

Aplikasi Absensi Karyawan Studi Kasus Cakra Entertainment Berbasis Web

Wahyu Eko Setiawan¹, Andi Rahman Putera², Abdul Rozaq³

Universitas PGRI Madiun

email: wahyu_1805101113@mhs.unipma.ac.id

Abstract: *The attendance procedure currently being carried out at Cakra Entertainment can be considered less than optimal, namely the activities of recording absences and payroll are carried out manually, using book media. There are many shortcomings in the collection of attendance data that is carried out manually, such as invalid data when writing incorrectly data, searching for employee data not attending due to illness, permission, leave takes a long time because it is done by matching each employee's attendance data. The method used in the development of this system is Model Rapid Application Development (RAD). In general, this development research has 3 stages, namely Planning (planning requirements), RAD Design Workshop (RAD Design Workshop), Implementation (implementation). The result of this research is the Web-Based Case Study of Cakra Entertainment's Employee Attendance Application. The conclusion in this study is that this application makes it easier to process data and make attendance and payroll reports. In addition, the attendance feature in this application is equipped with latitude and longitude coordinates so that the attendance location can be seen on google maps.*

Keywords: *Application, Employee Attendance, Website, Coordinates*

Abstrak: Prosedur absensi yang saat ini dijalankan di Cakra Entertainment dapat dinilai kurang maksimal, yakni kegiatan pencatatan absen dan penggajian dilakukan dengan cara yang manual, dengan menggunakan media buku. Terdapat banyak kekurangan pada pengumpulan data absensi yang dilaksanakan secara manual, seperti tidak validnya data ketika salah menuliskan data, pencarian data karyawan tidak hadir karena sakit, izin, cuti membutuhkan waktu yang lama karena dilakukan dengan mencocokkan masing-masing data absensi karyawan. Metode yang digunakan dalam pengembangan sistem ini adalah Model *Rapid Application Development* (RAD) Pada umumnya penelitian pembangunan ini terdapat 3 alur tahapan yaitu *Planning* (perencanaan syarat-syarat), *RAD Design Workshop* (Workshop Desain RAD), *Implementation* (implementasi). Hasil penelitian ini adalah Aplikasi Absensi Karyawan Studi Kasus Cakra Entertainment Berbasis Web. Kesimpulan dalam penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi ini mempermudah dalam pengolahan data dan pembuatan laporan absensi dan penggajian. Selain itu fitur absensi pada aplikasi ini dilengkapi koordinat *latitude* dan *longitude* sehingga lokasi absensi dapat dilihat di *google maps*.

Kata kunci: Aplikasi, Absensi Karyawan, Website, Koordinat

Pendahuluan

Perkembangan teknologi saat ini, telah mengalami pertumbuhan yang luar biasa dalam beberapa tahun terakhir. Efisiensi pemrosesan data dalam bisnis dan pemerintah sama-sama sangat terbantu dengan adanya sistem informasi yang tepat. Sistem informasi perusahaan adalah kumpulan program komputer yang saling berhubungan dan mekanisme penyimpanan dan pengambilan data yang bekerja sama untuk melayani bisnis. Ketika teknologi informasi digabungkan dengan tindakan pengguna yang memanfaatkan teknologi untuk membantu administrasi dan menjalankan bisnis, Anda memiliki sistem informasi. Data dihitung dan diproses secara tepat sesuai instruksi yang ditentukan, dan hasilnya dikembalikan oleh sistem informasi. Sistem informasi absensi karyawan merupakan salah satu pemanfaatan TI di tempat kerja. Yang dimaksud dengan "kehadiran" adalah catatan peserta dalam suatu acara tertentu. Dalam situasi ketika mengetahui siapa yang hadir berguna, aplikasi ini akan sangat berharga. Dunia kerja tidak terkecuali dengan aturan ini. Ketidakhadiran dapat digunakan sebagai alat untuk membantu menegakkan aturan internal dan meningkatkan produktivitas.

Cakra Entertainment adalah perusahaan penyedia layanan yang mengkhususkan diri dalam periklanan digital. Sistem absensi Cakra Entertainment saat ini di bawah standar karena mengharuskan karyawan untuk masuk dan keluar kerja secara fisik setiap hari dan mencatat kehadiran mereka di buku. Pengumpulan data kehadiran secara manual memiliki beberapa kelemahan, seperti data yang salah saat memasukkan data yang salah dan proses yang memakan waktu untuk membandingkan catatan kehadiran individu karyawan untuk mengidentifikasi mereka yang tidak hadir karena sakit, izin, atau cuti. Mengingat bahwa tidak selalu mungkin untuk memprediksi kapan seorang karyawan akan tiba atau berangkat kerja, metode ini kurang efisien dan memakan waktu lebih lama, dan mungkin berpengaruh pada perhitungan upah. Mungkin perlu lebih banyak waktu atau mungkin tidak mungkin untuk mengambil data yang diarsipkan dari catatan sejarah jika terjadi kehilangan atau kehancuran. Peneliti akan mengembangkan alat pelacak kehadiran berbasis web berdasarkan isu-isu tersebut. Masalah di Cakra Entertainment dapat diselesaikan dengan bantuan aplikasi absensi yang akan datang. Program ini menyederhanakan proses pemrosesan data dan menghasilkan laporan penggajian dan kehadiran. Selain itu, fungsi kehadiran aplikasi ini mencakup informasi garis lintang dan garis bujur, sehingga lokasi kehadiran dapat dilihat di Google Maps.

Sistem adalah upaya terkoordinasi untuk menyelesaikan suatu proses, yang terdiri dari sejumlah komponen fungsional yang saling terkait (dengan unit dan tugas fungsional yang berbeda) (Zaliluddin & Shalleha, 2020, p. 19). Informasi yang dibutuhkan setiap orang untuk memiliki pemahaman yang lebih baik tentang fakta adalah hasil dari transformasi data yang dikumpulkan dari setiap bagian dari sistem ke dalam bentuk yang dapat dengan mudah dipahami. Setiap komponen akan membutuhkan data unik agar dapat berfungsi dengan baik (Zaliluddin & Shalleha, 2020, p. 19). Informasi adalah produk dari operasi pemrosesan data yang telah dibentuk untuk memenuhi kebutuhan tertentu. Informasi dunia nyata atau berbasis lokasi disusun sebagai data, yang terdiri dari angka dan huruf dengan makna (I. N. T. A. Putra & Kartini, 2019, p. 123).

Sistem informasi organisasi adalah sekelompok orang dan sumber daya yang bertugas mengumpulkan dan menganalisis data untuk membantu manajemen tingkat atas dalam pengambilan keputusan strategis (Alamsyah et al., 2018, p. 33). Setiap sistem yang mengumpulkan, memproses, dan menyebarkan data dan pengetahuan di dalam suatu organisasi dapat dianggap sebagai sistem informasi (Yudiyana et al., 2018, p. 116).

World Wide Web dapat dianggap sebagai serangkaian bangunan yang saling berhubungan, yang masing-masing dihubungkan oleh jaringan, dan masing-masing menampilkan data dalam bentuk teks, gambar, animasi, suara, video, dan kombinasi dari semuanya. link yang dapat diklik ke halaman lain (Mulyanto et al., 2020, p. 71). *Website* melayani berbagai tujuan tergantung pada tujuan penggunaan dan desainnya, namun secara umum berfungsi sebagai media promosi, media pemasaran, dan media informasi (Murni et al., 2020, p. 124). Situs web adalah kumpulan halaman yang saling terkait yang menyediakan berbagai media (seperti teks, foto, audio, video, dan animasi) kepada siapa saja yang memiliki akses ke internet (Adiwisastro & Hikmah, 2020, p. 1).

Skrip PHP adalah perangkat lunak yang tersedia secara bebas yang digunakan untuk membuat dan mengelola situs web. Ini adalah bahasa skrip yang kuat yang dapat digunakan dengan berbagai program, termasuk CMS untuk situs web, alat untuk membuat situs web dinamis, dan program komunikasi yang dirancang khusus untuk organisasi Anda. Penggabungan yang mudah ke dalam inti kode HTML memungkinkan pembuatan situs web yang dinamis dan interaktif. Ia bekerja dengan berbagai server web, termasuk Apache dan Microsoft IIS. Kompatibilitas PHP dengan berbagai macam sistem database—termasuk MySQL, ODBC Generik, Solid, dan Oracle—membuatnya cocok untuk digunakan dalam

aplikasi web sisi server. MySQL, bersama dengan database lainnya, banyak digunakan (Bello et al., 2017, p. 25).

Database adalah repositori terpusat untuk data terkait yang dipelihara dalam format terstruktur dan dapat ditanyakan dan dimodifikasi untuk tujuan tertentu. Selain itu, database dapat dianggap sebagai sekumpulan tabel yang saling berhubungan atau tidak terkait yang berisi informasi (Sauro & Assegaff, 2019, p. 276). Data yang disimpan dalam database dapat dengan cepat diambil, dimodifikasi, dan ditambahkan (Razak & Wen, 2017, p. 251). Sistem basis data adalah sistem yang menyimpan data dalam serangkaian tabel (file) yang saling berhubungan dan menjalankan kumpulan program yang memungkinkan banyak pengguna atau program lain untuk mengakses dan mengubah informasi yang disimpan dalam tabel tersebut (Dantes et al., 2019, p. 12).

Pengembang aplikasi web telah banyak menggunakan perangkat lunak DBMS (Database Management System), dan MySQL adalah salah satu opsi yang paling populer (Alfiah et al., 2020, p. 75). MySQL adalah implementasi RDBMS open-source yang dilisensikan di bawah GNU Public License (GPL) (General Public License). MySQL bersifat open source dan tersedia untuk semua orang, meskipun tidak dapat didistribusikan kembali untuk mendapatkan keuntungan (Syariat & Samsudin, 2020, p. 53).

XAMPP adalah sebuah *software* yang berfungsi untuk menjalankan *website* berbasis PHP dan menggunakan pengolah data MySQL dikomputer local. XAMPP berperan sebagai *server web* pada komputer anda (Isoni et al., 2019, p. 67).

Flowchart adalah diagram dengan arah yang melekat, sering menggambarkan operasi yang diperlukan untuk menyelesaikan masalah tertentu. representasi diagram dari logika dan alur suatu program (Hutagalung et al., 2019, p. 66). Diagram alir yang dibuat pengguna adalah cara untuk menggambarkan proses sistem secara grafis menggunakan notasi standar yang mudah dipahami (R. K. S. Putra, 2019, p. 195).

DFD adalah jaringan yang, menurut aturan main, mendefinisikan sistem komputer, kanalisasi, atau gabungannya sebagai kumpulan komponen sistem yang terhubung (Kristania et al., 2018, p. 35). *Data flow diagram* (DFD) adalah penggambaran visual tentang bagaimana data bergerak melalui sistem. *Data Movement Diagram* (DFD) adalah suatu metode untuk memodelkan dan menggambarkan aliran data di dalam suatu sistem, termasuk sumbernya, sink, dan lokasi penyimpanan perantaranya (Putri & Setiawan, 2020, p. 3). Sering disingkat menjadi "DFD", diagram aliran data menggambarkan transmisi informasi dari satu sistem atau organisasi ke sistem atau organisasi lain (Asrori, 2019, p. 17).

Landasan Entity Relationship Diagram (ERD) terletak pada studi himpunan dalam matematika. Pemodelan database relasional menggunakan ERD (Handayani, 2018, p. 183).

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Pratama et al., 2021, p. 126) dengan judul "Perancangan Aplikasi Sistem Presensi Karyawan Berbasis *Web* Di PT. PWS Reinsurance Broker Indonesia" menunjukkan bahwa keberadaan sistem presensi yang diajukan peneliti dapat membantu menyelesaikan permasalahan dalam pendataan serta membuat kegiatan arsip sedikit berkurang dikarenakan keseluruhannya telah bersistem.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Ruslan, 2021, p. 48) dengan judul "Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis *Web* Pada Kantor Kelurahan Sako Palembang" menunjukkan bahwa dengan Sistem Informasi Absensi Pegawai Berbasis *Web* Pada Kantor Kelurahan Sako Palembang tersebut pimpinan memungkinkan mengontrol kehadiran pegawai. Sistem informasi absensi ini dengan mudahnya dapat dipelajari dan dimanfaatkan oleh pegawai.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Fhonna & Ar, 2021, p. 340) dengan judul "Sistem Informasi Absensi Pegawai Pada Biro Kominfo Kantor Bupati Kabupaten Aceh Utara Berbasis *Web*" menunjukkan bahwa hadirnya sistem informasi ini mempermudah pegawai dalam melaksanakan rekapitulasi dari yang manual hingga yang terkomputerisasi. Sistem

informasi absensi pegawai berbasis *web* bisa menunjang serta membantu pekerjaan dan membantu kinerja perusahaan utamanya pada bidang SDM menjadi lebih praktis dan cepat

Berdasarkan hasil penelitian dari (Subiantoro & Sardiarinto, 2018, p. 189) dengan judul "Perancangan Sistem Absensi Pegawai Berbasis *Web* Studi Kasus: Kantor Kecamatan Purwodadi" menunjukkan bahwa aplikasi absensi berbasis website yang digunakan oleh Kantor Kecamatan Purwodadi memudahkan pengelolaan dan akses informasi mengenai ketidakhadiran bagi pengguna dan mereka yang membuat laporan. Karyawan dapat mengurangi risiko kehilangan data dan membuat kesalahan saat mencatat kehadiran mereka dan mengirimkan laporan dengan memanfaatkan alat absensi berbasis web. Karyawan dapat menghemat waktu dalam pencarian catatan kehadiran mereka jika data ditangani dengan cara yang terorganisir.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Roosdianto et al., 2021, p. 141) dengan judul "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Absensi Karyawan *Online*" menunjukkan bahwa sistem absensi karyawan ini mudah dipelajari dan digunakan oleh pekerja, selain itu juga memungkinkan supervisor untuk memproses data karyawan dan memantau kehadiran. Saat ini, hampir setiap orang memiliki akses ke internet, sehingga membangun sistem pelacakan kehadiran online memungkinkan untuk memanfaatkan sistem dari mana saja. Pekerjaan tambahan pada website ini masih terus dilakukan, antara lain membaca lokasi karyawan saat melakukan absensi melalui jaringan internet agar lokasi kerja mereka dapat terpantau, dan menambahkan fitur pengajuan cuti atau izin untuk memudahkan karyawan dan manajer dalam mengelolanya.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Triyono et al., 2018, p. 166) dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada SMK Pancakarya Tangerang Berbasis *Web*" menunjukkan bahwa sistem yang dibangun dapat mempermudah proses absensi, pembuatan laporan juga menjadi lebih cepat, lebih tepat, dan akurat.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Ariyanti, 2021, p. 372) dengan judul "Perancangan Sistem Absensi Siswa Menggunakan Aplikasi Appsheets pada MDTA Attawakkal" menunjukkan bahwa Aplikasi Absensi Mahasiswa MDTA Attawakkal akan memudahkan dalam pencatatan kembali catatan kehadiran mahasiswa di institusi tersebut. Karena setiap siswa memiliki smartphone Android mereka sendiri, melakukan absensi jauh lebih nyaman daripada sebelumnya, karena siswa tidak perlu mengantri atau menggunakan komputer.

Berdasarkan hasil penelitian dari (Listiawan & Sedyono, 2019, p. 243) dengan judul "Perancangan Sistem Informasi Presensi Bagi Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Berbasis *Web*" menunjukkan sistem informasi absensi siswa di SMKN 1 Tengarani mampu memberikan informasi secara online tentang kehadiran anak kepada orang tua/wali siswa. Jika siswa di SMKN 1 Tengarani tidak datang atau meninggalkan kelas pada waktu yang tepat selama sesi pembelajaran, orang tua mereka akan mendapatkan SMS yang memperingatkan mereka tentang situasi tersebut. Sistem absensi siswa SMKN 1 Tengarani memiliki fitur pencetakan laporan. Untuk membantu mengidentifikasi absensi kronis, perangkat lunak pelacakan kehadiran SMKN 1 Tengarani menyertakan kategori "tidak hadir". Studi tentang praktik bisnis Chakra Entertainment ini berupaya untuk lebih memahami bagaimana solusi berbasis web untuk melacak kehadiran staf dapat dikembangkan. Dimungkinkan untuk mencetak laporan berdasarkan parameter tanggal dan nama karyawan, dan program dapat mempermudah pencarian data, mengakses informasi secara online, dan menyimpan data dalam gaya terstruktur di dalam database untuk pengambilan nanti.

Metode

Tempat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini di Cakra Entertainment dan waktu penelitian mulai dari 12 Maret 2022 sampai dengan 30 Juli 2022. Model pendekatan penelitian menggunakan model RAD (Rapid Application Development) adalah model yang

diresmikan oleh James Martin di tahun 1991 sebagai alternatif dari waterfall. Pendekatan waterfall bekerja sempurna dalam konstruksi dan industri lainnya di mana perubahan ruang lingkup yang langka dan mahal. Pengembangan perangkat lunak jauh lebih fleksibel. Ada lebih variasi bagaimana tantangan bisnis yang sama dapat diselesaikan, dan pada saat yang sama perubahan lebih murah. Akibatnya, desain dan perencanaan super rinci sering kalah dengan pendekatan trial and error. Selain itu, pengguna cenderung untuk memberikan umpan balik yang lebih baik hanya ketika mereka melihat sesuatu kerja (Andarsyah & Alwan, 2019, p. 39).

Gambar bagan model *rapid application development* (RAD) dapat dilihat pada gambar 1.



Gambar 1. Model *Rapid Application Development* (RAD)
Sumber : (Andarsyah & Alwan, 2019, p. 39)

Pada umumnya penelitian pembangunan ini terdapat 3 alur tahapan seperti gambar berikut, Perencanaan (persyaratan perencanaan) Seorang analis dan pengguna berkumpul pada saat ini untuk membahas fungsi aplikasi atau sistem yang dimaksudkan dan kebutuhan data yang akan muncul darinya. Saat ini, fokusnya adalah menemukan jawaban atas masalah di dalam perusahaan. Beberapa sistem yang disarankan mungkin dipandu oleh TI dan sistem, tetapi tujuan utamanya masih untuk memajukan tujuan perusahaan.

RAD Design Workshop (*Workshop Desain RAD*) Tahapan ini merupakan tahap untuk merancang dan memperbaiki yang bisa digambarkan sebagai *workshop*. Penganalisis dan pemrogram dapat bekerja membangun dan menunjukkan representasi visual desain dan pola kerja kepada pengguna. *Workshop* desain ini dapat dilakukan selama beberapa hari tergantung dari ukuran aplikasi yang akan dikembangkan. Selama *workshop* desain RAD, pengguna merespon *prototipe* yang ada dan penganalisis memperbaiki modul-modul yang dirancang berdasarkan respon pengguna. Apabila seorang pengembangnya merupakan pengembang atau pengguna yang berpengalaman, Kendali menilai bahwa usaha kreatif ini dapat mendorong pengembangan sampai pada tingkat terakselerasi.

Implementation (implementasi) dalam tahapan implementasi, peneliti menjaga komunikasi yang konstan dengan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik dan masukan pada bidang teknis dan non-teknis bisnis. Setelah detail ini diverifikasi dan sistem telah dikembangkan, sistem akan menjalani pengujian fungsional sebelum ditawarkan ke bisnis.

Teknik pengumpulan data yang diimplementasikan peneliti dalam penelitian ini disampaikan. Wawancara mengacu pada jenis pengumpulan data tertentu di mana informasi dikumpulkan dengan melakukan percakapan dengan seseorang atau orang-orang yang terlibat

langsung dalam topik yang diminati. Wawancara dengan pihak-pihak terkait, seperti pekerja dan eksekutif Cakra Entertainment saat ini dan sebelumnya, dilakukan sebagai bagian dari strategi ini. Peneliti yang melakukan wawancara selama epidemi saat ini harus mengikuti praktik kesehatan standar, termasuk penggunaan masker dan pembersih tangan, dan harus menjaga jarak dengan keluarga dan kontak dekat. Peneliti dan Cakra Entertainment berpendapat bahwa dengan melakukan wawancara tatap muka, kesalahpahaman dapat dikurangi.

Metode studi pustaka adalah cara mengumpulkan informasi yang dapat digunakan untuk menganalisis masalah penelitian dengan menyaring sumber-sumber yang diterbitkan termasuk buku, jurnal, dan publikasi elektronik. Dalam penelitian ini peneliti mengumpulkan *ebook* yang didapat peneliti dari *Google Books* dan buku yang berkaitan dengan judul penelitian yang didapat dari Perpustakaan Universitas PGRI Madiun.

Hasil

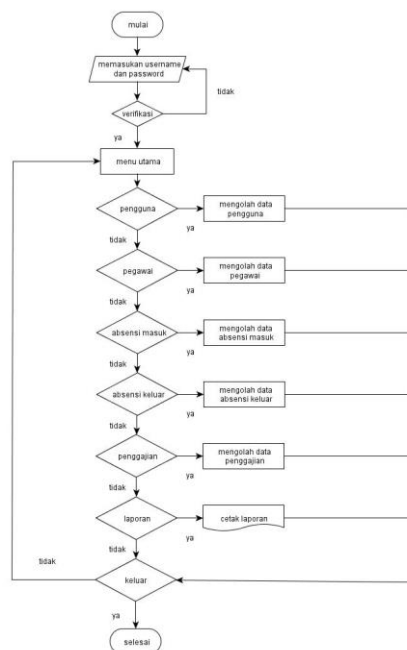
Analisis

Dalam analisis dibedakan menjadi 2 tahapan yaitu analisis fungsional dan non fungsional. Analisis Fungsional Aplikasi Absensi Karyawan Studi Kasus Cakra Entertainment Berbasis Web. Aplikasi ini memiliki menu login, menu pengguna, menu pegawai, menu absensi masuk, menu absensi keluar, menu penggajian, dan laporan. Aplikasi ini memiliki tiga hak akses yaitu pimpinan, administrasi, dan pegawai.

Berikut adalah kebutuhan software dan hardware sistem yang akan dibangun. Untuk Perangkat lunak menggunakan sistem operasi Windows 7/8/10 dengan aplikasi editor menggunakan *Sublime Text*, sedangkan untuk basis data menggunakan MySQL dengan aplikasi basis data menggunakan XAMPP. Untuk browser menggunakan *Google Chrome* dan *Mozilla Firefox*. Kemudian perangkat keras yang digunakan adalah laptop atau komputer dengan spesifikasi RAM 4 GB, *Processor Intel Dual Core*, *Hardisk* dengan kapasitas 500 GB. Selanjutnya dengan monitor dengan resolusi 1366x768, serta printer *Inkjet*.

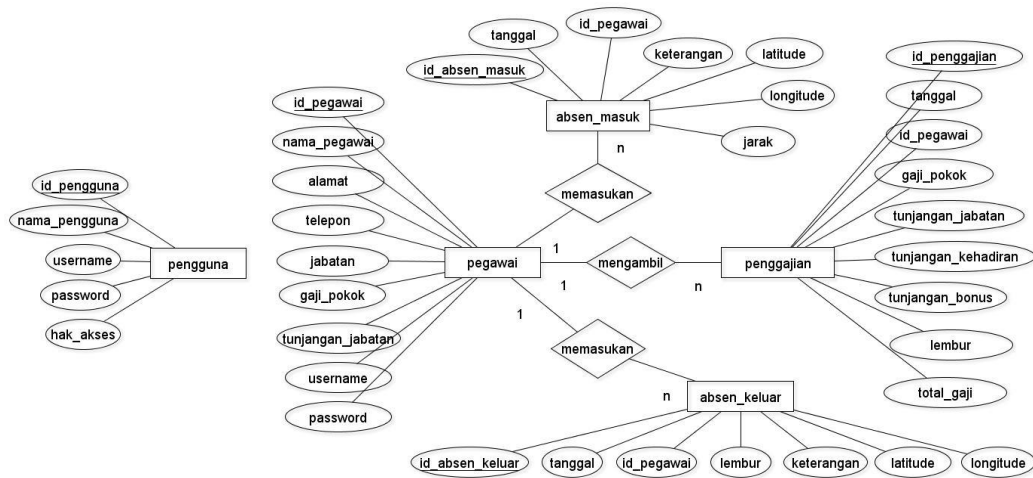
Perancangan

Flowchart ini digunakan untuk menggambarkan alur sistem yang diakses. *Flowchart* ditunjukkan pada gambar 2.



Gambar 2. *Flowchart* Admin

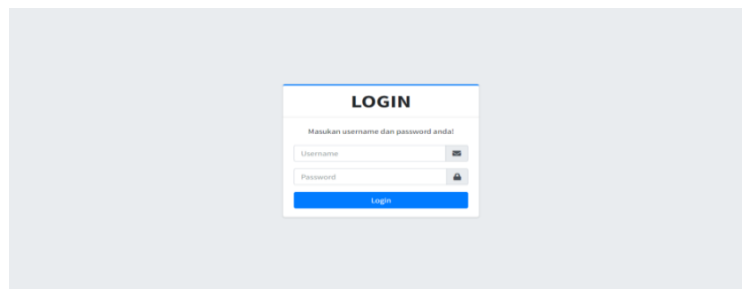
ERD sistem ini digunakan untuk menyusun struktur data dan hubungan antar data, dan untuk meng gambarkannya digunakan notasi, simbol, bagan, dan lain sebagainya. Gambar ERD dapat dilihat pada gambar 5.



Gambar 5. ERD

Pembahasan
Hasil Pengembangan Sistem

Hasil pengembangan sistem ini adalah penjelasan hasil jadi aplikasi yang dibangun berikut ini adalah tampilan dari aplikasi yang dibangun.



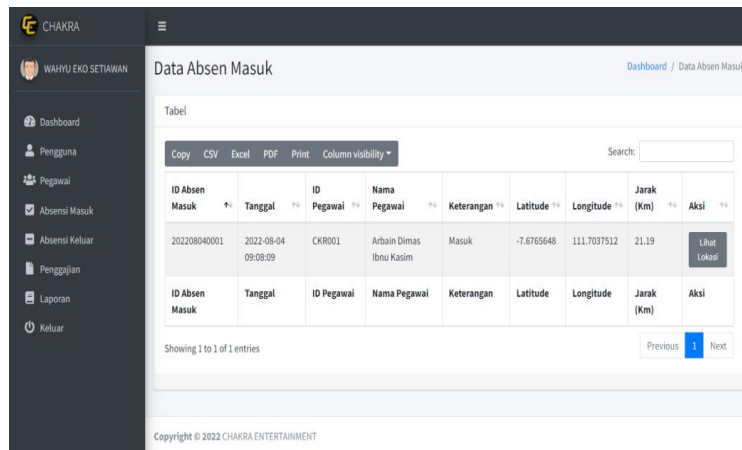
Gambar 6. Menu Login

Untuk masuk pada sistem pengguna harus memasukan *username* dan *password*. Jika *username* dan *password* benar maka akan masuk ke aplikasi jika salah maka akan kembali kemenu *login* ditunjukkan pada gambar.

ID Pegawai	Nama	Alamat	Telepon	Jabatan	Gaji Pokok	Tunjangan Jabatan	Username	Password	Aksi
00001	Arhan Dimas Sire Kuzim	J. Diponegoro No. 24 Madiun	085870004543	President Director	Rp. 1.500.000,00	Rp. 1.000.000,00	ahans	ahans	Edit Tambah Hapus
00002	Rivaldo Jansen	J. Diponegoro No. 24 Madiun	085870004543	Deputy Director	Rp. 1.200.000,00	Rp. 750.000,00	rens	rens	Edit Tambah Hapus
00003	Sandika Prasitno	J. Diponegoro No. 24 Madiun	085870004543	Head of Social Media Marketing and Administration	Rp. 1.500.000,00	Rp. 750.000,00	alka	alka	Edit Tambah Hapus

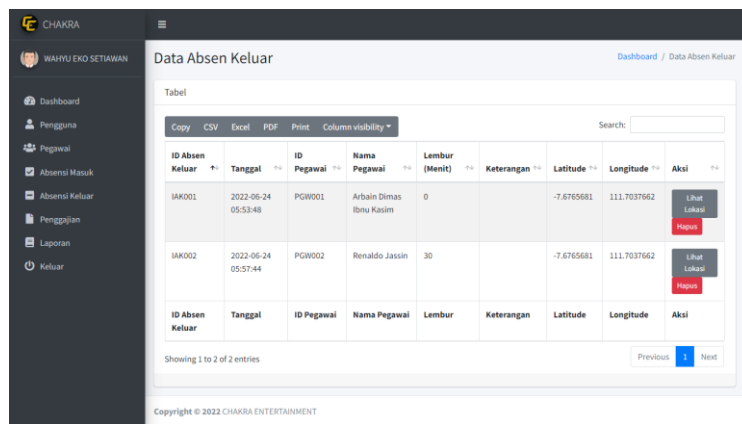
Gambar 7. Menu Pegawai Bagian Administrasi

Didalam menu ini terdapat fitur menambah, menyimpan, mengubah, menghapus, dan mencari data pegawai ditunjukkan pada gambar 7.



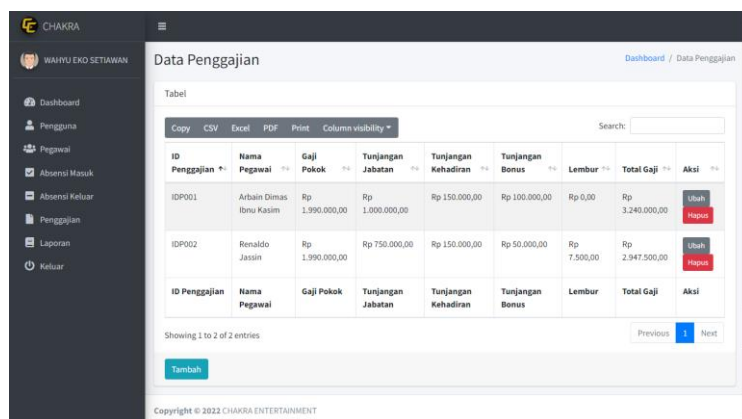
Gambar 8. Menu Absensi Masuk Bagian Administrasi

Didalam menu ini terdapat fitur menampilkan, menghapus, mencari data absensi masuk, dan melihat lokasi absen ditunjukkan pada gambar 8.



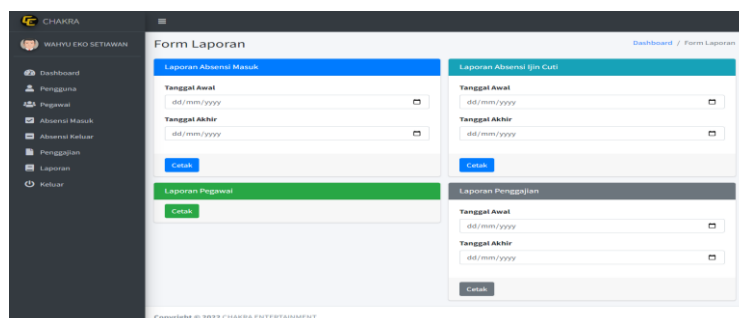
Gambar 9. Menu Absensi Keluar Bagian Administrasi

Didalam menu ini terdapat fitur menampilkan, menghapus, mencari data absensi keluar, dan melihat lokasi absen ditunjukkan pada gambar 9.



Gambar 10. Menu Penggajian Bagian Administrasi

Didalam menu ini terdapat fitur menambah, menyimpan, mengubah, menghapus, dan mencari data penggajian ditunjukkan pada gambar 10.



Gambar 11. Menu Laporan Bagian Administrasi

Menu ini digunakan untuk mencetak data pegawai, data absen masuk, data absen ijin cuti, dan data penggajian ditunjukkan pada gambar 11.

Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil pengujian *black box* yang dilakukan dapat dinyatakan bahwa aplikasi yang dibangun sudah sesuai dengan kebutuhan dan tidak ada *error* dalam sistem serta aplikasi sudah dapat dioperasikan serta telah diterima dengan baik oleh pimpinan dan pegawai di Cakra Entertainment.

Hasil dari penelitian ini adalah aplikasi yang dibangun ini dapat mempermudah dalam pengolahan data dan pembuatan laporan absensi dan penggajian. Selain itu fitur absensi pada aplikasi ini dilengkapi koordinat *latitude* dan *longitude* sehingga lokasi absensi dapat dilihat di *google maps*.

Simpulan

Penelitian ini menyimpulkan bahwa dengan hadirnya aplikasi absensi yang dibangun dapat mempermudah pengelolaan data pegawai, data absensi, serta data penggajian pegawai pada Cakra Entertainment sehingga lebih akurat. Pada aplikasi ini juga dilengkapi dengan informasi terkait dengan koordinat sehingga jarak lokasi absen serta titik lokasi dimana pegawai melakukan absensi dapat dipantau dengan memanfaatkan Google Maps. Aplikasi ini dirancang menggunakan flowchart, DFD, ERD, struktur basis data, serta rancangan antarmuka sistem. Selanjutnya aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan HTML dengan menggunakan basis data MYSQL. Program absensi karyawan berbasis web ini berisi menu-menu sebagai berikut: login, dashboard, user, karyawan, absensi masuk, absensi keluar, gaji, dan laporan. Beberapa laporan dihasilkan, termasuk penggajian, kehadiran, dan banyak lagi.

Daftar Pustaka

- Adiwisastro, M. F., & Hikmah, A. B. (2020). *Web Programming; Desain Halaman Web Dengan CSS*. Graha Ilmu.
- Alamsyah, S., Darsawati, E., & Suwiryono, D. H. (2018). The Influence of Web Based Cooperative Information System to Improve the Quality of Member Service in Universitas Muhammadiyah Sukabumi. *International Journal of Social Science Studies*, 6(12), 32. <https://doi.org/10.11114/ijss.v6i12.3713>
- Alfiah, F., Tarmizi, R., & Junidar, A. A. (2020). Perancangan Sistem E-Commerce Untuk Penjualan Pakaian Pada Toko a&S. *ICIT Journal*, 6(1), 70-81. <https://doi.org/10.33050/icit.v6i1.862>

- Andarsyah, R., & Alwan, M. F. (2019). *Tutorial Membangun Aplikasi Notifikasi Preventive Maintenance Asset*. Kreatif Industri Nusantara.
- Ariyanti, G. (2021). Perancangan Sistem Absensi Siswa Menggunakan Aplikasi Appsheet pada MDTA Attawakkal. *Jurnal Teknik Informatika Unika St. Thomas (JTIUST)*, 06(2), 367–372.
- Asrori, K. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Pembayaran Spp Studi Kasus Pada Pondok Pesantren Modern Daarussa'adah Lebak. *Jurnal Ilmiah Technoscience*, V(1), 13–22.
- Bello, R. O., Olugbebi, M., Babatunde, A. O., Bello, B. O., & Bello, S. I. (2017). A University Examination Web Application Based on Linear-Sequential Life Cycle Model. *Daffodil International University Journal of Science and Technology*, 12(1), 177–180.
- Dantes, G. R., Setemen, K., Marti, N. W., Arthana, I. K. R., Mahedi, K. S., & Suputra, P. H. (2019). *Pengantar Basis Data*. PT. Rajagrafindo Persada.
- Fhonna, R. P., & Ar, M. (2021). Sistem Informasi Absensi Pegawai Pada Biro Kominfo Kantor Bupati Kabupaten Aceh Utara Berbasis Web. *JIKOMSI [Jurnal Ilmu Komputer Dan Sistem Informasi]*, 3(3), 333–340.
- Handayani, S. (2018). Perancangan Sistem Informasi Penjualan Berbasis E-Commerce Studi Kasus Toko Kun Jakarta. *ILKOM Jurnal Ilmiah*, 10(2), 182–189.
- Hutagalung, J., Winata, H., & Jaya, H. (2019). Perancangan Dan Implementasi E-Learning Berbasis Web Pada SMA Negeri 1 Siantar. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi Dan Sistem Komputer TGD*, 2(1), 62–68.
- Isoni, M., Setiawati, D., & Fariyono. (2019). Analisis, Perancangan & Implementasi Aplikasi E-Commerce Berbasis Web Di Toko Abon Rojokoyo. *JITU : Journal Informatic Technology And Communication*, 3(1), 64–75.
- Kristania, Y. M., Maryani, I., Lukman, A. M., & Sipayung, E. B. (2018). Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Studi Kasus: Ksp Berkah Dana Mandiraja. *Jurnal Media Aplikom*, 1(1), 32–46.
- Listiawan, J., & Sedyono, E. (2019). Perancangan Sistem Informasi Presensi Bagi Peserta Didik dalam Mengikuti Pembelajaran Berbasis Web. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 237–244.
- Mulyanto, Y., Handani, F., & Hasmawati. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Omg Berbasis Landasan Teori Tinjauan Pustaka Dasar Teori. *Jinteks*, 2(1), 69–77.
- Murni, E., Diniati, D., Mustakim, M., Kusumanto, I., & Anwardi, A. (2020). Perancangan Dan Implementasi Sistem Website E-commerce Dalam Bisnis Bakery Upaya Meningkatkan Penjualan Dan Pemasaran Menggunakan Metode Waterfall Pada Pabrik Prima Sari Bakery. *Jurnal Rekayasa Sistem & Industri (JRSI)*, 7(2), 122–127. <https://doi.org/10.25124/jrsi.v7i2.406>
- Pratama, A. P., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Perancangan Aplikasi Sistem Presensi Karyawan Berbasis Web Di PT. PWS Reinsurance Broker Indonesia. *Jurnal Widya*, 2(2), 115–128. <https://doi.org/10.54593/awl.v2i2.24>
- Putra, I. N. T. A., & Kartini, K. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Eksekutif pada STMIK STIKOM Indonesia. *International Journal of Natural Science and Engineering*, 3(3), 122. <https://doi.org/10.23887/ijnse.v3i3.24147>
- Putra, R. K. S. (2019). Rancang Bangun Sistem Pakar Diagnosa Penyakit Ayam Dengan Menggunakan Metode Forward Chaining Berbasis Web pada Ternak Ayam Putra Barokah Farm di Kare Madiun. *Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi 2019*, 191–200.
- Putri, N. I. A. G., & Setiawan, R. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Elearning. *Jurnal Sistem*

- Informasi Dan Sains Teknologi*, 2(1), 1–9. <https://doi.org/10.31326/sistek.v2i1.672>
- Razak, M. T. A., & Wen, C. C. (2017). Staff attendance system using rfid. *International Journal on Informatics Visualization*, 1(4–2), 250–255. <https://doi.org/10.30630/joiv.1.4-2.73>
- Roosdianto, R., Sari, A. O., & Satriansyah, A. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Absensi Karyawan Online. *Inti Nusa Mandiri*, 15(2), 135–142.
- Ruslan. (2021). *Sistem informasi absensi pegawai berbasis web pada kantor kelurahan sako palembang*. 9(1), 40–49.
- Sauro, A., & Assegaff, S. (2019). Informasi Ujian Berbasis Android Pada Smkn 3 Kota Jambi. *Analisis Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Ujian Berbasis Android Pada SMKN 3 Kota Jambi*, 4(3), 276–288.
- Subiantoro, & Sardiarinto. (2018). Perancangan Sistem Absensi Pegawai Berbasis Web Studi Kasus : Kantor Kecamatan Purwodadi. *Jurnal Swabumi*, 6(2), 184–189.
- Syariat, M., & Samsudin. (2020). Sistem Informasi Penjualan Pada Toko Faisal Elektronik 2 Indragiri Hilir Berbasis Web. *Jurnal Perangkat Lunak*, 2(1), 51–62.
- Triyono, Safitri, R., & Gunawan, T. (2018). *Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff*. 4(2), 153–167.
- Yudiyana, I. M. G., Sumichan, A., & Ariyani, N. W. S. (2018). Management Information System of Event Organizer. *International Journal of Engineering and Emerging Technology*, 3(2), 116–122.
- Zaliluddin, D., & Shalleha. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Pengolahan Data Absensi Sekolah Dasar Menggunakan Bahasa Pemrograman Java Netbeans Ide 8 . 0. *INFOTECH Journal*, 6(1), 19–24.