

Penerapan Aplikasi Presensi Berbasis Web Pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus

Tutik Khotimah^{*1}, Ratih Nindyasari², Leonanta Pramudya Kusuma³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika, Universitas Muria Kudus

Gondangmanis PO BOX 53 Kudus Jawa Tengah 59324,

Telp/fax : 0291-437198/ 0291-437198

e-mail:¹tutik.khotimah@umk.ac.id, ²ratih.nindyasari@umk.ac.id,

³201851048@std.umk.ac.id

Abstrak

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus mempunyai tugas pokok menyelenggarakan urusan pemerintahan dan pelayanan umum dalam Bidang Kebudayaan dan Pariwisata..Selain itu juga mempunyai fungsi untuk menyelenggarakan pelayanan di bidang Kebudayaan dan Pariwisata pada masyarakat. Kegiatan pengabdian ini dilakukan untuk menerapkan sebuah aplikasi yang berguna bagi instansi, yaitu aplikasi presensi bagi pegawai di instansi. Dalam pembuatannya, memiliki beberapa tahapan yang digunakan. Tahap pertama adalah eksplorasi untuk perancangan aplikasi, tahap kedua perancangan aplikasi, dan tahap terakhir adalah tahap development atau pembuatan aplikasi. Pada akhir kegiatan telah berhasil dikembangkan perangkat lunak untuk digunakan di instansi. Kesimpulan dari keseluruhan proses kegiatan pengabdian adalah bahwa aplikasi yang telah dibuat tadi masih ada kekurangan serta bug. Oleh karena itu harapannya aplikasi dapat dikembangkan lebih lanjut.

Kata kunci: Aplikasi Presensi, Dinas Kebudayaan dan Pendidikan, Web

1. PENDAHULUAN

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat, membuat manusia harus lebih membuka diri dalam menerima perubahan yang terjadi. Untuk dapat mengikuti perkembangan ini, setiap organisasi membutuhkan suatu sistem informasi yang terkomputerisasi. Teknologi komputer ini dapat memenuhi kebutuhan akan informasi sebagai dasar pengambilan keputusan yang tepat. Sebagaimana dalam pencatatan presensi pegawai. Beberapa penerapan teknologi komputer dalam pencatatan presensi pegawai, seperti sistem presensi berbasis *barcode* [1,2] RFID [3,4], QR Code [5,6,7] mau pun *fingerprint* [8].

Dinas Kebudayaan dan Pariwisata merupakan unsur pelaksana urusan pemerintahan bidang kebudayaan dan bidang pariwisata yang menjadi kewenangan daerah. Dinas Kebudayaan dan Pariwisata mempunyai banyak pegawai di beberapa divisi, namun presensi yang dilakukan masih menggunakan alat yang berbasis *fingerprint*. Alat ini memiliki beberapa kekurangan, seperti misalnya sidik jari yang basah karena keringat, maka sistem *fingerprint* tidak akan bisa bekerja sebagaimana mestinya. Selain itu, perlu adanya perawatan secara berkala agar alat tetap bisa digunakan dengan baik dalam jangka panjangnya.

Melihat masalah tersebut maka dibutuhkan suatu aplikasi presensi yang terkomputerisasi sehingga sistem presensi menjadi lebih efisien dan aman. Aplikasi Presensi

Berbasis Web adalah sebuah aplikasi yang bertujuan mempermudah presensi pegawai di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus secara tepat dan akurat.

2. METODE

Pelaksanaan kegiatan pengabdian dengan menerapkan aplikasi presensi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Kudus ini dilaksanakan sesuai dengan tahapan sebagai berikut :

2.1 Tahap Persiapan

Pada tahapan persiapan tim pengabdian berkoordinasi dengan pihak dinas kebudayaan dan pariwisata Kab. Kudus. Tim pengabdian melakukan pengamatan terkait dengan kondisi eksisting yang ada dan memetakan permasalahan serta solusi yang dapat diberikan untuk pemecahan masalah.

2.2 Tahap Analisa Kebutuhan

Tahapan ke-2 ini tim melakukan pencatatan terhadap kebutuhan-kebutuhan apa saja yang diperlukan untuk membangun sistem aplikasi. Kebutuhan ini dibedakan menjadi dua yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional. Dimana kebutuhan fungsional terkait dengan fitur yang nantinya akan dimunculkan pada aplikasi. Sedangkan kebutuhan non-fungsional merupakan segala sesuatu yang dibutuhkan untuk mendukung agar fitur dapat berjalan dengan optimal. Misalnya : kebutuhan perangkat keras, perangkat jaringan, pengamanan jaringan, dll.

2.3 Tahap Pembangunan Aplikasi

Pada tahapan pembangunan ini tim pengabdian mulai untuk membangun aplikasi dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database MySQL. Sehingga aplikasi presensi dapat diakses oleh penggunaanya dengan berbasis web.

2.4 Tahap Pengujian

Selanjutnya pada tahapan pengujian ini tim melakukan uji coba dengan menggunakan beberapa scenario

. Tujuan dilakukan pengujian ini adalah agar dapat memastikan bahwa aplikasi dapat berjalan sesuai dengan kebutuhan penggunaanya.

2.5 Tahap Implementasi

Tahapan implementasi merupakan inti dari kegiatan pengabdian ini. Pada tahap ini tim pengabdian melakukan instalasi, sosialisasi sampai dengan pendampingan tentang penggunaan aplikasi presensi di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Kudus.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

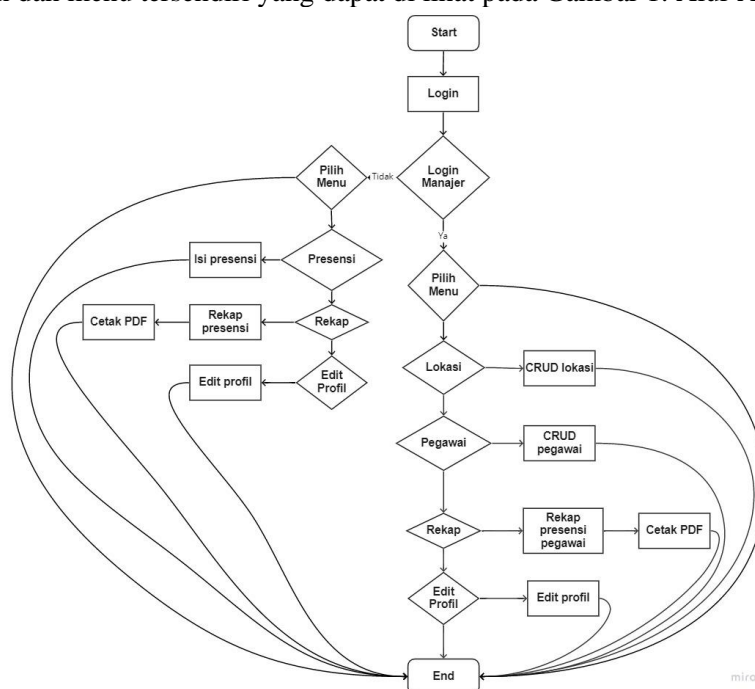
Kegiatan Pengabdian ini bertujuan untuk menerapkan aplikasi presensi pada Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kab. Kudus. Sesuai dengan tahapan-tahapan pada bab sebelumnya maka pada masing-masing tahapan kegiatan adalah sebagai berikut :

3.1 Tahap Persiapan

Persiapan kegiatan ini dengan menyiapkan wawancara/Tanya jawab dengan pegawai yang ada di instansi, yaitu dengan menanyakan apakah sudah ada aplikasi mengenai presensi di instansi tersebut. Oleh karena itu dibuatlah sebuah aplikasi yang memiliki data seperti yang ada di atas dengan menggunakan sistem koneksi database pada XAMPP.

3.2 Tahap Analisa Kebutuhan

Aplikasi ini memiliki dua tipe user yaitu manager dan pegawai. Kedua tipe pengguna ini memiliki peran dan menu tersendiri yang dapat dilihat pada Gambar 1. Alur Aplikasi.



Gambar 1. Alur Aplikasi

Penjelasan sekilas mengenai aplikasi presensi berbasis web terdapat beberapa bagian dalam program tersebut diantaranya :

1. Login

Pada bagian ini, semua *user* harus memasukkan *username* dan *password* akun pada kolom yang telah disediakan.

2. Dashboard

Pada bagian *dashboard* aplikasi, menampilkan beberapa menu utama di dalam aplikasi sesuai dengan *roleuser*. Manajer memiliki menu yang berbeda dengan menu pegawai.

3. Menu

Berikut adalah detail menu masing-masing *roleuser* :

a. Manajer

1. Menu Kelola Lokasi

Pada menu ini, manajer dapat menambah, mengubah, dan menghapus data lokasi.

2. Menu Kelola Pegawai

Pada menu ini, manajer dapat menambah, mengubah, dan menghapus data pegawai.

3. Menu RekapPresensi

Pada menu ini, manajer dapat melihat data presensi baik masing-masing pegawai maupun seluruh pegawai di lokasi tertentu. Data presensi ini dapat dicetak dalam bentuk PDF dalam format per bulan sesuai bulan yang dipilih.

4. Menu Edit Profil

Pada menu ini, manajer dapat mengubah profil dan *password* akunnya sendiri.

b. Pegawai

1. Menu Presensi

Pada menu ini, pegawai dapat mengisi presensi pada saat jam masuk atau pulang.

2. Menu Rekap Presensi

Pada menu ini, pegawai dapat melihat data presensinya per bulan sesuai bulan yang dipilih.

3. Menu *Edit* Profil

Pada menu ini, pegawai dapat mengubah profil dan *password* akunnya sendiri.

3.3 Tahap Pembangunan Aplikasi

Dalam pembuatan programnya memerlukan beberapa hal yang diperlukan yang mencakup 2 kategori yaitu:

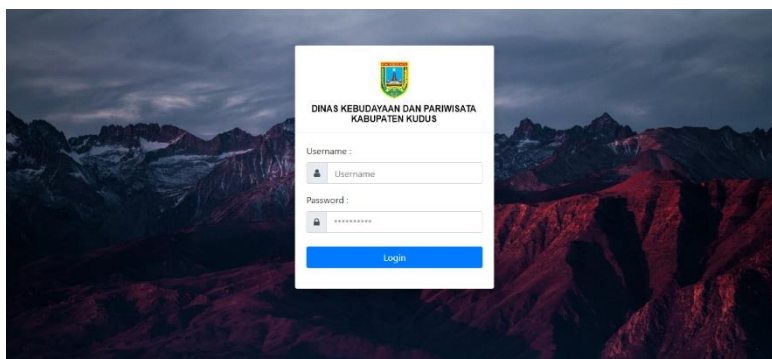
1. Hardware

- | | |
|-------------------|-----------------------|
| a. Nama perangkat | : Laptop |
| b. Merek | : Compaq |
| c. Seri | : Presario CQ42 |
| d. Prosesor | : Intel Core i5 M 450 |

2. Software

- | | |
|--------------------|----------------------|
| a. Sistem operasi | : Windows 10 |
| b. Web browser | : Google Chrome |
| c. Texteditor | : Visual Studio Code |
| d. Web | |
| e. server&database | : XAMPP |

Berikut adalah hasil yang berupa tampilan aplikasi yaitu Aplikasi Presensi Berbasis Web. Gambar 2. merupakan tampilan dari *form login* aplikasi. Pada form ini terdapat 2 kolom yang harus diisi oleh *user* yaitu kolom *username* dan kolom *password*.



Gambar 2. Form Login

3.4 Tahap Pengujian

Sesuai dengan tahapan pengujian yang dilakukan maka memberikan hasil seperti yang terdapat dalam Tabel 1.

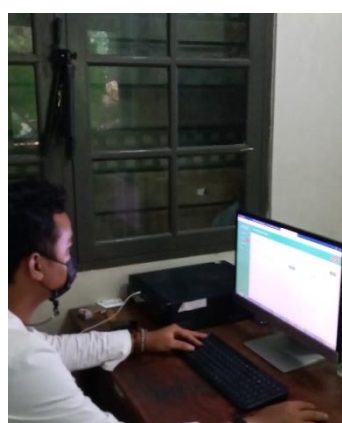
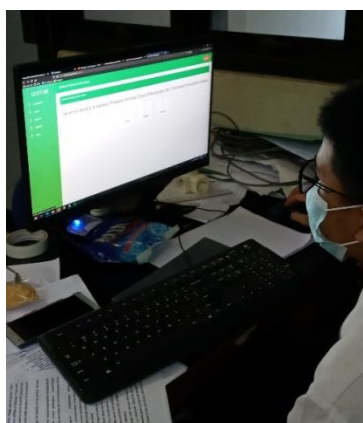
Tabel 1. Hasil Pengujian

| No. | Menu | Hasil Pengujian |
|-----|-----------------------|-----------------|
| 1. | Login | Sesuai |
| 2. | Halaman Utama Manager | Sesuai |
| 3. | Halaman Utama Pegawai | Sesuai |
| 4. | Kelola Lokasi | Sesuai |
| 5. | Kelola Pegawai | Sesuai |
| 6. | Rekap Presensi | Sesuai |
| 7. | Isi Presensi | Sesuai |
| 8. | Edit Profil | Sesuai |

Berdasarkan pada Tabel 1. Menunjukkan bahwa menu yang ada di aplikasi presensi pegawai ini telah sesuai dengan kebutuhan penggunaannya. Dalam hal ini adalah pengguna di dinas kebudayaan dan pariwisata Kab. Kudus.

3.5 Tahap Implementasi

Tahapan implementasi ini dilakukan pada ruang TIC. Instalasi ini disaksikan oleh pegawai yang nantinya akan menjadi manajer atau admin pada aplikasi ini. Serta perwakilan pegawai yang nantinya akan menjadi *user* aplikasi ini.



Gambar 1. Proses Instalasi Aplikasi

4. KESIMPULAN

Aplikasi yang telah diterapkan dalam kegiatan pengabdian ini masih bersifat sederhana aplikasi yang nantinya akan digunakan oleh pihak instansi selaku pengguna. Terkait dengan aplikasi presensi ini dapat ditarik kesimpulan bahwa telah berhasil dibuat Aplikasi Presensi Berbasis Web untuk diterapkan di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus. Aplikasi Presensi Berbasis Web sudah terpasang dan berjalan baik di Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Kabupaten Kudus. Aplikasi ini memiliki perhitungan waktu keterlambatan, sehingga lama keterlambatan dapat ditampilkan ke dalam rekap presensi dan aplikasi ini menyediakan Rekap presensi pegawai dapat dicetak ke dalam bentuk pdf baik per pegawai, maupun semua pegawai dalam satu lokasi.

5. SARAN

Saran untuk pengabdian terkait dengan penerapan aplikasi presensi ini adalah agar kedepannya aplikasi masih memiliki tampilan yang sederhana, sehingga diperlukan

pembaharuan tampilan agar lebih menarik, dan mudah digunakan, mampu mencetak laporan dalam bentuk pdf dan belum ada keterangan terkait berapa banyak frekuensi ketidakhadiran pegawai.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Fadlil, A., Firdausy, K., & Hermawan, F. (2008). Pengembangan Sistem Basis Data Presensi Perkuliahan Dengan Kartu Mahasiswa Ber-Barcode. TELKOMNIKA (Telecommunication Computing Electronics and Control), 6(1), 65. <https://doi.org/10.12928/telkomnika.v6i1.552>
- [2] Nasution, S. (2010). Sistem Manajemen Administrasi Dan Presensi Online Untuk Perkuliahan Dan Praktikum Menggunakan Oracle. Seminar, 2010(Snati), 123–127. Retrieved from <http://journal.uui.ac.id/index.php/Snati/article/download/1876/1654>
- [3] Panggabean, V. O., & Pandi, F. (2013). Sistem Absensi Berbasis Radio Frequency Identification (RFID) Pada Mikroskil. JSM STMIK Mikroskil, 14(2), 129–138
- [4] Setiawan, E. B., & Kurniawan, B. (2015). perancangan sistem absensi kehadiran perkuliahan radio frequency indentifications (RFId). Jurnal CoreIT, Vol.1, No.2, Desember 2015, 1(2), 44–49.
- [5] Nuddin, M. T., & Fithri, D. L. (2015). Sistem Absensi Asisten Dosen Menggunakan Qr Code Scanner Berbasis Android Pada Program Studi Sistem Informasi Universitas Muria Kudus. Prosiding SNATIF, 0(0), 303–310.
- [6] Aini, Q., Rahardja, U., & Fatillah, A. (2018). Penerapan Qrcode Sebagai Media Pelayanan Untuk Absensi Pada Website Berbasis Php Native. Sisfotenika, 8(1), 47. <https://doi.org/10.30700/jst.v8i1.151>
- [7] Setyorini, S., & Arifin, J. (2018). Pemanfaatan Qr Code Untuk Perekaman Data Kehadiran Siswa Terintegrasi Dengan Sistem Informasi Manajemen Sekolah Smk Mahardika Malang. Network Engineering Research Operation, 4(1), 5–13. <https://doi.org/10.21107/nero.v4i1.106>
- [8] Gunawan, Rohmat, & Rohmatulloh, Alam, 2019, Pelatihan dan Penerapan Sistem Presensi Berbasis Komputer untuk Pengelolaan Data Kehadiran Aparat Desa, *Jurnal Pengabdian Untuk Mu NegeRI*, Vol 3 No 2, pp 202-208, <https://ejurnal.umri.ac.id/index.php/PengabdianUMRI/article/view/1502/946>