

DOI: <https://doi.org/10.52362/jimijayakarta.v1i3.481>

PERANCANGAN APLIKASI PEMANTAUAN KINERJA KARYAWAN BERBASIS ANDROID DI PT. SALESTRAD CORP. INDONESIA

Adi Mardian^{1*}, Thomas Budiman², Rachmawaty Haroen³, Verdi Yasin⁴

Program Studi S1 Teknik Informatika¹, Departemen Teknik Informatika², Departemen Manajemen
Informatika³, Departemen Teknik Informatika³

STMIK Jayakarta¹, STMIK Jayakarta², STMIK Jayakarta³

Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Jayakarta

Author Email: 17575006@stmik.jayakarta.ac.id¹, thomas@stmik.jayakarta.ac.id²,
rachmawaty_haroen@stmik.jayakarta.ac.id³,
verdiyasin29@gmail.com⁴

*Correspondent Email: thomas@stmik.jayakarta.ac.id

Received: 09-06-2021, Revised: 15-06-2021, Accepted: 05-07-2021

Abstrak

Tantangan yang dihadapi organisasi yang berorientasi pada laba maupun non-laba makin kompleks dewasa ini. PT. Salestrade Corp. Indonesia adalah sebuah perusahaan swasta nasional yang bergerak dalam bidang distributor elektrikal dari berbagai perusahaan di beberapa negara di dunia. Namun dalam hal administrasi masih banyak yang harus dibenahi, diantaranya dalam hal laporan pekerjaan yang masih ditulis tangan, absensi belum terdata dengan baik, tidak ada kontrol mengenai pekerjaan di lapangan dan belum adanya system yang memantau kinerja karyawan. Pelaksanaan sistem ini tidak efektif dan efisien. Oleh sebab itu, suatu perusahaan membutuhkan sistem yang terkomputerisasi dan memerlukan *database* untuk memudahkan penyimpanan data dan mengakses data jika diperlukan sewaktu-waktu guna menghasilkan informasi yang berguna bagi perusahaan. Untuk itulah penulis merancang suatu aplikasi yang berfungsi untuk memantau kinerja karyawan dan menata administrasi serta laporan perusahaan menggunakan aplikasi berbasis *android*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu mempermudah perusahaan dan karyawan dalam membuat laporan pekerjaan dan absensi serta memudahkan pihak manajemen untuk memantau kinerja karyawan sehingga secara administrasi menjadi lebih rapih.

Kata kunci: *Android*, Kinerja, Laporan

Abstract: *The challenges facing the organization oriented profit and non profit currently is more complex. PT. Salestrade Corp. Indonesia is a national private company which is engaged in the electrical distributor of various companies in several countries in the world. However, in terms of administration, there is still much that needs to be improve, including in the case of handwritten work reports, attendance has not been recorded properly, there is no control regarding work in the field and there is no system that monitors employee performance. The implementation of this system is not effective and efficient. Therefore, a company needs a computerized system and requires a database to facilitate data storage and access data if needed at any time in order to produce useful information for the company. For that we need an application that functions to monitor employee performance and organize administration and company reports using an Android-based application. With this application it is hopefully that it can help make it easier for companies and employees to make work and attendance reports and make it easier for management to monitor employee performance so that administratively it becomes tidier.*

Keywords: *Android*, Performance, Report



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT. Salestrade Corp. Indonesia adalah sebuah perusahaan swasta nasional yang bergerak dalam bidang distributor elektrik dari berbagai perusahaan di beberapa negara di dunia. Namun dalam hal administrasi masih banyak yang harus dibenahi, diantaranya dalam hal laporan pekerjaan yang masih ditulis tangan, absensi belum terdata dengan baik, tidak ada kontrol mengenai pekerjaan di lapangan dan belum adanya sistem yang memantau kinerja karyawan. Pelaksanaan sistem ini tidak efektif dan efisien. Selain membutuhkan waktu yang lama, juga membuat arsip dan dokumentasi laporan menjadi tidak tertata, hal itu bisa menjadi masalah yang serius di kemudian hari apalagi perusahaan ini bekerja sama dengan perusahaan asing, yang sudah memiliki sistem administrasi bagus dan rapih.

Oleh sebab itu, suatu perusahaan membutuhkan sistem yang terkomputerisasi dan memerlukan *database* untuk memudahkan penyimpanan data dan mengakses data jika diperlukan sewaktu-waktu guna menghasilkan informasi yang berguna bagi perusahaan. Sebuah aplikasi *mobile* yang bisa digunakan dimana saja, efektif, efisien dan memberikan data lengkap. Untuk itulah penulis merancang suatu aplikasi yang berfungsi untuk memantau kinerja karyawan dan menata administrasi serta laporan perusahaan menggunakan aplikasi berbasis *android*. Dengan aplikasi ini diharapkan dapat membantu mempermudah perusahaan dan karyawan dalam membuat laporan pekerjaan dan absensi serta memudahkan pihak manajemen untuk memantau kinerja karyawan sehingga secara administrasi menjadi lebih rapih. Berdasarkan uraian tersebut, penulis tertarik untuk membuat penelitian dengan judul "Perancangan Aplikasi Pemantauan Kinerja Karyawan Berbasis *Android* di PT. Salestrade Corp. Indonesia"

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Saat ini perintah kerja masih menggunakan email, tidak praktis dan sulit untuk di monitoring berdasarkan kasus per kasus.
2. Absensi yang digunakan masih berdasarkan tatap muka, belum ada sebuah sistem yang memantau absensi karyawan.
3. Belum adanya sistem yang memantau kinerja karyawan dan pekerjaan banyak di lapangan, sulit untuk memantau keberadaan dan aktifitas karyawan.
4. Proses administrasi seperti laporan pekerjaan yang masih menggunakan kertas karbon dan ditulis tangan sehingga tidak efisien baik secara waktu, tenaga dan biaya serta laporan tersebut mudah rusak.
5. Data proyek dan laporan tidak tertata sehingga sulit jika dicari dan sewaktu-waktu dibutuhkan mendadak dan penting.
6. Belum adanya sistem yang memantau kinerja karyawan secara lengkap dan objektif.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, dapat dirumuskan sebuah permasalahan yaitu:

1. Bagaimana merancang aplikasi dari setiap laporan pekerjaan yang datanya saling terintegrasi dengan baik.
2. Bagaimana agar pihak manajemen dapat memantau kinerja karyawan dengan objektif sehingga *KPI (Key Performance Indicator)* dapat tercapai.
3. Bagaimana agar pihak manajemen dapat menerima informasi berupa laporan data setiap karyawan dengan lengkap, terbaru dengan cepat.
4. Bagaimana memberikan layanan bagi karyawan dalam membuat dan memproses laporan pekerjaan yang mudah dan efisien. Sehingga dapat meningkatkan kinerja perusahaan.

1.4 Batasan Masalah

Batasan masalah sangat diperlukan agar penelitian dapat berjalan dengan terarah dan mempermudah persoalan yang dihadapi. batasan masalah juga berfungsi sebagai penegasan agar rumusan masalah yang telah disampaikan dapat terselesaikan. Adapun batasan – batasan masalahnya adalah sebagai berikut:



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

1. Aplikasi perancangan sistem laporan dan administrasi ini berbasis *Android* dengan menggunakan *tools AppSheet*
2. Aplikasi ini menggunakan *android* dengan versi minimal *jelly bean*.
3. Aplikasi yang digunakan sebagai *database* adalah *Spreadsheet*
4. Aplikasi ini hanya fokus kepada laporan pekerjaan dan absensi di PT. Salestrade Corp. Indonesia

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mempermudah manajemen PT Salestrade Corp. Indonesia mendapatkan informasi terkini mengenai absensi dan laporan pekerjaan, secara praktis dan mudah diakses.
2. Untuk menghasilkan rancangan aplikasi sarana media informasi berbasis android yang dapat berjalan pada setiap smartphone karyawan pada PT Salestrade Corp. Indonesia.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

1.6.1 Bagi Karyawan

1. Memberikan kemudahan pada karyawan untuk membuat laporan
2. Absensi lebih mudah dan efisien.

1.6.2 Bagi Perusahaan :

1. Pihak manajemen dapat menerima informasi berupa laporan pekerjaan dari setiap
2. Karyawan secara lengkap, terbaru dengan cepat.
3. Menghemat waktu dan biaya.

1.6.3 Bagi Penulis :

1. Sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan masa studi di Srata Satu (S1) Teknik Informatika.
2. Menerapkan ilmu pengetahuan yang dipelajari selama duduk dibangku perkuliahan kedalam bentuk yang lebih nyata
3. Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk lebih baik di masa yang akan datang.
4. Mendapatkan timbal balik masukan dari instansi yang telah mencoba menggunakan aplikasi untuk acuan pengembangan diri

II. METODE DAN MATERI

2.1 Lokasi dan Waktu penelitian

Penelitian ini dilakukan di PT. Salestrade Corp. Indonesia, dulu bernama PT. HBC Radiomatik Indonesia, yang berada di Rukan Sedayu *Square* Blok F No. 17 Jl. Kamal Raya *Outer Ring Road*, Cengkareng, Kota Jakarta Barat , yaitu sebuah perusahaan swasta nasional yang bergerak dalam bidang distributor *electrical* sejak tahun 1994 dari berbagai *principals* di beberapa negara di dunia.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jimijayakarta.v1i3.481>



Gambar 2. 1
Maps PT. Salestrade Corp Indonesia

Gambar 2. 2
PT. Salestrade Corp

2.2 Waktu dan Penelitian

dilaksanakan ganjil tahun bulan Oktober Januari 2020, penelitian dapat berikut :
Tabel 2. 1



Tampak Depan Kantor Indonesia

Kerangka Jadwal

Penelitian ini mulai dari semester ajaran 2019/2020 pada 2019 sampai bulan kerangka jadwal dilihat pada table 3.1

Jadwal Penelitian

AKTIVITAS	BULAN															
	Oktober 2019				November 2019				Desember 2019				Januari 2020			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

Penyiapan Data Awal	■																	
Perancangan program			■	■	■	■	■	■										
Perancangan design								■	■									
Test Sistem										■	■							
Peralihan Sistem												■	■	■				
Operasional dan Evaluasi																■	■	■

2.3 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam pembuatan proposal skripsi ini menggunakan analisis deskriptif, yaitu suatu metode yang bertujuan untuk mendapatkan gambaran yang jelas tentang hal – hal yang diperlukan yakni dengan tahapan – tahapannya adalah sebagai berikut :

2.3.2 Metode Pengumpulan Data

1. Wawancara

Dalam wawancara pertemuan langsung dengan orang yang akan diwawancarai untuk mendapatkan data. Mendapatkan data yang tergolong ahli dalam hal tersebut seperti pegawai. Dalam wawancara dapat dilihat jawaban dari orang yang diwawancarai melalui ekspresi wajahnya.

2. Studi Pustaka

Yaitu mengumpulkan data-data dengan cara mempelajari berbagai bentuk bahan-bahan tertulis seperti Jurnal, buku-buku tentang website, catatan kuliah, fasilitas Internet dan referensi lain yang bersifat tertulis.

3. Observasi

Suatu metode dengan melakukan pengamatan secara langsung terhadap objek penelitian.

2.3.3 Metode Analisis

Pada tahapan analisis dan perancangan aplikasi ini terdapat beberapa tahapan seperti identifikasi masalah, analisis sistem, analisis *user requirement*, perancangan sistem, dan juga metode pengujian sistem.

2.3.4 Metode Perancangan/Desain

Pada penelitian ini, metode perancangan aplikasi yang digunakan adalah *waterfall*. Metode *waterfall* adalah suatu proses pengembangan perangkat lunak berurutan, di mana kemajuan dipandang sebagai terus mengalir ke bawah (seperti air terjun) melewati fase-fase perencanaan, pemodelan, implementasi (konstruksi), dan pengujian. Berikut adalah gambar Gambar 3.1 pengembangan perangkat lunak berurutan/ linear:

Dalam pengembangannya, metode *waterfall* memiliki beberapa tahapan yang runtut yaitu :

a. *Requirement* (analisis kebutuhan)

Tahapan ini akan menghasilkan dokumen *user requirement* atau bisa dikatakan sebagai data yang berhubungan dengan keinginan *user* dalam pembuatan sistem. Dokumen inilah yang akan menjadi acuan sistem analisis untuk menerjemahkan ke dalam bahasa pemrograman.

b. *Design System* (desain sistem)

Proses desain akan menerjemahkan syarat kebutuhan tersebut perancangan perangkat lunak yang dapat diperkirakan sebelum dibuat *coding*. Tahapan ini akan menghasilkan dokumen



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

yang disebut *Software requirement*. Dokumen inilah yang akan digunakan *programmer* untuk melakukan aktivitas pembuatan sistemnya.

c. *Implementaion & Testing (implementation)*

Pada tahap ini, sistem pertama kali dikembangkan di program kecil yang disebut *unit*, yang terintegrasi dalam tahap selanjutnya. Setiap *unit* dikembangkan dan diuji untuk fungsionalitas yang disebut sebagai *unit testing*.

d. Penerapan / Pengujian Program (*Integration & Testing*)

Tujuan *testing* adalah menemukan kesalahan-kesalahan terhadap sistem tersebut dan kemudian bisa diperbaiki. Tahapan ini bisa dikatakan final dalam pembuatan sebuah sistem.

e. Pemeliharaan (*Operation & Maintenance*)

Perangkat lunak yang sudah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

2.4 Metode Pengujian

Pengujian adalah proses untuk menemukan *Error* pada perangkat lunak sebelum dikirim kepada pengguna. Pengujian *Software* adalah kegiatan yang ditujukan untuk mengevaluasi atribut atau kemampuan program dan memastikan bahwa itu memenuhi hasil yang dicari, atau suatu investigasi yang dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kualitas dari produk atau layanan yang sedang diuji (*under test*). Pengujian perangkat lunak juga memberikan pandangan mengenai perangkat lunak secara obyektif dan independen, yang bermanfaat dalam operasional bisnis untuk memahami tingkat risiko pada implementasinya. Teknik pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah *black box testing*.

Black box testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi yang bertentangan dengan struktur *internal* atau kerja. Pengetahuan khusus dari kode aplikasi / struktur *internal* dan pengetahuan pemrograman pada umumnya tidak diperlukan. Uji kasus dibangun di sekitar spesifikasi dan persyaratan, yakni, aplikasi apa yang seharusnya dilakukan. Menggunakan deskripsi eksternal perangkat lunak, termasuk spesifikasi, persyaratan, dan desain untuk *menurunkan* uji kasus. Tes ini dapat menjadi fungsional atau non-fungsional, meskipun biasanya fungsional. Perancang uji memilih *input* yang valid dan tidak valid dan menentukan *output* yang benar. Tidak ada pengetahuan tentang struktur *internal* benda uji itu.

2.4.1 Instrumen Peneliti

Adapun instrumen penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :

1. Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk mengembangkan dan mengumpulkan data pada aplikasi ini adalah *Smartphone Xiaomi Redmi Note 4*, *Notebook*, dan lembar hasil wawancara (terlampir).

2. Perangkat Lunak

Adapun perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan sistem ini di antaranya adalah, *APPSheet*, *Android* versi *Jellybean* dan *Windows 7*.

2.4.2 Analisis Hasil dari Intrumen Penelitian

Berdasarkan hasil dari penelitian yang dilakukan, PT. Salestrade Corp. Indonesia adalah sebuah perusahaan swasta nasional yang bergerak dalam bidang distributor *electrical* sejak tahun 1994 dari berbagai *principals* di beberapa negara di dunia. Namun sistem administrasi masih banyak yang harus dibenahi, diantaranya dalam hal laporan pekerjaan yang masih manual. Pelaksanaan sistem manual ini tidak efektif dan efisien. selain membutuhkan waktu yang lama, juga membuat arsip dan dokumentasi laporan menjadi tidak tertata dan itu bisa menjadi masalah yang serius di kemudian hari apalagi perusahaan ini bekerja sama dengan perusahaan asing, yang umumnya secara sistem administrasi sudah bagus dan rapih.

Pada masa era globalisasi teknologi seperti yang kita rasakan pada saat ini, kemudahan dalam berbagai bidang seperti menjadi kebutuhan dan kewajiban. Sehingga persaingan tidak hanya terjadi secara real di lapangan, namun juga di *internal* perusahaan, bagaimana perusahaan bisa menata sistem kerja sehingga membuat efisiensi anggaran dan waktu, juga meningkatkan etos kerja guna mencapai kepuasan konsumen. Oleh sebab itu, suatu perusahaan membutuhkan sistem informasi manajemen yang terkomputerisasi dan *real*



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

time untuk memudahkan penyimpanan data dan mengakses data jika diperlukan sewaktu-waktu guna menghasilkan informasi yang berguna bagi perusahaan.

2.5 Kajian Teori Terkait

2.5.1 Perancangan

Menurut Verdi Yasin (2012) dalam buku Rekayasa perangkat lunak berbasis objek, Perancangan didefinisikan sebagai proses untuk mendefinisikan suatu model atau rancangan perangkat lunak dengan menggunakan teknik dan prinsip tertentu sedemikian sehingga model atau rancangan tersebut dapat diwujudkan menjadi perangkat lunak.

2.5.2 Aplikasi

(Rahman, 2016) Aplikasi adalah program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu tehnik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpaku pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan.

2.5.3 Android

Menurut Andry, (2011 dalam Ivan al fatih 2017) menjelaskan bahwa *Android* adalah sebuah sistem operasi untuk perangkat *mobile* yang menyertakan *middleware (virtual machine)* dan sejumlah aplikasi utama. *Android* merupakan modifikasi dari *kernel Linux* Pada awalnya sistem operasi ini dikembangkan oleh sebuah perusahaan bernama *Android Inc.* Dari sinilah awal mula nama *Android* muncul. *Android Inc.* Adalah sebuah perusahaan *start-up* kecil yang berlokasi di Palo Alto, California, Amerika Serikat yang didirikan oleh Andy Rubin bersama Rich Miner, Nick Sears, dan Chris White. Pada bulan Juli 2005, perusahaan tersebut diakuisisi oleh *Google* dan para pendirinya bergabung ke *Google*. Andy Rubin sendiri kemudian diangkat menjadi Wakil Presiden divisi *Mobile* dari *Google*.

Tujuan pembuatan sistem operasi ini adalah untuk menyediakan *platform* yang terbuka, yang memudahkan orang mengakses internet menggunakan telepon seluler. *Android* juga dirancang untuk memudahkan pengembang membuat aplikasi dengan batasan yang minim sehingga kreativitas pengembang menjadi lebih berkembang (Andry,2011 dalam Ivan al fatih 2017).

2.5.4 Database

Database adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam computer secara sistematis, sehingga dapat digunakan oleh suatu program computer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut (Verdi Yasin, 2012). Basis Data terdiri dari 2 kata yaitu Basis berarti markas atau gudang, tempat bersarang/berkumpul. Sedangkan Data adalah representasi fakta dunia nyata yang mewakili suatu objek seperti manusia, barang, hewan, peristiwa, konsep, keadaan dan sebagainya.

Aplikasi ini menggunakan *Google Spreadsheet* yang dijadikan sebagai *database*, yaitu sebuah dokumen yang menyimpan berupa data di dalam baris (*Row*) baik itu horizontal maupun vertikal (*columns*). Di bagian baris biasanya akan di beri petunjuk berupa label dengan menggunakan nomor seperti 1,2,3 dan seterusnya sedangkan pada bagian kolom akan di beri label menggunakan abjad di mulai dari huruf A hingga Z dan seterusnya berguna untuk memudahkan pengguna dalam pembacaan atau peletakan dari data yang ada di dalamnya. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengedit *file online* saat berkolaborasi dengan pengguna lain secara real-time. Suntingan dilacak oleh pengguna dengan riwayat revisi yang menghadirkan perubahan. Posisi editor disorot dengan warna dan cursor khusus editor dan sistem izin mengatur apa yang dapat dilakukan pengguna.

Tujuan perancangan basis data atau *database* adalah untuk memenuhi kebutuhan akan informasi dari pengguna dan aplikasi yang digunakan. *Database* adalah salah satu koleksi terorganisasi dari data terstruktur, yang disimpan dengan duplikasi item data yang minimum guna memberikan *pool* (kelompok) data yang konsisten dan terkontrol. Data ini umum bagi semua sistem, namun independen terhadap program yang menggunakan data itu (Sumin dan Soeparlan, 1995 dalam digilab unila 2019). *Database* disimpan di dalam tabel, dan tabel mengandung data yang berhubungan, atau *entity*, seperti misalnya orang, produk, pesanan, dan sebagainya. Tujuannya adalah menjaga table tetap kecil dan dapat dikelola, serta *entity-entity* yang terpisah disimpan dalam tabel-tabel tersendiri. Tentu saja *entity* tidak dapat 11 independen satu sama lain.



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

Di dalam sebuah *database*, setiap tabel memiliki sebuah *field* yang memiliki nilai unik untuk setiap baris (Petroutsos, 2002 dalam digilab unila 2019).

2.5.5 Appsheet

Dikutip dari laman resmi *Appsheet.com*, *AppSheet* menyediakan *platform pengembangan aplikasi perangkat lunak tanpa coding* atau *script* pemograman, yang memungkinkan pengguna untuk membuat *aplikasi seluler*, tablet, dan *web* menggunakan sumber data seperti *Google Drive*, *DropBox*, *Office 365*, dan platform *spreadsheet* sebagai basis data berbasis *cloud* lainnya, dengan Appsheet pengguna dapat lebih cepat membuat aplikasi seluler “tanpa *coding*” untuk membuat program.



Gambar 2. 1
Logo Appsheet

III. PEMBAHASAN DAN HASIL

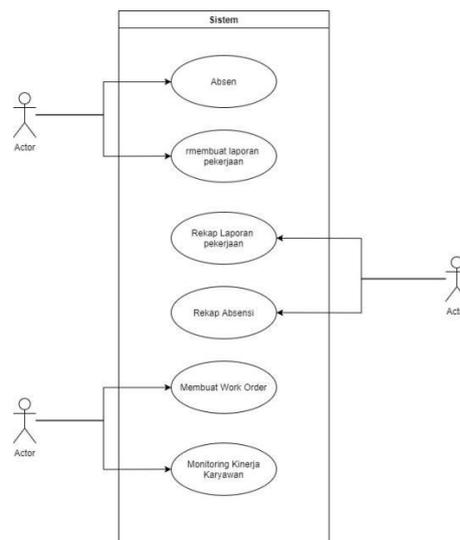
3.1. Rancangan UML

Unified Modeling Language (UML) adalah keluarga notasi grafis yang didukung oleh meta-model tunggal, yang membantu pendeskripsian dan desain sistem perangkat lunak, khususnya sistem yang dibangun menggunakan pemrograman berorientasi objek.

Berikut adalah desain *UML* dari Aplikasi Pemantauan Kinerja Karyawan di PT. Salestrade Corp Indonesia

1. Rancangan *Use Case Diagram*

Use Case diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara pengguna dengan sistem. *Use Case diagram* menggambarkan hubungan antara *actor* dan kegiatan yang dapat dilakukannya terhadap aplikasi.

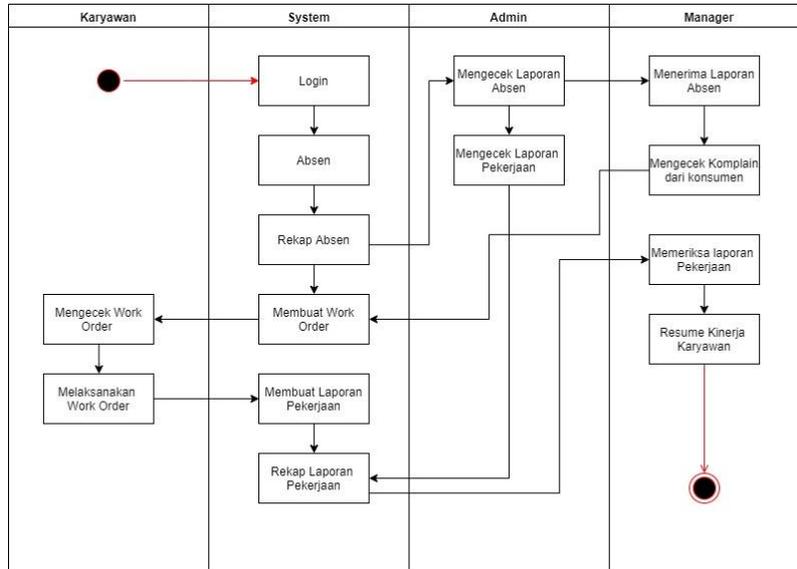


DOI: <https://doi.org/10.52362/jimijayakarta.v1i3.481>

Gambar 3. 1
Rancangan *Use Case Diagram*

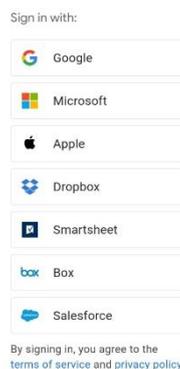
2. Rancangan *Activity Diagram*

Pada *activity diagram* menggambarkan alur aliran dari aktivitas serta pendeskripsian aktivitas sistem yang dibuat dalam satu operasi dapat dilihat pada gambar 4.2



Gambar 3. 2
Rancangan *Activity Diagram*

2.5.6 Tampilan *input login*



Gambar 4. 3
2.5.7 Tampilan Input work order

Input Login

order

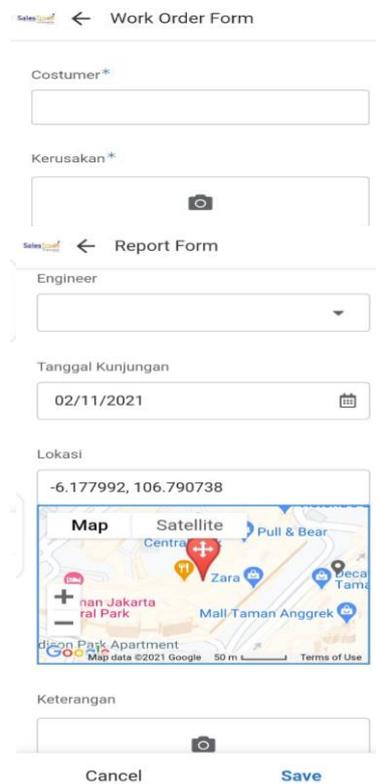


This work is licensed under a [Creative Commons Attribution](http://journal.stmikjayakarta.ac.id/ind) license.

[International License.](http://journal.stmikjayakarta.ac.id/ind)

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

Gambar 4. 4
Input Work Order 1



Gambar 4. 5

2.5.8 Tampilan *Input Laporan*

Input Work Order 2

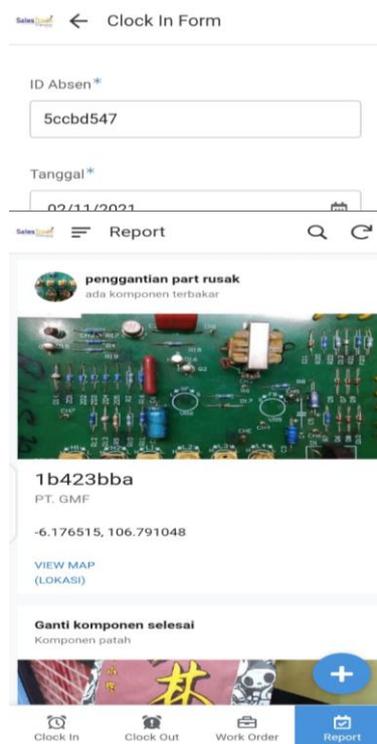
Work Order



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

Gambar 4. 6
Laporan *Work Order* 1

2.5.9 Tampilan Input Absen Masuk



Gambar 4. 7
2.6 Tampilan *Output*
2.6.1 Tampilan *output Work*

Input Absen Masuk
Order



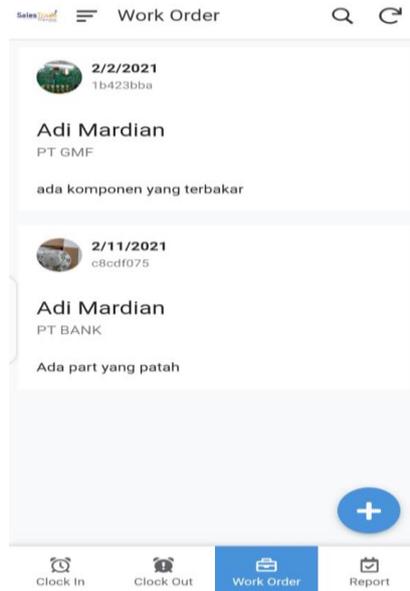
This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

Gambar 4. 8

2.6.2 Tampilan

output



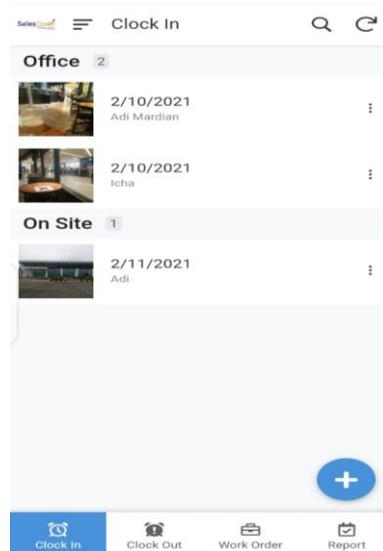
Output Work Order

laporan

Gambar 4. 9

2.6.3 Tampilan

output



Output Laporan

absensi



Gambar 4. 10
Output absensi

2.7 Pengujian Program/Aplikasi

Pengujian *User Acceptance Test (UAT)* adalah suatu proses pengujian oleh pengguna yang dimaksudkan untuk menghasilkan dokumen yang dijadikan bukti bahwa sistem yang dikembangkan dapat diterima atau tidaknya oleh pengguna, apabila hasil pengujian sudah bisa dianggap memenuhi kebutuhan dari pengguna maka aplikasi dapat diterapkan. Pengujian dengan *UAT* dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan terhadap pegawai Perusahaan yang bertindak sebagai pengguna, pengujian ini melibatkan 5 pegawai Perusahaan dan 5 pegawai Non Perusahaan.

Hasil *user acceptance test* dinilai dengan 5 kategori, yaitu SS (Sangat Sesuai), S (Sesuai), KS (Kurang Sesuai), TS (Tidak Sesuai) dan TJ (Tidak Jawab). Berikut ini rincian hasilnya.

Tabel 4. 1
Tabel *UAT*

NO	PERTANYAAN	SS	S	KS	TS	TJ
1	Apakah tampilan pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini menarik?	2	8			
2	Apakah tampilan <i>menu</i> pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?	1	8	1		
3	Apakah tampilan <i>menu</i> data karyawan pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?	1	9			
4	Apakah tampilan <i>menu</i> data absensi pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?		8	2		
5	Apakah tampilan <i>menu</i> data karyawan pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?	1	8	1		



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

6	Apakah tampilan <i>menu</i> data lokasi pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?	3	7			
7	Apakah tampilan daftar hadir absensi pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?		9	1		
8	Apakah tampilan <i>menu login</i> pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?	5	5			
9	Apakah tampilan <i>menu</i> utama (home) pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?		7	3		
10	Apakah tampilan <i>menu report</i> pada sistem pemantauan (<i>Monitoring</i>) ini sesuai dengan yang diharapkan?	2	7	1		
Total		15	76	9		
1	Apakah proses pada <i>menu login</i> sesuai dengan yang diinginkan?	4	6			
2	Apakah proses pada <i>menu pegawai</i> sesuai dengan yang diinginkan?	1	6	3		
3	Apakah proses pada <i>menu work order</i> sesuai dengan yang diinginkan?	4	6			
4	Apakah proses pada laporan sesuai dengan yang diinginkan?	1	6	3		
5	Apakah proses pada <i>menu input work order</i> sesuai dengan yang diinginkan?	6	4			



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

6	Apakah proses pada <i>menu Report</i> (laporan) pekerjaan sesuai dengan yang diinginkan?	2	6	2		
7	Apakah proses pada <i>menu</i> absensi sesuai dengan yang diinginkan?		7	3		
8	Apakah proses pada <i>menu Work Order</i> (perintah kerja) sesuai dengan yang diinginkan?	3	7			
9	Apakah proses input pada <i>menu</i> Absensi sesuai dengan yang diinginkan?	2	8			
10	Apakah proses pada <i>menu</i> pencarian data sesuai dengan yang diinginkan?	6	4			
Total		29	60	11		
1	Apakah aplikasi ini sesuai dengan yang diharapkan?	3	7			
2	Apakah saat aplikasi ini dijalankan tidak terdapat <i>Error</i> ?	7	3			
3	Apakah saat aplikasi ini dijalankan tidak terdapat <i>menu</i> yang tidak berjalan?	4	6			
4	Apakah aplikasi ini cocok diterapkan pada tempat bapak/ibu bekerja?	6	4			
5	Apakah aplikasi ini menghasilkan laporan?	4	6			
6	Apakah laporan yang dihasilkan aplikasi ini sesuai dengan yang diharapkan?	3	7			
7	Apakah aplikasi ini bersifat <i>user friendly</i> (mudah digunakan)?	5	5			
8	Apakah aplikasi ini bisa membuat efisien operasional?	7	3			



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>

DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

9	Apakah aplikasi ini dapat mengelola laporan pekerjaan karyawan?	5	5			
10	Apakah aplikasi ini bisa mengelola data karyawan?	5	5			
Total		49	51	0		

2.8 Hasil dan Solusi

2.8.1 Hasil

Setelah melakukan pengujian sistem dengan metode *Blackbox* dan *User Acceptance Test (UAT)* maka dapat disimpulkan:

1. Dari pengujian dengan metode *blackbox* didapatkan bahwa hasil yang didapat sudah memenuhi yang diharapkan.
2. Dari pengujian pegawai dengan metode *UAT* disimpulkan bahwa 76% pengguna menyatakan setuju bahwa interface yang dibuat sesuai dengan keinginan, sebanyak 15% menyatakan sangat setuju dan 9% lagi menyatakan kurang setuju. Selanjutnya, 60% penggunaan menyatakan bahwa proses pada sistem perpustakaan sesuai dengan kebutuhan, 29% menyatakan sangat setuju, 11% menyatakan kurang setuju. Untuk fungsi sistem, sebanyak 51% pengguna menyatakan bahwa sesuai dengan yang diharapkan, 49% menyatakan setuju.
3. Dari pengujian *UAT* pada karyawan perusahaan dan non perusahaan di simpulkan bahwa 31% pengguna sangat setuju terhadap sistem pemantauan (*Monitoring*) kinerja karyawan yang menyatakan setuju sebanyak 62.3% dan yang lainnya menyatakan kurang setuju sebanyak 6.7%.

2.8.2 Solusi

Aplikasi yang dirancang memberikan solusi yang dibutuhkan oleh PT. Salestrade Corp Indonesia, yaitu dapat memantau pekerjaan karyawan. Dengan aplikasi ini, *user* dapat melihat kinerja karyawan dari laporan yang telah dibuat secara sistematis dan *digital*, tidak lagi menggunakan kertas sehingga data dapat tersimpan dengan baik.

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil *User Acceptance Test (UAT)* dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Pemantauan Kinerja karyawan berbasis *android* ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan untuk membantu dan mempermudah bagi Karyawan dalam melakukan laporan pekerjaan dengan cepat dan efisien.
2. Bagi perusahaan dengan adanya aplikasi ini mempermudah perusahaan untuk memantau hasil pekerjaan karyawan di lapangan dengan baik. Bagi Karyawan, dapat mempermudah proses laporan pekerjaan

Solusi dari hasil yang dicapai dalam perancangan aplikasi ini adalah perusahaan dapat dengan mudah memantau kinerja karyawan secara *online* dan efisien.

REFERENSI

- [1] Verdi Yasin (2012). *Rekayasa Perangkat Lunak Berorientasi Objek*. Jakarta : Mitra Wacana Media
- [2] Agus Prasetyo Utomo, Melly Putri Damayanti. "Perancangan Dashboard Untuk Sistem Informasi *Monitoring* dan Evaluasi Prestasi Siswa SMA Berbasis Kurikulum 2013." *e-BISNIS* 9.1 (2016).
- [3] "Pengertian Kinerja Menurut Para Ahli".2020. <https://materibelajar.co.id/pengertian-kinerja-menurut-para-ahli/>. (12 Januari 2020).
- [4] Hermawan S, Stephanus. 2011. "Mudah Membuat Aplikasi *Android*". Yogyakarta.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>



DOI: <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i3.481>

- [4] “Pengertian Kinerja Menurut Para Ahli”.2020. <https://materibelajar.co.id/pengertian-kinerja-menurut-para-ahli/>. (12 Januari 2020).



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).
<http://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/JMIJayakarta>