

---

# PERANCANGAN WEBSITE PENGELOLAAN DATA KARYAWAN UNTUK PENERAPAN KEBIJAKAN WFH PADA PT. MEDIA KOTAK PINTAR

Fena Ayu Islamiatik<sup>\*1</sup>, Rudi Kurniawan<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Teknik Informatika, STMIK "AMIKBANDUNG"  
Email: <sup>1</sup>fenaayu21@gmail.com, <sup>2</sup>rudi226@gmail.com

## Abstrak

Penelitian di PT. Media Kotak Pintar menyoroti permasalahan akibat adopsi *Work From Home* (WFH) yang belum tuntas. Perusahaan menghadapi kendala dalam pengelolaan data karyawan, terutama dalam hal pengajuan cuti *online* yang masih manual dan tersebar di *platform* yang berbeda. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem berbasis web yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah *Prototyping*, melibatkan tahap identifikasi kebutuhan, desain cepat, perancangan prototipe, pengujian, dan komunikasi dengan pengguna. Figma digunakan untuk perancangan tampilan *website*, sedangkan MySQL sebagai basis data. Sistem pengelolaan data karyawan yang dirancang mencakup informasi kehadiran, gaji, dan pengajuan cuti. Sistem ini bertujuan untuk memudahkan pegawai dalam mengelola data mereka secara efisien, mempercepat proses pengajuan cuti, dan memastikan keterpaduan data. Implementasi sistem ini diharapkan akan meningkatkan efisiensi Departemen SDM dan memberikan pengalaman yang lebih baik bagi karyawan dalam mengelola data dan proses cuti mereka. Penelitian ini relevan dalam konteks perubahan dinamika kerja selama pandemi, di mana WFH menjadi norma.

**Kata kunci:** *Pengelolaan Data Karyawan, Website, Sistem, PT. Media Kotak Pintar, Pengajuan Cuti Online*

## Abstract

*The research conducted at PT. Media Kotak Pintar highlights the challenges arising from the adoption of Work From Home (WFH) practices, which have not been fully addressed. The company faces difficulties in managing employee data, particularly in the manual and fragmented online leave request process across different platforms. Therefore, this study aims to design a web-based system to address these issues. The research methodology employed is Prototyping, involving stages such as needs identification, rapid design, prototype development, testing, and communication with users. Figma is used for designing the website interface, while MySQL serves as the database. The designed employee data management system encompasses attendance records, salary information, and leave requests. The system aims to facilitate employees in efficiently managing their data, expediting the leave request process, and ensuring data consistency. The implementation of this system is expected to enhance the efficiency of the HR department and provide a better experience for employees in managing their data and leave processes. This research is relevant in the context of evolving work dynamics during the pandemic, where WFH has become the norm..*

**Keywords:** *Employee Data Management, Website, System, PT. Media Kotak Pintar, Online Leave Application*

---

## 1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perubahan zaman dan peningkatan kebutuhan teknologi untuk menjadi sarana yang membantu dan memudahkan pekerjaan setiap orang, terutama dalam konteks skema *Work From Home* (WFH) dan *Work From Anywhere* (WFA), perusahaan-perusahaan menghadapi tantangan baru dalam mengelola data karyawan. Menurut (Mungkasa, O., 2020) kedua konsep ini menawarkan fleksibilitas dalam

cara kerja yang tradisional, memungkinkan karyawan untuk lebih mandiri dalam pengaturan waktu dan lokasi kerja mereka. Namun, penting untuk mencatat bahwa keberhasilan WFH atau WFA tergantung pada faktor-faktor seperti jenis pekerjaan, kebutuhan kolaborasi, dan keterlibatan tim. Dalam penerapan kebijakan WFH, selain membawa manfaat seperti fleksibilitas kerja, ini juga menghadirkan tantangan dalam pengelolaan data karyawan, termasuk pengelolaan kehadiran, penggajian, dan pengajuan cuti.

Kurangnya sarana resmi untuk mengelola data karyawan yang sesuai dengan kebijakan WFH telah menjadi permasalahan utama yang dihadapi perusahaan. Pengelolaan data karyawan melibatkan penyimpanan yang aman, pemrosesan yang tepat, dan perlindungan privasi sesuai dengan kebijakan dan peraturan yang berlaku. Organisasi bertanggung jawab untuk menjaga kerahasiaan dan keamanan data karyawan serta memastikan penggunaannya sesuai dengan hukum dan peraturan yang berlaku (Siombo, M.R., A.P. Prayoga, 2022). Permasalahan lain adalah lambatnya proses pengajuan cuti karena kendala dalam komunikasi dan penggunaan platform yang tidak efektif.

Dalam konteks ini, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem berbasis *website* yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Sistem ini dirancang untuk mengelola data karyawan, termasuk data kehadiran, informasi gaji, dan proses pengajuan cuti dengan lebih efisien.

Identifikasi masalah meliputi pengajuan cuti yang kurang terpantau dengan baik dan kurangnya sarana komunikasi resmi dengan pihak perusahaan. Tujuan utama penelitian adalah meningkatkan efisiensi operasional perusahaan, efektivitas komunikasi, dan pengalaman karyawan dalam mengelola data dan cuti mereka.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Prototyping*, yang mencakup tahap identifikasi kebutuhan, desain cepat, perancangan prototipe, pengujian, dan komunikasi dengan pengguna. Dalam tahap ini, Figma digunakan untuk merancang antarmuka web, dan MySQL digunakan sebagai basis data.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Teknik Pengumpulan Data

#### 1. Studi Literatur

Metode Studi Literatur (*Literature Review*) yaitu melakukan tinjauan literatur untuk memahami konsep dan teori yang terkait dengan perancangan website kelola karyawan. Menurut (Kurniawan, R., Santoso, M.E., & Darmayanti, T.E., 2022) fungsi dari studi literatur adalah untuk mendapatkan informasi yang diperlukan dalam penelitian, mengidentifikasi tema-tema yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti, dan membandingkan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti lain.

#### 2. Observasi

Metode observasi adalah suatu teknik pengumpulan data dengan cara mengamati objek atau fenomena yang diteliti secara langsung dan sistematis (Soge, A.A., 2019). Metode ini dilakukan dengan mengamati proses pengelolaan data karyawan yang ada di organisasi atau perusahaan lain untuk mendapatkan data yang dilakukan dengan mengamati hal-hal yang berkaitan dengan penelitian.

#### 3. Wawancara

Metode wawancara merupakan pendekatan yang digunakan untuk mengumpulkan informasi dari responden dengan berbicara langsung dengannya. Ini dapat memberikan pemahaman mendalam tentang pandangan, pengalaman, atau persepsi individu terkait dengan topik penelitian. Fungsi dari metode wawancara adalah untuk mendapatkan informasi yang mendalam dan rinci mengenai suatu topik atau permasalahan yang diteliti (Sumriah, S., & Purwanti, R., 2022).

### 2.2. Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Menurut (Azizah, N., A. Sani, A. Rezki, F. Raihan, I. G. Artha, 2022) metode *prototype* merupakan landasan dari program pengembangan perangkat lunak yang dipergunakan untuk tujuan demonstrasi ide-ide, gambaran percobaan rancangan guna menemukan masalah pada rancangan dan menemukan solusi yang tepat. Metode ini bertujuan untuk menciptakan prototipe perangkat lunak yang dapat menggambarkan desain dan fitur-fitur utama dari sistem yang akan dikembangkan, sambil tetap mempertimbangkan proses perancangan yang sistematis. Berikut adalah langkah umum dalam metode *prototype*:

#### 1. Identifikasi Kebutuhan dan Persyaratan.

Dalam tahap ini, tim proyek berkomunikasi dengan pengguna dan pemangku kepentingan untuk memahami secara mendalam tentang apa yang diinginkan dan diharapkan dari perangkat lunak.

2. Perancangan Prototipe.

Pada tahap ini, prototipe awal dibuat berdasarkan hasil identifikasi kebutuhan dan persyaratan. Prototipe ini mencakup fitur-fitur utama dan desain antarmuka yang direncanakan. Alat desain prototyping seperti Figma, Adobe XD, atau Sketch dapat digunakan untuk membuat prototipe ini.

3. Evaluasi dan Pengujian Prototipe.

Setelah prototipe dibuat, tahap evaluasi dan pengujian dilakukan. Prototipe diuji oleh pengguna dan pemangku kepentingan untuk mengumpulkan umpan balik tentang fungsionalitas, desain, dan kemudahan penggunaan. Dalam tahap ini, perubahan dan perbaikan dapat diidentifikasi.

4. Perbaikan dan Pengembangan Berlanjut.

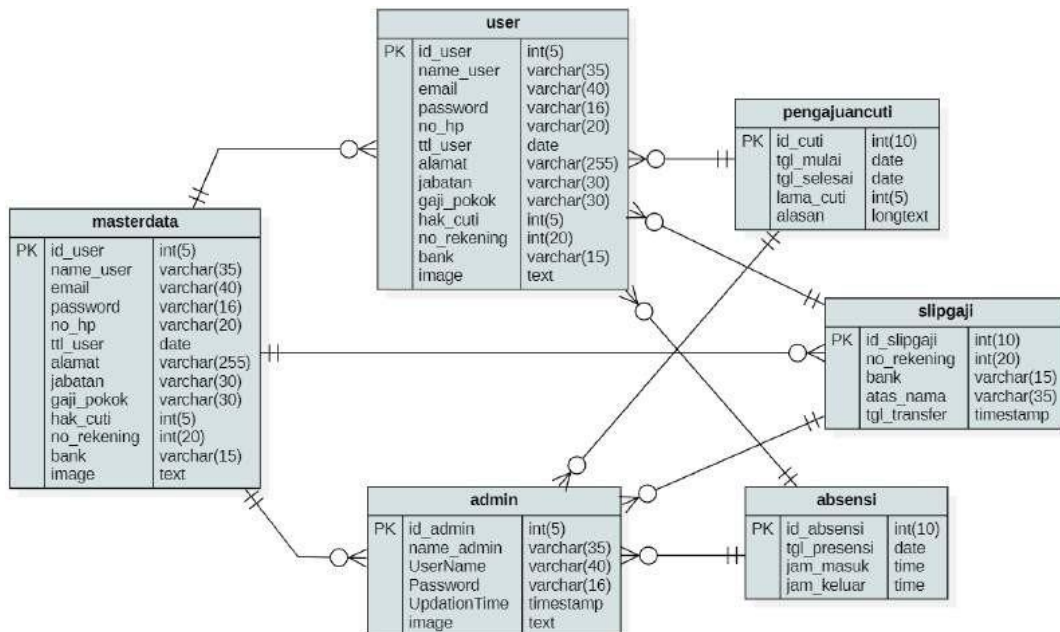
Berdasarkan umpan balik yang diterima dari pengujian, perbaikan dan pengembangan lanjutan pada prototipe dilakukan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk meningkatkan kualitas dan kesesuaian prototipe dengan kebutuhan dan harapan (Siswidiyanto, S., munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E., 2020).

5. Iterasi Berulang.

Proses evaluasi, perbaikan, dan pengujian prototipe dapat dilakukan berulang kali hingga prototipe mencapai tingkat kualitas yang diinginkan. Iterasi berulang membantu untuk terus meningkatkan prototipe secara progresif.

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1. Entity Relationship Diagram (ERD) dan Identifikasi Entitas



Gambar 1. Entity Relationship Diagram (ERD)

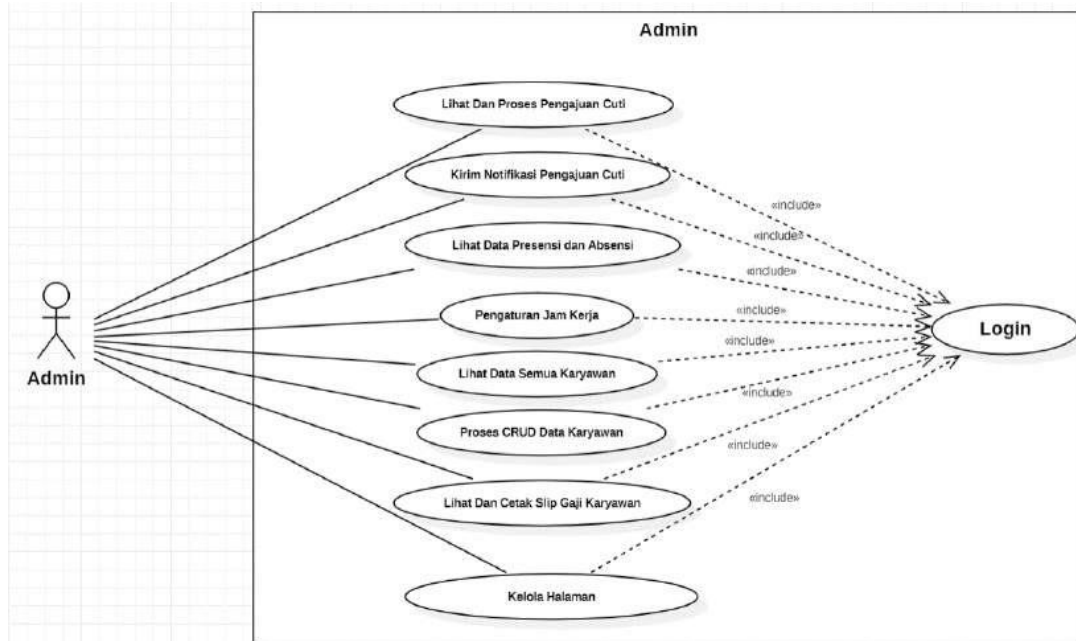
Perancangan basis data merupakan proses merencanakan dan menciptakan struktur serta skema dari suatu basis data. Basis data merupakan tempat penyimpanan data yang terstruktur dan terorganisir, digunakan untuk menyimpan informasi dalam bentuk tabel, kolom, dan baris. Perancangan basis data dilakukan dengan mempertimbangkan kebutuhan pengguna, tujuan aplikasi, dan jenis data yang akan disimpan.

Pada proses perancangan basis data disini yang dilakukan secara konseptual dimana dari model data ERD yang telah dihasilkan, terdapat juga pengidentifikasian entitas sebagai berikut.

Tabel 1. Identifikasi Entitas

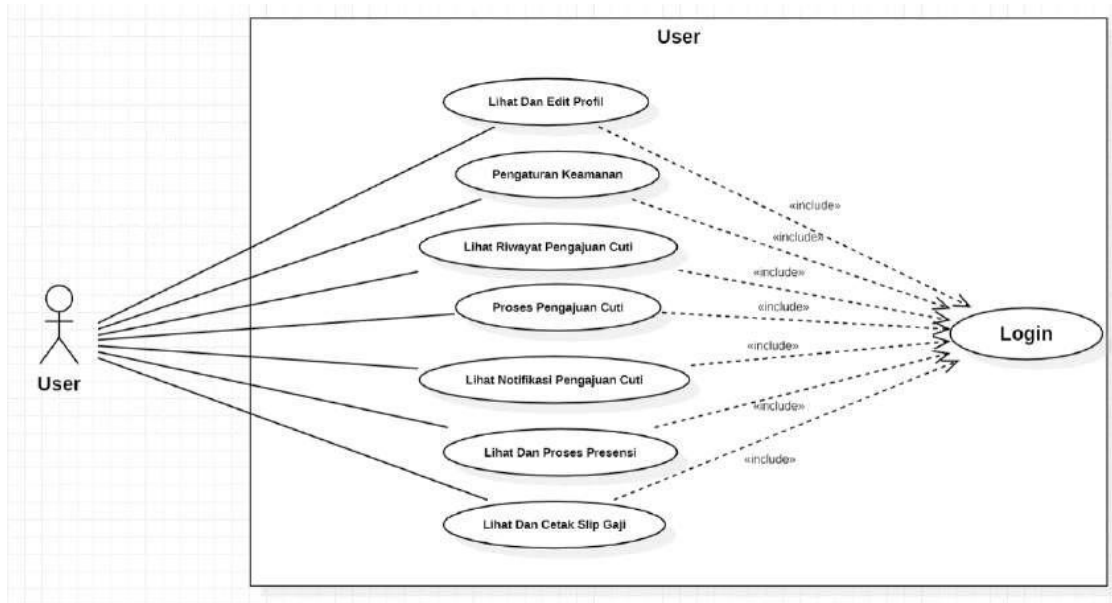
No.	Entitas	Keterangan
1.	Admin	Pengelolaan data mulai dari menambahkan, mengubah, menghapus data karyawan, memproses pengajuan cuti, mengatur jam kerja, dan juga menyetak slip gaji
2.	User	Pengelolaan data mulai dari mengubah data profil, mengajukan cuti, melakukan proses presensi dan juga menyetak slip gaji
3.	Pengajuan Cuti	Menerima pengelolaan data dari Admin dan User berupa pengajuan cuti, proses konfirmasi dan juga perihal notifikasi
4.	Absensi	Pengelolaan data dari Admin berupa pengaturan jam kerja, dan data presensi dari User
5.	Slip Gaji	Menerima pengelolaan data dari Admin dan User berupa penyetakan data slip gaji yang diterima
6.	Master Data	Menerima pengelolaan data dari Admin, User, Pengajuan Cuti, Absensi dan Slip Gaji dimana semuanya terkumpul disini

### 3.2. Use Case Diagram



Gambar 2. Use Case Diagram Admin

Pada Gambar 2. diatas, dalam konteks pengelolaan sistem, Admin memiliki peran kunci yang melibatkan pengawasan dan pengaturan terkait HR serta atasan divisi. Admin dapat meninjau permohonan cuti karyawan, memantau absensi dan presensi, serta berperan dalam proses penggajian. Selain fitur-fitur utama, Admin juga bertanggung jawab untuk mengelola perubahan data dan merespons keluhan dari pengguna. Dengan kewenangan ini, Admin memastikan pengelolaan data karyawan yang efisien dan merespons perubahan dengan cepat.

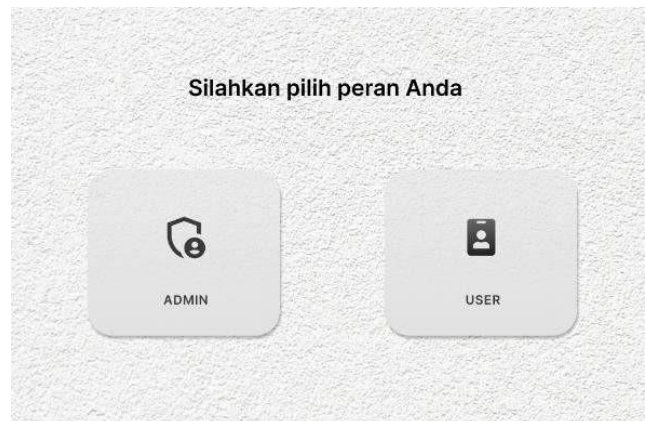


Gambar 3. Use Case Diagram User

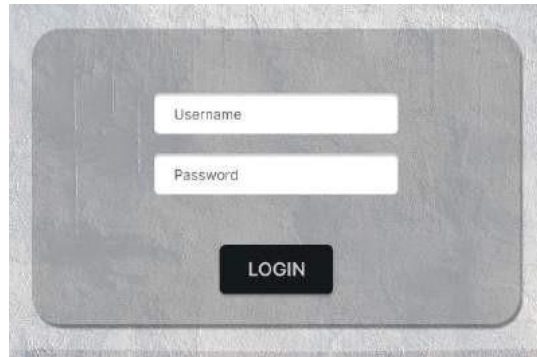
Pada tingkat pengguna (*User*), terdapat beberapa kewenangan utama. Pengguna dapat mengajukan izin cuti, memantau status pengajuan cuti, serta melihat rincian presensi dan slip gaji mereka. Mereka mengisi formulir izin cuti dan melacak perkembangan pengajuannya, baik itu disetujui, ditolak, atau dalam status menunggu HR. Setelah Admin memprosesnya, pengguna bisa melihat rincian hasil dari permohonan cuti mereka. Selain itu, pengguna dapat mencatat presensi kerja dan mengakses informasi tentang presensi mereka. Mereka juga bisa mencetak slip gaji mereka sendiri. Ini memberikan pengguna kendali dan akses penting terhadap data pribadi mereka dalam sistem perusahaan.

### 3.3. Rancangan Antarmuka

1. Halaman Antarmuka *Login* Awal.

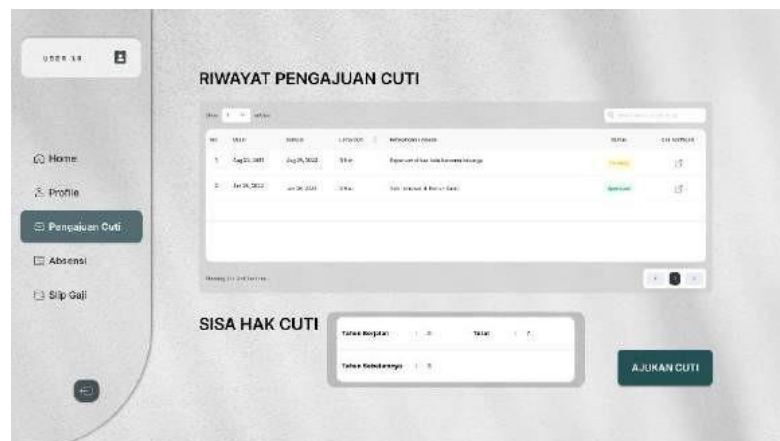


Gambar 4. Antarmuka Pilihan Login

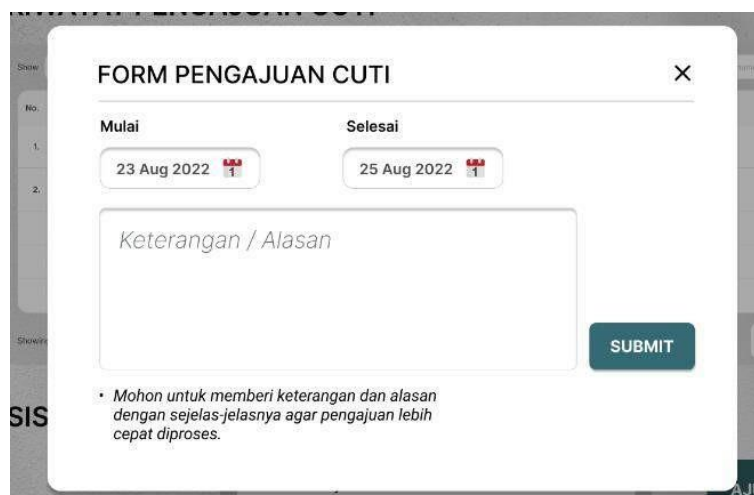


Gambar 5. Antarmuka Login

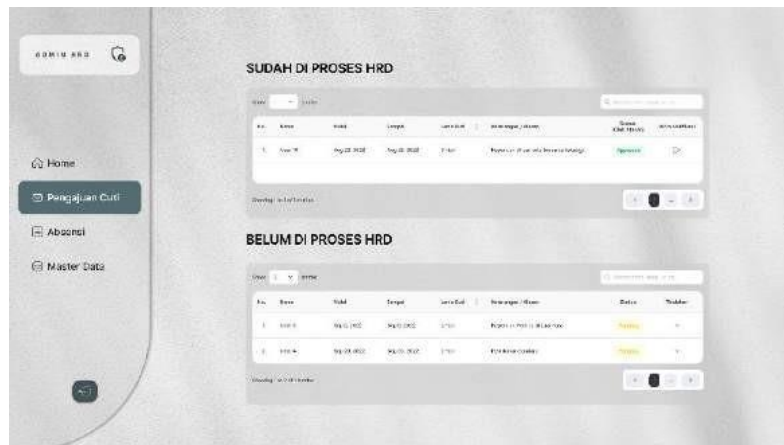
## 2. Halaman Antarmuka Pengajuan Cuti.



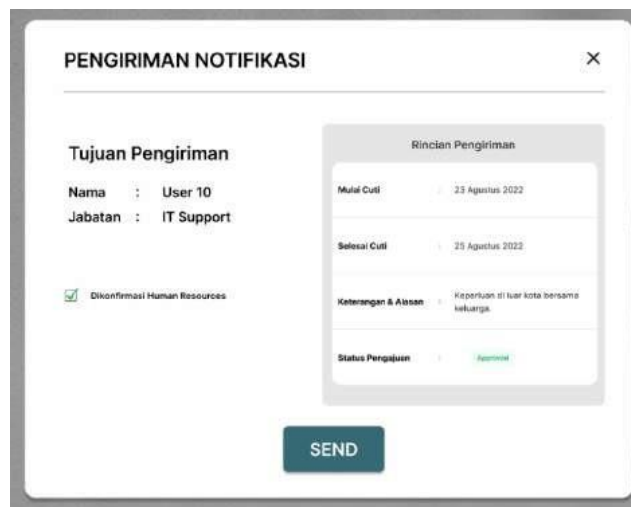
Gambar 6. Antarmuka Pengajuan Cuti



Gambar 7. Antarmuka Form Pengajuan Cuti



Gambar 8. Antarmuka Pengajuan Cuti yang masuk

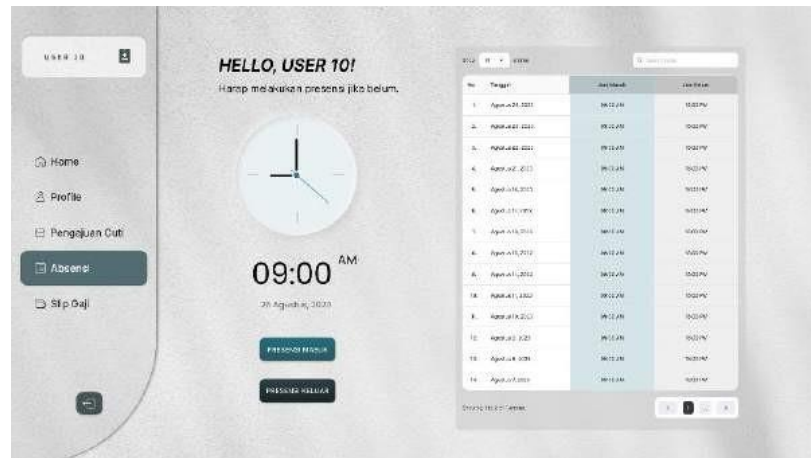


Gambar 9. Antarmuka Pengiriman Notifikasi

### 3. Halaman Antarmuka Absensi.

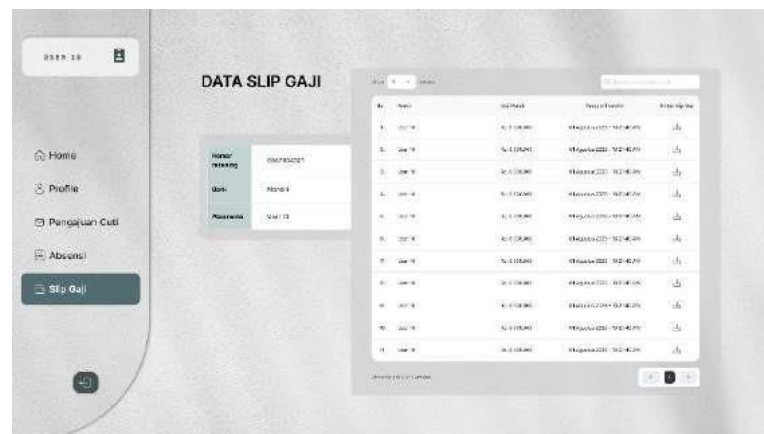


Gambar 10. Antarmuka Pengaturan Kehadiran



Gambar 11. Antarmuka Kehadiran

#### 4. Halaman Antarmuka Slip Gaji.



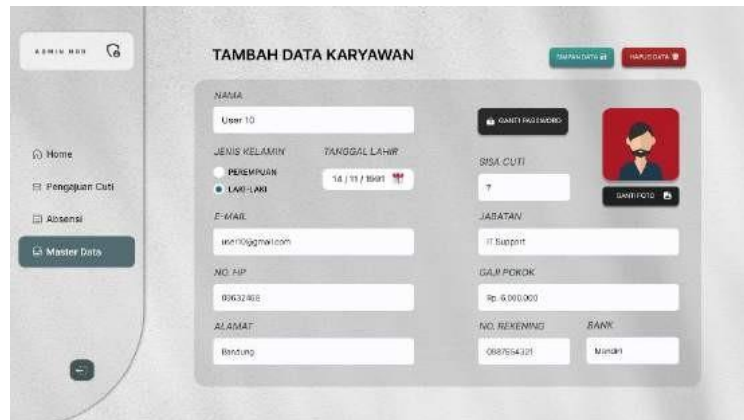
Gambar 12. Antarmuka Slip Gaji

#### 5. Halaman Antarmuka Master Data dan Profil.

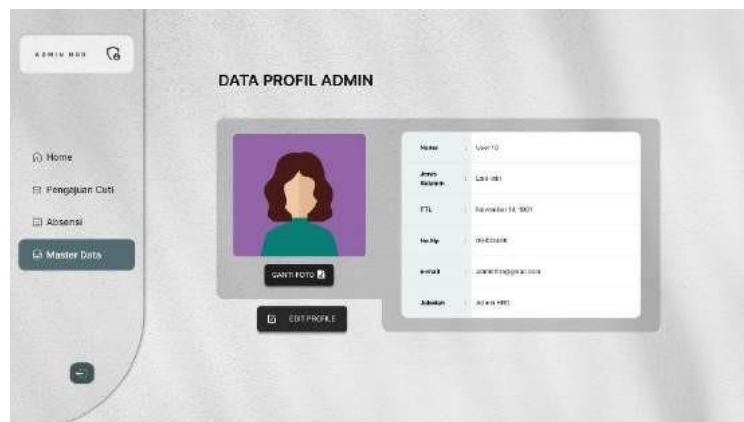


Gambar 13. Antarmuka Master Data

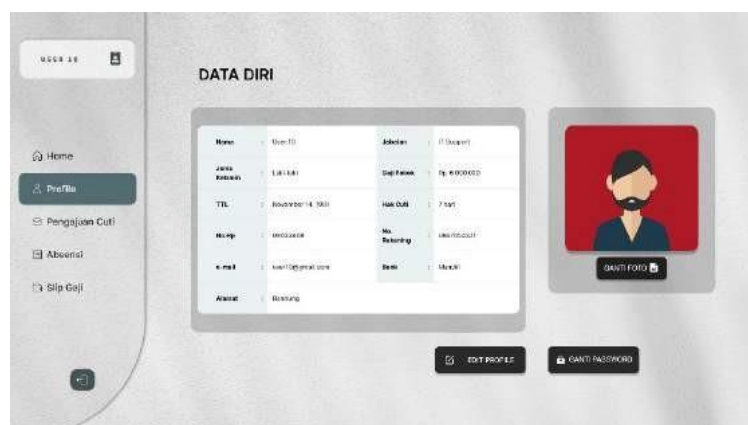




Gambar 14. Antarmuka CRUD Data Karyawan



Gambar 15. Antarmuka Profil Admin



Gambar 16. Antarmuka Profil User

#### 4. KESIMPULAN

Kesimpulannya bahwa sistem *website* yang dirancang mempermudah pengelolaan data karyawan dengan satu platform tunggal, meningkatkan efisiensi dan menghilangkan kebutuhan akan *platform* terpisah. Pengguna, termasuk HRD dan karyawan, dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan fitur-fitur seperti pengajuan cuti, presensi, dan pencetakan slip gaji dalam satu lingkungan digital yang terintegrasi. Keunggulan sistem ini juga terletak pada kemampuannya untuk beroperasi secara *real-time*, sesuai dengan kebijakan kerja jarak jauh, yang mempercepat pertukaran informasi dan meningkatkan efektivitas operasional serta komunikasi di perusahaan. Dengan demikian, sistem *website* ini tidak hanya meningkatkan efisiensi pengelolaan data karyawan tetapi juga mendukung transformasi digital dalam lingkungan kerja yang semakin terhubung.

#### REFERENSI

- [1] Mungkasa, O. (2020). Bekerja dari Rumah (Working From Home/WFH): Menuju Tatanan Baru Era Pandemi COVID 19. *Jurnal Perencanaan Pembangunan: The Indonesian Journal of Development Planning*, 4(2), 126–150
- [2] Siombo, M. R., & Prayoga, A. P. (2022). Data dan informasi pribadi sebagai benda dan akibat hukumnya dalam perjanjian pinjaman online. *Lex Jurnalica*, 19(3).
- [3] Kurniawan, R., Santoso, M.E., & Darmayanti, T.E. (2022). Pengaruh Pencahayaan pada Showroom Terhadap Kenyamanan Visual (Studi Kasus Showroom Harley Davidson, Bandung). *Waca Cipta Ruang*.
- [4] Soge, A.A. (2019). Peningkatan Kemampuan Kepala TK dalam Melaksanakan Observasi Kelas melalui Metode Focus Group Discussion di TK Binaan Wilayah Kecamatan Alok Kabupaten Sikka tahun 2017.
- [5] Sumriah, S., & Purwanti, R. (2022). MENGEMBANGKAN ASPEK KOGNITIF ANAK MENGENAL BENDA BERDASARKAN FUNGSINYA MELALUI DEMAMAPAPA DI KELOMPOK B TK NEGERI BARAMBAI. *Jurnal Inovasi, Kreatifitas Anak Usia Dini (JIKAD)*.
- [6] Azizah, N., Sani, A., Rezki, A., Raihan, F., & Artha, I. G. (2023). Perancangan Prototype Interface Atau UI Pada Layanan Penjualan Berbasis Mobile Menggunakan Aplikasi Figma. *Jurnal Bidang Penelitian Multimedia*, 1(1), 1–6.
- [7] Siswidiyanto, S., munif, A., Wijayanti, D., & Haryadi, E. (2020). Sistem Informasi Penyewaan Rumah Kontrakan Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Prototype. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 15(1), 16–23.