

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB DI CV. AWAN MEDIA INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh
Ray Fatra Filahi Akbar
201223052



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2024

**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB DI CV. AWAN MEDIA INDONESIA**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi

Oleh
Ray Fatra Filahi Akbar
201223052



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
MUHAMMADIYAH KUNINGAN**

2024

HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi dengan Judul

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB DI CV. AWAN MEDIA INDONESIA

Yang disusun oleh :

Nama : RAY FATRA FILAHI AKBAR

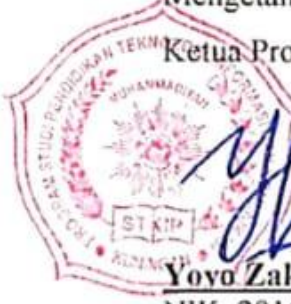
NIM : 201223052

Program Studi : PTIK

Disetujui untuk digunakan dalam ujian sidang skripsi.

Mengetahui,

Ketua Program Studi



Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom
NIK. 201608076

Kuningan, 06 Juni 2024

Pembimbing,

Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng.
NIK. 201109012

HALAMAN PENGESAHAN
Skripsi dengan Judul
RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN
KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB DI CV. AWAN MEDIA INDONESIA

Yang disusun oleh :

Nama : RAY FATRA FILAHI AKBAR
NIM : 201223052
Program Studi : PTIK

Telah dipertahankan di depan dewan penguji pada tanggal 20 September 2024 dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima.

Susunan Dewan Penguji

Penguji I



Dena Latif Setiawan M.Kom
NIK. 201009006

Penguji II



Sofhian Fazrin Nasruloh, S.Pd, M.Eng.
NIK. 201109012

Mengetahui

Ketua



Dr. Naman Abdul Manan, M.Pd
NIK. 201102010

Ketua



Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom
NIK. 201608076

PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : RAY FATRA FILAHI AKBAR
NIM : 201223052
Program Studi : PTIK

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang akan disusun dengan judul :

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN BERBASIS WEB DI CV. AWAN MEDIA INDONESIA

Adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan merupakan plagiat dari skripsi Orang lain. Apabila kemudian hari saya tidak benar, maka saya bersedia menerima Sanksi akademik yang berlaku (dicabut predikat kelulusan dan gelar kesarjanaanya). Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, untuk dapat dipergunakan bilamana diperlukan

Kuningan, 6 Juni 2024

Penyusun



Ray Fatra Filahi Akbar

NIM: 201223052

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan memanjatkan puji dan syukur kehadiran Allah SWT. Yang telah melimpahkan kasih sayang kepada setiap makhluk-Nya, khususnya penulis pribadi sehingga penyusunan proposal skripsi ini dapat terselesaikan. Dalam proposal skripsi ini, izinkanlah penulis untuk mengucapkan terima kasih sebagai ungkapan penghargaan yang tiada terkira terutama kepada :

1. Bapak Nanan Abdul Manan, M.Pd. selaku Ketua STKIP Muhammadiyah Kuningan.
2. Bapak Yoyo Zakaria, S.Pd, M.Kom. selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi (PTIK) STKIP Muhammadiyah Kuningan.
3. Bapak Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd, M.Eng selaku dosen pembimbing yang telah mengorbankan waktu, tenaga, pikiran untuk membimbing serta memberikan saran dalam menyelesaikan proposal skripsi ini.
4. Orang tua tercinta Bapak Yono Suarno dan Ibu Iwang Fitri Nurjanah yang selalu mendukung penulis untuk menyelesaikan proposal penelitian ini.
5. Muhammad Ade Faisal dan Iwan Ari Setiadi selaku owner CV. Awan Media Indonesia yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian di CV. Awan Media Indonesia.
6. Seluruh rekan kerja CV. Awan Media Indonesia yang telah mendukung dan membantu penulis selama proses penelitian.
7. Rekan dan sahabat PTIK angkatan 2020 yang telah memberikan dukungan kepada penulis dalam penyusunan proposal skripsi.
8. Seluruh pihak yang turut mendoakan, tetapi tidak bisa disebutkan satu per satu namanya, terima kasih untuk doa dan dukungannya
9. Terakhir untuk diri sendiri yang sudah berjuang dari awal penyusunan sampai selesai dan terima kasih, karena selalu mau berproses sehingga proposal ini selesai.

Semoga amal baik diterima oleh Allah SWT. Mendapatkan balasan yang lebih baik dari-Nya, *Aamiin*. Akhir kata penulis berharap semoga proposal skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak yang membutuhkan.

Semoga Allah SWT. Senantiasa memberikan rahmat-Nya untuk kita semua,
Aamiin.

Kuningan, 6 Juni 2024

Penyusun

Ray Fatra Filahi Akbar

NIM: 201223052

KATA PENGANTAR

Puji syukur kami panjatkan ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan judul " Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Web CV. Awan Media ". Tak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurah kepada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah menjadi suri tauladan bagi seluruh umat manusia.

Penyusunan proposal skripsi ini bertujuan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan pada Program Studi Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi di Universitas Muhammadiyah Kuningan. Penelitian ini merupakan langkah awal bagi penulis untuk lebih mendalam dalam memahami serta mengkaji suatu permasalahan yang diangkat, sehingga dapat memberikan kontribusi pemikiran dan solusi yang berarti.

Tidak lupa, kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh pihak yang telah memberikan dukungan dan bimbingan selama proses penyusunan proposal skripsi ini. Terima kasih kepada Bapak/Ibu Dosen Pembimbing, yang telah memberikan arahan serta masukan yang sangat berharga. Seluruh teman-teman sejawat, keluarga, dan semua pihak yang turut serta mendukung, kami sampaikan rasa terima kasih yang mendalam atas segala bantuan dan dorongan semangat.

Semoga proposal skripsi ini dapat memberikan kontribusi yang positif dalam pengembangan ilmu pengetahuan dan bermanfaat bagi pembaca yang terhormat. Akhir kata, penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat penulis harapkan guna perbaikan dan pengembangan selanjutnya.

Kuningan, 9 Mei 2024

Ray Fatra Filahi Akbar

ABSTRACT

This research aims to produce a web-based personnel management information system at CV. AWAN MEDIA INDONESIA, as well as knowing the feasibility test for using the system. 1. How to create a Website-Based Personnel Management Information System at CV. AWAN MEDIA INDONESIA. 2. What is the Feasibility of Using a Website-Based Personnel Management Information System at CV. Indonesian Media Cloud. Research Design The research method used in this research refers to the R&D Model with the ADDIE model which consists of five stages, namely Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation. Because the research model and This development is more rational and complete compared to other models according to the product development steps. According to the survey questionnaire data that I collected, based on the results of the usability testing percentage with a score of 94.7%, it is in the "Strongly Agree" category and fulfills the usability aspect.

Keywords: *Design, Information Systems, Personnel Management, Web*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengetahui bagaimana merancang dan membangun sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. Awan Media Indonesia serta bagaimana tingkat kelayakan sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. Awan Media Indonesia. Penelitian ini menggunakan desain penelitian R&D Research and Development dengan model penelitian ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analysis, design, development, implementation and evaluation. Populasi pada penelitian ini adalah seluruh pegawai CV. CV. Awan Media Indonesia yang berjumlah 35 pegawai. Pada hasil penelitian menunjukkan bahwa peneliti melakukan uji fungsionalitas dengan hasil “Sangat Layak”. Kemudian uji usability dilakukan oleh seluruh pegawai menunjukkan hasil presentase 94,7% yang dapat dikategorikan “Sangat Layak”. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. Awan Media Indonesia telah memenuhi aspek kelayakan penggunaan.

Kata Kunci : Rancang Bangun, Sistem Informasi, Manajemen Kepegawaian, Web

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	i
PERSYARATAN KEASLIAN SKRIPSI.....	ii
UCAPAN TERIMA KASIH	iii
KATA PENGANTAR.....	vi
ABSTRACT.....	vii
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan	6
E. Manfaat Pengembangan.....	7
F. Asumsi Pengembangan.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	9
A. Kajian Teori	9
1. Sistem.....	9
2. Informasi	11
3. Sistem Informasi	12
4. Sistem Informasi Manajemen	13
5. Sistem Kepegawaian	14
6. Kepegawaian.....	15
7. Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian.....	16
8. Website	16
9. PHP	17
10. MySQL	18
11. CodeIgniter	18
12. XAMPP.....	20

13. Database	21
14. Model ADDIE.....	22
B. Penelitian Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Model Pengembangan.....	29
B. Prosedur Pengembangan.....	29
C. Populasi dan Sampel.....	32
1. Populasi.....	32
2. Sampel.....	32
D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian	33
1. Teknik Pengumpulan Data.....	33
2. Instrumen Penelitian	34
E. Teknik Analisis Data.....	37
1. Analisis Data Fungsi (<i>functionality</i>)	37
2. Analisis Data Kegunaan (<i>Usability</i>)	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
A. HASIL PENELITIAN	40
1. Analisis Kebutuhan Sistem	40
2. Desain Perancangan Sistem	43
3. Pengembangan Sistem (development).....	85
4. Implementasi (implementation)	93
5. Evaluasi.....	94
B. PEMBAHASAN	106
BAB V KESIMPULAN	108
A. Kesimpulan	108
B. Saran	109
DAFTAR PUSTAKA.....	110
LAMPIRAN.....	113

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian.....	32
Tabel 3.2 Sampel Penelitian.....	33
Tabel 3.3 Test Case Pengujian Fungsionalitas	34
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Usability	35
Tabel 3.5 Tes Case Pengujian Usability	36
Tabel 3.6 Tingkat persentase skor fungsi.....	38
Tabel 3.7 Tingkat respon sampel	38
Tabel 3.8 Tingkat Persentase Skor Usability	39
Tabel 4.1 Tabel hasil test functionality	92
Tabel 4.2 Tabel hasil test Usability Aspek Kegunaan	94
Tabel 4.3 Tabel hasil test Usability Aspek Kemudahan penggunaan	96
Tabel 4.4 Tabel hasil test Usability Aspek Kemudahan pembelajaran.....	98
Tabel 4.5 Tabel hasil test Usability Aspek kepuasan.....	99
Tabel 4.6 Tabel Hasil Total Test Usability	101
Tabel 4.3 Tabel perhitungan skor hasil tes usability.....	102

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan XAMPP	21
Gambar 2.2 Tampilan Database phpMyAdmin	22
Gambar 2.3 Model ADDIE	24
Gambar 2.4 Peta Konsep Kerangka Berpikir	28
Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE	30
Gambar 4.1 Use Case	43
Gambar 4.2 Activity diagram Login User	43
Gambar 4.3 Activity diagram Logut User	44
Gambar 4.4 Activity diagram user ubah password	44
Gambar 4.5 Activity diagram user admin data master Pegaawai	45
Gambar 4.6 Activity diagram data master jabatan.....	45
Gambar 4.7 Activity diagram admin data master potongan gaji	46
Gambar 4.8 Activity diagram user admin pengajuan cuti	46
Gambar 4.9 Activity diagram user pengajuan cuti	47
Gambar 4.10 Activity diagram admin data surat	47
Gambar 4.11 Activity diagram admin data penghargaan.....	48
Gambar 4.12 Activity diagram admin data presensi	48
Gambar 4.13 Activity diagram user data presensi.....	49
Gambar 4.14 Activity diagram data penggajian.....	49
Gambar 4.15 Sequens Diagram Login.....	50
Gambar 4.16 Sequens Diagram Logout.....	50
Gambar 4.17 Sequens Diagram ubah password.....	50
Gambar 4.18 Sequens Diagram data pegawai	51
Gambar 4.19 Sequens Diagram data master jabatan	52
Gambar 4.20 Sequens Diagram potongan gaji	53
Gambar 4.21 Sequens Diagram Admin data pengajuan cuti.....	53
Gambar 4.22 Sequens Diagram pegawai data pengajuan cuti.....	54
Gambar 4.23 Sequens Diagram Admin Data Surat.....	55
Gambar 4.24 Sequens Diagram Admin Data penghargaan	56
Gambar 4.25 Sequens Diagram Admin Data Presensi	57
Gambar 4.26 Sequens Diagram User Data Presensi	58
Gambar 4.27 Sequens Diagram Data Penggajian	58
Gambar 4.28 Timing diagram login	59
Gambar 4.29 Timing diagram logut.....	59
Gambar 4.30 Timing diagram ubah password	60
Gambar 4.31 Timing diagram admin master data pegawai	60
Gambar 4.32 Timing diagram admin data jabatan	60
Gambar 4.33 Timing diagram admin potongan gaji.....	60
Gambar 4.34 Timing diagram admin pengajuan cuti	61
Gambar 4.35 Timing diagram user pengajuan cuti.....	61

Gambar 4.36 Timing diagram admin data surat	61
Gambar 4.37 Timing diagram admin data penghargaan	61
Gambar 4.38 Timing diagram admin data presensi.....	62
Gambar 4.39 Timing diagram user data presensi	62
Gambar 4.40 Timing diagram data penggajian	62
Gambar 4.41 interaction overview diagram login	63
Gambar 4.42 interaction overview diagram logout	63
Gambar 4.43 interaction overview diagram ubahpassword.....	63
Gambar 4.44 interaction overview diagram admin master data pegawai	64
Gambar 4.45 interaction overview diagram admin master data jabatan	64
Gambar 4.46 interaction overview diagram admin potongan gaji	65
Gambar 4.47 interaction overview diagram admin pengajuan cuti	65
Gambar 4.48 interaction overview diagram user pengajuan cuti	66
Gambar 4.49 interaction overview diagram admin data surat	66
Gambar 4.50 interaction overview diagram data penghargaan	67
Gambar 4.51 interaction overview diagram admin data presensi	67
Gambar 4.52 interaction overview diagram user data presensi.....	68
Gambar 4.53 interaction overview diagram data penggajian.....	68
Gambar 4.54 state diagram login.....	69
Gambar 4.55 state diagram logout.....	69
Gambar 4.56 state diagram ubah password	70
Gambar 4.57 state diagram admin data pegawai.....	70
Gambar 4.58 state diagram admin data jabatan	71
Gambar 4.59 state diagram admin data potongan gaji.....	71
Gambar 4.60 state diagram admin data pengajuan cuti	72
Gambar 4.61 state diagram user pengajuan cuti	72
Gambar 4.62 state diagram admin data surat	73
Gambar 4.63 state diagram admin data penghargaan	73
Gambar 4.64 state diagram admin data presensi.....	74
Gambar 4.65 state diagram user data presensi	74
Gambar 4.66 state diagram data penggajian	75
Gambar 4.67 halaman log in	76
Gambar 4.68 halaman dashboard role admin.....	76
Gambar 4.68 halaman dashboard role pegawai	77
Gambar 4.69 halaman data pegawai role admin	77
Gambar 4.70 halaman data jabatan role admin	78
Gambar 4.71 halaman data potongan gaji role admin.....	78
Gambar 4.72 halaman data penggajian role admin	79
Gambar 4.73 halaman data penggajian role pegawai.....	79
Gambar 4.74 halaman data presensi role admin	80
Gambar 4.75 halaman data presensi role pegawai	80
Gambar 4.76 halaman pengajuan cuti role admin.....	81

Gambar 4.77 halaman pengajuan cuti role pegawai	81
Gambar 4.78 halaman data penghargaan	82
Gambar 4.79 halaman data surat	82
Gambar 4.80 halaman login	83
Gambar 4.81 halaman dashboard role admin.....	84
Gambar 4.82 halaman dashboard role pegawai	84
Gambar 4.83 halaman data pegawai role admin	85
Gambar 4.84 halaman data jabatan role admin	85
Gambar 4.85 halaman potongan gaji role admin	86
Gambar 4.86 halaman data penggajian role admin.....	86
Gambar 4.87 halaman data penggajian role pegawai.....	87
Gambar 4.88 halaman data presensi role admin	87
Gambar 4.89 halaman data presensi role pegawai	88
Gambar 4.90 halaman data pengajuan cuti role admin	88
Gambar 4.91 halaman data pengajuan cuti role pegawai.....	89
Gambar 4.92 halaman data penghargaan role admin	89
Gambar 4.93 halaman data surat role admin.....	90
Gambar 4.94 halaman ubah password	90

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan sistem informasi sangat pesat dapat dilihat secara jelas pada era modern ini, hampir seluruh bidang kegiatan menggunakan sebuah sistem untuk menunjang kualitas kehidupan masyarakat. Sistem informasi dapat dinilai sebagai jalan keluar untuk mempermudah pengerjaan suatu kegiatan untuk mencapai suatu tujuan secara maksimal. Sistem informasi memiliki tiga komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi dan prosedur kerja yang dapat memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. (Moromukti et al., 2021)

Menerapkan teknologi informasi pada suatu entitas saat ini sangat krusial sebab hal itu bisa mempermudah dalam mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat bagi pengguna. Melalui internet, akses terhadap informasi yang disimpan di suatu entitas bisa dilakukan dengan cepat, efisien, dan akurat. Semakin gampang konsumen mendapatkan informasi dari perusahaan, semakin besar kemungkinan perusahaan itu tumbuh dan berkembang lebih baik.

Dengan berkembangnya teknologi, kemampuan manusia untuk menuntaskan tugasnya secara efisien dan akurat pun semakin meningkat. Teknologi informasi telah memberikan dampak signifikan pada berbagai sektor, seperti pendidikan, administrasi perkantoran, industri, telekomunikasi, bisnis, pariwisata, dan sektor lainnya. (Achyunda Putra et al., 2023)

Sistem Informasi dapat dinilai sebagai solusi untuk mempermudah pengerjaan suatu kegiatan untuk mencapai tujuan dengan hasil maksimal. Sistem informasi adalah proses mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu menurut Cegielski (2014:6). Menurut Sutanto dalam Djahir dan Pratita (2015:6) mengemukakan bahwa “sistem adalah kumpulan/grup dari subsistem/bagian/komponen apapun, baik fisik maupun nonfisik yang

saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan tertentu”., menurut Mulyani (2016:2) menyatakan bahwa “sistem bisa diartikan sebagai sekumpulan sub sistem, komponen yang saling bekerja sama dengan tujuan yang sama untuk menghasilkan output yang sudah ditentukan sebelumnya”., Sedangkan menurut O’brien (2011:62) Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

Sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai sebuah tujuan dalam organisasi. Alter (1992) dapat diartikan sistem informasi adalah sebuah kombinasi teknologi informasi serta prosedur yang berhubungan dalam mengelola sebuah data yang akan diolah menjadi sebuah informasi yang berguna bagi sebuah organisasi untuk mencapai tujuan. Kepegawaian merupakan sebuah kegiatan mengelola sumber daya manusia pada sebuah organisasi. Pada hakikatnya kepegawaian adalah sebuah kegiatan mengelola kepangkatan, kewajiban, pembinaan pegawai serta hak yang harus didapat oleh pegawai tersebut. Mengelola tenaga kerja haruslah mengelola karena keduanya merupakan sebuah modal yang sangat diperlukan dalam menunjang kesuksesan sebuah organisasi. (Hermawan et al., 2019)

Informasi merupakan kebutuhan yang sangat penting bagi suatu perusahaan untuk menjalankan kegiatannya. Bentuk aplikasi yang dihasilkan untuk menghasilkan informasi yang akurat dan cepat sehingga dapat disampaikan dan meningkatkan efektifitas dan efisiensi bisnis. Sistem informasi merupakan suatu aspek yang penting dan diperlukan bagi suatu perusahaan dan organisasi, perkembangan teknologi yang saat ini berkembang dengan pesat, membuat perusahaan dituntut untuk menerapkan teknologi dan sistem informasi yang ada pada saat ini, karena dengan bantuan teknologi dan sistem informasi kepegawaian ini dapat memudahkan, mempengaruhi, dan menambah kinerja suatu perusahaan. (Wijaya et al., 2022)

Dalam era globalisasi ini, perusahaan dituntut untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitasnya agar dapat bersaing dalam pasar yang semakin kompetitif. Salah satu aspek penting yang menjadi perhatian perusahaan adalah pengelolaan sumber daya manusia atau kepegawaian. Pengelolaan kepegawaian yang efektif dan efisien akan membantu perusahaan dalam mencapai tujuan strategisnya.

Keberadaan Sistem Informasi Manajemen (SIM) mendukung peningkatan efisiensi, efektivitas, dan produktivitas organisasi pemerintah. Informasi yang dihasilkan dari berbagai cara pengolahan data melalui SIM diperuntukan bagi keperluan pimpinan untuk mengerjakan pekerjaan manajemen dan pengambilan keputusan dalam organisasi. (Rohman & Mamun, 2019)

Perkembangan teknologi informasi dewasa ini semakin pesat dan masif, kemajuan teknologi informasi ini memicu berbagai bidang untuk menerapkan teknologi informasi di setiap aktivitasnya. Hampir semua instansi baik pendidikan, pemerintahan, maupun swasta berlomba-lomba menerapkan teknologi informasi untuk memfasilitasi proses pelayanan sehingga mampu memberikan pelayanan yang terbaik bagi pelanggannya atau mempermudah pengelolaan internal instansinya. Salah satu bentuk penerapan teknologi informasi yang umum dijumpai di setiap instansi adalah sistem informasi manajemen pegawai.

Sistem informasi manajemen merupakan sebuah sistem yang menyediakan fungsi manajemen seperti perencanaan, pengendalian, dan operasional pada sebuah instansi dengan cara yang efektif sehingga menghasilkan informasi yang dibutuhkan secara cepat, tepat dan akurat untuk membantu proses pengambilan keputusan dengan mudah. Penerapan sistem informasi manajemen kepegawaian dapat meningkatkan efektivitas pengelolaan sumber daya manusia. Sistem informasi manajemen kepegawaian tersebut dapat mempercepat dan mempermudah pengelolaan data pegawai, serta memudahkan dalam pengambilan keputusan terkait pengelolaan sumber daya manusia.

Di masa yang berbasiskan internet seperti saat ini, teknologi berbasis web sudah banyak digunakan untuk membantu proses bisnis di suatu perusahaan. Internet dapat memenuhi banyak kebutuhan pengelolaan informasi. Teknologi informasi menempati peranan utama dalam kehidupan masyarakat sekarang ini dan perkembangannya pun sangat pesat sekali, dan kita dapat mengolah dan mendapatkan informasi dengan cepat, tepat dan akurat.

Salah satu permasalahan utama di era informasi saat ini adalah bagaimana mengolah data sedemikian rupa sehingga menghasilkan informasi yang berguna dan mudah digunakan bagi pengguna informasi. Pengolahan data yang tidak dilakukan secara komputerisasi mengakibatkan informasi yang terkandung dalam data tersebut, termasuk dalam hal ini data pribadi, dapat disalahgunakan.

Saat ini sudah menjadi kebutuhan yang tidak dapat terelakkan, bahwa sistem komputerisasi dapat memberi kemudahan dalam mencari informasi yang diinginkan, mengurangi terjadinya kesalahan yang disebabkan oleh kelalaian manusia dan keamanan data pun lebih terjamin, penggunaan komputer dan sistem informasi yang optimal dan didukung dengan sumber daya manusia yang berkualitas dalam sebuah instansi/perusahaan akan menunjang efisiensi dan efektifitas kerja dalam mengolah data untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. (Handayani & Suprpto, 2018)

Salah satu bentuk sistem informasi yang mudah dikembangkan adalah berbasis web. Sistem informasi berbasis web dapat digunakan tidak hanya untuk menampilkan informasi, tetapi juga untuk berinteraksi dengan data dan memberikan informasi untuk pengambilan keputusan.

Dengan semakin canggihnya teknologi, memudahkan pekerjaan di bidang manapun, tetapi tak semua perusahaan memanfaatkan teknologi itu dengan baik. Masih banyak perusahaan yang tertinggal dalam sistem informasi. Padahal hal tersebut sangat membantu pekerjaan. Salah satunya, yaitu sistem informasi manajemen kepegawaian, yang di mana dapat membantu pegawai dalam mengakses informasi pegawai dan juga

pekerjaan lebih efektif. Salah satu perusahaan yang belum memanfaatkan sistem informasi adalah CV. Awan Media Indonesia.

CV. Awan Media Indonesia merupakan sebuah perusahaan berkembang yang bergerak pada bidang Digital Marketing, secara khusus menjalani bisnis pemasaran produk secara digital, dengan jumlah pegawai yang cukup besar. Namun, saat ini perusahaan masih belum memiliki pendataan diri pegawai secara terarah, dan dalam proses administrasi Seperti, cuti, pencetakan slip penggajian, Surat Keluar Masuk dan evaluasi kinerja, hanya dikerjakan menggunakan software Ms. Word maupun Ms. Excel, dimana hal tersebut masih dianggap kurang maksimal dan kurang efisien.

Dari hasil wawancara yang telah dilakukan bersama Bapak Ade Faisal selaku Owner dari CV. Awan Media Indonesia, beliau menyampaikan sistem informasi kepegawai belum tersedia, semuanya masih dilakukan manual dimulai dari absensi, rekap absen, input gaji, rekap gaji dan masih banyak lagi. Sehingga memakan waktu cukup lama dan juga tidak efisien.

Seiring dengan perkembangan perusahaan dan kebutuhan yang semakin kompleks, manajemen kepegawaian menjadi salah satu aspek penting yang harus diperhatikan dengan baik. Pengelolaan data kepegawaian yang efektif dan efisien menjadi kunci dalam menjaga kinerja perusahaan dan meningkatkan produktivitas karyawan. Dalam konteks tersebut, penggunaan sistem informasi kepegawaian berbasis web dinilai menjadi solusi yang tepat untuk membantu perusahaan dalam mengelola berbagai informasi terkait dengan pegawai, mulai dari data pribadi, riwayat pekerjaan, penggajian, surat keluar masuk hingga evaluasi kinerja. Sistem informasi kepegawaian yang terintegrasi dengan platform web memungkinkan akses yang mudah dan cepat bagi seluruh pihak yang berkepentingan, baik manajemen perusahaan maupun karyawan sendiri.

Namun, meskipun pentingnya implementasi sistem informasi kepegawaian berbasis web telah diakui secara luas, masih terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Antara lain, desain sistem yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik CV. Awan Media Indonesia, serta aspek keamanan data yang menjadi perhatian utama dalam pengelolaan informasi pegawai.

Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web yang dapat memenuhi kebutuhan spesifik CV. Awan Media Indonesia, serta menjaga keamanan data dengan baik. Dengan demikian, diharapkan sistem informasi kepegawaian ini dapat membantu perusahaan dalam meningkatkan efisiensi pengelolaan data kepegawaian, meningkatkan kinerja pegawai, serta mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik dalam manajemen sumber daya manusia.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka permasalahan dapat dirumuskan sebagai berikut;

1. Bagaimana cara membuat Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Website Di CV. Awan Media Indonesia?
2. Bagaimana Kelayakan Penggunaan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Website Di CV. Awan Media Indonesia?

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan yang hendak dicapai oleh peneliti melalui penelitian ini, yakni:

1. Untuk mengetahui cara membuat Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Website Di CV. Awan Media Indonesia
2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan penggunaan Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Website Di CV. Awan Media Indonesia.

D. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Adapun Spesifikasi dan fitur website yang hendak dikembangkan oleh peneliti melalui penelitian ini, yakni:

1. Sistem mampu mengelola data diri karyawan, data surat keluar masuk, data pekerjaan, data gaji, data cuti, dan data penghargaan.

2. Sistem dapat mencetak laporan berupa slip gaji tiap karyawan dan mencetak secara keseluruhan laporan penggajian .
3. Sistem mempunyai interface yang sederhana, praktis dan mudah untuk digunakan oleh dan admin.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun Manfaat yang hendak diharapkan oleh peneliti melalui penelitian ini, yakni:

1. Manfaat Bagi CV. Awan Media Indonesia

Diharapkan dapat memudahkan CV. Awan Media Indonesia untuk mengelola Sistem Informasi Kepegawaian yang terkait dengan pegawai, mulai dari data pribadi, riwayat pekerjaan, curi, penggajian, surat keluar masuk hingga evaluasi kinerja.

2. Manfaat Bagi Karyawan CV. Awan Media Indonesia

Dapat memudahkan karyawan dalam mengakses informasi seperti mengakses slip gaji dan juga rekapan absensi.

3. Manfaat Bagi Peneliti

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah dapat memperbanyak pengetahuan dan pemahaman tentang alur pembuatan sistem informasi Kepegawaian berbasis website.

F. Asumsi Pengembangan

Adapun Asumsi yang menjadi dasar untuk proses pengembangan aplikasi. Asumsi-asumsi tersebut mencakup aspek, Teknik Pengembangan, dan Teknik Penggunaan. Berikut adalah asumsi-asumsi yang menjadi landasan pengembangan:

1. Teknis Pengembangan

- a. Asumsi 1: Pengembangan akan menggunakan teknologi web modern seperti HTML5, CSS3, dan PHP7 untuk antarmuka pengguna.
- b. Asumsi 2: Basis data yang digunakan akan memanfaatkan sistem manajemen basis data seperti MySQL.

- c. Asumsi 3: Penyimpanan data kepegawaian termasuk informasi pribadi, riwayat pekerjaan, dan data lainnya yang relevan dalam struktur basis data yang terstruktur.

2. Teknis Penggunaan

- a. Asumsi 4: Sistem akan dapat diakses melalui berbagai platform, termasuk desktop, tablet, dan ponsel cerdas.
- b. Asumsi 5: Pengguna akan dapat dengan mudah menavigasi sistem, memasukkan data, dan mengakses informasi yang diperlukan.

Asumsi-asumsi ini menjadi dasar untuk merancang, mengimplementasikan, dan mengelola Sistem Informasi Kepegawaian berbasis website. Pemahaman yang baik terhadap asumsi-asumsi ini akan memandu seluruh proses pengembangan agar dapat memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna dengan sebaik mungkin.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Sistem

Sistem atau juga sama dengan system dalam bahasa inggris secara sederhana dapat didefinisikan sebagai kumpulan elemen yang saling terhubung dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan atau memecahkan suatu masalah. Elemen-elemen dalam sebuah sistem dapat berupa orang, prosedur, perangkat keras, perangkat lunak, data, atau berbagai jenis sumber daya lainnya. Menurut Raymond Mcleod (2001) “ Sistem adalah himpunan dari unsur-unsur yang saling berkaitan sehingga membentuk suatu kesatuan yang utuh dan terpadu “. Menurut Bayu Kristiawan dan Sukadi dalam (Heriyanto, 2018) “sistem adalah suatu jaringan kerja dari prosedur prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan kegiatan atau menyelesaikan suatu sasaran tertentu”. sedangkan menurut Gordon B. Davis (1984) “ Sebuah sistem terdiri dari bagian-bagian saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud .”

Sistem adalah kumpulan yang terdiri dari unsur, komponen, atau variabel yang telah diatur dan dapat berinteraksi satu sama lain serta saling bergantung. Sistem ini memiliki karakteristik sebagai berikut (Wijaya et al., 2022):

1) Komponen Sistem (*Components*)

Suatu sistem terdiri dari beberapa komponen yang terhubung untuk membentuk satu kesatuan. Komponen sistem tersebut dapat berupa bentuk subsistem yang memiliki sifat dan fungsi tertentu yang dapat mempengaruhi proses sistem secara keseluruhan.

2) Batasan Sistem (*Boundary*)

Sistem memiliki ruang lingkup yang membedakan antara sistem, keterbatasan sistem ini membuat suatu sistem terlihat sebagai satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan.

3) Lingkungan Luar Sistem (*Environment*)

Lingkungan eksternal sistem adalah pengoperasian sistem, yang dipengaruhi oleh segala aspek yang berada di luar batasan sistem, yang memiliki manfaat dan kerugian bagi sistem. Lingkungan eksternal yang menguntungkan harus dipertahankan dan dijaga, karena merupakan energi untuk sistem, sedangkan lingkungan eksternal yang merugikan harus dikendalikan agar sistem lain tidak terganggu.

4) Penghubung Sistem (*Interface*)

Penghubung sistem adalah media yang menghubungkan antara sistem satu dengan subsistem yang lainnya, dengan penghubung ini membuat sumber daya bergerak dari satu subsistem ke subsistem yang lainnya.

5) Masukan Sistem (*Input*)

Masukan sistem adalah energi dalam sistem yang terdapat pemeliharaan (*maintenance input*) dan sinyal (*signal input*). Sebagai contoh, pada sistem komputer, program merupakan pemeliharaan masukan yang berfungsi mengoperasikan komputer, sedangkan data adalah sinyal masukan yang akan diolah menjadi informasi.

6) Keluaran Sistem (*Output*)

Energi yang sudah dikelola dan dikelompokkan menjadi hasil keluaran yang memiliki fungsi, hasil keluaran ini akan menjadi masukan bagi subsistem yang lain. Contoh sistem informasi keluaran yang dihasilkan adalah informasi.

7) Pengolah Sistem (*Process*)

Sebelum menjadi keluaran, masukan akan dikelola oleh sistem. Sebagai contoh, sistem akuntansi. Sistem ini akan mengolah data transaksi menjadi laporan.

8) Sasaran Sistem (*Objective*)

Suatu sistem memiliki tujuan, apabila suatu sistem tidak memiliki tujuan, maka pengoperasian sistem menjadi tidak berguna karena sistem dikatakan berhasil saat mengenai sasaran atau tujuan yang telah direncanakan.

a. Ciri Ciri Sistem Menurut Mulyani (2016:5)

- 1) Sistem mempunyai komponen komponen
- 2) Komponen komponen sistem harus saling terintegrasi (saling terhubung)
- 3) Sistem mempunyai tujuan yang jelas
- 4) Sistem mempunyai lingkungan
- 5) Sistem mempunyai Input, Proses, dan Output

Dari uraian beberapa pengertian Sistem menurut para ahli di atas dapat menyimpulkan bahwa sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari dua atau lebih komponen atau subsistem yang berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan yang sama. Sistem dapat membantu dan mempermudah suatu pekerjaan yang berbasis komputer atau online. Seperti mempermudah pekerjaan disuatu perusahaan agar lebih efektif dan efisien.

2. Informasi

Menurut Sutabri dalam (Yanuardi & Permana, 2018) “informasi adalah data yang telah diklasifikasikan atau diolah atau diinterpretasikan untuk digunakan dalam proses pengambilan keputusan”. Menurut Abdul Kadir dalam (Heriyanto, 2018) “informasi adalah data yang telah diolah menjadi sebuah bentuk yang berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan saat ini atau saat mendatang”. Sedangkan menurut George H. Bodnar, (2000: 1), “Informasi adalah data yang diolah sehingga dapat dijadikan dasar untuk mengambil sebuah keputusan yang tepat”.

Informasi adalah data yang telah diolah maupun dikelompokkan agar digunakan saat proses pengambilan keputusan. Informasi memiliki nilai yang ditentukan oleh dua hal yaitu manfaat dan biaya, informasi

dikatakan bernilai apabila manfaat yang diberikan lebih berharga daripada biaya untuk mendapatkannya. Informasi merupakan proses selanjutnya dari data yang sudah memiliki nilai, informasi dapat dikelompokkan menjadi 3 bagian, yaitu sebagai berikut : (Wijaya et al., 2022)

1) Informasi Strategis

Yaitu informasi digunakan guna mengambil keputusan dalam jangka panjang, yang meliputi informasi eksternal, rencana perluasan perusahaan, dan sebagainya.

2) Informasi Taktis

Informasi ini diperlukan dalam pengambilan keputusan jangka menengah, seperti informasi penjualan yang dapat digunakan untuk menyusun rencana penjualan.

3) Informasi Teknis

Informasi ini diperlukan untuk keperluan operasional setiap harinya, seperti informasi, persediaan stok, dan laporan kas harian.

3. Sistem Informasi

Mulyanto (2009) menyatakan bahwa sistem informasi merupakan suatu komponen yang terdiri dari manusia, teknologi informasi, dan prosedur kerja yang memproses, menyimpan, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk mencapai suatu tujuan. Menurut O'Brien (2007), sistem informasi adalah kombinasi antara prosedur kerja, informasi, orang, dan teknologi informasi yang diorganisasikan untuk mencapai tujuan dalam sebuah organisasi.

Sistem Informasi adalah suatu sistem yang terdiri dari elemen-elemen yang saling berinteraksi untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebarkan informasi guna mendukung pengambilan keputusan, koordinasi, kontrol, analisis, dan visualisasi dalam suatu organisasi atau lingkungan tertentu. Sistem informasi adalah proses mengumpulkan, memproses, menganalisis, dan menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu menurut Cegielski (2014:6), dan menurut Leitch

(2011:93) Sistem informasi adalah suatu sistem yang terdapat di dalam sebuah organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi harian, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang dibutuhkan. Sedangkan menurut O'brien (2011:62) Sistem informasi adalah suatu kombinasi teratur apapun baik dari people, hardware, software, maupun database yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi di dalam suatu bentuk organisasi.

Sistem informasi adalah suatu sistem buatan manusia yang secara umum terdiri atas sekumpulan komponen berbasis komputer dan manual yang dibuat untuk menghimpun, menyimpan, dan mengelola data serta menyediakan informasi keluaran kepada para pemakai (kristanto, 2018 : 12). Suatu sistem adalah jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan kemudian dikembangkan sesuai dengan suatu skema yang terintegrasi untuk melaksanakan suatu kegiatan utama dalam bisnis. (Rohman & Mamun, 2019)

Sistem merupakan kumpulan jaringan dari berbagai prosedur yang saling terhubung satu sama lain yang kemudian membentuk suatu kesatuan kerja untuk mencapai tujuan pokok dari sistem tersebut. Informasi merupakan data yang telah diolah, dimana data tersebut yang sebelumnya belum memiliki arti kemudian diproses menjadi berguna bagi si penerima dalam proses pengambilan keputusan. Sistem Informasi merupakan satuan komponen yang melakukan serangkaian pengolahan (mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan mendistribusikan) informasi yang ada di dalam organisasi yang nantinya akan dibutuhkan dalam pengambilan keputusan akhir. (Albadri et al., 2024)

4. Sistem Informasi Manajemen

Menurut kristanto (2018: 29) Sistem informasi manajemen atau lebih dikenal dengan nama SIM merupakan suatu sistem yang biasanya diterapkan dalam suatu organisasi untuk mengambil keputusan dan informasi yang dihasilkan dibutuhkan oleh semua tingkatan manajemen atau dengan kata lain teknik pengelolaan informasi dalam suatu organisasi.

Sistem Informasi Manajemen adalah sebuah sistem, yaitu rangkaian terorganisasi dari sejumlah bagian atau komponen yang secara bersama – sama berfungsi atau bergerak menghasilkan informasi untuk digunakan dalam manajemen perusahaan.

Sistem informasi manajemen adalah hubungan sub sistem yang menyeluruh dan teratur secara kasatmata yang mampu bertukar data sehingga menjadi informasi lewat serangkaian proses untuk menambah produktifitas yang sesuai dengan gaya dan sifat manajer atas kriteria mutu yang telah ditentukan (Wijaya & Hendrastuty, 2022)

Sistem informasi manajemen memiliki banyak manfaat baik bagi pihak manajemen , adapun manfaat sistem informasi manajemen seperti :

- a. Meningkatkan efisiensi dan efektivitas data secara akurat dan realtime.
- b. Memudahkan pihak manajemen untuk melakukan perencanaan, pengawasan, pengarahan, dan pendelegasian kerja kepada semua departemen yang memiliki hubungan atau koordinasi.
- c. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia, karena unit sistem kerja yang terkoordinasi dan sistematis.
- d. Meningkatkan produktivitas dan penghematan biaya dalam organisasi.

Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian adalah sistem informasi yang dirancang sebagai jalan keluar untuk mengatur berbagai hal dalam pengurusan kepegawaian mulai dari penyimpanan dan pemusatan data secara terkomputerisasi, hingga mengatur berbagai macam laporan yang berhubungan dengan kepegawaian sehingga memudahkan untuk meningkatkan kebutuhan administrasi kepegawaian.

5. Sistem Kepegawaian

Sistem kepegawaian secara garis besar dapat dikelompokkan ke dalam 3 jenis, yaitu (1) Separate Personnel System, yang memberi kewenangan sepenuhnya bagi pemerintah daerah untuk melakukan pembinaan pegawai yang berada di wilayah kerjanya, mulai dari menerima, menyeleksi, mengangkat, mengembangkan, menempatkan, memindahkan,

mempromosikan dan memberhentikan pegawai tersebut. (2) Unified Personnel System, di mana semua urusan kepegawaian dari suatu negara baik pada pemerintah pusat dan pemerintah daerah untuk semua tingkatan ataupun tingkat-tingkat tertentu dilakukan oleh suatu badan yang dibentuk untuk keperluan tersebut. (3) Integrated Personnel System, Semua pegawai baik pusat maupun daerah diatur oleh pemerintah pusat. Semua pegawai tersebut milik pusat. (Kepegawaian, 2009)

6. Kepegawaian

Kepegawaian adalah seluruh aktivitas yang berkaitan dengan kepentingan kepegawaian. Sesuai dengan pengertian tersebut, bagian kepegawaian adalah segala aspek mengenai kedudukan, kewajiban, hak, dan pembinaan pegawai. Sistem informasi pengelolaan data pegawai ini memiliki fungsi untuk mendukung pelaksanaan fungsi dari suatu bagian dalam instansi tersebut untuk mengoperasikan kegiatan pegawai dengan maksud mencapai tujuan. (Wijaya & Hendrastuty, 2022)

Aset terbesar organisasi adalah tenaga kerjanya, yang secara aktif berpartisipasi dalam semua kegiatan organisasi. Karyawan membawa berbagai pandangan, motif, sentimen, tujuan, kebutuhan status, latar belakang pendidikan, usia, dan jenis kelamin ke tempat kerja Pegawai berfungsi untuk menjalankan peralatan dan melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya, bukan sebagai mesin, uang, atau material yang sifatnya pasif dan dapat dikontrol dan dikelola secara total untuk membantu pencapaian tujuan organisasi. Karyawan diharapkan mampu bekerja sesuai dengan standar yang telah ditetapkan untuk membantu pencapaian tujuan perusahaan dalam menjalankan tugas pekerjaannya. Sangat penting untuk memiliki lingkungan dan fasilitas kerja yang baik, termasuk sistem informasi kepegawaian yang kuat dan sistem penjadwalan kerja, untuk memungkinkan pencapaian kinerja yang baik. (Ruben Coda Sofiq Indonesiawan et al., 2023)

Menurut Soedaryono dalam bukunya (Tata Laksana Kantor, Edisi 6 : 2000) pengertian pegawai adalah seseorang yang melakukan penghidupannya dengan bekerja dalam kesatuan organisasi, baik kesatuan

kerja pemerintah maupun kesatuan kerja swasta. Menurut Robbins (Perilaku Organisasi, Edisi 10 : 2006) pengertian pegawai adalah orang pribadi yang bekerja pada pemberi kerja, baik sebagai pegawai tetap atau tidak, berdasarkan kesepakatan kerja baik tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu pekerjaan dalam jabatan atau kegiatan tertentu yang ditetapkan oleh pemberi kerja. Berdasarkan pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa pegawai adalah seseorang yang bekerja pada suatu kesatuan organisasi baik swasta maupun pemerintahan, baik sebagai pegawai tetap maupun tidak dengan tujuan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Pada umumnya kepegawaian adalah segala hal mengenai kedudukan, kewajiban, hak dan pembinaan pegawai. (Albadri et al., 2024)

7. Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian

Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian adalah sistem informasi yang dirancang sebagai jalan keluar untuk mengatur berbagai hal dalam pengurusan kepegawaian mulai dari penyimpanan dan pemusatan data secara terkomputerisasi, hingga mengatur berbagai macam laporan yang berhubungan dengan kepegawaian sehingga memudahkan untuk meningkatkan kebutuhan administrasi kepegawaian. (Wijaya & Hendrastuty, 2022)

8. Website

Sebuah situs web yang dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi berupa teks, gambar diam atau gerakan, animasi, atau kombinasi dari mereka, baik statis maupun dinamis, membentuk serangkaian bangunan yang saling berhubungan, masing-masing terhubung ke jaringan halaman. (Bahar, M. et al. (2021)

Dari segi platform, pengembangan sistem informasi keuangan berbasis web memiliki keunggulan lebih dibandingkan sistem berbasis desktop. Sistem informasi berbasis web menggunakan browser untuk mengakses sistem, sehingga tidak memuat memori perangkat pada saat instalasi sistem. Selain itu, perangkat yang digunakan untuk menjalankan sistem ini menawarkan fleksibilitas yang lebih besar dibandingkan sistem

operasi desktop. Hal ini karena titik akses tidak lagi menjadi batasan sistem. Selama terhubung ke Internet, pengguna dapat mengakses sistem dari mana saja, kapan saja..

9. PHP

PHP biasa disebut bahasa pemrograman web. Bahasa pemrograman PHP merupakan bahasa pemrograman untuk membuat web yang bersifat server-side scripting. Sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL. Namun PHP juga mendukung sistem manajemen *database Oracle, Microsoft Access, Interbase, d-base, PostgreSQL*, dan sebagainya.

PHP Hypertext Preprocessor merupakan sebuah *script open source* multifungsi yang sangat sesuai untuk pengembangan sebuah website dan bisa digabungkan kedalam HTML. Hal yang membedakan antara PHP dengan produk lain yang sejenisnya adalah bahwa eksekusi dari kode-nya dilakukan pada sisi server. Ini berarti client tidak akan bisa mengetahui pemrograman seperti apa yang akan dibuat. (Hayat et al., 2024)

Beberapa kelebihan PHP dari bahasa pemrograman web, antara lain :

- a. Bahasa pemrograman PHP adalah sebuah bahasa script yang tidak melakukan sebuah kompilasi dalam penggunaannya.
- b. Web Server yang mendukung PHP dapat ditemukan dimana-mana dari mulai apache, IIS, Lighttpd, hingga Xitami dengan konfigurasi yang relatif mudah.
- c. Dalam sisi pengembangan lebih mudah, karena banyaknya milis-milis dan developer yang siap membantu dalam pengembangan.
- d. Dalam sisi pemahaman, PHP adalah bahasa scripting yang paling mudah karena memiliki referensi yang banyak.
- e. PHP adalah bahasa *open source* yang dapat digunakan diperbagai mesin (Linux, Unix, Macintosh dan Windows) dan dapat dijalankan secara runtime melalui console serta juga dapat menjalankan perintah-perintah sistem. (Handayani & Suprpto, 2018)

10. MySQL

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal. Kepopulerannya disebabkan MySQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya atau DBMS yang multithread, dan multi-user. SQL merupakan kependekan dari Structured Query Language. SQL digunakan untuk berkomunikasi dengan sebuah Database. Sesuai dengan ANSI, SQL merupakan bahasa standar untuk sistem manajemen database relasional. Statemen SQL digunakan untuk melakukan tugas - tugas seperti melakukan update terhadap database, atau mengambil data dari sebuah database. Selain itu MySQL bersifat Open Source pada berbagai platform kecuali untuk jenis Enterprise yang bersifat komersial (Albadri et al., 2024)

Beberapa kelebihan pada Mysql, antara lain:

- a. MySQL dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi, seperti Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris, dan masih banyak lagi.
- b. Bersifat Open source, MySQL didistribusikan secara open source (gratis), dibawah lisensi GNU General Public Licence (GPL).
- c. Bersifat Multiuser, MySQL dapat digunakan oleh beberapa user dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah.
- d. MySQL memiliki kecepatan yang baik dalam menangani query (perintah SQL). Dengan kata lain, dapat memproses lebih banyak SQL persatuan waktu.
- e. Dari segi security atau keamanan data, MySQL memiliki beberapa lapisan sekuriti, seperti level subnet mask, nama host, dan izin akses user dengan sistem perizinan yang mendetail serta password yang terenkripsi.

11. CodeIgniter

CodeIgniter adalah framework pengembangan aplikasi web yang digunakan untuk membangun situs web dinamis dengan PHP. Framework ini dirancang untuk menyediakan seperangkat alat bermanfaat untuk membantu pengembang web menulis aplikasi dari awal, dan memastikan

kode mereka tetap terstruktur dan mudah dipahami. CodeIgniter menggunakan pola desain MVC (*Model View Controller*) yang memungkinkan pengembang untuk memisahkan logika aplikasi (*Model*), tampilan atau presentasi (*View*), dan permintaan atau perintah yang dikendalikan oleh pengguna (*Controller*). Hal ini membantu dalam mempertahankan kode yang bersih dan terorganisir, serta memudahkan dalam debugging dan pengujian.

Ilustrasi dari framework Codeigniter adalah Model View dan *Controller*. Model dari codeigniter menangani seluruh database yang terdapat pada aplikasi. *View* untuk menangani seluruh tampilan dari *frontend* aplikasi. Jika dalam sebuah proyek tidak dikerjakan oleh 1(satu) pekerja, maka untuk bagian tim *frontend* hanya cukup membuka pada sisi *view* saja. Hal ini meminimalisir konflik jika tim menggunakan GIT untuk menyimpan repo seluruh programnya. *Controller* merupakan bagian yang sangat penting untuk mengontrol seluruh *routes* dari aplikasi. Penggunaan *controller* oleh tim *backend* lebih mudah untuk melakukan *debugging*. (Achyunda Putra et al., 2023)

CodeIgniter adalah framework PHP opensource yang kuat dengan footprint yang sangat kecil, dibangun untuk programmer PHP yang membutuhkan toolkit sederhana dan elegan untuk membuat aplikasi web berfitur lengkap. CodeIgniter adalah kerangka kerja Model-View Controller. (Wijaya & Hendrastuty, 2022)

- a. Models: Model mewakili data aplikasi kita, baik itu dalam database, dalam file XML atau di mana pun. Juga, interaksi dengan database dilakukan di sini. Misalnya, model akan memungkinkan kita untuk mengambil, memodifikasi, memasukkan, dan menghapus data dari database kita. Semua tindakan yang mengharuskan aplikasi kita untuk berbicara dengan database kita harus dimasukkan ke dalam model.
- b. Views: File yang ditempatkan di sini bertanggung jawab untuk menampilkan data kami kepada pengunjung situs kami, atau pengguna aplikasi kami. Tidak ada logika pemrograman, tidak ada

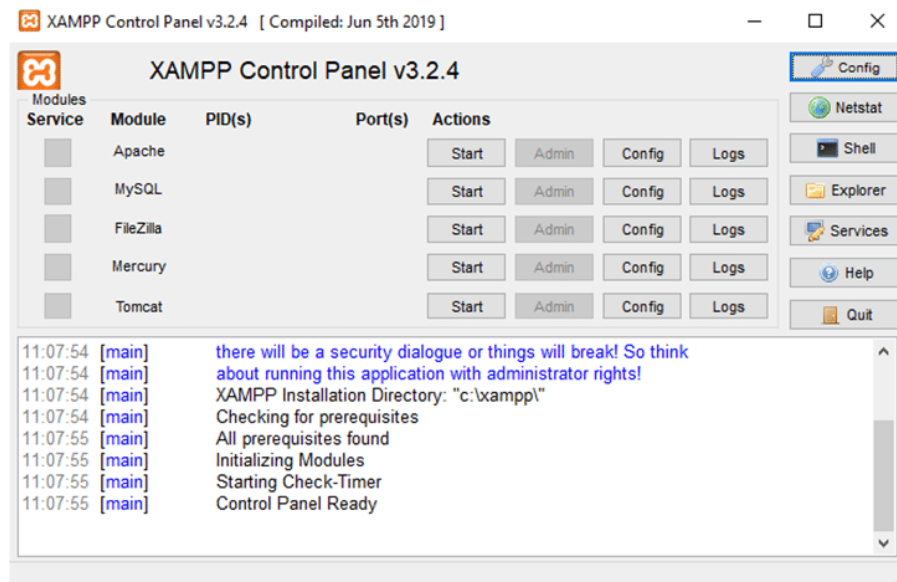
query penyisipan atau pembaruan yang harus dijalankan di sini, meskipun akses data dapat terjadi dalam file-file ini. Mereka di sini hanya untuk menunjukkan hasil dari dua lainnya. Jadi kami mengambil data dalam model, dan menampilkannya dalam tampilan. Sekarang, bagaimana jika kita perlu memproses data, misalnya, memasukkannya ke dalam array, Kemudian kita melakukannya di controller mari kita lihat caranya.

- c. Controllers: Ini bertindak sebagai penghubung antara models dan view, dan logika pemrograman terjadi di sini.

12. XAMPP

XAMPP adalah software yang di dalamnya terdapat server MySQL dan didukung oleh PHP sebagai bahasa pemrograman untuk membuat website dinamis serta terdapat web server apache yang dapat dijalankan di beberapa platform seperti OS X, Windows, Linux, Mac, dan Solaris. Iqbal (2019) menyatakan XAMPP merupakan software server apache dimana dalam XAMPP yang telah tersedia database server seperti MySQL dan PHP programming. XAMPP memiliki keunggulan yaitu cukup mudah dioperasikan, tidak memerlukan biaya serta mendukung instalasi pada Windows dan linux. Keuntungan lain yang didapatkan adalah hanya dengan melakukan instalasi cukup satu kali kemudian di dalamnya tersedia MySQL, apache web server, Database server PHP support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa modul lainnya. (Putra, 2019)

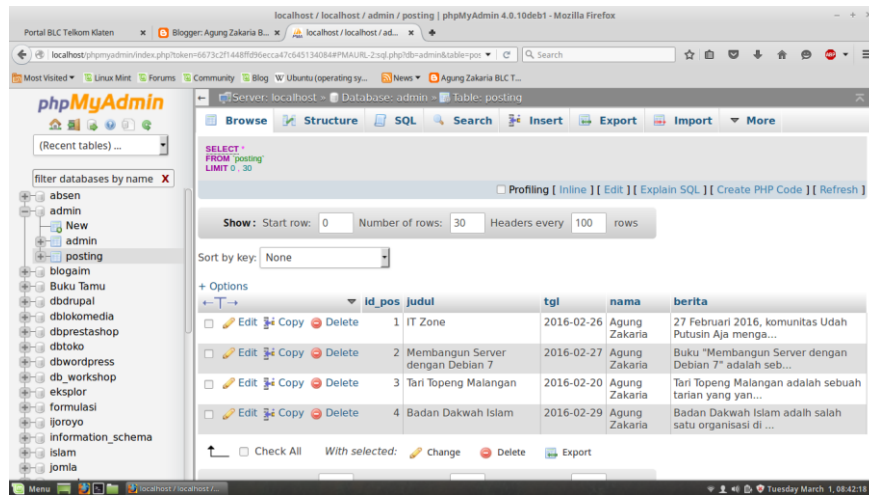
Berdasarkan definisi di atas, dapat disimpulkan bahwa XAMPP merupakan software server Apache yang memiliki banyak keunggulan seperti kemudahan penggunaan, keterjangkauan dan dukungan untuk instalasi Windows dan Linux. Ini juga didukung karena MySQL, server web Apache dan server database PHP tersedia dengan satu instalasi.



Gambar 2.1 Tampilan XAMPP

13. Database

Database adalah suatu kumpulan data terhubung (interrelated data) yang disimpan secara bersama-sama pada suatu media, tanpa mengantap satu sama lain atau tidak perlu satu kerangkapan data (controlled redundancy) dengan cara tertentu sehingga mudah digunakan atau ditampilkan kembali, dapat digunakan satu atau lebih program aplikasi secara optimal, data disimpan tanpa mengalami ketergantungan pada program yang akan menggunakannya, data disimpan sedemikian rupa sehingga penambahan, pengambilan dan modifikasi dapat dilakukan dengan mudah dan terkontrol. (Tumini & Fitria, 2021)



Gambar 2.2 Tampilan Database phpMyAdmin

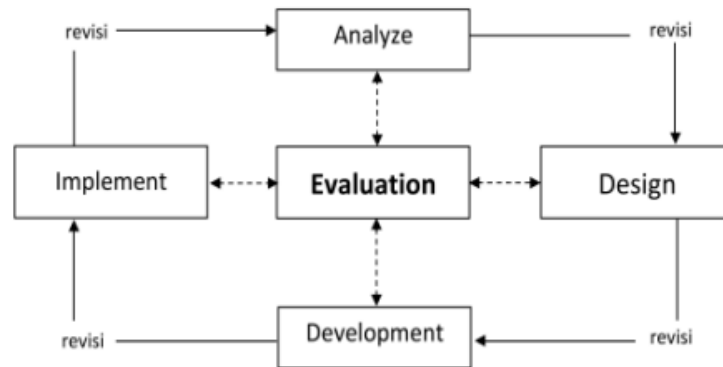
14. Model ADDIE

ADDIE merupakan akronim untuk Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif berfokus pada pelaksanaan tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan masalah asli. Dengan demikian, desain instruksional yang efektif mempromosikan kesetiaan yang tinggi antara lingkungan belajar dan pengaturan kerja yang sebenarnya. Model pembelajaran ADDIE berlandaskan pada pendekatan sistem yang efektif dan efisien serta prosesnya yang bersifat interaktif antara siswa dengan guru dan lingkungan. Hasil evaluasi setiap langkah pembelajaran dapat membawa pengembangan pembelajaran ke langkah atau fase selanjutnya (Junaedi, 2019).

Awal mula model ADDIE diambil dari konsep model desain pembelajaran serta teori yang digunakan untuk angkatan darat AS pada tahun 1950. Kemudian, Florida State University di tahun 1975 mengembangkannya di bidang Educational Technology agar semua Angkatan bersenjata AS dapat menggunakannya dan menghasilkan prajurit yang berkualitas. Pertengahan tahun 1980-an, para praktisi pendidikan membuat penyesuaian agar model ini dapat diterapkan dalam dunia pendidikan dan menjadi lebih praktis serta dinamis. Sehingga, ADDIE diterapkan dalam pendidikan dan berbagai produk lainnya seperti dalam pencarian pekerja baru untuk sebuah perusahaan, strategi dan metode pembelajaran, atau bahan ajar. Para praktisi pendidikan mengembangkan model ADDIE dalam mengembangkan perangkat dan infrastruktur program pelatihan atau pembelajaran yang efektif, dinamis, dan mendukung proses pembelajaran. (Junaedi, 2019).

ADDIE dikembangkan oleh dua pakar yang berpengaruh, yakni Reiser dan Molenda. Meskipun sebenarnya keduanya memiliki rumusan yang berbeda dalam memvisualkan ADDIE. Rumusan ADDIE menurut Reiser mempergunakan kata kerja atau verb (*Analyze, design, develop, implement, evaluate*). Deskripsi yang diterangkan Reiser secara merevisi Langkah Langkah atau fase dalam model ADDIE. Sedangkan deskripsi Molenda tentang komponen ADDIE lebih menggunakan kata benda atau noun (*analysis, design, development, implementation, evaluation*) mengenai komponen ADDIE tersebut. Gambaran yang diberikan tersebut ditunjukkan dengan garis putus seperti yang terdapat pada skema di bawah (Irawan, 2014).

Model ADDIE dibuat skema oleh Branch sebagai desain sistem pembelajaran sebagai berikut:



Gambar 2.3 Model ADDIE

Secara umum tahapan dalam model ADDIE ini terdapat lima langkah, yakni *Analyze, Design, Develop, Implement dan Evaluate*. Tahapan atau langkah tersebut ada yang dilaksanakan secara prosedural, model instruksional desain yang tidak prosedural atau siklikal atau boleh dimulai dari tahap tertentu, dan ada juga yang model desain pembelajaran integratif.

B. Penelitian Relevan

Sebagai acuan dalam penelitian ini, ada beberapa penelitian sebelumnya yang berhubungan dengan sistem informasi manajemen kepegawaian yaitu :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sartika Rizki dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Studi Kasus : PT. Mitra Jasa Indonesia”. Tujuan dari penelitian ini agar perusahaan dapat berkembang sesuai era modern dimana perusahaan perlu adanya sebuah sistem informasi pendataan agar dapat mempermudah dalam pengerjaan kegiatan. Sistem Informasi Kepegawaian dirancang dengan metode Waterfall, bahasa pemrograman PHP, framework Codeigniter, desain Bootstrap, dan database MySql berbasis website. Hasil uji blackbox dinyatakan valid dan uji SUS dikategorikan baik dan dapat diterima. Sistem informasi kepegawaian mampu mendata seluruh informasi berupa informasi karyawan, surat keluar

masuk, jenis pekerjaan, partner client, dan perhitungan gaji untuk karyawan, sehingga proses lebih efektif, efisien, serta menjaga integritas data perusahaan.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Doni Darmawan dan Anita Ratnasari dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Proyek Berbasis Web Pada PT Seatech Infosys”. Tujuan dari penelitian ini untuk menganalisis efektivitas penerapan aplikasi manajemen proyek dalam rangka membantu perusahaan dalam menyajikan informasi mengenai proyek yang sedang dikerjakan ataupun informasi petugas dan klien. Penelitian ini menggunakan studi kasus pada PT. Seatech Infosys mengingat sistem yang masih menggunakan alat pengolahan data yang sederhana seperti Microsoft Excel, mulai dari pencatatan data, penyimpanan data sampai dengan pembuatan laporan. Sehingga memungkinkan terjadinya kesalahan dalam pencatatan serta kurang akuratnya laporan yang dibuat. Pembangunan dari sistem tersebut dengan metode yang digunakan adalah metode waterfall. Hasil dari analisis ini yaitu menyatakan bahwa aplikasi ini merupakan salah satu solusi untuk mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada, agar tercapainya suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktivitas proyek.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Andre Wijaya, dkk dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian (Simpeg) Berbasis Web (Studi Kasus : Pt Sembilan Hakim Nusantara). Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membuat sistem informasi pencatatan maupun pembukuan terkait dengan gaji dan pengeluaran, karena yang dilakukan oleh pegawai saat ini masih melakukan pembelian maupun kegiatan operasional yang menggunakan metode manual yang hanya ditulis di selembarnya kertas ataupun dalam aplikasi notes pada smartphone pegawai, begitu pula bukti hasil transaksi pembelian yang telah dilakukan dikumpulkan dan hanya ditempelkan di papan mading perusahaan. Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL dengan waterfall sebagai metode pengembangan aplikasinya. Hasil pengujian menggunakan

blackbox diperoleh bahwa sistem dapat diterima dan berhasil, serta berjalan dengan yang diharapkan.

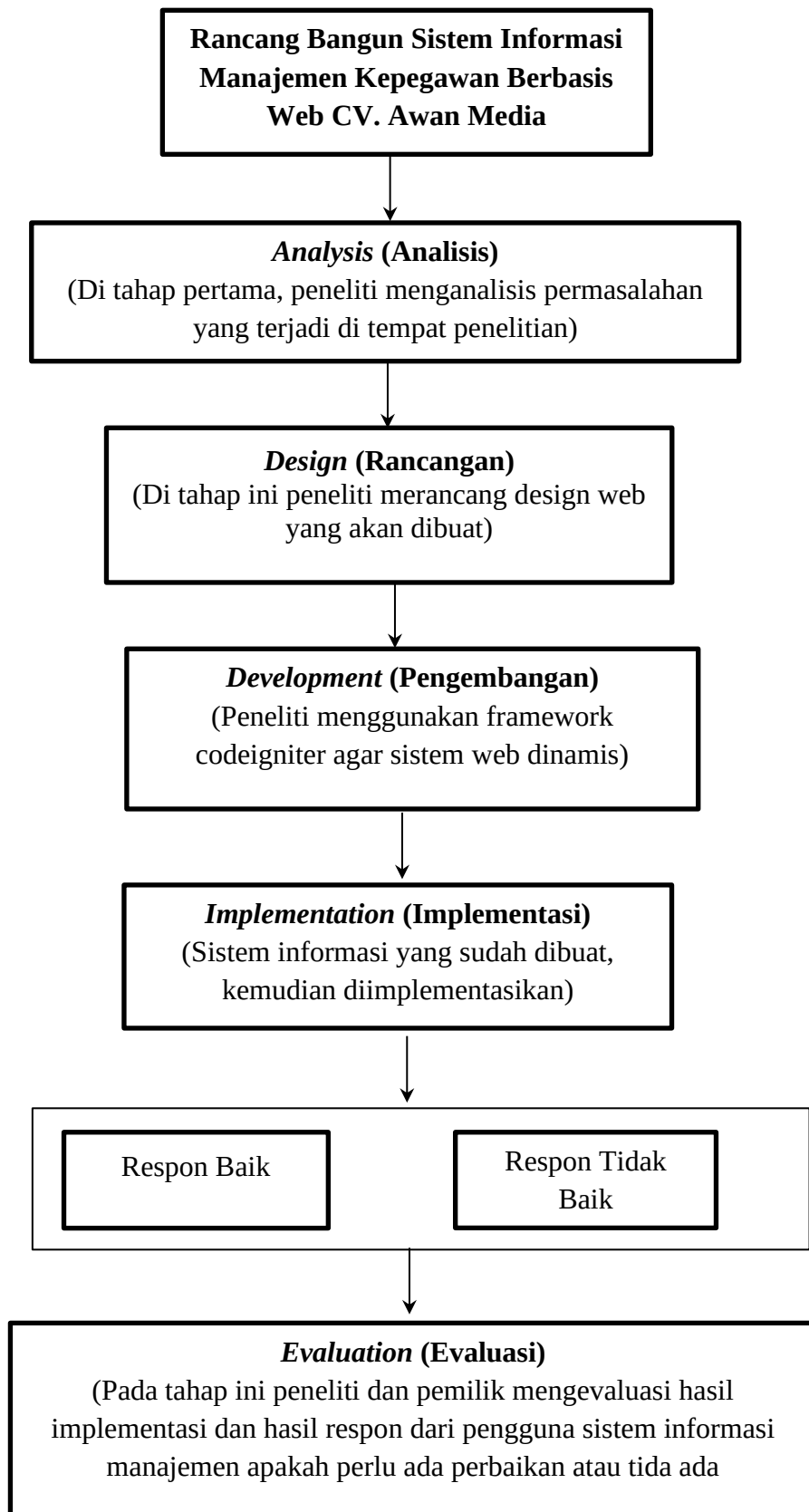
4. Penelitian yang dilakukan oleh Christian Felix Irwanto dan Dorie P. Kesuma dengan judul Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Ginting Jaya Energi. Pada perusahaan ini memiliki beberapa masalah terkait kepegawaian pada perusahaan, seperti perusahaan masih belum ada data untuk melihat data calon karyawan, permohonan/pengajuan cuti dan resign masih manual dan belum terdata, belum ada data absensi karyawan untuk menentukan punishment, dan waktu cuti yang diambil karyawan terkadang tidak sesuai dengan waktu yang diajukan. Sistem kepegawaian yang akan dibangun ini berbasis website dengan menggunakan metode RUP (Rational Unified Process) yang memiliki 4 (empat) fase yaitu Inception, Elaboration, Construction, dan Transition. Saat ini perancangan sistem untuk perusahaan penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai database. Hasil dari pengembangan sistem informasi kepegawaian ini pada perusahaan dapat mengatasi permasalahan yang sedang dialami oleh PT. Ginting Jaya Energi.
5. Penelitian yang dilakukan oleh Christian Felix Irwanto dan Dorie P. Kesuma dengan judul “Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Ginting Jaya Energi” Tujuan dari penelitian ini untuk membuat sistem informasi yang baik. PT. Ginting Jaya Energi merupakan sebuah perusahaan kontraktor bidang migas dan spesialisasi layanan jasa dan pengadaan rig di Indonesia. Pada perusahaan ini memiliki beberapa masalah terkait kepegawaian pada perusahaan, seperti perusahaan masih belum ada data untuk melihat data calon karyawan, permohonan/pengajuan cuti dan resign masih manual dan belum terdata, belum ada data absensi karyawan untuk menentukan punishment, dan waktu cuti yang diambil karyawan terkadang tidak sesuai dengan waktu yang diajukan. Sistem kepegawaian yang akan dibangun ini berbasis website dengan menggunakan metode RUP (Rational Unified Process) yang memiliki 4 (empat) fase yaitu Inception, Elaboration, Construction, dan Transition. Saat ini perancangan sistem untuk perusahaan penulis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan

MySQL sebagai database. Hasil dari pengembangan sistem informasi kepegawaian ini pada perusahaan dapat mengatasi permasalahan yang sedang dialami oleh PT. Ginting Jaya Energi.

Dari kelima penelitian terdahulu dapat ditarik kesimpulan, bahwa terdapat beberapa perbedaan dari penelitian terdahulu dan sekarang diantaranya, objek penelitian, model pengembangan dan juga cara analisis hasil dari penelitian yang berbeda. Maka dari itu, peneliti mengambil tema yang sama, tetapi tetap dengan adanya perbedaan.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan latar belakang yang sudah dijelaskan, peneliti bermaksud membuat sistem informasi manajemen kepegawaian yang di mana bisa memudahkan kepegawaian dalam mengakses slip gaji, rekap absensi, dan lainnya. Selain itu, juga bisa memudahkan Owner untuk menginput gaji, menginput data karyawan, menginput absen dan lain-lain.



Gambar 2.4 Peta Konsep Kerangka Berpikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Metode yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah metode R&D. Metode ini memaparkan permasalahan yang ada, menggambarkan keadaan yang ada serta mengumpulkan data sesuai dengan yang sebenarnya. Aplikasi yang dibuat memakai XAMPP PHP7 dan Framework codeigniter4. Codeigniter memberikan struktur kerja terorganisir, memudahkan pengembangan fitur kepegawaian seperti manajemen data karyawan, absensi dan penggajian.

Menurut Sugiyono (2011:297) metode penelitian Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut sehingga hasil akhir penelitian ini akan menghasilkan produk alat ukur kecepatan lari berbasis mikrokontroler dengan *interfacing personal computer*.

Model desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah model penelitian dan pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan ADDIE meliputi 5 tahapan yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Develop* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Model ADDIE biasa digunakan dalam penelitian pengembangan karena memiliki tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan model ADDIE hanya sampai pada tahap evaluasi tanpa ada tahap penyebaran, sehingga dalam penelitian ini sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan. Berikut penjelasan dari 5 tahapan tersebut.



Gambar 3.1 Prosedur Pengembangan Model ADDIE

Adapun penjelasan lebih rinci tentang model pengembangan ADDIE, adalah sebagai berikut :

1. *Analysis* (Analisis)

Pada tahap ini penulis berkomunikasi dengan cara wawancara untuk menganalisis dan mengidentifikasi masalah. Wawancara ini dilakukan untuk mengumpulkan data dan mendapatkan informasi dari CV. Awan Media tentang kebutuhan sistem informasi manajemen kepegawaian.

Pada tahap ini semua kebutuhan dari perangkat lunak, kebutuhan berupa spesifikasi website yang dibutuhkan, fitur yang dibutuhkan dalam website dan lain sebagainya.

2. *Design* (Desain)

Tahap ini merupakan tahap perancangan konsep yang akan dibuat dan apa saja yang diperlukan dalam pembuatan web sistem informasi. Peneliti memulai merancang sistem informasi manajemen dengan *tools Unified Modelling Language* (UML), dengan tahapan sebagai berikut :

a) Membuat usecase diagram

Use case diagram adalah jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna atau sistem lain) dan sistem yang dikembangkan. Diagram ini berfokus pada bagaimana aktor berinteraksi dengan fitur atau fungsi utama sistem, yang disebut "use case" (kasus penggunaan).

b) Membuat Activity diagram

Membuat sebuah alur kerja dari satu aktivitas ke aktivitas lainnya. Tahap ini sangat berguna ketika kita ingin menggambarkan perilaku paralel atau menjelaskan bagaimana perilaku dalam berbagai *usecase* berinteraksi.

c) Membuat Timing diagram

Memodelkan perubahan keadaan objek atau komponen sistem seiring berjalannya waktu. Diagram ini fokus pada perubahan waktu dan urutan kejadian (event) dalam sistem, dan sering digunakan untuk menggambarkan perilaku waktu-nyata dari sistem, seperti sistem terdistribusi atau sistem tersemat (embedded systems).

d) Membuat State diagram

Menggambarkan bagaimana sebuah objek atau sistem berpindah dari satu keadaan (state) ke keadaan lainnya sebagai respon terhadap peristiwa (event) atau kondisi tertentu.

e) Membuat Interaction overview diagram

Memberikan gambaran tingkat tinggi tentang alur kontrol atau urutan interaksi dalam sistem, namun tetap fokus pada interaksi antara objek atau komponen dalam konteks yang lebih besar.

f) Membuat Sequence diagram

Menjelaskan interaksi objek yang disusun dalam suatu urutan waktu. Peneliti memperlihatkan tahap demi tahap apa yang seharusnya terjadi untuk menghasilkan sesuatu didalam *usecase*.

3. *Develop* (Pengembangan)

Pengembangan pada sistem informasi manajemen kepegawaian ini menggunakan framework codeigniter agar sistem web dinamis. Pengembangan web ini memperhatikan fungsi, keindahan desain dan kelayakan pakai.

4. *Implement* (Implementasi)

Pada tahap ini akan dilihat apakah produk berhasil dibuat sesuai dengan rencana awal yang telah dibuat. Implementasi ini bertujuan

untuk mendapatkan umpan balik dari produk yang dibuat. Umpan balik ini berupa pertanyaan atau pernyataan mengenai tujuan pengembangan produk.

5. *Evaluate* (Evaluasi)

Pada tahap ini peneliti melakukan evaluasi dari produk untuk kemudian dilakukan revisi. Apakah produk tersebut sudah sesuai atau belum. Jika masih ada yang belum sesuai, maka peneliti akan melakukan revisi sehingga dicapai hasil sesuai dengan harapan.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono (2007: 80), “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya Populasi pada penelitian ini, yaitu seluruh pegawai CV. Awan Media Indonesia yang berjumlah 35 orang.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

No	Nama CV	Jumlah
1	CV. Awan Media Indonesia	35

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti (Suharsimi Arikunto, 2006: 131). Pada penelitian ini peneliti menggunakan teknik sampel jenuh, di mana semua populasi dijadikan sampel.

Tabel 3.2 Sampel Penelitian

No	Karyawan CV. Awan Media Indonesia	Jumlah
1	Laki-laki	20
2	Perempuan	15
	Total	35

D. Teknik Pengumpulan Data dan Instrumen Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Wawancara

Wawancara/Interview adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber yang terlibat dalam penelitian, seperti yang akan dilakukan pada penelitian ini menggunakan teknik wawancara dalam pengembangan aplikasi.

Wawancara ini dilakukan untuk menanyakan langsung kepada owner atau pemilik perusahaan terkait permasalahan dan juga kendala yang ada di lapangan. Sehingga hasil dari wawancara, peneliti mendapatkan data yang akurat.

b. Observasi

Menurut Sugiyono (2012:186) observasi merupakan teknik pengumpulan data yang mempunyai ciri yang spesifik bila dibandingkan dengan teknik yang lain. Observasi juga tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek alam lainnya.

Observasi ini dilakukan peneliti dengan cara mengamati tempat lingkungan kerja dan juga aktivitas karyawan untuk mendapatkan data yang diinginkan.

c. Angket

Coleman & Fouse, 1995 berpendapat, bahwa penggunaan kuesioner (angket) yaitu cara pengumpulan data dengan menggunakan daftar pertanyaan angket atau daftar isian terhadap objek yang diteliti.

Angket yang dibuat oleh peneliti berfungsi untuk mengukur kelayakan web yang dibuat oleh peneliti. Angket ini, akan disebarakan kepada sampel yang sudah ditentukan oleh peneliti.

2. Instrumen Penelitian

Menurut Sugiyono (2017:148) instrumen penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati secara spesifik. Semua fenomena ini disebut variabel penelitian. Pada penelitian ini, peneliti menggunakan angket berupa pernyataan sebanyak 15 butir yang kemudian disebar ke semua sampel. Angket yang dibuat diukur menggunakan skala guttman, yaitu gagal dan berhasil.

a) Instrumen *Functionality*

Tabel 3.3 Test Case Pengujian Fungsionality

No	Fungsi	Pernyataan	Hasil	
			Berhasil	Gagal
1	Login	Fitur Login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke sistem		
2	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari sistem		
3	Dashboard	Fitur home berfungsi untuk menampilkan awal pada aplikasi		
4	Data Jabatan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data jabatan yang dilakukan oleh admin sistem		
5	Data Pegawai	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data pegawai yang dilakukan oleh admin sistem		

6	Data potongan gaji	Fitur ini berfungsi untuk merubah besaran atau nominal potongan gaji dalam bentuk rupiah y yang dilakukan oleh admin sistem		
7	Data Penggajian	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekapitulasi penggajian pegawai		
8	Data Presensi	Fitur ini berfungsi untuk menambah data presensi pegawai setiap bulan nya yang dilakukan oleh admin sistem		
9	Pengajuan Cuti	Fitur ini berfungsi pengajuan cuti yang dilakukan oleh karyawan, dan penerimaan cuti yang dilakukan oleh admin sistem		
10	Data penghargaan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data penghargaan setiap pegawai yang dilakukan oleh admin sistem		
11	Surat	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data surat perusahaan		
12	Ubah Password	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password pengguna sistem		

b) Instrumen *Usability*

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen *Usability*

No	Pernyataan	No. Butir
1	<i>Usefulness</i> (Kegunaan)	1, 2, 3, 4, 5
2	<i>Ease of Use</i> (Kemudahan Penggunaan)	6, 7, 8, 9, 10
3	<i>Ease of Learning</i> (Kemudahan Pembelajaran)	11, 12, 13, 14
4	<i>Satisfaction</i> (Kepuasan)	15, 16, 17, 18

Tabel 3.5 Tes Case Pengujian *Usability*

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	R G	TS	STS
Usefulness (Kegunaan)						
1	Sistem ini membantu saya dalam mengakses informasi pegawai					
2	Sistem ini bermanfaat					
3	Sistem ini sesuai dengan kebutuhan					
4	Sistem ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan					
5	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang diharapkan					
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)						
6	Sistem ini mudah untuk digunakan					
7	Fitur dalam sistem ini mudah dimengerti					
8	Sistem ini sangat praktis digunakan					

9	Langkah dalam pengoprasiannya sangat praktis					
10	Saya dapat menggunakan sistem ini tanpa harus menggunakan instruksi tertulis					
<i>Ease of Learning (Kemudahan Pembelajaran)</i>						
11	Saya mempelajari sistem ini dengan cepat					
12	Sistem ini mudah dipahami					
13	Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem ini					
14	Sistem ini mudah dipelajari					
<i>Satisfaction (Kepuasan)</i>						
15	Saya puas dengan sistem ini					
16	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan					
17	Sistem ini nyaman untuk digunakan					
18	Saya sangat terbantu dengan sistem ini					

E. Teknik Analisis Data

(Prasetyo, 2014) Menjelaskan bahwa analisis data merupakan salah satu tahapan penting dalam penelitian. Karena fase selanjutnya setelah mengumpulkan data adalah melakukan analisis data. Teknik analisis data sangat tergantung pada masalah dan desain penelitian yang digunakan. Berikut ada dua analisis data yang dibuat pada penelitian ini, yaitu analisis data fungsi dan kegunaan.

1. Analisis Data Fungsi (*functionality*)

Dari hasil uji fungsi, maka akan didapat skor di mana skor tersebut diukur menggunakan skala guttman. Skor 1 jika berhasil dan skor 0 jika

gagal, dari hasil tersebut kemudian dihitung persentase kelayakan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \mathbf{A/B \times 100 = \dots \%}$$

Keterangan :

A : Jumlah Jawaban Berhasil 1

B : Jumlah total jika seluruh jawaban Berhasil

Hasil dari persentase skor Tersebut Kemudian dikonversikan kedalam sebuah pertanyaan. Kriteria interpretasi skor dapat dilihat pada tabel di bawah ini :

Tabel 3.6 Tingkat persentase skor fungsi

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

2 Analisis Data Kegunaan (*Usability*)

Analisis ini dilakukan dengan menganalisis respon pengguna menggunakan skala likert. Skala likert adalah jenis skala yang mengukur sikap, pendapat dan persepsi orang atau sekelompok orang tentang fenomena. Berikut adalah penjelasan skor untuk keperluan analisis :

- a. Sangat Setuju (SS) = 5
- b. Setuju (S) = 4
- c. Ragu-Ragu (RR) = 3
- d. Tidak Setuju (TS) = 2
- e. Sangat Tidak Setuju (STS) = 1

Untuk menganalisis data hasil uji kegunaan dengan menghitung jumlah rata-rata jawaban berdasarkan skor yang ditentukan sebelumnya dapat dihitung sebagai berikut :

Tabel 3.7 Tingkat respon sampel

Jumlah skor dari responden yang menjawab SS	= Total SS x 5	= A
Jumlah skor dari responden yang menjawab S	= Total S x 4	= B
Jumlah skor dari responden yang menjawab RR	= Total RR x 3	= C
Jumlah skor dari responden yang menjawab TS	= Total TS x 2	= D
Jumlah skor dari responden yang menjawab STS	= Total STS x 1	= E
Jumlah Skor Total	= A + B + C + D + E	

Hasil jawaban responden kemudian dapat dihitung nilai tertinggi dan terendah sebagai berikut:

Skor Maksimal = Jumlah responden x jumlah item pertanyaan x 4

Setelah nilai tertinggi ditemukan kemudian acuan untuk menentukan persentase dengan rumus berikut :

$$\frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%.$$

Kemudian dapat dihasilkannya perbandingan dengan tingkatan persentase pada tabel dibawah ini.

Tabel 3.8 Tingkat Persentase Skor Usability

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. HASIL PENELITIAN

1. Analisis Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan fungsional guna mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan yang harus dipenuhi sistem dan analisis non-fungsional guna memastikan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya melakukan tugasnya tetapi juga melakukannya dengan cara yang dapat diterima dan diinginkan oleh pengguna atau pemangku kepentingan.

a. Profil CV. Awan Media Indonesia

Cv. Awan Media Indonesia adalah perusahaan yang didirikan sejak tahun 2019 oleh Ade Muhammad Faisal dan Iwan Ari Setiadi. Perusahaan ini bergerak pada bidang digital marketing, berfokus pada penjualan produk pada jaringan media online. Perusahaan ini berada di Desa Garatengah Kecamatan Japara Kabupaten Kuningan Jawa Barat, dengan jumlah karyawan 35 orang, yang dibagi menjadi beberapa divisi sesuai dengan jobdesk pekerjaannya.

1) Visi Misi Perusahaan

a) Visi Perusahaan

Menjadi perusahaan terkemuka dalam transformasi digital, yang memberikan solusi inovatif secara berkelanjutan, untuk terus tumbuh, berkembang, dan bersinergi

b) Misi Perusahaan

mengembangkan strategi pemasaran digital yang inovatif dan efektif untuk mencapai hasil terbaik. menyediakan pelatihan dan pengembangan karir yang berkelanjutan bagi semua karyawan, memastikan keahlian dan pengetahuan yang relevan dengan perkembangan industri. menciptakan lingkungan kerja yang inklusif, mendukung, dan berorientasi pada kolaborasi

dimana setiap karyawan merasa dihargai dan didorong untuk berkontribusi

2) Struktur Organisasi Perusahaan

- a) Direksi Bertanggung jawab atas keberlangsungan Perusahaan
- b) Manajer Bertanggung jawab atas manajemen sumber daya manusia, rekrutmen, dan pelatihan.
- c) Finance Mengelola anggaran, pembukuan, dan laporan keuangan.
- d) Marketing Mengawasi dan Mengelola tim pemasaran, kampanye iklan, strategi pemasaran digital serta bertanggung jawab atas target penjualan.
- e) Admin Mengelola stok produk, Melakukan proses orderan ke masing-masing supplier, Mencetak resi pengiriman produk, rekap hasil orderan perhari
- f) Pengiklan Spesialis SEO, Spesialis Konten, Spesialis Media Sosial, dan Spesialis Iklan (PPC, Google Ads, dsb.)
- g) Creative Content Produksi dan penyuntingan untuk konten digital berupa desain grafis dan video.
- h) Customer Service Berinteraksi dengan pelanggan melalui berbagai saluran komunikasi (telepon, email, media sosial).

3) Alur Bisnis Perusahaan

Proses bisnis yang dilakukan CV.AWAN MEDIA INDONESIA yakni penjualan produk dari produsen ke konsumen secara dropship menggunakan platform online media sosial dengan menggunakan tools berbayar seperti Meta Ads dan Google Ads.

b. Analisis Kebutuhan Fungsional

Untuk mengidentifikasi dan mendokumentasikan kebutuhan atau persyaratan yang harus dipenuhi oleh sistem. Maka dilakukan analisis kebutuhan fungsional, adapun hasil dari analisis kebutuhan fungsional yakni sebagai berikut:

- 1) Manajemen Data Pegawai

- a) Sistem mempunyai dua role akses yaitu akses admin sistem yang diberikan kepada Owner dan HRD kemudian akses pengguna sistem yang akan diberikan ke tiap tiap pegawai
 - b) Sistem dapat mengelola data jabatan beserta nilai gaji setiap tingkatan jabatan
- 2) Manajemen Kehadiran
 - a) Sistem mampu mencatat kehadiran setiap pegawai
 - b) Sistem mengkalkulasi gaji pokok, tunjangan dan uang makan berdasarkan kehadiran
- 3) Penggajian
 - a) Sistem dapat menghitung gaji pegawai berdasarkan komponen-komponen seperti gaji pokok, tunjangan, dan potongan gaji berdasarkan banyaknya ketidakhadiran.
 - b) Sistem dapat menghasilkan slip gaji yang dapat diakses oleh pegawai.
- 4) Pengajuan Cuti
 - a) Sistem memiliki fitur pengajuan cuti yang dapat dilakukan oleh tiap-tiap pegawai
 - b) Sistem memiliki fitur penerimaan atau penolakan pengajuan cuti yang diajukan pegawai oleh admin
- 5) Data Penghargaan
 - a) Sistem dapat menyimpan data penghargaan tiap-tiap kehadiran
- 6) Surat
 - a) Sistem dapat menyimpan dan membuat surat perusahaan
- 7) Keamanan dan privasi
 - a) Sistem harus mendukung otentikasi pengguna (login) dan otorisasi untuk memastikan hanya pengguna yang berwenang yang dapat mengakses data tertentu.

c. Analisis Kebutuhan Non-Fungsional

Untuk memastikan bahwa sistem yang dikembangkan tidak hanya melakukan tugasnya tetapi juga melakukannya dengan cara yang

dapat diterima dan diinginkan oleh pengguna atau pemangku kepentingan. Maka analisis kebutuhan non-fungsional dilakukan adapun hasil analisis kebutuhan non-fungsional yakni sebagai berikut:

- 1) Sistem harus user-friendly dan mudah digunakan oleh pengguna dengan berbagai tingkat keahlian.
- 2) Sistem harus dapat diakses secara online melalui berbagai perangkat.
- 3) Sistem harus memiliki tingkat keamanan yang tinggi untuk melindungi data karyawan.

2. Desain Perancangan Sistem

Tahapan ini menjelaskan alur sistem yang akan dibuat dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang ada dengan bahasa pemodelan visual yaitu Unified Modeling Language (*UML*), adapun hasilnya sebagai berikut:

a. Use Case

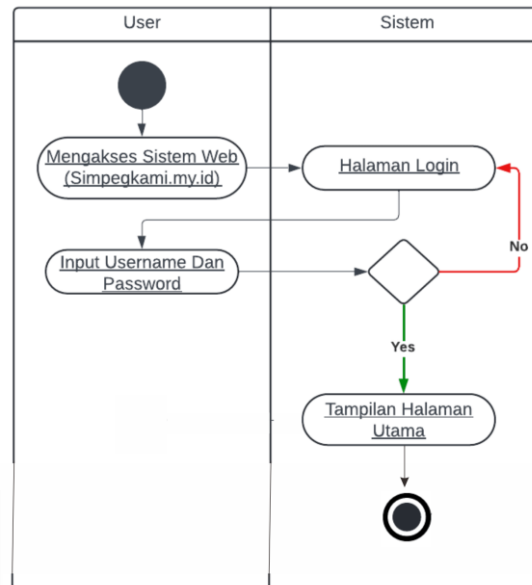
Use case merupakan representasi grafis atau deskriptif dari interaksi antara aktor (pengguna sistem) dengan sistem itu sendiri. Dalam konteks rekayasa perangkat lunak, adapun use case yang dibuat sebagai berikut:



Gambar 4.1 Use Case

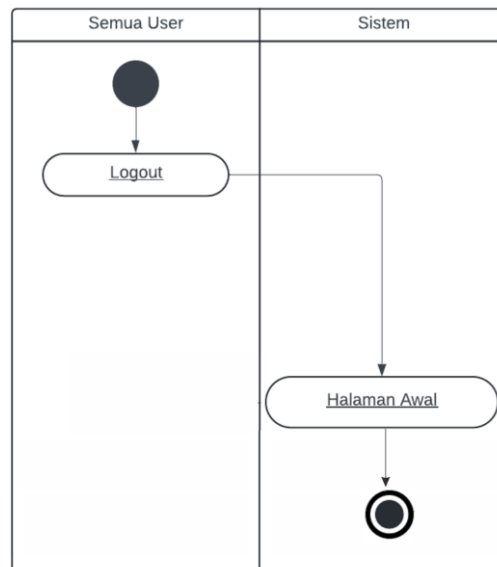
b. Activity Diagram

1) Activity Diagram User Login User



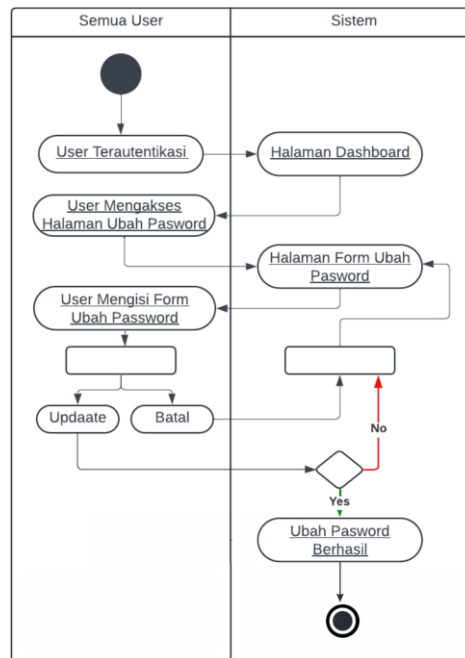
Gambar 4.2 Activity diagram Login User

2) Activiti Diagram User Logout



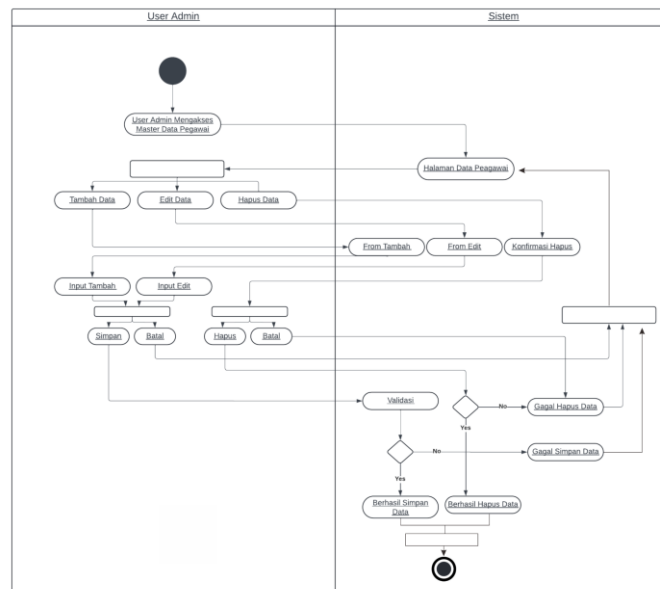
Gambar 4.3 Activity diagram Logout User

3) Activiti Diagram User Ubah Passwod



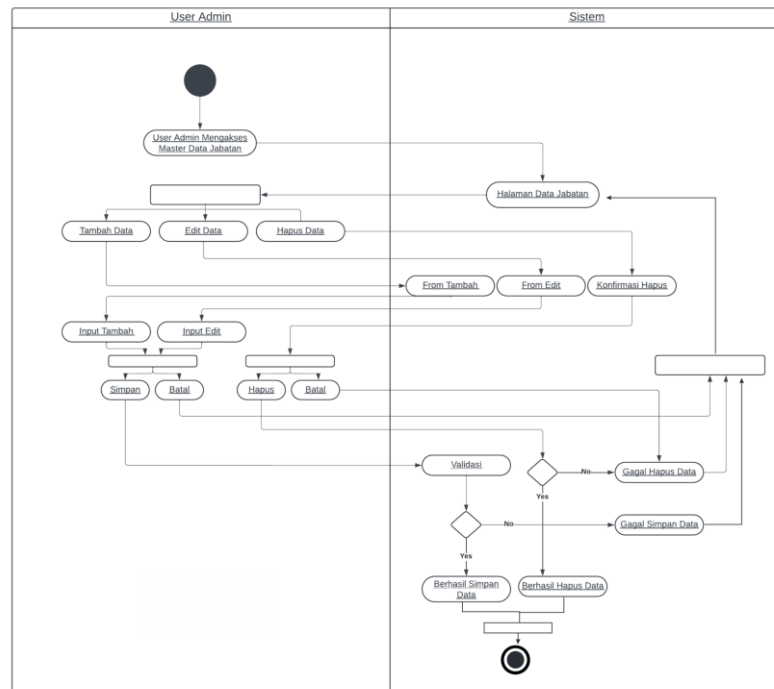
Gambar 4.4 Activity diagram user ubah password

4) Activiti Diagram Admin Master Data Pegawai



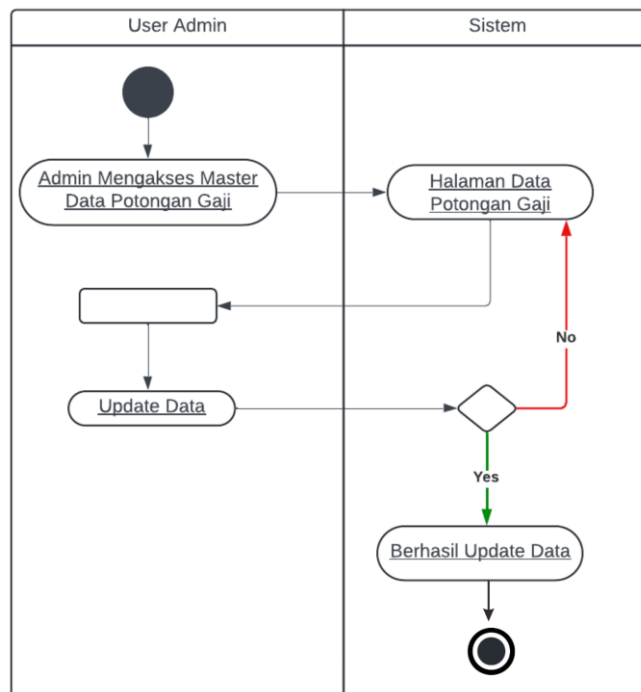
Gambar 4.5 Activity diagram user admin data master Pegawai

5) Activiti Diagram Admin Master Data Jabatan



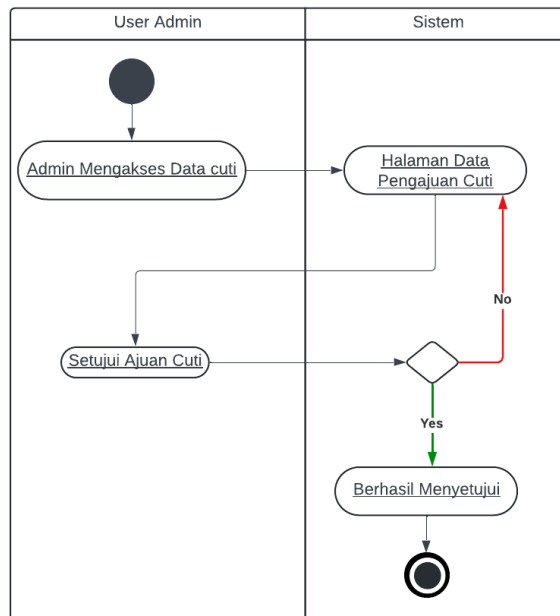
Gambar 4.6 Activity diagram data master jabatan

6) Activiti Diagram Admin Master Potongan Gaji



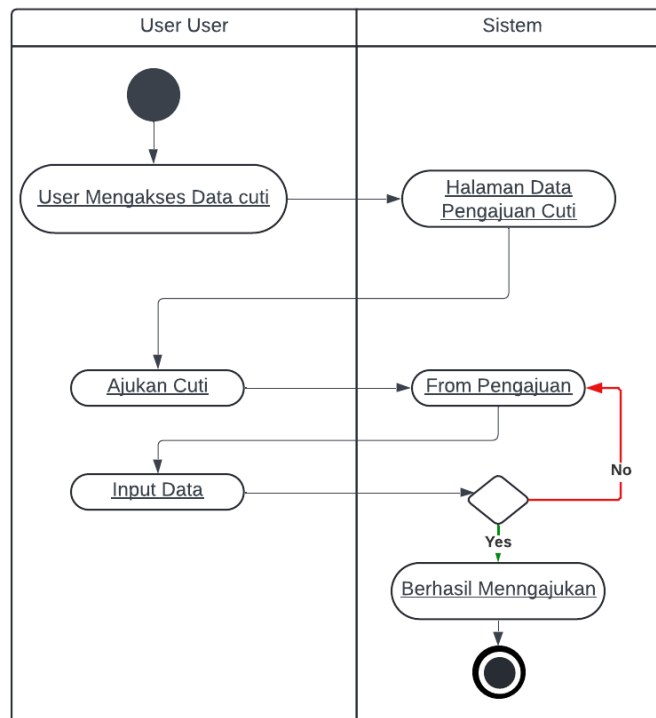
Gambar 4.7 Activity diagram admin data master potongan gaji

7) Activity Diagram Admin Pengajuan Cuti



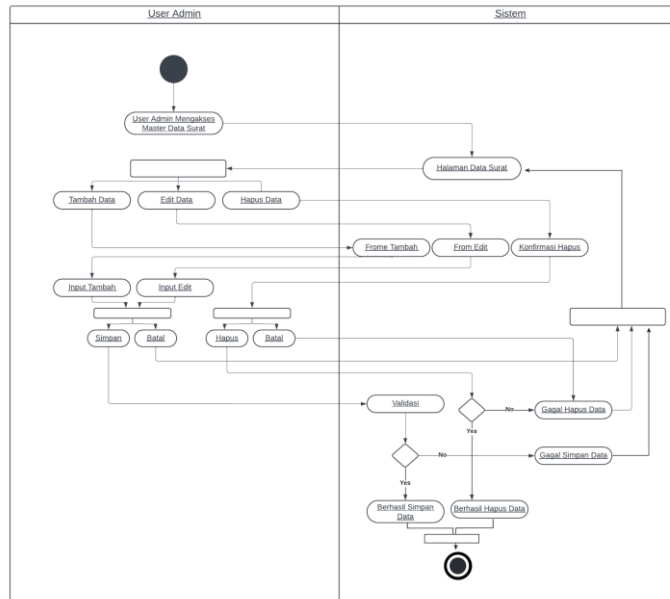
Gambar 4.8 Activity diagram user admin pengajuan cuti

8) Activity Diagram User Pengajuan Cuti



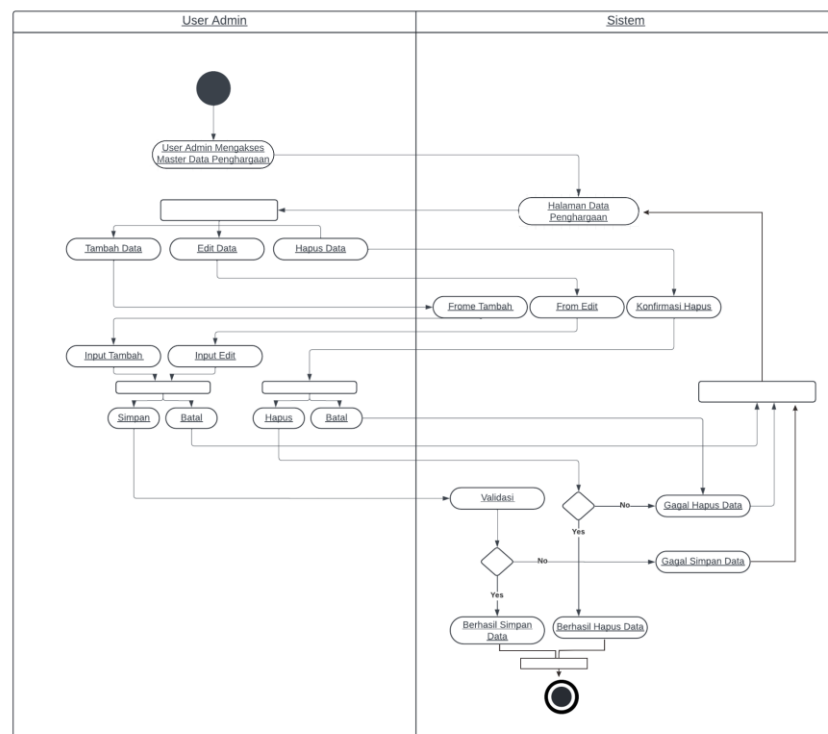
Gambar 4.9 Activity diagram user pengajuan cuti

9) Activity Diagram Admin Data Surat



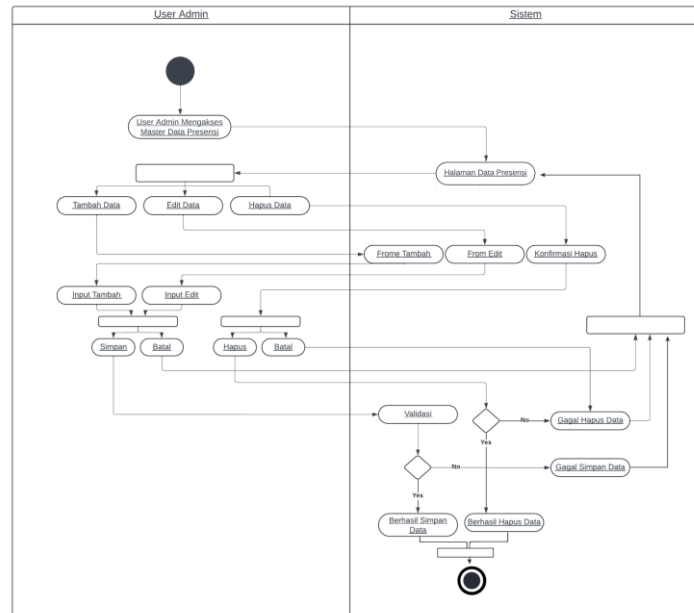
Gambar 4.10 Activity diagram admin data surat

10) Activity Diagram Adminn Data Penghargaan



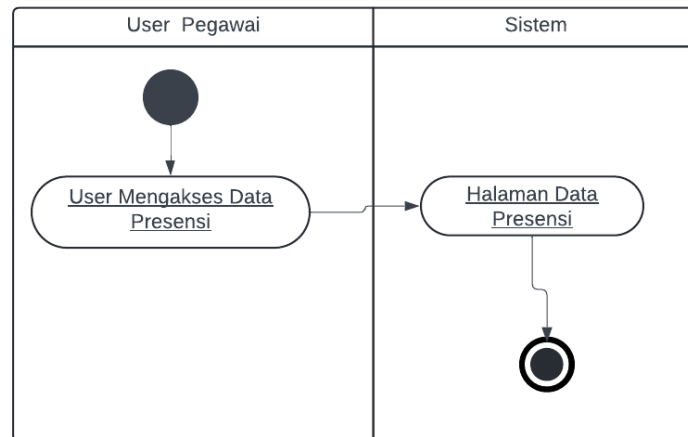
Gambar 4.11 Activity diagram admin data penghargaan

11) Activity Diagram Admin Data Presensi



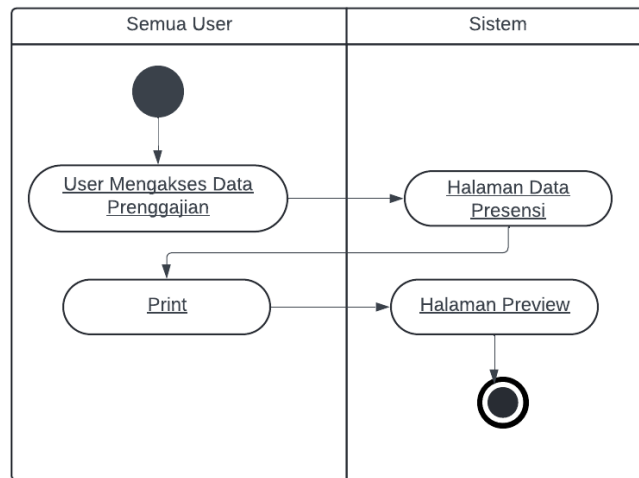
Gambar 4.12 Activity diagram admin data presensi

12) Activity Diagram User Data Presensi



Gambar 4.13 Activity diagram user data presensi

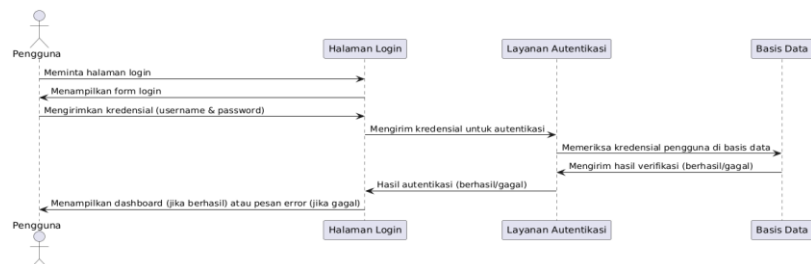
13) Activity Diagram User Data Penggajian



Gambar 4.14 Activity diagram data penggajian

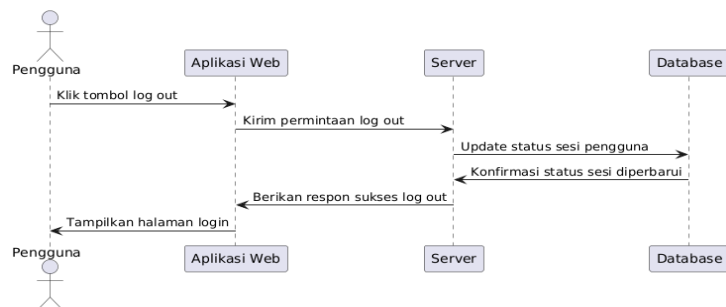
c. Sequence Diagram

1) Sequence Diagram Login



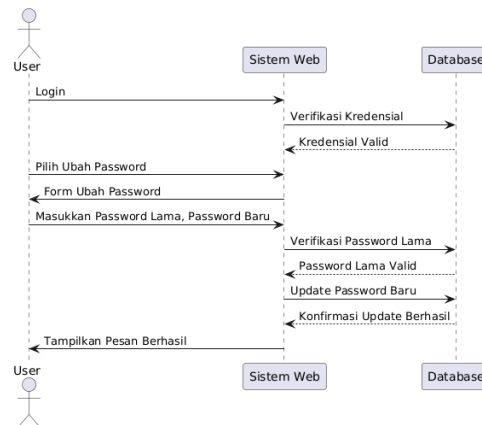
Gambar 4.15 Sequens Diagram Login

2) Sequence Diagram Logout



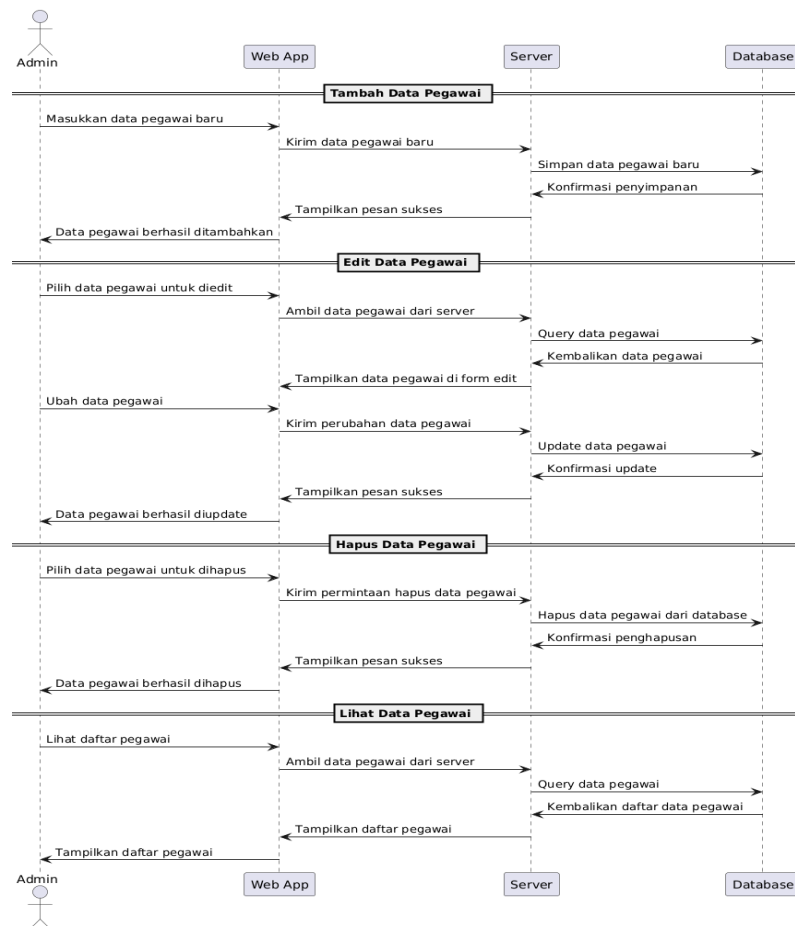
Gambar 4.16 Sequens Diagram Logout

3) Sequence Diagram Ganti Password



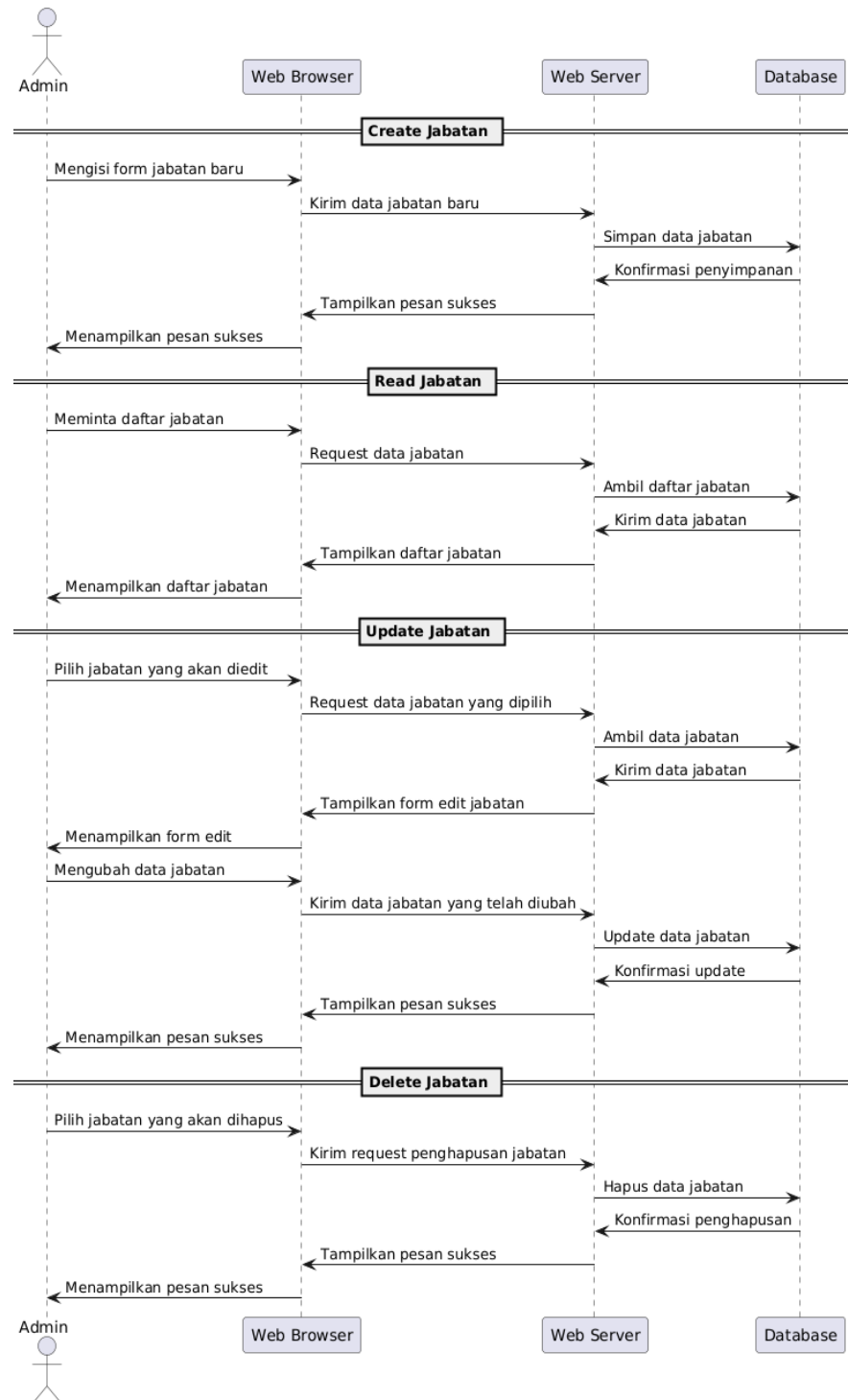
Gambar 4.17 Sequens Diagram ubah password

4) Sequence Diagram Master Data Pegawai



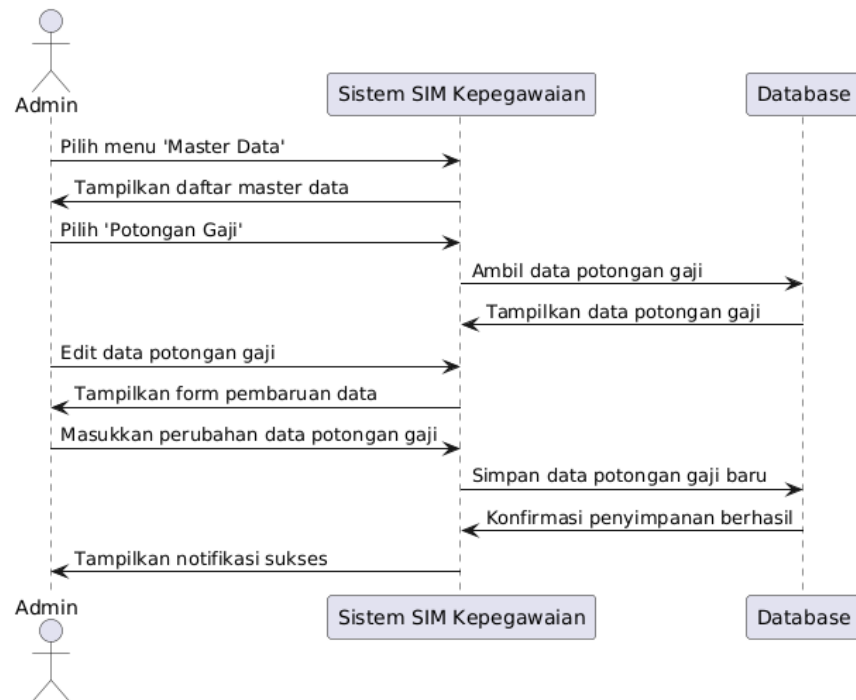
Gambar 4.18 Sequens Diagram data pegawai

5) Sequence Diagram Master Data Jabatan



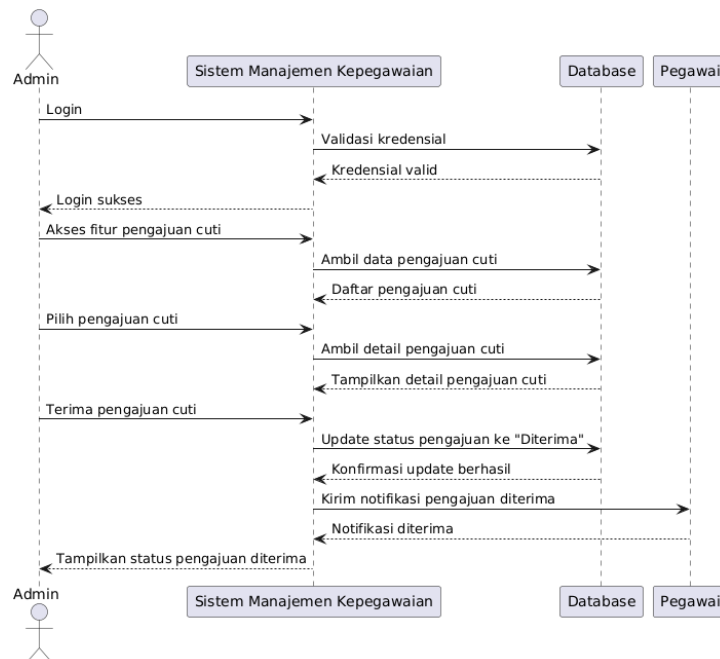
Gambar 4.19 Sequens Diagram data master jabatan

6) Sequence Diagram Master Potongan gaji



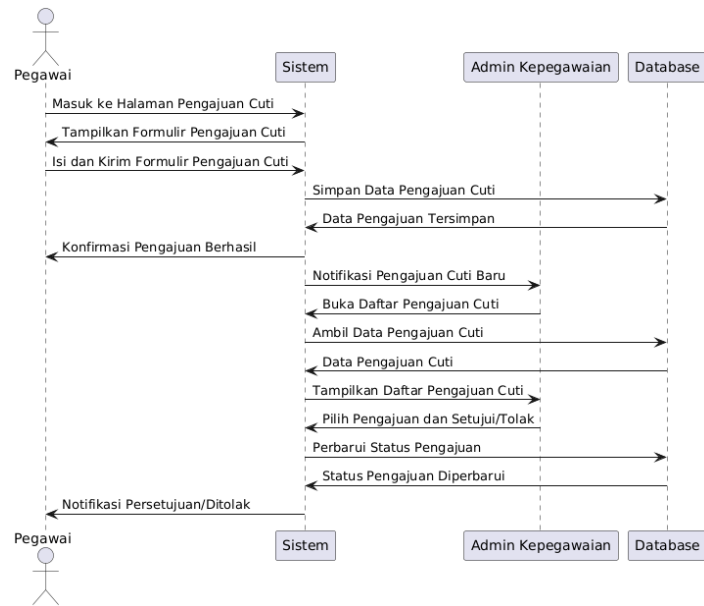
Gambar 4.20 Sequens Diagram potongan gaji

7) Sequence Diagram Admin Data Pengajuan Cuti



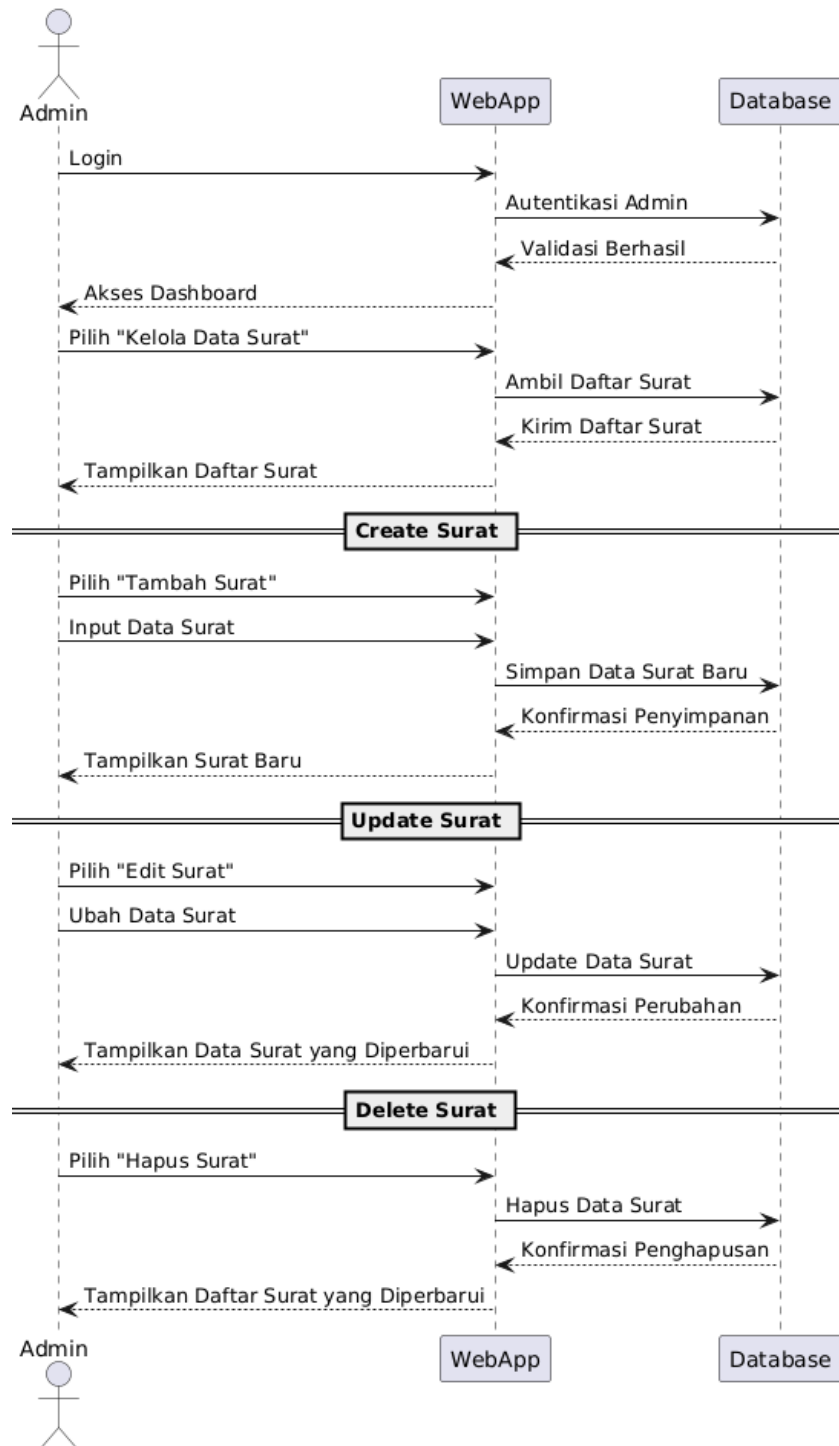
Gambar 4.21 Sequens Diagram Admin data pengajuan cuti

8) Sequence Diagram Pegawai Pengajuan Cuti



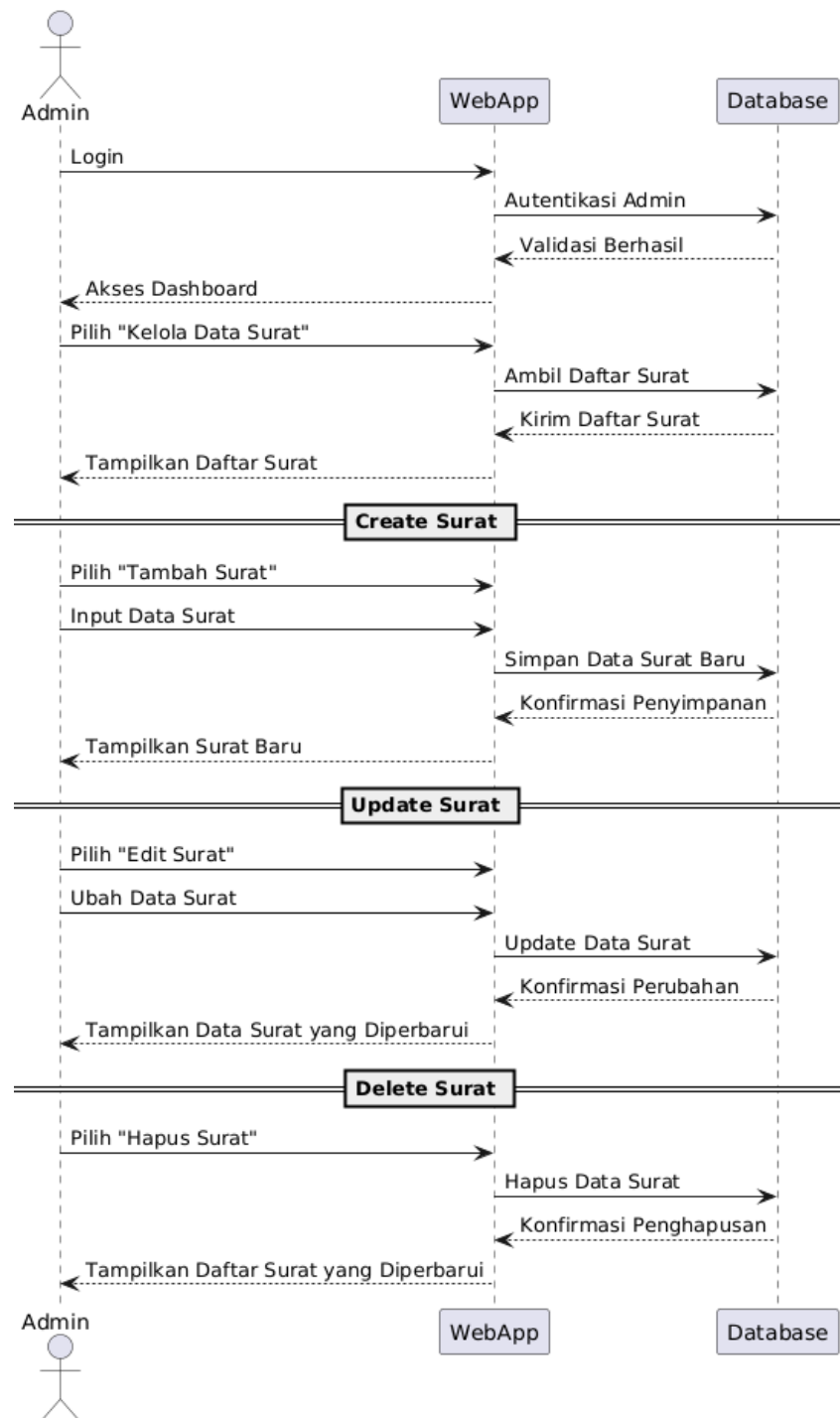
Gambar 4.22 Sequens Diagram pegawai data pengajuan cuti

9) Sequence Diagram Admin Data Surat



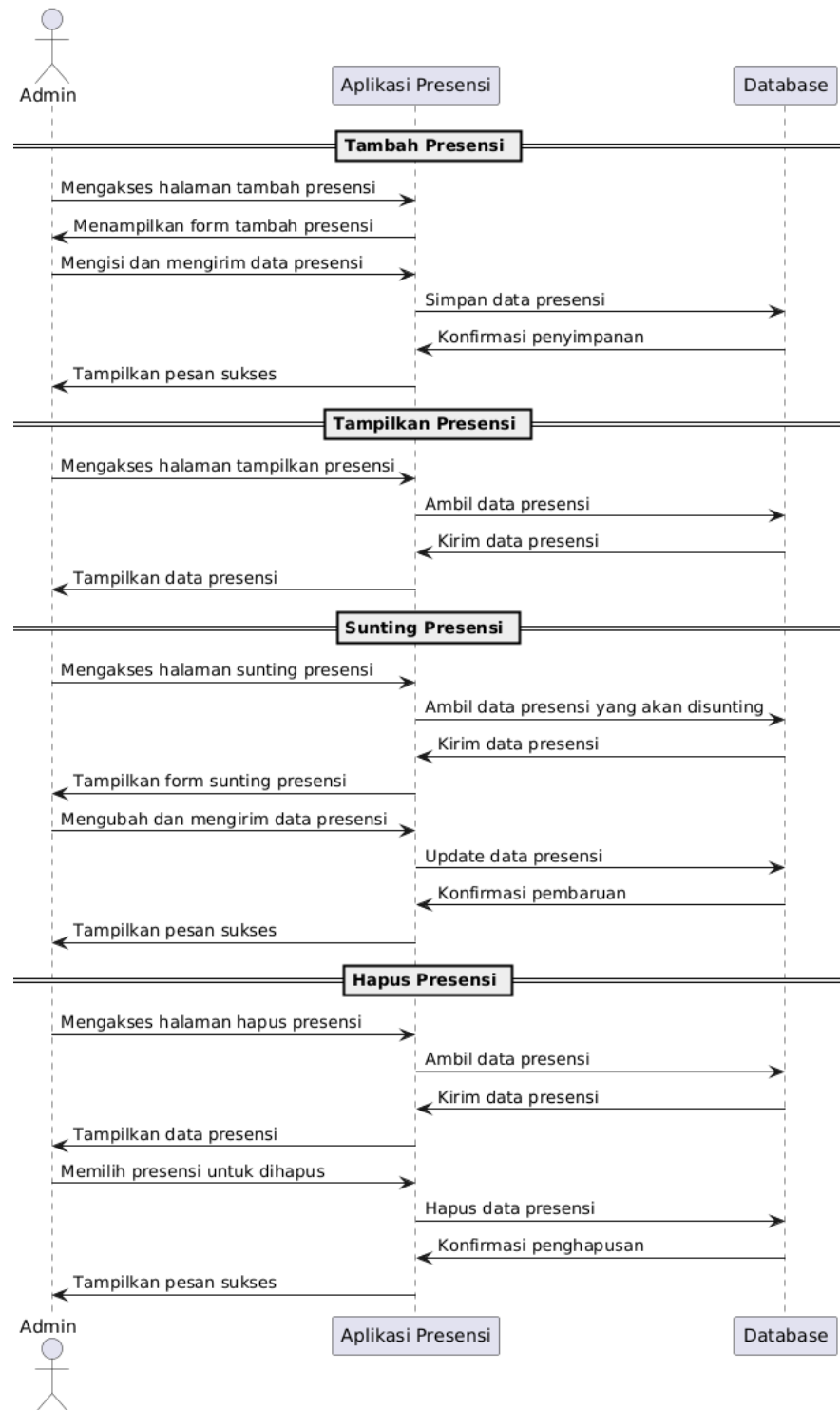
Gambar 4.23 Sequens Diagram Admin Data Surat

10) Sequence Diagram Admin Data Penghargaan



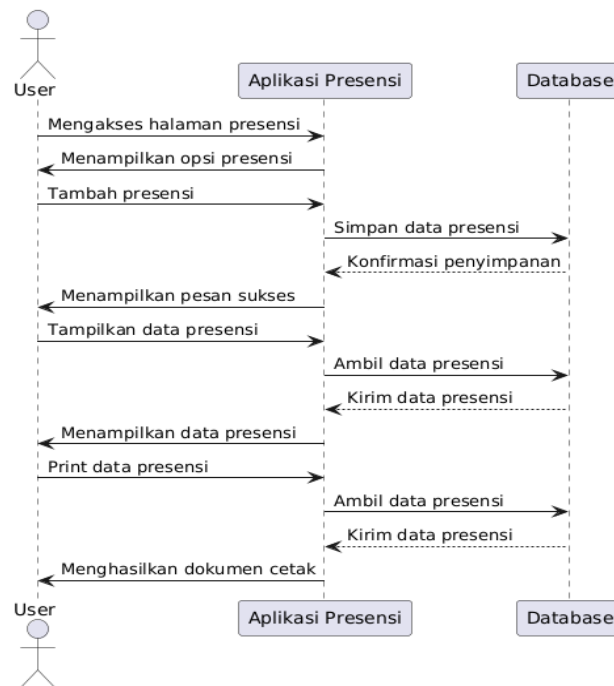
Gambar 4.24 Sequens Diagram Admin Data penghargaan

11) Sequence Diagram Admin Data Presensi



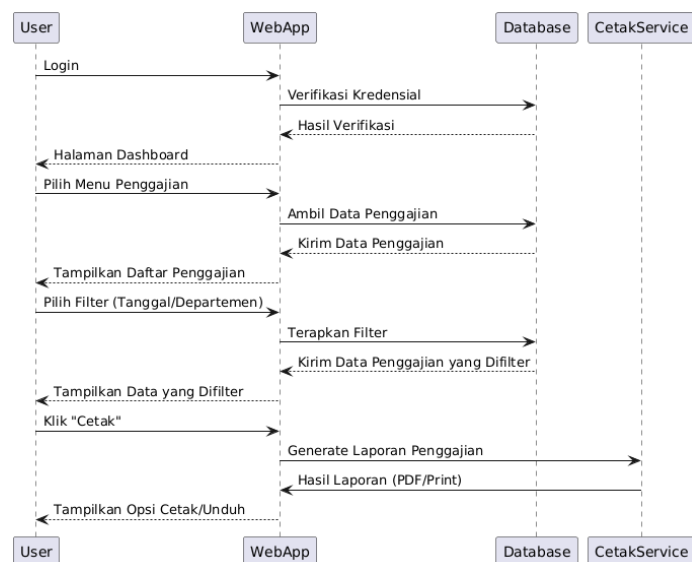
Gambar 4.25 Sequens Diagram Admin Data Presensi

12) Sequence Diagram User Data Presensi



Gambar 4.26 Sequens Diagram User Data Presensi

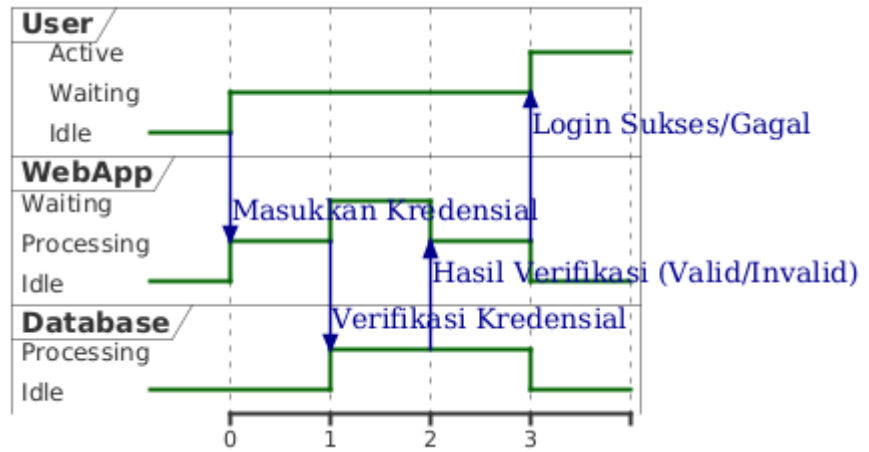
13) Sequence Diagram Data Penggajian



Gambar 4.27 Sequens Diagram Data Penggajian

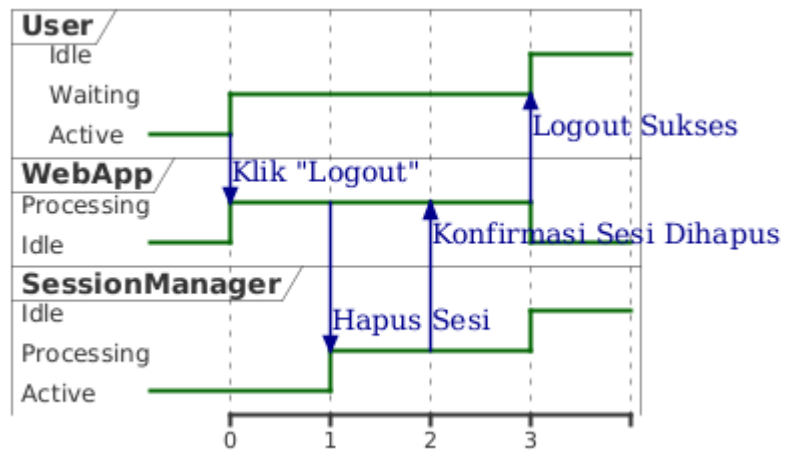
d. Timing Diagram

1) Timing diagram login



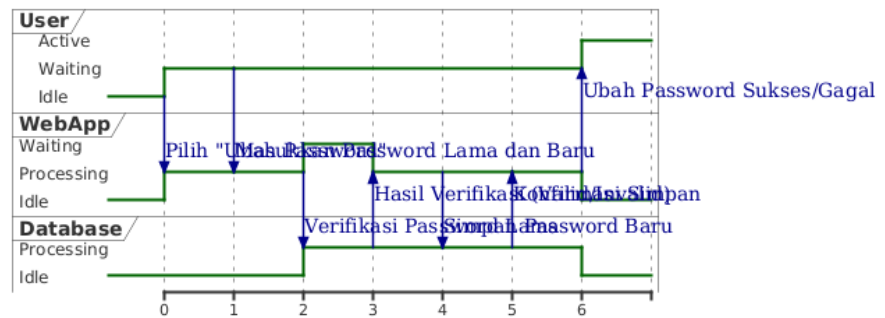
Gambar 4.28 Timing diagram login

2) Timing diagram logout



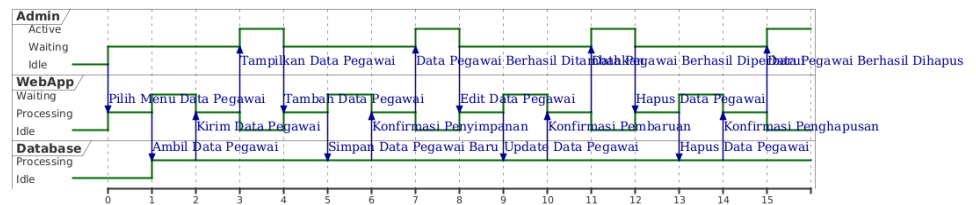
Gambar 4.29 Timing diagram logout

3) Timing diagram ubah password



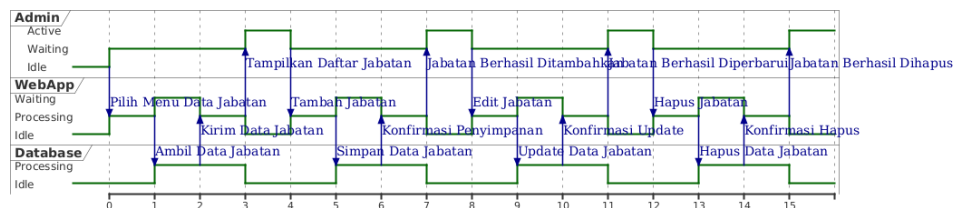
Gambar 4.30 Timing diagram ubah password

4) Timing diagram Master data pegawai



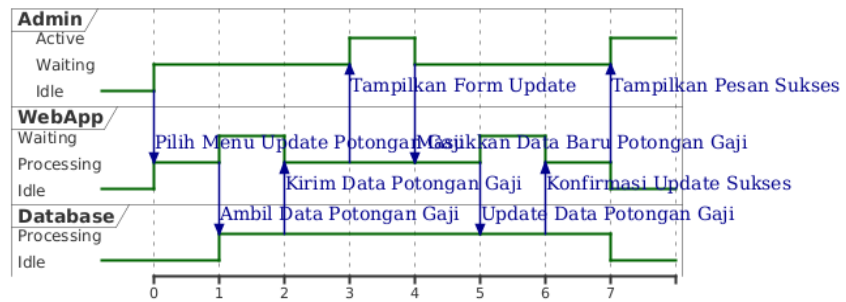
Gambar 4.31 Timing diagram admin master data pegawai

5) Timing diagram Master data jabatan



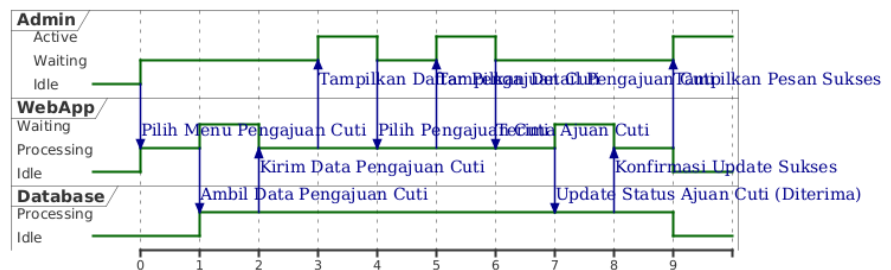
Gambar 4.32 Timing diagram admin data jabatan

6) Timing diagram Master data potongan gaji



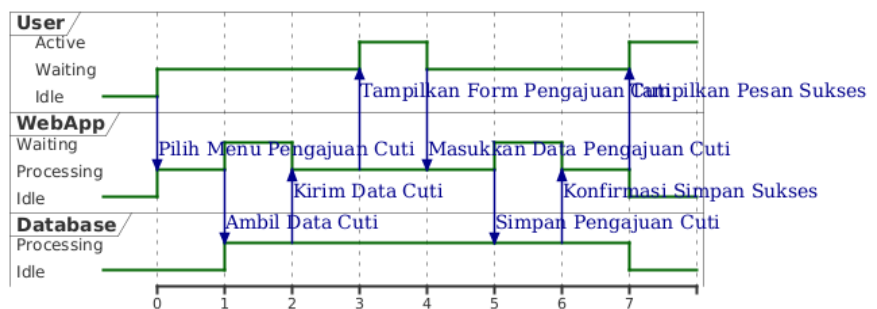
Gambar 4.33 Timing diagram admin potongan gaji

7) Timing diagram Admin pengajuan cuti



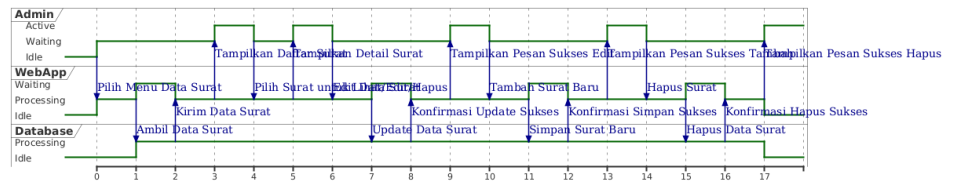
Gambar 4.34 Timing diagram admin pengajuan cuti

8) Timing diagram user pengajuan cuti



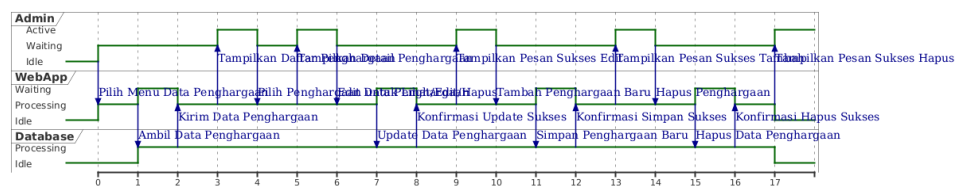
Gambar 4.35 Timing diagram user pengajuan cuti

9) Timing diagram admin data surat



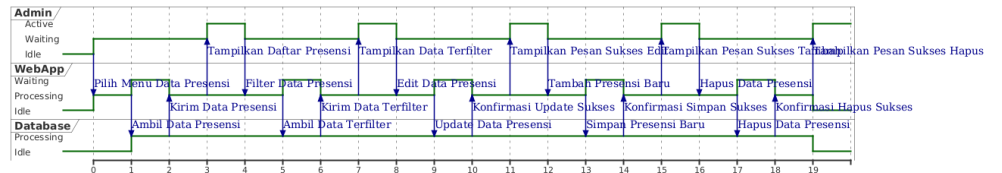
Gambar 4.36 Timing diagram admin data surat

10) Timing diagram admin data penghargaan



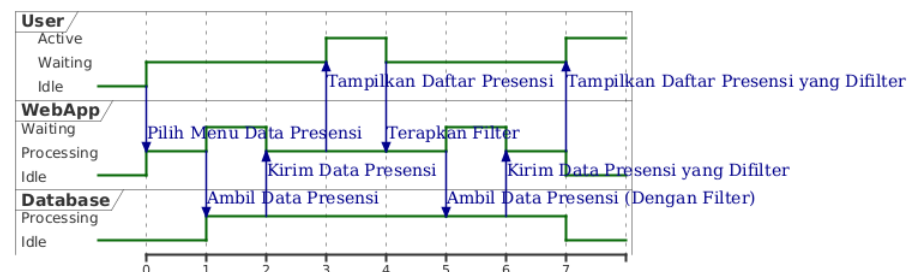
Gambar 4.37 Timing diagram admin data penghargaan

11) Timing diagram admin data presensi



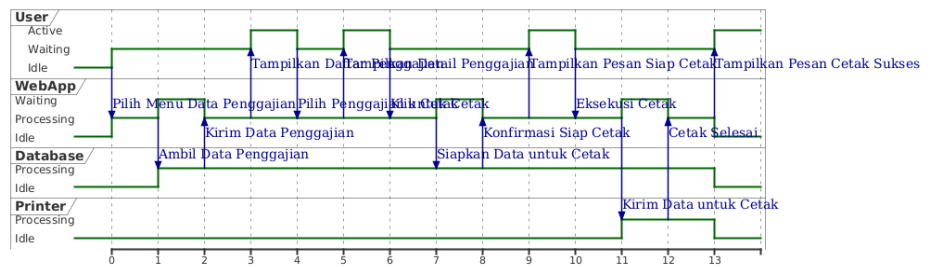
Gambar 4.38 Timing diagram admin data presensi

12) Timing diagram user data presensi



Gambar 4.39 Timing diagram user data presensi

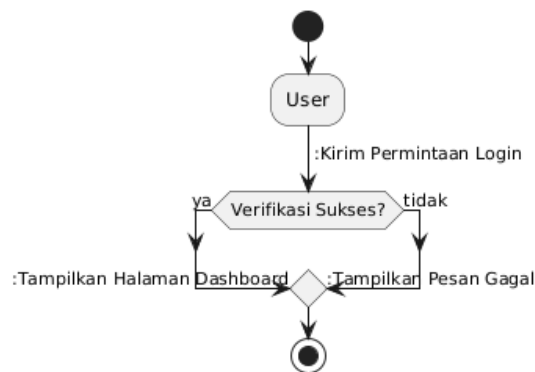
13) Timing diagram data penggajian



Gambar 4.40 Timing diagram data penggajian

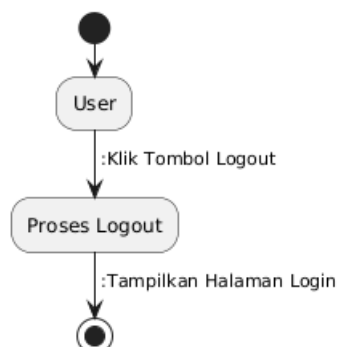
e. Interaction overview diagram

1) Interaction Overview Diagram login



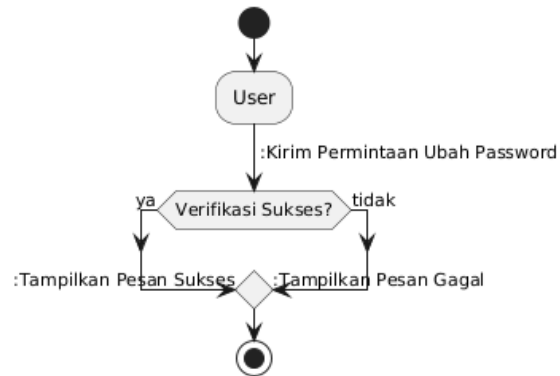
Gambar 4.41 interaction overview diagram login

2) Interaction Overview Diagram logout



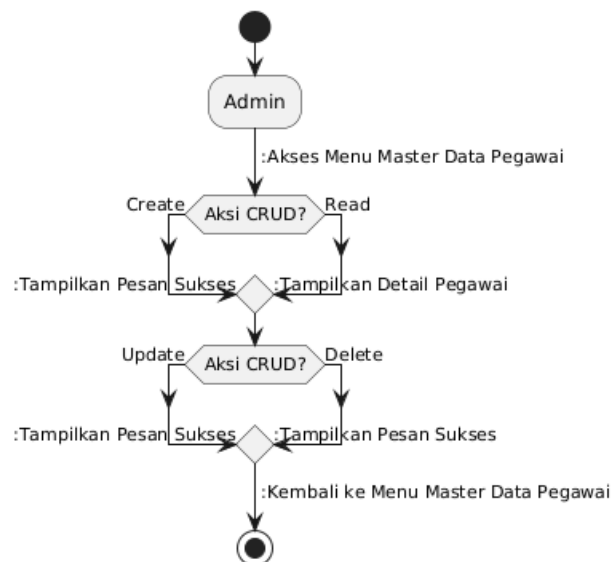
Gambar 4.42 interaction overview diagram logout

3) Interaction Overview Diagram ubah password



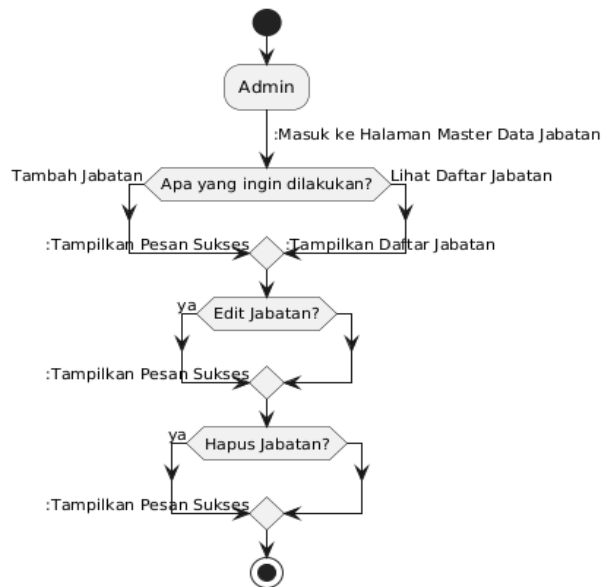
Gambar 4.43 interaction overview diagram ubahpassword

4) Interaction Overview Diagram Master data pegawai



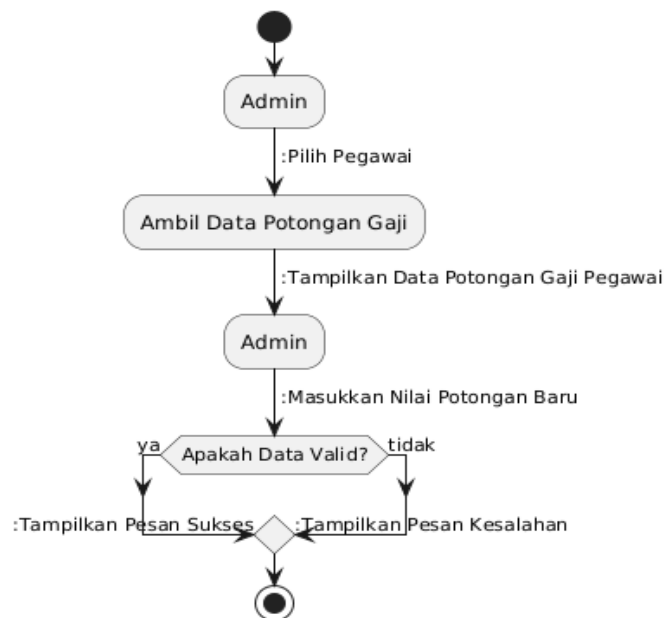
Gambar 4.44 interaction overview diagram admin master data peegawai

5) Interaction Overview Diagram Master data jabatan



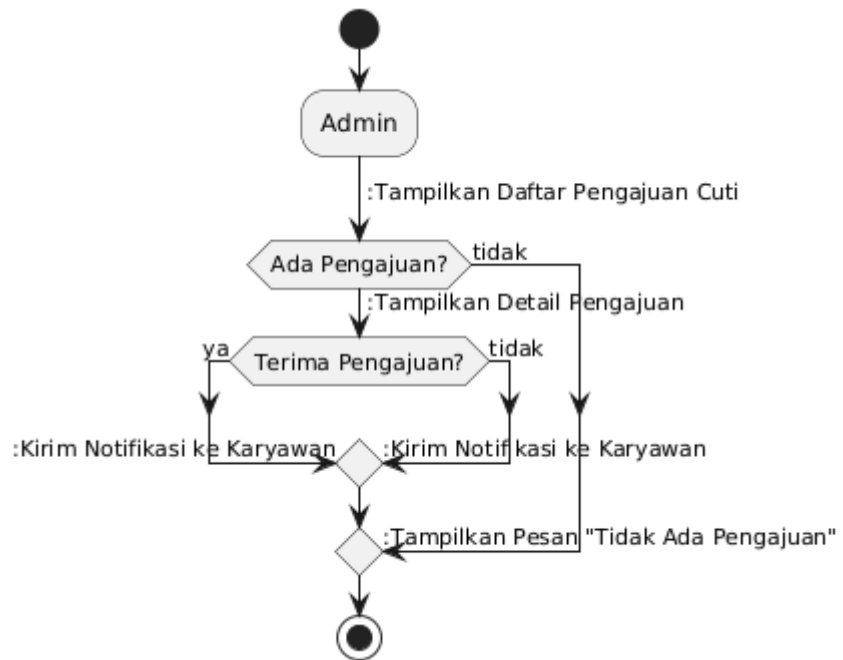
Gambar 4.45 interaction overview diagram admin master dat jabatan

6) Interaction Overview Diagram Master data potongan gaji



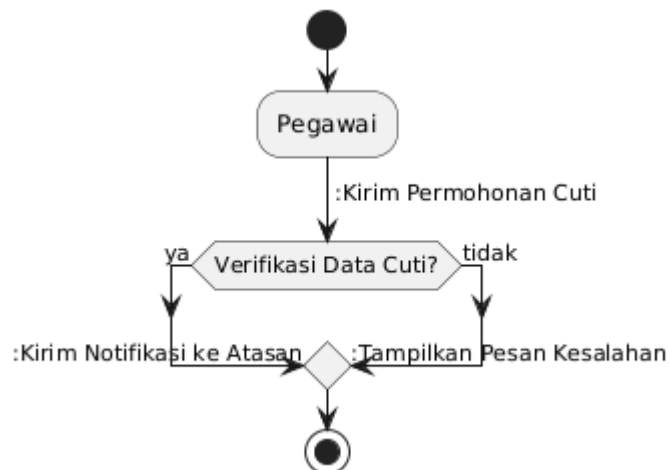
Gambar 4.46 interaction overview diagram admin potongan gaji

7) Interaction Overview Diagram Admin pengajuan cuti



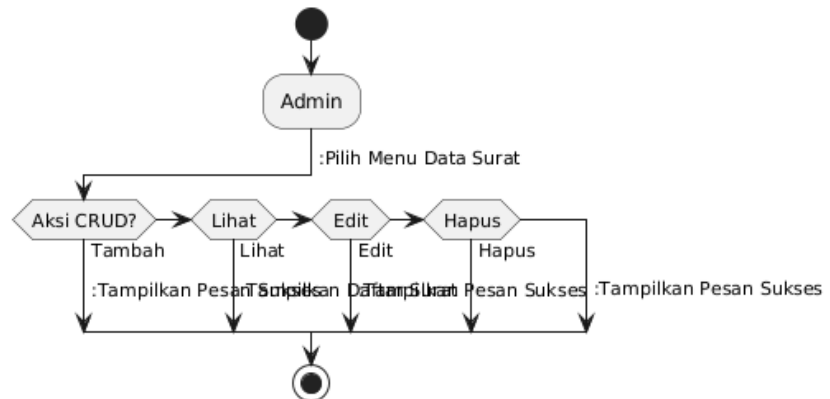
Gambar 4.47 interaction overview diagram admin pengajuan cuti

8) Interaction Overview Diagram user pengajuan cuti



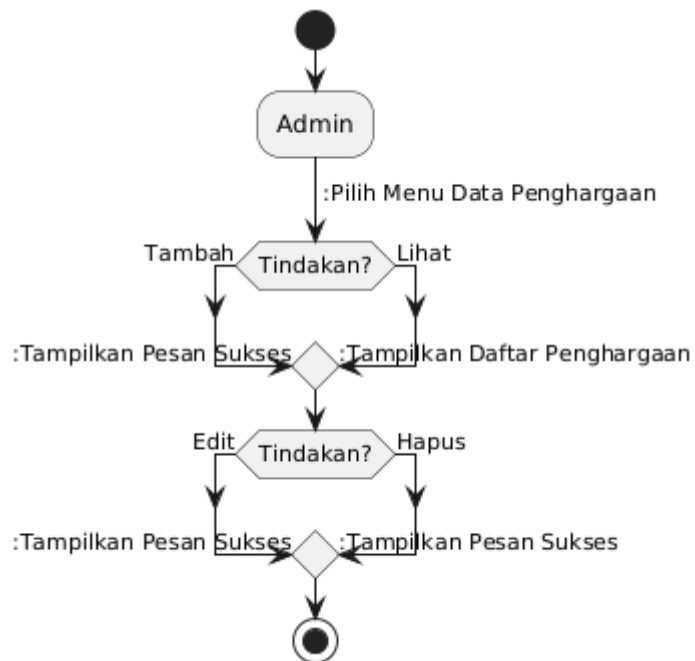
Gambar 4.48 interaction overview diagram user pengajuan cuti

9) Interaction Overview Diagram admin data surat



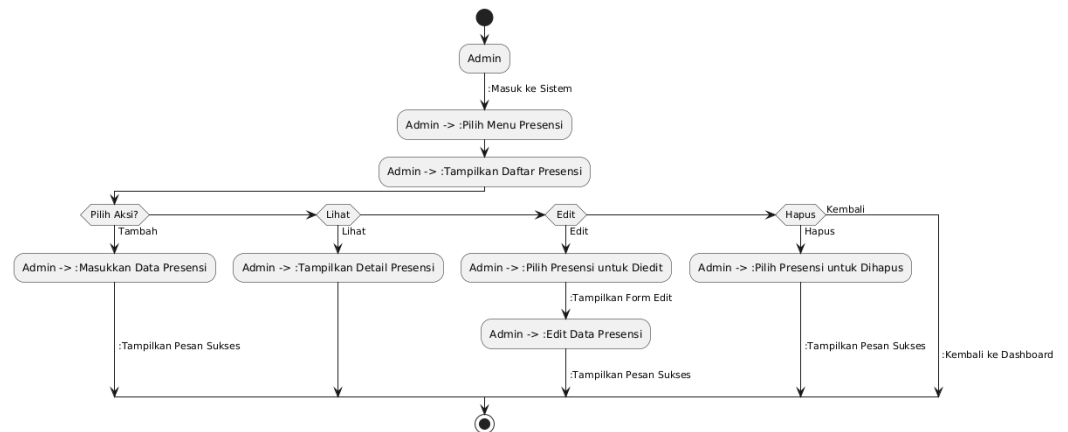
Gambar 4.49 interaction overview diagram admin data surat

10) Interaction Overview Diagram admin data penghargaan



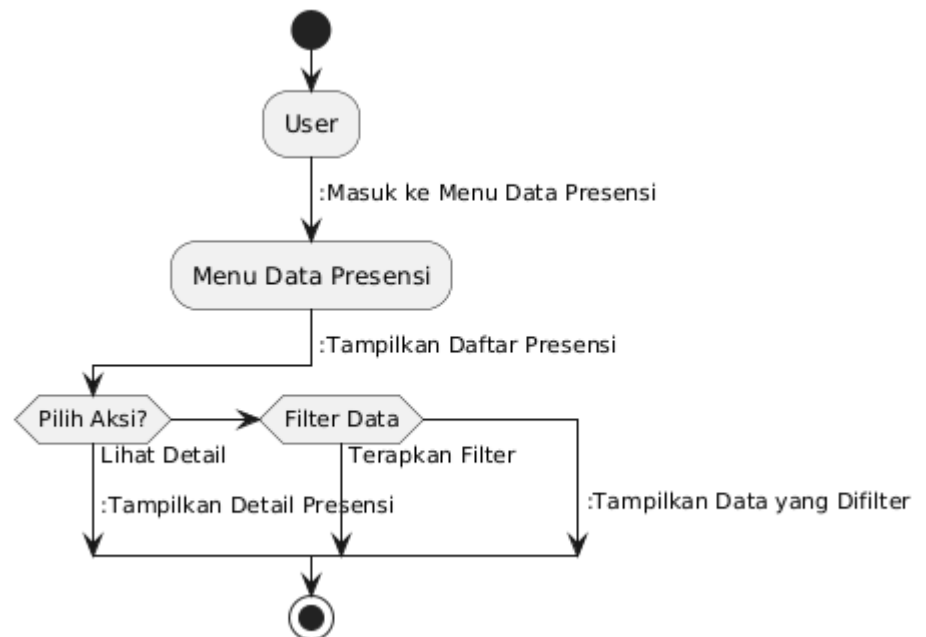
Gambar 4.50 interaction overview diagram data penghargaan

11) Interaction Overview Diagram admin data presensi



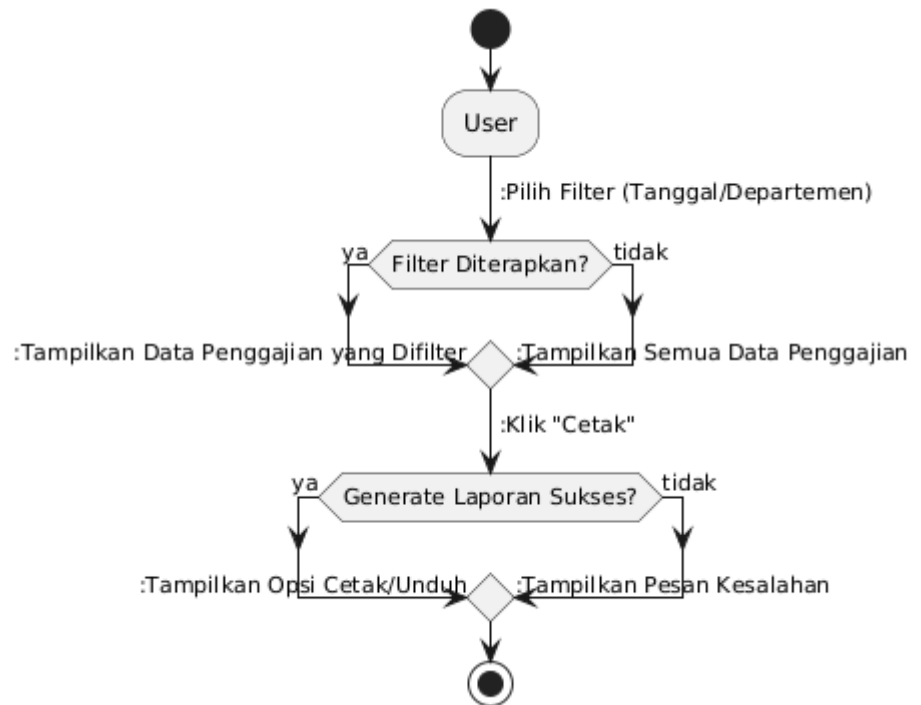
Gambar 4.51 interaction overview diagram adminn data presensi

12) Interaction Overview Diagram user data presensi



Gambar 4.52 interaction overview diagram user data presensi

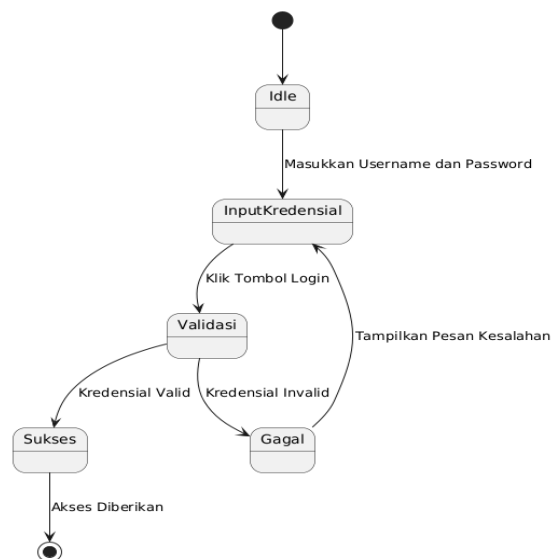
13) Interaction Overview Diagram data penggajian



Gambar 4.53 interaction overview diagram data penggajian

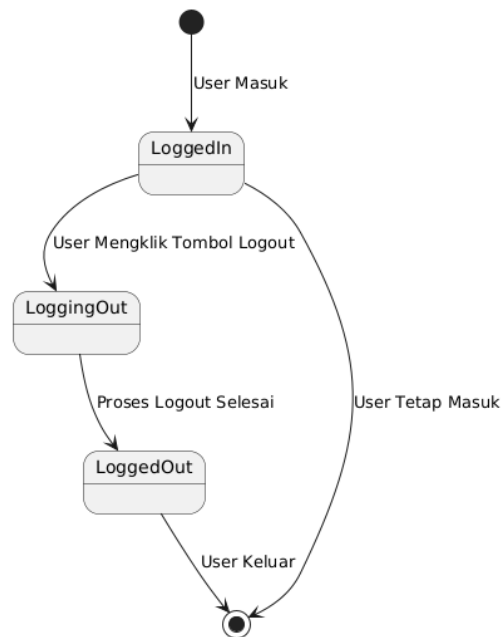
f. State diagram

1) state diagram login



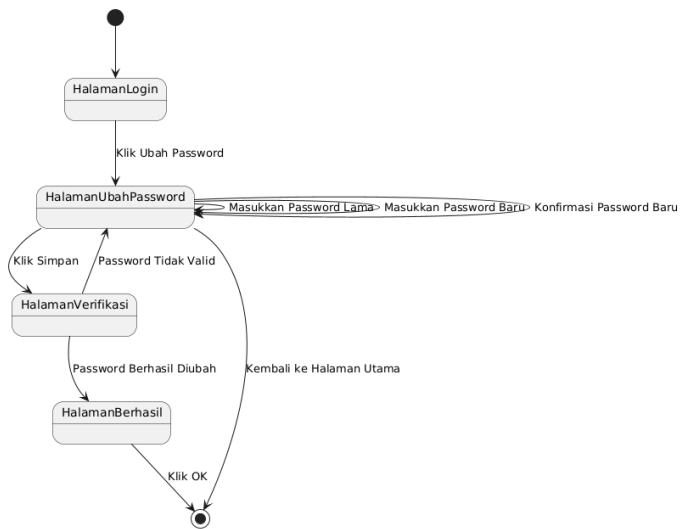
Gambar 4.54 state diagram login

2) state diagram logout



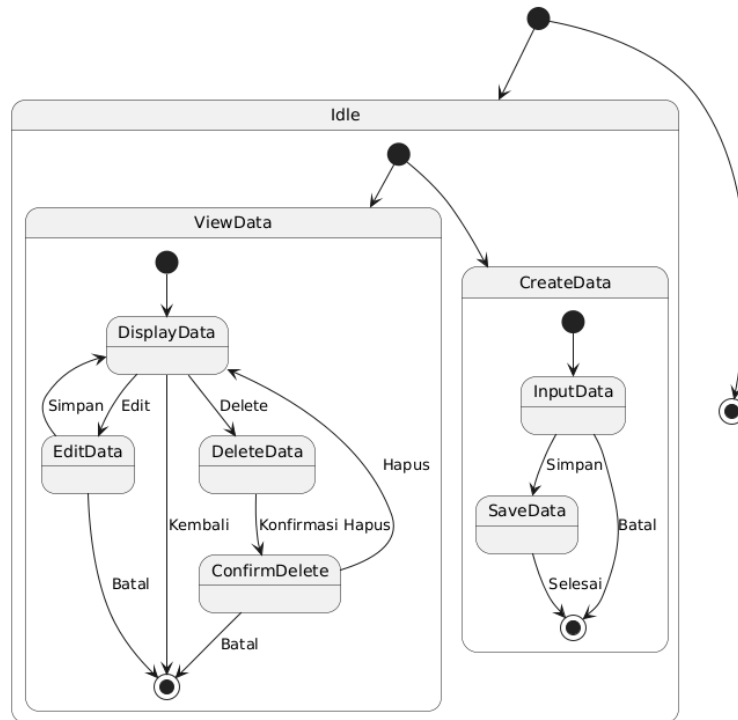
Gambar 4.55 state diagram logut

3) state diagram ubah password



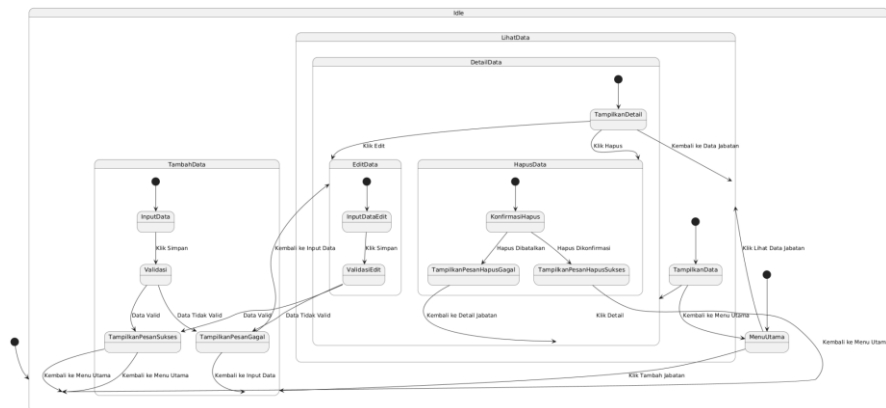
Gambar 4.56 state diagram ubah password

4) state diagram Master data pegawai



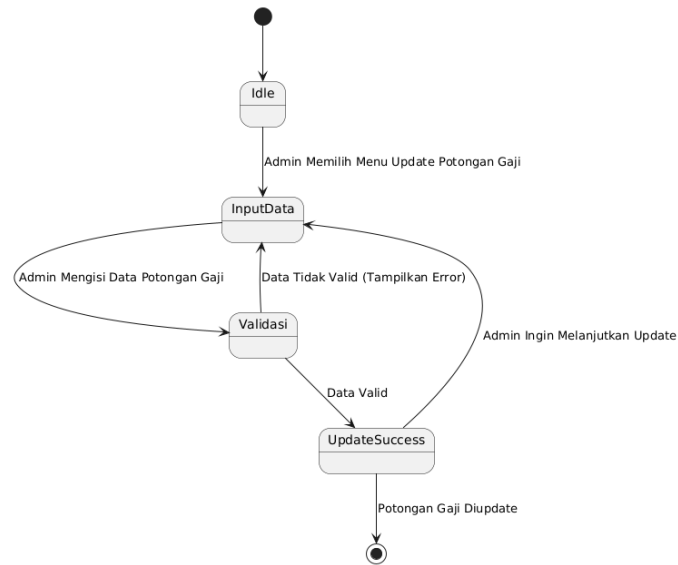
Gambar 4.57 state diagram admin data pegawai

5) state diagram Master data jabatan



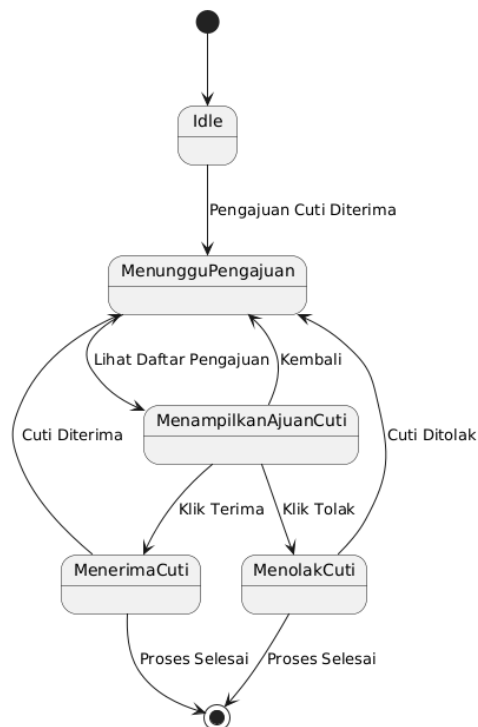
Gambar 4.58 state diagram admin data jabatan

6) state diagram Master data potongan gaji



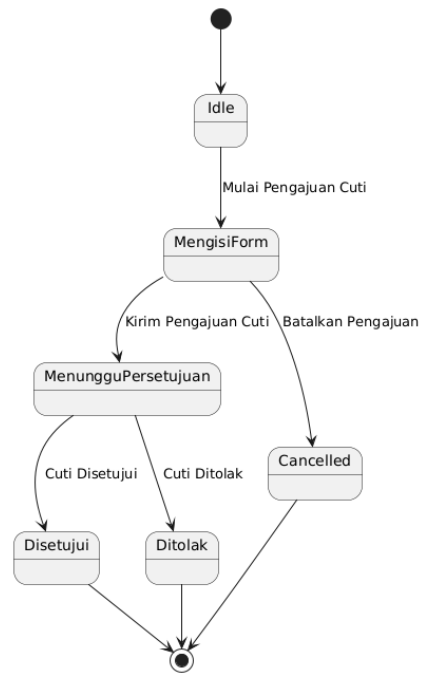
Gambar 4.59 state diagram admin data potongan gaji

7) state diagram Admin pengajuan cuti



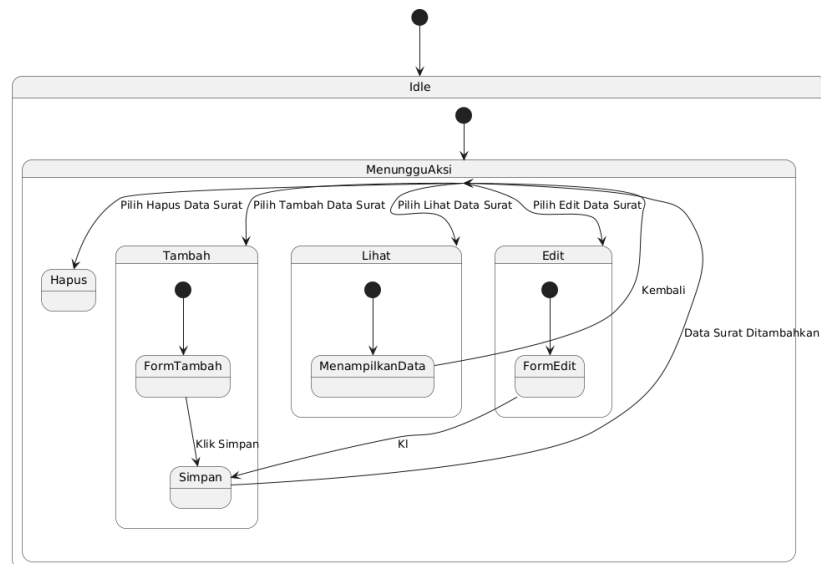
Gambar 4.60 state diagram admin data pengajuan cuti

8) state diagram user pengajuan cuti



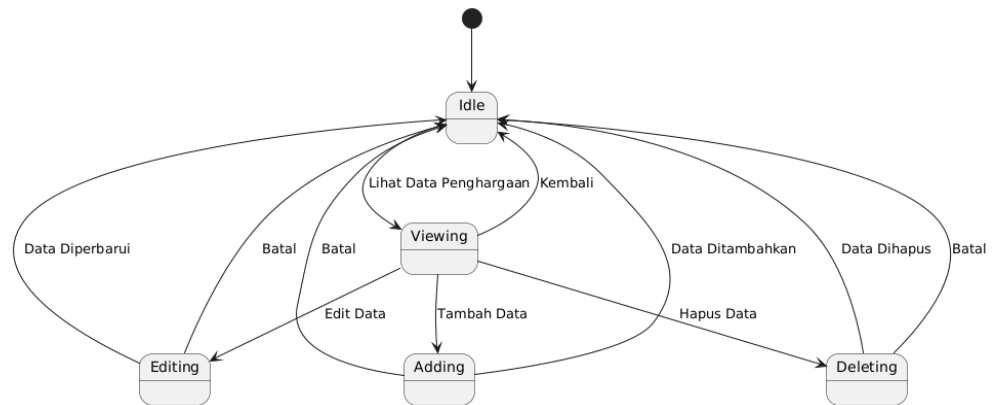
Gambar 4.61 state diagram user pengajuan cuti

9) state diagram admin data surat



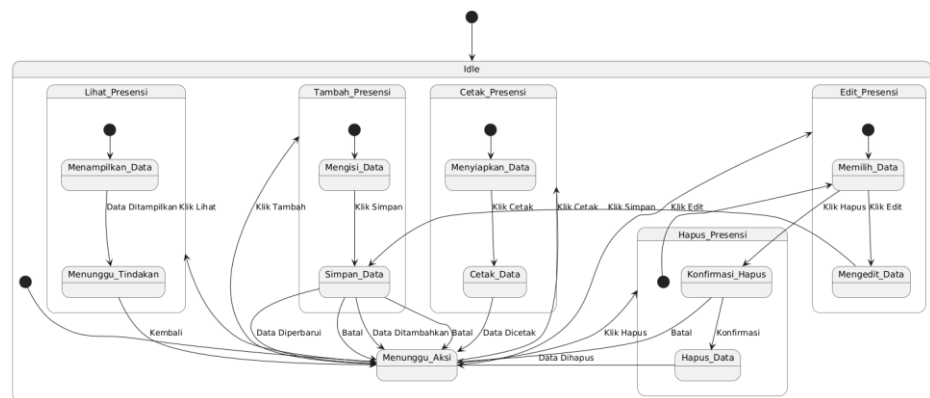
Gambar 4.62 state diagram admin data surat

10) state diagram admin data penghargaan



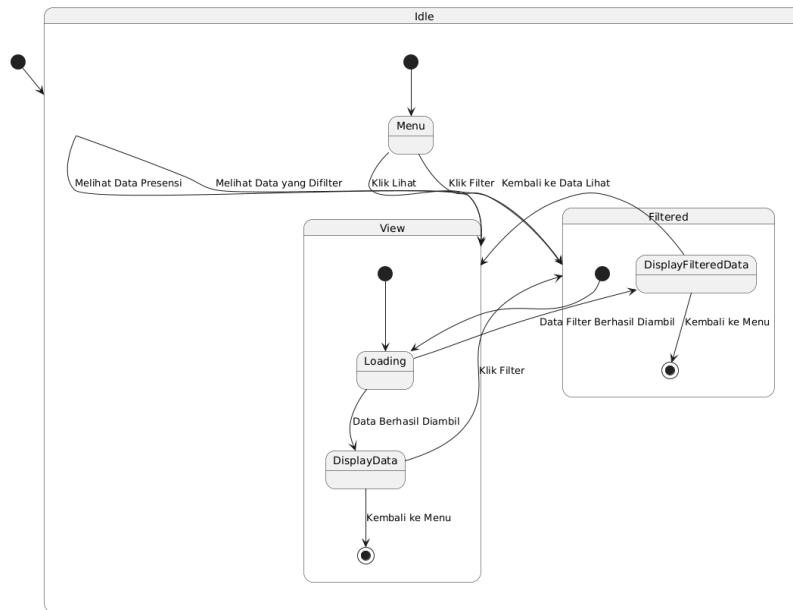
Gambar 4.63 state diagram admin data penghargaan

11) state diagram admin data presensi



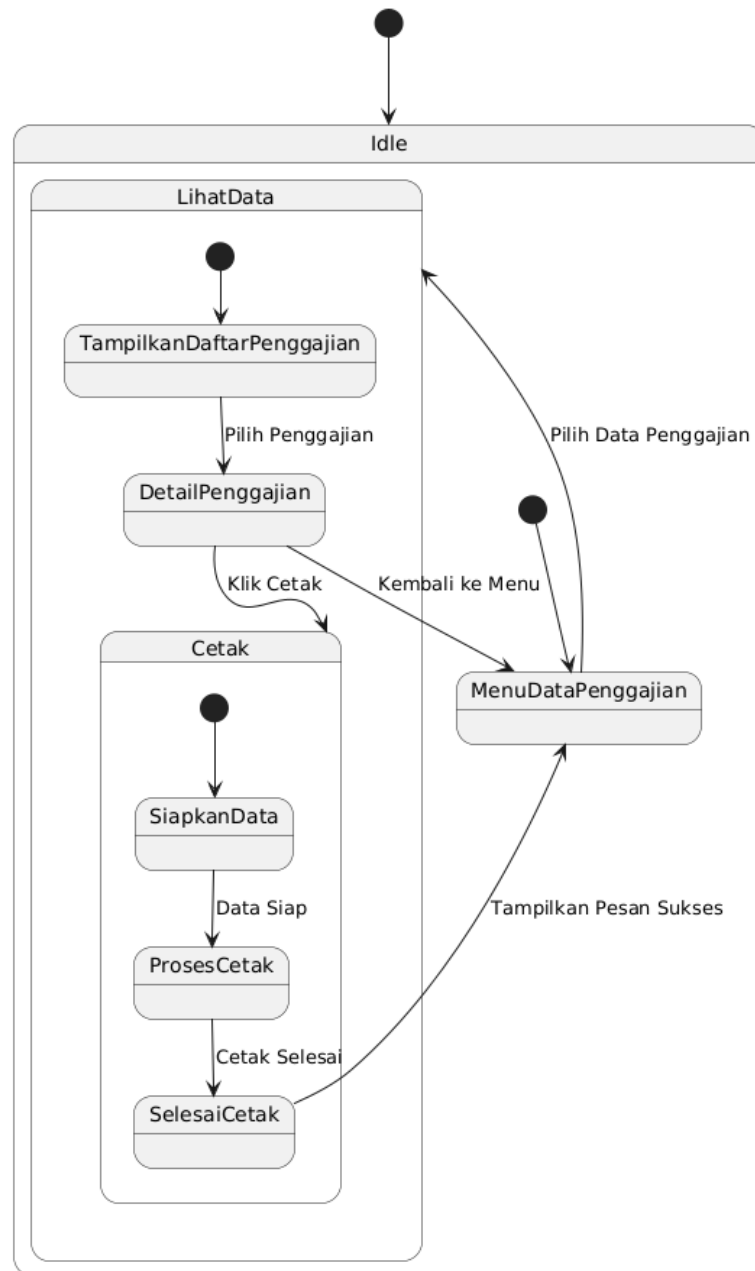
Gambar 4.64 state diagram admin data presensi

12) state diagram user data presensi



Gambar 4.65 state diagram user data presensi

13) state diagram data penggajian

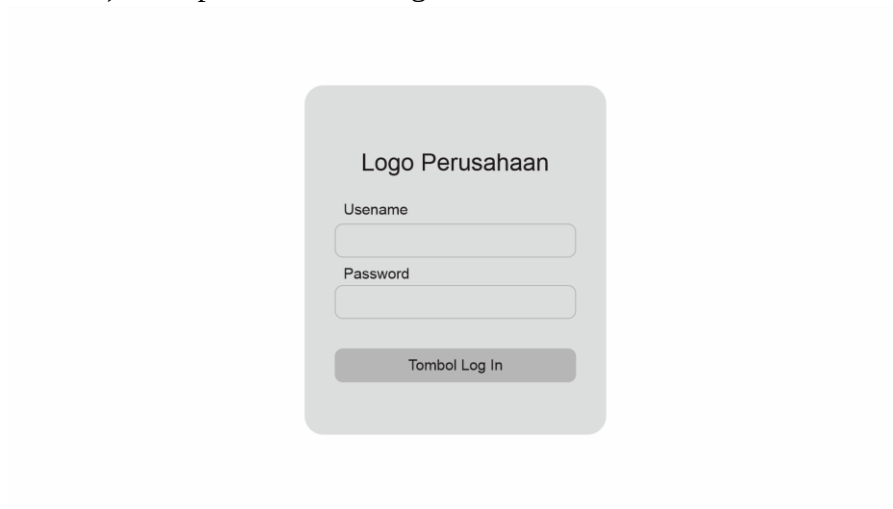


Gambar 4.66 state diagram data penggajian

g. Desain Perancangan Antar Muka

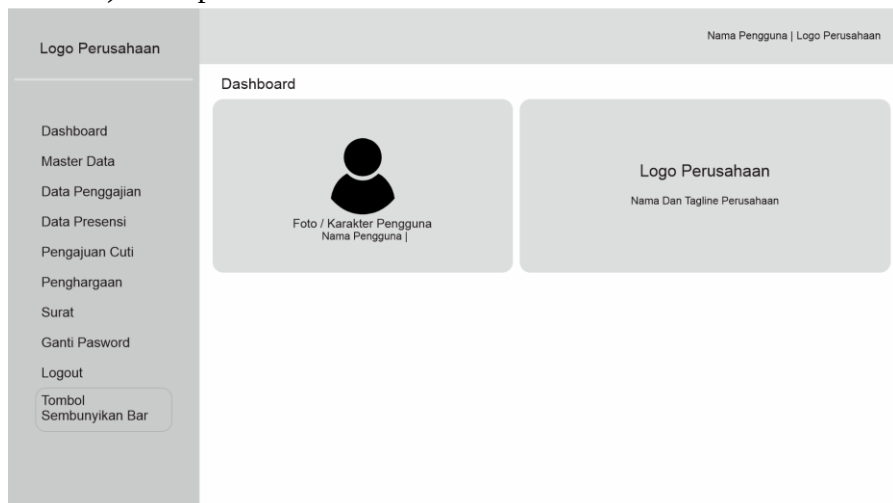
Desain antarmuka mencakup tampilan login, halaman beranda, halaman master data, halaman data pegawai, halaman data jabatan, halaman data penggajian, halaman data presensi, halaman pengajuan cuti, halaman . Antarmuka didesain untuk user-friendly dan responsif, Gambar sketsa antarmuka diantaranya :

1) Tampilan halaman login



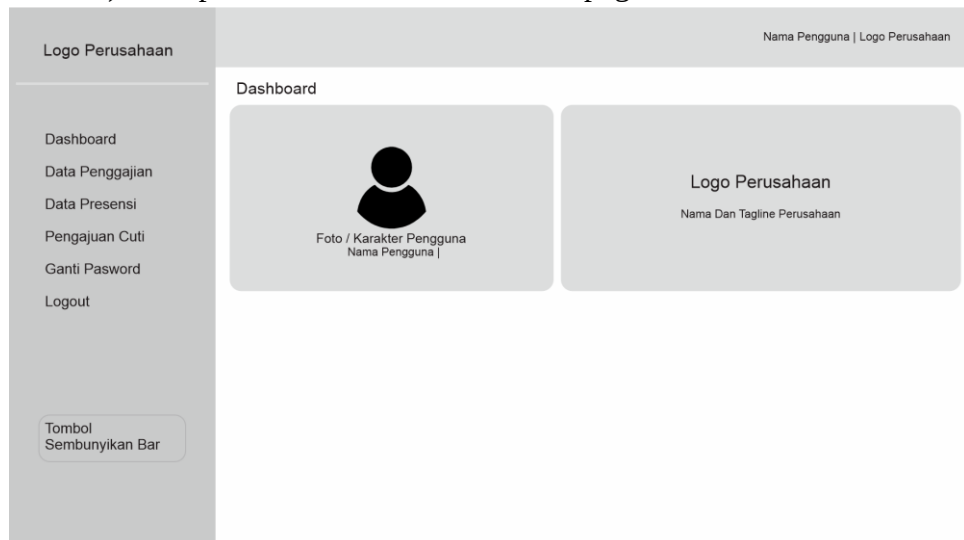
Gambar 4.67 halaman log in

2) Tampilan halaman dashboard role admin



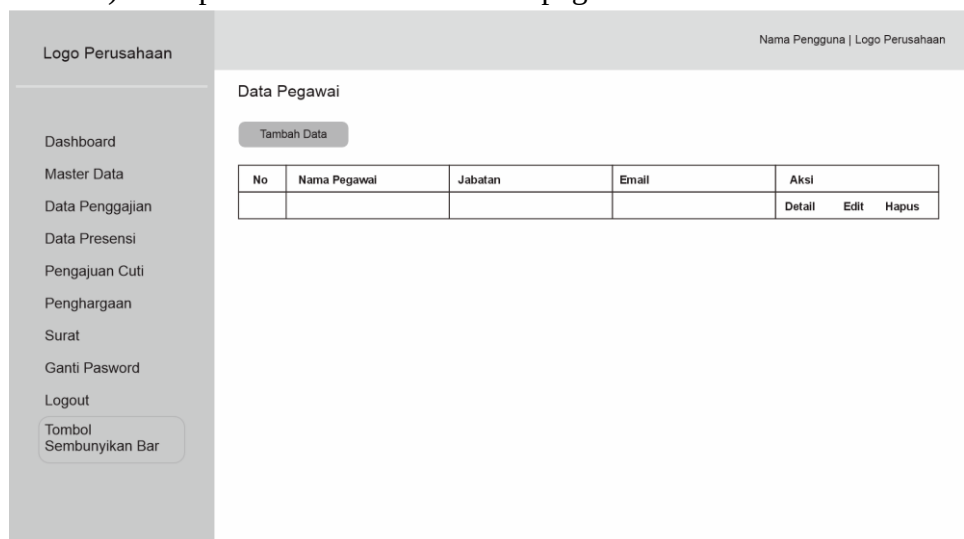
Gambar 4.68 halaman dashboard role admin

3) Tampilan halaman dashboard role pegawai



Gambar 4.68 halaman dashboard role pegawai

4) Tampilan halaman master data pegawai role admin



Gambar 4.69 halaman data pegawai role admin

5) Tampilan halaman master data jabatan role admin

The screenshot shows the 'Data Jabatan' page. On the left is a sidebar with the following menu items: Logo Perusahaan, Dashboard, Master Data, Data Penggajian, Data Presensi, Pengajuan Cuti, Penghargaan, Surat, Ganti Password, Logout, and a button 'Tombol Sembunyikan Bar'. The top right of the page displays 'Nama Pengguna | Logo Perusahaan'. The main content area is titled 'Data Jabatan' and includes a 'Tambah Data' button. Below the button is a table with the following structure:

No	Nama Jabatan	Gaji Pokok	Tunjangan	Uang Makan / Hari	Aksi
					Edit Hapus

Gambar 4.70 halaman data jabatan role admin

6) Tampilan halaman master data potongan gaji admin

The screenshot shows the 'Potongan Gaji' page. On the left is a sidebar with the following menu items: Logo Perusahaan, Dashboard, Master Data, Data Penggajian, Data Presensi, Pengajuan Cuti, Penghargaan, Surat, Ganti Password, Logout, and a button 'Tombol Sembunyikan Bar'. The top right of the page displays 'Nama Pengguna | Logo Perusahaan'. The main content area is titled 'Potongan Gaji' and includes a 'Perbarui' button. Below the button is a table with the following structure:

Potongan Alfa	Nominal Rupiah
Potongan Izin	Nominal Rupiah
Potongan Sakit	Nominal Rupiah

Gambar 4.71 halaman data potongan gaji role admin

7) Tampilan halaman penggajian role admin

Logo Perusahaan

Dashboard
Master Data
Data Penggajian
Data Presensi
Pengajuan Cuti
Penghargaan
Surat
Ganti Password
Logout
Tombol Sembunyikan Bar

Nama Pengguna | Logo Perusahaan

Data Penggajian

Filter Data Gaji

Filter Bulan
Filter Tahun
Terapkan

NO	NAMA	JABATAN	Data Penggajian					
			GAJI POKOK	TUNJANGAN	UANG MAKAN	POTONGAN	TOTAL	PRINT

Gambar 4.72 halaman data penggajian role admin

8) Tampilan halaman penggajian role pegawai

Logo Perusahaan

Dashboard
Data Penggajian
Data Presensi
Pengajuan Cuti
Ganti Password
Logout
Tombol Sembunyikan Bar

Nama Pengguna | Logo Perusahaan

Data Penggajian

Filter Data Gaji

Filter Bulan
Filter Tahun
Terapkan

NO	NAMA	JABATAN	Data Penggajian					
			GAJI POKOK	TUNJANGAN	UANG MAKAN	POTONGAN	TOTAL	PRINT

Gambar 4.73 halaman data penggajian role pegawai

9) Tampilan halaman data presensi role admin

Logo Perusahaan

Dashboard
Master Data
Data Penggajian
Data Presensi
Pengajuan Cuti
Penghargaan
Surat
Ganti Password
Logout

Tombol Sembunyikan Bar

Nama Pengguna | Logo Perusahaan

Data PRESENSI

Filter Data Gaji

Filter Bulan
Filter Tahun

Terapkan

Tambah Data

NO	NAMA	BULAN	TAHUN	Data PRESENSI				Aksi	
				HADIR	IZIN	SAKIT	ALFA	Edit	Print

Gambar 4.74 halaman data presensi role admin

10) Tampilan halaman data presensi role pegawai

Logo Perusahaan

Dashboard
Data Penggajian
Data Presensi
Pengajuan Cuti
Ganti Password
Logout

Tombol Sembunyikan Bar

Nama Pengguna | Logo Perusahaan

Data PRESENSI

Filter Data Gaji

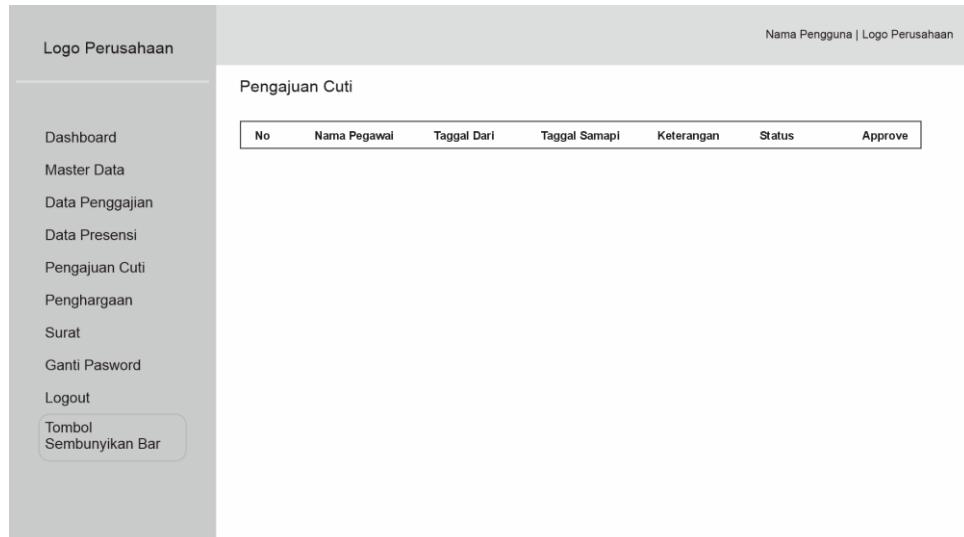
Filter Bulan
Filter Tahun

Terapkan

NO	NAMA	BULAN	TAHUN	Data PRESENSI				Print
				HADIR	IZIN	SAKIT	ALFA	

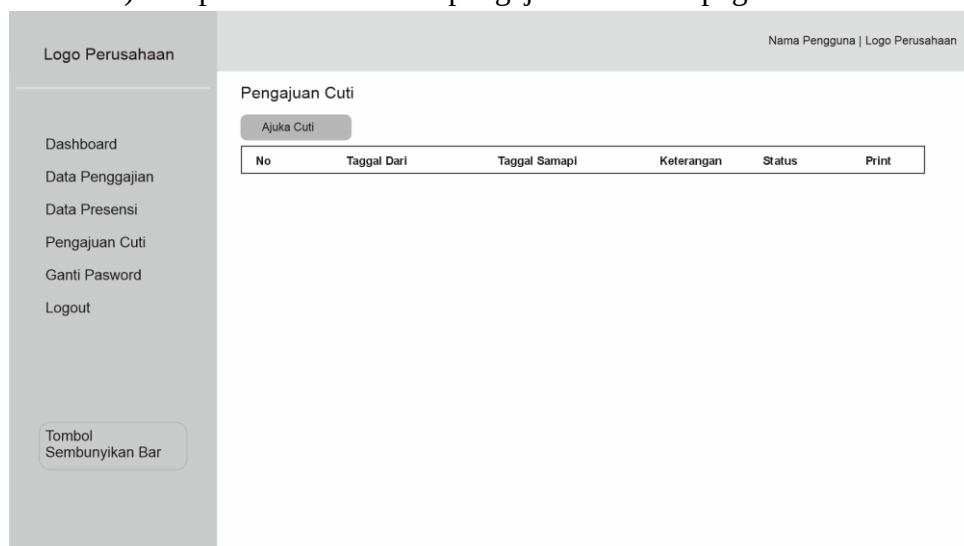
Gambar 4.75 halaman data presensi role pegawai

11) Tampilan halaman data pengajuan cuti role admin



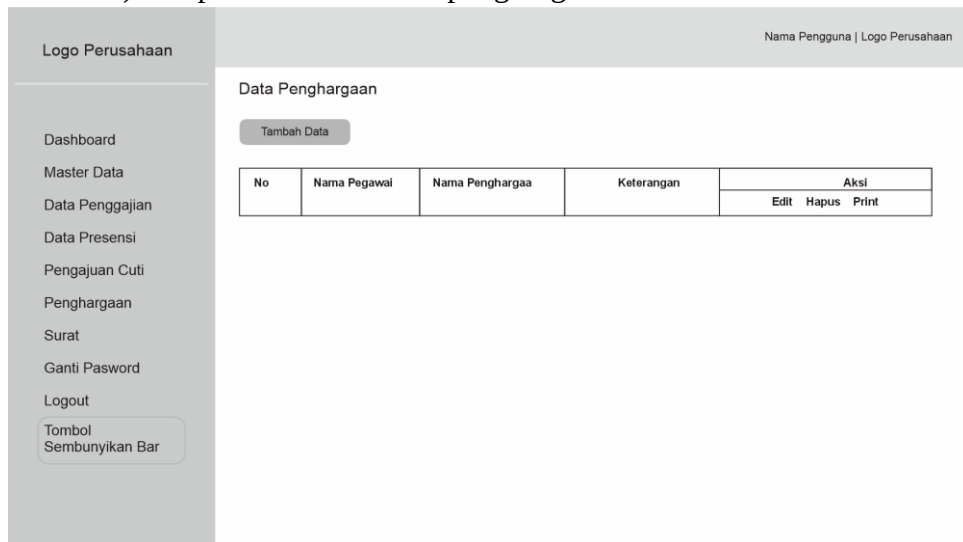
Gambar 4.76 halaman pengajuan cuti role admin

12) Tampilan halaman data pengajuan cuti role pegawai



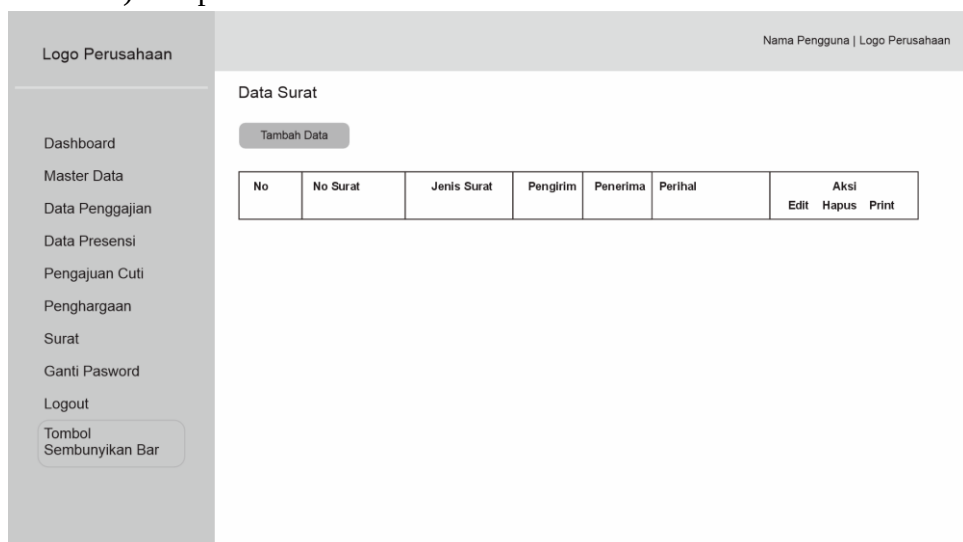
Gambar 4.77 halaman pengajuan cuti role pegawai

13) Tampilan halaman data penghargaan role admin



Gambar 4.78 halaman data penghargaan

14) Tampilan halaman data surat role admin



Gambar 4.79 halaman data surat

3. Pengembangan Sistem (development)

Proses pengembangan ini melibatkan berbagai tahapan yang sistematis, dimulai dari identifikasi masalah, penentuan tujuan penelitian, hingga perancangan dan pengembangan sistem informasi yang diusulkan. Selama proses pengembangan, peneliti secara berkala melakukan konsultasi dengan ahli yang memiliki keahlian dalam bidang manajemen kepegawaian dan sistem Teknik informatika yakni Bpk Fachul Fahmi S.Kom selaku manajer perusahaan perusahaan. Konsultasi ini dilakukan untuk memastikan bahwa setiap langkah yang diambil sesuai dengan standar akademik dan kebutuhan praktis di lapangan. Pengembangan ini mencakup pembuatan kode program dan integrasi dengan database.

a. Pembuatan Kode Program

Sistem dikembangkan menggunakan aplikasi VS Code untuk pengembangan kode, XAMPP sebagai server lokal, dan Chrome sebagai browser untuk pengujian. Framework Codeigniter 4 digunakan sebagai struktur sistem. Kode program ditulis dalam HTML, CSS, JavaScript, dan PHP.

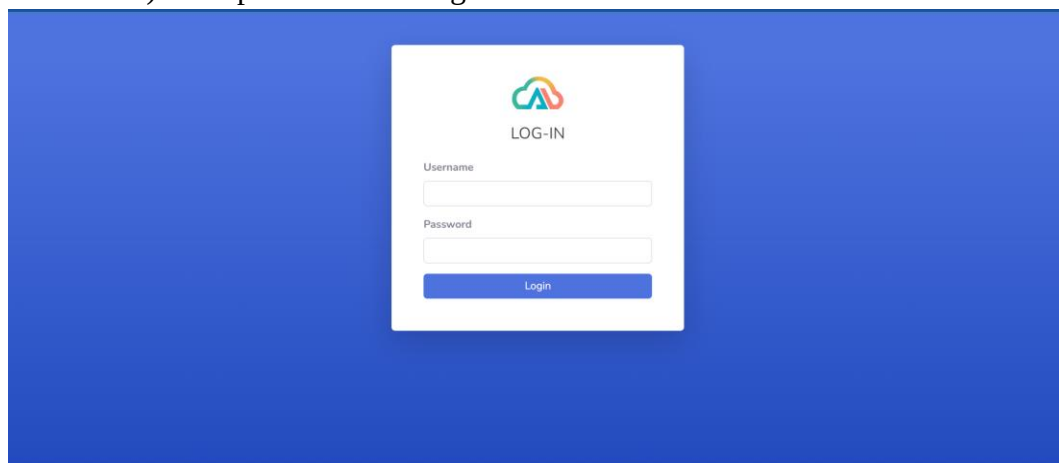
b. Integrasi Database

Database MySQL digunakan untuk menyimpan data yang diperlukan oleh sistem. Beberapa tabel yang dibuat dalam database termasuk tabel data jabatan, data gaji, data presensi, dan data potongan gaji.

c. Tampilan Website

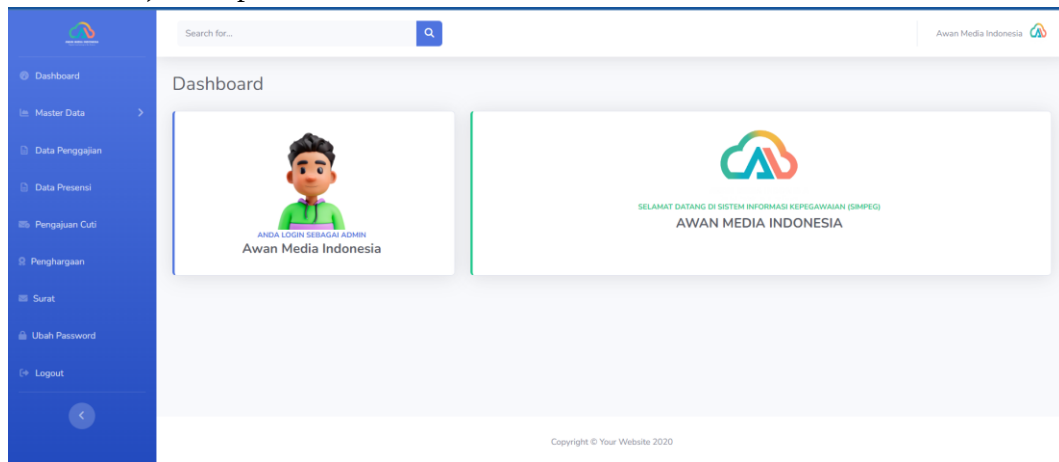
Berikut adalah tampilan dari website yang telah dikembangkan untuk menunjukkan tampilan antarmuka dan fungsionalitas yang telah diimplementasikan:

1) Tampilan halaman log in



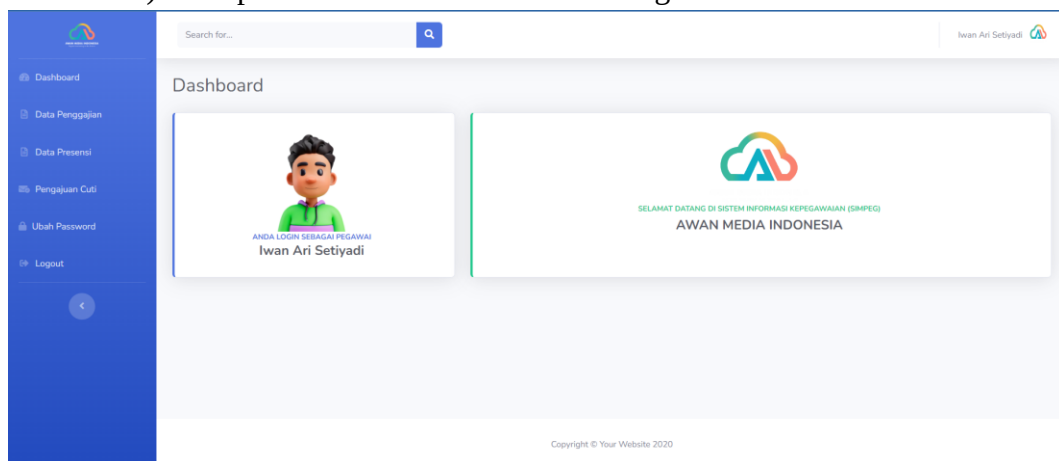
Gambar 4.80 halaman login

2) Tampilan halaman dashboard role admin



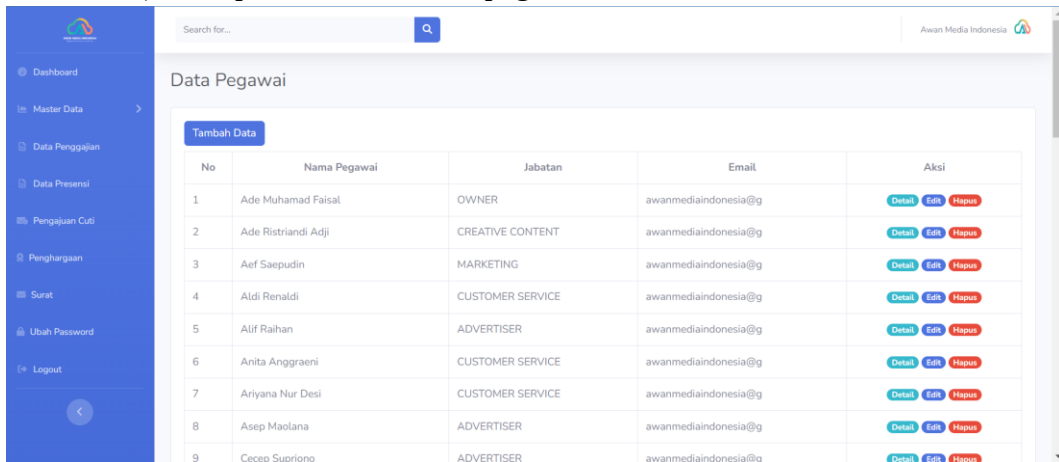
Gambar 4.81 halaman dashboard role admin

3) Tampilan halaman dashboard role Pegawai



Gambar 4.82 halaman dashboard role pegawai

4) Tampilan halaman data pegawai role admin



Search for...

Awan Media Indonesia

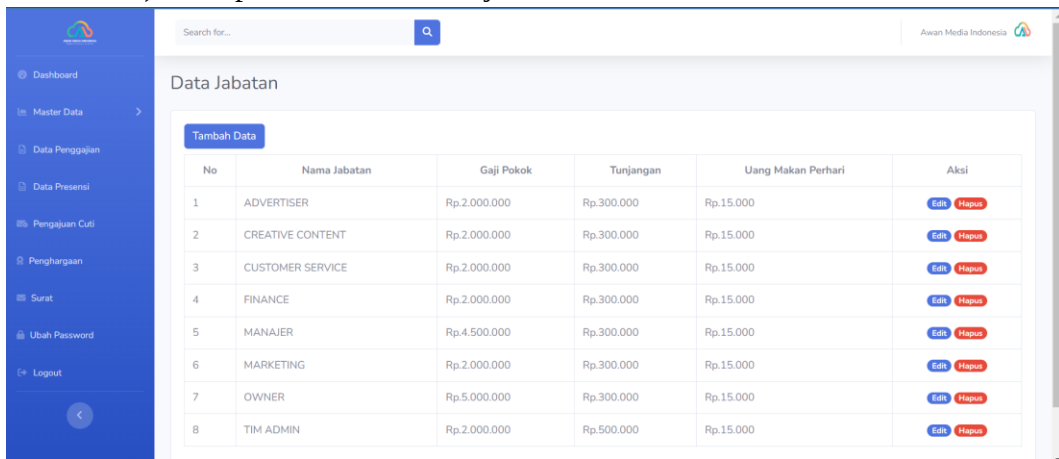
Data Pegawai

Tambah Data

No	Nama Pegawai	Jabatan	Email	Aksi
1	Ade Muhamad Faisal	OWNER	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
2	Ade Ristriandi Adji	CREATIVE CONTENT	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
3	Aef Saepudin	MARKETING	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
4	Aldi Renaldi	CUSTOMER SERVICE	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
5	Alif Raihan	ADVERTISER	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
6	Anita Anggraeni	CUSTOMER SERVICE	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
7	Ariyana Nur Desi	CUSTOMER SERVICE	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
8	Asep Maolana	ADVERTISER	awanmediaindonesia@g	Detail Edit Hapus
9	Cecep Supriono	ADVERTISER	awanmediaindonesia@q	Detail Edit Hapus

Gambar 4.83 halaman data pegawai role admin

5) Tampilan halaman data jabatan role admin



Search for...

Awan Media Indonesia

Data Jabatan

Tambah Data

No	Nama Jabatan	Gaji Pokok	Tunjangan	Uang Makan Perhari	Aksi
1	ADVERTISER	Rp.2.000.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
2	CREATIVE CONTENT	Rp.2.000.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
3	CUSTOMER SERVICE	Rp.2.000.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
4	FINANCE	Rp.2.000.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
5	MANAJER	Rp.4.500.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
6	MARKETING	Rp.2.000.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
7	OWNER	Rp.5.000.000	Rp.300.000	Rp.15.000	Edit Hapus
8	TIM ADMIN	Rp.2.000.000	Rp.500.000	Rp.15.000	Edit Hapus

Gambar 4.84 halaman data jabatan role admin

6) Tampilan halaman potongan gaji role admin

Search for...

Awam Media Indonesia

Potongan Gaji

Update

Potongan Alpha : Rp. 15.000

Potongan Izin : Rp. 15.000

Potongan Sakit : Rp. 15.000

Copyright © Your Website 2020

https://simpegkani.my.id/admin/data_presensi

Gambar 4.85 halaman potongan gaji role admin

7) Tampilan halaman data penggajian role admin

Search for...

Awam Media Indonesia

Data Penggajian

Filter Data Gaji

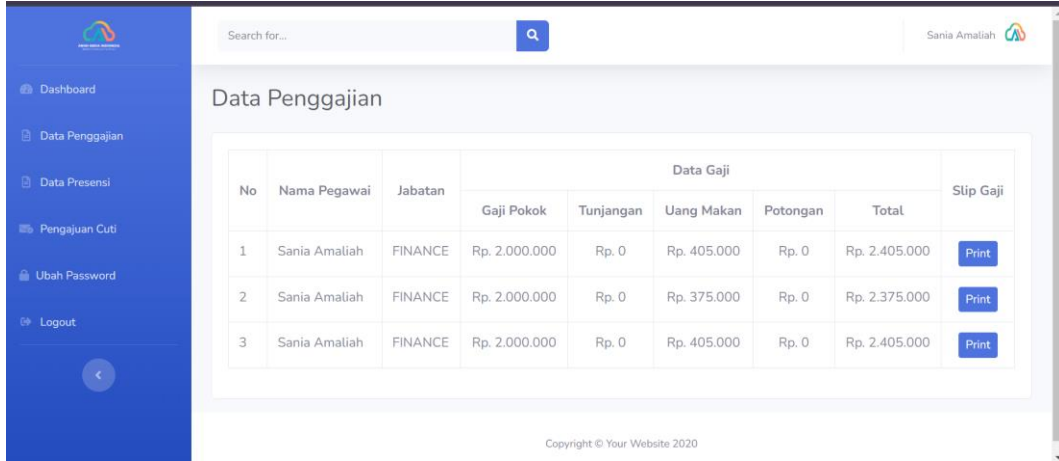
Bulan --Pilih Bulan-- Tahun --Pilih Tahun-- **Tampilkan**

Data penggajian Juli 2024

No	Nama Pegawai	Jabatan	Data Gaji				Total	Slip Gaji
			Gaji Pokok	Tunjangan	Uang Makan	Potongan		
1	Iwan Ari Setiyadi	OWNER	Rp. 10.000.000	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 10.000.000	Print
2	Ade Muhamad Faisal	OWNER	Rp. 10.000.000	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 0	Rp. 10.000.000	Print
3	Rina Kurniasari	TIM ADMIN	Rp. 1.500.000	Rp. 100.000	Rp. 405.000	Rp. 30.000	Rp. 1.975.000	Print
4	Widya Dwi Astuti	TIM ADMIN	Rp. 1.500.000	Rp. 100.000	Rp. 405.000	Rp. 0	Rp. 2.005.000	Print

Gambar 4.86 halaman data penggajian role admin

8) Tampilan halaman data penggajian role pegawai



Search for...

Sania Amaliah

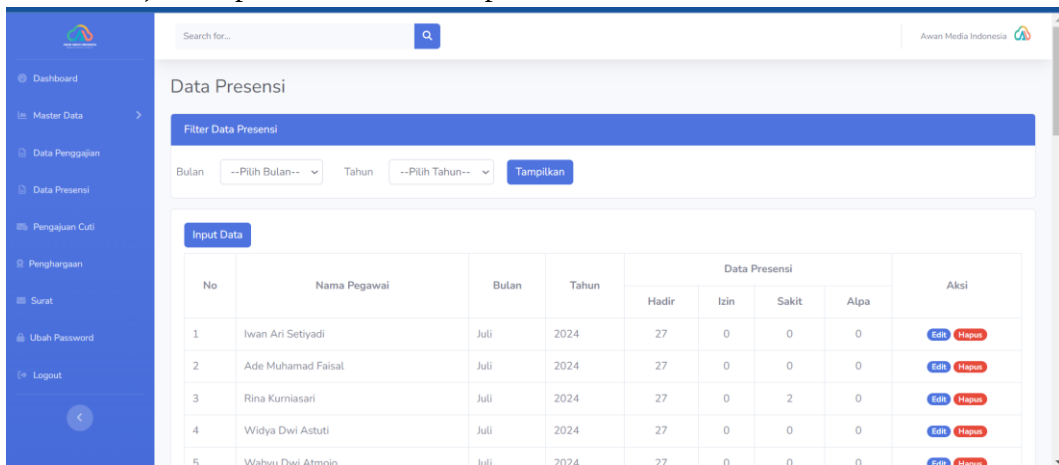
Data Penggajian

No	Nama Pegawai	Jabatan	Data Gaji					Slip Gaji
			Gaji Pokok	Tunjangan	Uang Makan	Potongan	Total	
1	Sania Amaliah	FINANCE	Rp. 2.000.000	Rp. 0	Rp. 405.000	Rp. 0	Rp. 2.405.000	Print
2	Sania Amaliah	FINANCE	Rp. 2.000.000	Rp. 0	Rp. 375.000	Rp. 0	Rp. 2.375.000	Print
3	Sania Amaliah	FINANCE	Rp. 2.000.000	Rp. 0	Rp. 405.000	Rp. 0	Rp. 2.405.000	Print

Copyright © Your Website 2020

Gambar 4.87 halaman data penggajian role pegawai

9) Tampilan halaman data presensi role admin



Search for...

Awan Media Indonesia

Data Presensi

Filter Data Presensi

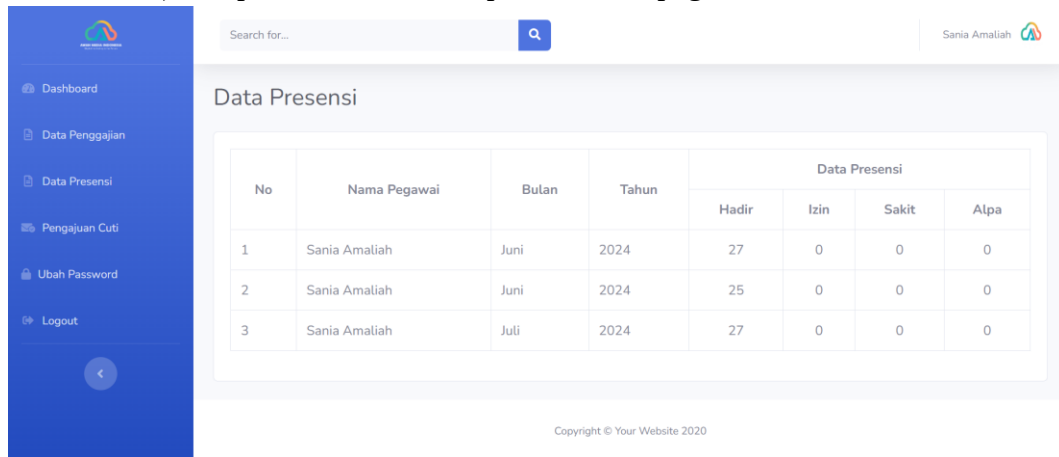
Bulan: Tahun: [Tampilkan](#)

Input Data

No	Nama Pegawai	Bulan	Tahun	Data Presensi				Aksi
				Hadir	Izin	Sakit	Alpa	
1	Iwan Ari Setiyadi	Juli	2024	27	0	0	0	Edit Hapus
2	Ade Muhamad Faisal	Juli	2024	27	0	0	0	Edit Hapus
3	Rina Kurniasari	Juli	2024	27	0	2	0	Edit Hapus
4	Widya Dwi Astuti	Juli	2024	27	0	0	0	Edit Hapus
5	Wahvu Dwi Atmoio	Juli	2024	27	0	0	0	Edit Hapus

Gambar 4.88 halaman data presensi role admin

10) Tampilan halaman data presensi role pegawai



Search for...

Sania Amaliah

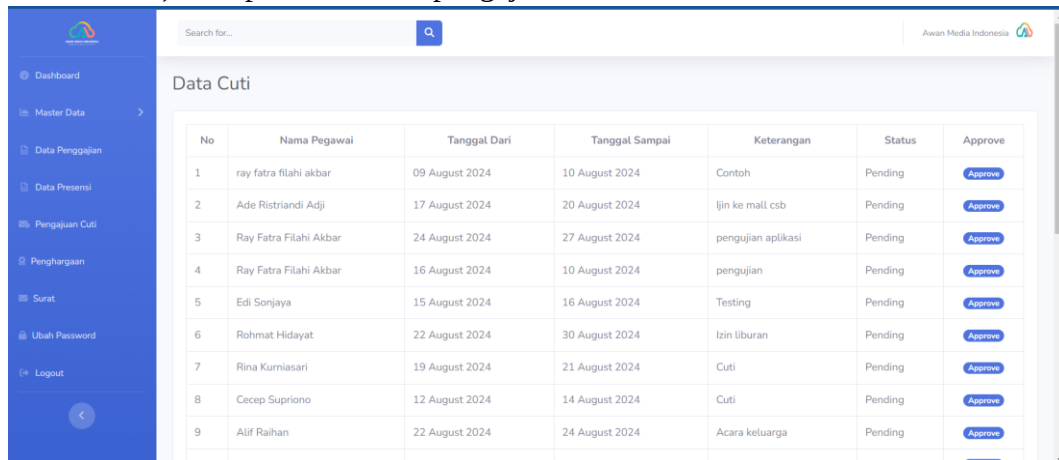
Data Presensi

No	Nama Pegawai	Bulan	Tahun	Data Presensi			
				Hadir	Izin	Sakit	Alpa
1	Sania Amaliah	Juni	2024	27	0	0	0
2	Sania Amaliah	Juni	2024	25	0	0	0
3	Sania Amaliah	Juli	2024	27	0	0	0

Copyright © Your Website 2020

Gambar 4.89 halaman data presensi role pegawai

11) Tampilan halaman pengajuan cuti role admin



Search for...

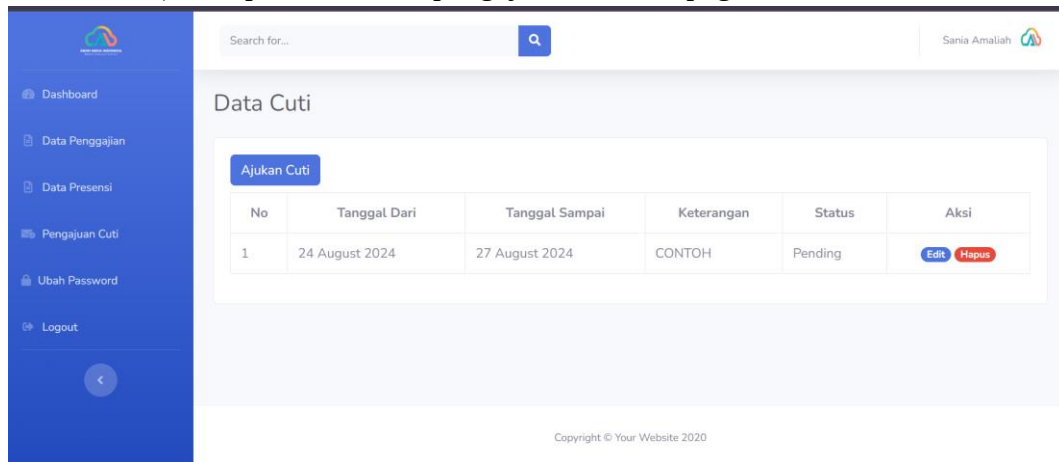
Awani Media Indonesia

Data Cuti

No	Nama Pegawai	Tanggal Dari	Tanggal Sampai	Keterangan	Status	Approve
1	ray fatra filahi akbar	09 August 2024	10 August 2024	Contoh	Pending	Approve
2	Ade Ristriandi Adji	17 August 2024	20 August 2024	Ijin ke mall csb	Pending	Approve
3	Ray Fatra Filahi Akbar	24 August 2024	27 August 2024	pengujian aplikasi	Pending	Approve
4	Ray Fatra Filahi Akbar	16 August 2024	10 August 2024	pengujian	Pending	Approve
5	Edi Sonjaya	15 August 2024	16 August 2024	Testing	Pending	Approve
6	Rohmat Hidayat	22 August 2024	30 August 2024	Izin liburan	Pending	Approve
7	Rina Kurniasari	19 August 2024	21 August 2024	Cuti	Pending	Approve
8	Cecep Supriono	12 August 2024	14 August 2024	Cuti	Pending	Approve
9	Alif Raihan	22 August 2024	24 August 2024	Acara keluarga	Pending	Approve
10	Ray Fatra	10 August 2024	12 August 2024	liburan	Pending	Approve

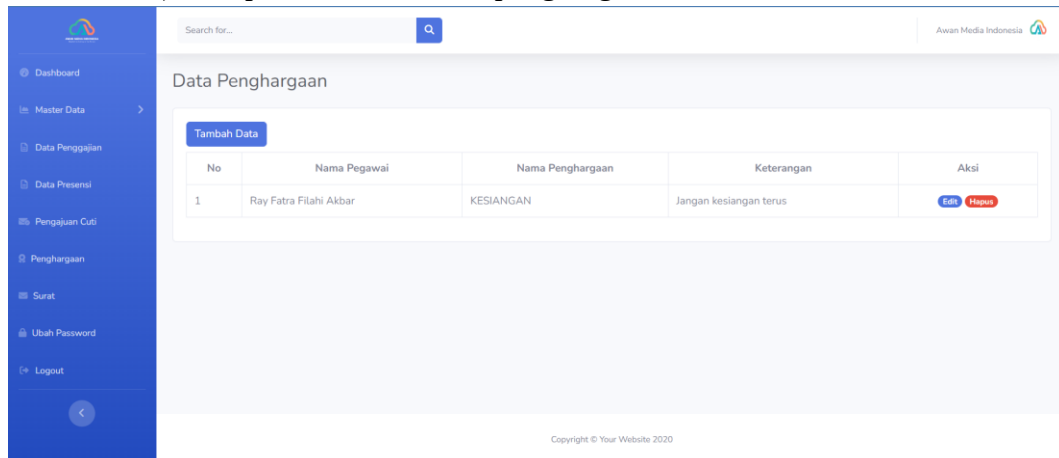
Gambar 4.90 halaman data pengajuan cuti role admin

12) Tampilan halaman pengajuan cuti role pegawai



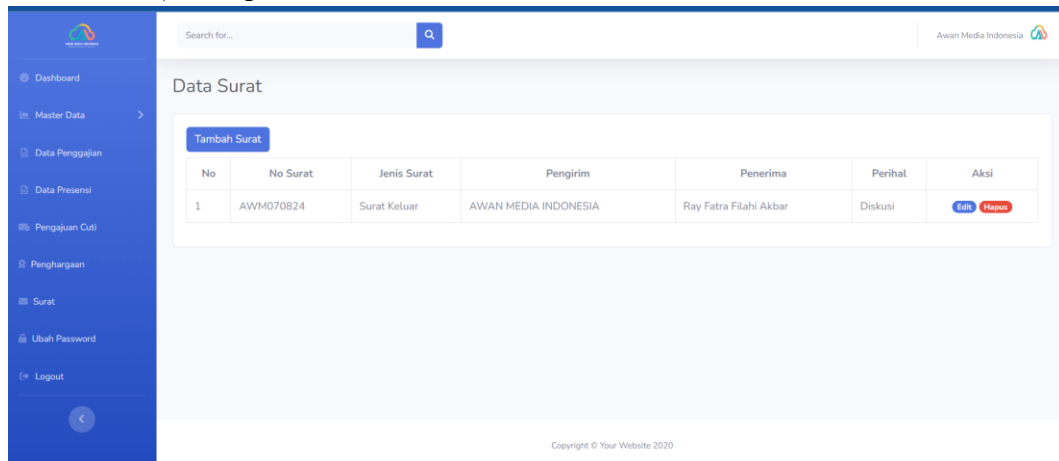
Gambar 4.91 halaman data pengajuan cuti role pegawai

13) Tampilan halaman data penghargaan role admin



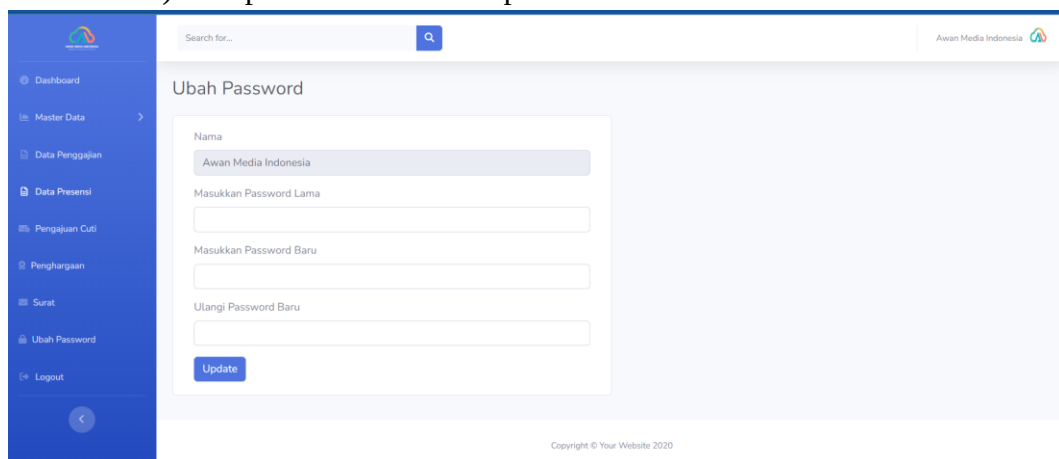
Gambar 4.92 halaman data penghargaan role admin

14) Tampilan halaman surat role admin



Gambar 4.93 halaman data surat role admin

15) Tampilan halaman ubah password



Gambar 4.94 halaman ubah password

4. Implementasi (implementation)

ada tahap ini, semua rancangan sistem yang telah dikembangkan diuji coba oleh peneliti dan kepada admin CV. AWAN MEDIA INDONESIA. Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mengetahui masalah yang mungkin timbul saat sistem digunakan. Adapun langkah-langkah berikut dapat dilakukan untuk memandu pegawai dalam menguji fungsi utama sistem secara rinci dan memastikan semua fitur berjalan sesuai harapan.

a) Persiapan Uji Coba

- 1) **Web Browser:** untuk bisa mengakses sistem, pegawai maupun admin harus mengakses sistem simpegkami.my.id di laptop maupun smartphone yang terhubung dengan akses internet
- 2) **Akses Login:** Memastikan setiap pegawai yang akan melakukan uji coba bisa masuk ke sistem dengan username dan password yang telah dibagikan

b) Instruksi Rinci Uji Coba Role Admin

- 1) Login dan Navigasi Dasar
Masukkan username dan password yang telah diberikan. Klik tombol "Login". Pastikan berhasil masuk ke dashboard utama, Jelajahi menu utama dan sub-menu yang tersedia.
- 2) Manajemen Master Data
Memastikan admin dapat mengelola data master, seperti menambah dan menghapus data karyawan, menambah dan menghapus data jabatan, serta dapat mengupdate data potongan gaji
- 3) Manajemen Data Presensi
Memastikan admin dapat menambah, mengubah dan menghapus data presensi pegawai
- 4) Manajemen Data Pengajuan Cuti
Memastikan admin dapat menerima data pengajuan cuti yang diajukan oleh pegawai
- 5) Manajemen Data Penghargaan
Memastikan admin dapat menambahkan data penghargaan tiap-tiap karyawan
- 6) Manajemen Data Surat
Memastikan admin dapat menambahkan data surat yang dibutuhkan perusahaan
- 7) Uji Fungsi Logout
Coba logout dari sistem dan pastikan dialihkan kembali ke halaman login.

c) Instruksi Rinci Uji Coba Role Pegawai

- 1) Login dan Navigasi Dasar

Masukkan username dan password yang telah diberikan. Klik tombol "Login". Pastikan berhasil masuk ke dashboard utama, Jelajahi menu utama dan sub-menu yang tersedia.

2) Uji Coba Menu Rekap Data Penggajian

Memastikan pegawai dapat melihat data rekapan penggajian dari setiap bulannya serta dapat melakukan tindakan print untuk mendapatkan bukti rekapan gaji

3) Uji Coba Menu Rekap Data Presensi

Memastikan pegawai dapat melihat data rekapan absensi dari setiap bulannya

4) Uji Coba Pengajuan Cuti

Memastikan pegawai dapat mengajukan cuti kepada admin dengan tanggal maupun hari sesuai keinginan pegawai dengan catatan cuti yang jelas

5) Uji Fungsi Logout

Coba logout dari sistem dan pastikan dialihkan kembali ke halaman login.

5. Evaluasi

Hasil evaluasi dapat dilihat dari hasil pengujian Functionality dan hasil pengujian usability berikut ini:

a. Functionality

Tabel 4.1 Tabel hasil test functionality

No	Fungsi	Pernyataan	Hasil	
			Berhasil	Gagal
1	Login	Fitur Login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke sistem	√	0
2	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari sistem	√	0
3	Dashboard	Fitur home berfungsi untuk menampilkan awal pada aplikasi	√	0
4	Data Jabatan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data jabatan yang dilakukan	√	0

		oleh admin sistem		
5	Data Pegawai	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
6	Data potongan gaji	Fitur ini berfungsi untuk merubah besaran atau nominal potongan gaji dalam bentuk rupiah yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
7	Data Penggajian	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekapan penggajian pegawai	√	0
8	Data Presensi	Fitur ini berfungsi untuk menambah data presensi pegawai setiap bulan nya yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
9	Pengajuan Cuti	Fitur ini berfungsi pengajuan cuti yang dilakukan oleh karyawan, dan penerimaan cuti yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
10	Data penghargaan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data penghargaan setiap pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
11	Surat	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data surat perusahaan	√	0
12	Ubah Password	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password pengguna sistem	√	0

Skor total yang telah didapat kemudian dihitung untuk menentukan kualitas. Berikut ini penyelesaian akhir untuk pengujian functionality sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. AWAN MEDIA INDONESIA

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \mathbf{A/B} \times \mathbf{100} = \dots \%$$

$$\text{Persentase kelayakan (\%)} = \mathbf{12/12} \times \mathbf{100} = \dots \%$$

$$= 100\%$$

Untuk menentukan kualitas menggunakan tabel kategori yang telah dibuat sebelumnya. Untuk kategori penilaian dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

No	Presentase	Interprestasi
1	10%-50%	Gagal
2	50%-100%	Berhasil

Berdasarkan tabel diatas maka hasil presentase pengujian functionality dengan nilai 100% masuk dalam kategori **“Berhasil”** dan memenuhi aspek functionality sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. AWAN MEDIA INDONESIA.

b. usability

Hasil pengujian dari Usability sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. AWAN MEDIA INDONESIA dapat dilihat di tabel berikut ini.

1) Hasil Test Usability Berdasarkan Aspek Kegunaan

Tabel 4.2 Tabel hasil test Usability Aspek Kegunaan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Usefulness (Kegunaan)						
1	Sistem ini membantu saya dalam mengakses informasi pegawai	26	9			
2	Sistem ini bermanfaat	28	7			
3	Sistem ini sesuai dengan kebutuhan	21	14			

4	Sistem ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan	24	11			
5	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang diharapkan	23	12			
Total		122	53			

Perhitungan Skor Tes Usability Berdasarkan Aspek Kegunaan

Ket	Jumlah	Skor	Hasil
SS	122	5	610
S	53	4	212
RR	0	3	0
TS	0	2	0
STS	0	1	0
Total			822

Jumlah Skor Tes Usability Berdasarkan Aspek Kegunaan yang didapat adalah 822 point. kemudian data ini diolah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%. \\
 &= \frac{822}{35 \times 5 \times 5} \times 100\%. \\
 &= \frac{822}{875} \times 100\%. \\
 &= 93.94\%
 \end{aligned}$$

Untuk menentukan kelayakan bisa di lihat dari tabel kategori di bawah ini.

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju

2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian usability berdasarkan aspek kegunaan dengan nilai 93.94% masuk dalam kategori “**Sangat Setuju**” dan memenuhi aspek usability Berdasarkan Kegunaan.

2) Hasil Test Usebility Berdasarkan Aspek Kemudahan penggunaan

Tabel 4.3 Tabel hasil test Usability Aspek Kemudahan penggunaan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)						
1	Sistem ini mudah untuk digunakan	28	7			
2	Fitur dalam sistem ini mudah dimengerti	28	7			
3	Sistem ini sangat praktis digunakan	28	7			
4	Langkah dalam pengoprasiannya sangat praktis	27	8			
5	Saya dapat menggunakan sistem ini tanpa harus menggunakan instruksi tertulis	24	11			
Total		135	40			

Perhitungan Skor Test Usability Berdasarkan Aspek Kemudahan Penggunaan

Ket	Jumlah	Skor	Hasil
SS	135	5	675
S	40	4	160
RR	0	3	0
TS	0	2	0
STS	0	1	0
Total			835

Jumlah Skor Tes Usability Berdasarkan Aspek Kemudahan Penggunaan yang didapat adalah 835 point. kemudian data ini diolah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%. \\
 &= \frac{835}{35 \times 5 \times 5} \times 100\%. \\
 &= \frac{835}{875} \times 100\%. \\
 &= 95.43\%
 \end{aligned}$$

Untuk menentukan kelayakan bisa di lihat dari tabel kategori di bawah ini.

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian usability berdasarkan aspek Kemudahan dengan nilai 95.43% masuk

dalam kategori “**Sangat Setuju**” dan memenuhi aspek usability Berdasarkan Kemudahan Penggunaan.

3) Hasil Test Usebility Berdasarkan Aspek Kemudahan pembelajaran

Tabel 4.4 Tabel hasil test Usability Aspek Kemudahan pembelajaran

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Satisfaction (Kepuasan)						
1	Saya mempelajari sistem ini dengan cepat	28	7			
2	Sistem ini mudah dipahami	27	8			
3	Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem ini	26	8	1		
4	Sistem ini mudah dipelajari	27	8			
Total		108	31			

Perhitungan Skor Test Usability Berdasarkan Aspek Aspek Kemudahan pembelajaran

Ket	Jumlah	Skor	Hasil
SS	108	5	540
S	31	4	124
RR	1	3	0
TS	0	2	0
STS	0	1	0
Total			664

Jumlah Skor Tes Usability Berdasarkan Aspek Aspek Kemudahan pembelajaran yang didapat adalah 664 point. kemudian data ini diolah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
&= \frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\% \\
&= \frac{664}{35 \times 4 \times 5} \times 100\% \\
&= \frac{664}{700} \times 100\% \\
&= 94.86\%
\end{aligned}$$

Untuk menentukan kelayakan bisa di lihat dari tabel kategori di bawah ini.

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian usability berdasarkan aspek Aspek Kemudahan pembelajaran dengan nilai 94.86% masuk dalam kategori “**Sangat Setuju**” dan memenuhi aspek usability Berdasarkan Aspek Kemudahan pembelajaran.

4) Hasil Test Usability Berdasarkan Aspek kepuasan

Tabel 4.5 Tabel hasil test Usability Aspek kepuasan

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Ease of Learning (Kemudahan Pembelajaran)						
1	Saya puas dengan sistem ini	26	9			
2	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan	25	10			

3	Sistem ini nyaman untuk digunakan	26	9			
4	Saya sangat terbantu dengan sistem ini	28	7			
Total		105	35			

Perhitungan Skor Test Usability Berdasarkan Aspek Aspek Aspek kepuasan

Ket	Jumlah	Skor	Hasil
SS	105	5	525
S	35	4	140
RR	1	3	0
TS	0	2	0
STS	0	1	0
Total			665

Jumlah Skor Tes Usability Berdasarkan Aspek Aspek Aspek kepuasan yang didapat adalah 665 point. kemudian data ini diolah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%. \\
 &= \frac{665}{35 \times 4 \times 5} \times 100\%. \\
 &= \frac{665}{700} \times 100\%. \\
 &= 95\%
 \end{aligned}$$

Untuk menentukan kelayakan bisa di lihat dari tabel kategori di bawah ini.

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju

3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian usability berdasarkan aspek Aspek Kemudahan pembelajaran dengan nilai 95% masuk dalam kategori “**Sangat Setuju**” dan memenuhi aspek usability Berdasarkan Aspek kepuasan.

5) Hasil Test Usability Keseluruhan

Tabel 4.6 Tabel Hasil Total Test Usability

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Usefulness (Kegunaan)						
1	Sistem ini membantu saya dalam mengakses informasi pegawai	26	9			
2	Sistem ini bermanfaat	28	7			
3	Sistem ini sesuai dengan kebutuhan	21	14			
4	Sistem ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan	24	11			
5	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang diharapkan	23	12			
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)						
6	Sistem ini mudah untuk digunakan	28	7			
7	Fitur dalam sistem ini mudah dimengerti	28	7			

8	Sistem ini sangat praktis digunakan	28	7			
9	Langkah dalam pengoprasiannya sangat praktis	27	8			
10	Saya dapat menggunakan sistem ini tanpa harus menggunakan instruksi tertulis	24	11			
<i>Ease of Learning (Kemudahan Pembelajaran)</i>						
11	Saya mempelajari sistem ini dengan cepat	28	7			
12	Sistem ini mudah dipahami	27	8			
13	Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem ini	26	8	1		
14	Sistem ini mudah dipelajari	27	8			
<i>Satisfaction (Kepuasan)</i>						
15	Saya puas dengan sistem ini	26	9			
16	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan	25	10			
17	Sistem ini nyaman untuk digunakan	26	9			
18	Saya sangat terbantu dengan sistem ini	28	7			

Perhitungan Skor Total Pengujian Usability

Tabel 4.3 Tabel perhitungan skor hasil tes usability

Ket	Jumlah	Skor	Hasil
SS	470	5	2.350
S	159	4	636

RR	1	3	3
TS	0	2	0
STS	0	1	0
Total			2.986

Skor yang telah di dapatkan dari hasil usability kemudian di hitung untuk menentukan kelayaka sistem yang telah uji oleh seluruh pegawai CV. AWAN MEDIA INDONESIA.

$$\begin{aligned}
 &= \frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%. \\
 &= \frac{2.986}{35 \times 18 \times 5} \times 100\%. \\
 &= \frac{2.986}{3.150} \times 100\%. \\
 &= 94,7\%
 \end{aligned}$$

Untuk menentukan kelayakan bisa di lihat dari tabel kategori di bawah ini.

No	Presentasi	Kategori
1	0% - 20%	Sangat Tidak Setuju
2	21% - 40%	Tidak Setuju
3	41% - 60%	Ragu-Ragu
4	61% - 80%	Setuju
5	81% - 100%	Sangat Setuju

Berdasarkan tabel diatas maka hasil persentase pengujian usability dengan nilai 94,7% masuk dalam kategori “**Sangat Setuju**” dan memenuhi aspek usability.

B. PEMBAHASAN

Penelitian ini dilakukan bertujuan untuk merancang dan mengembangkan sebuah sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. Awan Media Indonesia. Pengembangan sistem ini dilakukan sejak bulan april hingga agustus 2024 dengan menggunakan metode Research and Development (R&D) dan mengadopsi model penelitian ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation).

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan beberapa tahapan diantaranya observasi dimana peneliti menganalisis kebutuhan apa saja yang harus dipersiapkan agar saat menggunakan sistem web berjalan dengan lancar. setelah dianalisis, peneliti mengidentifikasi masalah yang dihadapi oleh CV. Awan Media Indonesia dalam pengelolaan data kepegawaian, seperti kesulitan dalam mengakses data secara cepat, tingginya risiko kesalahan input, dan keterbatasan sistem yang ada. Dari hasil analisis kebutuhan, ditemukan bahwa diperlukan sebuah sistem yang terintegrasi, mudah digunakan, dan dapat diakses secara real-time.

Tahap Desain melibatkan perancangan sistem yang mencakup arsitektur sistem, desain database, dan antarmuka pengguna. Desain sistem difokuskan untuk memastikan kemudahan penggunaan serta kemampuan untuk memenuhi kebutuhan manajemen kepegawaian, termasuk pengelolaan data pegawai, absensi, penggajian, dan penghargaan serta pengajuan cuti.

Pada tahap Pengembangan, sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web ini dikembangkan menggunakan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Proses pengembangan melibatkan pembuatan modul-modul inti, seperti modul data pegawai, absensi, penggajian, dan laporan, serta pengujian untuk memastikan bahwa setiap fitur berfungsi dengan baik.

Setelah sistem dikembangkan, tahap Implementasi dilakukan dengan menguji coba sistem di lingkungan kerja CV. Awan Media Indonesia yang dimulai sejak tanggal 8 Agustus sampai 10 Agustus dilakukan secara daring dengan

memberikan arahan atau demonstrasi penggunaan sistem berupa video tutorial yang dikirim grup whatsapp perusahaan. Uji coba ini melibatkan 35 pegawai sebagai responden untuk menilai kegunaan (usability) sistem untuk memastikan bahwa sistem diuji oleh pengguna dengan berbagai latar belakang dan kebutuhan.

Tahap terakhir, yaitu Evaluasi, peneliti menggunakan dua jenis angket yaitu angket untuk pengukuran aspek functionality suitability dan usability. Yang dilakukan untuk menguji functionality suitability adalah menggunakan test case berupa checklist yang telah dibuat oleh peneliti, sedangkan aspek usability dilakukan menggunakan angket yang sudah dibuat peneliti dengan 18 buah pertanyaan guna mendapatkan umpan balik dari responden. Pengujian usability dilakukan untuk menilai seberapa baik sistem ini dapat digunakan oleh pegawai. dengan memberikan 18 pertanyaan kepada seluruh pegawai, metode rating atau likert digunakan dalam tahap ini, jawaban pertama pertanyaan negatif dan positif pada skala likert dikategorikan dengan sangat setuju (ss), setuju (s), ragu-ragu(rr), tidak setuju (ts), dan sangat tidak setuju (sts). Untuk menentukan kualitas digunakan tabel perhitungan yang telah dibuat sebelumnya, jika hasil tes usability bernilai 0%-20% maka sistem dinyatakan “sangat tidak layak digunakan”, jika hasil tes usability bernilai 21%-40% maka sistem dinyatakan “tidak layak digunakan”, jika hasil tes usability bernilai 41%-600% maka sistem dinyatakan “ragu-ragu digunakan”, jika hasil tes usability bernilai 61%-80% maka sistem dinyatakan “layak digunakan”, jika hasil tes usability bernilai 81%-100% maka sistem dinyatakan “sangat layak digunakan”. dan dari semua hasil uji tes pegawai menggunakan angket yang berisikan 18 pertanyaan peneliti mendapatkan persentase sebesar 94,7% dengan masuk kategori “sangat layak digunakan”. Hal ini menunjukkan bahwa sistem telah berhasil memenuhi ekspektasi penelitian sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. AWA MEDIA INDONESIA.

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis yang telah dilakukan mengenai "Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Website di CV. AWAN MEDIA INDONESIA," berikut adalah kesimpulan yang dapat ditarik:

1. Proses pengembangan sistem ini dilakukan menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahapan Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Pada tahapan awal analisis didapatkan spesifikasi yang harus dicapai yakni, sistem harus mampu mengelola data pegawai, mengelola data kehadiran atau presensi pegawai, mengelola data penggajian, mengelola pengajuan cuti, mengelola data penghargaan, data surat, dan keamanan privasi. Kemudian dilanjutkan dengan tahapan desain sistem, pada Tahapan ini menjelaskan alur sistem yang akan dibuat dengan kebutuhan fungsional dan non-fungsional yang ada. Tahapan ketiga yakni Tahap Development atau pengembangan sistem dengan yang diawali dengan pembuatan kode program menggunakan aplikasi VSCode untuk pengembangan kode, XAMPP sebagai server lokal, dan Chrome sebagai browser untuk pengujian. Framework Codeigniter 4 digunakan sebagai struktur sistem. Kode program ditulis dalam HTML, CSS, JavaScript, dan PHP yang kemudian dilakukan integrasi data base Mysql untuk menyimpan data yang diperlukan oleh sistem. Selanjutnya tahapan implementasi sistem, pada tahapan ini file program yang sudah dibuat pada local host kemudian diunggah ke web hoster guna sistem dapat diakses dan diuji coba oleh tiap tiap pegawai CV. Awan Media Indonesia menggunakan laptop maupun smartphone masing-masing pegawai. Tahapan terakhir adalah tahapan evaluasi sistem, pada tahapan ini peneliti secara berkala melakukan konsultasi dengan ahli yang memiliki keahlian dalam bidang manajemen kepegawaian dan sistem Teknik informatika yakni Bpk Fachul Fahmi S.Kom selaku manajer perusahaan perusahaan. Untuk menguji menguji fungsionalitas sistem dilakukan pengujian tes case fungsionalitas oleh ahli , dan Untuk menguji kelayakan sistem peneliti menggunakan teknik analisis data kegunaan (usability) berupa angket yang berisikan 18 pertanyaan dengan menganalisis respon pengguna menggunakan skala likert.
2. Berdasarkan uji kelayakan penggunaan sistem yang dilakukan sejak tanggal 8 agustus sampai 10 agustus 2024 yang melibatkan 35 pegawai CV. Awan Media Indonesia sebagai responden, diperoleh nilai uji usability berdasarkan aspek kegunaan dengan skor 822 dari skor maksimal yang diharapkan oleh peneliti yaitu 875 yang selanjutnya mendapatkan persentase sebesar 93.94% dan termasuk kedalam kategori sangat layak

dalam tabel kriteria kelayakan yang terdapat pada BAB III, Nilai uji usability berdasarkan aspek Kemudahan penggunaan mendapatkan skor 835 dari skor maksimal yang diharapkan oleh peneliti yaitu 875 yang selanjutnya mendapatkan persentase sebesar 95.43% dan termasuk kedalam kategori sangat layak dalam tabel kriteria kelayakan yang terdapat pada BAB III, Nilai uji usability berdasarkan aspek Kemudahan pembelajaran mendapatkan skor 664 dari skor maksimal yang diharapkan oleh peneliti yaitu 700 yang selanjutnya mendapatkan persentase sebesar 94.86% dan termasuk kedalam kategori sangat layak dalam tabel kriteria kelayakan yang terdapat pada BAB III, Nilai uji usability berdasarkan aspek kepuasan mendapatkan skor 665 dari skor maksimal yang diharapkan oleh peneliti yaitu 700 yang selanjutnya mendapatkan persentase sebesar 95% dan termasuk kedalam kategori sangat layak dalam tabel kriteria kelayakan yang terdapat pada BAB III, dan nilai total keseluruhan uji usability memperoleh skor 2.986 dari skor maksimal yang diharapkan oleh peneliti yaitu 3.150 yang selanjutnya mendapatkan persentase sebesar 94,7% dan termasuk kedalam kategori sangat layak dalam tabel kriteria kelayakan yang terdapat pada BAB III, maka sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web di CV. Awan Media Indoensia dikatakan sangat layak untuk digunakan.

B. Saran

Saran yang dapat diajukan oleh peneliti mengenai "Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Website di CV. AWAN MEDIA INDONESIA," yang dibuat adalah sebagai berikut :

1. Sistem ini sebaiknya terus dikembangkan dan disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan yang mungkin berkembang di masa depan. Penambahan fitur seperti analitik data karyawan dan integrasi dengan sistem manajemen lain dalam perusahaan dapat menjadi nilai tambah.
2. Penulis juga menyarankan agar dilakukan maintenance pada sistem informasi ini agar penggunaannya dapat lebih efektif dan berkelanjutan.
3. Sistem Informasi ini dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta perkembangan dari CV. AWAN MEDIA INDONESIA pada masa yang akan datang sesuai dengan metode ADDIE.
4. Peneliti menyadari bahwa dalam penelitian dan pengembangan platform ini masih banyak kekurangan. oleh karena itu, untuk para peneliti yang penelitiannya relevan dengan penelitian ini diharapkan mampu melengkapi kekurangannya

DAFTAR PUSTAKA

- Achyunda Putra, F. A.-I., Jatmiko, A. R., Arief, R. M., & Ardiansa, M. I. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian dan Inventaris Di Universitas Merdeka Malang Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Restikom : Riset Teknik Informatika dan Komputer*, Vol.5 No.2(Agustus), 125. <https://restikom.nusaputra.ac.id/article/view/149>
- Achyunda Putra, F. A.-I., Jatmiko, A. R., Arief, R. M., & Ardiansa, M. I. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian dan Inventaris Di Universitas Merdeka Malang Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter. *Jurnal Restikom*, 5(Agustus), 126.
- Albadri, S., Septima, R., & Syahputra, H. (2024). *Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Web Program Studi Teknik Informatika*. 6(1), 111–120.
- Handayani, N., & Suprpto, D. (2018). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN CUTI KARYAWAN DI PT. COLORPAK INDONESIA, TBK BERBASIS WEB. *Jurnal Teknik Informatika (JIKA)*, 3(Oktober), 33.
- Hayat, M., Firdaus, & Surmayanti. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Sekolah Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman Php (Studi Kasus : Sd Negeri 15 Ulakan Tapakis). *Jurnal Sains Informatika Terapan*, 3(1), 26–33. <https://doi.org/10.62357/jsit.v3i1.232>
- Hermawan, Y., Mulyana, A., & Rizky, N. F. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web di STIE Kesatuan. *JURNAL ANALISIS SISTEM PENDIDIKAN TINGGI*, Vol.13 No.2(Desember), 154.
- Junaedi, D. (2019). Desain Pembelajaran Model ADDIE (pp. 1–14).
- Kepegawaian, S. M. (2009). *Sistem Manajemen Kepegawaian*. 1–42.
- Moromukti, S. R., Informatika, P. S., Komunikasi, F., Informatika, D. A. N., & Surakarta, U. M. (2021). *RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN Studi Kasus : PT . MITRA JASA INDONESIA*.
- Putra, A. B. (2019). Perancangan dan Pembangunan Sistem Informasi E-Learning Berbasis Web (Studi Kasus Pada Madrasah Aliyah Kare Madiun). *Jurnal Aplikasi*, 82.

- Rohman, F., & Mamun, M. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pegawai (Simpeg) Berbasis Web Pada Kementerian Ppn/ Bappenas. *Indonesian Journal on Networking and Security*, Vol. 8 No.4(November), 1.
- Rohman, F., & Mamun, M. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Pegawai (Simpeg) Berbasis Web Pada Kementerian Ppn/ Bappenas. *Indonesian Journal on Networking and Security*, 8(November), 2.
- Ruben Coda Sofiq Indonesiawan, Agung Brastama Putra, & Anindo Saka Fitri. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Dengan Analisa Pieces Berbasis Web. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(1), 147–154. <https://doi.org/10.33005/sitasi.v3i1.662>
- Tumini, & Fitria, M. (2021). PENERAPAN METODE SCRUM PADA E-LEARNING STMIK CIKARANG MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(Maret), 14.
- Wijaya, A., Damayanti, & Hendrastuty, N. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN (SIMPEG) BERBASIS WEB (STUDI KASUS : PT SEMBILAN HAKIM NUSANTARA). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, Vol3 No.2(Juni), 10.
- Wijaya, A., & Hendrastuty, N. (2022). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN KEPEGAWAIAN (SIMPEG) BERBASIS WEB (STUDI KASUS: PT SEMBILAN HAKIM NUSANTARA. *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(Oktober).

LAMPIRAN

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen
Kepegawaian Berbasis Web Di CV. AWAN MEDIA
INDONESIA

Sasaran Program : CV. AWAN MEDIA INDOENESIA

Penyusun : Ray Fatra Filahi Akbar

Validator : Fachrul Fahmi S.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang Sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web yang telah dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan

A. Aspek penilaian Sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web

NO	FITUR	PENJELASAN FUNGSI	URAIAN PENDAPAT AHLI
1	Login	Fitur Login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke sistem	
2	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari sistem	
3	Dashboard	Fitur home berfungsi untuk menampilkan awal pada aplikasi	
Master Data			
4	Data Jabatan	Fitur ini berfungsi untuk	

		menambah dan menghapus data jabatan yang dilakukan oleh admin sistem	
5	Data Pegawai	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	
6	Data potongan gaji	Fitur ini berfungsi untuk merubah besaran atau nominal potongan gaji dalam bentuk rupiah yang dilakukan oleh admin sistem	
7	Data Penggajian	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekapan penggajian pegawai	
8	Data Presensi	Fitur ini berfungsi untuk menambah data presensi pegawai setiap bulan nya yang dilakukan oleh admin sistem	
9	Pengajuan Cuti	Fitur ini berfungsi pengajuan cuti yang dilakukan oleh karyawan, dan penerimaan cuti yang dilakukan oleh admin sistem	
10	Data penghargaan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data penghargaan setiap pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	
11	Surat	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data surat perusahaan	
12	Ubah Password	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password pengguna sistem	

B. Tanggapan/Saran

.....

.....

.....

.....

.....

C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. Layak untuk digunakan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak digunakan

*)lingkari salah satu

Hasil Test Case Fungsional

No	Fungsi	Pernyataan	Hasil	
			Berhasil	Gagal
1	Login	Fitur Login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke sistem	√	0
2	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari sistem	√	0
3	Dashboard	Fitur home berfungsi untuk menampilkan awal pada aplikasi	√	0
4	Data Jabatan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data jabatan yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
5	Data Pegawai	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
6	Data potongan gaji	Fitur ini berfungsi untuk merubah besaran atau nominal potongan gaji dalam bentuk rupiah yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
7	Data Penggajian	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekapitulasi penggajian pegawai	√	0
8	Data Presensi	Fitur ini berfungsi untuk menambah data presensi pegawai setiap bulannya yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
9	Pengajuan Cuti	Fitur ini berfungsi pengajuan cuti yang dilakukan oleh karyawan, dan penerimaan cuti yang dilakukan oleh	√	0

		admin sistem		
10	Data penghargaan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data penghargaan setiap pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	√	0
11	Surat	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data surat perusahaan	√	0
12	Ubah Password	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password pengguna sistem	√	0

LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN

ANGKET RESPON PEGAWAI

8/15/24, 6:24 PM

ANGKET RESPON PEGAWAI TESHADAP SIMPEGKAMI

ANGKET RESPON PEGAWAI TESHADAP SIMPEGKAMI

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda
4. Jawaban yang Anda berikan, dijamin kerahasiannya dan tidak akan berpengaruh terhadap nilaidi sekolah. Terima kasih.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

1. Email *

2. Sistem ini membantu saya dalam mengakses informasi pegawai *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
- ☐ SETUJU
- ☐ RAGU-RAHU
- ☐ TIDAK SETUJU
- ☐ SANGAT TIDAK SETUJU

3. Sistem ini bermanfaat *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
- ☐ SETUJU
- ☐ RAGU-RAHU
- ☐ TIDAK SETUJU
- ☐ SANGAT TIDAK SETUJU

<https://docs.google.com/forms/d/1qS2V-MtUjIBrSUHVqjdxY2nUXNzYld3u3Quqkpy8o/edit>

1/7

4. *

Sistem ini sesuai dengan kebutuhan

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

5. Sistem ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

6. Sistem ini bekerja sesuai dengan yang diharapkan *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

7. Sistem ini mudah untuk digunakan *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

8. Fitur dalam sistem ini mudah dimengerti *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

9. Sistem ini sangat praktis digunakan *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

10. Langkah dalam pengoperasiannya sangat praktis *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

11. Saya dapat menggunakan sisitem ini tanpa harus menggunakan instruksi tertulis *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

12. Saya mempelajari sistem ini dengan cepat *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

13. Sistem ini mudah dipahami *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

14. Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem ini *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

15. Sistem ini mudah dipelajari *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

16. Saya puas dengan sistem ini *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

17. Sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

18. Sistem ini nyaman untuk digunakan *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

19. Saya sangat terbantu dengan sistem ini *

Tandai satu oval saja.

- ☐ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

DATA HASIL VALIDASI FUNGSIONAL

LEMBAR VALIDASI AHLI MEDIA

Judul Penelitian : Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen
Kepegawaian Berbasis Web Di CV. AWAN MEDIA
INDONESIA

Sasaran Program : CV. AWAN MEDIA INDOENESIA

Penyusun : Ray Fatra Filahi Akbar

Validator : Fachrul Fahmi S.Kom

Petunjuk :

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat dan penilaian bapa sebagai ahli media, tentang Sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web yang telah dibuat.
2. Penilaian diberikan pada kolom uraian pendapat ahli yang sudah disediakan.
3. Mohon untuk memberikan komentar dan saran pada tempat yang sudah disediakan

A. Aspek penilaian Sistem informasi manajemen kepegawaian berbasis web

NO	FITUR	PENJELASAN FUNGSI	URAIAN PENDAPAT AHLI
1	Login	Fitur Login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke sistem	Sudah baik
2	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari sistem	Sudah baik
3	Dashboard	Fitur home berfungsi untuk menampilkan awal pada aplikasi	Sudah baik
Master Data			
4	Data Jabatan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data jabatan yang dilakukan oleh admin sistem	Baik

5	Data Pegawai	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	Baik
6	Data potongan gaji	Fitur ini berfungsi untuk merubah besaran atau nominal potongan gaji dalam bentuk rupiah yang dilakukan oleh admin sistem	Sudah Baik
7	Data Penggajian	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekapan penggajian pegawai	Sudah Baik
8	Data Presensi	Fitur ini berfungsi untuk menambah data presensi pegawai setiap bulan nya yang dilakukan oleh admin sistem	Sudah Baik
9	Pengajuan Cuti	Fitur ini berfungsi pengajuan cuti yang dilakukan oleh karyawan, dan penerimaan cuti yang dilakukan oleh admin sistem	Sudah Baik
10	Data penghargaan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data penghargaan setiap pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	Baik
11	Surat	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data surat perusahaan	Baik
12	Ubah Password	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password pengguna sistem	Sudah Baik

B. Tanggapan/Saran

Tambahkan Fitur Print pada Data penggajian

.....
.....
C. Kesimpulan

Platform ini dinyatakan :

1. ~~Layak untuk digunakan tanpa revisi~~

2. Layak untuk digunakan dengan revisi sesuai saran

3. ~~Tidak layak digunakan~~

*)lingkari salah satu

Hasil Test Case Fungsional

No	Fungsi	Pernyataan	Hasil	
			Berhasil	Gagal
1	Login	Fitur Login ini merupakan halaman yang berfungsi untuk masuk ke sistem	✓	
2	Log out	Fitur log out merupakan fitur yang berfungsi untuk keluar dari sistem	✓	
3	Dashboard	Fitur home berfungsi untuk menampilkan awal pada aplikasi	✓	
4	Data Jabatan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data jabatan yang dilakukan oleh admin sistem	✓	
5	Data Pegawai	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	✓	
6	Data potongan gaji	Fitur ini berfungsi untuk merubah besaran atau nominal potongan gaji dalam bentuk rupiah yang dilakukan oleh admin sistem	✓	
7	Data Penggajian	Fitur ini berfungsi untuk melihat rekapan penggajian pegawai	✓	
8	Data Presensi	Fitur ini berfungsi untuk menambah data presensi pegawai setiap bulan nya yang dilakukan oleh admin sistem	✓	
9	Pengajuan Cuti	Fitur ini berfungsi pengajuan cuti yang dilakukan oleh karyawan, dan penerimaan cuti yang dilakukan oleh admin sistem	✓	
10	Data penghargaan	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus	✓	

	an	data penghargaan setiap pegawai yang dilakukan oleh admin sistem	✓	
11	Surat	Fitur ini berfungsi untuk menambah dan menghapus data surat perusahaan	✓	
12	Ubah Password	Fitur ini berfungsi untuk mengubah password pengguna sistem	✓	

Kuningan, 8 Agustus 2024

Ahli Media



DATA HASIL ANGKET USEBILITY

8/15/24, 6:24 PM

ANGKET RESPON PEGAWAI TESHADAP SIMPEGKAMI

ANGKET RESPON PEGAWAI TESHADAP SIMPEGKAMI

Petunjuk Pengisian Angket:

1. Isilah daftar identitas yang telah disediakan.
2. Bacalah setiap pernyataan dengan teliti dan seksama
3. Pilihlah salah satu jawaban yang menurut Anda paling sesuai dengan keadaan atau pendapat Anda
4. Jawaban yang Anda berikan, dijamin kerahasiannya dan tidak akan berpengaruh terhadap nilai di sekolah. Terima kasih.

* Menunjukkan pertanyaan yang wajib diisi

1. Email *

Dangkren.lb.awan@gmail.com

2. Sistem ini membantu saya dalam mengakses informasi pegawai *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

3. Sistem ini bermanfaat *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

<https://docs.google.com/forms/d/1qS2V-MtUjBrSUHVqjdx2nUXNzYld3u3Qugklpy8o/edit>

1/7

4,

*

Sistem ini sesuai dengan kebutuhan

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

5. Sistem ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

6. Sistem ini bekerja sesuai dengan yang diharapkan *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

7. Sistem ini mudah untuk digunakan *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

8. Fitur dalam sistem ini mudah dimengerti *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

9. Sistem ini sangat praktis digunakan *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

10. Langkah dalam pengoprasiaannya sangat praktis *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

11. Saya dapat menggunakan sisitem ini tanpa harus menggunakan instruksi tertulis *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

12. Saya mempelajari sistem ini dengan cepat *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

13. Sistem ini mudah dipahami *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

14. Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem ini *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

15. Sistem ini mudah dipelajari *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

16. Saya puas dengan sistem ini *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

17. Sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

18. Sistem ini nyaman untuk digunakan *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

19. Saya sangat terbantu dengan sistem ini *

Tandai satu oval saja.

- ☒ SANGAT SETUJU
☐ SETUJU
☐ RAGU-RAHU
☐ TIDAK SETUJU
☐ SANGAT TIDAK SETUJU

Rekapitulasi Hasil Tes Ussability

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Usefulness (Kegunaan)						
1	Sistem ini membantu saya dalam mengakses informasi pegawai	26	9			
2	Sistem ini bermanfaat	28	7			
3	Sistem ini sesuai dengan kebutuhan	21	14			
4	Sistem ini membuat hal-hal yang ingin saya capai lebih mudah untuk dilakukan	24	11			
5	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang diharapkan	23	12			
Ease of Use (Kemudahan Penggunaan)						
6	Sistem ini mudah untuk digunakan	28	7			
7	Fitur dalam sistem ini mudah dimengerti	28	7			
8	Sistem ini sangat praktis digunakan	28	7			
9	Langkah dalam pengoprasiannya sangat praktis	27	8			
10	Saya dapat menggunakan sistem ini tanpa harus menggunakan instruksi tertulis	24	11			
Ease of Learning (Kemudahan Pembelajaran)						

No	Pernyataan	Jawaban				
		SS	S	RG	TS	STS
Usefulness (Kegunaan)						
11	Saya mempelajari sistem ini dengan cepat	28	7			
12	Sistem ini mudah dipahami	27	8			
13	Saya mudah mengingat bagaimana cara menggunakan sistem ini	26	8	1		
14	Sistem ini mudah dipelajari	27	8			
Satisfaction (Kepuasan)						
15	Saya puas dengan sistem ini	26	9			
16	Sistem ini bekerja sesuai dengan yang saya inginkan	25	10			
17	Sistem ini nyaman untuk digunakan	26	9			
18	Saya sangat terbantu dengan sistem ini	28	7			

Perhitungan Skor Total test usability

Ket	Jumlah	Skor	Hasil
SS	470	5	2.350
S	159	4	636
RR	1	3	3
TS	0	2	0
STS	0	1	0
Total			2.986

Skor yang telah di dapatkan dari hasil usability kemudian di hitung untuk menentukan kelayaka sistem yang telah uji oleh seluruh pegawai CV. AWAN MEDIA INDONESIA.

$$= \frac{\text{Jumlah Skor total}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100\%.$$

$$= \frac{2.986}{35 \times 18 \times 5} \times 100\%.$$

$$= \frac{2.986}{3.150} \times 100\%.$$

$$= 94,7\%$$

SK BIMBINGAN



SURAT KEPUTUSAN
KETUA STKIP MUHAMMADIYAH KUNINGAN
Nomor : 061/KEP/II.3.AU.0/E/2024

Tentang
PENERBITAN JUDUL DAN PEMBIMBING SKRIPSI
TAHUN AKADEMIK 2023/2024

Bismillahirrahmanirrahim

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan setelah :

- Menimbang : Bahwa dalam rangka menunjang kelancaran pelaksanaan penyusunan skripsi mahasiswa, dipandang perlu adanya penerbitan judul dan pembimbing skripsi.
- Mengingat : 1. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003;
2. Peraturan Pemerintah RI Nomor 17 Tahun 2010;
3. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Indonesia Nomor 234/U/2000;
4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2014;
5. Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 223/D/O/2010;
6. SK Pimpinan Pusat Muhammadiyah Nomor 59/KEP/I.O/B/2007;
7. Ketentuan Majelis Diktilibang Pimpinan Pusat Muhammadiyah tentang Statuta STKIP Muhammadiyah Kuningan Nomor 0035/KTN/I.3/I/2021.

MEMUTUSKAN :

Menetapkan :
Pertama :

NIM/NAMA	PRODI	JUDUL	PEMBIMBING
201223052/ Ray Fatra Filahi Akbar	PTIK	Rancang Bangun Sisitem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Web di CV. Awan Media Indonesia	Sofhian Fazrin Nasrulloh, S.Pd., M.Eng.

Kedua : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan sampai dengan tanggal 31 Agustus 2024

Kutipan keputusan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Kuningan
Pada Tanggal : 19 Dzulqoidah 1445 H
27 Mei 2024 M

Ketua

Dr. Nanan Abdul Manan, M.Pd.
NIDN. 0411028203

Tembusan Yth:

1. Wakil Ketua I dan II;
2. Ketua Prodi PTIK;
3. Kepala Bagian Akademik;
4. Kepala Bagian Keuangan;
5. Yang Bersangkutan.

SURAT KETERANGAN IZIN PENELITIAN



Nomor : /Pb /ILJ.AU.1/F/2024
Lampiran :
Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Kuningan, 8 Zulhijjah 1445 H
15 Juni 2024 M

Kepada Yth.
Pimpinan CV. Awan Media Indonesia
di
Tempat

Assalamualaikum Wr.wb.

Ketua Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan (STKIP) Muhammadiyah Kuningan dengan ini menyatakan bahwa :

Nama : Ray Fatra Filahi Akbar
NIM : 201223052
Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi Komunikasi (PTIK)
Semester : VIII (Delapan)

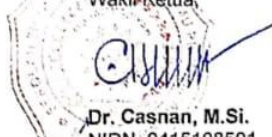
adalah mahasiswa STKIP Muhammadiyah Kuningan dalam rangka tugas akhir pembuatan Skripsi Program S1 yang bermaksud mengadakan penelitian pada instansi yang Bapak/Ibu pimpin.

Adapun Judul Penelitian Mahasiswa tersebut: "Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Kepegawaian Berbasis Web Di CV. AWAN MEDIA INDONESIA"

Untuk itu kami mohon agar Bapak/Ibu, dapat membantu dalam proses pelaksanaannya mulai tanggal 15 Juni 2020 s/d 10 Agustus 2024.

Demikian atas perhatian dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Nasrun Minallah wa-Fathun Qarib.
Wassalamualaikum Wr.Wb.

Kuningan, 14 Juni 2024
a.n. Ketua,
Wakil-Ketua,

Dr. Casnan, M.Si.
NIDN. 0415108501

Tembusan
1. Sdr. Mahasiswa Ybs;
2. Arsip

UNGGUL DALAM PENDIDIKAN, TEKNOLOGI DAN KEWIRAUSAHAAN

SURAT KETERANGAN PENELITIAN



CV. AWAN MEDIA INDONESIA
Digital marketing is the Future

Dusun Dayeuh Rt 01/Rw 01 Desa Garatengah Kec.Japara Kuningan Jawa Barat
Telepn (0232) 8614507 / Email : awanmediaindonesia@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No/91./19/2024

Yang Bertanda Tangan Dibawah Ini :

Nama : Fachrul Fahmi S.Kom

Jabatan : Manager

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Ray Fatra Filahi Akbar

Nim : 261223052

Program Studi : Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Semester : VIII (Delapan)

Mahasiswa tersebut telah melakukan penelitian di CV. AWAN MEDIA INDONESIA dalam rangka memenuhi tugas akhir Skripsi Program S1 dari tanggal 22 April 2024 s.d 10 Agustus 2024.

Demikian Surat ini dibuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Kuningan, 10 Agustus 2024
Manager CV. Awan Media Indonesia



DIKUMENTASI PENELITIAN



RIWAYAT HIDUP



Nama saya **Ray Fatra Filahi Akbar**, lahir pada tanggal **24 November 2001**. Saya memiliki hobi dalam **menggambar**, sebuah aktivitas yang telah menjadi bagian penting dalam keseharian saya. Dari sisi pendidikan, saya memulai perjalanan akademik di **SD Negeri 2 Babakanmulya**, kemudian melanjutkan ke sekolah menengah pertama di **SMP N 3 Kuningan**, dan menamatkan pendidikan menengah akhir di **SMKN 1 Kuningan**.

Sepanjang perjalanan hidup saya, saya selalu berpegang pada **visi hidup** yang sederhana namun kuat: **terus berusaha dan berupaya untuk menjadi pribadi yang lebih baik**.

Setelah menyelesaikan studi di tingkat perguruan tinggi, saya berharap untuk membawa diri saya ke arah yang lebih positif, tidak hanya dalam hal pengetahuan dan keterampilan, tetapi juga dalam kontribusi saya terhadap lingkungan sekitar. Saya berkomitmen untuk mencapai potensi terbaik yang saya miliki dan terus berjuang untuk masa depan yang lebih baik.