis. Yang perlu diperhatikan disini bahwa diagram aktivitas menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan aktor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

4. *Sequence Diagram*

Sequence diagram menggambarkan kelakukan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek atau *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

5. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem informasi. Kelas memiliki apa yang disebut atribut dan metode atau operasi.

6. *Component Diagram*

Component Diagram atau diagram komponen adalah diagram yang menunjukan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka.

3.2.4. Pengujian Software

Pengujian software dapat dilakukan dengan menggunakan pengujian black box / black box testing. Pengujian Black box adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak.

Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian Black box merupakan metode perancangan data uji yang didasarkan pada

spesifikasi perangkat lunak. Data uji dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan. Pengujian black box berusaha menemukan kesalahan dalam kategori :

a. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
b. Kesalahan interface.
c. Kesalahan kinerja.
d. Inisialisasi dan kesalahan terminasi

3.3. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem adalah suatu ilmu yang digunakan untuk memecahkan masalah dengan menggunakan beberapa tindakan. Dalam ruang lingkup perkembangan sistem komputer, analisis sistem adalah suatu ilmu yang mempelajari beberapa aplikasi, biasanya untuk mendapatkan sistem yang baru.

Analisis terhadap sistem yang berjalan dimaksudkan untuk mempelajari secara seksama terhadap suatu sistem yang sedang dijalankan oleh suatu organisasi, sehingga mampu memperkirakan dan merincikan seluruh dokumen ataupun prosedur yang terlibat dan membuat rekomendasi untuk organisasi dengan memperhitungkan segi penyelesaian yang akan dicapai.

3.3.1. Analisis Dokumen

Analisa dokumen menggambarkan apa saja dan fungsi dokumen-dokumen yang digunakan dalam proses bisnis penugasan perjalanan dinas. Untuk itu analisa dokumen merupakan salah satu hal yang dapat membantu dalam perancangan selanjutnya. Adapun analisa dokumen dapat dilihat dibawah ini :

Tabel Error! No text of specified style in document.**.1**
Tabel Analisis Dokumen

No	Nama Dokumen	Keterangan

No	Nama Dokumen	Keterangan
1	Formulir SPPD	Deskripsi : Surat perintah perjalanan dinas Fungsi : Surat perintah untuk melakukan perjalanan dinas dan detail perjalanan dinas Sumber : Manager Distribusi : Pegawai Frekuensi : Setiap ada perjalanan dinas
2	Formulir uang muka	Deskripsi : Dokumen untuk mengajukan uang muka Fungsi : mengajukan permohonan uang muka Sumber : Pegawai Distribusi : Bendahara Frekuensi Apabila SPPD sudah disetujui
3	Tiket perjalanan	Deskripsi : Tiket perjalanan dinas Fungsi : Tiket yang digunakan untuk melakukan perjalanan dinas Sumber : General Support Distribusi : Pegawai Frekuensi : Apabila SPPD sudah disetujui
4	Laporan keuangan	Deskripsi : Data laporan keuangan Fungsi : Menjabarkan penggunaan uang muka Sumber : Pegawai Distribusi : Manager, Bendahara Frekuensi : Apabila perjalanan dinas sudah selesai

3.3.2. Analisis Prosedur Yang Sedang Berjalan

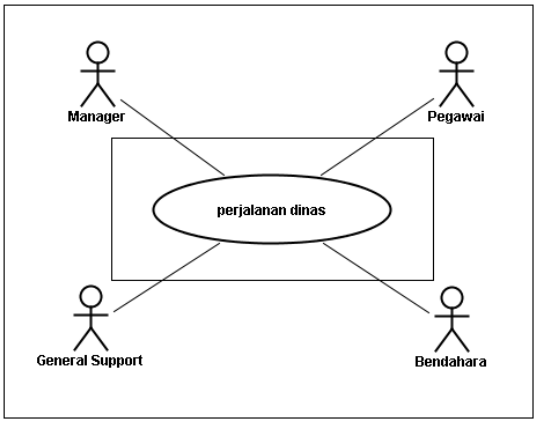
Analisis prosedur yang sedang berjalan menguraikan secara sistematis aktivitas-aktivitas yang terjadi dalam sistem informasi penugasan perjalanan dinas di Infoglobal Group, diantaranya :

1. Manajer memberikan info kepada pegawai bahwa pegawai tersebut akan ditugaskan untuk melakukan perjalanan dinas
2. Pegawai mendapatkan info bahwa dia akan ditugaskan untuk melakukan perjalanan dinas. Jika pegawai menyanggupi tugas tersebut , maka pegawai akan mengisi formulir SPPD dan jika pegawai tidak menyanggupi, makan manager akan mencari pegawai lain

3. Formulir SPPD yang sudah diisi oleh pegawai akan diberikan kepada manager untuk diperiksa. Jika formulir SPPD belum valid maka akan diserahkan lagi ke pagawai untuk diisi kembali dan diserahkan kembali ke manager.
4. Pegawai menyiapkan formulir permohonan uang muka ke bagian bendaharawan. Jika permohonan disetujui, maka pegawai akan memberikan rencana SPPD kepada bagian General Support. Jika formulir permohonan uang muka tidak setujui, maka pegawai akan mengisinya kembali.
5. Bagian General Support menyiapkan tiket perjalanan untuk pegawai
6. Pegawai melakukan perjalanan dinas
7. Pegawai membuat laporan dan bukti keuangan
8. Manager memeriksa laporan dan bukti keuangan. Jika laporan dan bukti keuangan sudah valid, maka pagawai akan menyerahkan laporan bukti keuangan ke bagian kebendaharaan. Jika lapran dan bukti keuangan tidak valid, maka pegawai akan melengkapinya kembali.

3.3.2.1. Use Case Diagram

Dalam *Use Case Diagram* ini digambarkan bagaimana interaksi antara aktor yang melakukan proses pembelajaran pramuka yang sedang berjalan di SMP Nasional Bandung



Gambar Error! No text of specified style in document.**.3**
Use Case Proses Yang Sedang Berjalan

3.3.2.2. Skenario Use case

Skenario use case dimaksudkan untuk menggambarkan dan memudahkan dalam menganalisa proses pada use case yang telah digambarkan. Adapun tahapan-tahapan sknario use case pada proses penugasan perjalanan dinas adalah sebagai berikut :

1. Nama use case : Memberi tugas SPPD
   Aktor : Manager
   Tujuan : Proses pemberian tugas perjalanan dinas kepada pegawai

Tabel Error! No text of specified style in document.**.2**
Tabel Memberi Tugas SPPD

Manager	Pegawai
1. Memberikan informasi bahwa pegawai akan ditugaskan perjalanan dinas	
	2. Menerima informasi bahwa pegawai akan ditugaskan perjalanan dinas

2. Nama use case : Menyetujui SPPD
   Aktor : Manager
   Tujuan : Memberikan persetujuan perjalanan dinas

Tabel Error! No text of specified style in document.**.3**
Tabel Menyetujui SPPD

Pegawai	Manager
1. Mengajukan rencana SPPD	
	2. Menyetujui rencana SPPD

3. Nama use case : Menyetujui laporan keuangan
   Aktor : Manager
   Tujuan : Memberikan persetujuan laporan keuangan

Tabel Error! No text of specified style in document.**.4**
Tabel Menyetujui Laporan Keuangan

Pegawai	Manager
1. Memberikan laporan keuangan	

	2. Menyetujui laporan keuangan

4. Nama use case : Mengajukan permohonan uang muka

   Aktor : Pegawai

   Tujuan : Memberikan permohonan uang muka

Tabel Error! No text of specified style in document.**.5**
Tabel Mengajukan Permohonan Uang Muka

Pegawai	Manager
1. Mengajukan permohonan uang muka	
	2. Menyetujui permohonan uang muka

5. Nama use case : Mengajukan rencana SPPD

   Aktor : Pegawai

   Tujuan : Rencana SPPD diajukan kepada manager

Tabel Error! No text of specified style in document.**.6**
Tabel Mengajukan Rencana SPPD

Pegawai	Manager
1. Menyanggupi tugas SPPD	
2. Mengajukan SPPD	
	3. Menyetujui rencana SPPD

6. Nama use case : Menerima tiket perjalanan

   Aktor : Pegawai

   Tujuan : Tiket perjalanan digunakan untuk melakukan perjalanan dinas

Tabel Error! No text of specified style in document.**.7**
Tabel Menerima Tiket

General Support	Pegawai
1. Memberikan tiket perjalanan	
	2. Menerima tiket perjalanan

7. Nama use case : Membuat laporan keuangan

   Aktor : Pegawai

   Tujuan : Laporan pertanggung jawaban penggunaan uang muka

Tabel Error! No text of specified style in document.**.8**
Membuat Laporan Keuangan

Pegawai	Manager
1. Membuat laporan keuangan	
	2. Menerima laporan keuangan 3. Memriksa laporan keuangan

8. Nama use case : Menyetujui pengajuan uang muka

   Aktor : Bendaharawan

   Tujuan : Melakukan persetujuan permohonan uang muka

Tabel Error! No text of specified style in document.**.9**
Menyetujui Pengajuan Uang Muka

Pegawai	Bendaharawan
1. Mendapatkan persetujuan SPPD 2. Mengajukan permohonan uang muka	
	3. Menyetujui permohonan uang muka

9. Nama use case : Menerima laporan keuangan

   Aktor : Bendaharawan

   Tujuan : Menyelesaikan kelebihan dan kekurangan uang muka

Tabel Error! No text of specified style in document.**.10**
Menerima Laporan Keuangan

Pegawai	Bendaharawan
1. Mendapatkan persetujuan dari manager 2. Memberikan laporan keuangan	
	3. Menerima laporan keuangan

10. Nama use case : Menerima rencana SPPD

    Aktor : General Support

    Tujuan : Sebagai acuan pembelian tiket perjalanan

Tabel Error! No text of specified style in document.**.11**
Menerima Rencana SPPD

Pegawai	General Support
1. Memberi rencana SPPD	
	2. Menerima rencana SPPD

11. Nama use case : Memberi tiket perjalanan dinas

    Aktor : General Support

    Tujuan : Sebagai tiket perjalanan pegawai

Tabel Error! No text of specified style in document.**.12**
Memberi Tiket Perjalanan Dinas

General Support	General Support
1. Memberi tiket perjalanan	
	2. Menerima tiket perjalanan

3.3.3. Evaluasi Sistem Yang Sedang Berjalan

Dari hasil analisis sistem yang sedang berjalan dapat disimpulkan masih adanya kekurangan yang perlu dibenahi dalam hal sistem yaitu:

Tabel Error! No text of specified style in document.**.13**
Tabel Evaluasi Sistem Berjalan

Permasalahan	Penyelesaian
1. Data perjalanan dinas masih dalam bentuk dokumen, sehingga memungkinkan terjadinya kerusakan atau kehilangan dokumen tersebut.	1. Pembangunan sistem secara komputerisasi dapat mengurangi hal-hal seperti hilangnya dokumen, proses pencarian dokumen yang membutuhkan waktu lama.
2. Manager tidak mengetahui waktu luang pegawai untuk dapat melakukan perjalanan dinas. Waktu luang dalam hal ini adalah apakah pegawai sedang melakukan perjalanan dinas atau tidak	2. Dengan adanya sistem yang dapat melakukan proses pencarian status pegawai dengan menggunakan tanggal, maka akan diketahui pegawai mana saja yang sedang melakukan perjalanan dinas atau tidak
3. Pembuatan laporan keuangan masih dalam bentuk *Microsoft Word* dan disertakan bukti nota.	3. Sistem yang dibuat dapat membuat laporan dan mengunggah data bukti keuangan, dapat mempermudah proses pembuatan laporan dan bukti keuangan.