

RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI KEPEGAWAIAN CUTI KARYAWAN DI PT. COLORPAK INDONESIA, TBK BERBASIS WEB

Nurdiana Handayani¹, Dicky Suprpto²

Program Studi Informatika
Fakultas Teknik Universitas Muhammadiyah Tangerang
Jl. Perintis Kemerdekaan 1/33 Cikokol Kota Tangerang
dieyan3@gmail.com, dicky.handju@rocketmail.com

ABSTRACT

Abstract - Specialized information systems in personnel data are a matter of special concern. This is related to the ease and effectiveness in the processing of employee data such as employee data entry, employee data editing, employee data search, employee data report either on screen or printed on paper, especially in employee information system Employee leave. Management of personnel information system employee leave at PT. Colorpak Indonesia, Tbk which is still less than the maximum, such as the employee must fill the form of leave and wait for approval of the boss and less accuracy of the amount of employee leave balance. So to overcome it required personnel information system employee leave better than the previous system in order to present employee personnel leave information complete and simplify in knowing the amount of leave used and employee leave balance. This research uses waterfall method and system design is implemented with Diagram Unified Modeling Language (UML). The expected final result is that the employee-based employee leave information system can overcome the system problems that run more leverage in the process of submission and employee leave employment approval, employee reporting reports employee leave and employee employee leave data searching easier. With this research is expected to help PT. Colorpak Indonesia, Tbk especially Human Resource division to develop staffing information system employee leave.

Keywords: *Information Systems, Employment Leave Employees, Diagrams UML, Waterfall, Web*

1. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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. 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.

Sistem informasi yang menangani khusus dalam data kepegawaian merupakan suatu hal yang harus mendapatkan perhatian khusus. Ini berkaitan dengan kemudahan dan efektifitas dalam pengolahan data pegawai seperti pemasukan data pegawai, pengeditan data pegawai, pencarian data pegawai, laporan data pegawai baik pada layar monitor maupun dicetak pada kertas, sehingga penanganan pengolahan data pegawai lebih efektif dan efisien baik dari segi waktu maupun biaya.

Oleh karena itu karyawan sebagai kaki tangan dan otak dari sebuah perusahaan perlu amat diperhatikan kesejahteraannya oleh manajemen perusahaan, misalnya: gaji, tunjangan-tunjangan, upah lembur, cuti, dan lain-lain seperti yang diatur dalam undang-undang ketenagakerjaan yang dibuat oleh pemerintah

Cuti dapat digunakan oleh pegawai untuk tidak masuk kerja dengan alasan tertentu, misalkan *refreshing*, istirahat sakit, melahirkan, menunaikan agama, dan keperluan lain sesuai dengan ketentuan cuti pada masing-masing perusahaan. Pengelolaan sistem informasi cuti karyawan di PT. Colorpak Indonesia, Tbk yang masih menggunakan cara manual yaitu mengisi form dalam bentuk kertas dalam melakukan pengajuan hak cuti karyawan kepada pihak Manajemen baik itu *Manager* maupun HRD. Oleh karena itu diperlukan sistem yang sudah terkomputerisasi dalam mengelola hak cuti karyawan serta untuk mempermudah para karyawan dalam mencari informasi yang berhubungan dengan cutinya.

B. Batasan Masalah

Mengingat banyaknya informasi yang disajikan dan Sistem informasi kepegawaian memiliki cakupan yang sangat luas, maka penulis melakukan penelitian sangat terbatas. Oleh karena itu penulis merasa perlu untuk melakukan pembatasan dalam skripsi ini sebagai berikut :

1. Pengolahan data hanya membahas proses pengolahan cuti karyawan.
2. Hanya membahas tentang proses pengajuan cuti karyawan, rekap cuti, laporan cuti, dan informasi masa cuti yang masih berlaku dan proses analisis terhadap data tersebut.
3. Sistem Informasi cuti karyawan ini hanya berlaku untuk karyawan PT. Colorpak Indonesia, Tbk.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana merancang bangun sistem informasi untuk pengajuan cuti karyawan?
2. Bagaimana merancang bangun sistem informasi berbasis *web* dengan memanfaatkan aplikasi PHP ?

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai tersebut :

1. Merancang sistem informasi kepegawaian yang dapat memberikan kemudahan informasi kepada karyawan dalam mendapatkan hak cuti.
2. Merancang dan membuat sistem informasi cuti karyawan agar dapat membantu HRD dalam mengelola data cuti karyawan secara maksimal.
3. Untuk mengetahui dan mengevaluasi sistem informasi cuti karyawan yang sedang berjalan sehingga dapat menghasilkan laporan dengan cepat dan akurat pada waktunya.

Manfaat yang diperoleh dari hasil penelitian ini adalah:

- a. Manfaat Praktis
 1. Memudahkan pegawai dalam mengakses sistem informasi

- kepegawaian cuti karyawan yang berbasis *web*
2. Lebih mudah mendapatkan informasi kepegawaian cuti karyawan dengan cepat.
- b. Manfaat Teoritis
1. Memanfaatkan perkembangan teknologi berbasis *web* dengan optimal.
 2. Agar informasi sistem kepegawaian cuti karyawan terdokumentasikan dengan baik.

II. LANDASAN TEORI

A. Definisi Pegawai atau karyawan

Karyawan adalah manusia yang menggunakan tenaga dan kemampuannya untuk mendapatkan balasan berupa pendapatan baik berupa uang maupun bentuk lainnya kepada pemberi kerja atau pengusaha atau majikan (U.U No.13 Tahun 2003).

Berdasarkan sifat dan jangka waktu ikatan kerjanya, status pekerja dapat dikategorikan menjadi 2 (dua), yaitu : (UU No.13 Tahun 2003).

1. Pegawai Tetap
Pegawai Tetap adalah pekerja yang memenuhi kriteria penerimaan yang telah ditentukan, diterima, dipekerjakan dan memperoleh imbalan atas kontribusinya serta terikat pada hubungan kerja dengan instansi atau perusahaan yang tidak terbatas waktunya.
2. Pegawai Kontrak
Pegawai kontrak adalah pekerja yang terikat pada hubungan kerja dengan instansi atau perusahaan secara terbatas atas dasar kontrak atau perjanjian kerja untuk jangka waktu tertentu

B. Definisi Cuti

Menurut Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 24 Tahun 1976 Bab 1 Pasal 1, menyatakan pengertian Cuti adalah keadaan tidak masuk kerja yang diizinkan dalam jangka waktu tertentu. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia No. 24 Tahun 1976 Bab

II Pasal 3 menerangkan tentang macam-macam cuti yaitu, sebagai berikut :

1. Cuti Tahunan

Setiap Pegawai Negeri Sipil yang telah bekerja sekurang-kurangnya satu tahun secara terus menerus berhak atas cuti tahunan. Lamanya cuti tahunan adalah 12 (dua belas) hari kerja. Cuti tahunan tersebut dapat diambil secara terpecah-pecah, dengan ketentuan setiap bagian tidak boleh kurang dari 3 (tiga) hari kerja. Cuti tahunan yang tidak diambil dalam tahun yang bersangkutan dapat diambil dalam tahun berikutnya untuk paling lama 18 (delapan belas) hari kerja termasuk cuti tahunan dalam tahun yang sedang berjalan. Cuti tahunan yang tidak diambil dalam kurun waktu 2 (dua) tahun berturut-turut atau lebih, dapat diambil dalam tahun berikutnya untuk paling lama 24 (dua puluh empat) hari kerja, termasuk cuti tahunan dalam tahun yang sedang

2. Cuti Besar

Cuti besar adalah cuti yang dapat diambil oleh seorang PNS setelah bekerja 6 tahun berturut-turut. Lama cuti besar adalah maksimal 90 hari kalender.

3. Cuti Sakit

Cuti sakit adalah cuti yang bisa diambil oleh seorang PNS ketika sakit dan membutuhkan waktu istirahat untuk pemulihan kondisinya.

4. Cuti Bersalin

Cuti bersalin adalah cuti yang dapat diambil oleh PNS wanita untuk melahirkan anak pertama, kedua, dan ketiga. Lama cuti bersalin adalah maksimal 90 hari kalender.

5. Cuti Karena Alasan Penting

PNS dapat cuti karena alasan penting untuk paling lama 60 hari kalender. Lamanya cuti karena alasan penting hendaknya ditetapkan sedemikian rupa, sehingga benar-benar hanya untuk waktu yang diperlukan saja. Dalam kondisi tertentu, cuti alasan penting hanya bisa diambil setelah hak cuti pegawai yang bersangkutan tidak mencukupi lagi/habis.

Selain dimuat di Peraturan Pemerintah Republik Indonesia, cuti juga dimuat pada Undang-Undang Ketenagakerjaan Bab X tentang perlindungan pekerja/buruh. Paragraf 1 Pasal 79 "Pengusaha wajib memberikan waktu istirahat dan cuti kepada pekerja / buruh. (UU No.13 Th:2003).

C. Definisi Web Browser dan HTML

Web Browser adalah aplikasi untuk menampilkan halaman yang berbentuk kode *HTML*. "*HTML* atau (*Hypertext Mark Up Language*) adalah protokol yang digunakan untuk menstransfer data atau dokument dari *web server* ke *web browser* menurut Sibero (2011:11)). Sebagaimana kita ketahui, *HTML* (*Hypertext Mark Up Language*) adalah standart untuk membuat halaman-halaman *web*. Semua halaman *web* ditulis dengan bahasa *HTML*. Walaupun beberapa *file* mempunyai ekstensi yang berbeda (contoh, *html*, *php*, *php3*), *ouput file-file* tersebut tetap *HTML*.

Dalam penggunaannya sebagian besar kode *HTML* tersebut terletak diantara tag container, yaitu diawali dengan nama tag dan diakhiri dengan nama tag (terdapat tanda "/"). Document *HTML* mempunyai tiga buah tag utama yang membentuk struktur dari dokument tersebut. Ketiga buah tag tersebut adalah Tag *HTML*, *HEAD* dan *BODY*.

Penjelasan :

- a. *HTML* sebagai tanda awal dokumen *HTML*.
- b. *HEAD* sebagai informasi *page header*. Didalam tag ini kita bisa meletakkan tag-tag *tittle*, *base*, isi *index*, *link*, *scrip*, *style*, dan meta.
- c. *BODY*, didalam tag ini bisa diletakkan berbagai atribut halaman seperti warna latar belakang, warna text, warna link, warna *visited* link, warna *active* dan lain-lain. Contoh atribut : *color*, *background*, *text*, *link*, *vlink* dan lain-lain.

Web adalah cara yang cukup efisien dan efektif dalam untuk publikasi atau komersialisasi suatu produk dari perusahaan.

Cara ini menjadi *alternative* yang menguntungkan jika kita bandingkan dengan cara tradisional yaitu melalui media masa seperti :koran, majalah, tv, dan radio yang membutuhkan investasi besar.

D. Server HTTP Apache

Server *HTTP Apache* atau *Server Web/WWW Apache* adalah server web yang dapat dijalankan di banyak sistem operasi (*Unix*, *BSD*, *Linux*, *Microsoft Windows* dan *Novell Netware* serta platform lainnya) yang berguna untuk melayani dan memfungsikan situs *web*. Protokol yang digunakan untuk melayani fasilitas *web/www* ini menggunakan *HTTP*. *Apache* memiliki fitur-fitur canggih seperti pesan kesalahan yang dapat dikonfigur, autentikasi berbasis basis data dan lain-lain. *Apache* juga didukung oleh sejumlah antarmuka pengguna berbasis grafik (*GUI*) yang memungkinkan penanganan *server* menjadi mudah. *Apache* merupakan perangkat lunak sumber terbuka dikembangkan oleh komunitas terbuka yang terdiri dari pengembang-pengembang dibawah naungan *Apache Software Foundation*.

E. Internet

Menurut Sibero (2011:10) "*Internet* merupakan salah satu teknologi yang berkembang sangat pesat dan berskala global, *Internet* dapat juga dapat disebut jaringan alam suatu jaringan yang luas". Seperti halnya jaringan komputer lokal maupun jaringan komputer area, internet juga menggunakan protokol komunikasi yang sama yaitu ; *TCP/IP* (*Transmission Control Protol /Internet Protokol*). Kehadiran *internet* memberikan kemudahan dalam menerima dan mengakses informasi dalam berbagai format dari seluruh penjuru dunia." Setiap bagian akan dapat memasang informasinya dengan *website* atau *homepagenya* masing-masing. Sehingga setiap karyawan dapat mencari informasi yang dibutuhkannya, hal ini dapat meningkatkan produktifitas kerja.

F. Definisi Mysql

Menurut Aditya (2011:61), *MySQL* (*My Structure Query Language*) adalah sebuah

perangkat lunak sistem manajemen basis data *SQL (Database Management System)* atau *DBMS* yang *multithread, multi-user* yang bersifat gratis dibawah lisensi *GNU General Public Licence (GPL)*. *MySQL* memiliki beberapa keistimewaan, antara lain:

- a. Portabilitas
- b. Perangkat lunak sumber terbuka
- c. *Multi-user*
- d. Performance tuning
- e. Ragam tipe data
- f. Perintah dan Fungsi
- g. Keamanan
- h. Skalabilitas dan Pembatasan
- i. Konektivitas
- j. Lokalisasi
- k. Antar Muka
- l. Klien dan Peralatan
- m. Stuktur *table*

Beberapa kelebihan pada *MySQL*, antara lain:

1. *MySQL* dapat berjalan dengan stabil pada berbagai sistem operasi, seperti *Windows, Linux, FreeBSD, Mac Os X Server, Solaris*, dan masih banyak lagi.
2. Bersifat *Open source, MySQL* didistribusikan secara *open source* (gratis), dibawah lisensi *GNU General Public Licence (GPL)*.
3. Bersifat *Multiuser, MySQL* dapat digunakan oleh beberapa *user* dalam waktu yang bersamaan tanpa mengalami masalah.
4. *MySQL* memiliki kecepatan yang baik dalam menangani *query* (perintah *SQL*). Dengan kata lain, dapat memproses lebih banyak *SQL* persatuan waktu.
5. 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.

G. *Hypertext Preprocessor*

Menurut Aditya (2011,1) *PHP: Hypertext Preprocessor* yaitu bahasa *scrip* yang dapat ditanamkan atau disisipkan ke dalam *HTML*. *PHP* banyak dipakaki untuk memprogram situs

web dinamis. *PHP* merupakan kependekan dari *Personal Home Page* (Situs personal). *PHP* pertama kali dibuat oleh Rasmus Lerdorf pada tahun 1995. Pada waktu itu *PHP* masih bernama *form Interpreted (FI)*, yang wujudnya berupa sekumpulan skrip yang digunakan untuk mengolah data dormulir dari *web*. *PHP* merupakan salah satu bahasa *script* yang terbilang baru dan tersedia secara bebas dan masih memungkinkan untuk dikembangkan lebih lanjut. *PHP* dapat diintegrasikan (*embedded*) ke dalam *web server*, atau dapat berperan sebagai program *CGI* yang terpisah. Karakteristik yang paling unggul dan paling kuat dalam *PHP* adalah lapisan integrasi database (*database integration layer*). Database yang didukung *PHP* adalah : *Oracle, Adabas-D, Sybase, FilePro, mSQL, Velocis, MySQL, Informix, Solid, dBase, dll*.

Rasmus merilis kode sumber tersebut untuk umum dan menamakannya *PHP/FI*.Maka banyak pemrogram yang tertarik ikut mengembangkan *PHP*. Pada November 1997, diliris *PHP/FI 2.0*. Pada liris ini, *interpreter PHP* sudah diimplementasikan dalam program *C*. Dalam liris ini disertakan juga modul-modul ekstensi yang meningkatkan kemampuan *PHP/FI* secara signifikan.

Pada tahun 1997, sebuah perusahaan bernama *Zend* menulis ulang *interpreter PHP* menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada Juni 1998, perusahaan tersebut merilis *interpreter* baru untuk *PHP* dan meresmikan rilis tersebut sebagai *PHP 3.0* dan singkatan *PHP* diubah menjadi akronim berulang *PHP: Hypertext Preprocessing*.

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 relative 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.

I. Apache Web Server

Menurut Aditya (2011:3) “*Apache Web Server* merupakan program aplikasi yang berjalan di server, berfungsi untuk menjalankan aplikasi *web* sehingga bisa diakses oleh klien baik melalui jaringan *intranet* maupun *internet*”.

J. Dreamweaver

Menurut Christianus Sigit (2010:1) “*Dreamweaver* adalah sebuah *HTML* editor profesional untuk mendesain *web* secara visual dan mengelola situs atau halaman *web*”. Saat ini terdapat software dari kelompok Adobe yang belakangan banyak digunakan untuk mendesain suatu *web*. Versi terbaru dari *Adobe Dreamweaver CS3* memiliki beberapa kemampuan bukan hanya sebagai *software* untuk desain *web* saja, tetapi juga menyunting kode serta pembuatan aplikasi *web*. Antara lain: *JSP, PHP, ASP, XML*, dan *Cold Fusion*. *Dreamweaver* merupakan *software* utama yang digunakan oleh *Web Designer* dan *Web Programmer* dalam mengembangkan suatu situs *web*. Hal ini disebabkan oleh ruang kerja, fasilitas, dan kemampuan *Dreamweaver* yang mampu meningkatkan produktivitas dan efektivitas, baik dalam desain maupun membangun suatu situs *web*.

Dalam perkembangannya, *Adobe Dreamweaver* telah mencapai versinya yang terbaru atau lebih dikenal dengan *Adobe Dreamweaver CS3*. Fitur-fitur yang dimiliki semakin lengkap dan handal, untuk membuat

pengguna *Dreamweaver CS3* semakin dapat berkreasi dan berinovasi dengan bebas dalam mendesain *web*. Fitur baru yang semakin handal untuk versi terbaru ini dimunculkan, diantaranya adalah *Integrated CMS Support, CSS Inspection, PHP Custom Class Code Hinting*, dan *Site-Specific Code Hinting*. Semua fitur baru tersebut semakin memantapkan pengguna *Adobe Dreamweaver CS3* untuk semakin mengeksplorasi dan mengeksploitasi ide kreasi pengolahan *website*.

K. Fasilitas Dreamweaver

Menurut Christianus Sigit (2010:1), *Dreamweaver CS3* memiliki peningkatan kemampuan *toolbar*, yaitu *Dreamweaver CS3* dapat digunakan untuk memodifikasi tampilan *toolbar* atau menambahkan fungsi baru. Selain *user interface* baru, *Dreamweaver CS3* memiliki kemampuan untuk menyunting kode dengan lebih baik. *Dreamweaver CS3* juga dapat melakukan *print* kode pada jendela *Code View*, serta memiliki fasilitas *Code Hints* yang membantu dalam urutan *tag-tag*, serta *Tag Inspector* yang sangat berguna dalam menangani *tag-tag HTML*.

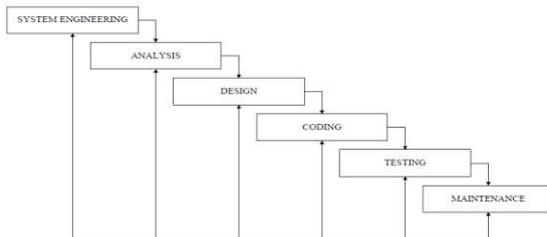
Komponen-komponen yang terdapat di dalam ruang kerja *Adobe Dreamweaver CS3* adalah:

- a. *Insert Bar*, berisi tombol-tombol untuk menyisipkan berbagai macam objek seperti: *image*, tabel, dan layer ke dalam dokumen.
- b. *Document Toolbar*, berisi tombol-tombol dan menu *pop-up* yang menyediakan tampilan berbeda dari jendela dokumen.
- c. *Coding Window*, berisi kode-kode *HTML* dan tempat untuk menuliskan kode-kode pemrograman, misalnya *PHP* atau *ASP*.
- d. *Panel Group*, adalah kumpulan panel yang saling berkaitan satu sama lainnya yang dikelompokkan di bawah satu judul.
- e. *Property Inspector*, digunakan untuk melihat dan mengubah berbagai properti objek atau teks.
- f. *Jendela Dokumen*, berfungsi untuk menampilkan dokumen di mana anda sekarang bekerja.

- g. *Ruler*, mempermudah ukuran dalam mendesain halaman web.
- h. *Site Panel*, digunakan untuk mengatur *file-file* dan folder-folder yang membentuk situs web.

L. Model Waterfall

Menurut Pressman (2010:29-47), ada beberapa model proses *software* yang umum digunakan, salah satunya adalah model sekuensial linear model. Sekuensial linear ini juga dikenal dengan nama “*Classic Life Cycle*” atau *Waterfall Model*. Model ini meliputi beberapa tahapan seperti dilihat pada gambar di bawah ini :



Sumber : Pressman, 2010

Gambar 2.1 Model Waterfall

1. System Engineering

Yaitu tahap dimana semua pekerjaan dan aktivitas yang dikerjakan sebelum aplikasi dibangun dan digunakan oleh user tahap untuk mengadakan pengumpulan data dengan melakukan pertemuan dengan *customer*, maupun mengumpulkan data-data tambahan baik yang ada di jurnal, artikel, maupun dari *internet*.

2. Analysis

Proses analisis merupakan lanjutan dari proses *System Engineering*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen user requiremen atau bias dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan user dalam pembuatan *software*, termasuk rencana yang akan dilakukan.

3. Desain

Proses *desain* ini akan menerjemahkan syarat kebutuhan ke sebuah perancangan *software* yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*, proses ini berfokus pada rancangan struktur data, arsitektur *software*, representasi *interface*, dan detail (algoritma) procedural. Tahapan ini

menghasilkan dokumen yang disebut *software requiremen*.

4. Coding

Coding merupakan proses membuat kode, *coding* atau pengkodean merupakan penerjemah desain dalam bahasa yang biasa dikenali oleh komputer. *Programmer* akan menerjemahkan transaksi yang diminta oleh *user*. Tahapan inilah yang merupakan tahapan secara nyata dalam mengerjakan suatu *software*, artinya penggunaan komputer akan dimaksimalkan dalam tahapan ini.

5. Testing

Pada tahap ini akan dilakukan testing atau pengujian program secara keseluruhan dari aplikasi system dengan tujuan dari tahap ini adalah untuk memastikan agar aplikasi ini sudah benar-benar layak untuk digunakan oleh *user*.

6. Maintenance

Tahapan ini bias dikatakan final dalam pembuatan sebuah *software* atau *system*. Setelah melakukan analisis, desain dan pengkodean maka *system* yang sudah jadi akan digunakan oleh user, kemudian *software* yang telah dibuat harus dilakukan pemeliharaan secara berkala.

III. METODOLOGI PENELITIAN

A. Metode Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penulisan laporan tugas akhir ini penulis menggunakan dua jenis data pada penelitian, antara lain:

1. Data Primer, merupakan sumber data yang diperoleh secara langsung dari sumber aslinya (tidak melalui media perantara).

a. Metode Observasi (*Observation Research*)

Tahap ini merupakan tahap pengumpulan informasi mengenai kebutuhan sistem yang sedang berjalan di PT. Colorpak Indonesia, Tbk khususnya di Divisi *Human Resource Development* dengan cara observasi di tempat penelitian. Hal ini perlu

diadakan agar penulis dapat melakukan analisis terhadap sistem informasi kepegawaian cuti karyawan.

b. Metode Wawancara (*Interview Research*)

Wawancara dilakukan dengan cara mewawancarai langsung pihak-pihak terkait yaitu Ibu Dini Astriani, SE, Msi sebagai kepala kepegawaian/HRD, dan Bapak Nanan Dachlan dan ibu Siti Khodjah yang sebagai *user* atau pegawai/karyawan, yang berguna untuk mendapatkan informasi maupun data-data yang dibutuhkan untuk perancangan sistem yang akan dibangun.

2. Data Sekunder, yaitu merupakan sumber data penelitian yang diperoleh secara tidak langsung melalui media perantara (diperoleh dan dicatat oleh pihak lain).

a. Metode Pustaka (*Library Research*)

Sumber dokumen-dokumen yang penulis gunakan untuk mendapatkan informasi dari metode ini adalah dari pencarian referensi-referensi dari *internet* dan dari buku-buku yang berhubungan dengan topik pembahasan untuk melengkapi informasi yang dibutuhkan oleh penulis.

Untuk melengkapi dan mendukung materi dalam uraian pembahasan, dibutuhkan sejumlah data atau informasi yang berkaitan dengan penelitian karya ilmiah ini. Oleh karena itu, penulis melakukan penelitian guna mendapatkan data yang *real* sesuai referensi yang diperlukan. Esensial dalam metode ini bertujuan untuk melengkapi proses penelitian selanjutnya, metode ini meliputi penelitian lapangan (observasi dan wawancara), dan studi pustaka.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Profil Responden

Sistem informasi kepegawaian cuti karyawan pada PT. Colorpak Indonesia, Tbk

saat ini hanya bersifat kondisional dan kurang optimal. Pada saat informasi kepegawaian cuti karyawan masih menggunakan *Ms. Excel*, untuk mendapatkan data cuti karyawan harus membuka lembaran arsip. Cara ini memakan waktu yang cukup lama serta tidak efektif dan efisien.

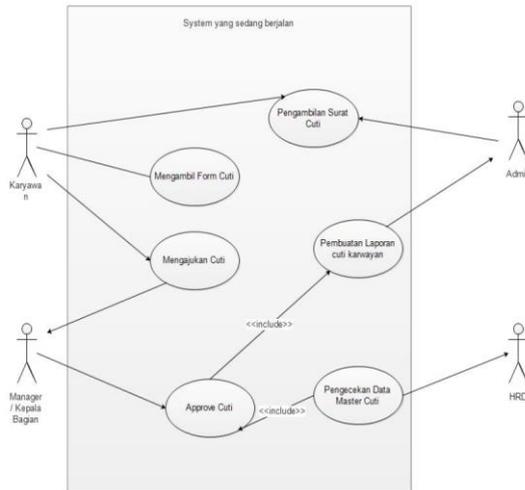
Dalam mendapatkan laporan data kepegawaian cuti karyawan, pihak *manager* memperoleh data tersebut dari *staff* HRD dan dengan menggunakan *MS. Excel*. Laporan ini nanti akan dicetak dan akan diarsipkan.

B. Prosedur Sistem Berjalan

Prosedur sistem adalah suatu prosedur atau tahap-tahap yang dilakukan sebelum memulai kegiatan untuk menyelesaikan suatu pekerjaan.

Prosedur pengajuan cuti di PT.Colorpak Indonesia, Tbk dilakukan secara manual baik dilakukan di dalam maupun di luar kantor. Terdapat beberapa tahap yang harus dilalui oleh karyawan sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan adalah sebagai berikut :

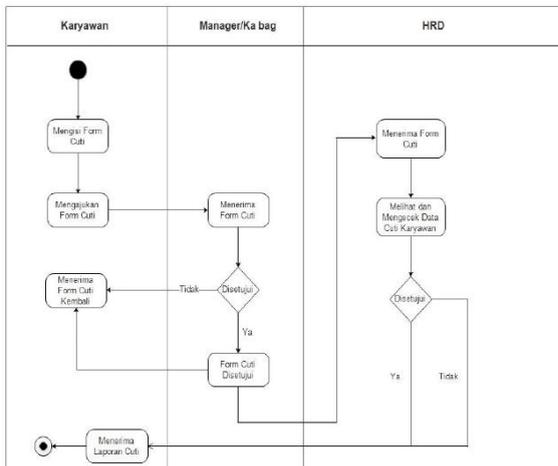
1. Karyawan yang akan melakukan cuti harus mengajukan surat permohonan kepada pihak HRD selambat-lambatnya 15 hari sebelum cuti diberikan.
2. Surat pengajuan diberikan kebagian kepegawaian.
3. Bagian Kepegawaian dan *Manager* sub divisi memproses otorisasi perijinan sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan.
4. Bagian kepegawaian mengeluarkan list perizinan cuti baik diterima atau tidaknya dengan proses yang sudah ditetapkan oleh perusahaan.



Gambar 4.1 Use Case cuti Karyawan yang sedang berjalan

C. Activity Diagram Proses Cuti Karyawan yang sedang berjalan

Prosedur standar yang akan dijelaskan merupakan prosedur perencanaan yang melibatkan beberapa bagian yang digambarkan dalam bagan alur (*activity diagram*) berikut ini :



Gambar 4.2 Activity Diagram proses cuti karyawan yang sedang berjalan

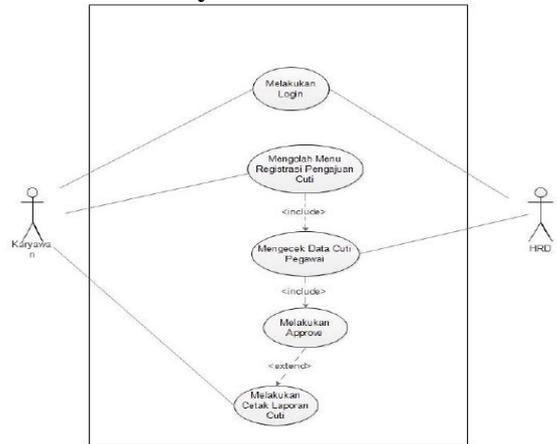
D. Analisis Kebutuhan Sistem

Penelitian ini menggunakan metode pengembangan sistem dengan Metode *Waterfall*. Proses pertama dalam pengembangan sistem dengan Metode *Waterfall*, yaitu adalah proses perancangan sistem (*System Engineering*), dimana penulis mengumpulkan informasi kebutuhan user atau pihak PT. Colorpak Indonesia, Tbk terhadap

perangkat lunak yang akan dibuat berdasarkan permasalahan yang ada pada analisa sistem yang berjalan.

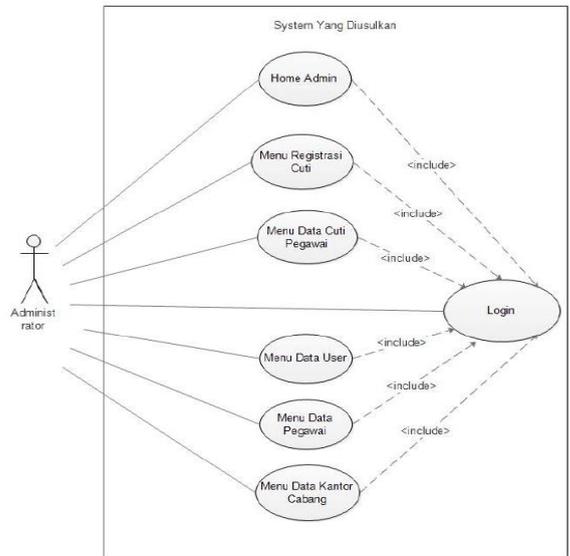
E. Use Case Diagram Penggunaan Fitur Umum

1. HRD dan Karyawan



Gambar 4.3 Use Case fungsi utama HRD dan Karyawan

2. Admin



Gambar 4.4 Usecase fungsi Pengelola Sistem (Admin)

F. Desain Sistem

Berdasarkan rekomendasi hasil dari analisis sistem, maka analis sistem harus memikirkan bagaimana membentuk dan

mengembangkan sistem tersebut. Berikut ini adalah *graphical user interface* (GUI) yang dirancang untuk aplikasi sistem informasi kepegawaian cuti karyawan, yaitu:

a. Tampilan Login



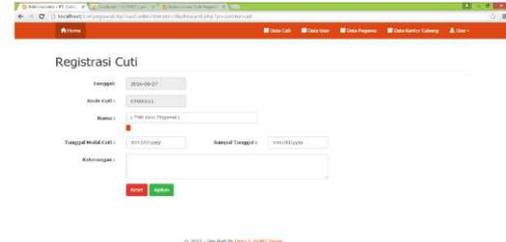
Gambar 4.5 Tampilan Login

b. Tampilan Menu Home Administrator



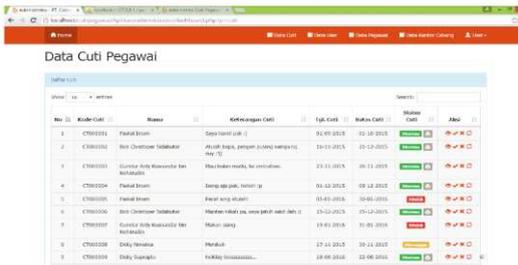
Gambar 4.6 Tampilan Menu Home Administrator

c. Tampilan Menu Registrasi Cuti



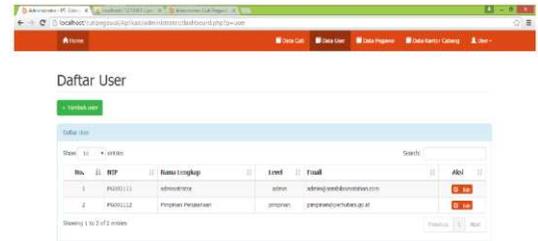
Gambar 4.7 Tampilan Menu Registrasi Cuti

d. Tampilan Menu *History* Cuti



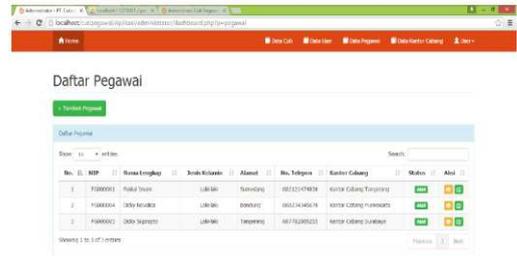
Gambar 4.8 Tampilan Menu *History* Cuti

e. Tampilan Menu Data *User*



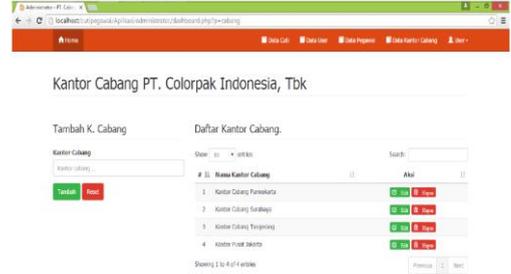
Gambar 4.9 Tampilan Menu Data *User*

f. Tampilan Menu Data Pegawai



Gambar 4.10 Tampilan Menu Data Pegawai

g. Tampilan Menu Data Kantor Cabang



Gambar 4.11 Tampilan Menu Data Kantor Cabang

h. Tampilan Menu Ubah *Password*



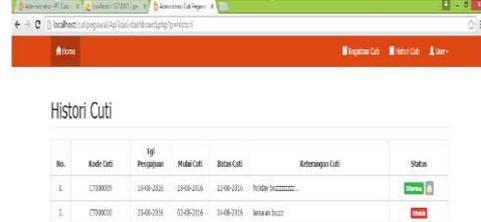
Gambar 4.12 Tampilan Menu Ubah *Password*

i. Tampilan Menu Registrasi Cuti



Gambar 4.13 Tampilan Menu Registrasi Cuti

j. Tampilan Menu *History* Cuti



Gambar 4.14 Tampilan Menu *History* Cuti

k. Tampilan Menu Cetak Laporan Cuti



Gambar 4.15 Tampilan Menu Cetak Laporan Cuti

l. Tampilan Menu *Update* Data Pribadi



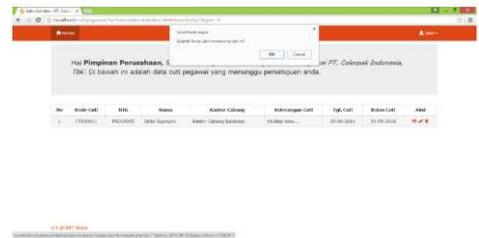
Gambar 4.16 Tampilan Menu *Update* Data Pribadi

m. Tampilan Menu Home Pimpinan/HRD



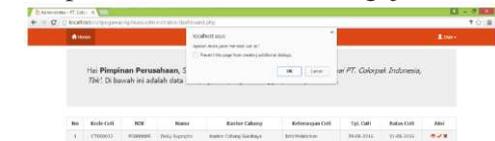
Gambar 4.17 Tampilan Menu Pimpinan/HRD

n. Tampilan Menu Menerima Pengajuan Cuti



Gambar 4.18 Tampilan Menu Menerima Pengajuan Cuti

o. Tampilan Menu Menolak Pengajuan Cuti



Gambar 4.19 Tampilan Menu Menolak Pengajuan Cuti

p. Tampilan Menu Melihat Data dan Histori Karyawan



Gambar 4.20 Tampilan Menu Melihat Data dan Histori Karyawan

V. KESIMPULAN

Hasil dari rancang bangun sistem informasi untuk mendukung proses pengajuan cuti menunjukkan adanya

efisiensi dan efektifitas serta perubahan mendasar yang dapat dicapai. Aplikasi yang diusulkan oleh penulis, diharapkan dapat membantu Karyawan, Pimpinan/HRD pada PT. Colorpak Indonesia, Tbk. untuk proses pengajuan cuti karyawan dengan mudah, serta mengolah data karyawan seperti: menyimpan, mencari, mengubah, dan cetak laporan data cuti karyawan menjadi lebih cepat karena data cuti karyawan mudah untuk dicari dan diakses setiap saat.

Dalam proses pengajuan cuti dan *penginputan* data karyawan dapat langsung diakses dari komputer melalui sistem informasi kepegawaian yang sudah berbasis web.

REFERENSI

- [1]. Aditya, Alan Nur. 2011. Jago PHP & MySQL Dalam Hitungan Menit. Jakarta: Dunia Komputer.
- [2]. Alexander F. K. Sibero. 2011. Kitab Suci Web Progaming, MediaKom, Yogyakarta.
- [3]. Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 1976 Tanggal 23 Desember 1976 Tentang cuti pegawai
- [4]. Pressman, Roger S. 2010. Rekayasa Perangkat Lunak Edisi 7 : Buku 1
- [5]. Setiyanto Arif, Samopa Febriliyan, Alwi (2013) Pembuatan Sistem Informasi Cuti pada Kantor Pelayanan Perbendaharaan Negara dengan menggunakan Mysql dan PHP. *Jurnal Teknil Pomits Vol 2, No.2* ISSN : 2337-3539
- [6]. Sigit, Christianus. 2010. Mudah Membuat Toko Online Dengan OsCommerce. Yogyakarta. Andi