

APLIKASI PENGELOLAAN DATA PERSONALIA KARYAWAN CV. IN MEDIA UTAMA

Labbaika Aliful Aufa^{*1}, Febrian Murti Dewanto²

^{1,2}Program Studi Informatika, Universitas PGRI Semarang, Kota Semarang

Email korespodensi: labbaika.aliful@outlook.co.id

Abstract

The software can facilitate various kinds of human work processes, one of which is the process of managing employee data administration at CV. In Main Media to be more concise and neatly managed. Software for the personnel department can facilitate the management of employee personal data, employee overtime reports, employee leave data recap. This article aims to build an information system for the Employee Personnel Data Management Application at CV. In Media Utama, in order to be faster and more efficient in managing employee administrative data, using the waterfall development method to allow for departmentalization and control. the process of developing a one by one phase model, thus minimizing errors that might occur, because this software was built early. Development moves from concept, that is, through design, implementation, testing, installation, troubleshooting, and ends at operation and maintenance. The conclusion of this article is that it succeeded in building an online Employee Personnel Data Management Application software for employees to facilitate the process of data administration and employee activities at CV. In Media Utama.

Keywords: application, personnel data management, employees.

Abstrak

Perangkat lunak dapat memudahkan berbagai macam proses kerja manusia, salah satunya proses pengelolaan administrasi data karyawan di CV. In Media Utama agar lebih ringkas dan ter management dengan rapi. Perangkat lunak untuk bagian personalia dapat memudahkan pengelolaan data pribadi karyawan, laporan lembur karyawan, rekap data cuti karyawan. Artikel ini bertujuan untuk membangun sistem informasi Aplikasi Pengelolaan Data Personalia karyawan di CV. In Media Utama, agar dapat lebih cepat dan efisien dalam pengelolaan data administrasi karyawan, dengan menggunakan metode pengembangan waterfall agar memungkinkan untuk departementalisasi dan kontrol. proses pengembangan model fase one by one, sehingga meminimalisir kesalahan yang mungkin akan terjadi, karena perangkat lunak ini di bangun dadi awal. Pengembangan bergerak dari konsep, yaitu melalui desain, implementasi, pengujian, instalasi, penyelesaian masalah, dan berakhir di operasi dan pemeliharaan. Kesimpulan dari artikel ini adalah berhasil membangun sebuah perangkat lunak Aplikasi Pengelolaan Data Personalia Karyawan online untuk karyawan untuk memudahkan proses administrasi data dan aktivitas karyawan di CV. In Media Utama.

Kata Kunci: aplikasi, pengelolaan data personalia, karyawan.

1. Pendahuluan

Manajemen sumber daya data yang baik merupakan satu diantara aspek penting dalam pengelolaan administrasi karyawan yang terstruktur dan rapi. Dari data administrasi manajemen perusahaan dapat mengambil keputusan yang tepat berkaitan dengan kegiatan bisnis serta berpengaruh terhadap keberlangsungan perusahaan dan kesejahteraan karyawan perusahaan tersebut.

Untuk memudahkan pengelolaan administrasi perusahaan dapat memanfaatkan teknologi informasi, salah satunya adalah membangun sistem informasi karyawan. Berdasarkan pertimbangan diatas. CV. In Media Utama sebagai salah satu perusahaan yang bergerak dibidang IT Service, pelayanan di bidang software programing, IT audit konsultan, dan pengadaan hardware, walaupun memperkerjakan karyawan belum sampai ratusan

tenaga kerja tetapi harus mempunyai sistem informasi karyawan untuk membantu pengelolaan administrasi perusahaan lebih efisien dan terorganisir.

Namun di CV. In Media Utama belum mempunyai sistem informasi karyawan yang dapat di kelola secara efisien dan praktis untuk memudahkan pengelolaan data karyawan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut pihak CV. In Media Utama memutuskan untuk membuat sistem informasi karyawan yang baru, dengan fitur-fitur yang memudahkan karyawan dan duga pendataan administrasi oleh manajemen perusahaan.

Aplikasi Pengelolaan Data Personalia Karyawan online menangani data proses administrasi karyawan yang menyangkut beberapa hal berikut:

- a. Data pribadi karyawan,
- b. Data absensi karyawan,
- c. Data lembur karyawan
- d. Data cuti karyawan,
- e. Data evaluasi karyawan,

Sistem informasi Aplikasi Pengelolaan Data Personalia Karyawan online karyawan merupakan sistem yang akan di bangun CV. In Media Utama untuk mendukung proses administrasi perusahaan.

Pada pengembangan aplikasi yang di tulis pada artikel ini terbatas pada pembahasan pengembangan aplikasi Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL) dan proses pengembangan sampai tahap Implementasi.

2. Metode

Metode pembangunan perangkat lunak ini menggunakan metode pengembangan waterfall. [1] Metode waterfall adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah. Disebut dengan waterfall karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan secara berurutan, tahapan dalam model waterfall yaitu:

1. Tahap pertama analisis kebutuhan data, Pada tahap ini menganalisa konsep aplikasi, proses jalannya aplikasi, dan kebutuhan-kebutuhan dalam proses pengembangan aplikasi. Dan dibuatkan rancangan untuk menggambarkan proses pengembangan aplikasi, Flowchart, Use Case Diagram, Activity Diagram, dan sequence Diagram digunakan untuk menggambarkan proses pada sistem yang akan di bangun [2].
2. Tahap kedua sistem dan software design, Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan [3].
3. Tahap ketiga implementasi pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Pembuatan aplikasi ini berbasis web, [4] menggunakan DBMS MySQL, [5] framework Laravel, [6] dan menggunakan tools pengembangan visual Studio Code [7].

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Kebutuhan

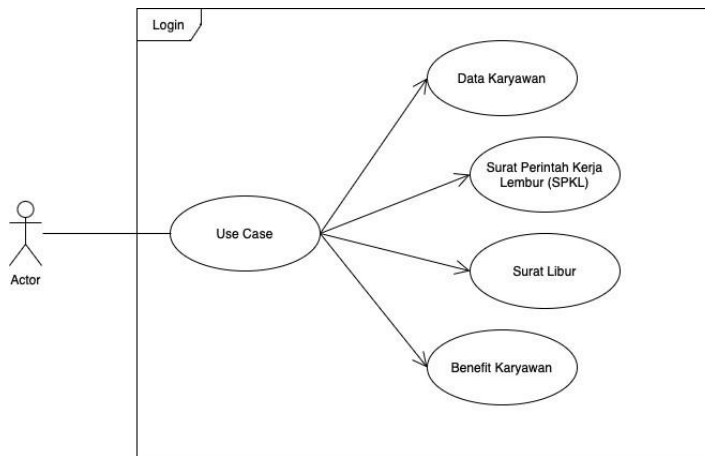
Proses analisis kebutuhan bertujuan agar mendapatkan gambaran konsep mengenai aplikasi yang akan dibangun, kebutuhan-kebutuhan dalam aplikasi yang akan di bangun, dan mempermudah proses pembangunan aplikasi. Tahap ini adalah awal dari pembangunan perangkat lunak.

3.2. Desain Sistem

Dalam merancang sistem ini meliputi pembuatan diagram yang terdiri dari use case diagram, activity diagram dan sequence diagram.

1. Use Case diagram

Use Case Diagram adalah sebuah kegiatan atau juga interaksi yang saling berkesinambungan antara actor dan juga sistem.



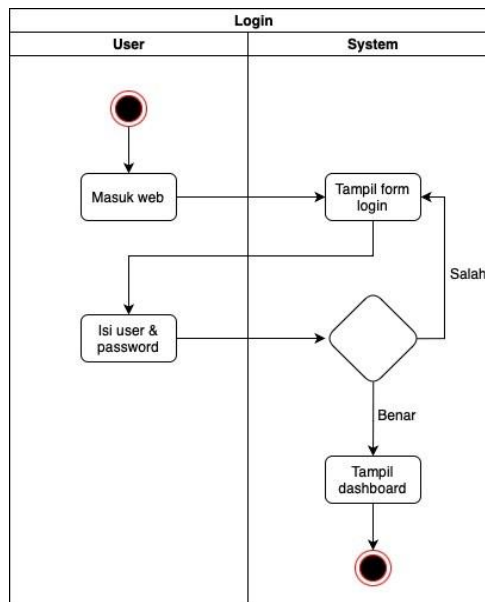
Gambar 1. Use Case Diagram Login

Use Case Diagram Login menjelaskan user disediakan langsung tidak membuat akun sendiri, jika user salah dalam input username dan password maka tidak dapat masuk website. Admin personalia mendapatkan akses untuk mengakses data karyawan, formulir lebur libur dan menu benefit karyawan.

2. Activity Diagram

Activity diagram adalah bentuk visual dari alur kerja yang berisi aktivitas dan tindakan dan juga dapat berisi pilihan atau pengulangan.

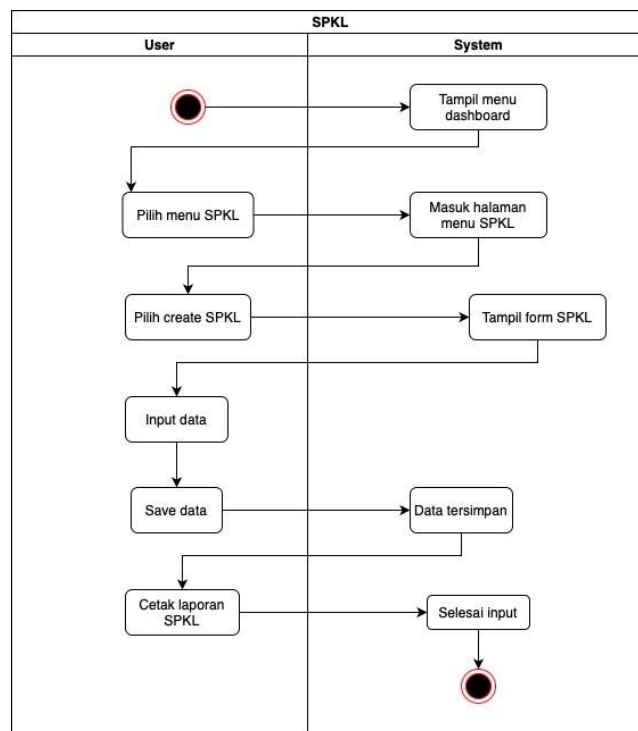
a. Activity Diagram Login



Gambar 2. Diagram Activity Login

Activity Diagram Login, Menjelaskan dimulai dari user lalu masuk aplikasi, pada halaman pertama tampil form login, user mengisi username dan password jika benar maka tampil halaman dashboard utama dan jika salah tetap di form login.

b. Activity Diagram Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL)

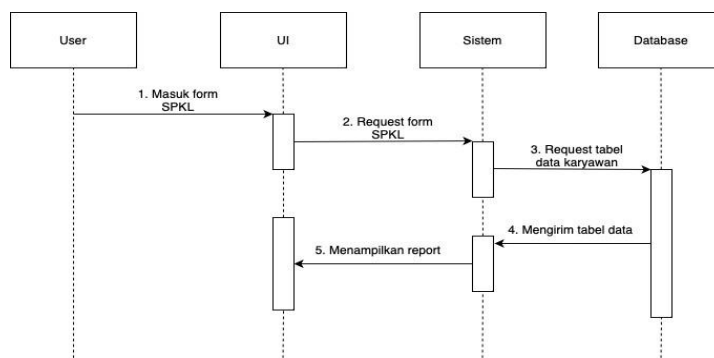


Gambar 3. Activity Diagram SPKL

Activity Diagram SPKL, menjelaskan user memilih menu SPKL lalu tampil menu untuk input SPKL setelah tampil user mengisi form lalu data di simpan dan dapat di print sebagai bukti request SPKL.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram adalah diagram interaksi yang menggambarkan urutan pesan yang dikirim antara objek atau sistem.

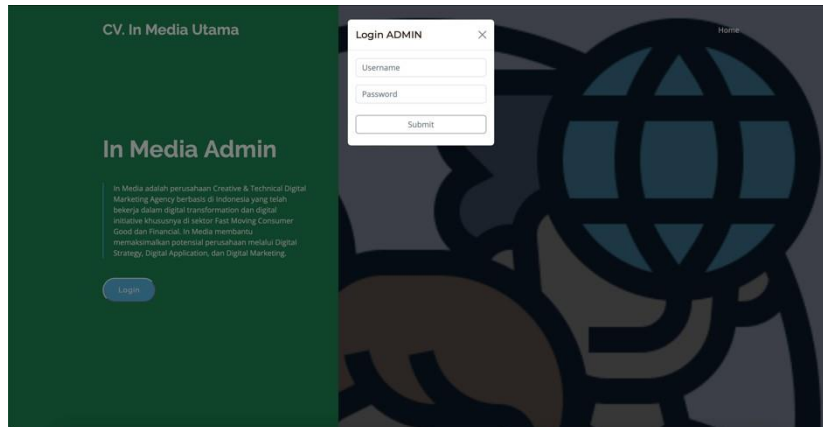


Gambar 4. Sequence Diagram SPKL

Sequence Diagram SPKL, menjelaskan user mengakses halaman form, request halaman form, data di kelola bagian database lalu data di tampilkan ke user.

3.3. Implementasi

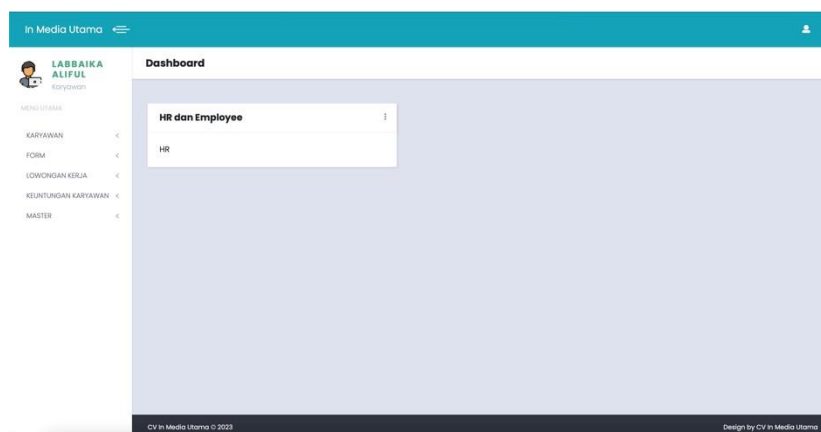
a. Halaman Login



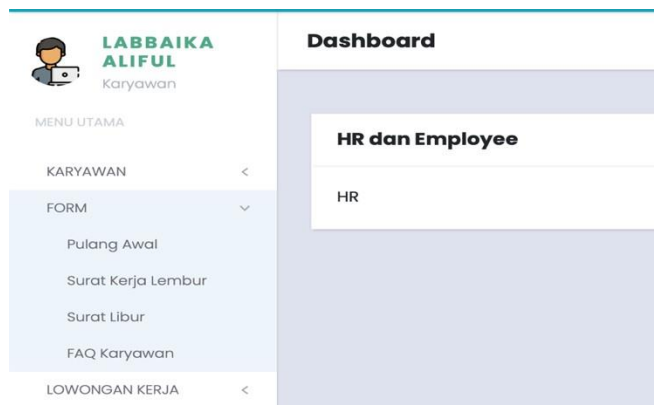
Gambar 5. Halaman Login

Pada gambar diatas merupakan tampilan awal aplikasi dan tampilan form login pada website Aplikasi Pengelolaan Data Personalia Karyawan CV. In Media Utama. Sistem informasi ini merupakan sistem untuk pengelolaan data administrasi karyawan. Di halaman awal memuat informasi sekilas tentang perusahaan

b. Dashboard Aplikasi



Gambar 6. Dashboard Utama Aplikasi

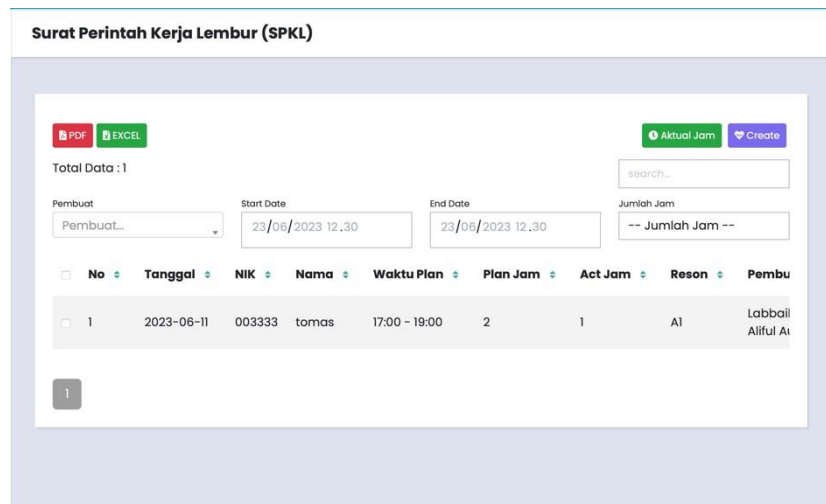


Gambar 7. Sub Menu Aplikasi

Gambar di atas merupakan dashboard sistem informasi Pengelolaan Data Personalia Karyawan. Di sisi sebelah kiri merupakan list menu aplikasi, yang di

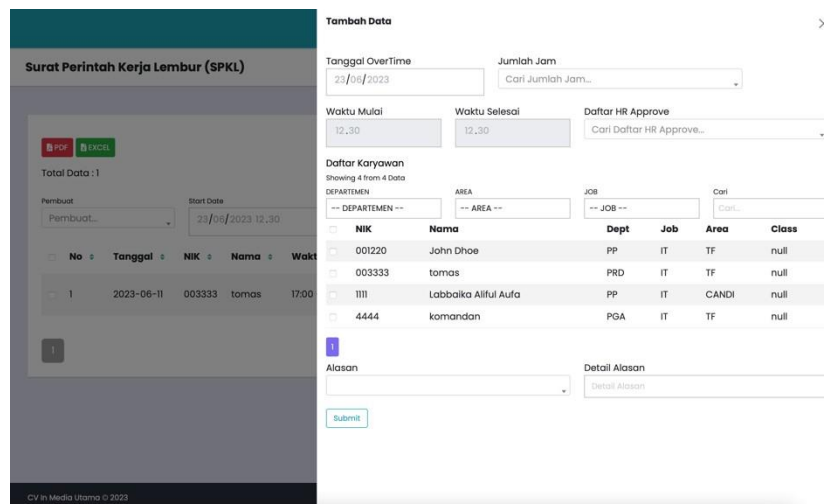
dalam nya terdapat sub menu yang dapat di akses sesuai kategori menu tersebut, beberapa halaman menu masih dalam proses tahap pengembangan.

c. Menu Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL)



Gambar 8. Menu SPKL

merupakan tampilan menu Surat Perintah Kerja Lembur, di halaman awal menu tampil daftar Surat Lembur yang sudah di input, dan tombol untuk ekspor data ke dokumen excel atau PDF.



Gambar 9. Menu Input SPKL

Tampilan menu untuk input SPKL, berisi kolom yang harus di isi beserta tampilan pilihan karyawan untuk di tambah di surat lembur.

4. Kesimpulan

Aplikasi Pengelolaan Data Karyawan CV. In Media Utama dibangun untuk memudahkan proses administrasi kerja karyawan agar proses administrasi lebih efisien dan mudah di kelola, terutama laporan lembur atau libur karyawan. Dengan terbentuknya aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan kerja yang awalnya secara manual menjadi terdigitalisasi.

5. Referensi

- [1]. BSI, "Metode Waterfall," 25 4 2023. [Online]. Available: <https://bsi.today/metode-waterfall/>. [Diakses 2023].
- [2]. S. K. Zulkhijah, "Belajar UML: Activity Diagram dan Sequence Diagram," Javan Cipta Solusi, 14 9 2020. [Online]. Available: <https://medium.com/javanlabs/belajar-uml-activity-diagram-dan-sequence-diagram-4356c08ba137>. [Diakses 2023].
- [3]. A. Finandhita, "Perancangan Perangkat Lunak," 2017. [Online]. Available: repository.unikom.ac.id.
- [4]. M. Ariffudin, "Apa Itu Website? Pengertian, Fungsi, Sejarah, Unsur, Jenisnya," niagahoster.co.id, 6 4 2023. [Online]. Available: <https://www.niagahoster.co.id/blog/pengertian-website/>.
- [5]. Sitindoan, "Keistimewaan MySQL," 2003. [Online]. Available: academia.edu.co.id.
- [6]. A. Pantagama, "Laravel Adalah," 2023. [Online]. Available: <https://terralogiq.com/laravel-adalah/>.
- [7]. E. Elliot, "Programing JavaScript Applications," dalam *Pengertian Visual Studio Code*, 2009, pp. 114-115.