

PERANCANGAN SISTEM PENGAJUAN CUTI PADA PT KREASIBOGA PRIMATAMA BERBASIS ANDROID

Nilma

Program Studi Teknik Informatika, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer
Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No. 80, Kel. Gedong Kec. Pasar Rebo, Jakarta Timur

nilma23juli@gmail.com

Abstrak

PT Kreasiboga primatama, yaitu sebuah perusahaan outsourcing yang telah berdiri selama 25 tahun. Perusahaan ini bergerak pada bidang penyedia layanan jasa. Saat ini hampir semua perusahaan mulai menggunakan sistem yang canggih untuk membantu dalam menyelesaikan permasalahan dalam pekerjaan. Tujuan dari penelitian adalah untuk menganalisis sistem pengajuan cuti pada PT Kreasiboga Primatama yang masih mengalami berbagai kendala seperti sering terjadinya kesalahpahaman informasi pada saat pengajuan cuti oleh karyawan, selain itu juga sering terjadi keterlambatan proses pengajuan cuti sehingga sering terjadi bentrok jadwal antar karyawan. Metode penelitian yang digunakan untuk merancang pengajuan cuti ini adalah dengan menggunakan metode analisis data dan observasi lapangan. Selain itu penulis juga menggunakan metode wawancara dan kepustakaan untuk mendapatkan data lebih lengkap. Setelah penulis merancang dan menganalisa, maka penulis dapat menarik simpulan bahwa dengan aplikasi ini, karyawan dapat mengajukan cuti dan mendapatkan informasi sisa cuti dengan lebih mudah dan cepat. Informasi yang diperoleh dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dan menjadi bahan masukan perusahaan dalam membuat sistem pengajuan cuti. Di mana sistem tersebut dapat memberikan kemudahan kepada karyawan dalam proses pengajuan cuti.

Kata Kunci : Aplikasi, Pengajuan Cuti, Java, Android Studio.

Abstract

At this time almost all companies began to use sophisticated systems to help solve problems in work. The purpose of the study was to analyze the leave application system at PT Kreasiboga Primatama which is still experiencing various obstacles such as frequent information understanding at the time of leave submission by employees, besides that there are also often delays in the leave application process so that there are often conflicts in schedules between employees. The research method used to design this leave application is to use data analysis methods and field observations. In addition, the author also uses interview methods and literature to get more complete data. After the author has designed and analyzed, then the author can draw the conclusion that with this application, employees can apply for leave and get leave remaining information more easily and quickly. The information obtained from the results of this study is expected to be useful and become material for company input in making a leave application system. Where the system can provide convenience to employees in the process of applying for leave.

Keywords : Application, Leave Application, Java, Android Studio.

PENDAHULUAN

Teknologi informasi dapat digunakan untuk menunjang kinerja dan produktivitas dalam menjalankan sebuah pekerjaan. Pada prakteknya teknologi informasi sangat berguna untuk menjalankan beberapa jenis bidang usaha, dikarenakan dengan adanya teknologi informasi mampu mempermudah serta mempercepat kinerja suatu bidang usaha dalam menjalankan kegiatan operasionalnya. Salah satu perusahaan yang membutuhkan inovasi baru dalam menunjang proses kemajuan perusahaan adalah PT Kreasiboga primatama, yaitu sebuah perusahaan *outsourcing* yang telah berdiri selama 25 tahun. Perusahaan ini bergerak pada bidang penyedia layanan jasa. Pada saat ini proses pengajuan cuti karyawan masih memiliki kendala seperti ,sering terjadinya kesalahpahaman informasi pada saat pengajuan cuti oleh karyawan tentang jumlah sisa cuti yang dimiliki karyawan tersebut, sering terjadinya keterlambatan proses pengajuan cuti sehingga sering terjadi bentrok jadwal

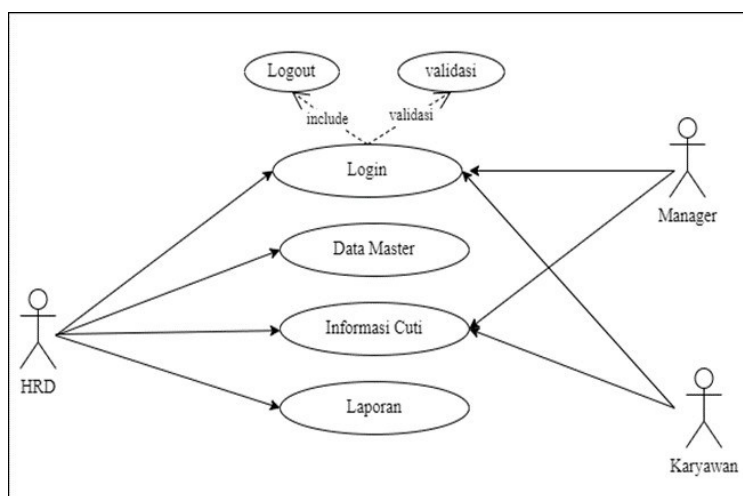
antar karyawan dan proses pengajuan cuti sering mengganggu waktu bekerja karyawan karena membutuhkan waktu yang cukup lama dalam proses pengajuan cuti tersebut. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem informasi pengajuan cuti karyawan di PT Kreasiboga Primatama. Sistem yang diterapkan sudah teraplikasi dalam sebuah *software* yang di rancang menggunakan Android Studio, sehingga dapat membantu proses pengajuan cuti perusahaan secara efektif dan efisien. Dengan demikian, judul penelitian ini adalah Perancangan Sistem Pengajuan Cuti Karyawan Pada PT Kreasiboga Primatama Berbasis Android.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang penulis lakukan bersifat deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada *filosof postpositivisme* yang digunakan untuk meneliti objek dengan kondisi yang alamiah (keadaan riil, tidak *disetting* atau dalam keadaan eksperimen) dimana peneliti adalah instrumen kuncinya [1]. Penelitian dilakukan pada PT Kreasiboga Primatama. Metode pengumpulan data yang digunakan penulis adalah observasi, wawancara, dan studi literatur. “pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu gejala pada objek penelitian” [2]. Metode observasi dilakukan untuk mengetahui proses pengajuan cuti secara runtut atau sistematis. Metode wawancara dilakukan untuk menemukan masalah yang terdapat pada PT Kreasiboga Primatama. Metode studi literatur dilakukan untuk mendapatkan informasi atau sumber referensi dalam sebuah penelitian. Pengembangan sistem masih diperlukan karena timbulnya permasalahan yang kritis dan tidak dapat diatasi dalam pemeliharaan sistem. “Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sequensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)” [3].

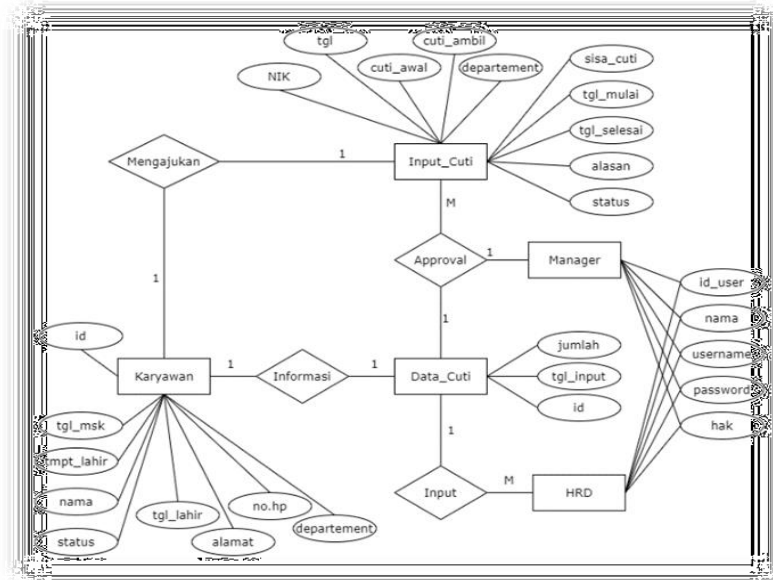
HASIL DAN PEMBAHASAN

“Bahwa beberapa *literature* menyebutkan bahwa UML menyediakan 9 jenis diagram, yang lain menyebutkan 8 karena ada beberapa diagram yang digabung, misalnya diagram komunikasi, diagram urutan dan diagram pewaktuan digabung menjadi diagram interaksi”. Sebagai sebuah alat bantu pemodelan dalam suatu pengembangan sistem, UML memiliki beberapa diagram yang mampu membantu pengembang mengomunikasikan sistem yang akan dibuat, diagram-digram tersebut antara lain adalah *use case*, *activity diagram*, *class diagram*, dan *sequence diagram* [4]. “*Use case diagram* digunakan untuk memodelkan bisnis proses berdasarkan perspektif pengguna sistem. *Use case* adalah abstraksi dari interaksi antarsistem dan aktor” [5].



Gambar 1. Use Case Diagram pengajuan cuti

“*Unified Modeling Language (UML)* adalah standarisasi bahasa pemodelan untuk membangun perangkat lunak yang dibangun dengan menggunakan teknik pemrograman berorientasi objek” [6]. “*Sequence diagram* merupakan urutan model dinamis yang menggambarkan contoh *class* yang berpartisipasi dalam *use case* dan pesan yang lewat di antara mereka dari waktu ke waktu. Diagram interaksi digunakan untuk memodelkan interaksi objek di dalam sebuah *use case* (proses)” [7]. “*Entity Relationship Diagram (ERD)* merupakan bentuk paling awal dalam melakukan perancangan basis data relasional” [8].



Gambar 2. ERD (Entyty Relationship Diagram)

Tampilan Layar



Gambar 3. Tampilan Layar Login

Tampilan ini terdapat pada awal program. Menu *login* digunakan sebagai kata kunci sebelum memasuki menu utama. Pada aplikasi ini terdapat 3 *user* yaitu Karyawan, Manajer dan HRD. Pada masing-masing *user* memiliki *username* dan *password* yang berbeda. Setiap *user* juga memiliki tampilan menu utama yang berbeda pula.



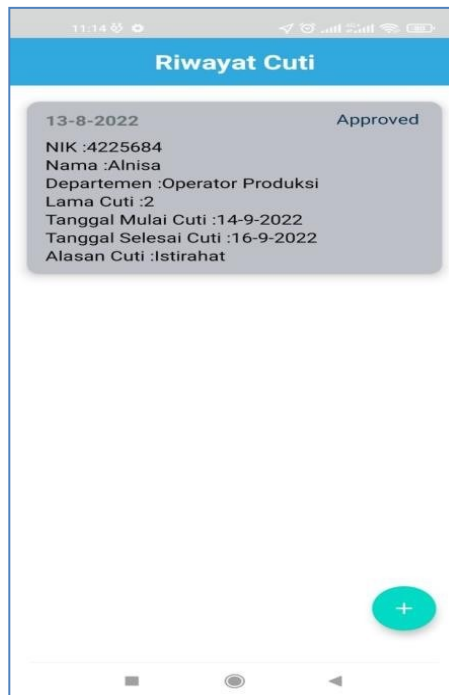
Gambar 4. Tampilan Layar Menu Karyawan

Layar diatas menampilkan tampilan Menu Utama pada menu Karyawan. Pada layer utama terdapat tiga menu diantaranya menu Ajukan Cuti, Riwayat Cuti dan Informasi Cuti.



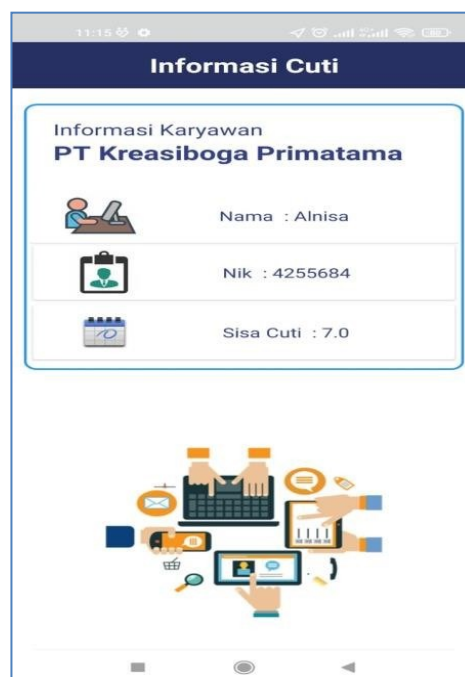
Gambar 5. Tampilan Layar form Input Cuti

Layar diatas menampilkan tampilan *form input* pengajuan cuti. Pada layar *form input* data cuti digunakan untuk meng-*input* data data cuti yang terdiri dari NIK, Nama, Departemen, Lama cuti, Tanggal Mulai Cuti, Tanggal Selesai Cuti, Alasan Cuti.



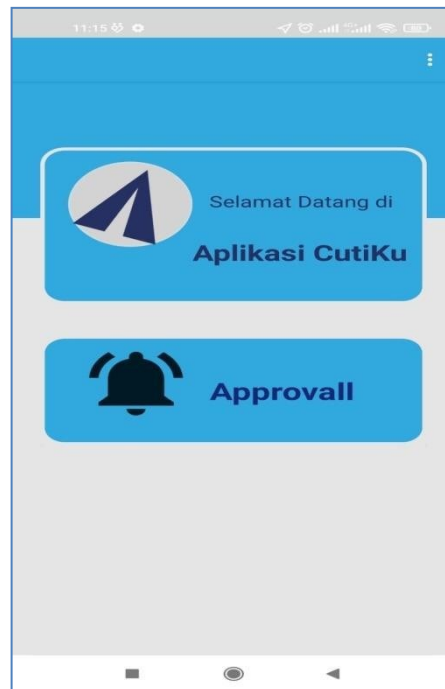
Gambar 6. Tampilan Layar Riwayat Cuti

Pada tampilan menu Riwayat Cuti ini karyawan dapat mengetahui riwayat dari pengajuan cuti yang telah kariawan ajukan. Selain itu karyawan juga dapat mengetahui status dari pengajuan cuti yang sudah di lakukan apakah pengajuan tersebut di terima atau tidak dengan status *Approved* untuk cuti yang di setuju dan *Rejected* untuk cuti yang tidak di setuju.



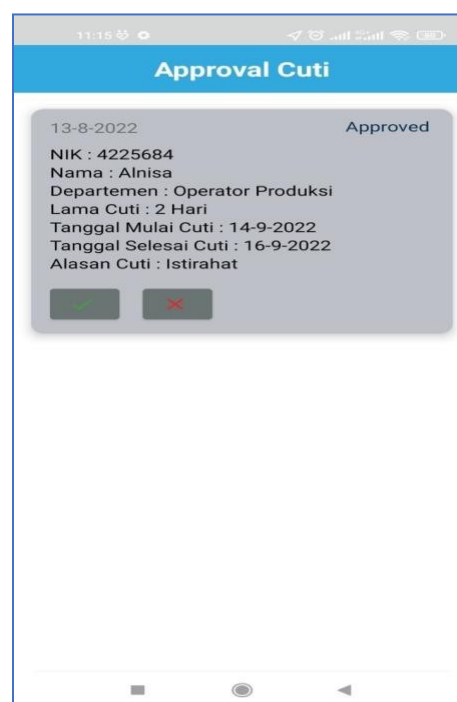
Gambar 7. Tampilan Layar Informasi Cuti

Pada menu Informasi Cuti terdapat informasi dari nama karyawan, Nik Karyawan dan Sisa Cuti yang dimiliki oleh karyawan.



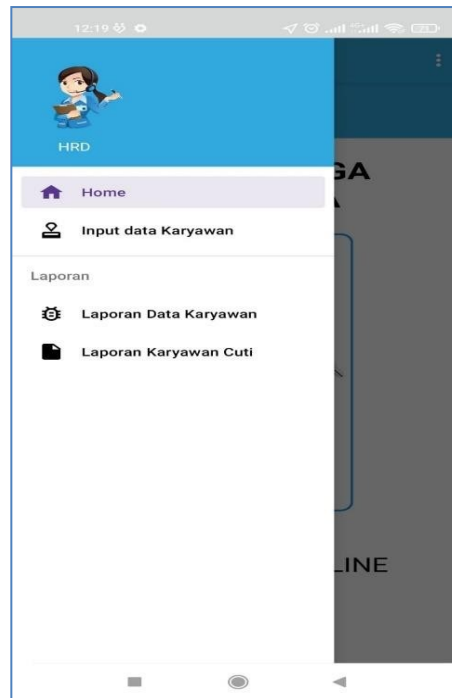
Gambar 8. Tampilan Layar Menu Manajer

Layar di atas menampilkan tampilan Menu Utama pada menu Manajer. Disini Manajer hanya memiliki akses untuk memberikan status persetujuan pengajuan cuti yang telah diajukan oleh karyawan.



Gambar 9. Tampilan Layar Approval Cuti

Pada menu approval terdapat data karyawan yang telah mengajukan cuti dan disini Manajer memiliki peran untuk memberikan jawaban atas pengajuan cuti yang telah di ajukan oleh karyawan yaitu dengan cara menekan *button* ceklist untuk “Setuju” dan *button* silang untuk “Tidak Setuju”.



Gambar 10. Tampilan Layar Menu HRD

Pada Tampilan menu HRD terdapat Menu *Home*, Menu *Input Data Karyawan*, Menu *Laporan Data Karyawan*, dan Menu *Laporan Karyawan Cuti*.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dan analisa penulis pada penelitian yang berjudul “Perancangan Sistem Pengajuan Cuti Karyawan Pada PT Kreasiboga Primatama Berbasis Android”, dapat disimpulkan sebagai berikut: Sistem aplikasi pengajuan cuti karyawan pada PT Kreasiboga Primatama memudahkan karyawan dalam proses pengajuan cuti, dengan menggunakan sistem aplikasi ini maka karyawan pada PT Kreasiboga Primatama akan lebih mudah mengetahui sisa cuti yang dimiliki oleh setiap karyawan, dan dengan diterapkannya aplikasi perancangan sistem pengajuan cuti PT Kreasiboga Primatama, maka hal tersebut merupakan salah satu langkah maju dalam penerapan teknologi informasi. Sistem aplikasi pengajuan cuti karyawan PT Kreasiboga Primatama yang penullis buat hanya sebagai penunjang proses pengajuan cuti agar proses lebih cepat dan lebih efisien terhadap waktu.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif R & B*. Bandung: Alfabeta.
- [2] Widoyoko, Eko Putro.(2009). *Evaluasi Program Pembelajaran Panduan Praktis Bagi Pendidik dan Calon Pendidik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- [3] Sukamto, dan M. Shalahuddin. (2016). *Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur Dan Berorientasi Objek*. Bandung: Penerbit Informatika.
- [4] Herlawati, P. P. W. (2011). *Menggunakan UML (Unified Modelling Language)*. Bandung: Informatika.
- [5] Munawar (2018). *Analisis Perancangan Sistem Berorientasi Objek dengan UML (Unified Modeling Language)*. Bandung: Informatika.
- [6] Aprianti Winda dan Umi Maliha. (2016). Sistem Informasi Pendataan Penduduk Kelurahan atau Desa Studi Kasus pada Kecamatan Bati-Bati Kabupaten Tanah Laut. *Jurnal Sains dan Informasi*. Vol. 2. No.1 Juni 2016. ISSN: 2460-173x.
- [7] Sugiarti, Yuni. (2013). *Analisis dan Perancangan UML (Unified Modeling Language) Generated VB.6*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- [8] Ensiklopedia Gratis, Wikipedia. (2018). *Unified Modeling Language (UML)*. Tanggal akses: 15 Juni 2022. Diakses: https://id.wikipedia.org/wiki/Unified_Modeling_Language.