

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN PT CAMPUS DATA MEDIA BERBASIS WEB

Ahmad Dwi Absari¹, Setyoningsih Wibowo²

^{1,2}Program Studi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : dwiabsari03@gmail.com¹, ninink.1623@gmail.com²

Abstrak

Sistem Informasi Kepegawaian dibutuhkan karena minimnya pengelolaan data pegawai oleh pihak PT Campus Data Media. ketika proses Pencatatan data pegawai belum tercatat secara baik dalam sebuah sistem dan dilakukan secara manual yaitu menyeleksi satu per satu berkas pegawai yang memakan waktu lama. Hal ini berdampak kurang praktisnya pegawai apabila perlu mengurus hal administratif, seperti persyaratan kenaikan golongan, penggajian, dan lain sebagainya. Untuk mempermudah hal tersebut, pembuatan Sistem Informasi Kepegawaian diperlukan. Sistem ini dapat memenuhi kebutuhan dalam hal kepegawaian, Sistem Informasi Kepegawaian berbasis Web yang dibuat mampu memberikan kemudahan dalam pengelolaan data dan pengarsipan data seperti data karyawan, data presensi, data golongan, data jabatan serta data penggajian. Dengan demikian, perusahaan dapat melayani baik pegawai maupun elemen terkait lainnya secara lebih optimal. Sistem Informasi Kepegawaian merupakan solusi yang dapat digunakan di kantor PT Campus Data Media untuk membantu operasional Departemen Personalia. Sistem yang dibangun mampu memberikan kemudahan dalam mengelola informasi pegawai.

Kata Kunci: Sistem Informasi Kepegawaian, PT Campus Data Media, Data Karyawan

I. PENDAHULUAN

Salah satu aspek penting dalam kegiatan perkuliahan adalah adanya sistem informasi yang dapat menunjang mahasiswa dalam melaksanakan kegiatan perkuliahan atau kegiatan lain. Campus Data Media merupakan Lembaga Pendidikan dan Pelatihan di bidang bisnis dan teknologi digital. PT Campus Data Media, sebuah perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Teknologi Informasi. Selaras dengan program pemerintah dalam upaya mempersiapkan SDM Unggul. Campus Digital hadir untuk turut serta memberikan pilihan terbaik bagi masyarakat agar bisa mendapatkan akses pendidikan dan pelatihan yang sesuai dengan kebutuhan Industri, Dunia Usaha dan Kerja (IDUKA).

Berdasarkan pertimbangan di atas Sistem Informasi yang dapat dibuat salah satunya adalah sistem informasi kepegawaian. Sistem informasi kepegawaian ini juga dapat memudahkan karena didalamnya terdapat info data karyawan dan data gaji yang dapat mempermudah untuk menata sistem kerja. Sistem Informasi Kepegawaian ini merupakan sebuah sistem yang dapat mempermudah dalam penataan pekerjaan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metodologi Penelitian

Dalam pembuatan *website* ini peserta menggunakan salah satu metode desain sistem informasi kepegawaian dengan menggunakan pemodelan UML (*Unified Modelling Language*) dan dilanjutkan dengan membangun *prototype* sistem berupa *user interface* (UI) dengan menggunakan *software* Sublime Text. UML dapat digunakan untuk memvisualisasikan, menentukan, membangun, dan mendokumentasikan artefak dari sistem perangkat lunak. Dengan kata lain, seperti arsitek bangunan membuat denah yang akan digunakan oleh sebuah perusahaan konstruksi, arsitek software membuat diagram UML untuk membantu pengembang perangkat lunak membangun perangkat lunak.

2. Landasan Teori

a. MySQL

MySQL adalah Sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah dasar SQL (*Structured Query Language*). MySQL merupakan dua bentuk lisensi, yaitu *FreeSoftware* dan *Shareware*. MySQL yang biasa kita gunakan adalah *MySQL FreeSoftware* yang berada dibawah Lisensi GNU/GPL (*General Public License*). MySQL Merupakan sebuah database server yang free, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL.

b. XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. *XAMPP* merupakan *tool* yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall *XAMPP* maka tidak perlu lagi melakukan instalasi dan konfigurasi *web server Apache, PHP dan MySQL* secara manual.

c. Codeigniter

Codeigniter adalah framework php yang berjalan pada php 4 dan php 5. Tujuan utama dari CodeIgniter adalah untuk memudahkan programmer dalam mengembangkan aplikasi secara cepat tanpa harus melakukan pemrograman dari nol.

d. Web Browser

Web browser merupakan sebuah perangkat lunak yang berfungsi untuk menyajikan informasi dan melakukan interaksi dokumen yang disediakan oleh halaman web. *Web browser* juga sering disebut dengan nama internet browser, peramban atau peselancar karena berfungsi mencari halaman suatu web yang berisi informasi yang dibutuhkan oleh pengguna.

e. CSS

CSS kepanjangan dari *Cascading Style Sheet* adalah bahasa-bahasa yang merepresentasikan halaman web. Seperti warna, layout, dan font. Dengan menggunakan CSS, seorang web developer dapat membuat halaman web yang dapat beradaptasi dengan berbagai macam ukuran layar. Pembuatan CSS biasanya terpisah dengan halaman HTML. Meskipun CSS dapat disisipkan di dalam halaman HTML. Hal ini ditujukan untuk memudahkan pengaturan halaman HTML yang memiliki rancangan yang sama

f. HTML

HTML (*Hyper Text Mark Up Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman web. HTML berfungsi untuk mempublikasi dokumen online. Statement dasar dari HTML disebut tags. Sebuah tag dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>). Tags yang ditujukan untuk sebuah dokumen atau bagian dari suatu dokumen

g. Java Script

JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *Client Side Programming Language*. *Client Side Programming Language* adalah tipe bahasa pemrograman yang pemrosesannya.

h. Bootstrap

Bootstrap adalah sebuah *framework* untuk CSS dan berupa produk open source yang dibuat oleh Mark Otto dan Jacob Thornton. Pada awalnya Bootstrap ini dibuat untuk membuat standarisasi front end untuk semua programmer di perusahaannya. Bootstrap telah berubah dari yang sebelumnya adalah CSS-Driven proyek ke sebuah host dari JavaScript plugins dan ikon yang dapat dengan mudah digunakan untuk formulir dan tombol

i. SublimeText

Sublime text merupakan perangkat lunak text editor yang digunakan untuk membuat atau meng-edit suatu aplikasi. Sublime text mempunyai fitur plugin tambahan yang memudahkan programmer.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan

Tahap awal yang digunakan adalah analisa kebutuhan. Kebutuhan ini ditujukan untuk menganalisa alur kerja pada sistem yang akan dibuat antara lain :

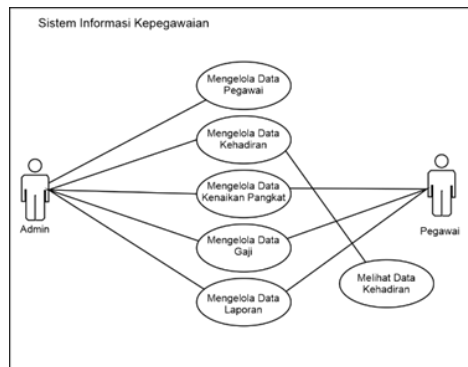
- a. Admin dapat merekap dan mengelola data pegawai serta menambahkan akun pegawai melalui fitur pada sistem.
- b. Pegawai dapat melihat data dan laporan kerja pada fitur sistem.

2. Desain

Pada Tahap ini dilakukan pemodelan desain sisem dengan menggunakan *Unified Modelling Language (UML)*.

a. Use Case Diagram

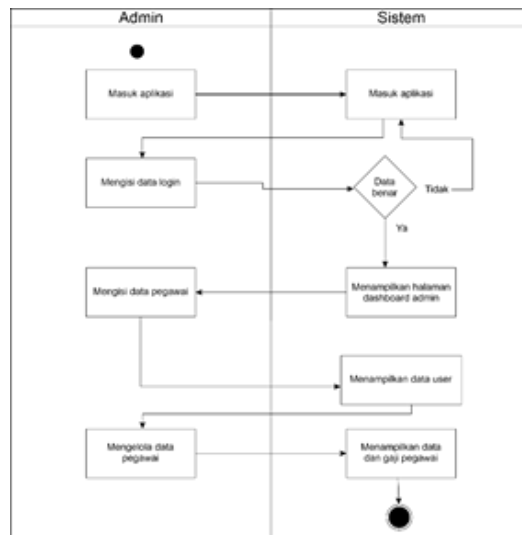
Use case diagram adalah satu dari berbagai jenis diagram UML (*Unified Modelling Language*) yang menggambarkan hubungan interaksi antara sistem dan aktor. Use Case dapat mendeskripsikan tipe interaksi antara si pengguna sistem dengan sistemnya.



Gambar 1. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Proses dari sistem yang akan berjalan dapat dilihat dari Activity Diagram. Activity Diagram menjelaskan aliran data dalam suatu proses yang saling berhubungan. Dengan gambaran tersebut maka dapat diketahui dari mana data berasal, keluaran dalam bentuk apa, terdapat proses apa saja serta dalam bentuk apa data akan disimpan.



Gambar 2. Activity Diagram Admin



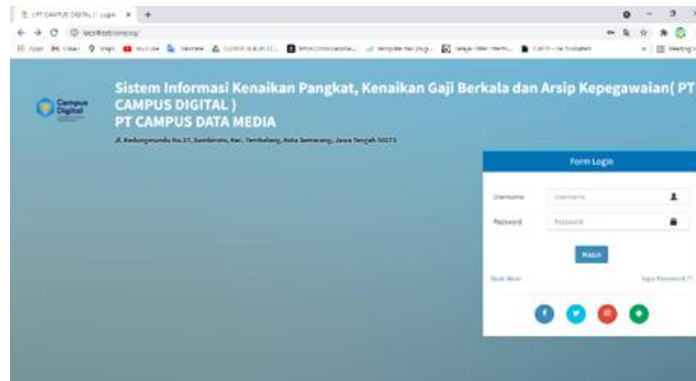
Gambar 3. Activity Diagram Pegawai

3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap yang berupa hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat. Berikut adalah beberapa tampilan dari sistem:

a. Halaman Login

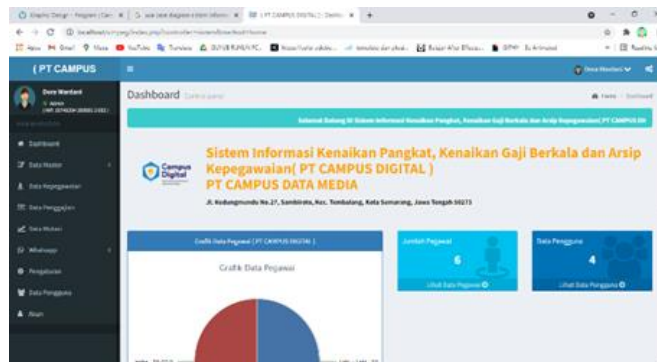
Pada halaman ini berisi form login untuk masuk ke sistem informasi kepegawaian dan juga ada form untuk membuat sebuah akun baru.



Gambar 4. Halaman Login

b. Halaman Dashboard Admin

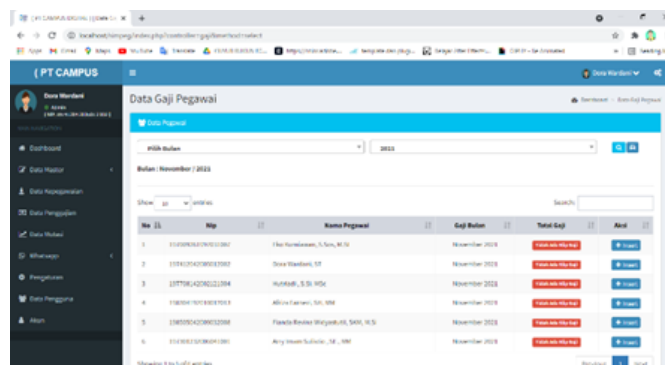
Halaman dashboard berisi data jumlah pegawai dan juga data pengguna.



Gambar 5. Halaman Dashboard Admin

c. Halaman Data Pegawai

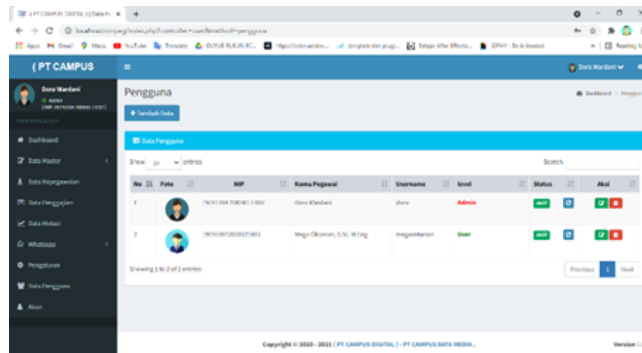
Halaman ini memuat semua data gaji pegawai dan data diri pegawai yang sudah terdaftar di sistem



Gambar 6. Halaman Data Pegawai

d. Halaman Data Pengguna

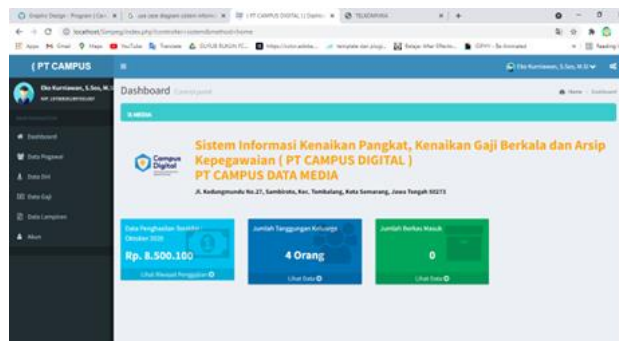
Pada halaman ini berisi informasi berapa jumlah pengguna system yang sudah terdaftar.



Gambar 7. Halaman Data Pengguna

e. Halaman Dashboard Pegawai

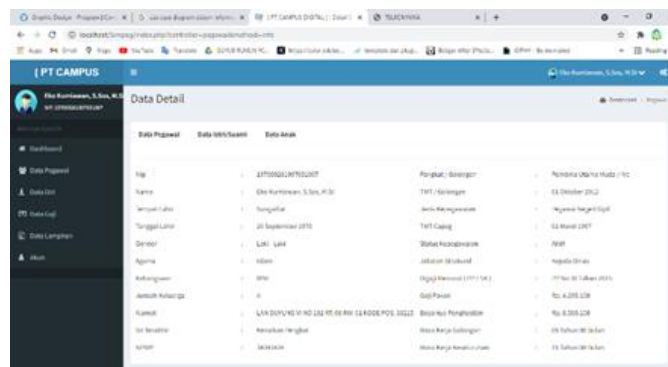
Pada Halaman Dashboard Pegawai berisi informasi jumlah gaji, Jumlah tanggungan keluarga, dan jumlah berkas masuk.



Gambar 8. Halaman Dashboard Pegawai

f. Halaman Data Diri Pegawai

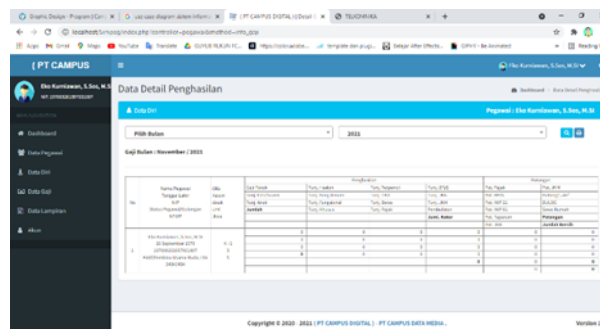
Halaman ini terdapat informasi lengkap tentang data diri pegawai.



Gambar 9. Halaman Data Diri Pegawai

g. Halaman Data Penghasilan Pegawai

Pada halaman ini berisikan informasi data detail penghasilan karyawan.



Gambar 10. Halaman Data Penghasilan Pegawai

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, dapat disimpulkan bahwa Sistem Informasi Kepegawaian PT Campus Data Media ini merupakan sistem yang dirancang untuk mempermudah PT Campus Data Media dalam merekap, menghitung dan membuat laporan Data Pegawai. Selain itu juga dapat mengururangi kesalahan dalam hal merekap dan menghitung Gaji Pegawai.

V. REFERENSI

[1] Anggraini, Yunaeti Elisabet & Irviani Rita. 2017. Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta : Penerbit Andi.

[2] Elva, Yesri. 2016. Perancangan sistem Informasi Kepegawaian Berbasis WEB Pada Badan Kepegawaian Daerah (BKD) Dengan Menggunakan Bahasa Scripting PHP dan Database MySQL.

[3] Fachlevi, Mohamad Reza & Syafarianim R. Fenny. 2017. Perancangan Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Website Di Bagian Kepegawaian SDN Binakarya I Kabupaten Garu. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/simet/article/download/1436/1099>. Diakses 20 April 2019.

[4] Kase, J. (2010). Perencanaan Strategis Sistem Informasi (SI) Pada Pemerintah Kabupaten Timor Tengah Selatan. Yogyakarta :Universitas Gadjah Mada

[5] Kendall, E. Kenneth & Kendall, E. Julie., 2014, Analisis dan Perancangan Sistem. Thamir Abdul Hafedh Al-Hamdany (Penerjemah). Jakarta : Penerbit PT. Indeks kelompok Gramedia.

[6] Muslihudin, Muhamad & Oktafianto. 2016, Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta : Penerbit Andi.