

APLIKASI PENCATATAN KEGIATAN HARIAN PEGAWAI UNIVERSITAS SAINTEK MUHAMMADIYAH UNTUK PENILAIAN DAN EVALUASI BERBASIS WEB

Bachdi Ruswana¹, Taufiqurrachman², Haris Khairul Rachman³

¹Universitas Saintek Muhammadiyah

²Universitas Saintek Muhammadiyah

³Universitas Saintek Muhammadiyah

Email: ¹ bachdistmikmj@gmail.com, ²taufi1219@gmail.com, ³ais.khairul123@gmail.com

Abstrak

Dengan semakin pesatnya kemajuan teknologi. Berbagai cara dapat dilakukan dalam mengakses informasi melalui berbagai media teknologi yang ada saat ini. Aplikasi catatan harian monitoring kegiatan pegawai adalah sebuah sistem informasi catatan harian berbasis web yang multi-platform dan multi-user untuk dapat memudahkan akses dalam pemantauan terhadap pegawai Universitas Saintek Muhammadiyah

Metode Penelitian yang digunakan dalam pengembangan Aplikasi Pencatatan Kegiatan Harian Pegawai Universitas Saintek Muhammadiyah Untuk Penilaian Dan Evaluasi Berbasis Web adalah metode pengembangan perangkat lunak SDLC (*Software Development Life Cycle*). Tahapan dalam SDLC dimulai dari analisa, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pemeliharaan. Pengumpulan data yang menggunakan Kuesioner. Teknik ini merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan ataupun pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawab.

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaruh motivasi, dan lingkungan kerja terhadap kinerja pegawai Universitas Saintek Muhammadiyah. Hasil yang didapat dari penelitian ini bisa membantu dalam pencatatan kegiatan yang dilakukan oleh pegawai setiap harinya dan mengevaluasi kinerja pegawai.

Kata Kunci : Aplikasi, Pencatatan Kegiatan Harian, SDLC, Pegawai, Web

1. PENDAHULUAN

Salah satu faktor yang paling penting untuk meningkatkan produktivitas kerja di suatu lembaga dapat dilihat dari kualitas sumber daya manusianya. Salah satu cara untuk bisa mengetahui kualitas tersebut dengan melakukan pemantauan dan melihat kinerja dari seorang pegawai. Tujuannya adalah untuk mengetahui seorang pegawai bekerja dengan baik atau tidaknya dalam menjalankan tugasnya.

Kinerja seorang pegawai merupakan hal yang bersifat individual, karena setiap pegawai mempunyai tingkat kemampuan yang berbeda beda dalam mengerjakan tugasnya. Salah satu penentu kemajuan kinerja bisnis dan organisasi, tentu saja adalah kecakapan dalam mengelola kinerja para pegawainya. Dalam menjalankan pekerjaannya para pegawai mungkin akan lupa mengisi buku pencatatan kinerja atau karena bukunya hilang atau rusak. Format pencatatan yang berjalan menggunakan spreadsheet yang harus ditulis tangan secara manual. Pencatatan yang detail membutuhkan waktu sehingga pegawai yang sibuk

dengan aktivitas inti menganggap ini sebagai beban tambahan, ada beberapa kegiatan yang terlupa untuk dicatat secara tepat waktu sehingga informasi yang diterima tidak lengkap atau kurang akurat.

Jadi diperlukan alat atau aplikasi yang mudah digunakan dan dapat diakses oleh semua anggota tim, sehingga pencatatan bisa dilakukan secara real-time dan konsisten, penulisan setiap pegawai akan berbeda-beda jadi menggunakan aplikasi akan memberikan standar yang jelas mengenai bagaimana kegiatan dicatat (termasuk detail apa yang harus dimasukkan) akan membantu memastikan bahwa catatan yang dibuat seragam dan mudah dipahami. Dibutuhkan pemantauan rutin untuk memastikan pencatatan kegiatan dilakukan secara konsisten dan berkualitas, serta evaluasi atas setiap pencatatan yang dibuat. Beberapa proses pencatatan dapat diotomatisasi di aplikasi, seperti penjadwalan atau pencatatan waktu, untuk mengurangi beban manual dan meningkatkan akurasi.

1.1 Identifikasi Masalah

Masalah yang telah diidentifikasi dari penelitian adalah sebagai berikut:

1. Sulitnya mengetahui kualitas kinerja pegawai seperti menyelesaikan tugas dengan sumber daya (waktu, biaya, tenaga) seminimal mungkin tanpa mengurangi hasil dan mencapai tujuan atau hasil yang diinginkan sesuai dengan standar yang ditetapkan. Kinerja dianggap efektif jika target atau sasaran berhasil dicapai.
2. Menggunakan buku kegiatan harian kurang efektif dikarenakan buku bisa rusak atau hilang.

1.2 Rumusan Masalah

Dari identifikasi masalah yang telah didefinisikan di atas, maka penjabaran rumusan masalah dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

- 1 Bagaimana cara membangun aplikasi pencatatan kegiatan harian pegawai?
- 2 Bagaimana proses pembuatan dan pemantauan pencatatan kinerja dari semua pegawai?
- 3 Bagaimana penggunaan aplikasi pencatatan kegiatan harian ini dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam meningkatkan kinerja di Universitas Saintek Muhammadiyah?

1.3 Batasan Masalah

Dalam penulisan skripsi ini peneliti memberi beberapa batasan masalah agar pembahasan dalam ini dapat lebih berfokus. Berikut adalah beberapa batasan masalah dalam penelitian ini:

1. Aplikasi ini hanya untuk mencatat kegiatan yang dilakukan oleh pegawai BURT(Badan Urusan Rumah Tangga)
2. Aplikasi ini berfungsi sebagai evaluasi kualitas kinerja pegawai dengan menggunakan daftar tugas yang diberikan oleh atasan.
3. Aplikasi ini mempunyai menu *dashboard*, *profile*, laporan, tambah laporan, menu anggota dan catatan aktivitas

1.4 Landasan Teori

1.4.1 Pengertian Aplikasi

Aplikasi adalah program yang dibuat untuk melaksanakan tugas tertentu yang dibutuhkan oleh pengguna komputer (*user*). Aplikasi merupakan program yang dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan pengguna dalam menjalankan pekerjaan tertentu.[1]

1.4.2 Pengertian Pencatatan

Pencatatan adalah proses mendokumentasikan atau mencatat informasi, data, atau kejadian secara sistematis agar bisa diakses, dianalisis, atau digunakan di masa depan. Pencatatan bisa dilakukan dalam berbagai bentuk, seperti tulisan tangan,

catatan digital, atau melalui perangkat lunak yang dirancang khusus untuk keperluan tertentu. Tujuan pencatatan adalah agar informasi yang dicatat bisa dipelajari, dilacak, dianalisis, dan dilaporkan dengan lebih mudah dan akurat, serta menjadi acuan untuk pengambilan keputusan di masa depan.[2]

1.4.3 Kegiatan Harian

Kegiatan harian adalah aktivitas atau tugas yang dilakukan seseorang secara rutin setiap hari sebagai bagian dari kehidupan sehari-hari. Kegiatan harian bisa berbeda-beda untuk setiap orang, tergantung pada peran, tanggung jawab, dan kebutuhan mereka. Rutinitas ini membantu dalam mengatur waktu dan menjaga produktivitas dalam kehidupan sehari-hari.[3]

1.4.4 PHP (*Hypertext Preprocessor*)

PHP atau *Hypertext Preprocessor* adalah bahasa pemrograman yang berjalan pada *server side scripting* dan bersifat *open source* (sumber terbuka). Untuk penggunaan dari bahasa ini sering digunakan untuk pembuatan aplikasi berbasis *website* yang berjalan secara dinamis, sehingga dapat terintegrasi dengan basis data (*database*). PHP banyak digunakan untuk pembuatan *website* untuk kebutuhan *ecommerce*, sistem informasi, maupun *landing page*. [4]

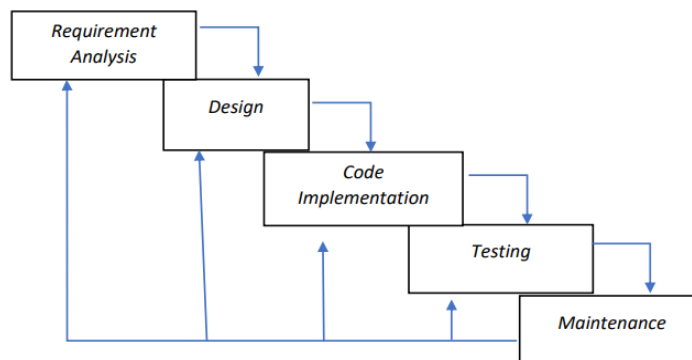
1.4.5 Codeigniter 4

Codeigniter merupakan salah satu *framework* yang populer di dunia pengembangan aplikasi dan *web* dengan menggunakan konsep *Model-View-Controller* (MVC). Sebagai *platform open-source*, *Codeigniter* menjadi pilihan utama bagi para pengembang yang bekerja dengan bahasa pemrograman PHP. Penggunaan *Codeigniter* bertujuan untuk mempercepat dan menyederhanakan proses pengembangan proyek. Diperkenalkan pada tahun 2006 oleh Rick Ellis, *Codeigniter* membanggakan berbagai pustaka yang lebih luas dibandingkan dengan beberapa *framework* lainnya.[5]

2. METODE PENELITIAN

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Dalam membangun sistem secara keseluruhan perlu dilakukan beberapa tahapan/langkah. Metode yang digunakan dengan menggunakan *waterfall*. Berikut adalah contoh metodologi yang dapat digunakan:



Gambar 1. Tahapan Metode *Waterfall*

1. *Requirement analysis*: Pada tahapan ini lebih difokuskan ke proses kegiatan BURT pada Universitas Saintek Muhammadiyah. Dengan menganalisis kebutuhan data kegiatan dan perlengkapan.
2. *Design*: dilakukan sebelum proses *coding* dimulai. Ini bertujuan untuk memberikan gambaran lengkap tentang apa yang harus dikerjakan dan bagaimana tampilan dari

sebuah sistem yang diinginkan. Sehingga membantu menspesifikan kebutuhan *hardware* dan sistem, juga mendefinisikan arsitektur sistem yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Code Implementation*: Proses penulisan *coding* ada pada tahapan ini. Pembuatan *software* akan dipecah menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap selanjutnya. Dalam tahap ini juga akan dilakukan pemeriksaan lebih dalam terhadap modul aplikasi pencatatan kegiatan harian yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi fungsi yang diinginkan atau belum.
4. *Testing*: Pada tahap keempat ini akan dilakukan penggabungan modul-modul yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah itu akan dilakukan pengujian yang bertujuan untuk mengetahui apakah aplikasi yang dibuat sudah sesuai desain yang diinginkan dan apakah masih ada kesalahan atau tidak.
5. *Maintenance*: Tahapan terakhir dari metode pengembangan *waterfall*. Di sini aplikasi yang sudah jadi akan dijalankan dan akan dilakukan pemeliharaan jika terjadi kesalahan atau *error* saat aplikasi ini dijalankan serta akan dilakukan pengembangan kedepannya terhadap aplikasi ini.

2.2 Metode Pengumpulan Data

2.2.1 Studi Pusaka

Pada penelitian ini penulis menggunakan jenis atau pendekatan penelitian Studi Kepustakaan. Dengan mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.

2.2.2 Studi Lapangan

Dengan studi lapangan penulis dapat mengumpulkan data dari instansi dengan mencatat data – data dari dokumen instansi. Mengumpulkan data dengan mengadakan penelitian langsung terhadap objek penelitian

2.2.3 Wawancara

Untuk menggali dan mendapatkan informasi yang berhubungan dengan pengelolaan ruang rapat yang diberikan oleh Universitas Saintek Muhammadiyah.

2.2.4 Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari sumber dokumen dan rekaman. Dokumentasi digunakan dengan alasan karena dilakukan sebagai usaha untuk memperoleh data teoritis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Analisa

Analisis Sistem Informasi Manajemen Ruang Rapat Di Universitas Saintek Muhammadiyah Jakarta dalam mengevaluasi dan merancang sistem informasi manajemen ruang rapat untuk Universitas Saintek Muhammadiyah, ada beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan. Berikut ini adalah pembahasan rancangan sistem yang diusulkan dan analisa kebutuhan sistem sebagai berikut.

3.1.1 Analisa Kebutuhan *Admin*

1. Mengelola akun pengguna (menambah, menghapus, memperbarui).
2. Mengelola data kegiatan (menambah, menghapus, memperbarui informasi kegiatan).
3. Melihat Jadwal Kegiatan.
4. Menyetujui atau menolak permintaan laporan.

3.1.2 Analisa Kebutuhan *User*

1. Melihat laporan.

2. Melihat Jadwal kegiatan
3. Mengajukan laporan.
4. Mengedit laporan.
5. Membatalkan laporan.

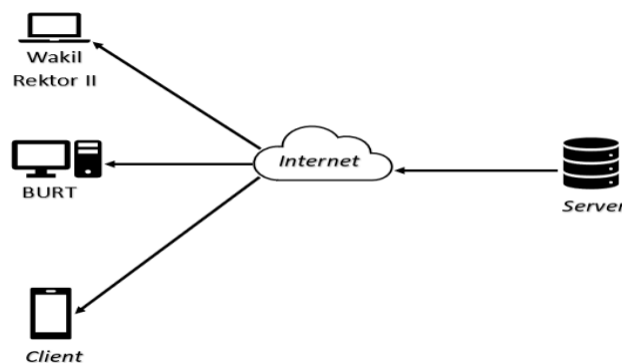
3.1.3 Analisa Kebutuhan *Hardware*

1. *Processor* : Kapasitas Minimal 2.40 GHz
2. *Ram* : Minimal 8Gb
3. *Hard Drive/SSD* : Minimal 125Gb
4. *Koneksi* : Minimal menggunakan LAN

3.1.4 Analisa Kebutuhan *Software*

1. OS *Windows* 11
2. MySQL
3. PHP versi 8.2.12
4. Xampp
5. *Visual Studio Code*
- 6.

3.1.5 Analisa Kebutuhan Topologi Jaringan



Gambar 2. Kebutuhan Topologi Jaringan

Keterangan :

1. PC, laptop, dan HP digunakan oleh BURT, Wakil Rektor dan *client*.
2. *Server* digunakan untuk menyimpan seluruh data.
3. *Internet* digunakan sebagai penghubung jaringan.

3.2 Rancangan Sistem

Aplikasi Pencatatan Kegiatan Harian Di Universitas Saintek Muhammadiyah dirancang untuk memfasilitasi pengelolaan dan penulisan laporan kegiatan pegawai BURT di Universitas Saintek Muhammadiyah. Aplikasi ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi, transparansi, dan kemudahan akses dalam pengelolaan laporan bagi seluruh *pegawai BURT*. Adapun rancangan sistem yang ingin dibuat oleh penulis sebagai berikut:

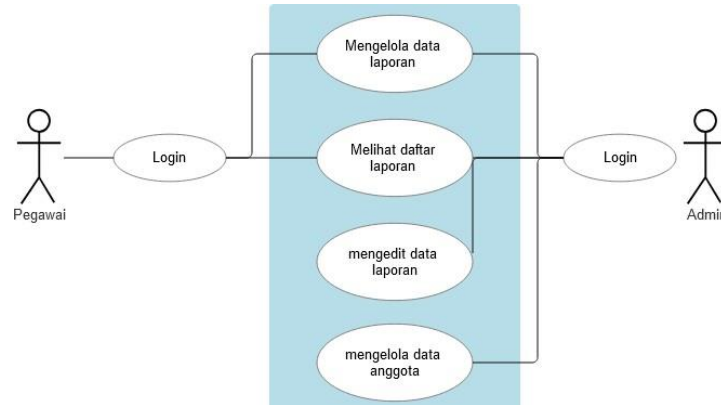
3.2.1 UML (Unified Modelling Language)

Perancangan yang dilakukan meliputi perancangan dengan menggunakan *Use Case Diagram* dan *Activity Diagram* sebagai berikut:

a. *Use Case Diagram*

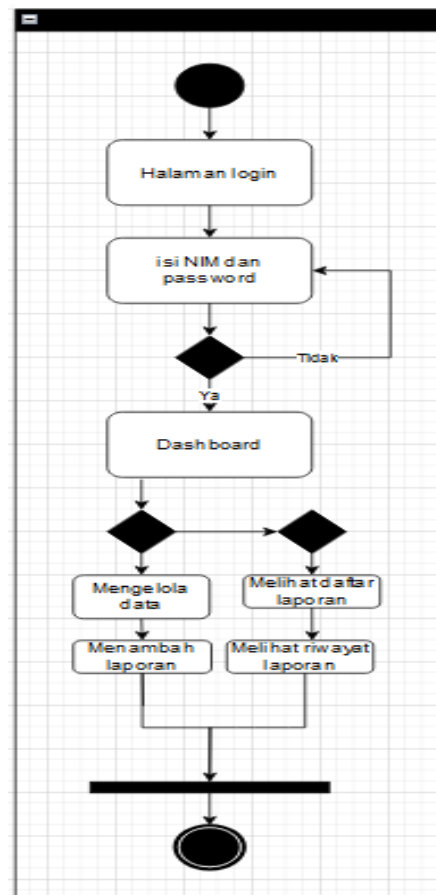
Use Case Diagram menjelaskan tentang kegiatan yang dapat dilakukan oleh setiap pengguna yang merupakan pegawai Biro Umum dan Rumah Tangga,. Dengan adanya *Use Case Diagram* yang terperinci ini, setiap aktor dalam sistem dapat memahami dengan jelas peran dan tanggung jawab mereka serta bagaimana

mereka dapat berinteraksi dengan sistem untuk mencapai tujuan mereka. Diagram ini juga membantu dalam mengidentifikasi kebutuhan sistem dan memastikan bahwa semua fungsi yang diperlukan telah terakomodasi dengan baik.



Gambar 3. Rancangan Use case Diagram

b. Activity Diagram BURT



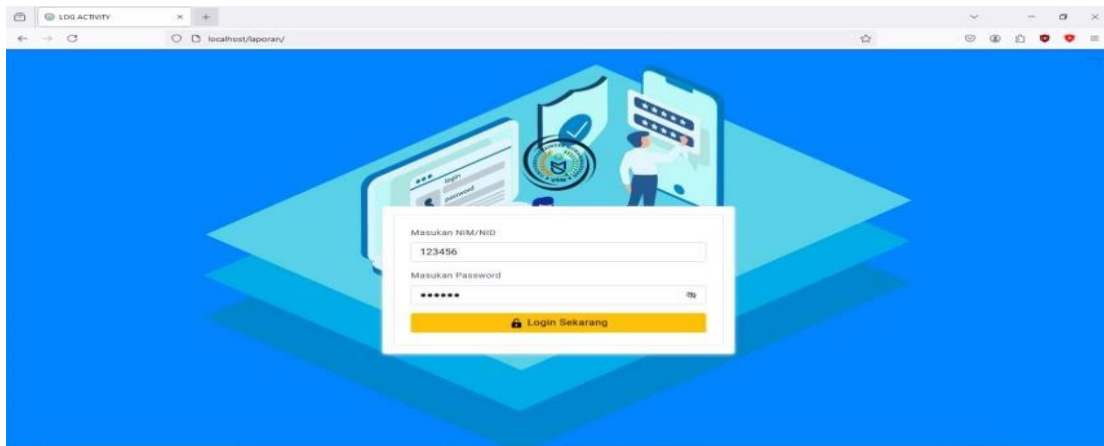
Gambar 4. Activity Diagram BURT

Menjelaskan tentang bagaimana sistem berjalan yang terdapat pada menu dan hak ases BURT pada sistem. Yang dimana BURT (Biro Umum dan Rumah Tangga) dapat mengelola data laporan pada sistem. Dengan sistem ini, BURT dapat menjalankan tugas dengan lebih efisien, memastikan bahwa semua laporan dapat dikelola dengan baik, serta menyediakan layanan yang optimal bagi seluruh pegawai BURT di universitas

3.3 Implementasi Sistem

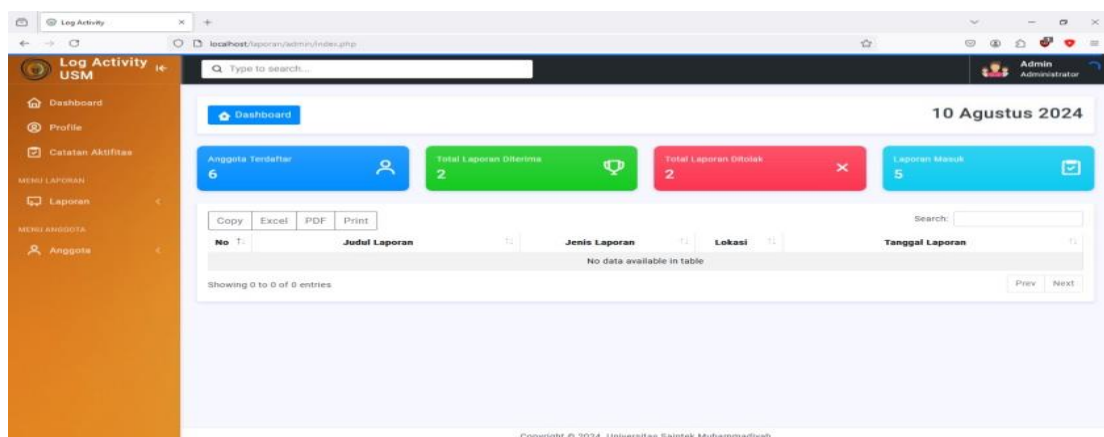
Berdasarkan hasil analisa dan perancangan sistem yang sudah diuraikan, maka langkah selanjutnya adalah implementasi sistem seperti berikut ini:

3.3.1 Halaman *Login*



Gambar 5. Halaman *Login*

3.3.2 Halaman *Dashboard Admin*



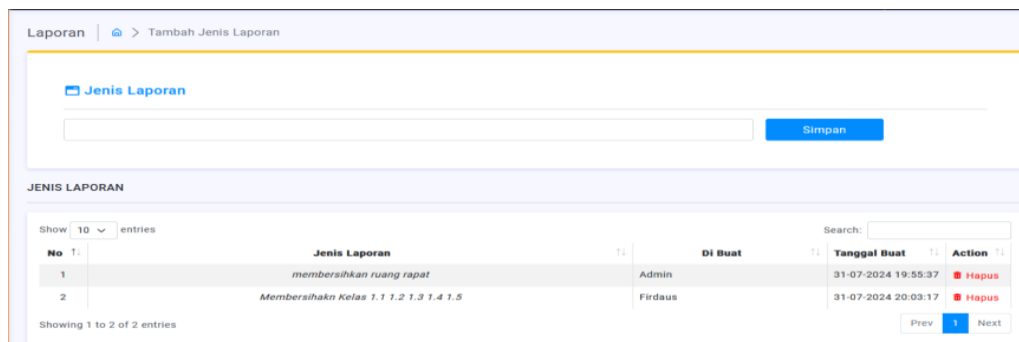
Gambar 6. Halaman *Dashboard Admin*

3.3.3 Halaman *Dashboard User*



Gambar 7. Halaman *Dashboard User*

3.3.4 Halaman Laporan



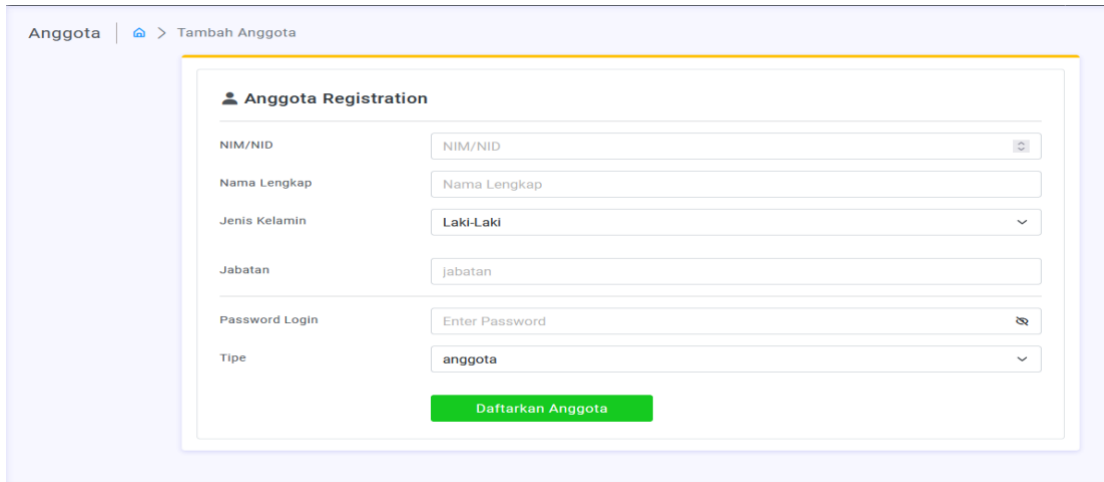
Gambar 8. Halaman Laporan

3.3.5 Halaman List Pegawai



Gambar 9. Halaman List Pegawai

3.3.6 Halaman menambah anggota



Gambar 10. Halaman Peminjaman Ruangan

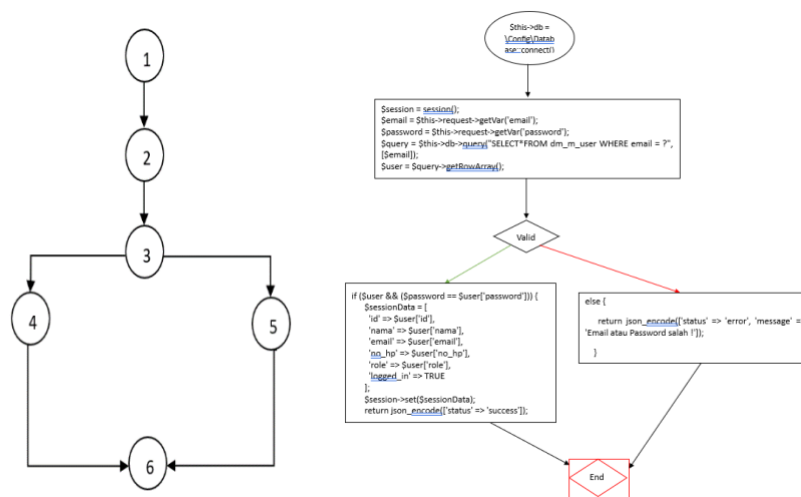
3.4 Pengujian Sistem

Dalam pengujian sistem ini mencakup 2 metode pengujian sistem yaitu *white box* dan *black box*. Berikut pengujian sistem dalam bentuk *white box* dan *black box*:

3.4.1 Pengujian Sistem *White box*

Pengujian *white box*, juga dikenal sebagai pengujian struktur atau pengujian kotak terbuka, adalah metode pengujian yang berfokus pada struktur *internal* dan kode dari sistem.

1. Pengujian *Login*



Gambar 12. Pengujian *Login*

Keterangan :

Menentukan Nilai Kompleksitas

E = Jumlah *Link* atau Busur

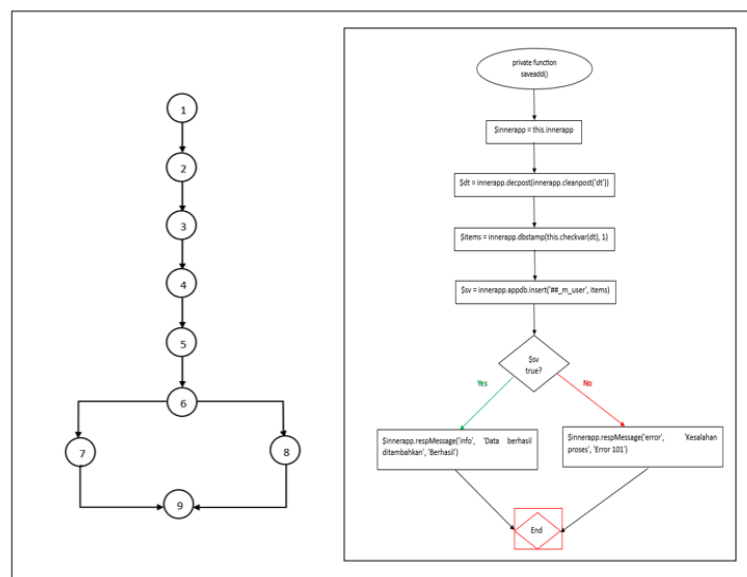
N = Jumlah *Node*

$V(G) = E - N + 2$
 $= 6 - 6 + 2 = 2$

Jalur 1 = 1, 2, 3, 4, 6

Jalur 2 = 1, 2, 3, 5, 6

2. Pengujian *White box* Tambah Data *User*



Gambar 13. Pengujian *White box* Tambah Data *User*

Keterangan :

Menentukan Nilai Kompleksitas

E = Jumlah *Link* atau Busur

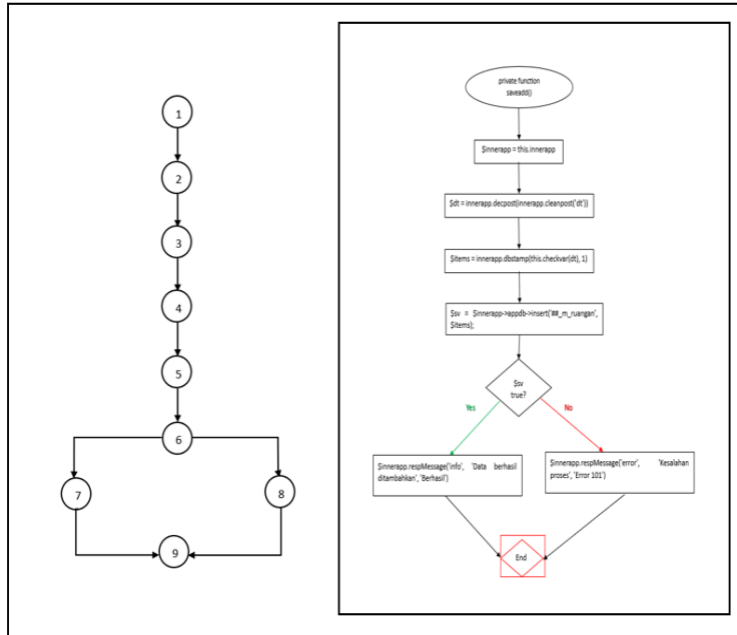
N = Jumlah *Node*

$V(G) = E - N + 2$
 $= 9 - 9 + 2 = 2$

Jalur 1 = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9

Jalur 2 = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

3. Pengujian *White box* Tambah Laporan Kegiatan



Gambar 14. Pengujian *White box* Tambah Laporan Kegiatan

Keterangan :

Menentukan Nilai Kompleksitas

E = Jumlah *Link* atau Busur

N = Jumlah *Node*

$V(G) = E - N + 2$

$= 9 - 9 + 2 = 2$

Jalur 1 = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9

Jalur 2 = 1, 2, 3, 4, 5, 6, 8, 9

3.4.2 Pengujian Sistem *Black box*

Tabel 1. Pengujian Sistem *Black box*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
1	Sistem Login	Email : Kosong Password : Kosong	Harap isi bidang yang kosong	Sesuai Harapan
2	Sistem Login	Email : Admin Password : Kosong	Harap isi bidang yang kosong	Sesuai Harapan
3	Sistem Login	Email : Pengguna Password : Kosong	Harap isi bidang yang kosong	Sesuai Harapan
4	Sistem Login	Email : Kosong Password : 123456	Harap isi bidang yang kosong	Sesuai Harapan

5	Menu User	Data	Klik Data User	Tampil Data User	Sesuai Harapan
6	Menu User	Data	Klik Tambah Data	Tampil Form Tambah Data User	Sesuai Harapan
7	Menu User	Data	Form Input data User Nama : Kosong Email : Terisi Password : Terisi No Hp : Terisi Alamat : Terisi Tgl.Lahir : Terisi Role : Terisi Upload File : Terisi	Harap mengisi nama user	Sesuai Harapan
8	Menu User	Data	Form Input data User Nama : Terisi Email : Kosong Password : Terisi No Hp : Terisi Alamat : Terisi Tgl.Lahir : Terisi Role : Terisi Upload File : Terisi	Harap mengisi email user	Sesuai Harapan
9	Menu User	Data	Form Input data User Nama : Terisi Email : Terisi Password : Kosong No Hp : Terisi Alamat : Terisi Tgl.Lahir : Terisi Role : Terisi Upload File : Terisi	Harap mengisi password user	Sesuai Harapan
10	Menu User	Data	Form Input data User Nama : Terisi Email : Terisi Password : Terisi No Hp : Kosong Alamat : Terisi Tgl.Lahir : Terisi Role : Terisi Upload File : Terisi	Harap mengisi no HP user	Sesuai Harapan
11	Menu User	Data	Form Input data User Nama : Terisi Email : Terisi Password : Terisi No Hp : Terisi Alamat : Kosong Tgl.Lahir : Terisi Role : Terisi Upload File : Terisi	Harap mengisi alamat user	Sesuai Harapan
12	Menu User	Data	Form Input data User Nama : Terisi Email : Terisi	Harap mengisi tgl lahir user	Sesuai Harapan

		<i>Password</i> : Terisi <i>No Hp</i> : Terisi <i>Alamat</i> : Terisi <i>Tgl.Lahir</i> : Kosong <i>Role</i> : Terisi <i>Upload File</i> : Terisi		
13	Menu Data User	<i>Form Input data User</i> <i>Nama</i> : Terisi <i>Email</i> : Terisi <i>Password</i> : Terisi <i>No Hp</i> : Terisi <i>Alamat</i> : Terisi <i>Tgl.Lahir</i> : Terisi <i>Role</i> : Kosong <i>Upload File</i> : Terisi	Harap mengisi <i>role user</i>	Sesuai Harapan
14	Menu Data User	<i>Form Input data User</i> <i>Nama</i> : Terisi <i>Email</i> : Terisi <i>Password</i> : Terisi <i>No Hp</i> : Terisi <i>Alamat</i> : Terisi <i>Tgl.Lahir</i> : Terisi <i>Role</i> : Terisi <i>Upload File</i> : Kosong	Harap <i>upload file</i> terlebih dahulu	Sesuai Harapan
15	Menu Data User	<i>Form Input data User</i> <i>Nama</i> : Kosong <i>Email</i> : Kosong <i>Password</i> : Kosong <i>No Hp</i> : Kosong <i>Alamat</i> : Kosong <i>Tgl.Lahir</i> : Kosong <i>Role</i> : Kosong <i>Upload File</i> : Kosong	harap mengisi <i>Data User</i>	Sesuai Harapan
16	Menu Laporan	Klik Laporan	Tampil Laporan	Sesuai Harapan
17	Menu Laporan	Klik Tambah Laporan	Tampil <i>Form</i> Tambah Laporan	Sesuai Harapan
18	Menu Laporan	<i>Form Input Laporan</i> <i>Nama</i> : Terisi <i>Kegiatan</i> : Kosong <i>Upload File</i> : Terisi	Harap mengisi nama Kegiatan	Sesuai Harapan
19	Menu Laporan	<i>Form Input Laporan</i> <i>Nama</i> : Terisi <i>Kegiatan</i> : Terisi <i>Upload File</i> : Kosong	Harap <i>upload file</i> terlebih dahulu	Sesuai Harapan
20	Menu Laporan	<i>Form Input data Ruangan</i> <i>Nama</i> : Kosong <i>Kapasitas</i> : Terisi <i>Upload File</i> : Terisi	harap mengisi Nama Pegawai	Sesuai Harapan

21	Menu Laporan	<i>Form Input</i> Laporan Nama : Kosong Kegiatan : Kosong <i>Upload File</i> : Kosong	harap mengisi Data Laporan	Sesuai Harapan
22	Menu Laporan Kegiatan	Klik Laporan Kegiatan	Tampil laporan Kegiatan	Sesuai Harapan
23	Menu Laporan Kegiatan	Laporan Kegiatan Klik <i>Print</i>	Cetak laporan kegiatan	Sesuai Harapan

4. PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Dari hasil penelitian yang dilakukan terhadap implementasi pencatatan kegiatan harian di Universitas Saintek Muhammadiyah, diperoleh beberapa kesimpulan penting sebagai berikut:

1. Implementasi aplikasi secara signifikan meningkatkan kemudahan akses teknologi dalam proses penulisan laporan. Responden umumnya menyatakan pengalaman yang lebih baik dalam menggunakan sistem baru dibandingkan dengan sistem lama.
2. Sistem baru mampu menyediakan informasi kegiatan dengan lebih akurat. Kesalahan dalam penulisan secara signifikan setelah adanya implementasi aplikasibaru.
3. Dan berdasarkan hasil yang telah diuji dengan metode yang ada seluruh fungsi aplikasi pencatatan kegiatan harian dapat di gunakan dengan baik.

4.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, beberapa saran dapat diajukan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi terhadap aplikasi pencatatan kegiatan harian di masa mendatang:

1. aplikasi pencatatan kegiatan harian ini dapat dikembangkan lagi dengan menambahkan fitur-fitur lain untuk pengguna aplikasi pencatatan kegiatan harian.
2. aplikasi pencatatan kegiatan harian ini bisa dikembangkan lagi dari segi penampilan.
3. Terus melakukan pemeliharaan dan pembaruan teknologi untuk menjaga keandalan sistem, serta mengikuti perkembangan teknologi informasi terkini.

DAFTAR PUSAKA

- [1] A.A. Anwar Prabu Mangkunegara. 2009. *Evolusi Kinerja SDM*. Bandung : Refika Aditama
- [2] Budi Rahman, Bahar, 2016. *Sistem Monitoring Kinerja PNS Dengan Aplikasi SKP Berbasis Web*, STMIK Banjarbaru, Banjar Baru
- [3] Sri Rahayu, 2021. *Sistem Informasi Penilaian Kinerja Pegawai Negeri Sipil Berdasarkan Sasaran Kerja Pegawai Dengan Model Web Based Application*, Universitas Islam Kuantan Singingi, Riau.
- [4] Adani Robith Muhammad. 2021. Tutorial Mudah Belajar Bahasa Pemrograman PHP untuk Pemula. Sekawan Media.
- [5] Nuryani dan Agus. 2020. *Pemrograman Web dengan CodeIgniter 4*. Bandung: Informatika.