

PENGEMBANGAN *PROTOTYPE* APLIKASI ABSENSI PESERTA MAGANG BERBASIS WEBSITE DI PT GLOBAL TIKET NETWORK

Jonas Kuntoro ^{a1}, I Komang Ari Mogi ^{a2}, I Gede Santi Astawa ^{a3}

ABSTRAK

PT Global Tiket Network atau biasa disebut tiket.com merupakan salah satu perusahaan *Online Travel Agent* atau OTA terbesar di Indonesia bahkan global. Tiket.com selalu berusaha menjadi OTA yang paling dicintai oleh pengguna dan pekerjanya. Setiap tahunnya, tiket.com merekrut banyak peserta magang dari berbagai latar belakang. Peserta magang ini nantinya juga diwajibkan untuk melakukan absensi. Selama ini, pendataan absensi peserta magang tiket.com hanya menggunakan *google form* dimana setiap peserta harus memasukkan informasi diri setiap harinya. Namun, seiring berjalannya waktu, cara ini menjadi kurang maksimal. Oleh karena itu, diperlukan sebuah sistem absensi elektronik berbasis *website* secara online yang bisa merekam absensi dan kegiatan harian dari semua peserta magang secara *real-time*. Hasil yang diharapkan dari dikembangkannya sistem ini adalah kemudahan bagi peserta magang dalam melakukan absensi *online* sehingga waktu yang diperlukan untuk kegiatan administratif peserta magang bisa menjadi lebih efektif dan efisien. Perancangan ini dilakukan dengan metode *prototyping* yaitu pengumpulan kebutuhan, pembuatan *prototype*, dan evaluasi serta perbaikan untuk menyesuaikan *prototype* dengan keinginan *user*.

Kata kunci : *prototype*, Sistem Informasi Manajemen, *website*, absensi, magang

ABSTRACT

PT Global Tiket Network or commonly called tiket.com is one of the largest Online Travel Agent or OTA companies in Indonesia and even globally. Tiket.com always strives to be the most loved OTA by its users and workers. Every year, tiket.com recruits many interns from various backgrounds. Participants in this internship will also be required to make attendance. So far, the attendance data collection of tiket.com apprentices only uses a google form where each participant must enter personal information every day. However, over time, this method becomes less than optimal. Therefore, an online website-based electronic attendance system is needed that can record the attendance and daily activities of all interns in real-time. The expected result of the development of this system is that it makes it easier for apprentices to do online attendance so that the time required for administrative activities of apprentices can be more effective and efficient. This design is carried out using the prototyping method, namely gathering requirements, making prototypes, and evaluating and improving to adjust the prototype to the wishes of the user.

Keywords: *prototype, Management Information System, website, attendance, internship*

¹ *Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, jonaskuntoro@gmail.com*

² *Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, arimogi@unud.ac.id*

³ *Informatika, Fakultas Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam, Universitas Udayana, Jalan Raya Kampus Unud Jimbaran, 80361, Badung-Indonesia, santi.astawa@unud.ac.id*

1. PENDAHULUAN

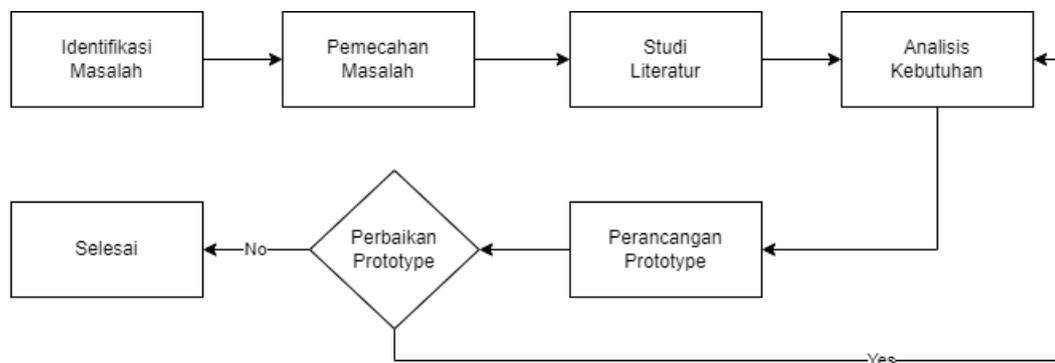
Di era globalisasi ini, sudah banyak perusahaan teknologi yang mempekerjakan peserta-peserta magang dari berbagai daerah baik dari dalam negeri maupun luar negeri. Pada umumnya, peserta magang diwajibkan untuk memenuhi kebutuhan administratif perusahaan seperti laporan harian ataupun terkait absensi. Contohnya, PT Global Tiket Network, perusahaan *online travel agent* (OTA) pertama di Indonesia. PT Global Tiket Network atau biasa disebut sebagai tiket.com merupakan salah satu perusahaan teknologi yang setiap tahunnya mempekerjakan ratusan peserta magang dan pertumbuhan jumlah peserta magang-nya juga terus meningkat. Tujuan magang sendiri untuk meningkatkan kemampuan baik itu *softskill* maupun *hardskill* agar siap menghadapi dunia industri (Ismail et al., 2018).

Sampai saat ini, peserta magang di tiket.com masih menggunakan cara konvensional untuk melakukan manajemen informasi terkait administrasi di perusahaan contohnya seperti penggunaan *tools third party* yaitu *google form* untuk melakukan absensi serta laporan harian. Pada *form* ini, peserta diwajibkan untuk memasukkan identitas diri setiap kali mengisi *form*. Tentu saja hal tersebut menjadi kurang maksimal karena peserta magang harus menghabiskan waktu hanya untuk absen dan mengisi identitas diri.

Dari permasalahan tersebut, maka sebuah sistem aplikasi absensi dan *monitoring* untuk peserta magang dapat menjadi solusi karena merupakan kebutuhan vital (Al-Faruq et al., 2022). Selain itu, dengan teknologi ini kita dapat dengan mudah menyampaikan informasi (Jungherr, 2019). Aplikasi ini nantinya akan dinamakan “*Internet*” dalam bentuk *prototype user interface* yang tentunya harus sesuai dengan kebutuhan pengguna (Solikin et al., 2022). Dengan “*Internet*”, penggunaan waktu para peserta magang untuk melakukan absensi dan administrasi diharapkan dapat menjadi lebih efektif dan efisien.

2. METODE PELAKSANAAN

Selama periode Praktek Kerja Lapangan (PKL), penulis melaksanakannya di PT Global Tiket Network, *online travel agent* pertama dan terbesar di Indonesia, sebagai *Software Quality Assurance* di divisi *Tech*. Pada posisi tersebut, penulis bertugas untuk melakukan *testing* terhadap fitur-fitur *software* yang sedang dikembangkan untuk memastikan tidak ada *bug* ataupun *error* yang lolos ke *production stage*. Secara paralel, penulis juga melakukan identifikasi terhadap masalah yang terjadi pada internal perusahaan dan salah satu permasalahan tersebut adalah sistem absensi bagi peserta magang yang masih dilakukan secara konvensional. Untuk itu, penulis mengajukan jenis sistem yang akan dibuat dalam bentuk *prototype* dengan alur pelaksanaan sebagai berikut :



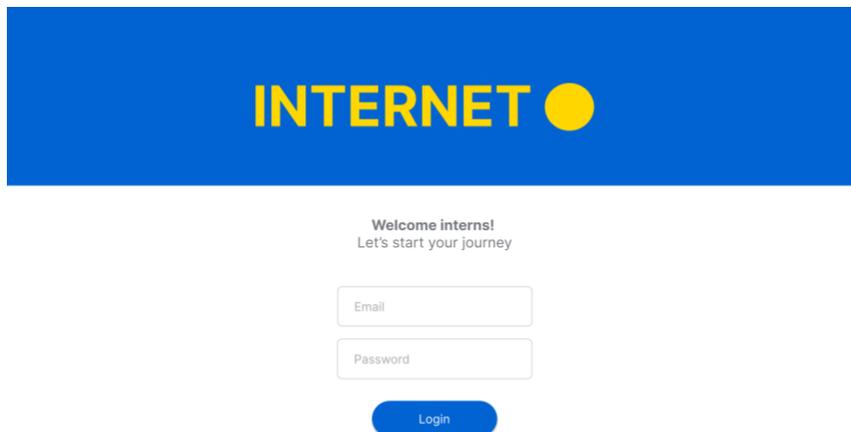
Gambar 2.1 Alur Metode Pelaksanaan

Pada pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan, mula-mula penulis melakukan identifikasi masalah yang terjadi pada perusahaan, kemudian masalah yang sudah terdefiniskan dengan baik akan dicarikan solusinya melalui tahap pemecahan masalah. Kemudian penulis juga melakukan studi literatur melalui jurnal-jurnal dan artikel yang sekiranya memiliki masalah relevan dengan yang dialami saat ini. Setelah itu, penulis melakukan analisis kebutuhan terhadap sistem yang akan dirancang. Setelah analisis kebutuhan sudah didefiniskan dengan baik, maka perancangan *prototype* dimulai. Ketika *prototype* perlu dilakukan perbaikan, maka penulis akan melalui tahap analisis kebutuhan kembali. Ketika tidak ada perbaikan maka proses perancangan *prototype* dianggap selesai.

Setelah *prototype* selesai dirancang, penulis melakukan demonstrasi terhadap mentor dan beberapa teman magang untuk melakukan penilaian terhadap *prototype* yang dirancang untuk memastikan apakah *prototype* yang dirancang dapat menyelesaikan masalah yang dialami.

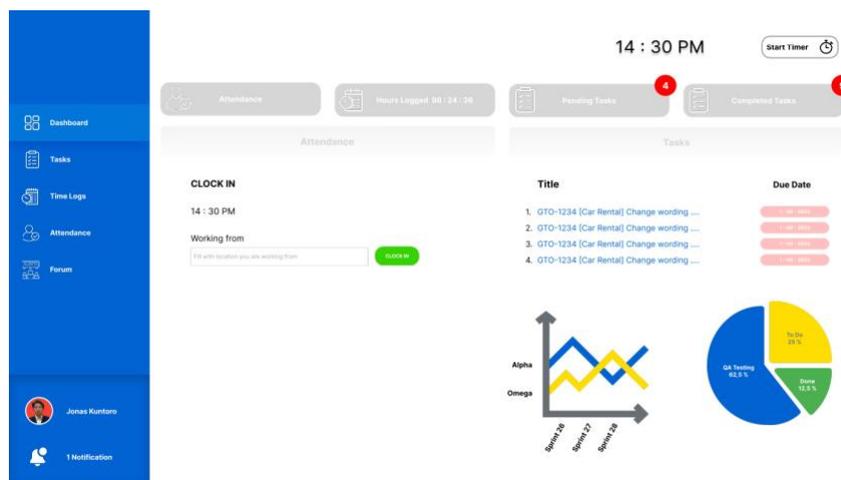
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Login Page



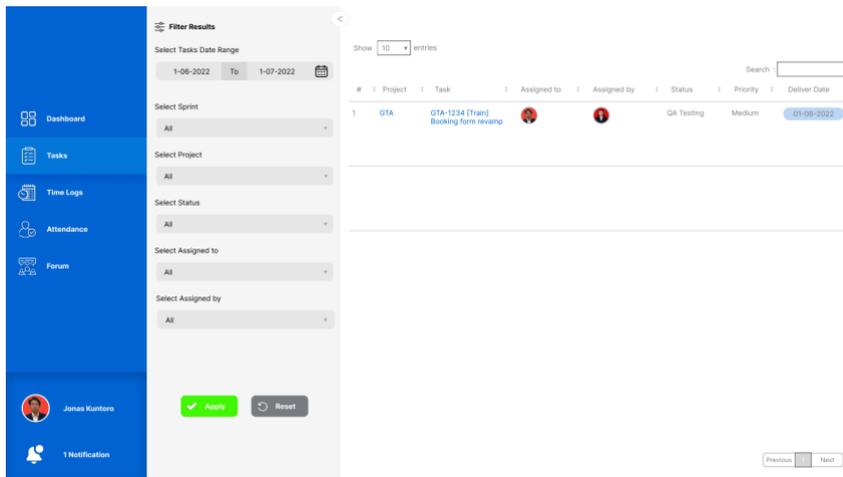
Gambar 3.1 Login Page

3.2. Dashboard



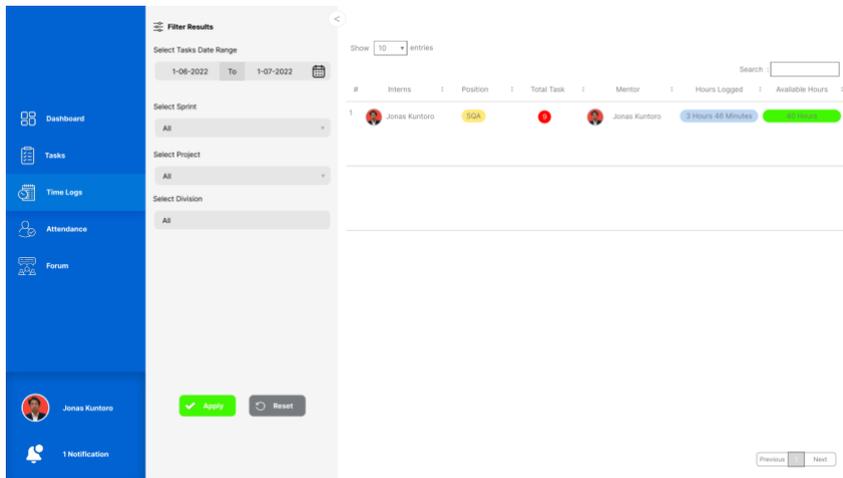
Gambar 3.2 Dashboard

3.3. Tasks Page



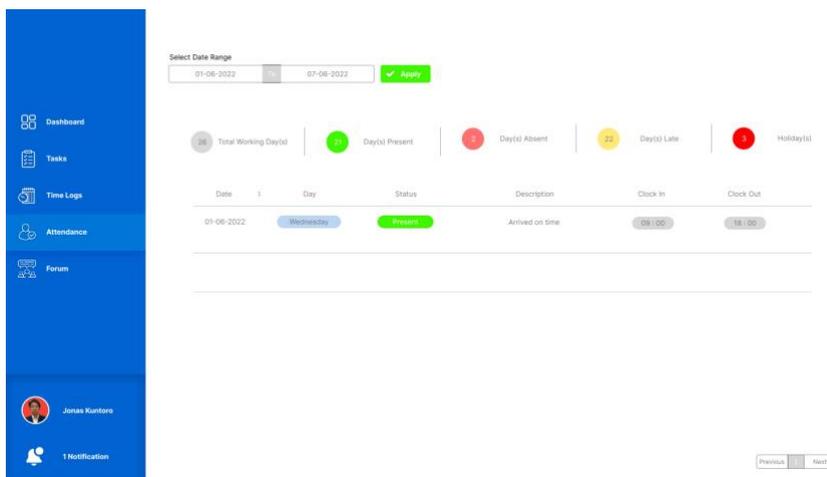
Gambar 3.3 Tasks Page

3.4. Time Logs Page



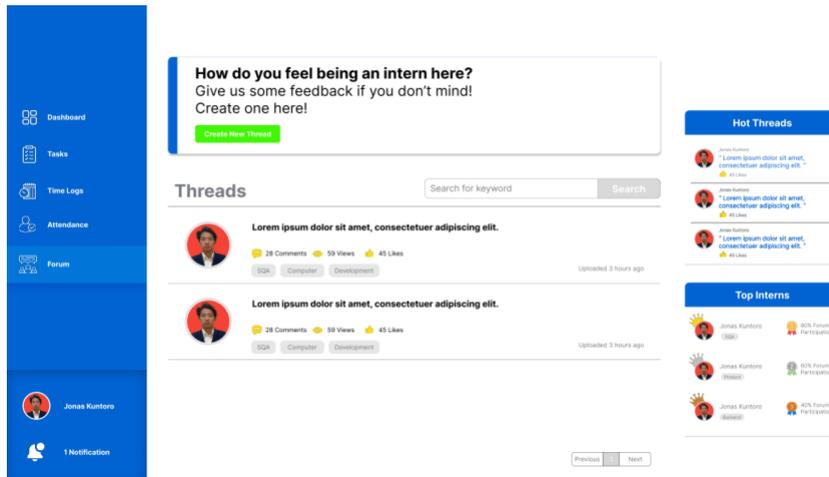
Gambar 3.4 Time Logs Page

3.5. Attendance Page



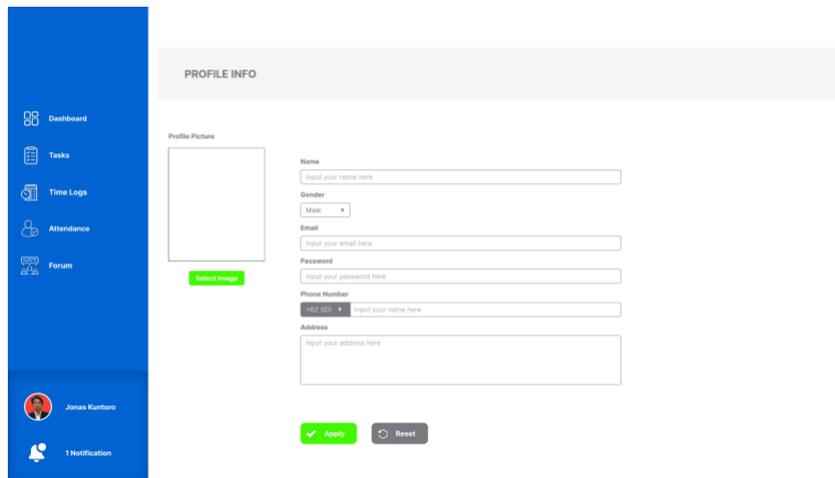
Gambar 3.5 Attendance Page

3.6. Forum Page



Gambar 3.6 Forum Page

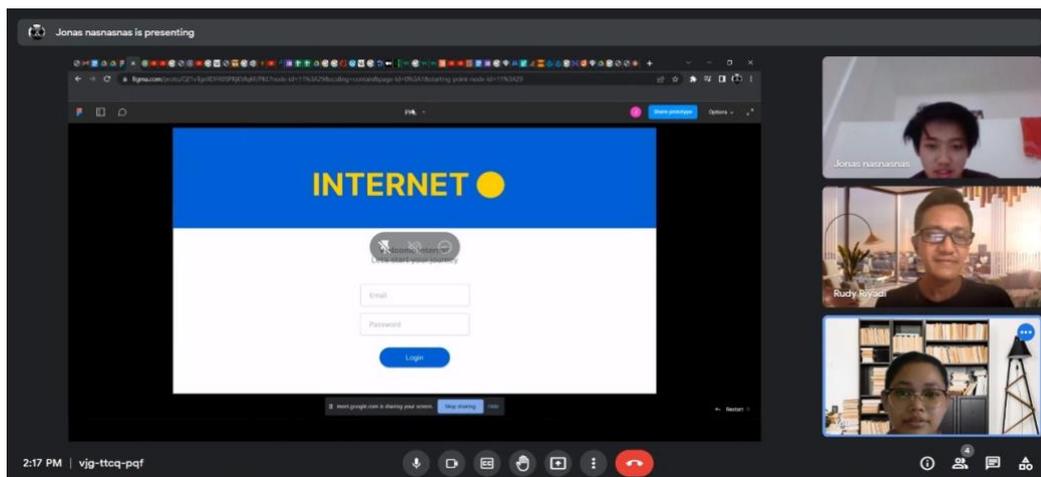
3.7. Profile Info Page



Gambar 3.7 Profile Info Page

4. KESIMPULAN

Perancangan *prototype website* “Internet” sebagai sistem informasi peserta magang merupakan *website* yang dapat dijadikan media bagi para peserta magang untuk melakukan absensi serta *monitoring* bagi pihak perusahaan sehingga mempermudah kegiatan administrasi peserta magang. Proses demonstrasi *prototype* yang dikembangkan juga dilaksanakan dengan melibatkan mentor dan peserta magang. Secara keseluruhan, pihak yang dilibatkan puas dengan *prototype* yang dikembangkan dan dianggap layak untuk dikembangkan ke tahap selanjutnya. Dengan adanya *website* ini, penggunaan waktu peserta magang juga bisa menjadi lebih efektif dan efisien.



Gambar 4.1 Demo Prototype "Internet"

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih disampaikan kepada pihak-pihak terkait dalam pelaksanaan PKL ini mulai dari PT Global Tiket Network yang telah memberi kesempatan untuk mengikuti kegiatan magang dan Program Studi Informatika Universitas Udayana beserta staff dan jajarannya.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Faruq, M., Nur'aini, S., & Aufan, M. (2022). "Perancangan UI/UX Semarang Virtual Tourism Dengan Figma." *Walisongo Journal of Information Technology*, 4(1), 43-52.
doi:<https://doi.org/10.21580/wjit.2022.4.1.12079>
- Febriyanti, Ni Made Dwi; Oka Sudana, A.A Kompiang; Piarsa, I Nyoman. Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *JITTER : Jurnal Ilmiah Teknologi dan Komputer*, [S.l.], v. 2, n. 3, p. 535-544, nov. 2021. ISSN 2747-1233.
- Galitz, W. O. (2002). *The Essential Guide to User Interface* (R. Elliot (ed.)). Robert Ipsen
- I. Ismail, H. Hasan, and M. Musdalifah, "Pengembangan Kompetensi Mahasiswa Melalui Efektivitas Program Magang Kependidikan", *edumaspul*, vol. 2, no. 1, pp. 124-132, (Feb. 2018).
- Jungherr, A. (2019). Book Review: *Social Theory after the Internet: Media, Technology and Globalization*. *The International Journal of Press/Politics*, 24(1), 117–119.
<https://doi.org/10.1177/1940161218808373>
- Muhyidin, M. A, Sulhan, M. A, & Sevtiana, A. (2020). Perancangan UI/UX Aplikasi My Cic Layanan Informasi Akademik Mahasiswa Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Digit*, 10(2), 208. Retrieved 2020.
- Solikin, I., Mukti, A. R., Huda, N., Ansori, A., & Dharmawan, P. (2022). Pelatihan Desain User Interface (UI) Pada Sekolah Azharyah KOMMAS : *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Pamulang*. 3, 102–106.
- Yanuarti, E. (2017). Prototype Sistem Informasi Seleksi Penerimaan Pegawai Tugas Belajar, 3(2), 36–41.