

SISTEM INFORMASI PRESENSI KANTOR DESA CIBARUSAH JAYA BERBASIS *DESKTOP* DENGAN METODE *WATERFALL*

Edi Junianto¹, Andri Firmansyah²,
Wahyu Hadikristanto³

Program Studi Teknik Informatika¹, Program Studi Teknik
Informatika², Program Studi Teknik Informatika³
Fakultas Teknik¹, Fakultas Teknik², Fakultas Teknik³
Universitas Pelita Bangsa¹, Universitas Pelita Bangsa²,
Universitas Pelita Bangsa³

Email: edijunianto86@gmail.com¹,
andrifirmansyah@pelitabangsa.ac.id²,
wahyu.hadikristanto@pelitabangsa.ac.id³

Received: June 6, 2023. **Revised:** July 4, 2023. **Accepted:** July 7,
2023. . **Issue Period:** Vol.7 No.3 (2023), Pp.607-622

Abstrak: Sistem presensi adalah sistem pengumpulan kehadiran yang dilakukan oleh setiap pegawai atau karyawan suatu organisasi, perusahaan atau lembaga. Sistem presensi berfungsi sebagai alat untuk mengatur rekapan kehadiran pegawai[1]. Permasalahan di kantor desa Cibarusa Jaya adalah masih menggunakan proses yang tidak efektif dan efisien, yaitu menggunakan lembar absensi manual untuk pendataan kehadiran yang kemudian dimasukkan ke dalam *Microsoft Excel* sebagai proses pengolahan data dan proses penyajian data. Tujuan pembuatan sistem di penelitian ini agar dapat mencatat waktu kedatangan dan keberangkatan karyawan, menghitung jumlah jam kerja, menampilkan laporan ketidakhadiran karyawan dan membuat data karyawan menjadi aman. Sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kedisiplinan dan efisiensi para pegawai di kantor Desa Cibarusa Jaya. Sistem ini berbasis *Microsoft Visual Studio 2015* sebagai bahasa pemrogramannya dan *MySQL* sebagai databasenya. Sistem ini menggunakan metode *waterfall* yang terdiri dari lima langkah yaitu pasca analisis, perancangan sistem, implementasi sistem, pengujian sistem dan pemeliharaan sistem. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebuah sistem aplikasi presensi berbasis desktop dapat mengembangkan proses perekapan kehadiran pegawai. Efektivitas penerapan sistem ini dapat dilihat dari kemampuan sistem untuk melakukan perekapan, pendataan, dan penyimpanan data yang lebih baik.

Kata kunci: Sistem informasi, presensi, *waterfall*

Abstract: The presence system is an attendance collection system that is carried out by every employee or employee of an organization, company or institution. The attendance system functions as a tool for managing employee attendance records[1]. The problem at the Cibarusa Jaya village office is that it still uses an ineffective and



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

inefficient process, namely using manual attendance sheets for attendance data collection which is then entered into Microsoft Excel as a data processing and data presentation process. The purpose of making the system in this study is to be able to record employee arrival and departure times, calculate the number of hours worked, display employee absence reports and make employee data secure. This system is expected to increase the discipline and efficiency of employees at the Cibarusah Jaya Village office. This system is based on Microsoft Visual Studio 2015 as the programming language and MySQL as the database. This system uses the waterfall method which consists of five steps, namely post analysis, system design, system implementation, system testing and system maintenance. The results of the study show that a desktop-based attendance application system can develop an employee attendance recording process. The effectiveness of implementing this system can be seen from the system's ability to perform better recording, data collection, and data storage.

Keywords: *Information system, presence, waterfall*

I. PENDAHULUAN

Salah satu perkembangan teknologi informasi yang penting adalah penggunaan alat pengolah data kehadiran yang berfungsi untuk menghasilkan informasi yang dibutuhkan untuk menghasilkan data kehadiran pegawai secara akurat dan otomatis, sehingga tidak perlu mengumpulkan data kehadiran secara manual. Kenyataannya masih banyak instansi pemerintahan yang menggunakan sistem yang belum terkomputerisasi dengan baik, sama halnya yang terjadi di Kantor Desa Cibarusah Jaya dalam kegiatan perekapan kehadiran pegawai, proses perekapan yang dilakukan adalah dengan menggunakan kertas absen manual lalu diinput menggunakan *Microsoft Office Excel* sebagai proses pengolahan data.

Menurut Romadhon et al, sistem informasi adalah suatu sistem yang saling terintegrasi dan bekerja sama untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, dan menyebar informasi untuk membantu sebuah organisasi dalam pengendalian sistem untuk mencapai tujuan organisasi[2].

Menurut Fadila et al, sistem presensi merupakan kegiatan rutin yang dilakukan oleh karyawan untuk membuktikan bahwa karyawan atau pegawai tersebut hadir atau tidak hadir dalam bekerja di suatu perusahaan atau instansi. Salah satu proses transaksi yang penting sekali dan saling berkaitan sehingga sangat penting pada suatu perusahaan. Proses ini dikatakan penting karena mempengaruhi besarnya gaji atau upah, tunjangan atau kesejahteraan karyawan yang telah ditetapkan oleh perusahaan, oleh karena itu di dalam pengolahan data kehadiran diupayakan untuk seminimal mungkin tidak terjadinya kesalahan[1].

Menurut Noviyanti et al, *microsoft visual studio* merupakan sebuah perangkat lunak lengkap yang dapat digunakan untuk melakukan pengembangan aplikasi, baik itu aplikasi bisnis, aplikasi personal, ataupun komponen aplikasi lainnya dalam bentuk aplikasi console, aplikasi *Windows*, ataupun aplikasi Web. Kompiler yang dimasukkan ke dalam paket *Visual Studio* antara lain *Visual C++*, *Visual C#*, *Visual Basic .NET*, *Visual InterDev*, *Visual J++*, *Visual J#*, *Visual FoxPro*, dan *Visual SourceSafe*. *Microsoft Visual Studio* adalah perangkat lunak yang berfungsi untuk membuat aplikasi dalam bentuk *object oriented programming* atau OOP[3].

Berdasarkan apa yang dijelaskan diatas, dengan menggunakan sebuah sistem aplikasi berbasis *desktop* atau *object oriented programming* yang terkomputerisasi, semua dapat dilakukan dengan proses yang lebih efektif dan efisien, karena dengan menggunakan sistem aplikasi semua proses akan berjalan dengan cepat serta data yang tersimpan akan aman dan tersusun dengan rapi.

II. METODE DAN MATERI

Metode penelitian yang diterapkan terdiri dari metode pengembangan perangkat lunak dan metode pengumpulan data. Metode pengembangan perangkat lunak dan metode pengumpulan data dijelaskan sebagai berikut:

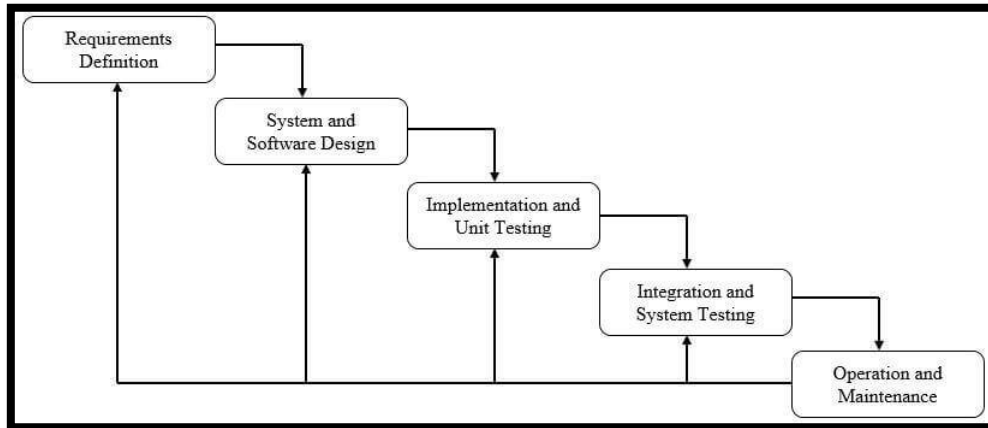


DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

2.1 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut Wibowo et al, metode *waterfall* adalah metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode *Waterfall* merupakan pendekatan *SDLC* paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam metode *waterfall* bersifat *serial* yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem[4]. Dibawah ini adalah gambar alur dari metode *waterfall*:



Gambar 1. Metode *Waterfall*

Tahapan metode *waterfall* untuk membuat sistem presensi ini adalah sebagai berikut:

1. **Requirement (Analisis Kebutuhan):** Di dalam proses ini untuk memenuhi kebutuhan fungsional, peneliti harus membuat sistem yang dapat merekam kehadiran pegawai, menampilkan laporan kehadiran pegawai, dan bisa melakukan validasi data yang dimasukan oleh pengguna. Sedangkan, untuk kebutuhan non fungsional peneliti harus membuat sistem dengan waktu respon yang cepat, memiliki keamanan yang tinggi, dan mudah digunakan oleh pengguna.
2. **Design System (Desain Sistem):** Di dalam proses ini peneliti menggunakan *software* bernama *microsoft visio* untuk membuat beberapa diagram seperti *usecase diagram* yang memiliki fungsi untuk menggambarkan interaksi antara pengguna dan sistem, diagram ini terdiri dari aktor, *use case*, dan hubungan antara aktor dan *use case*. Beberapa diagram lainnya adalah *activity diagram*, *sequence diagram*, dan *class diagram*.
3. **Implementasi (Pengerjaan):** Di tahap ini rancangan desain sistem yang dibuat di tahapan sebelumnya dapat diimplementasikan dengan *integrated development environment (IDE)* seperti *Visual Studio* menggunakan bahasa pemrograman *C#* untuk mengembangkan sistem informasi presensi berbasis *desktop*.
4. **Verification (Verifikasi):** Proses pengujian fungsional yang dilakukan adalah pengujian perekaman data kehadiran, menampilkan tampilan laporan, dan menguji validasi data yang dimasukan oleh pengguna. Sedangkan untuk pengujian non fungsional yang dilakukan adalah pengujian waktu respon yang cepat, pengujian tingkat keamanan dari hak akses yang tidak sah, dan pengujian kemudahan pengoperasian.
5. **Maintenance (Pemeliharaan):** Proses ini meliputi perbaikan, jika ditemukan *bug* yang berpengaruh terhadap fungsionalitas sistem, *bug* dapat ditemukan dari proses pengujian sistem atau laporan pengguna. Selain itu, proses ini meliputi penambahan fitur baru, jika terdapat kekurangan yang harus diperbaiki atau kebutuhan baru dari pengguna sistem.

2.2 Metode Pengumpulan Data

Menurut Romadhon et al, metode pengumpulan data adalah sebuah teknik yang dilakukan untuk mengumpulkan data. Faktor penting dalam pengembangan sistem informasi adalah bagaimana orang yang mengembangkan sebuah sistem memahami sistem yang ada dan permasalahannya[5]. Oleh karena itu, diperlukan pengumpulan data dengan cara yang tepat untuk mendapatkan gambaran yang jelas dan lengkap tentang sistem yang akan dikembangkan. Dari berbagai metode penelitian yang ada, peneliti menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengamatan atau observasi dan teknik wawancara sebagai metode pengumpulan data. Berikut ini merupakan penjelasan dari metode pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Metode Pengamatan



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

Dalam hal ini penulis melakukan pengamatan pada kantor Desa Cibusah Jaya yang beralamat di Jl. Demang, RT.01 / RW.05, Cibusah, Cibusahjaya, Kec. Cibusah, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat 17340 dalam melakukan proses perekapan data kehadiran karyawan dan bagaimana mereka menyimpan data tersebut. Tujuan pengamatan adalah mengumpulkan data – data yang berguna untuk instrumen penelitian dan untuk mengamati kesulitan apa yang dialami oleh pegawai ketika melakukan proses perekapan data kehadiran, sehingga bisa menjadi tolak ukur perancangan sistem informasi presensi yang akan diterapkan di kantor desa Cibusah Jaya.

2. Metode Wawancara

Wawancara dilakukan dengan beberapa pegawai di kantor desa Cibusah jaya seperti Kepala Desa, Wakil Kepala Desa, dan Sekretaris Desa. Pertanyaan meliputi tentang cara perekapan kehadiran dan proses penyimpanan data kehadiran pegawai. Tujuan wawancara adalah mengumpulkan data untuk instrumen penelitian agar memberitahu masalah yang dihadapi masing – masing individu yang diberi pertanyaan dan akan digunakan oleh peneliti untuk landasan membuat fitur – fitur yang ada di sistem informasi presensi berbasis desktop yang akan diterapkan di kantor desa Cibusah Jaya.

III. PEMBAHASAN DAN HASIL

3.1 Analisa Sistem

Menurut Apriliah et al, analisa sistem informasi adalah suatu proses dimana keseluruhan sistem informasi itu sendiri dipecah menjadi bagian-bagian sistem yang berbeda dengan tujuan untuk mengidentifikasi masalah, mengevaluasi masalah, peluang dan juga berbagai hambatan yang ada agar proses perbaikan sistem bisa diusulkan[6].

1. Analisa Kebutuhan Sistem

Analisis kebutuhan adalah tahap awal dalam pengembangan sistem informasi presensi berbasis desktop menggunakan database MySQL. Tahap ini bertujuan untuk mengumpulkan kebutuhan fungsional dan non-fungsional dari sistem presensi manual yang akan diubah menjadi sistem presensi berbasis desktop menggunakan MySQL. Kebutuhan fungsional adalah kebutuhan yang berkaitan dengan fitur atau fungsi yang harus ada dalam sistem, sedangkan kebutuhan non-fungsional adalah kebutuhan yang berkaitan dengan kinerja, keamanan, dan aspek lain dari sistem.

Kebutuhan fungsional dari sistem informasi presensi ini adalah sebagai berikut:

- Perekaman data kehadiran pegawai.
- Tampilan laporan data kehadiran pegawai.
- Validasi data yang dimasukan oleh user.

Kebutuhan non - fungsional dari sistem informasi presensi ini adalah sebagai berikut:

- Waktu reaksi yang cepat.
- Keamanan tingkat tinggi untuk menghindari akses yang tidak sah.
- Tingkat kemudahan untung para pengguna sistem informasi

Untuk mencapai kebutuhan fungsional dan non-fungsional tersebut, tahapan-tahapan dalam metode *waterfall* seperti yang telah dijelaskan sebelumnya, harus dilakukan dengan baik.

2. Masalah yang Dihadapi

Beberapa masalah yang dihadapi pada sistem presensi pegawai yang berjalan adalah:

- Proses pendataan kehadiran membutuhkan waktu yang cukup lama.
- Keamanan data barang tidak terjamin.
- Sulit dalam membuat laporang barang.

3. Pemecahan Masalah

Setelah melewati beberapa pengamatan dan analisa dari masalah yang terjadi pada sistem yang berjalan, peneliti menyarankan beberapa alternatif pemecahan masalah yang dihadapi sebagai berikut :

- Membangun sebuah input data kehadiran berbasis sistem, menggunakan *Microsoft Visual Studio* yang terintegrasi dengan MySQL untuk menyederhanakan perekapan kehadiran pegawai.
- Merancang sebuah aplikasi sistem berbasis OOP (*Object Oriented Programming*) yang dapat memudahkan kontrol presensi, autentikasi dan pengolahan data kehadiran.
- Untuk melindungi keamanan data dari kerusakan, media penyimpanan diubah menjadi sistem *database*.



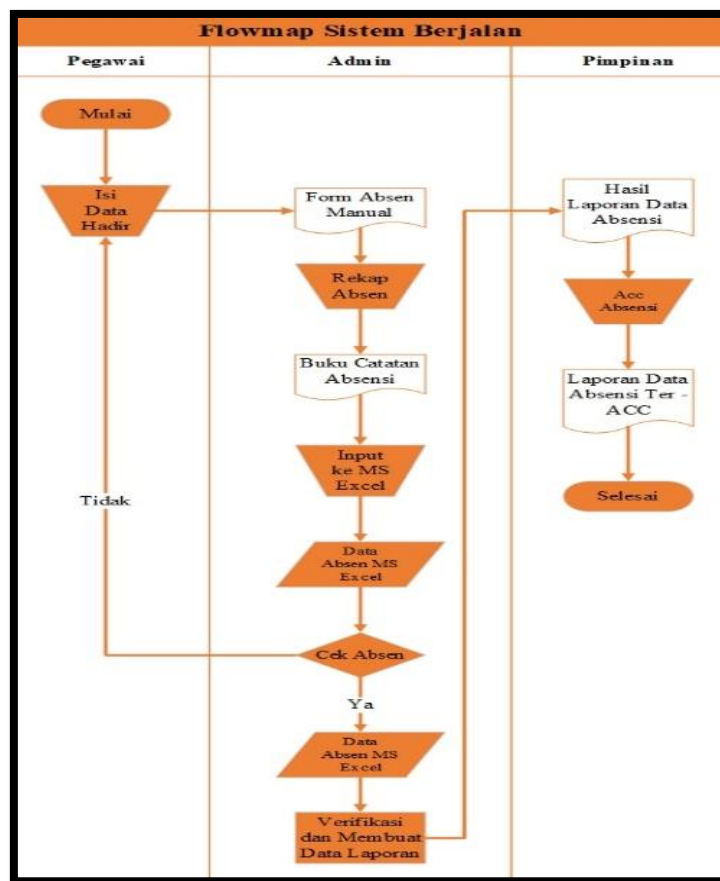
- Membangun sebuah sistem yang memudahkan pembuatan laporan.

3.2 Flowmap

Menurut Alshayeb et al, *flowmap* adalah gabungan dari peta dan flowchart yang menunjukkan pergerakan objek dari satu tempat ke tempat lain. Bagan alur membantu analis dan pengembang memecah masalah menjadi segmen yang lebih kecil dan menganalisis alternatif dalam produksi[7]. Dalam sistem informasi, *flowmap* digunakan untuk menunjukkan alur kerja atau operasi dalam sistem secara keseluruhan dan untuk menjelaskan urutan operasi yang ada di dalam sistem.

1. Flowmap Sistem Berjalan

Flowmap sistem berjalan ini menggambarkan proses yang terjadi di kantor desa Cibusah Jaya. *Flowmap* ini menunjukan langkah-langkah yang dilakukan dari awal sampai akhir dalam proses tersebut. Salah satu proses yang digambarkan dalam *flowmap* ini adalah sistem perekapan presensi pegawai kantor desa Cibusah Jaya. Proses ini penting untuk mengelola data kehadiran pegawai dan menghitung gaji mereka. Proses ini melibatkan beberapa pihak, seperti pegawai, kepala desa, dan admin. Berikut ini merupakan gambaran dari proses perekapan presensi yang ada di kantor desa Cibusah Jaya :



Gambar 2. *Flowmap* Sistem Berjalan

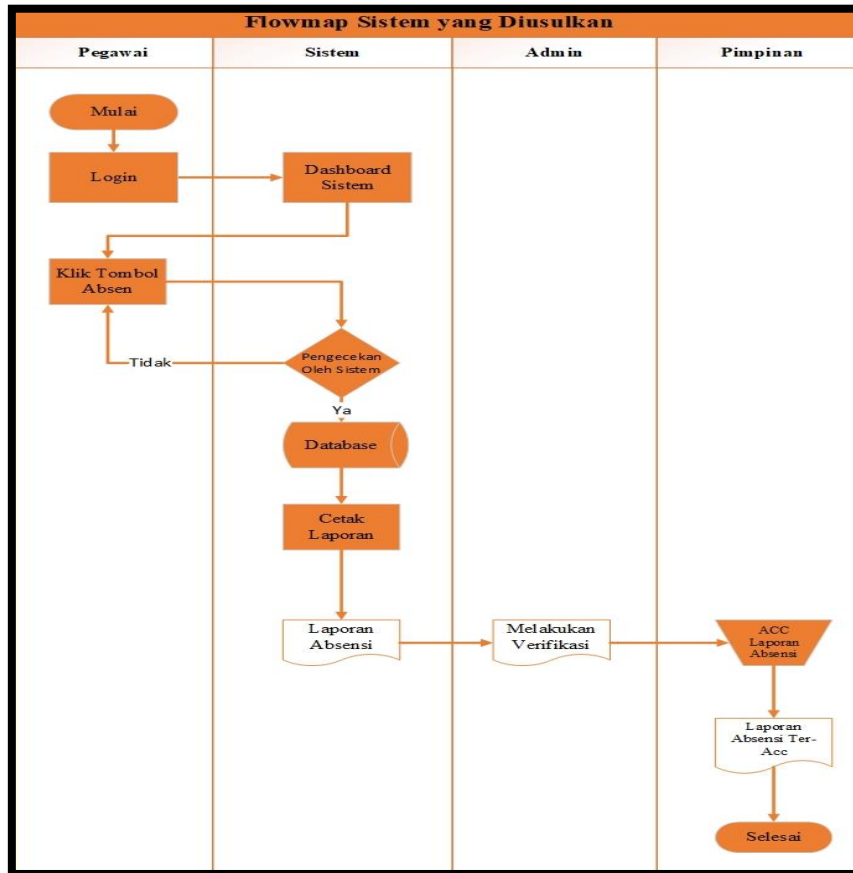
2. Flowmap Sistem yang Diusulkan

Perbedaan ini tercermin dari para pegawai yang tidak lagi mengisi data kehadiran di atas kertas, tetapi menekan tombol yang ada di sistem informasi presensi komputer. Dengan kata lain sistem informasi presensi ini berbentuk *software* atau perangkat lunak. Berikut ini adalah gambar *flowmap* sistem yang diusulkan:



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

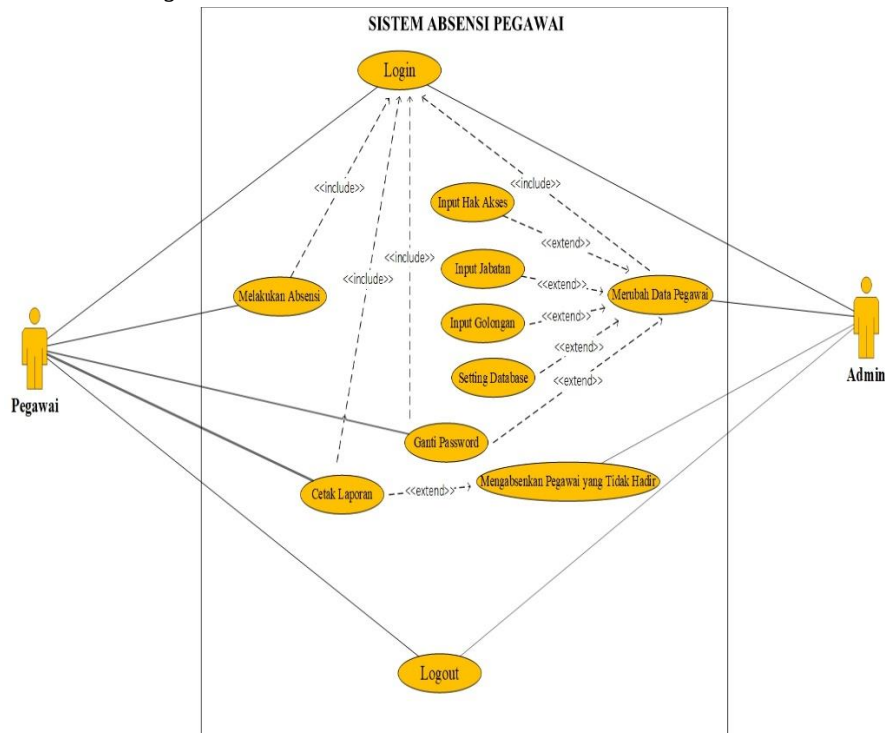


Gambar 3. Flowmap Sistem yang Diusulkan

3.3 Perancangan Unified Modeling Language Diagram

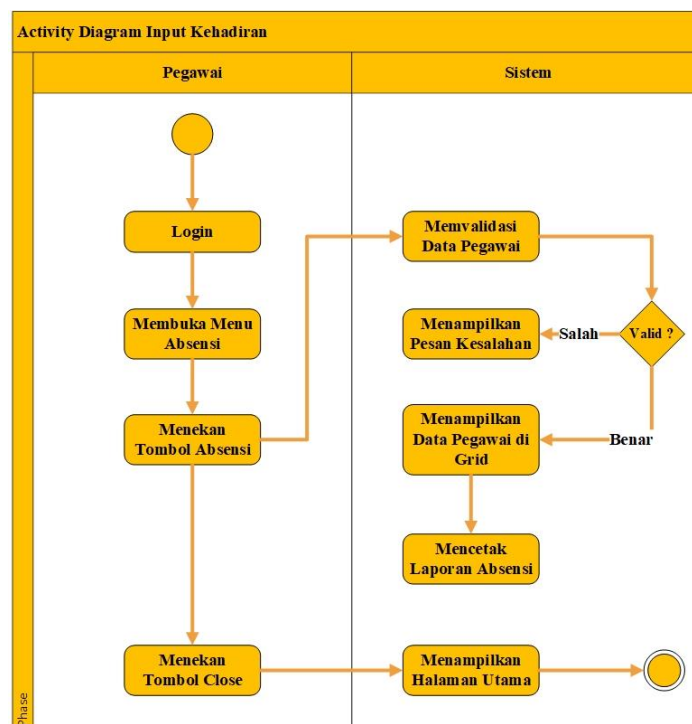
Menurut Fu'adi et al, *unified modeling language Diagram* merupakan diagram yang didasarkan pada *unified modeling language (UML)*, bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk memodelkan bisnis dan proses terkait, dan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sistem berbasis perangkat lunak[8]. Ada berbagai jenis diagram *UML* yang dapat menggambarkan aspek struktural dan perilaku suatu sistem, berikut ini adalah beberapa diagram yang digunakan:

1. Perancangan Use Case Diagram Sistem Informasi Presensi



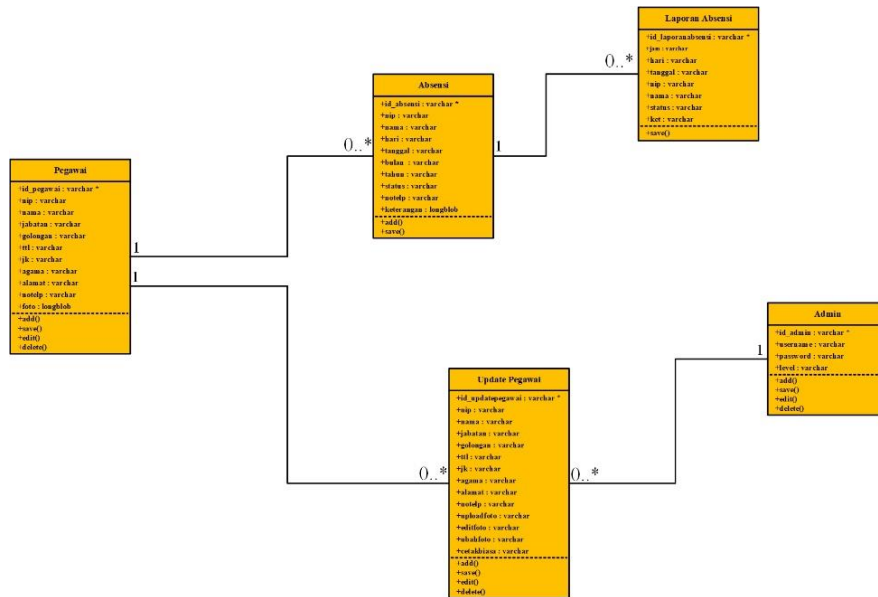
Gambar 4. Use Case Diagram Sistem Informasi Presensi

2. Perancangan Activity Diagram Sistem Informasi Presensi



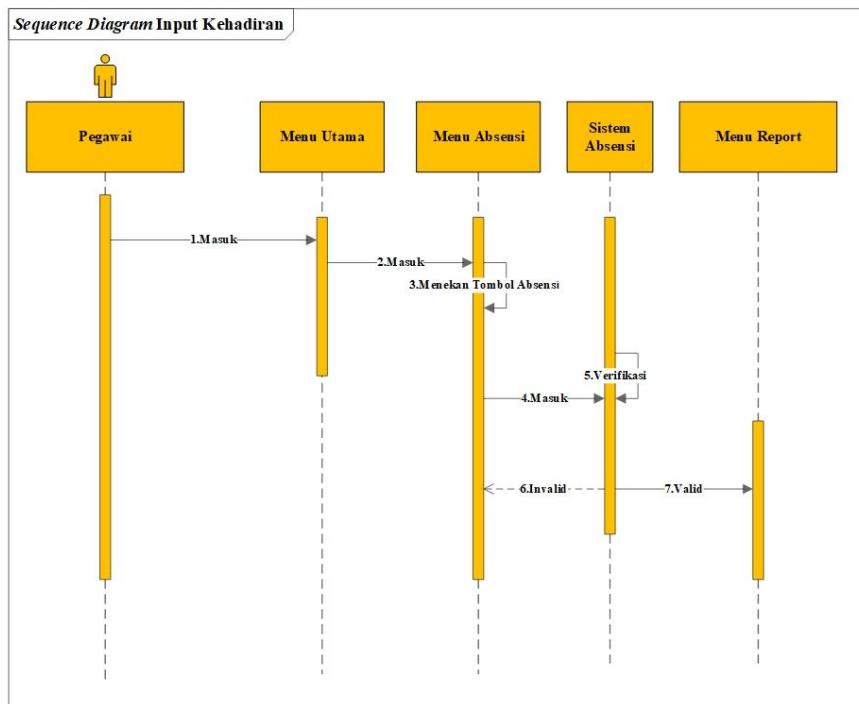
Gambar 5. Activity Diagram Sistem Informasi Presensi

3. Perancangan *Class Diagram* Sistem Informasi Presensi



Gambar 6. *Class Diagram* Sistem Informasi Presensi

4. Perancangan *Sequence Diagram* Sistem Informasi Presensi



Gambar 7. *Sequence Diagram* Sistem Informasi Presensi

3.4 Tampilan *User Interface* & Implementasi Sistem Informasi Presensi

Menurut Sastra et al, *user interface* adalah bagian visual dari aplikasi yang menentukan bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk. Desain antarmuka pengguna itu sendiri menggabungkan konsep desain



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

visual, desain interaksi, dan infrastruktur informasi dalam satu tujuan untuk meningkatkan kegunaan produk[9]. Menurut Achyani et al, implementasi sistem adalah hasil dari desain perangkat lunak yang akan direalisasikan sebagai sebuah kesatuan program[10]. Di bawah ini adalah *user interface* & Implementasi dari sistem informasi presensi yang di buat oleh peneliti, sebagai berikut :

1. Tampilan Halaman *Login*

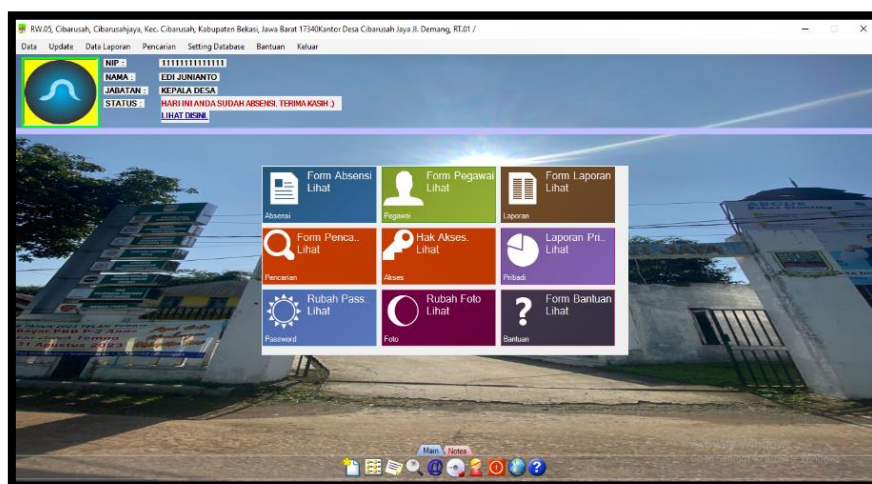
Halaman *login* ditampilkan saat pengguna membuka aplikasi untuk pertama kali. Anda harus memasukkan nama pengguna dan kata sandi, sistem akan melakukan validasi. Jika informasi benar, sistem akan menampilkan halaman berikutnya.



Gambar 8. Tampilan Halaman *Login*

2. Tampilan Halaman Menu Utama

Halaman menu utama adalah layar beranda sistem, yang berisi tombol *input* kehadiran serta menu aplikasi yang tersedia untuk administrator dalam bentuk penambahan pengguna, halaman hak akses, halaman ubah data pegawai, halaman konfigurasi *database*, dan halaman laporan kehadiran.

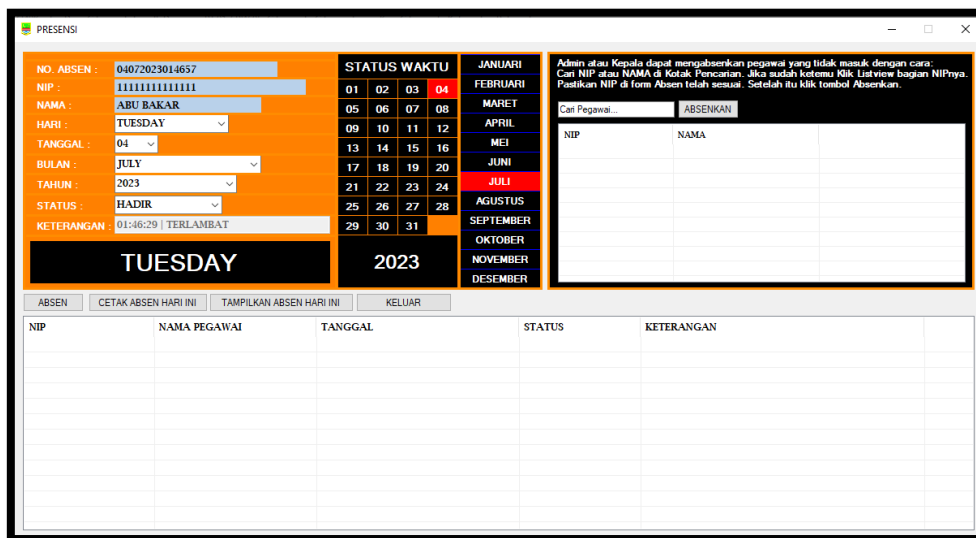


Gambar 9. Tampilan Halaman Menu Utama



3. Tampilan Halaman Presensi

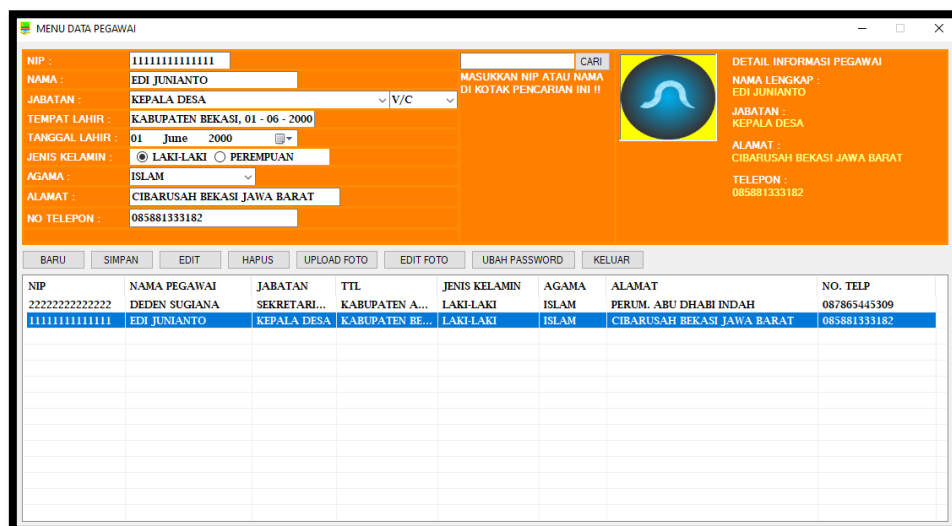
Halaman presensi merupakan menu untuk melihat riwayat presensi, dan mengabsenkan pegawai yang tidak hadir.



Gambar 10. Tampilan Halaman Presensi

4. Tampilan Halaman Data Pegawai

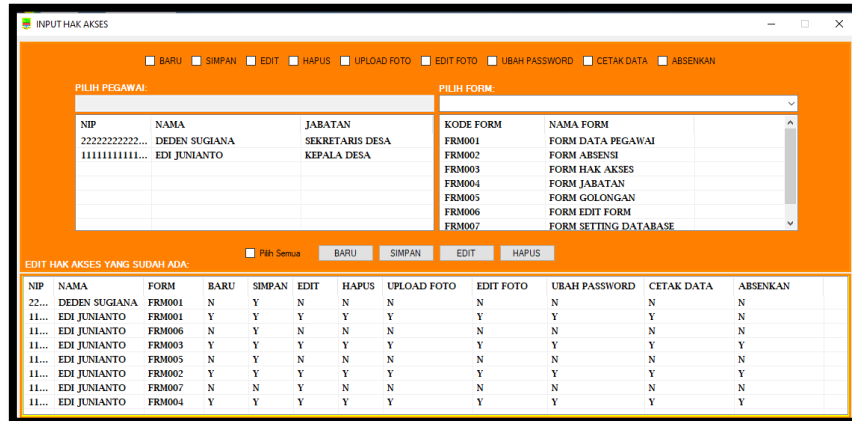
Halaman data pegawai adalah halaman untuk seorang admin mencari data pegawai, menyimpan data pegawai, menambah data pegawai dan mengubah data pegawai.



Gambar 11. Tampilan Halaman Data Pegawai

5. Tampilan Halaman Hak Akses

Halaman hak akses adalah halaman untuk seorang admin memberikan hak akses kepada seorang pegawai yang tidak memiliki hak akses ke halaman tertentu, sehingga bisa memiliki hak akses ke halaman yang diijinkan.

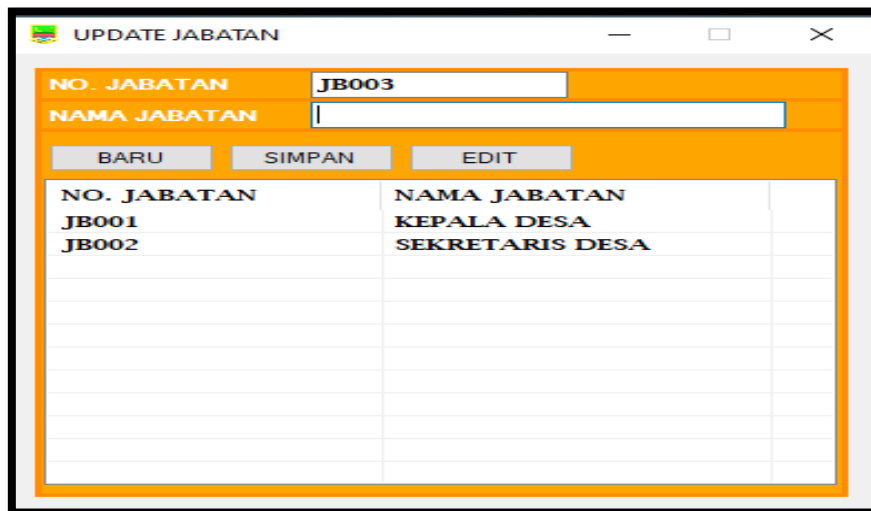


NIP	NAMA	FORM	BARU	SIMPAN	EDIT	HAPUS	UPLOAD FOTO	EDIT FOTO	UBAH PASSWORD	CETAK DATA	ABSENKAN
22...	DEDED SUGIANA	FRM001	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
11...	EDI JUNIANTO	FRM001	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	N
11...	EDI JUNIANTO	FRM006	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
11...	EDI JUNIANTO	FRM003	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11...	EDI JUNIANTO	FRM005	N	Y	N	N	N	N	N	N	N
11...	EDI JUNIANTO	FRM002	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y
11...	EDI JUNIANTO	FRM007	N	N	Y	N	N	N	N	N	N
11...	EDI JUNIANTO	FRM004	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y	Y

Gambar 12. Tampilan Halaman Hak Akses

6. Tampilan Halaman *Input* & Ubah Jabatan

Halaman *input* & ubah Jabatan adalah halaman untuk seorang admin memasukan dan mengubah jabatan seorang pegawai.

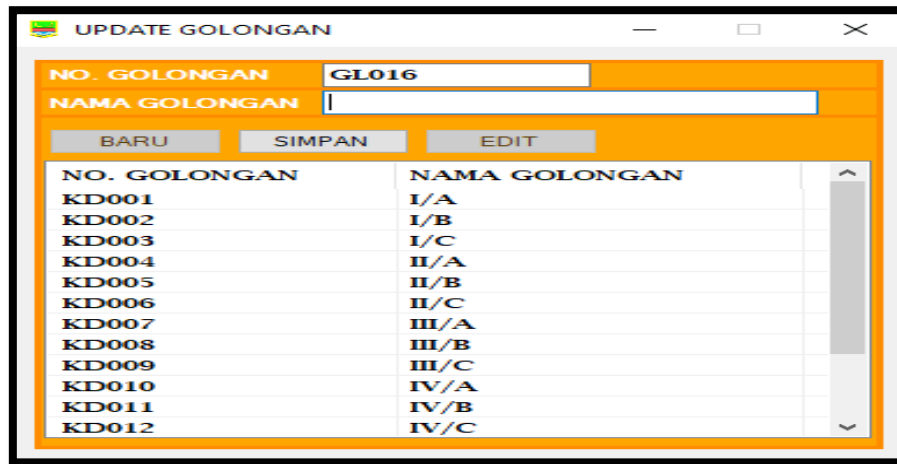


NO. JABATAN	NAMA JABATAN
JB001	KEPALA DESA
JB002	SEKRETARIS DESA

Gambar 13. Tampilan Halaman *Input* & Ubah Jabatan

7. Tampilan Halaman *Input & Ubah Golongan*

Halaman *input & ubah golongan* adalah halaman untuk seorang admin memasukan dan mengubah jabatan seorang pegawai.

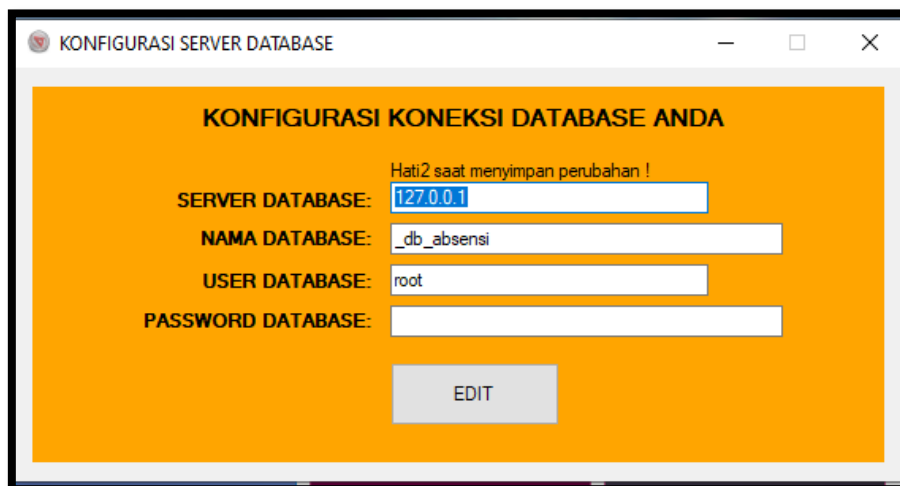


NO. GOLONGAN	NAMA GOLONGAN
KD001	I/A
KD002	I/B
KD003	I/C
KD004	II/A
KD005	II/B
KD006	II/C
KD007	III/A
KD008	III/B
KD009	III/C
KD010	IV/A
KD011	IV/B
KD012	IV/C

Gambar 14. Tampilan Halaman *Input & Ubah Golongan*

8. Tampilan Halaman Konfigurasi *Setting Database*

Halaman konfigurasi *setting database* adalah halaman untuk seorang admin merubah konfigurasi database yang digunakan di sistem informasi presensi yang digunakan di kantor Desa Cibusah Jaya.



Hati2 saat menyimpan perubahan !

SERVER DATABASE: 127.0.0.1

NAMA DATABASE: _db_absensi

USER DATABASE: root

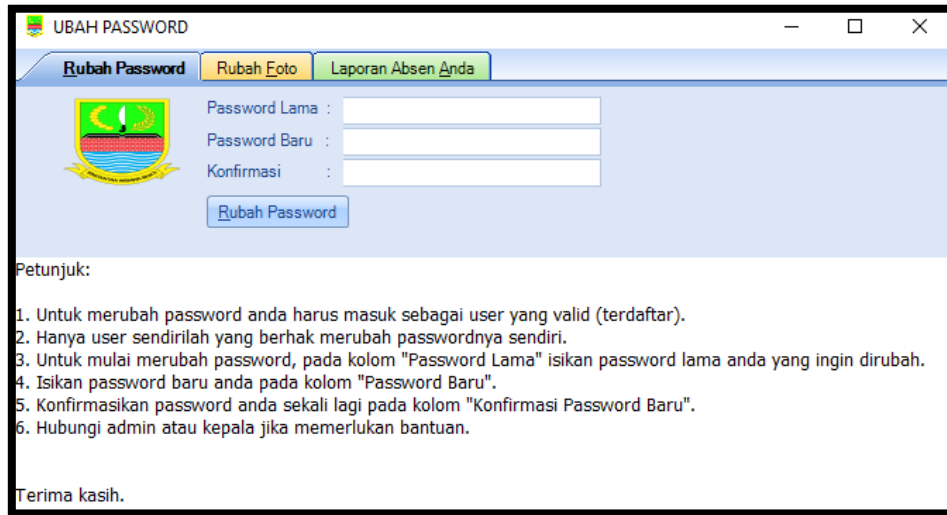
PASSWORD DATABASE:

EDIT

Gambar 15. Tampilan Halaman Konfigurasi *Setting Database*

9. Tampilan Halaman Ubah Password

Halaman ubah *password* adalah halaman yang digunakan oleh admin atau *user* untuk mengubah *password* mereka, dengan cara memasukan *password* lama dan *password* baru, kemudian konfirmasi *password*.



UBAH PASSWORD

Rubah Password Rubah Foto Laporan Absen Anda

Password Lama :
 Password Baru :
 Konfirmasi :

Petunjuk:

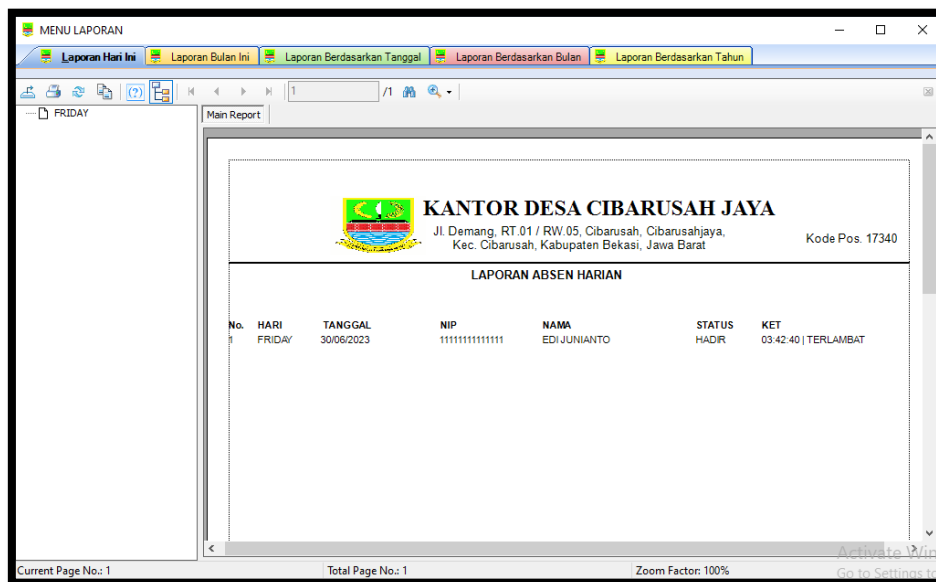
1. Untuk merubah password anda harus masuk sebagai user yang valid (terdaftar).
2. Hanya user sendirilah yang berhak merubah passwordnya sendiri.
3. Untuk mulai merubah password, pada kolom "Password Lama" isikan password lama anda yang ingin dirubah.
4. Isikan password baru anda pada kolom "Password Baru".
5. Konfirmasikan password anda sekali lagi pada kolom "Konfirmasi Password Baru".
6. Hubungi admin atau kepala jika memerlukan bantuan.

Terima kasih.

Gambar 16. Tampilan Halaman Ubah Password

10. Tampilan Halaman Cetak Laporan

Halaman cetak laporan adalah halaman yang digunakan untuk mencetak laporan kehadiran pegawai, yaitu laporan kehadiran harian, laporan kehadiran bulanan, dan laporan kehadiran tahunan.



MENU LAPORAN

Laporan Hari Ini Laporan Bulan Ini Laporan Berdasarkan Tanggal Laporan Berdasarkan Bulan Laporan Berdasarkan Tahun

FRIDAY

Main Report


KANTOR DESA CIBARUSAH JAYA
 Jl. Demang, RT.01 / RW.05, Cibusah, Cibusahjaya,
 Kec. Cibusah, Kabupaten Bekasi, Jawa Barat Kode Pos. 17340

LAPORAN ABSEN HARIAN

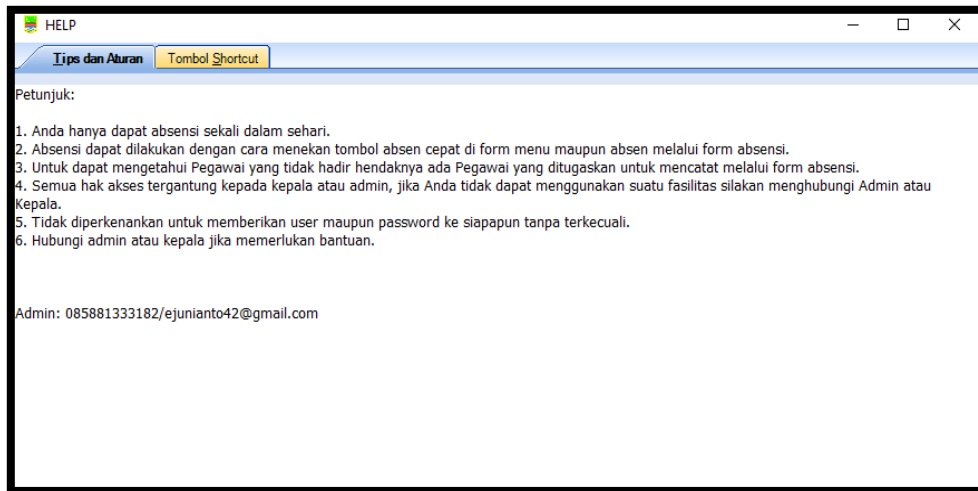
No.	HARI	TANGGAL	NIP	NAMA	STATUS	KET
1	FRIDAY	30/06/2023	111111111111111111	EDIJUNianto	HADIR	03:42:40 TERLAMBAT

Current Page No.: 1 Total Page No.: 1 Zoom Factor: 100%

Gambar 17. Tampilan Halaman Cetak Laporan

11. Tampilan Halaman Bantuan

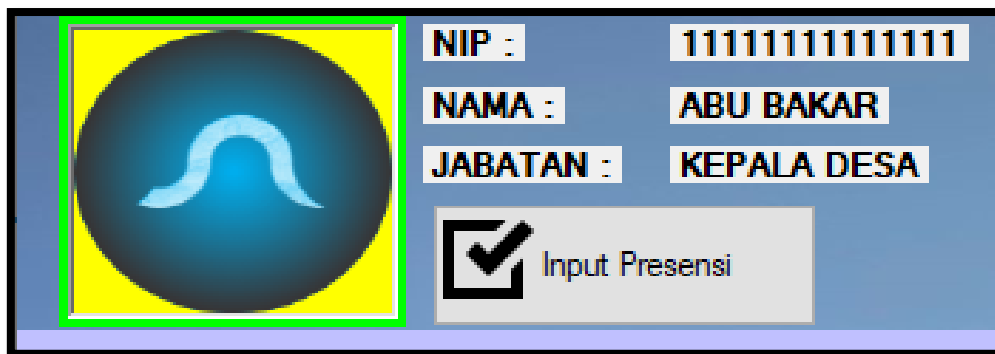
Halaman Bantuan adalah halaman untuk mengakses informasi bantuan ketika kita membutuhkan petunjuk atau pertolongan terkait sistem informasi absensi yang digunakan.



Gambar 18. Tampilan Halaman Bantuan

12. Tampilan Tombol *Input Kehadiran*

Tombol ini adalah sebuah alat untuk melakukan rekapan kehadiran yang ditampilkan di halaman utama sistem informasi presensi pada kantor desa Cibusah Jaya berbasis desktop. Pegawai dapat memasukan kehadiran dengan cara melakukan klik pada tombol tersebut.



Gambar 19. Tampilan *Input Kehadiran*

IV. KESIMPULAN

Dari penelitian yang telah dilakukan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pada perancangan sistem informasi presensi ini peneliti dapat mengetahui kesulitan apa saja yang dialami oleh pegawai kantor desa Cibusah Jaya, saat melakukan perekapan data kehadiran dan penyimpanan laporan data absensi menggunakan sistem presensi manual yang sebelumnya diterapkan.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

2. Melihat dari sisi kelestarian lingkungan, dengan adanya sistem informasi presensi manual ini dapat mengurangi penggunaan kertas untuk perekapan kehadiran yang bermanfaat untuk kelestarian lingkungan, terutama dalam hal penebangan pohon secara liar untuk kebutuhan pembuatan kertas.
3. Dengan adanya sistem informasi presensi yang diterapkan ini terbukti efektif dalam membantu pegawai untuk melakukan proses perekapan data absensi di kantor Desa Cibarusah Jaya, semua proses absensi yang sebelumnya masih konvensional, sekarang menjadi lebih cepat serta akurat karena sistem sudah terkomputerisasi menggunakan aplikasi berbasis desktop serta database MySQL yang berguna untuk menyimpan data kehadiran harian, bulanan, atau tahunan secara lebih terstruktur, efisien, dan lebih aman.

REFERENSI

- [1] R. Fadila, M. Septiana, P. N. Batam, and P. N. Batam, "PENGARUH PENERAPAN SISTEM ABSENSI FINGER PRINT," vol. 3, no. 1, pp. 53–63, 2019.
- [2] S. S. Romadhon, P. Studi, and T. Informatika, "PERANCANGAN WEBSITE SISTEM INFORMASI SIMPAN PINJAM MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA KOPERASI BUMI SEJAHTERA JAKARTA," *Journal Of Information System, Informatics and Computing*, vol. 3, no. 1, pp. 21–28, 2019.
- [3] R. Razzaaq, U. Sunarya, and A. Novianti, "Rancang Bangun Modul Pembelajaran Matakuliah Rangkaian Listrik," *eProceedings of Applied Science*, vol. 4, no. 1, pp. 205–210, 2018.
- [4] T. Wibowo. and U. Hasana, "Sistem Informasi Pengelolaan Pemasangan Sambungan Baru pada Kantor Perusahaan Daerah Air Minum (PDAM) Kabupaten Banggai Kepulauan," *Information System Research Journal*, vol. 2, no. 1, pp. 23–27, 2022.
- [5] M. H. Romadhon, Y. Yudhistira, and M. Mukrodin, "Sistem Informasi Rental Mobil Berbasis Android Dan Website Menggunakan Framework Codeigniter 3 Studi Kasus : CV Kopja Mandiri," *Jurnal Sistem Informasi dan Teknologi Peradaban (JSITP)*, vol. 2, no. 1, pp. 30–36, 2021.
- [6] H. Kurniawan, W. Apriliah, I. Kurniawan, and D. Firmansyah, "Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada SMK Bina Karya Karawang," *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi*, vol. 14, no. 4, pp. 13–23, Jan. 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i4.58.
- [7] M. Alshayeb, H. Mumtaz, S. Mahmood, and M. Niazi, "Improving the Security of UML Sequence Diagram Using Genetic Algorithm," *IEEE Access*, vol. 8, pp. 62738–62761, 2020, doi: 10.1109/ACCESS.2020.2981742.
- [8] A. Fu'adi, A. Prianggono, A. Komunitas, N. Pacitan, A. A. Id, and A. A. Id, "Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER," *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, vol. 16, no. 1, 2022.
- [9] R. Sastra, "Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian," *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, vol. 7, no. 1, 2021, doi: 10.31294/jtk.v4i2.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).

- [10] Y. E. Achyani and S. Saumi, "Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Manajemen Buku Perpustakaan Berbasis Web," *Jurnal SAINTEKOM*, vol. 9, no. 1, p. 83, 2019, doi: 10.33020/saintekom.v9i1.84.



DOI: 10.52362/jisamar.v7i3.1133

Ciptaan disebarluaskan di bawah [Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).