

## PENGEMBANGAN RANCANGAN UNTUK “*ROLE PEGAWAI*” PADA SISTEM “*BOOKING CHAIR*”

Zulfazalia Putri Candra Wati<sup>1</sup>, I.W. Supriana<sup>2</sup>, A.A.I.N Eka Karyawati<sup>3</sup>

### ABSTRAK

PT. Hashmicro Solusi Indonesia atau Hashmicro merupakan perusahaan yang bergerak dibidang *Software ERP* dan berdiri sejak tahun 2015 dimana mulai didirikan di negara Singapura. Dimana pada *role Software Implementation Consultant* biasanya berhubungan langsung dengan *client* dan memiliki hari untuk bekerja secara *work from office*. Pencatatan dan kehadiran dari pegawai yang bekerja di kantor masih bersifat manual serta bagi pegawai yang ingin bekerja di kantor terkadang tidak mendapatkan kursi saat akan bekerja. Menyikapi permasalahan tersebut, dibuatlah rancangan sistem berbasis *website* yaitu “*Booking Chair*” yang bertujuan untuk mencatat dan memesan kursi bagi pegawai yang akan datang ke kantor kepada *admin* atau *Human Resource*. Berdasarkan hasil pengembangan rancangan yang telah dipaparkan sebelumnya, komponen yang dibutuhkan oleh permasalahan saat ini telah dipenuhi sehingga aplikasi siap untuk dikembangkan menjadi sebuah sistem website yang sesungguhnya.

**Kata kunci :** kantor, pegawai, *website*, “*Booking Chair*”, bekerja.

### ABSTRACT

*PT. Hashmicro Solusi Indonesia or Hashmicro is a company engaged in ERP Software and was founded in 2015 where it was founded in Singapore. Where in the role of Software Implementation Consultants, they usually deal directly with clients and have days to work from office. The recording and attendance of employees who work in the office is still manual and for employees who want to work in the office sometimes they don't get a chair when going to work. In response to these problems, a website-based system design was made, namely "Booking Chair" which aims to record and reserve seats for employees who will come to the office to admin or Human Resources. Based on the results of the design development that have been described previously, the components required by the current problem have been met so that the application is ready to be developed into a real website system.*

**Keywords:** office, employee, website, “*Booking Chair*”, work.

### 1. PENDAHULUAN

PT. Hashmicro Solusi Indonesia atau Hashmicro merupakan perusahaan perusahaan yang bergerak dibidang *Software ERP* dan berdiri sejak tahun 2015 dimana mulai didirikan di negara Singapura.

---

<sup>1</sup> Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, [lia.putricandrawati@gmail.com](mailto:lia.putricandrawati@gmail.com)

<sup>2</sup> Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, [wayan.supriana@unud.ac.id](mailto:wayan.supriana@unud.ac.id)

<sup>3</sup> Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, [eka.karyawati@unud.ac.id](mailto:eka.karyawati@unud.ac.id)

Submitted: 7 November 2022

Revised: 25 November 2022

Accepted: 27 November 2022

Saat ini Hashmicro telah memiliki cabang yang berada di Jakarta dan kembali membuka cabang di wilayah Surabaya dan Bali. Pada perusahaan ini memiliki divisi atau departemen dimana terdiri dari *Business Development*, *Software Implementation Consultant* yang biasa disebut tim *project*, dan *System Analyst* yang biasa disebut tim *product*.

Dalam beberapa waktu, perusahaan membuka peluang untuk bergabung dan masuk pada divisi *Software Implementation Consultant* dari tim *project*. Untuk divisi ini berhubungan langsung dengan *client* dan menangani kebutuhan serta kendala atau keluhan yang dimiliki oleh *client*. Pada divisi ini memiliki jadwal untuk bekerja dikantor (*work from office*) dan juga bekerja di rumah (*work from home*). Pencatatan data kehadiran pegawai selama berkegiatan di kantor masih tercatat secara manual sebagai data yang dimiliki oleh human resource (HR). Kemudian, beberapa pegawai yang menjalankan kegiatan dikantor membutuhkan tempat duduk atau posisi dalam mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh perusahaan (Dewi *et al*, 2021). Menurut Muslikhah (2019), untuk mendukung terciptanya *good governance*, maka dalam pengelolaan data pegawai diperlukan adanya penerapan sistem teknologi dan informasi. Selain itu, internet sendiri merupakan sumber informasi yang sangat mudah diperoleh (Wirastuti *et al*, 2019).

Namun, pada implementasinya pencatatan dan pelaporan pegawai yang bekerja secara *wfo* dilakukan pada *google sheet* dimana terdiri dari 2 bulan pada satu *link* yang telah dibuat oleh *human resource* (HR). Kemudian, sebagai pemesanan kursi atau tempat duduk untuk pegawai yang akan bekerja dikantor dikarenakan dalam sebulan waktu terdapat pegawai yang tidak mengisi *link* namun datang ke kantor sehingga tempat duduk untuk pegawai yang semestinya datang ke kantor menjadi berkurang.

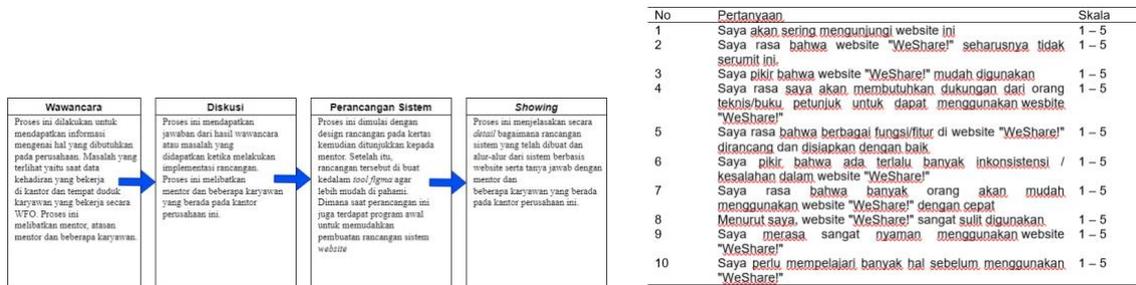
Berdasarkan penjelasan permasalahan diatas, maka perlu dibuatkan rancangan sistem untuk mencatat dan pemesanan kursi bagi karyawan yang akan datang ke kantor kepada *human resource* (HR) perusahaan di PT. Hashmicro Solusi Indonesia. Dalam penelitian ini, membuat rancangan *website* bernama "Booking Chair" yang berfungsi sebagai sistem informasi pegawai dalam mengetahui bentuk ruangan, lokasi tempat duduk, pencatatan kehadiran dan riwayat pengajuan *booking* kursi. Rancangan ini di harapkan mampu mempermudah pegawai atau intern terutama pada divisi *software implementation consultant* saat bekerja di kantor dalam memilih kursi yang digunakan untuk bekerja.

## **2. METODE PELAKSANAAN**

Untuk mencapai tujuan dalam mempermudah karyawan atau *intern* yang bekerja secara *work from office* dan *human resource* dalam mencatat kehadiran serta pemesanan kursi untuk bekerja di kantor sehingga dapat mempermudah alur pencatatan dan pemesanan kursi untuk karyawan, maka proses rancangan sistem pencatatan dan pemesanan kursi dibuat menggunakan metode wawancara, diskusi, perancangan sistem dan *showing* (Saputra *et al*, 2019). Wawancara dilakukan untuk menemukan permasalahan yang ada. Kemudian, dilakukan diskusi bersama mentor dan beberapa karyawan mengenai ide rancangan sistem yang dibuat. Rancangan sistem yang dibuat dilakukan pada proses perancangan sistem dan hasil akan ditunjukkan pada proses *showing*. Pada tahap ini dijelaskan secara detail mengenai hasil proses perancangan sistem yang dibuat dimana *showing* dilakukan bersama mentor dan beberapa karyawan kantor.

Selain itu, rancangan sistem yang dibuat dilakukan evaluasi untuk menentukan layak atau tidaknya desain *user interface* yang dikembangkan ke tahap selanjutnya. Metode evaluasi yang digunakan yaitu *System Usability Scale* (SUS) dengan menggunakan kuisioner sebagai dasar penilaian sebuah *user interface*. Dari hasil penilaian akan diolah menggunakan rumus SUS untuk menentukan layak atau tidaknya sistem "Booking Chair" bisa dikembangkan ke tahap selanjutnya. Untuk tahap evaluasi dibutuhkan responden dengan usia minimal 17 tahun dan pernah bekerja di

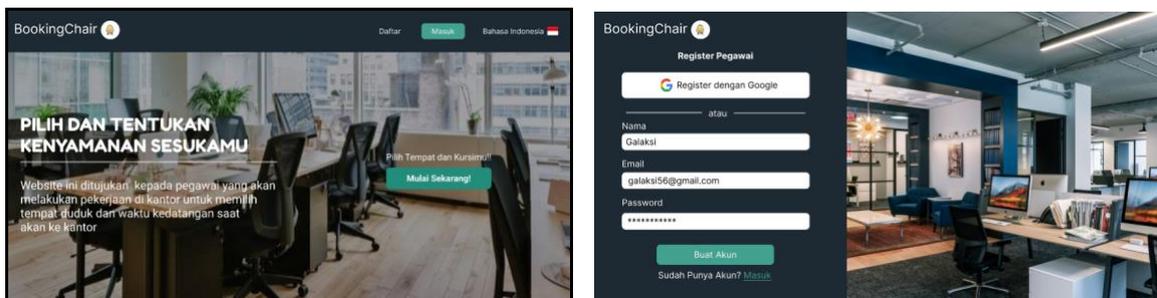
perusahaan. Dimana responden melakukan pengisian kuisioner SUS secara *online* yang dibagikan melalui pesan singkat atau media sosial dengan menggunakan *google form*. Responden akan mengisi 10 pertanyaan dengan nilai skala 1 (Sangat Tidak Setuju) sampai skala 5 (Sangat Setuju). Berikut ini merupakan daftar pertanyaan kuisioner (Aji *et al*, 2020) dan diagram yang dapat dilihat di Gambar 2.1 dan 2.2



Gambar 2.1. dan Gambar 2.2 Diagram Metode Pelaksanaan dan Daftar Pertanyaan Kuisioner

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada tahap perancangan sistem "Booking Chair" berbasis *website* dikerjakan pada *tools* bernama *figma*. Dimana, salah satunya terdapat halaman *login*, halaman utama, halaman untuk melihat ruangan pada kantor, halaman pengajuan pemesanan kursi, halaman riwayat pengajuan kursi, dan halaman akun pegawai. Pada, penelitian ini, penulis mengimplementasikan sistem dari sisi role pegawai. Dimana, pada sistem ini role pegawai akan di awasi langsung oleh *Human Resource* (HR). Berikut ini beberapa tampilan dari implementasi *website* "Booking Chair" untuk *role* pegawai yaitu: Tampilan awal ketika *website* Booking Chair ditunjukkan pada gambar 3.1. Pada halaman tersebut, ditampilkan tombol "Daftar" dan tombol "Masuk" pada pojok kanan atas yang dapat digunakan untuk melakukan proses log in.



Gambar 3.1. dan Gambar 3.2 Halaman Landing Page dan Halaman Login

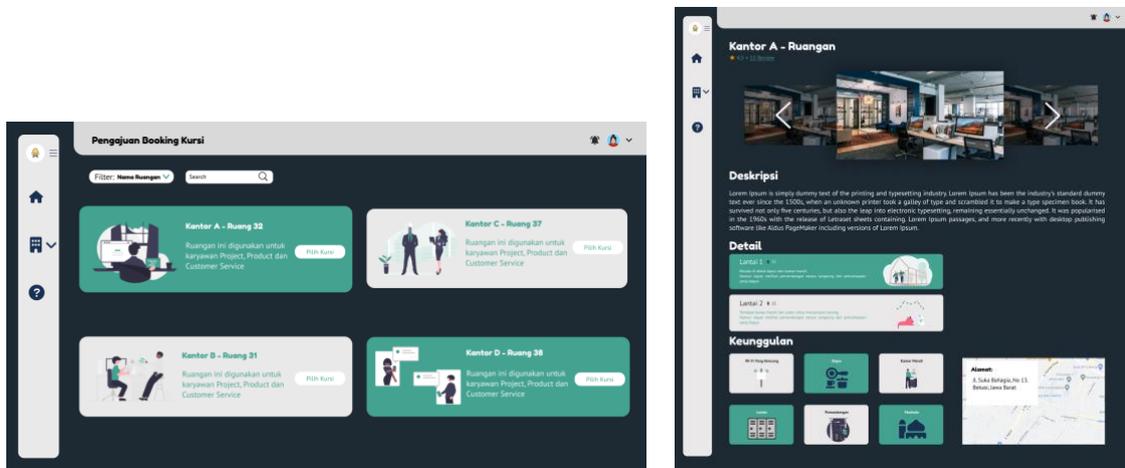
Pada proses *login*, pengguna menggunakan akun yang telah dibuat oleh pihak kabupaten yang terdiri dari 2 inputan yaitu email atau NIK dan password. Tampilan halaman *login* dapat dilihat pada gambar 3.2. Setelah melakukan proses *login*, pengguna akan masuk ke halaman beranda yang dapat dilihat pada gambar dibawah ini (gambar 3.3.). Pada halaman tersebut, terdiri dari berbagai info untuk pegawai seperti *button* untuk pengajuan booking kursi, gambar ruangan kantor, *FAQ* dan juga daftar pengajuan *booking* kursi oleh pegawai lain. Selanjutnya, pegawai yang ingin melihat gambaran dari sebuah ruangan kantor (gambar 3.4.) yaitu berada pada menu "Ruangan". Di menu ini bisa memilih salah satu ruangan yang di cari dan bisa menggunakan *button* "search" untuk mencari ruangan yang dicari. Selain itu, pada menu ini dapat melihat pegawai yang memilih bekerja secara *wfo*.

**Pengembangan Rancangan Untuk “Role Pegawai” Pada Sistem “Booking Chair”**



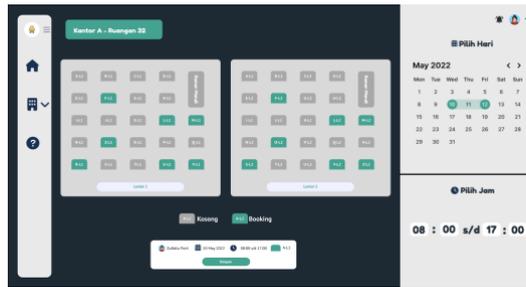
**Gambar 3.3. dan 3.4.** Halaman Beranda Karyawan *Website* Booking Chair dan Kantor (Ruangan)

Kemudian, para pegawai dapat memilih kantor mana dan ruangan mana yang akan digunakan. Terdapat *button* “filter” dan “search” yang memudahkan pencarian ruangan yang diinginkan (gambar 3.5.).



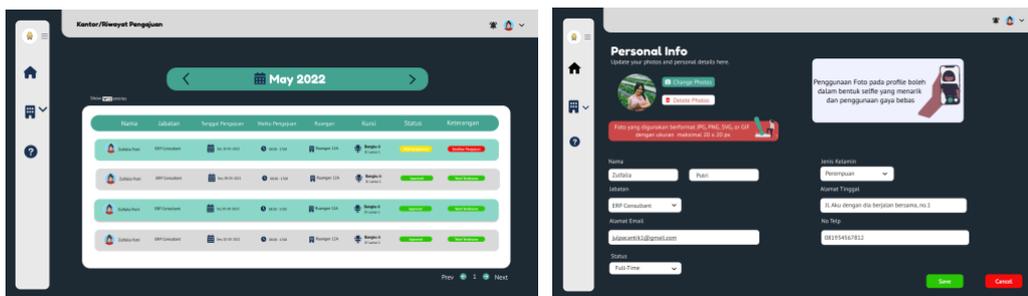
**Gambar 3.5. dan 3.6.** Halaman Kantor (Pengajuan *Booking* Kursi) dan Halaman Deskripsi Ruangannya Pada Kantor

Para pegawai yang sebelumnya telah memilih gambaran ruangan mana yang akan dilihat, maka setelah dipilih akan tertampil berbagai keterangan dari ruangan tersebut. Terdiri dari rating dan review, deskripsi, detail, dan keunggulan dari ruangan tersebut. Tiap ruangan memiliki tampilan yang berbeda dengan ruangan lainnya. Selain itu, di menu ini menampilkan lokasi dari kantor pada ruangan tersebut yang memudahkan pegawai untuk ke kantor dengan mudah. Pegawai yang telah memilih kantor dan ruangan yang ingin ditempati saat *wfo* akan ditampilkan letak kursi untuk di ajukan. Ruangan yang dipilih akan ditampilkan letak kursi yang kosong dan sudah di pesan oleh pegawai lain. Saat pengajuan akan diminta untuk memilih hari dan jam setelah itu akan di perlihatkan letak kursi dari suatu ruangan yang dipilih. Kemudian akan ada *button* untuk menyimpan data ruangan dan kursi yang dipilih.



Gambar 3.7. Halaman *Booking* Kursi

Kemudian, pegawai yang pernah melakukan pengajuan kursi akan memiliki riwayat dari pengajuan tersebut (gambar 3.8.). Di menu ini diperlihatkan status dari pengajuan pemesanan kursi dari ruangan yang terpilih apakah sedang menunggu di setujui, disetujui atau ditolak. Selain itu, terdapat button untuk membatalkan pengajuan bila pengajuan tersebut belum disetujui. Pegawai yang telah memiliki akun bisa mengisi data diri atau update data diri pada menu *profile* (gambar 3.9.). Data yang perlu diisi antara lain foto *profile*, nama, jabatan, alamat *email*, status, jenis kelamin, alamat tinggal dan nomer telepon. Untuk foto *profile* dapat menggunakan foto *selfie* dan sesuai dengan format yang diminta.



Gambar 3.8 dan 3.9. Halaman Rekapitulasi Pengajuan *Booking* Kursi dan *Profile* Pegawai

Pada tahap evaluasi didapatkan 11 responden yang telah melakukan pengisian kuisioner dari link yang telah dibagikan sebelumnya. Selanjutnya, dilakukan perhitungan menggunakan SUS dan didapatkan hasil akhir yang terdiri dari skor SUS dan skor rata-rata dari perhitungan tersebut sebagai berikut:

No	Responden	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	Jumlah	Skor SUS
1	R1	4	4	3	4	4	4	4	3	4	4	38	95
2	R2	3	4	4	4	4	4	4	4	4	3	38	95
3	R3	2	2	3	0	3	2	4	2	3	2	23	57.5
4	R4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	2	36	90
5	R5	4	2	3	3	3	3	3	3	4	3	31	77.5
6	R6	1	3	3	2	4	3	4	3	3	3	29	72.5
7	R7	4	3	4	1	4	3	4	4	4	3	34	85
8	R8	3	3	3	3	4	3	3	3	2	3	30	75
9	R9	3	2	3	1	3	2	3	2	3	2	24	60
10	R10	2	2	2	1	3	1	3	2	3	1	20	50
11	R11	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	20	50
Skor Rata-Rata												73.40909091	

Gambar 3.10. Perhitungan SUS (Saputra, 2019)

Sehingga didapatkan bahwa, bila nilai rata-rata yang di peroleh dari *pengujian system usability scale* didapatkan diatas 68 maka sistem telah dianggap layak untuk dikembangkan dan digunakan (Damayanti *et al*, 2022). Sehingga, untuk sistem “Booking Chair” dari skor rata-rata sebesar 73.40909091 masuk kedalam grade “B” atau “Good”. Selanjutnya, penyelesaian rancangan *website* Booking Chair untuk karyawan perusahaan berlanjut pada pelaksanaan memperlihatkan rancangan. Kegiatan tersebut dilaksanakan pada kantor perusahaan dengan dokumentasi yang dapat dilihat pada gambar 3.10.

**Gambar 3.11.** *Showing Rancangan Website Booking Chair*

#### **4. KESIMPULAN**

Berdasarkan pelaksanaan kegiatan praktek kerja lapangan yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan beberapa target luaran yang telah tercapai diantaranya yaitu: (1) perancangan sistem berbasis website untuk absensi dan pemesanan kursi untuk bekerja di kantor telah berhasil dibuat dengan baik atas diskusi dan saran dari mentor. (2) hasil dari perancangan sistem ini telah menjawab permasalahan yang ada pada perusahaan. (3) rancangan sistem booking chair siap di kembangkan dalam bentuk website yang sesungguhnya.

#### **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kepala divisi Tim Product dan Mentor pada perusahaan PT. Hashmicro Solusi Indonesia yang sudah menerima dan membantu penulis selama melaksanakan praktek kerja lapangan (PKL) pada perusahaan tersebut. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada karyawan dan mentee intern yang mendukung dan membantu penulis serta memberikan kesempatan berharga berupa pengalaman dan ilmu saat melakukan kegiatan pada Perusahaan PT. Hashmicro Solusi Indonesia.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aji, H.P., DPA, R.N., (2020). *Analisis Perbandingan Website Digilib dengan Metode Penghitungan Usability Menggunakan Kuesioner SUS*, **Vol 11: No.1, 63 – 73**
- Damayanti, C., Triayudi, A., Sholihati, I.D. (2022). Analisis UI/UX Untuk Perancangan Website Apotek dengan Metode Human Centered Design dan System Usability Scale, Vol 6: No.1, **551 – 559**
- Dewi, A.P.W.K, I.W. Restu, P.G.S. Julyantoro, G.R.A. Kartika, dan N.M. Ernawati (2021). *Aplikasi Penggunaan Sistem Kantong Pada Budidaya Rumput Laut Sebagai Alternatif Mata Pencaharian Masa Pandemi Di Perairan Pantai Kutuh, Badung, Bali*. **Vol.20: No.3, 269-275**
- Safuan, S., & Rahman, D. (2021). *Penerapan Sistem Absensi Online Berbasis Android (Studi Kasus Pada Kantor Pemerintah Daerah Kabupaten Majalengka Jawa Barat)*. **Vol.3, 267–275**
- Saputra, A. (2019). *Penerapan Usability pada Aplikasi PENTAS Dengan Menggunakan Metode System Usability Scale (SUS)*, **Vol 1: No.3, 206 – 212**
- Saputra, K.O., P.A. Mertasana, IGAP. Raka Agung, Y.P. Sudarmojo, dan I.B.G. Manuaba (2019). *Sistem Kesenoman Berbasis Android Di Ulu Apad Desa Adat Pakraman Katung*. **Vol.18: No.4, 20-26**
- Sumardani, N.L.G., B.R.T. Putri, dan A.A.P. Putra Wibawa (2021). *Program Pengembangan Kewirausahaan Di Fakultas Peternakan Dalam Masa Pandemi COVID-19*. **Vol.20: No.3, 263-268**
- Safuan, S., & Rahman, D. (2021). *Penerapan Sistem Absensi Online Berbasis Android (Studi Kasus Pada Kantor Pemerintah Daerah Kabupaten Majalengka Jawa Barat)*. **Vol.3, 267–275**
- Wirasatuti, N.M.A.E.D., I.G.A.K.D.D. Hartawan, I.M.A. Suyadnya, dan D.C. Khrisne (2019). *Peningkatan Kompetensi Penggunaan Aplikasi Microsoft Excel Bagi Guru-Guru Sekolah Dasar Di Desa Kintamani Kabupaten Bangli*. **Vol.18: No.4, 64-71**
- Wirdiani, N.K.A., A.A.K.O. Sudana, N.K.D. Rusjyanthi, dan D.P. Githa (2021). *Pelatihan Dan Sosialisasi E-Commerce Usaha Kecil Kuliner Di Kelurahan Padangsambian*. **Vol.19: No.1, 106-113**