

PEMBUATAN APLIKASI PRESENSI KARYAWAN BERBASIS WEBSITE DI PT BHAWANA DIGITAL NUSANTARA

I.N.B. Suputra¹, I.K. Suhartana², G.A.V.M. Giri³

ABSTRAK

Presensi merupakan hal yang sangat penting bagi perusahaan. Data presensi dapat digunakan sebagai dasar perhitungan gaji, mencegah terjadinya kecurangan dan memantau produktivitas karyawan. Namun ada beberapa perusahaan yang masih menggunakan sistem presensi secara konvensional yang mengakibatkan pengecekan data kehadiran karyawan kurang tepat. Salah satu perusahaan yang menggunakan sistem presensi secara konvensional adalah PT Bhawana Digital Nusantara. PT Bhawana Digital Nusantara merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyediaan *software* (perangkat lunak) yang didirikan Didirikan pada tahun 2020. Untuk mengatasi permasalahan tersebut penulis membuat sebuah aplikasi presensi berbasis website dengan fitur utama melakukan presensi dan membuat keterangan izin berbasis website. Tujuan dibangunnya aplikasi ini adalah untuk mempermudah dalam melihat data presensi karyawan dan menghindari terjadinya penumpukan berkas yang tidak begitu penting.

Kata kunci : presensi, aplikasi web, Front End, Perangkat Lunak, teknologi

ABSTRACT

Attendance is a crucial matter for companies. Attendance data can be used as the basis for salary calculations, prevent fraud, and monitor employee productivity. However, there are still some companies that use conventional attendance systems, resulting in inaccurate checking of employee attendance data. One of the companies that employs a conventional attendance system is PT Bhawana Digital Nusantara. PT Bhawana Digital Nusantara is a software provider company established in 2020. To address this issue, the author has developed a web-based attendance application with key features such as attendance tracking and creating permission notes. The purpose of building this application is to facilitate the viewing of employee attendance data and avoid the accumulation of unnecessary paperwork.

Keywords: Attendance, Web Application, Front End, Software, technology

1. PENDAHULUAN

Pesatnya perkembangan teknologi saat ini, membuat hampir semua aspek kehidupan manusia menggunakan yang namanya teknologi. Dengan adanya teknologi, banyak kegiatan manusia yang awalnya hanya bisa dikerjakan secara manual mengimplementasi digitalisasi dengan tujuan untuk memberikan efisiensi waktu dalam pekerjaan (Madhrozji & Effiyald, 2019). Sejalan dengan perkembangan teknologi informasi ini individu maupun kelompok dituntut untuk mengembangkan

¹ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Jimbaran, Badung, budhisuputra13@gmail.com

² Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Jimbaran, Badung, ikg.suhartana@unud.ac.id.

³ Program Studi Informatika, Fakultas MIPA, Universitas Udayana, Jimbaran, Badung, vida@unud.ac.id

Submitted: 7 Oktober 2023

Revised: 27 Oktober 2023

Accepted 31 Oktober 2023:

ilmu demi mempermudah kinerjanya (Setiawan Putra & Fauziah, 2018). Dalam perusahaan penggunaan komputer dapat diterapkan dalam menata arsip agar lebih rapi dan mudah untuk dicari (Hasri & Sudarmilah, 2021). Tujuan lain dari pemanfaatan komputer antara lain untuk meningkatkan kinerja karyawan (Rahayu & Ma'rup, 2021). Namun faktanya, masih banyak perusahaan yang belum memanfaatkan teknologi melainkan masih menggunakan cara konvensional (Febriandirza, 2020). Salah satu kegiatan yang dapat digantikan menggunakan teknologi adalah kegiatan presensi. Sistem presensi adalah sistem manajemen kehadiran personal atau suatu lembaga atau instansi yang secara otomatis mencatat data kehadiran (Khoiriyah et al., 2018). Menurut (Sikumbang et al., 2020), Presensi merupakan suatu kegiatan pencatatan terhadap kehadiran pegawai dengan tujuan untuk mendapatkan data kehadiran masuk maupun keluar karyawan secara periodik. Tujuan lain dari presensi antara lain adalah sebagai dasar perhitungan gaji, mencegah terjadinya kecurangan dan memantau produktivitas karyawan (Pulungan & Saleh, 2020). Menurut (Rio et al., 2019), administrasi seperti pembuatan laporan dan pengolahan data yang masih manual menimbulkan permasalahan seperti penumpukan berkas-berkas dan lamanya waktu yang diperlukan untuk mencari data karena banyak berkas yang disimpan. Salah satu perusahaan yang masih melakukan kegiatan presensi secara konvensional adalah PT Bhawana Digital Nusantara.

PT Bhawana Digital Nusantara adalah sebuah kelompok usaha yang bergerak di bidang penyediaan *software* (perangkat lunak). Didirikan pada tahun 2020, Bhawana berkomitmen penuh dalam menciptakan nilai-nilai baru di dalam perusahaan, melalui transformasi digital. Berdasarkan pemaparan diatas penulis akan membangun sebuah aplikasi presensi berbasis website guna untuk mempermudah kegiatan presensi dan mengurangi jumlah penumpukan kertas-kertas yang sudah tidak digunakan lagi di kantor. Dengan aplikasi presensi online ini dapat meminimalisi terjadinya kesalahan dalam pencatatan (Rio et al., 2019)

2. METODE PELAKSANAAN

2.1 Pelaksanaan Kegiatan

Program Praktek Kerja Lapangan di PT Bhawana Digital Nusantara diaplikasikan menggunakan pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Pembelajaran berbasis proyek ini merupakan proses pembelajaran dengan terlibat langsung pada proyek untuk ikut melakukan penyelesaian masalah-masalah nyata yang terdapat di lapangan (Chen et al., 2022). Manfaat dari pendekatan ini adalah melatih *soft skill* mahasiswa untuk bertanggung jawab menyelesaikan tugas dan melatih kerja sama team untuk menyelesaikan proyek.

2.2 Analisis Kebutuhan

Proses analisis kebutuhan dilakukan dengan mentor lapangan di perusahaan untuk mendapatkan sebuah informasi mengenai permasalahan dan kebutuhan perusahaan yang dapat diselesaikan dengan mencari solusi dan dijadikan sebagai hasil pengabdian kegiatan pada program PKL. Hasil dari analisis kebutuhan ini diperlukan sebuah system presensi yang memungkinkan karyawan melakukan absen secara online tanpa memerlukan form absen fisik.

2.3 Implementasi dan perancangan

Proses perancangan tampilan aplikasi dilakukan setelah mendapatkan konsep fitur apa saja yang akan terdapat dalam aplikasi yang didapatkan dari hasil diskusi dengan mentor lapangan. Pada perancangan design dilakukan dengan menggunakan *tools* Figma. Dan dalam implementasinya menggunakan bahasa React JS.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada kegiatan program PKL periode ke-VII ini telah menyelesaikan proyek tepat waktu. Melihat dari hasil diskusi dan dilihat dari kebutuhan perusahaan, didapatkan hasil tampilan web sebagai berikut:



Gambar 1 Tampilan Login

Saat aplikasi pertama kali dijalankan akan langsung berada pada menu login. Pada menu login ini kita memasukkan username dan password yang sudah didaftarkan. Jika akun tersebut didaftarkan sebagai admin maka setelah login akan langsung diarahkan ke tampilan dashboard admin, sedangkan jika terdaftar sebagai user atau karyawan akan langsung diarahkan ke tampilan dashboard user atau karyawan.



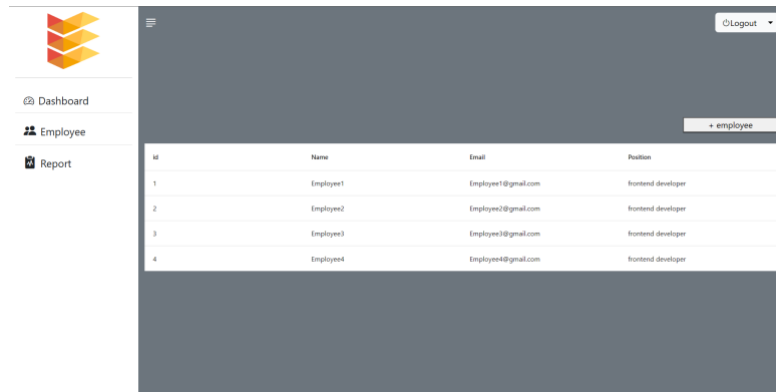
Gambar 2. Dashboard Admin

Informasi yang dapat dilihat oleh admin adalah informasi mengenai berapa banyak karyawan yang terdaftar, berapa banyak project yang dikerjakan dan berapa jumlah client. Admin juga dapat melihat chart dari jumlah absen karyawan pada perusahaan.



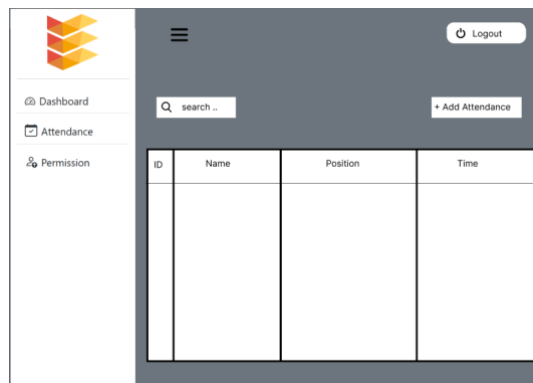
Gambar 3 Dashboard Karyawan

Sedangkan informasi yang dapat dilihat oleh karyawan adalah jam masuk kantor, jam pulang dari kantor, jadwal kerja kantor dan jumlah karyawan yang terdaftar dalam kantor. Pada *sidebar* terdapat fitur yang dapat diakses oleh karyawan yaitu *attendance* yang merupakan menu untuk melakukan presensi dan *permission* yang merupakan menu untuk mengajukan ijin tidak hadir di kantor.

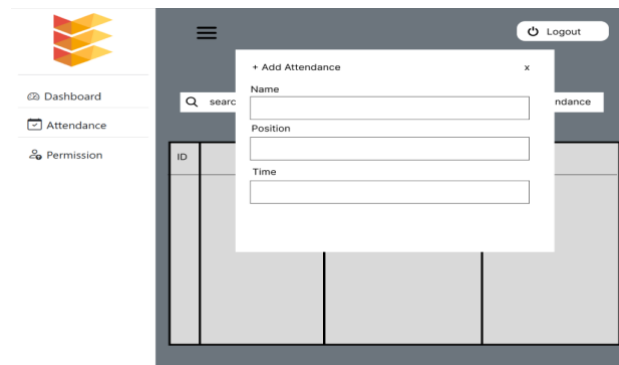


Gambar 4 Menu tambah karyawan admin

Salah satu menu yang dapat diakses oleh admin adalah menu menambahkan karyawan, admin dapat menambahkan karyawan dan data yang ditambahkan berupa nama karyawan, email dan posisi dari karyawan.

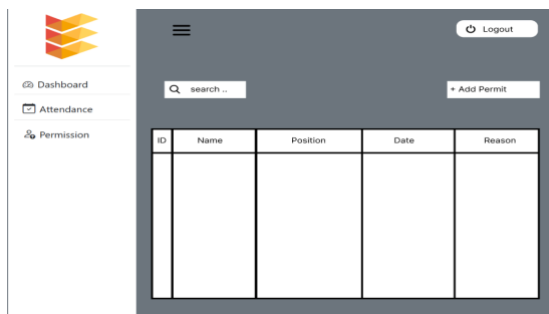


Gambar 5 Menu Presensi



Gambar 6 Menambah presensi

Menu utama dari program ini adalah presensi karyawan, karyawan dapat menambahkan data absen berupa nama, posisi dan waktu kedatangan. Data yang diinput akan ditampilkan dalam tabel presensi yang nantinya dapat dijadikan catatan kedatangan karyawan.



Gambar 7 Menu Absen



Gambar 8 Menambahkan absen

Jika masuk sebagai user atau karyawan, ada menu untuk menambahkan surat ijin atau menambahkan data izin tidak hadir dalam tampilan ini terdapat daftar izin yang pernah diupload. Jika ingin menambahkan data izin dapat dilakukan dengan menekan tombol add permit.



Gambar 9 Sosialisasi aplikasi presensi

4. KESIMPULAN

Pembuatan sistem ini dibuat agar memudahkan perusahaan dalam mendata kedatangan karyawan yang saat ini presensi dilakukan dengan cara manual. Dari pembuatan sistem presensi ini diharapkan agar nantinya dapat mengurangi jumlah berkas yang menumpuk dan memastikan tersampainya surat izin karyawan. Hasil dari sosialisasi ini perusahaan menerima aplikasi dengan baik dan menggunakan aplikasi sementara untuk diuji lebih lanjut dan Melakukan pemeliharaan lebih lanjut agar aplikasi ini semakin tepat dan baik untuk digunakan.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis mengucapkan rasa terimakasih kepada pemimpin PT Bhawana Digital Nusantara karena telah menerima dan memberikan kesempatan untuk melakukan kegiatan praktik kerja lapangan (PKL), dan terimakasih kepada mentor dari PT Bhawana Digital Nusantara karena sudah membimbing dan memberikan kesempatan belajar, serta pengalaman yang berharga, dan terakhir terima kasih kepada seluruh tim yang mau bekerja sama selama kegiatan praktik kerja lapangan.

6. DAFTAR PUSTAKA

- Chen, S. Y., Lai, C. F., Lai, Y. H., & Su, Y. S. (2022). Effect of project-based learning on development of students' creative thinking. *International Journal of Electrical Engineering and Education*, 59(3), 232–250. <https://doi.org/10.1177/0020720919846808>
- Febriandirza, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Online Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Kotlin. *Pseudocode*, 7(2), 123–133. <https://doi.org/10.33369/pseudocode.7.2.123-133>
- Khoiriyah, N. L., Marisa, F., & Wijaya, I. D. (2018). Rancang Bangun Sistem Presensi Online Berbasis Granted Validitas Data. *J I M P - Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 3(1), 53–61. <https://doi.org/10.37438/jimp.v3i1.89>
- Pulungan, A., & Saleh, A. (2020). Perancangan Aplikasi Absensi Menggunakan QR Code Berbasis Android. *Jurnal Mahasiswa Fakultas Teknik Dan Ilmu Komputer*, 1(1), 1063–1074. <http://e-journal.potensi-utama.ac.id/ojs/index.php/FTIK/article/view/945>
- Rio, N., Hariyanto, D., & Sunita, E. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Absensi Karyawan Pada Pt. San Andreas Mandiri Bekasi. *Indonesian Journal on Software Engineering (IJSE)*, 5(2), 34–41. <https://doi.org/10.31294/ijse.v5i2.6955>
- Setiawan Putra, D., & Fauziah, A. (2018). Perancangan Aplikasi Presensi Dosen Realtime Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Menggunakan Fingerprint Berbasis Web. *Jurnal Informatika: Jurnal Pengembangan IT*, 3(2), 167–171. <https://doi.org/10.30591/jpit.v3i2.836>
- Sikumbang, M. A. R., Habibi, R., & Pane, S. F. (2020). Sistem Informasi Absensi Pegawai Menggunakan Metode RAD dan Metode LBS Pada Koordinat Absensi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 4(1), 59. <https://doi.org/10.30865/mib.v4i1.1445>
- Madhrozji, T., & Effiyald. (2019). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI ARSIP BERBASIS WEB PADA KANTOR BIRO PBMD SETDA PROVINSI JAMBI. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 4(3), 244-254.

I.N.B. Suputra¹, I.K. Suhartana¹, G.A.V.M. Giri¹

Hasri, M. V., & Sudarmilah, E. (2021). Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Kependudukan Berbasis Website Kelurahan Banaran. *Matrik: Jurnal Manajemen, Teknik Informatika, dan Rekayasa Komputer*, 20(2), 249-260.

Rahayu, R. E., & Ma'rup, P. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Pelayanan Administrasi Publik Terpadu Berbasis Web. *Jurnal Algoritma*, 19(1), 25-34.

Halaman ini sengaja dikosongkan