

BAB III

ANALISIS DAN PERANCANGAN

3.1 Analisis

3.1.1 Identifikasi Masalah

PT. Digiponic Maju Jaya membangun aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis *website* dengan fitur untuk karyawan yang dapat melakukan absensi, mengajukan sakit, ijin, maupun cuti, dan fitur untuk kepala cabang yang dapat melihat absensi karyawan, mengajukan mutasi karyawan, serta melakukan persetujuan cuti yang diajukan oleh karyawan.

3.1.2 Pemecahan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang sudah dijelaskan, maka akan dibangun sebuah *Human Resource Information System* Berbasis Website Menggunakan Metode *Agile Development*. Metode Agile Development yang digunakan penulis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan Scrum Development. Terdapat tahapan pada Scrum Development antara lain:

1. Product Backlog

Product Backlog adalah daftar urutan apa yang harus dikerjakan oleh tim developer. Berikut daftar Product Backlog dari penulis ketika mengerjakan penelitian ini:

- a. Fitur Login
- b. Fitur Absensi
- c. Fitur Pengajuan Cuti
- d. Fitur Validasi Pengajuan Cuti

- e. Fitur Pengajuan Mutasi
2. Sprint Backlog
- Sprint Backlog merupakan tahapan pelaksanaan fungsi-fungsi yang terdapat pada Product Backlog. Berikut penjabarannya:
- a. Fitur Login
- Pada fitur login, sprint yang dikerjakan meliputi login karyawan dan login kepala cabang.
- b. Fitur Absensi
- Pada fitur absensi, sprint yang dikerjakan meliputi absen masuk dan absen keluar oleh karyawan dan kepala cabang
- c. Fitur Pengajuan Cuti
- Pada fitur pengajuan cuti, sprint yang dikerjakan meliputi input data cuti, view data cuti, dan hapus data cuti yang dari karyawan
- d. Fitur Validasi Pengajuan Cuti
- Pada fitur validasi pengajuan cuti, sprint yang dikerjakan meliputi view data pengajuan cuti, input status pengajuan cuti oleh kepala cabang.
- e. Fitur Pengajuan Mutasi
- Pada fitur pengajuan mutasi, sprint yang dikerjakan meliputi input data pengajuan mutasi karyawan dan read data pengajuan mutasi oleh kepala cabang.

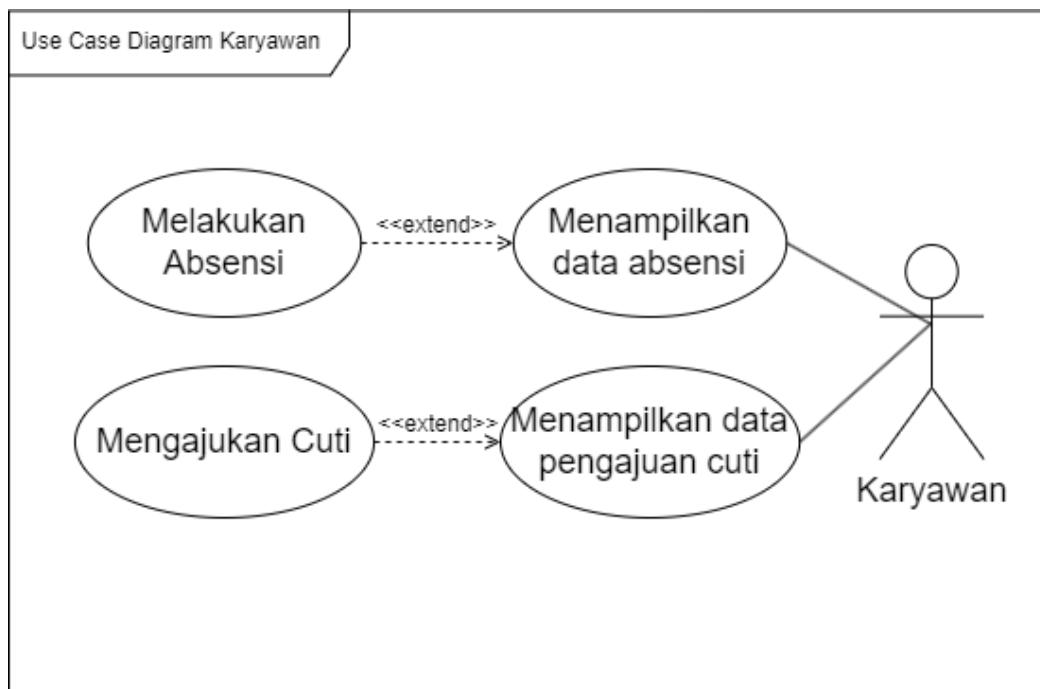
Pemecahan masalah menggunakan metode Agile Development dengan pendekatan Scrum Development ini akan dibahas lebih lanjut pada bab IV.

3.2 Perancangan Sistem

3.2.1 Use Case Diagram

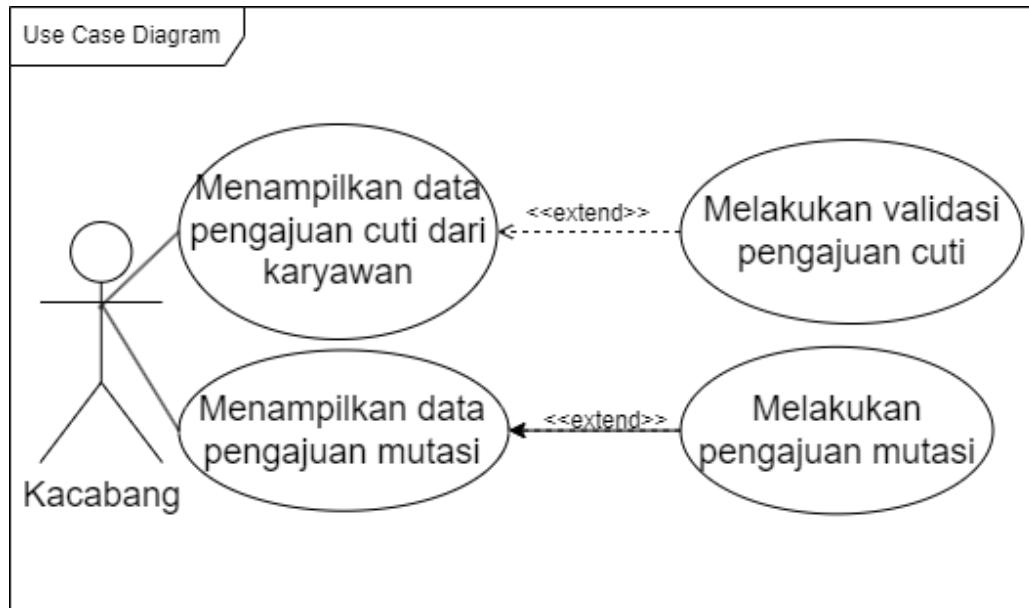
Use Case Diagram pada perancangan aplikasi ini berfungsi untuk menggambarkan fungsi-fungsi yang terdapat pada aplikasi yang dapat dilakukan oleh masing-masing user. Dalam perancangan aplikasi ini, terdapat dua use case diagram antara lain:

3.2.1.1 Use Case Diagram Karyawan



Gambar 3.1 Use Case Diagram Karyawan

3.2.1.2 Use Case Diagram Kepala Cabang

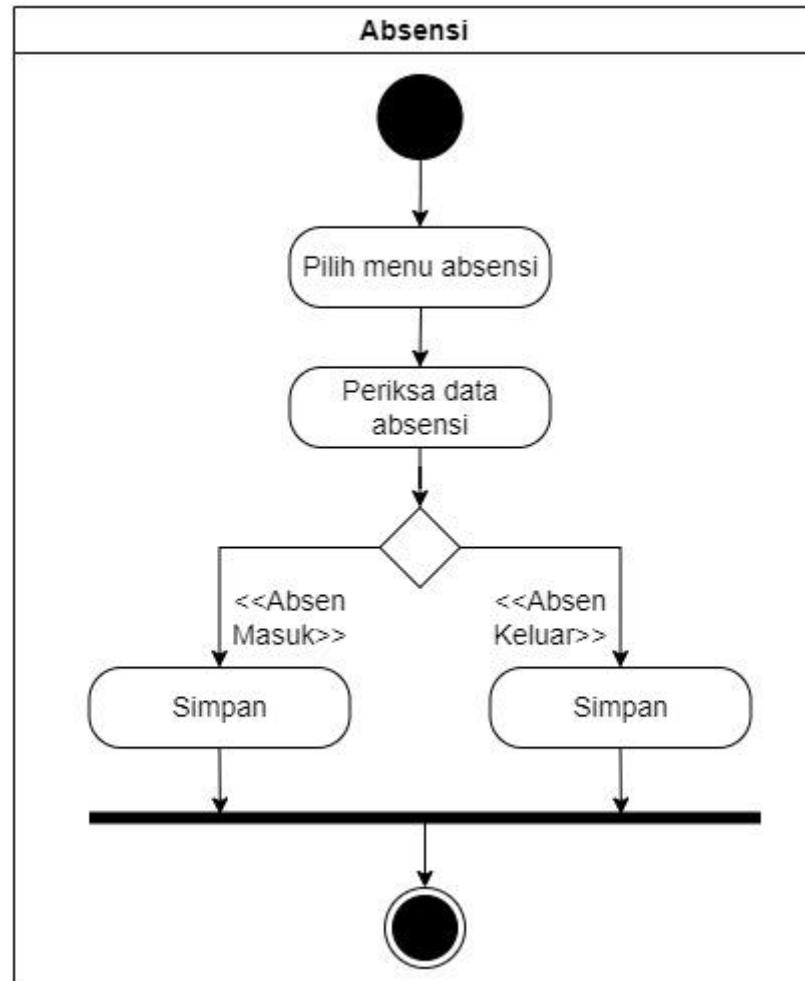


Gambar 3.2 Use Case Diagram Kepala Cabang

3.2.2 Activity Diagram

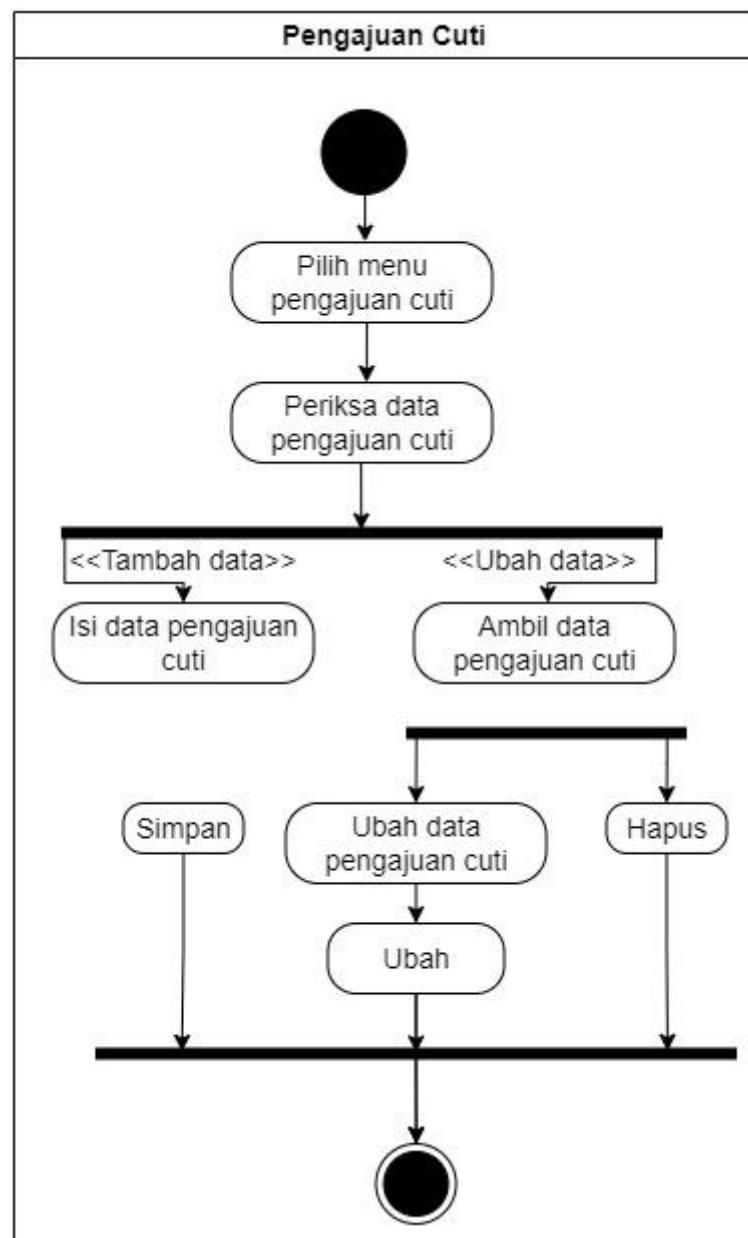
Activity Diagram berfungsi untuk menjelaskan aktivitas yang terjadi di dalam aplikasi *Human Resource Information System (HRIS)* berbasis website ini. Terdapat empat *Activity Diagram* yang akan digambarkan pada penelitian ini, antara lain:

3.2.2.1 Activity Diagram Absensi Karyawan



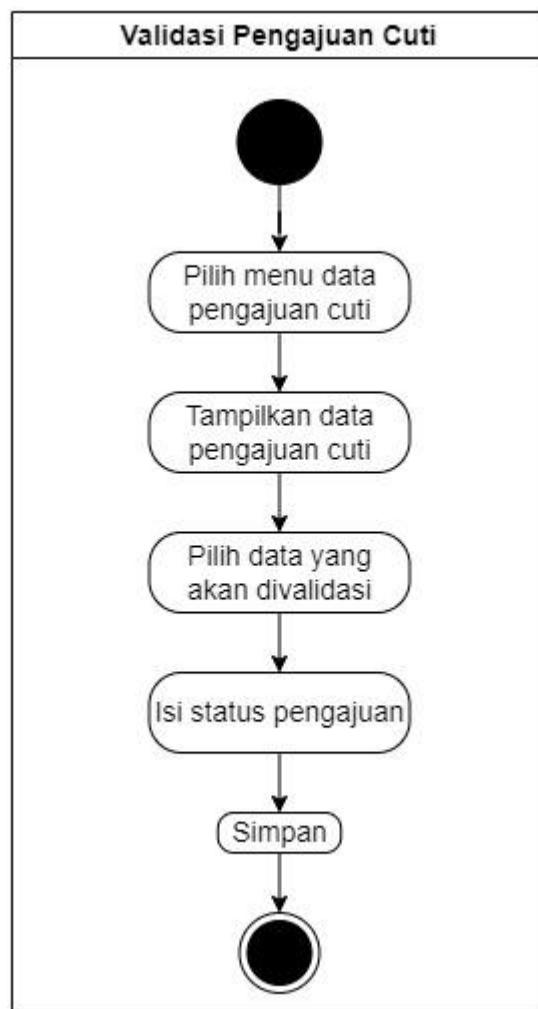
Gambar 3.3 Activity Diagram Absensi Karyawan

3.2.2.2 Activity Diagram Pengajuan Cuti



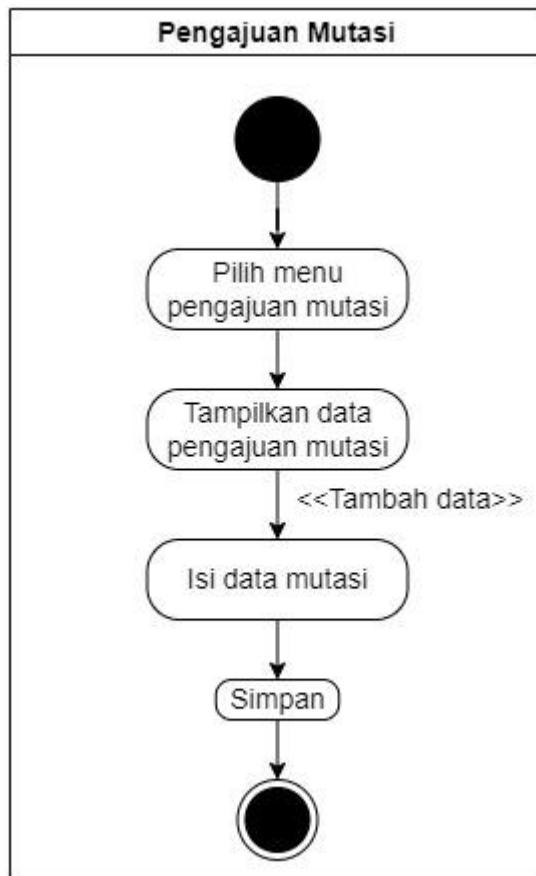
Gambar 3.4 Activity Diagram Pengajuan Cuti

3.2.2.3 Activity Diagram Validasi Pengajuan Cuti



Gambar 3.5 *Activity Diagram* Validasi Pengajuan Cuti

3.2.2.4 Activity Diagram Pengajuan Mutasi

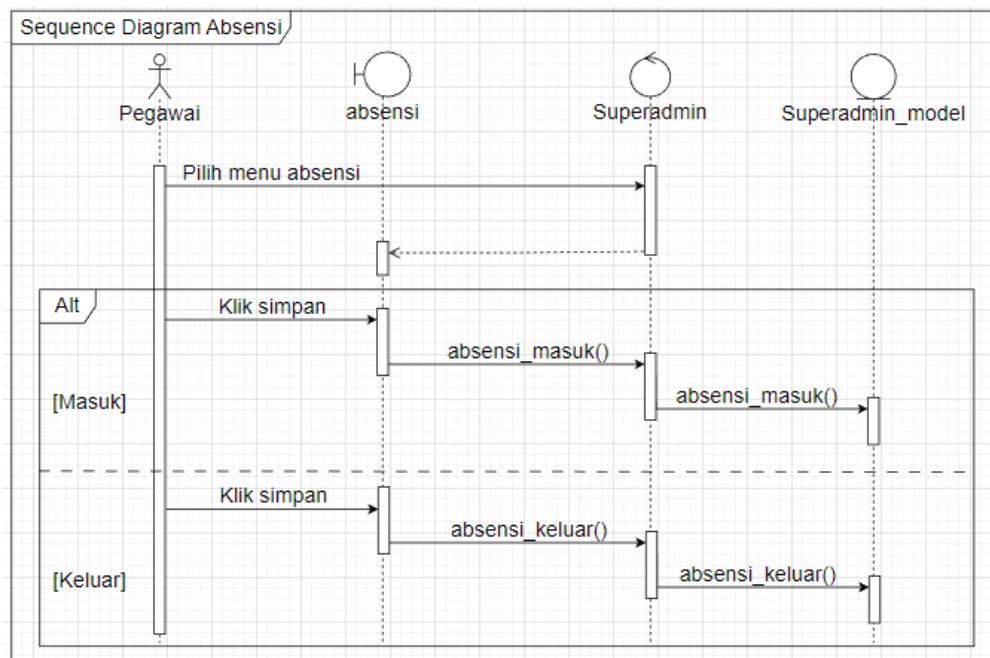


Gambar 3.6 *Activity Diagram* Pengajuan Mutasi

3.2.3 Sequence Diagram

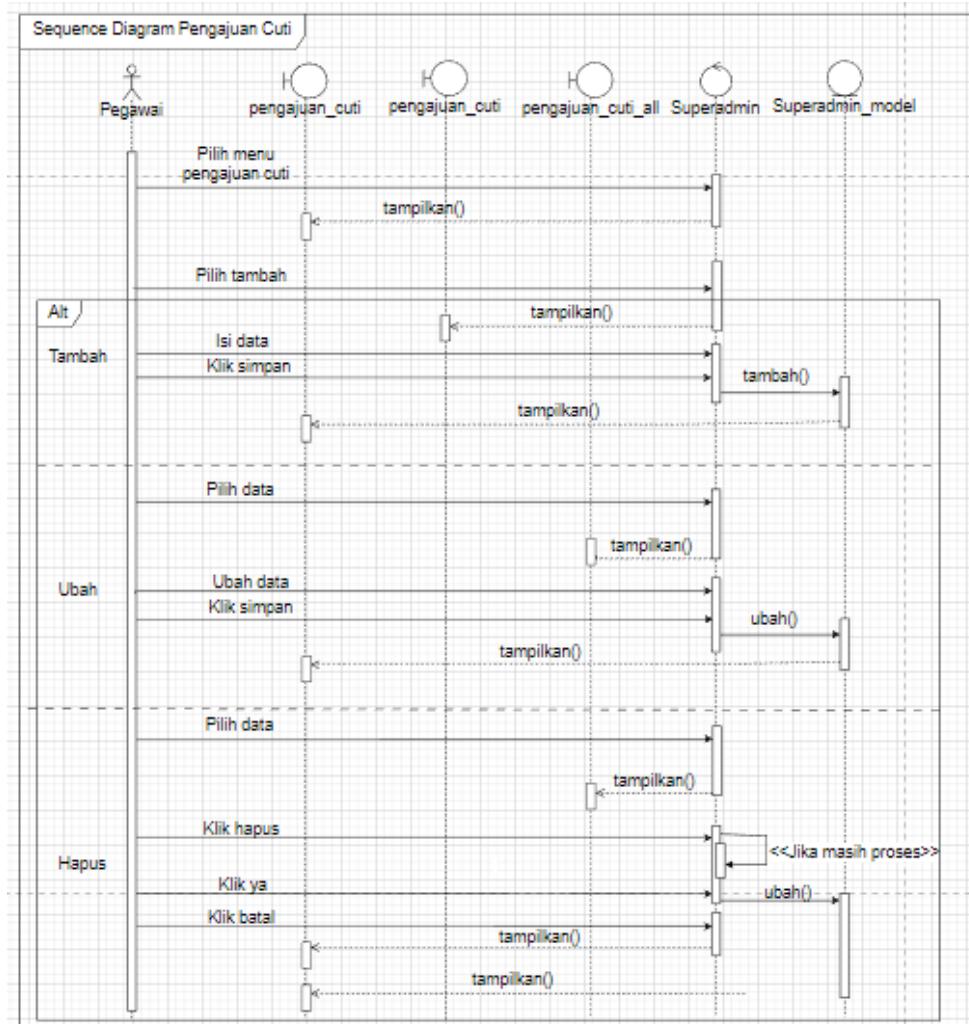
Sequence Diagram berfungsi untuk menjelaskan proses yang terjadi pada *Use Case Diagram*. Terdapat empat *Sequence Diagram* yang akan digambarkan pada penelitian ini, antara lain:

3.2.3.1 Sequence Diagram Absensi



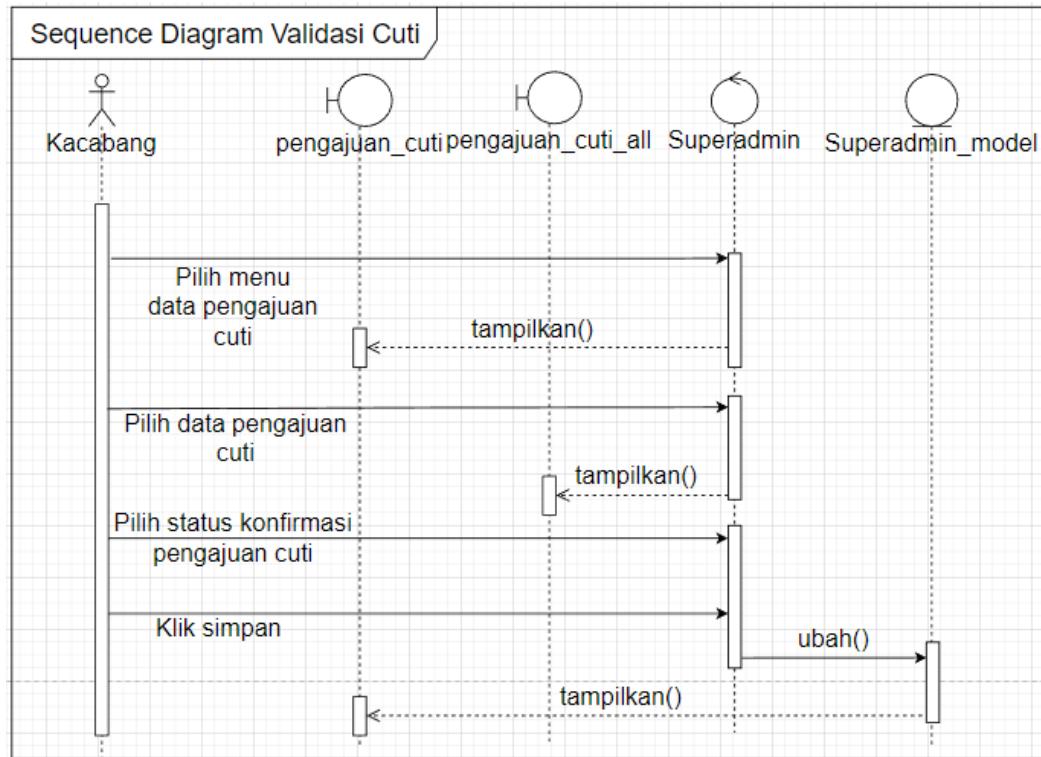
Gambar 3.7 Sequence Diagram Absensi

3.2.3.2 Sequence Diagram Pengajuan Cuti



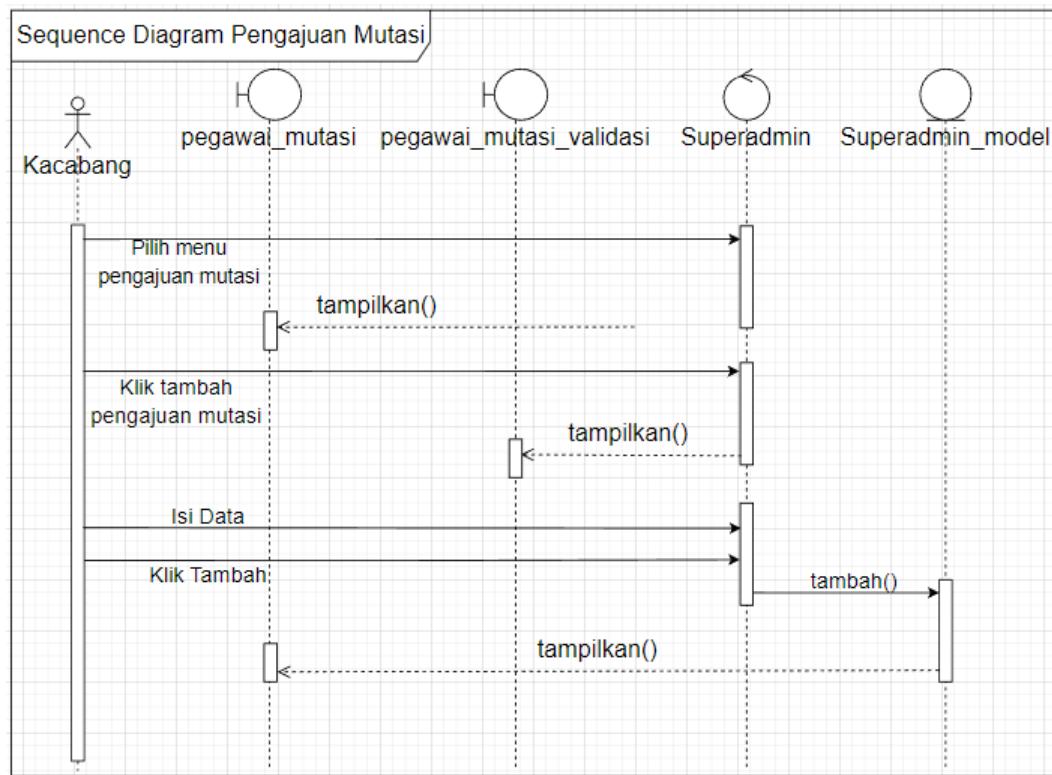
Gambar 3.8 Sequence Diagram Pengajuan Cuti

3.2.3.3 Sequence Diagram Validasi Pengajuan Cuti



Gambar 3.9 Sequence Diagram Validasi Pengajuan Cuti

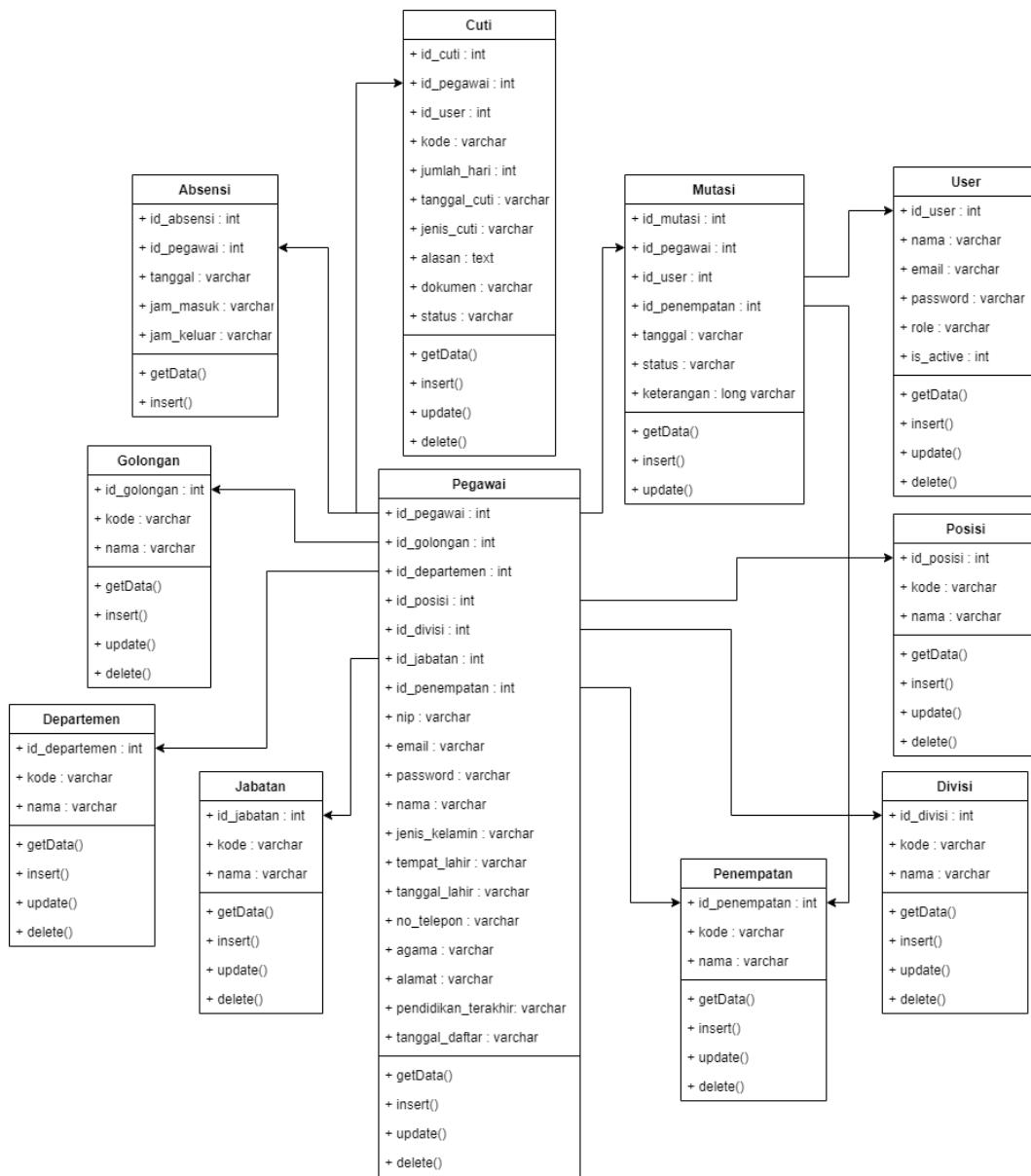
3.2.3.4 Sequence Diagram Pengajuan Mutasi



Gambar 3.10 Sequence Diagram Pengajuan Mutasi

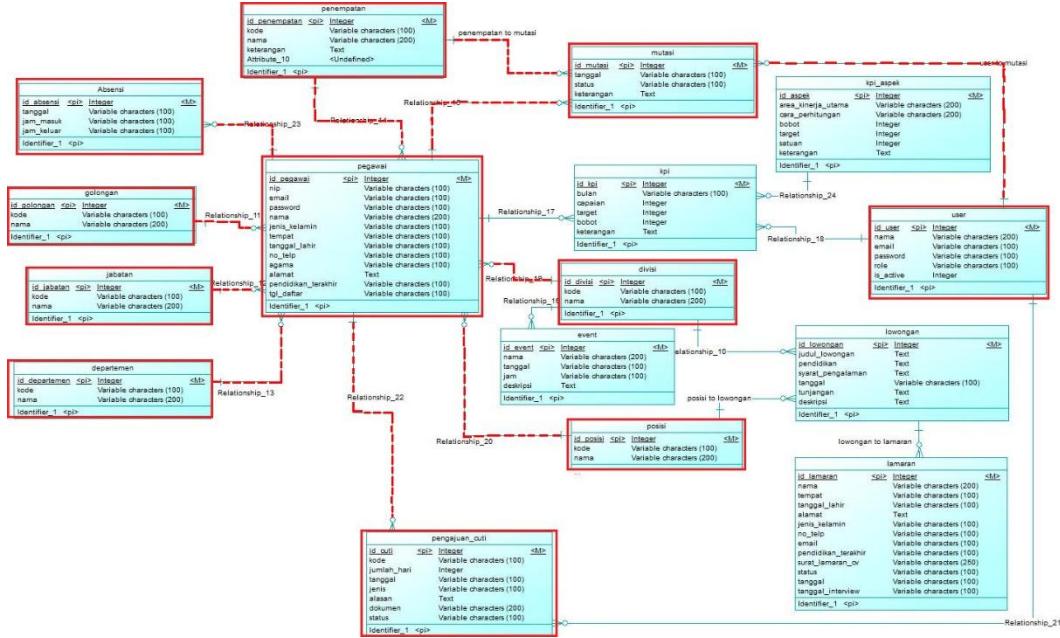
3.2.4 Class Diagram

Class Diagram pada perancangan aplikasi ini berisi class yang terdapat pada desain database, terdiri dari atribut dan method, setiap class akan dihubungkan dengan garis disebut Asosiasi.



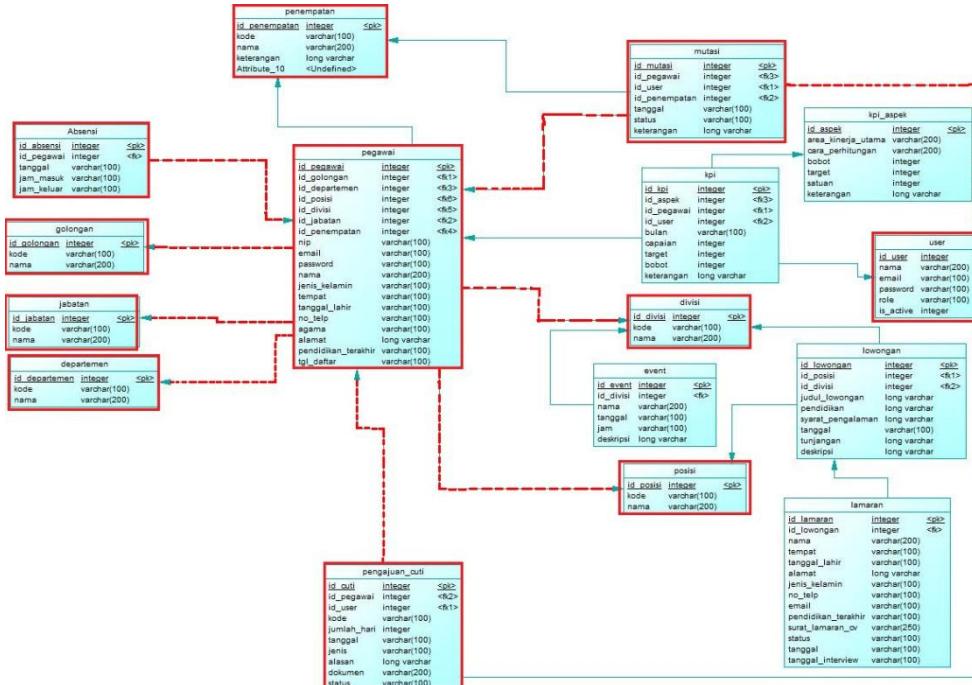
Gambar 3.11 Class Diagram Aplikasi HRIS

3.2.5 Conceptual Data Model (CDM)



Gambar 3.12 Conceptual Data Model (CDM)

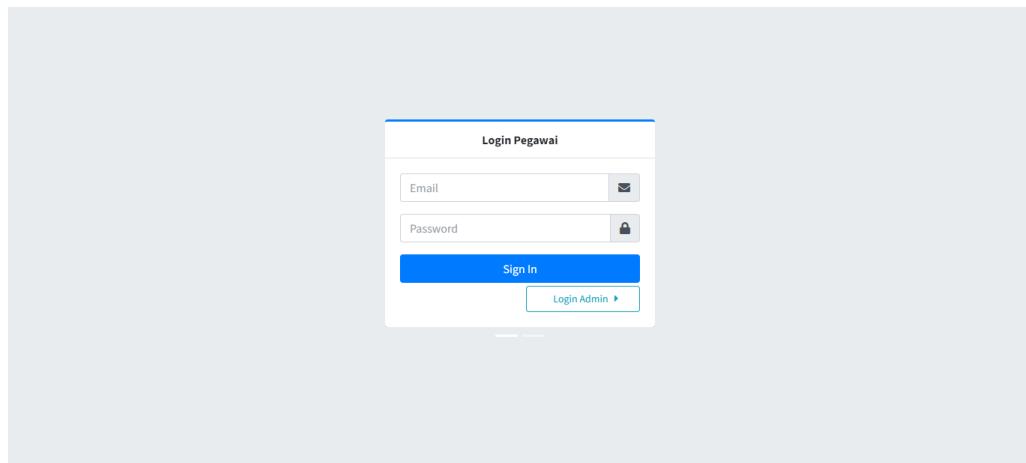
3.2.6 Physical Data Model (PDM)



Gambar 3.13 Physical Data Model (PDM)

3.2.7 Perancangan User Interface

3.2.7.1 Design Interface Login



Gambar 3.14 Design Interface Login

3.2.7.2 Design Interface Dashboard Karyawan

Profile Pegawai		
NIP	Nama Pegawai	Email
PGW001	Wawan	wawan@gmail.com
Golongan	Departemen	Divisi
Produksi	IT	Server
Jabatan	Posisi	Penempatan
Leader	Support	Malang
Jenis Kelamin	Agama	Pendidikan Terakhir
Pria	Islam	Sarjana
Nomor Telephone	Tempat Lahir	Tanggal Lahir
086542158962	Malang	10-10-2000
Alamat		
Malang		

Gambar 3.15 Design Interface Dashboard Karyawan

3.2.7.3 Design Interface Dashboard Kepala Cabang

The screenshot shows the DIGIPONIC HRIS dashboard for a Branch Manager. The left sidebar includes sections for 'Nama Kacabang' (Branch Name), 'Dashboard', 'Fitur Absensi' (Attendance Features) with 'Absensi' selected, and 'Fitur Kepegawaian' (Employee Features) with 'Pengajuan Cuti' (Leave Application) selected. The main area displays four summary cards: 'Total Pegawai (Aktif)' (4 Pegawai), 'HRD' (1 Pegawai), 'Kepala Cabang' (1 Pegawai), and 'Manager' (1 Pegawai). Below these are two tables: 'Absensi Pegawai 16-01-2023' showing attendance records for Irfan and Janrel, and 'Event Pegawai' listing meetings for different divisions. A third table for 'Pengajuan Cuti' is also visible.

Gambar 3.16 Design Interface Dashboard Kepala Cabang

3.2.7.4 Design Interface Absensi Karyawan

The screenshot shows the DIGIPONIC HRIS attendance interface. The left sidebar shows 'Wawan Pegawai' (Employee Wawan) and 'Fitur Absensi' with 'Absensi' selected. The main area features a table titled 'Data Absensi' with columns for 'ID Absensi', 'Nama', 'Tanggal', 'Jam Masuk', and 'Jam Keluar'. A blue button labeled 'Absensi Masuk' (Check-in) is located at the top right of the table area. The table currently displays 'No data available in table'.

Gambar 3.17 Design Interface Absensi Karyawan

3.2.7.5 Design Interface Pengajuan Mutasi

ID Mutasi	Tanggal	Nama Pegawai	Penempatan Lama	Penempatan Baru	Kepala Cabang	Status
7	11-01-2023	Janrel	Area C	Area A	Nama Kacabang	Diterima
8	11-01-2023	Irfan	Area B	Area C	Nama Kacabang	Diterima
9	16-01-2023	Janrel	Area A	Area B	Nama Kacabang	Diterima

Gambar 3.18 Design Interface Pengajuan Mutasi

3.2.7.6 Design Interface Pengajuan Cuti Karyawan

ID Pengajuan Cuti	Kode Pengajuan Cuti	Tanggal Cuti	Jumlah Cuti	Jenis	Dokumen	Status
No data available in table						

Gambar 3.19 Design Interface Pengajuan Cuti Karyawan

3.3 Rancangan Pengujian

3.3.1 Metode Pengujian

Pada tahap ini, metode pengujian yang akan dilakukan dalam perancangan aplikasi ini adalah *blackbox testing*. *Blackbox testing* adalah pengujian yang dilakukan hanya dengan mengamati hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsionalitas dari aplikasi yang sedang dikembangkan. Pengujian program aplikasi ini dilakukan oleh *Developer*.

3.3.2 Tahapan Pengujian

Terdapat beberapa tahapan pengujian yang akan dilakukan, antara lain:

1. Pengujian fungsi dasar aplikasi
2. Kesalahan kerja sistem