

BAB I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kantor merupakan pusat kegiatan dan penyediaan informasi diawali dengan tahap penerimaan, pengumpulan, pengelolaan informasi, serta penyimpanan dan mendistribusikan informasi. Kemampuan sebuah kantor dapat menyediakan informasi yang relevan ketika dibutuhkan dari berbagai pihak yang berkepentingan didalamnya. Menyediakan pusat pelayanan arsip serta berkas yang terdapat dalam instansi merupakan salah satu hal yang diharapkan (Tri Wahyuni dan Durinta Puspari 2019). Berkaitan dengan hal tersebut, proses usulan suatu berkas merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan pada keberlangsungan suatu instansi pemerintahan. Berkas usulan yang masuk harus dikelola dengan baik, agar informasi yang terdapat didalamnya dapat ditemukan dengan mudah dan cepat saat diperlukan serta tidak terjadi kesalahan.

Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air (PSDA) adalah pelaksana urusan pemerintah pada wilayah kerja untuk pengelolaan sumber daya air yang terletak di jalan Gatot Subroto No.50, Bumi Waras, Garuntang, Lampung Indonesia. PSDA berfungsi sebagai merumuskan pelaksanaan kebijakan dalam bidang sumber daya air, penyusunan aturan penggunaan sumber daya air, hingga evaluasi dan pelaporan penggunaan sumber daya air di wilayah kerjanya.

Dinas PSDA provinsi lampung terdapat satuan unit kerja yang bernama UPTD (Unit Pelaksanaan Teknis Dinas) yang dimana terdapat di 3 wilayah, yaitu Wilayah I di Prengsewu, Wilayah II di Metro, dan Wilayah III di Kota Bumi. Semua data pengurusan PNS maupun honorer dikelola oleh Dinas PSDA Bandar Lampung.

Dinas PSDA terdapat subbagian pekerjaan salah satunya yaitu bagian kepegawaian, bagian kepegawaian pada umumnya mengurus beberapa hal salah satunya ialah menyimpan data dan berkas-berkas pegawai. Dinas PSDA sendiri belum memiliki wadah atau *platform* khusus untuk menyimpan berkas-berkas tersebut, yang mengakibatkan sulitnya mencari informasi tentang pegawai jika sewaktu-waktu memiliki pekerjaan yang mendesak dan membutuhkan data

pegawai, sehingga pihak kepegawaian perlu menghubungi para pegawai untuk mengumpulkan berkas dan data secara dadakan.

Sistem yang berjalan di Dinas PSDA pada saat ini dalam pemberkasan dokumen sangatlah tidak efisien sehingga membutuhkan waktu yang lama dalam pengumpulan atau penyerahan kearsipan dokumen, seperti halnya dalam pengumpulan berkas kenaikan jabatan, masa pensiun, dan kenaikan gaji.

Terkait dengan adanya pemanfaatan suatu *database* pada media teknologi informasi yang membutuhkan data observasi sehingga dapat menghindari *server* menjadi *crash* atau *hank* dikarenakan banyak user yang melakukan proses otentikasi secara bersamaan, ini menjadi salah satu alasan mengapa dibutuhkan *database* MySQL untuk menangani permasalahan pada kearsipan dokumen Dinas PSDA. MySQL dilengkapi dengan berbagai perlengkapan yang dapat digunakan untuk administrasi basis data, agar mempermudah admin dalam mengelola data kearsipan pegawai (Saputra 2021). Sistem dikembangkan dengan menggunakan *framework* yang dapat memudahkan pengajuan pembuatan sistem agar lebih terstruktur, saat ini tersedia berbagai macam *framework* yang bisa digunakan untuk mengembangkan *web* salah satunya yaitu *framework codeigniter*. *Codeigniter* merupakan sebuah *framework* yang dibuat dengan menggunakan bahasa PHP yang pengembangannya secara cepat (Sulistyo dan Widodo 2021).

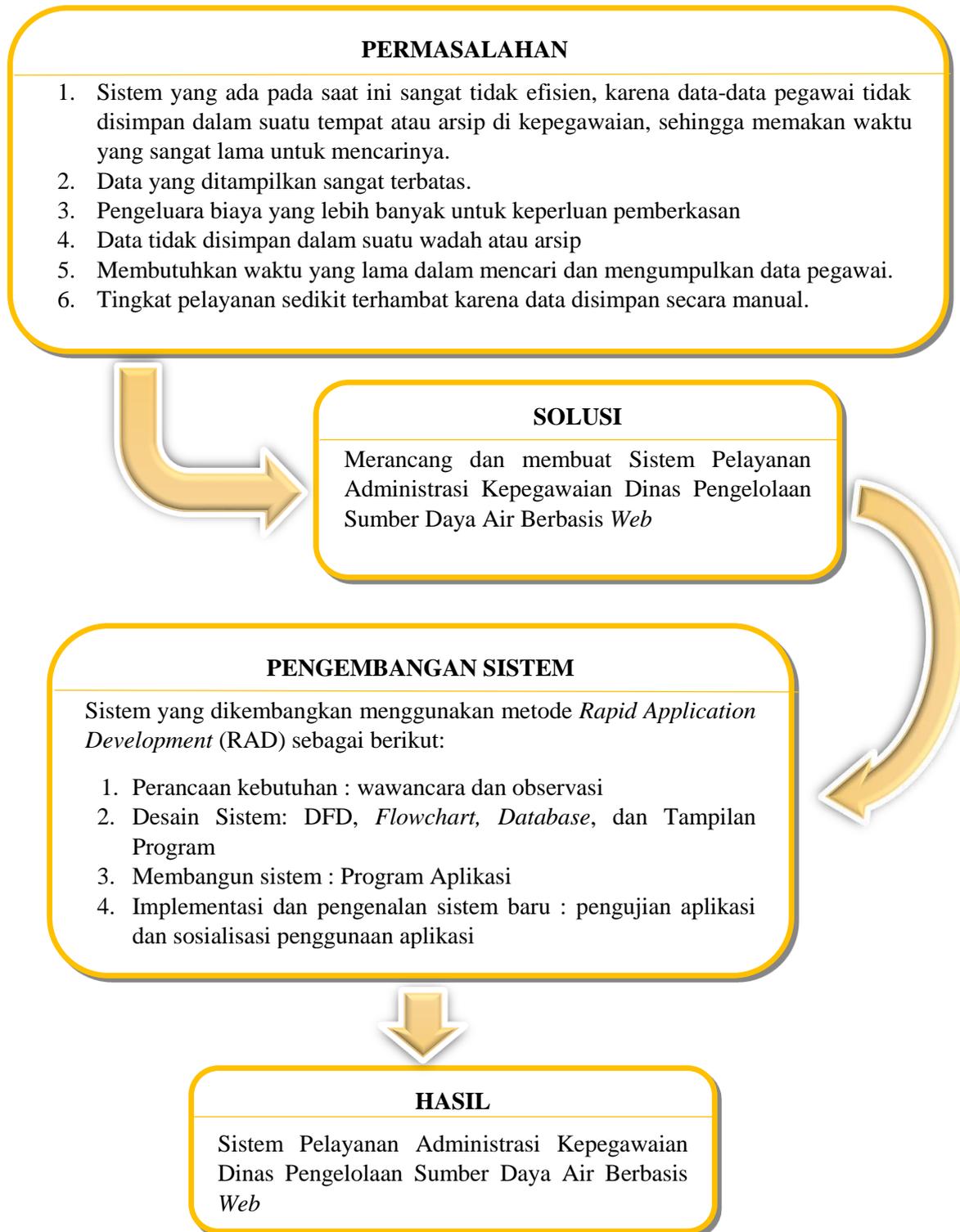
Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan sebuah aplikasi berbasis web yang akan di kelola oleh petugas administrasi kepegawaian Dinas PSDA yang mengatur keseluruhan data pada website kearsipan dokumen. Dokumen dapat tertata dengan baik apabila didukung dengan manajemen kearsipan yang baik pula. Pentingnya tugas manajemen kearsipan yang menggunakan media elektronik dalam pengelolaan dokumen sehingga menghasilkan data yang bersifat elektronik, diharapkan dapat membantu pihak pengelola arsip pada kepegawaian sehingga dokumen dapat tertata dengan baik, efektif dan efisien (Tri Wahyuni dan Durinta Puspari 2019). Solusi dari masalah tersebut dibangun sebuah aplikasi yaitu “Sistem Pelayanan Administrasi Kepegawaian Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air Berbasis *Web*”

1.2 Tujuan

Tujuan dari pembuatan tugas akhir ini adalah mewujudkan data kepegawaian yang mutakhir pada Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air dalam sistem aplikasi pelayanan kepegawaian sehingga akan meningkatkan pelayanan di bidang kepegawaian secara transparan dan objektif.

1.3 Kerangka Pemikiran

Sistem yang berjalan saat ini sangat tidak efisien, petugas kepegawaian perlu menghubungi para pegawai untuk mengumpulkan berkas dan data secara dadakan untuk mendapatkan data pegawai dengan waktu yang lama yang di sebabkan berkas-berkas tersebut tidak langsung diserahkan sehingga terhambatnya pekerjaan petugas kepegawaian. Sistem Pelayanan Administrasi Kepegawaian Dinas Pengelolaan Sumber Daya Air Berbasis *Web* ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD). Berikut gambaran kerangka pemikiran dalam merancang aplikasi:



Gambar 1. Kerangka Pemikiran

1.4 Kontribusi

Pembuatan tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada beberapa pihak, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Petugas Kepegawaian
 - a. Petugas tidak perlu menghubungi pegawai untuk mengumpulkan data kembali.
 - b. Memudahkan petugas mencari data yang dibutuhkan
 - c. Membantu pegawai memperoleh data terbaru pegawai
 - d. Menghemat waktu petugas
 - e. Memudahkan pekerjaan petugas
2. Pegawai
 - a. Pegawai tidak perlu mengumpulkan kembali data dan berkas karena sudah ada dan disimpan dalam sistem
 - b. Memudahkan kegiatan *input* data dan berkas pegawai

BAB II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sistem

Sistem merupakan suatu jaringan kerja dari ketentuan yang selain berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu. Secara definisi, sistem merupakan sekumpulan unsur atau komponen yang saling berhubungan yang bisa mewakili suatu sistem secara umum untuk mencapai suatu tujuan (Ahmad dan Hasti 2018).

2.2 Pelayanan

Pelayanan adalah suatu kegiatan yang dapat diberikan oleh satu pihak kepada pihak lain, yang tidak berwujud dan tidak memberikan kepemilikan. Produksinya mungkin terikat atau tidak dengan satu produk fisik. Pelayanan menurut Malikhah (2019) adalah tindakan produsen untuk memenuhi kebutuhan dan keinginan konsumen serta mencapai kepuasan konsumen. Secara umum, layanan standar yang tinggi menghasilkan kepuasan yang tinggi.

2.3 Administrasi

Menurut Marliani (2018), administrasi dalam arti sempit sering diartikan sebagai kegiatan manajemen. Tata kelola bisnis pada dasarnya adalah tugas mengelola informasi. Selain itu, administrasi sering diartikan sebagai kegiatan yang berkaitan dengan penulisan/pencatatan, penggandaan, dan penyimpanan. Administrasi dalam arti luas diartikan sebagai kolaborasi. Istilah administrasi mengacu pada kerja kolaboratif yang dilakukan oleh seseorang atau sekelompok orang untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

Kolaborasi adalah rangkaian kegiatan yang dilakukan secara bersama-sama, teratur, dan sengaja oleh sekelompok orang berdasarkan pembagian tugas berdasarkan kesepakatan. Penggolongan administrasi dapat di bedakan menjadi 2 bagian, yang pertama Administrasi negara yang kegiatannya dalam bidang kenegaraan, yang kedua administrasi niaga yang kegiatannya dilakukan dalam bidang swasta.

2.4 Kepegawaian

Kepegawaian yaitu sumber daya manusia yang melakukan tugas organisasi tertentu, baik sebagai PNS, Honorer maupun sebagai pegawai swasta untuk memenuhi kegiatan masing masing, kepegawaian menurut Nurjaman dan Yasin (2020). Kepegawaian merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan individu atau sebuah kelompok yang mengatur tentang fungsi dan kedudukan seorang pegawai dan sebuah badan, organisasi atau instansi.

2.5 Web

Web merupakan kumpulan halaman *web* yang saling berhubungan dengan file-file lainnya. *Web* terdiri dari satu atau lebih yang disebut halaman yang biasa di sebut *homepage* (Huda 2018). Halaman beranda ada di bagian atas dan ada halaman terkait dibawah.

2.5.1 Website

Website adalah kumpulan semua halaman web yang fungsinya untuk menampilkan berbagai informasi dalam bentuk tulisan, gambar dan suara dari sebuah domain yang terbentuk dalam suatu rangkaian yang saling terkait. Suatu halaman web yang sudah terhubung dengan suatu halaman web lain biasanya disebut dengan hyperlink, sedangkan teks yang terhubung oleh teks lain disebut sebagai *hypertext* (Kinaswara, Hidayati, dan Nugrahanti 2019). *Website* merupakan kumpulan berbagai halaman media informasi dalam suatu domain yang dapat diakses oleh siapapun menggunakan jaringan internet.

2.5.2 Apache

Apache merupakan perangkat lunak *open source* di bawah naungan *Apache Software* yang bertanggung jawab atas *request-response* HTTP dan *logging* informasi secara detatail (kegunaan basicnya). Menurut Pahlevi, Mulyani, dan Khoir (2018) digunakan untuk menjalankan, menyebarkan, dan mengoperasikan situs *web* di satu komputer.

2.6 Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang bertugas melakukan hal tertentu. Dalam pengembangannya, aplikasi di bedakan menjadi 3 bagian yaitu aplikasi

desktop, aplikasi *web*, dan aplikasi *mobile*. Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputasi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan (Sutrisno, Widayanto, dan Syahiri 2020).

2.6.1 Bahasa Pemograman

Bahasa pemograman yaitu himpunan dari aturan sintaks yang di gunakan untuk mendefinisikan program komputer, adapun tujuan dan kegunaan dari bahasa pemograman yang dimana program dapat melakukan suatu perhitungan dan pekerjaan sesuai dengan keinginan pembuat program (Hidayat dan Sari Nur Fahmi 2017).

2.6.2 MySQL

Menurut (Manuhutu dan Otniel 2021), MySQL merupakan data yang menggabungkan *script php* menggunakan perintah *query* dan *escaps character* yang sama dengan PHP. MySQL mempunyai tampilan client yang mempermudah anda dalam mengakses database dengan kata sandi untuk mengizinkan proses yang bisa anda lakukan.

2.6.3 Sublime Text

Sublime text adalah *software text editor* yang dipakai untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. *Sublime text* adalah salah satu *text editor* yang sangat *powerful* yg bisa menaikkan produktivitas dan mengembangkan kualitas kode yang tinggi (Pahlevi dkk., 2018).

2.6.4 Framework Codeigniter

Framework adalah kumpulan perintah yang dikumpulkan dalam *group* dan *function-function* dengan menggunakan fungsi masing-masing agar memudahkan *developer* dalam memanggilnya tanpa menuliskan *syntax* program yg sama berulang-ulang dan bisa menghemat waktu (Destiningrum dan Adrian 2017). *Codeigniter* merupakan aplikasi berupa *framework* PHP dengan model MVC

(Model, View, Controller) untuk membuat sebuah aplikasi *web* dinamis dengan cepat dan mudah (Yusuf, Akib, dan Indasari 2019).

2.6.5 Bootstrap

Bootstrap adalah *framework front-end* yang intuitif dan *powerfull* untuk pengembangan aplikasi *web* yang lebih cepat dan mudah. *Bootstrap* menggunakan HTML, css, dan *Javascript*. *Bootstrap* dikembangkan oleh Mark Otto dan Jacob Thornton dari Twitter. (Rojasqi Fadilla 2019) *framework* ini diluncurkan sebagai produk *open source* pada Agustus 2011. *Bootstrap* memiliki fitur-fitur komponen *interface* seperti, *Typograpy*, *Forms*, *Buttons*, *Tables* dan lain sebagainya.

2.6.6 PHP

PHP merupakan singkatan dari "*PHP: Hypertext Preprocessor*", yaitu bahasa pemrograman yang dipakai secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah situs *web* dan bisa dipakai bersamaan menggunakan HTML. PHP juga dipakai sebagai bahasa *script server-site* pada pengembangan *web* yang disisipkan dalam dokumen HTML (Muslim dan Dayana 2016)

1. Sintak dasar PHP Ada beberapa perintah sintaks yang wajib dipenuhi saat menciptakan *file* program PHP.
 - a. PHP *opening* dan *closing tag*
 - b. PHP mendukung komentar misalnya dalam bahasa 'C', 'C++', & Unix *shell-style*. (*Perl style*)
2. Konstanta pada PHP Suatu konstanta bisa kita definisikan menggunakan memakai fungsi *define* () yang merupakan salah satu fitur *function* berdasarkan PHP.

2.6.7 PhpMyAdmin

Menurut (Abdurahman 2019) *PhpMyAdmin* merupakan suatu aplikasi *open source* yg berbasis *web*. Aplikasi ini dibentuk memakai program PHP. Fungsi pelaksanaan ini merupakan buat mengakses *database* MySQL yang terhubung dengan XAMPP. XAMPP merupakan paket acara *web* lengkap yg bisa Anda gunakan buat belajar pemrograman *web*, khususnya PHP dan MySQL.

2.7 Desain Sistem

Desain sistem merupakan gambaran secara khusus tentang sistem yang baru kepada user. Desain sistem mengidentifikasi keseluruhan desain terperinci tentang informasi yang akan didesain, yang di maksud dengan terperinci yaitu pemograman komputer yang akan mengimplementasikan sistem (Wardah 2020).

2.7.1 Data Flow Diagram (DFD)

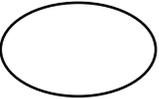
Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu *network* yg mendeskripsikan suatu sistem automat atau komputerisasi, manualisasi, atau gabungan berdasarkan keduanya, yang penggambaranya disusun dalam bentuk deretan komponen sitem yang saling berafiliasi sesuai anggaran mainya (Abdurahman 2019).

Keterangan simbol yang digunakan dalam DFD:

1. Entitas eksternal dapat berupa orang/unit terkait yang berinteraksi dengan sistem tetapi di luar sistem.
2. Proses adalah orang, unit yang mempergunakan atau melakukan transformasi data. Komponen fisik tidak diidentifikasi.
3. Aliran data dengan arah khusus dari sumber ke tujuan.

Data Store Penyimpanan data atas tempat data di proses (Nurjaman dan Yasin 2020).

Tabel 1. Simbol-simbol *Data Flow Diagram* (DFD)

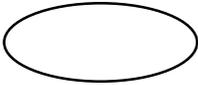
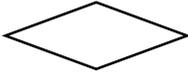
Simbol	Nama	Keterangan
	<i>External Entity</i>	Merupakan kesatuan luar sistem yang dapat beberapa orang, organisasi atau sistem lainnya yang berada diluar lingkungan luarnya yang akan memberikan input atau menerima output sistem
	Proses	Simbol ini digunakan untuk melakukan proses pengolahan data yang menunjukkan suatu kegiatan yang mengubah aliran data yang masuk menjadi keluaran
	<i>Data Flow</i>	Menunjukkan arus data dalam proses
	<i>Data Store</i>	Tempat penyimpanan dokumen-dokumen atau file-file yang dibutuhkan.

Sumber : (Novendri 2019)

2.7.2 Entity Relationship Diagram (ERD)

Entity Relationship Diagram (ERD) adalah suatu grafis yang mewakilkan tabel pada *database*. ERD mengkan tabel dan menggunakan relasi antar tabel dari sebuah *database*. ERD mengkan struktur data dan hubungan antar data menggunakan notasi dan simbol (A.S & Shalahudin, 2018).

Tabel 2. Simbol-simbol Entity Relation Diagram (ERD)

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas/ entity	Merupakan data prinsip tentang informasi yang dikumpulkan. Suatu objek yang dapat didefinisikan lingkungan pemakaian dalam konteks sistem yang telah dibuat.
	Atribut	Merupakan property atau karakteristik yang dimiliki oleh suatu entitas data yang berfungsi mendekripsikan karakter dari entitas.
	Relasi	Relasi merupakan suatu asosiasi antara dua table atau lebih.
	Asosiasi	Garis penghubung antara relasi dan entitas

Sumber : (Novendri 2019)

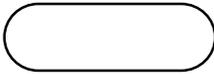
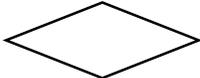
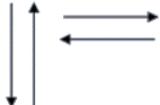
Menurut (Novendri 2019) dalam ERD terdapat 4 penghubung entitas, yaitu:

1. *One-to-One Relationship* : adalah suatu hubungan dimana entitas pertama hanya mempunyai 1 hubungan pada entitas kedua. Hubungan ini dinotasikan dengan 1 ke 1 atau 1 : 1.
2. *One-to-Many Relationship* : adalah suatu hubungan dimana satu entitas pertama bisa mempunyai banyak hubungan pada entitas kedua. Hubungan ini dinotasikan dengan 1 ke M atau 1:M
3. *Many-to-One Relationship*: adalah suatu hubungan dimana banyak entitas pertama bisa mempunyai satu hubungan pada entitas kedua. Hubungan ini dinotasikan dengan M ke 1 atau M:1
4. *Many-to-Many Relationship* : adalah setiap entitas pertama dapat mempunyai banyak hubungan pada entitas yang kedua, begitu juga yang kedua bisa memiliki banyak hubungan pada entitas pertama. Hubungan ini dinotasikan dengan M ke M atau M:M

2.7.3 Flowchart

Menurut (Abdurahman 2019) *flowchart* digunakan untuk mendeskripsikan proses aktivitas dalam suatu organisasi. *Flowchart* berupa bagan untuk holistik sistem termasuk aktivitas-aktivitas manual dan *genre* atau arus dokumen yang digunakan dalam sistem. *Flowchart* merupakan simbol-simbol pekerjaan yang memperlihatkan bagan *genre* proses yang saling terhubung. Jadi, setiap simbol *flowchart* melambangkan pekerjaan dan instruksinya. Simbol-simbol *flowchart* merupakan standar yang dipengaruhi oleh Amerika *National Standard Institute Inc.*

Tabel 3. Simbol-simbol Flowchart

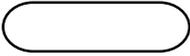
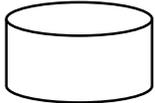
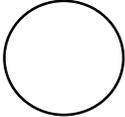
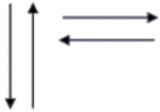
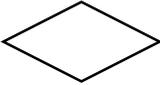
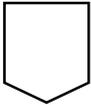
Simbol	Nama	Keterangan
	Terminal	Symbol ini digunakan untuk mengawali atau mengakhiri suatu proses/kegiatan
	<i>Input/ output</i>	Symbol ini digunakan untuk menggambarkan proses input (<i>read</i>) maupun proses output (<i>print</i>)
	Proses	Symbol ini digunakan untuk menggambarkan suatu proses yang sedang diproses
	<i>Decision</i>	Symbol ini digunakan untuk pengujian suatu kondisi yang sedang diproses
	<i>Predefined</i>	Symbol ini digunakan untuk menggambarkan proses pemanggilan subprogram dari main program
	<i>Connecting Line</i>	Symbol ini digunakan sebagai penghubung antara suatu proses dengan proses lainnya yang ada di dalam suatu lembar halaman

Sumber: (Novendri 2019)

2.7.4 Mapping Chart

Menurut (Verawati dan Liksha 2018) *Mapping Chart* adalah bagan alir yang membuktikan arus menurut laporan dan formulir termasuk tembusannya. Bagan alir dokumen ini memakai simbol yang sama menggunakan alir sistem yang dipakai dalam diagram alir dokumen (*Mapping Chart*) adalah sebagai berikut.

Tabel 4. Simbol-simbol Diagram Alir Dokumen

Simbol	Nama	Keterangan
	Dokumen	Merupakan bentuk penanda dokumen, surat, formulir, buku, atau cetakan
	Kegiatan manual	Menunjukkan kegiatan/ pekerjaan manual
	Proses	Pemerosesan program komputer
	<i>Input</i>	Simbol untuk memasukan data secara on-line
	Terminal	Simbol yang menunjukkan awal dan akhir
	<i>Hard disk</i>	Menunjukkan input / output dengan menggunakan hard disk
	Penghubung	Menunjukkan penghubung kehalaman berikutnya atau ke halaman yang sama
	Garis alir	Arus dokumen, menunjukkan arus dari data
	<i>Decision</i>	Syimbol ini digunakan untuk pengujian suatu kondisi yang sedang diproses
	<i>Connector</i>	Simbol yang digunakan untuk penghubung proses pada halaman yang berbeda
	<i>Display</i>	Simbol yang digunakan untuk menyatakan keluar

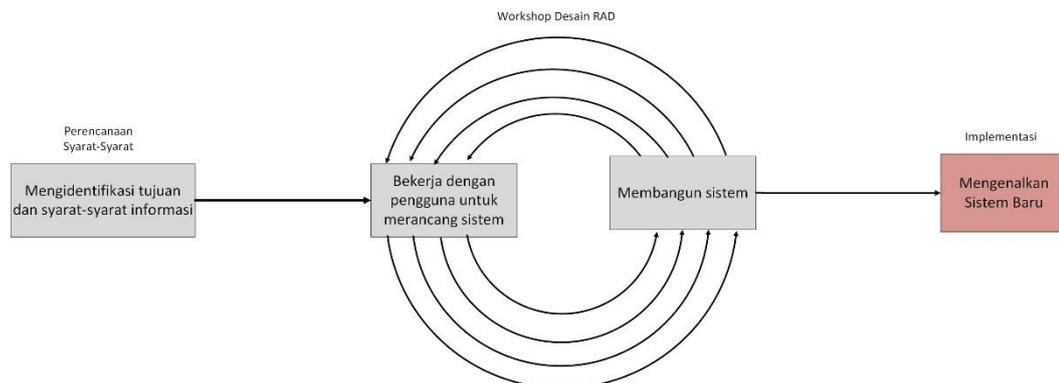
Sumber: (Verawati dan Liksha 2018).

2.8 XAMPP

Menurut (Nurjaman dan Yasin 2020), XAMPP merupakan perangkat lunak yang mendukung beragam sistem operasi dan program, berfungsi sebagai *server (localhost)* dan terdiri dari program *Apache*, *HTTP server*, *MySQL database* dan bahasa pemrograman *PHP*.

2.9 Rapid Application Development (RAD)

Rapid Application Development (RAD) merupakan salah satu metode dalam pengembangan sistem (*System Development Life Cycle*), dimana model proses pembangunan perangkat lunak yang tergolong dalam teknik *incremental* (bertingkat). RAD menekankan pada siklus pembangunan pendek, singkat, dan cepat. Waktu yang singkat adalah batasan yang penting untuk model ini (Putra 2021).



Gambar 2. *Rapid Application Development (RAD)*

Terdapat tiga tahapan pada metode *Rapid Application Development (RAD)* diantaranya sebagai berikut:

1. *Requirment Planning*, tahap ini merupakan tahapan untuk mengetahui kebutuhan sistem diantaranya dengan mengidentifikasi kebutuhan informasi dan masalah yang dihadapi untuk menentukan tujuan, batasan sistem, kendala dan alternatif pemecahan masalah.
2. *Design Workshop*, tahap ini merupakan tahap mengidentifikasi solusi alternatif dan memilih solusi yang terbaik. Setelah itu membuat desain proses bisnis dan desai pemrograman untuk data-data yang telah didapatkan dan dimodelkan dalam arsitektur sistem informasi

3. *Implementation*, tahap implementasi merupakan tahap meletakkan sistem supaya siap untuk dioperasikan. Tahap ini mengimplementasikan desain yang telah dibuat ke dalam bentuk coding atau program.

2.10 Black-box Testing

Menurut (Setiyani 2019), *black box testing* adalah perangkat lunak yang bertujuan menemukan fungsi yang tidak benar dari suatu sistem yang mendeteksi kesalahan antarmuka, struktur data, inisialisasi, terminasi dan performansi. Pengujian *black box testing* menggunakan pengumpulan data yang disebut *user acceptance test*.

2.11 Artikel Ilmiah Terkait

Artikel ilmiah` terkait terdiri dari beberapa penelitian terdahulu yang digunakan sebagai acuan dan data pendukung, sehingga memperbanyak teori dalam pembuatan tugas akhir ini. Berikut beberapa penelitian berupa artikel yang penulis jadikan sebagai referensi dalam pembuatan tugas akhir:

1. (Pranita et al. 2019) dalam penelitiannya yang berjudul “Inovasi Administrasi Kepegawaian Dengan Sistem Aplikasi Pelayanan Kepegawaian (SAPK) Dalam Mewujudkan *Good Governance*” penelitian ini mendeskripsikan serta menganalisa pelaksanaan SAPK pada sistem KGB online di BKD Kota Batu.
2. (Wati 2018) dalam penelitiannya yang berjudul “Pelaksanaan Administrasi Kepegawaian Pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Daerah Istimewa Yogyakarta” penelitian ini mengetahui pelaksanaan administrasi kepegawaian, faktor-faktor pendukung pelaksanaan administrasi kepegawaian, faktor-faktor penghambat pelaksanaan administrasi kepegawaian, dan cara mengatasi hambatan dalam pelaksanaan administrasi kepegawaian.
3. (Nurjaman dan Yasin 2020) dalam penelitiannya yang berjudul “Konsep Desain Aplikasi Sistem Manajemen Kepegawaian Berbasis *Web* Pada PT. Bintang Komunikasi Utama” penelitian ini memperoleh alat presensi pegawai model konvensional dengan sistem berbasis sidik jari dan dapat meminimalisir manipulasi dan kesalahan dan akan menjadi otomatis dengan adanya sistem ini. (Hasbi 2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Aplikasi Kepegawaian Pada Dinas Pendidikan Kota Banjarmasin” penelitian ini

menghasilkan sebuah aplikasi kepegawaian yang efektif, cepat, dan memudahkan pekerjaan.