
IMPLEMENTASI APLIKASI KEPEGAWAIAN CV. LADAPEDAS CREATIVE SURAKARTA BERBASIS WEB

Yunita Yolanda (2015061033)

Mahasiswa Prodi Informatika Universitas Sahid Surakarta
Jl. Adi Sucipto No. 154, Jawa Tengah
www.usahidsolo.ac.id // yunitayolanda@gmail.com

ABSTRACT

CV. Ladapedas Creative Surakarta is a service company focused on the yearbook. At present, Ladapedas employees have not used the presence and the calculation of employee salaries is manually, namely the company leader calculates the basic salary plus the bonus projects that are carried out by the employee. It makes difficult to get attendance information, discipline and inefficiency in the process of calculating employee salaries. The objectives of this research is to make a Civil Service Application CV. Web-Based Creative Surakarta Ladapedas is expected to accelerate the process of filling employee attendance and the process of calculating employee salaries. Data collection technique used observation, interviews and documentation. The system development method used the waterfall method which consists of four stages namely analysis, design, coding and testing. This application was built using the CodeIgniter framework, the PHP programming language and the MySQL Database while testing using the Webqual method. Based on the concept and design, it can be concluded that the CV staffing application has been built. Ladapedas Creative Surakarta can be accessed by two user namely admin and employee. On the admin page, there are employee data menus, attendance data menus, permit data menus and payroll menus. On the employee page, there is a presence menu, permit menu, view presence menu and salary data menu. The webqual system test result show that the quality of usability, quality of information, quality of interaction simultaneously affect user satisfaction as indicated by the significance value of $0.000 < 0.05$. Therefore, it can be concluded that the user is satisfied with the employment application of CV. Ladapedas Creative Surakarta.

Keyword: Personnel Application, Payroll, Presence

ABSTRAK

CV. Ladapedas Creative Surakarta merupakan perusahaan jasa yang bergerak dalam bidang buku tahunan. Pegawai Ladapedas saat ini belum menggunakan presensi sama sekali serta penghitungan gaji pegawai yang masih dilakukan secara manual yaitu pemimpin perusahaan menghitung gaji pokok lalu ditambah dengan bonus proyek yang dikerjakan oleh pegawai tersebut. Hal ini menyebabkan sulitnya mendapatkan informasi kehadiran, kedisiplinan dan kurang efisien dalam proses menghitung gaji pegawainya. Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web yang diharapkan dapat mempercepat proses pengisian presensi pegawai dan proses penghitungan gaji pegawai. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi. Metode pengembangan sistem menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari empat tahapan yaitu analisis, desain, pengkodean dan pengujian. Aplikasi ini dibangun dengan menggunakan *framework CodeIgniter*, bahasa pemrograman PHP, dan *Database MySQL* sedangkan untuk pengujinya menggunakan metode *webqual*. Berdasarkan konsep dan perancangan, dapat disimpulkan telah dibangun aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta yang dapat diakses oleh dua *users* yaitu admin dan pegawai. Pada halaman admin terdapat menu data pegawai, menu data presensi, menu data ijin dan menu penggajian. Pada halaman pegawai terdapat menu presensi, menu ijin, menu lihat presensi dan menu data gaji. Hasil pengujian sistem *webqual* menunjukkan bahwa kualitas kegunaan, kualitas informasi, kualitas layanan interaksi secara simultan berpengaruh terhadap kepuasan pengguna yang ditunjukkan dengan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa puas terhadap aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta.

Kata kunci: Aplikasi Kepegawaian, Penggajian, Presensi.

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ladapedas Creative Surakarta merupakan perusahaan jasa yang bergerak dalam bidang *Graphic Desain* yang menyediakan jasa seperti, *pre-wedding*, *event organaiser*, *web design*, *movie documentary*, *advertising*, *photography* dan terutama buku tahunan yang beralamat di Jl. Ahmad Yani No.117, Gilingan, Banjarsari, Surakarta, Jawa Tengah. Ladapedas Creative Surakarta sendiri sempat mengalami beberapa kesulitan karena banyaknya pekerjaan-pekerjaan yang diterima hingga pegawai merasa tidak terfokus atau terkonsentrasi pada satu bidang saja. Pada tahun 2014 akhirnya CV. Ladapedas Creative Surakarta memutuskan untuk fokus kepada buku tahunan saat masa kelulusan saja barulah disaat senggang pegawai menerima *photoshoot*, *photo studio*, *design*, dan lain-lain.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sekarang dapat membawa perubahan yang sangat pesat pada zaman yang modern ini. Perkembangan teknologi menjadikan semua aktivitas yang lambat dan sulit sekarang menjadi lebih cepat, praktis dan mudah. Jika kita mengikuti perkembangan teknologi saat ini yang sudah semakin maju tentunya banyak sekali perkembangan teknologi yang akan ditemui dan salah satunya adalah *website*. Ladapedas Creative Surakarta sudah memiliki *website* yang dapat diakses secara umum oleh semua orang, adalah www.ladapedas.com yang berisi profil perusahaan, contoh buku tahunan yang sudah jadi, kontak, alamat dan lain sebagainya.

Pegawai Ladapedas Creative Surakarta saat ini belum menggunakan presensi sama sekali serta pada penghitungan gaji pegawai masih dilakukan secara manual yaitu pemimpin

perusahaan meghitung gaji pokok pegawai lalu ditambah dengan catatan proyek yang dikerjakan oleh pegawai tersebut. Hal ini menyebabkan pemimpin perusahaan tidak tahu masalah kehadiran, kedisiplinan pegawainya dan akan membutuhkan waktu yang lama serta tidak efisien dalam proses penggajian pegawai. Seiring dengan berkembangnya perusahaan, pegawai perusahaan pasti akan bertambah banyak dan pasti akan sulit jika tidak melalukan presensi.

Pada penelitian sebelumnya telah dilakukan analisis dan perancangan aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta namun belum dilakukan implementasi aplikasinya.

Berdasarkan pada permasalahan tersebut, penelitian saat ini berusaha memberikan solusi dengan Mengimplementasikan Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web yang diharapkan dapat membantu pegawai dalam melalukan presensi dan dapat membantu pemimpin perusahaan dalam masalah perhitungan gaji pegawai.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah disampaikan diatas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah “Bagaimana Mengimplementasikan Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web?”

1.3 Batasan Masalah

Pada penelitian Tugas Akhir ini agar tidak menyimpang dari topik permasalahan yang ada, maka penelitian dibatasi:

- a. Menu aplikasi kepegawaian ini mencakup menu data presensi, menu data pegawai, menu data ijin dan menu penggajian. Aplikasi kepegawaian ini hanya sebatas saat presensi masuk, presensi pulang dan

gaji pegawai. Aplikasi ini tidak termasuk presensi untuk jam lembur, hari libur, pelatihan pegawai, mutasi, pemberhentian dan pensiunan serta administrasi pengangkatan dan kepangkatan.

- b. Aplikasi kepegawaian ini dapat diakses oleh admin dan pegawai.
- c. Aplikasi kepegawaian dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP 5.4.7, database MySQL 5.0.10, Codeigniter 3.1.10 serta Bootstrap 4.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini adalah membuat Aplikasi Kepergawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web yang diharapkan dapat mempercepat proses pengisian presensi pegawai dan proses penghitungan gaji pegawai.

2. PEMBAHASAN

2.1 Kepegawaian

Pegawai merupakan kekayaan utama suatu perusahaan karena tanpa keikutsertaan mereka, aktifitas tidak akan terjadi. Kepergawaian merupakan suatu badan yang mengurus administrasi pegawai. Dimana keberadaan kepegawaian ini lebih berfungsi pada urusan administrasi pengangkatan, kepangkatan, pengajian, mutasi, pemberhentian dan pensiunan (Nurbait, 2010).

2.2 UML (*Unified Modelling Language*)

Menurut (Rosa & Shalahuddin, 2016) dijelaskan pada perkembangan teknologi perangkat lunak diperlukan adanya bahasa yang digunakan untuk memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat dan perlu adanya standarisasi agar orang di berbagai negara dapat mengerti pemodelan perangkat lunak. Pada perkembangan teknik pemrograman berorientasi objek, muncullah sebuah

standarisasi bahasa pemodelan untuk pembangunan perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek, yaitu *Unified Modelling Language* (UML).

2.3 MySQL

Pada Indonesian Journal on Networking and Security, MySQL adalah *multiuser database* yang menggunakan bahasa *Structured Query Language* (SQL). MySQL dalam operasi *client server* melibatkan *server daemon* MySQL disisi *server* dan berbagai macam program serta *library* yang berjalan disisi *client*. MySQL mampu menangani data yang cukup besar. Perusahaan yang mengembangkan MySQL yaitu TEX, mengaku mampu menyimpan data lebih dari 40 *databases*, 10.000 tabel, dan sekitar 7.000.000 baris totalnya kurang lebih 100 Gigabyte data (Hendrianto, 2014).

2.4 Codeigniter

Menurut Mara Destiningrum: 2017 dalam jurnalnya yang berjudul Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan *Framework Codeigniter* (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre), *Codeigniter* adalah sebuah *framework* PHP yang bersifat *open source* dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi berbasis web tanpa harus membuatnya dari awal. Dalam situs resmi *codeigniter*, (Official Website Codigniter,2002) menyebutkan bahwa *codeigniter* merupakan *framework* PHP yang kuat dan sedikit *bug*. *Codeigniter* ini dibangun untuk para pengembang dengan bahasa pemrograman PHP yang membutuhkan alat untuk membuat web dengan fitur lengkap (Mara Destiningrum & Qhadli Jafar Adrian, 2017).

2.5 Bootstrap

Menurut (Wahyu, 2014) *Bootstrap* merupakan sebuah alat bantu untuk membuat sebuah tampilan halaman *website* yang dapat mempercepat pekerjaan seorang pengembang *website* ataupun pendesain halaman *website*. Sesuai namanya, *website* yang dapat dibuat oleh alat bantu ini memiliki halaman tampilan yang sama atau mirip dengan tampilan halaman *twitter* atau desainer juga dapat mengubah tampilan halaman *website* sesuai dengan kebutuhan. Tampilan *website* yang dibuat *bootstrap* akan menyesuaikan ukuran layar dari *browser* yang kita gunakan baik *desktop*, *tablet* ataupun *mobile device*. Fitur ini bisa diaktifkan ataupun di non-aktifkan sesuai keinginan. Dengan *bootstrap* kita juga bisa membangun web dinamis ataupun statis.

3. METODOLOGI PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam membangun aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta Berbasis Web adalah:

3.1 Teknik Pengumpulan Data

1) Observasi

Observasi merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data serta informasi secara langsung dengan melakukan penelitian dan pencatatan langsung mengenai kegiatan serta peristiwa yang terjadi pada CV. Ladapedas Creative Surakarta.

2) Wawancara

Wawancara merupakan suatu cara untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara langsung dengan melakukan tanya jawab antara peneliti dengan Bapak Trio Dermawan selaku Direktur Utama serta Bapak Angga Richie Prasetyo selaku pegawai CV. Ladapedas Creative Surakarta, dalam hal ini wawancara dilakukan dengan

responden yang berhubungan langsung dengan informasi dan sistemnya pada instansi tersebut.

3) Dokumentasi

Pada tahap dokumentasi penelitian ini dilakukan dengan mengumpulkan data dengan melihat atau menganalisis dokumen-dokumen yang dibuat guna menunjang aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta yang akan dibuat.

3.2 Metode Pengembangan Sistem

Pada tahap ini digunakan metode Model SDLC (*software development life cycle*) air terjun yang sering disebut dengan Model Sekuensial Linear (*sequential linier*) atau Model Waterfall. Model waterfall disebut juga *classic life cycle* merupakan model pengembangan perangkat lunak yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak tahapannya dilakukan secara berurutan atau sekuensial dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (Rosa & Shalahuddin, 2016). Deskripsi dari pendekatan model *waterfall* adalah sebagai berikut:

1) Analisis

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasi kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh *user*.

2) Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka dan prosedur pengodean.

3) Pengodean

Desain harus di translasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer

sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4) Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logika dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keseluruhan yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

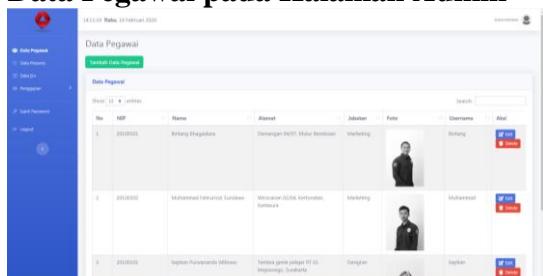
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Implementasi Halaman Login



Halaman login admin dan pegawai merupakan halaman pertama yang dijumpai ketika akan mengakses Aplikasi Kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta. Halaman login merupakan suatu halaman kunci agar admin ataupun pegawai dapat memasuki aplikasi, pada halaman login admin dan pegawai harus menginputkan *username* dan *password* yang dimiliki.

4.2 Implementasi Halaman Menu Data Pegawai pada Halaman Admin



Halaman menu data pegawai merupakan salah satu menu yang dapat diakses oleh admin, dalam halaman data

pegawai admin dapat melihat data pegawai, melakukan editing data, menghapus data dan menambahkan data pegawai baru.

4.3 Implementasi Menu Halaman Presensi pada Halaman Pegawai

Halaman input presensi merupakan salah satu menu yang dapat diakses oleh pegawai, dalam halaman input presensi ini pegawai dapat menginputkan presensi masuk dan presensi pulang.



5. KESIMPULAN

1) Aplikasi kepegawaian dapat diakses oleh dua *user* yaitu admin dan pegawai. Pada halaman admin terdapat menu data presensi dimana admin dapat melakukan penambahan data pegawai baru, menu data presensi digunakan untuk melihat dan mencetak laporan presensi, menu data ijin digunakan untuk melihat data pegawai yang ijin dan untuk membuat surat dinas untuk pegawai yang hendak bekerja di luar kantor dan menu penggajian yang digunakan untuk melihat data gaji pegawai, menghitung gaji pegawai serta untuk mencetak slip gaji pegawai. Pada halaman pegawai terdapat menu presensi yang mana pegawai dapat menginputkan presensi masuk dan pulang pada menu ini, menu ijin untuk menginputkan presensi ijin, menu lihat presensi untuk melihat presensinya sendiri serta menu data gaji untuk melihat dan mencocokkan slip gaji yang diberikan admin dengan yang ada pada sistem.

- 2) Kualitas Kegunaan (*Usability Quality*) berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna yaitu dengan nilai *sig* sebesar $0.139 > 0.05$ yang berarti kualitas kegunaan pada aplikasi ini belum dapat diterima oleh pengguna. Kualitas Informasi (*Information Quality*) berpengaruh positif pada kepuasan pengguna yaitu dengan nilai *sig* sebesar $0.016 < 0.05$ yang berarti kualitas informasi pada aplikasi ini dapat diterima oleh pengguna. Kualitas Layanan Interaksi (*Service Interaction Quality*) berpengaruh negatif terhadap kepuasan pengguna yaitu dengan nilai *sig* sebesar $0.341 > 0.05$ yang berarti kualitas layanan interaksi ini belum dapat diterima oleh pengguna. Kualitas Kegunaan, Kualitas Informasi, Kualitas Layanan Interaksi secara simultan berpengaruh terhadap Kepuasan Pengguna (*User Satisfaction*) sebesar $0.000 < 0.05$ sehingga dapat disimpulkan bahwa pengguna merasa puas terhadap aplikasi kepegawaian CV. Ladapedas Creative Surakarta.
3. Nurbaiti, S. (2010). *Pengembangan Sistem Informasi Kepegawaian (SIMPEG) Berbasis Web (Studi Kasus : Subbag Administrasi Kepegawaian Pusat UIN Syarif Hidayatullah Jakarta)*. Jakarta.
4. Rosa, A., & Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek)*. Bandung: Penerbit Informatika.
5. Wahyu. (2014). *Buku Panduan Bootstrap*. Jakarta: Margotek.

DAFTAR PUSTAKA

1. Hendrianto, D. E. (2014). Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Donorojo Kabupaten Pacitan. *Indonesian Journal on Networking and Security*.
2. Mara Destiningrum & Qhadli Jafar Adrian. (2017). Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre). *Jurnal TEKNOINFO*.