

Perancangan Sistem Informasi Presensi Intern Berbasis Website Pada BNI Corporate University

Muhammad Fikri Alrasyid¹, Helena Nurramdhani Irmanda²
DIII Sistem Informasi / Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta
Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Daerah Khusus Ibu Kota Jakarta 12450
muhfikri1902@gmail.com¹, helenairmanda@upnvj.ac.id²

Abstrak. Presensi kehadiran merupakan proses pencatatan kehadiran seseorang pada suatu acara, pelatihan, atau kegiatan yang dihadiri. Presensi kehadiran penting dilakukan dalam berbagai kegiatan, termasuk di lingkungan pendidikan, tempat kerja, dan organisasi. Pada lingkungan pendidikan, presensi kehadiran di kelas merupakan hal yang penting bagi dosen atau guru untuk memantau kehadiran siswa, memberikan nilai kehadiran, dan mengambil tindakan jika ada siswa yang sering tidak masuk atau terlambat. Di tempat kerja, presensi kehadiran digunakan untuk mengukur tingkat kedisiplinan karyawan, memperhitungkan gaji, dan menentukan kelayakan untuk mendapatkan bonus atau insentif lainnya. Sementara itu, dalam organisasi, presensi kehadiran di pertemuan atau acara penting digunakan untuk memastikan kehadiran dan partisipasi anggota, serta mengetahui berapa banyak anggota yang hadir. Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak bni corpu didapatkan permasalahan bahwa bni corpu belum memiliki sistem presensi online bagi pegawai *intern*. Serta dalam upaya meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi pengelolaan informasi kehadiran peserta *intern*, BNI Corporate University membutuhkan sistem informasi presensi berbasis *website*. Merancang dan membangun sistem informasi presensi dengan data kehadiran peserta *intern* di BNI Corporate University sehingga memungkinkan pengolahan data kehadiran secara efektif dan efisien.

Kata Kunci: Presensi, *Intern*, Sistem Informasi

1 Pendahuluan

Presensi kehadiran merupakan proses pencatatan kehadiran seseorang pada suatu acara, pelatihan, atau kegiatan yang dihadiri. Presensi kehadiran penting dilakukan dalam berbagai kegiatan, termasuk di lingkungan pendidikan, tempat kerja, dan organisasi.

Pada lingkungan pendidikan, presensi kehadiran di kelas merupakan hal yang penting bagi dosen atau guru untuk memantau kehadiran siswa, memberikan nilai kehadiran, dan mengambil tindakan jika ada siswa yang sering tidak masuk atau terlambat. Di tempat kerja, presensi kehadiran digunakan untuk mengukur tingkat kedisiplinan karyawan, memperhitungkan gaji, dan menentukan kelayakan untuk mendapatkan bonus atau insentif lainnya. Sementara itu, dalam organisasi, presensi kehadiran di pertemuan atau acara penting digunakan untuk memastikan kehadiran dan partisipasi anggota, serta mengetahui berapa banyak anggota yang hadir.

Dalam era digital saat ini, proses pencatatan kehadiran dapat dilakukan dengan lebih mudah dan efisien melalui sistem informasi presensi yang berbasis teknologi. Dalam hal ini, sistem informasi presensi dapat membantu pengelolaan data kehadiran secara otomatis, mengurangi kecurangan dan kesalahan pencatatan, serta mempercepat pengolahan data dan pembuatan laporan kehadiran. Oleh karena itu, penggunaan sistem informasi presensi semakin banyak digunakan di berbagai institusi dan organisasi.

BNI Corporate University merupakan lembaga pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia yang dimiliki oleh Bank Negara Indonesia (BNI). Sebagai lembaga pendidikan, BNI Corporate University membutuhkan sistem informasi presensi yang efektif dan efisien untuk memantau kehadiran peserta *intern*.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pihak bni corpu didapatkan permasalahan bahwa bni corpu belum memiliki sistem presensi online bagi pegawai *intern*. Serta dalam upaya meningkatkan kualitas layanan dan efisiensi pengelolaan informasi kehadiran peserta *intern*, BNI Corporate University membutuhkan sistem informasi presensi berbasis *website*. Sistem informasi presensi tersebut akan memungkinkan peserta *intern* untuk melakukan absensi secara online melalui *website* yang telah disediakan.

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall* dalam merancang sistem informasi presensi *intern* berbasis *website* pada BNI Corporate University. Metode *waterfall*, Salah satu metode dalam *System Development Life Cycle* (SDLC) adalah metode *waterfall*. memiliki fitur untuk menyelesaikan setiap fase dalam *waterfall* sebelum melanjutkan ke fase berikutnya. Karena tidak ada paralel, fokus pada setiap fase dapat dimaksimalkan. pembuatan. Model air terjun, menurut, mendefinisikan beberapa fase berurutan. Fase-fase ini harus selesai satu

per satu dan hanya dapat dilanjutkan ketika fase sebelumnya telah selesai sepenuhnya. Karena itu, model air terjun bersifat rekursif karena setiap langkah dapat diulang hingga sempurna. Dalam hal ini, perlu dilakukan analisis dan perancangan sistem informasi yang tepat untuk dapat memenuhi kebutuhan BNI *Corporate University* secara efektif dan efisien.

2 Dasar Teori

2.1 Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan gabungan yang kompleks antara manusia, *hardware*, *software*, jaringan serta sebuah prosedur yang saling berinteraksi. Sistem informasi bertujuan untuk mengumpulkan, menyimpan, mengelola dan memproses serta mendistribusikan sebuah informasi yang signifikan dan bermanfaat bagi suatu organisasi atau instansi. Sistem informasi dapat membantu pengguna dalam mencari informasi serta membantunya dalam mengambil sebuah keputusan yang efektif. Tujuan utama dari Sistem Informasi adalah untuk mengumpulkan data, mengubahnya menjadi informasi yang bermakna, dan menyediakan informasi tersebut kepada pemangku kepentingan yang relevan dalam organisasi. Sistem Informasi digunakan dalam berbagai aspek operasional organisasi, termasuk pengelolaan sumber daya manusia, keuangan, produksi, pemasaran, penjualan, layanan pelanggan, dan lainnya [1]. Inovasi dalam Sistem Informasi terus memberikan peluang baru bagi organisasi untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi mereka dalam mengelola informasi, menghadapi tantangan bisnis, dan mencapai tujuan strategis mereka [2].

2.2 Presensi

Presensi adalah tindakan atau proses mencatat kehadiran atau ketidakhadiran seseorang di suatu tempat atau acara pada waktu tertentu. Presensi biasanya dicatat untuk tujuan administratif, manajemen, atau keamanan [3]. Presensi yang akurat dan efisien dapat membantu dalam perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi acara, serta memastikan kepatuhan terhadap kebijakan dan peraturan yang berlaku [4]. Presensi yang akurat dan efisien dapat membantu dalam perencanaan, pengelolaan, dan evaluasi acara, serta memastikan kepatuhan terhadap kebijakan dan peraturan yang berlaku [5].

2.3 Website

Website adalah kumpulan halaman web terkait yang dapat diakses melalui internet. Ini adalah kumpulan informasi yang ditampilkan dalam bentuk teks, gambar, video, atau elemen media lainnya yang disusun secara terstruktur dan dapat diakses oleh pengguna melalui *browser* web. *Website* dapat mencakup berbagai elemen seperti tautan navigasi, menu, gambar, audio, video, formulir, fitur pencarian, dan lainnya. Mereka sering kali menggunakan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, JavaScript dan PHP untuk mengatur tampilan dan interaksi dengan pengguna [6]. HTML (*HyperText Markup Language*) adalah bahasa markah standar yang digunakan untuk membangun dan mengatur struktur halaman web. Dengan HTML, pengguna dapat mengorganisir dan memformat konten, membuat tautan, menampilkan gambar, dan berinteraksi dengan pengguna melalui formulir [7]. CSS (*Cascading Style Sheets*) adalah bahasa yang digunakan untuk mengatur tampilan dan penampilan halaman web yang ditulis dengan HTML. JavaScript adalah bahasa pemrograman tingkat tinggi yang banyak digunakan untuk mengembangkan aplikasi web interaktif dan dinamis [8]. PHP (*Hypertext Preprocessor*) adalah bahasa pemrograman server-side yang dirancang khusus untuk pengembangan aplikasi web dinamis. PHP biasanya dijalankan di sisi server dan menghasilkan HTML yang akan dikirim ke browser pengguna [9].

2.4 Metode Waterfall

System Development Life Cycle (SDLC) adalah suatu metode yang umum digunakan untuk mengembangkan sistem informasi. Salah satu yang sering digunakan ialah metode *waterfall*. Model *waterfall* ini mengadopsi pendekatan yang sistematis dan berurutan. Metode *waterfall* cocok digunakan dalam proyek-proyek pembuatan sistem baru dan juga pengembangan sistem atau perangkat lunak yang berskala besar. Berikut adalah tahapan yang terdapat dalam metode *waterfall*:

a. Communication

Pertama dalam metode ini ialah langkah analisis terhadap kebutuhan untuk *website*, biasanya diadakan pertemuan dengan *stackholder* atau *customer* untuk membahas kebutuhan *websitenya* setelah selesai penulis mencatat semua kebutuhan dari *stackholder* atau *customer*.

b. Planning

Setelah Langkah communication Langkah selanjutnya penulis membuat Planing dari hasil dari tahap pertama, *output* yang dihasilkan ialah dokumen *website requirement* atau biasa disebut sebagai keterangan yang berkorelasi dengan permintaan *stackholder* atau *customer* dalam pembuatan *website* dan data yang sudah penulis rancang.

c. Modelling

Langkah ketiga ini adalah menerjemahkan syarat kebutuhan yang sudah di susun ke dalam perancangan *website* yang akan di buatkan codingnya nanti. Langkah ini berisikan rancangan dari struktur data, arsitektur yang digunakan, presentasi *interface*, dan detail dari alur yang akan di *coding* nanti.

d. Construction

Ketika sudah dibuat modeling dari sebuah *website* Langkah selanjutnya yaitu Langkah *Constructuin* atau pembuatan kode. Penulis akan menerjemakan kebutuhan *stackholder* atau user kedalam bentuk *code*. Setelah selesai dilakukannya pengkodean selanjutnya melakukan *test* pada *code* yang sudah dibuat. Dengan tujuan agar penulis menemukan kesalahankesalahan di *website* yang sudah di *coding*.

e. Deployment

Langkah ini adalah Langkah terakhir dalam perancangan bangun *website* atau *system*. Setelah melakukan 4 langkah diatas maka *system* sudah bisa digunakan oleh *customer*.

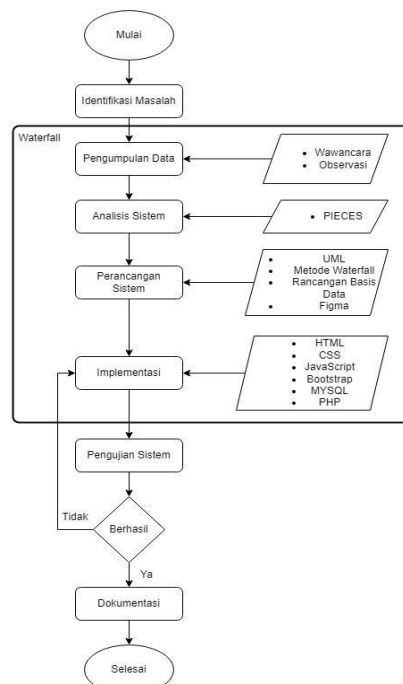
2.5 UML (Unified Modelling Language)

UML (Unified Modeling Language) adalah sebuah bahasa visual yang digunakan untuk memodelkan, merancang, dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. UML menyediakan notasi yang kaya dan standar yang digunakan oleh pengembang perangkat lunak untuk menggambarkan elemen-elemen dalam sistem, hubungan antara elemen-elemen tersebut, serta interaksi dan perilaku sistem. UML digunakan oleh para pengembang perangkat lunak untuk menggambarkan struktur sistem, interaksi antara komponen, perilaku sistem, dan hubungan antara entitas yang terlibat. Ini membantu dalam pemahaman yang lebih baik tentang sistem yang akan dibangun, memfasilitasi komunikasi antara tim pengembang, dan menyediakan dokumentasi yang jelas untuk merencanakan, mengembangkan, dan memelihara sistem perangkat lunak [10]. Use Case (*Use Case Diagram*) merupakan jenis diagram dalam *Unified Modeling Language* (UML) yang digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem yang akan dikembangkan dari perspektif pengguna atau aktor yang terlibat [11].

3 Metode Penelitian

3.1 Alur Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *waterfall*. Tahapan dari penelitian ini dijelaskan menggunakan *flowchart*.



Gambar. 1. Diagram Alur Penelitian

3.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah yang pertama adalah dengan mengobservasi masalah yang ada secara langsung pada Perusahaan BNI *Corporate University*. Agar penelitian lebih terarah maka diperlukan untuk menentukan dan membatasi ruang lingkup permasalahan. Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dilakukan, maka permasalahan yang didapat adalah Sistem Presensi *Intern* masih menggunakan metode manual sehingga kurang efisiennya sistem pada saat dilaksanakan.

3.3 Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah proses mengumpulkan informasi atau fakta-fakta yang relevan untuk tujuan tertentu. Dalam konteks yang lebih umum, pengumpulan data adalah langkah awal dalam proses pengumpulan, analisis, dan interpretasi informasi untuk mendukung pengambilan keputusan, penelitian, atau pengembangan solusi. Berikut merupakan proses pengumpulan data pada penelitian ini:

a. Observasi

Pengumpulan data melalui pengamatan langsung terhadap perilaku, kejadian, atau fenomena yang diamati. Observasi dapat dilakukan secara langsung (misalnya, melalui pengamatan mata) atau menggunakan alat bantu seperti kamera atau sensor. Pengumpulan data secara observasi ini dilakukan secara langsung kepada salah seorang *intern* BNI *Corporate University*. Observasi dilakukan dengan melihat proses presensi pada mentor BNI *Corporate University* terhadap para *intern*.

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan melibatkan interaksi langsung antara peneliti atau pewawancara dengan responden yaitu adalah pegawai langsung BNI *Corporate University* untuk mendapatkan informasi yang diinginkan. Wawancara dapat bersifat terstruktur (pertanyaan-pertanyaan yang ditentukan sebelumnya) atau tidak terstruktur (lebih fleksibel dengan ruang untuk diskusi mendalam). Wawancara dalam penelitian ini dilakukan kepada salah satu pegawai BNI *Corporate University* yaitu Ibu Desta selaku mentor peserta *intern*. Wawancara dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan mengenai proses presensi mentor terhadap peserta *intern*. Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan, maka diperoleh hasil bahwa sistem presensi saat ini masih menggunakan metode konvensional. Presensi menggunakan metode konvensional berupa lembaran kertas dapat menimbulkan resiko kehilangan.

c. Studi Pustaka

Proses pengumpulan data dari sumber-sumber tertulis seperti buku, jurnal ilmiah, laporan, artikel, dan sumber informasi lainnya. Studi literatur melibatkan pencarian, analisis, dan sintesis informasi yang relevan dari sumber-sumber yang ada. Penelitian ini memerlukan materi yang berkaitan dengan sistem pengelolaan absen pada lembaga instansi perkantoran.

3.4 Analisis Sistem

Analisis sistem adalah proses pemahaman dan evaluasi mendalam terhadap sistem yang ada, dengan tujuan untuk memahami bagaimana sistem tersebut berfungsi, mengidentifikasi kelemahan atau masalah yang ada, dan mengusulkan perbaikan atau pengembangan yang diperlukan. Lalu penulis mencari usulan perbaikan dengan memakai metode PIECES (*Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, dan Service*)

a. P (*Performance*)

Sistem yang ada masih kurang efektif karena masih menggunakan cara manual untuk melakukan presensi.

b. I (*Information*)

Untuk mendapatkan informasi mengenai presensi dan uang saku yang ada belum tersedia wadah untuk peserta *intern* mendapatkan informasi secara mudah mengenai berapa banyak mereka work from office dan work from home untuk mengetahui informasi tersebut peserta *intern* masih harus menghitung secara manual lewat kertas presensi yang diberikan.

c. E (*Economics*)

Pada sistem yang ada bisa mengeluarkan biaya dikarenakan mengharuskan para peserta *intern* untuk mem-print out kertas presensi mereka masing-masing.

d. C (*Control*)

Kurangnya dalam pengaturan informasi dan pengamanan data presensi sehingga informasi dan pendataan tidak maksimal.

e. E (*Efficiency*)

Pada sistem yang ada tidak efisien karena untuk melakukan pendataan presensi ataupun menanyakan informasi mengenai rekap upload presensi peserta *intern* masih harus menanyakan secara langsung kepada Mentornya masing-masing.

f. S (Service)

Sistem yang ada mempunyai kekurangan, karena untuk mendapatkan persetujuan pada rekap presensi yang ada harus datang menemui Mentor dan berbicara langsung mengenai kegiatan juga, untuk mengisikikan kehadiran maupun kegiatan masih secara manual di ketik pada lembar template presensi.

3.5 Perancangan Sistem

Pada tahapan ini penulis, mulai merancang dari suatu prototype (*mockup* atau *wireframe*), memodelkan alur sistem dengan menggunakan tools UML (*Unified Model Language*) melingkupi diagram *use case* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram, dan *class* diagram. Selain itu penulis juga menggunakan pemodelan selama desain sistem obyek dalam perancangan sistem dan membangun basis data. Tidak hanya itu penulis juga menggunakan figma untuk perancangan UI/UX nya pada proses pembuatan *website* presensi *intern* pada BNI *Corporate University*.

3.6 Implementasi

Pada tahapan ini penulis melakukan implementasi pada pembangunan aplikasi (coding) menggunakan bahasa pemrograman PHP, *Javascript*, *framework* HTML dan CSS yaitu Bootstrap dan database menggunakan MySQL.

3.7 Pengujian Sistem

Penulis pada tahapan ini telah melakukan pengujian sistem dengan menggunakan metode black box testing. Fungsi dari kegiatan ini adalah untuk mengetahui apakah *website* yang dibuat sudah memenuhi kebutuhan berdasarkan permasalahan. Jika belum memenuhi kebutuhan, maka perlu dilakukan revisi melalui kegiatan perancangan sistem

3.8 Dokumentasi

Pada tahapan ini penulis mendokumentasikan seluruh kegiatan penelitian dari awal hingga akhir, serta hasil penelitian. Tujuan dari kegiatan ini adalah untuk dapat mengamati setiap perkembangan sistem.

4 Hasil dan Pembahasan

4.4.1 Rancangan Sistem Usulan

Perancangan sistem usulan pada BNI *Corporate University* yang berupa sistem informasi presensi peserta *intern* berbasis web yang dapat mempermudah presensi kehadiran dan pengelolaan data log harian peserta *intern* serta mempermudah pembimbing untuk mengolah data peserta *intern* di BNI *Corporate University*. Rancangan sistem usulan ini digunakan sebagai solusi penyelesaian masalah yang ada pada sistem berjalan yang telah dibahas sebelumnya. Perancangan sistem usulan yang dilakukan meliputi perancangan prosedur dan diagram UML sistem usulan.

4.1.1 Rancangan Prosedur Sistem Usulan

Sistem usulan yang dirancang memiliki tujuan untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pekerjaan di BNI *Corporate University*, serta memberikan solusi atas masalah yang ditemukan pada sistem berjalan, seperti proses presensi kehadiran dan pengisian log harian peserta *intern* yang masih menggunakan cara konvensional. Berikut aktor-aktor yang terlibat dalam sistem usulan.

a. Admin

Tugas dari admin yaitu membuat akun untuk peserta interen dan mentor selain itu, admin juga dapat menghapus data absensi yang telah masuk. Admin adalah pimpinan kelompok.

b. Peserta Intern

Tugas dari *intern* yaitu absensi datang dan pulang serta mengisi kegiatan harian yang telah dilakukan. *Intern* adalah peserta *intern* yang telah terdaftar untuk melaksanakan kegiatan magang.

c. Mentor

Tugas dari mentor yaitu melihat data terperinci dari peserta *intern* serta mengecek presensi dan kegiatan harian peserta *intern* serta memberikan penilaian untuk hasil kinerja peserta intern pada akhir pelaksanaan magang.

Mentor adalah pembimbing.

Adapun prosedur di dalam sistem usulan sebagai berikut:

a. Prosedur Pembuatan Akun

Admin membuat akun baru untuk peserta *intern* dan mentor agar bisa *login* dan mengakses sistem informasi presensi di BNI Corporate University.

b. Prosedur Login

Pimpinan kelompok *login* di bagian admin dengan memasukkan *username* dan *password* dengan benar. Peserta *Intern Login* di bagian *login intern* dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat. Pembimbing *Login* di bagian mentor dengan memasukkan *username* dan *password* yang telah dibuat.

c. Prosedur Presensi

Peserta *intern* melakukan presensi datang. Presensi datang dan presensi pulang hanya dapat diakses sekali dalam sehari. Presensi pulang dapat diakses dengan mengisi kegiatan yang telah dilakukan. Peserta *intern* yang bertugas di kantor memilih WFO untuk jenis kehadiran sedangkan peserta *intern* yang bertugas di rumah memilih WFH untuk jenis kehadiran. Data yang telah dikirim akan muncul di dashboard dan rekap pada halaman mentor. Mentor dapat melihat daftar kehadiran peserta *intern* di halaman mentor.

d. Prosedur Hapus Data

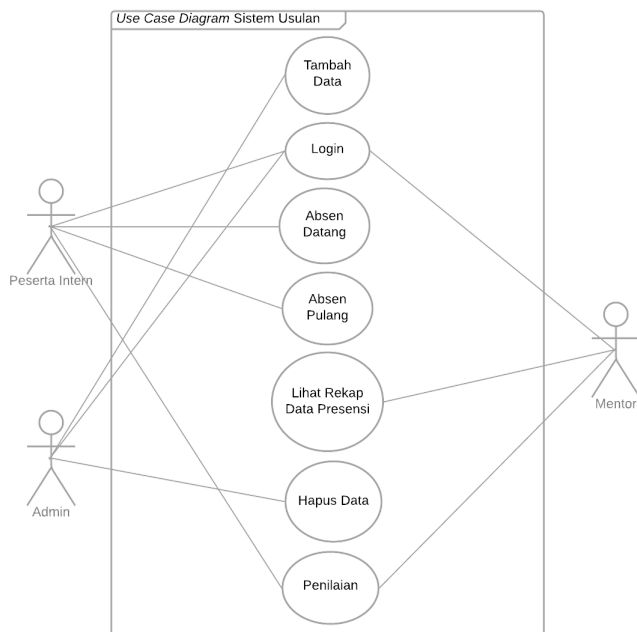
Admin menghapus data absensi yang salah, apabila ada konfirmasi kesalahan absensi dari peserta *intern* dengan persetujuan pembimbing.

e. Prosedur Penilaian

Mentor memberikan nilai pada akhir pelaksanaan magang. Mentor menginput nilai di halaman mentor untuk hasil kinerja peserta *intern*. Nilai yang telah terinput akan muncul di halaman *intern* yang nantinya bisa dilihat oleh masing-masing peserta *intern*.

4.1.2 Use Case Diagram Sistem Usulan

Di bawah ini merupakan *use case diagram* sistem usulan di BNI Corporate University:



Gambar. 2. Use Case Diagram Usulan

Berdasarkan *use case diagram* sistem usulan pada Gambar 2 terdapat 3 aktor yang terlibat di dalamnya yaitu peserta *intern*, admin, dan mentor. Berikut penjelasannya:

Tabel. 1. Deskripsi Use Case Usulan

No	Nama Use Case	Deskripsi	Aktor
1.	Tambah Data	Admin membuat akun baru untuk peserta <i>intern</i> dan mentor agar bisa <i>login</i> dan mengakses sistem informasi presensi di BNI Corporate University.	Admin
2.	Login	Pimpinan kelompok <i>login</i> di bagian admin dengan memasukkan	Peserta <i>intern</i> dan

		username dan paswsword dengan benar. Peserta <i>Intern login</i> di bagian <i>login intern</i> dengan memasukkan username dan password yang telah dibuat. Pembimbing <i>login</i> di bagian <i>login</i> mentor dengan memasukkan username dan password yang telah dibuat.	Mentor
3.	Absen Datang, Absen Pulang	Peserta <i>intern</i> melakukan presensi datang. Presensi datang dan presensi pulang hanya dapat diakses sekali dalam sehari. Presensi pulang dapat diakses dengan mengisi kegiatan yang telah dilakukan. Peserta <i>intern</i> yang bertugas di kantor memilih WFO untuk jenis kehadiran sedangkan peserta <i>intern</i> yang bertugas dirumah memilih WFH untuk jenis kehadiran. Peserta <i>intern</i> yang memilih WFH hanya absen datang saja tanpa absen pulang.	Peserta <i>intern</i>
4.	Lihat Data Rekap Presensi	Data yang telah dikirim oleh peserta <i>intern</i> akan muncul di dashboard dan rekap pada halaman mentor. Mentor dapat melihat daftar kehadiran peserta <i>intern</i> di halaman mentor.	Mentor
5.	Hapus Data	Admin menghapus data absensi yang salah, apabila ada konfirmasi kesalahan absensi dari peserta <i>intern</i> dengan persetujuan pembimbing.	Admin
6.	Penilaian	Mentor memberikan nilai pada akhir pelaksanaan magang. Mentor menginput nilai di halaman mentor untuk hasil kinerja peserta <i>intern</i> . Nilai yang telah terinput akan muncul di halaman <i>intern</i> yang nantinya bisa dilihat oleh masing-masing peserta <i>intern</i> .	Peserta <i>intern</i> dan Mentor

4.2 Implementasi Sistem

4.2.1 Halaman Utama

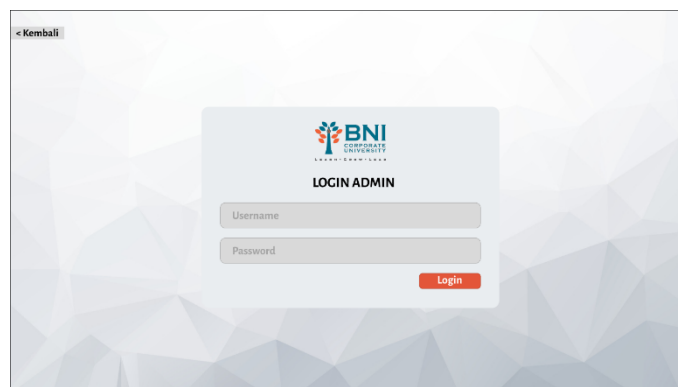
Halaman utama merupakan halaman yang pertamakali muncul saat *user* mengakses *website*. Pada halaman utama *user* dapat melakukan *login*.



Gambar. 3. Halaman Utama

4.2.2 Halaman Login

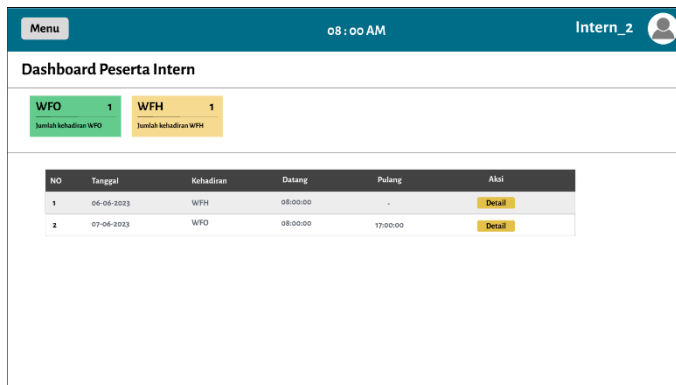
Halaman *login* adalah halaman yang digunakan untuk *user* dapat masuk kedalam sistem, dan mengakses sistem. *User* diharuskan menginputkan *username* dan *password* secara valid.



Gambar. 4. Halaman Login

4.2.3 Halaman *Dashboard Peserta Intern*

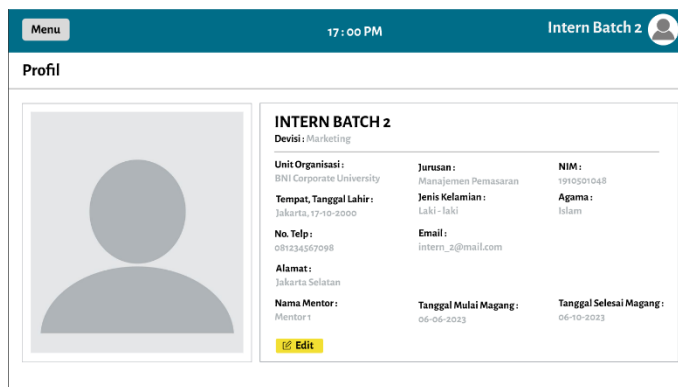
Halaman *dashboard* peserta merupakan halaman informasi yang diperuntukkan untuk *user* sebagai peserta *intern*. Informasi yang ditampilkan berupa data presensi yang telah dilakukan.



Gambar. 5. Halaman *Dashboard* Peserta

4.2.4 Halaman Profil

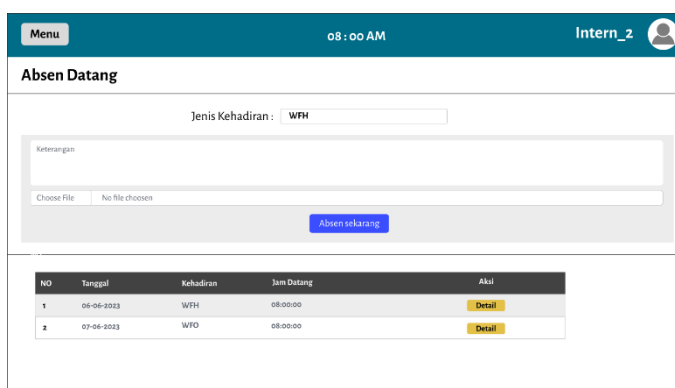
Halaman profile merupakan halaman yang berisikan informasi *user* secara detail. Pada halaman ini *user* juga dapat mengedit data.



Gambar. 6. Halaman Profil

4.2.5 Halaman Presensi Peserta *Intern*

Halaman presensi merupakan halaman yang digunakan *user* melakukan presensi. *User* diharuskan memilih jenis kehadiran, keterangan dan mengupload bukti kehadiran.



Gambar. 7. Halaman Presensi Peserta

4.2.6 Halaman Daftar Data Presensi Peserta *Intern*

Halaman data presensi merupakan halaman yang diperuntukkan *user* sebagai admin untuk melakukan kelola data presensi yang telah dilakukan peserta *intern*.

NO	Tanggal	Nama	Kehadiran	Datang	Pulang	Aksi
1	06-06-2023	Intern Batch 1	WFO	08:00:00	17:00:00	Detail Hapus
2	06-06-2023	Intern Batch 2	WFH	08:00:00	-	Detail Hapus
3	07-06-2023	Intern Batch 1	WFO	08:00:00	17:00:00	Detail Hapus
4	07-06-2023	Intern Batch 2	WFO	08:00:00	17:00:00	Detail Hapus

Gambar. 8. Halaman Data Presensi

4.2.7 Laporan Penilaian

Laporan penilaian diperuntukkan untuk peserta *intern*. Laporan penilaian berisikan informasi nilai yang didapatkan peserta, sesuai dengan presensi yang telah dilakukan peserta *intern* selama kegiatan berlangsung.

BNI
CENTRAL BANK
UNIVERSITY

**Daftar Nilai Program Magang Mahasiswa
PT BANK NEGARA INDONESIA (PERSERO) Tbk.**

Nama Mahasiswa : Intern 3
 NIM : 15032456345
 Jurusan : IT
 Unit Organisasi : BINA University
 Pelaksanaan Magang : 06-06-2023 - 09-06-2023
 Posisi Magang : Sales

No	Komponen	Nilai
1	Integritas (Jilid, moral dan kasuguhane)	80
2	Kelengkapan waktu dalam bekerja	80
3	Kemampuan berdasarkan bidang ilmu	80
4	Kerjasama dalam tim	80
5	Komunikasi	80
6	Penggunaan teknologi informasi	80
7	Pengembangan diri	80
Total		560
Rata-rata		80

Kriteria : Memuaskan

Gambar. 9. Laporan Penilaian

4.5 Pengujian *Black Box Testing*

Pada tahapan ini dilakukan pengujian terhadap sistem dengan metode *Blackbox Testing* yang akan menguji fungsi dari setiap menu yang ada pada sistem dengan skenario pengujian untuk mengetahui apakah sesuai dengan perencanaan atau tidak.

a. Pengujian halaman *login*

Tabel. 2. Pengujian Halaman *Login*

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1.	<i>Username</i> dan <i>password</i> dalam keadaan tidak terisi kemudian memilih <i>button</i> “ <i>login</i> ”	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> (kosong)	Tidak bisa menuju <i>dashboard</i>	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
2.	<i>Username</i> terisi dan <i>password</i> tidak terisi kemudian memilih <i>button</i> “ <i>login</i> ”	<i>Username:</i> admin <i>Password:</i> (kosong)	Menampilkan pesan “ <i>login</i> gagal <i>username</i> atau <i>password</i> salah”	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
3.	<i>Username</i> tidak terisi dan <i>password</i> terisi kemudian memilih <i>button</i> “ <i>login</i> ”	<i>Username:</i> (kosong) <i>Password:</i> admin	Menampilkan pesan “ <i>login</i> gagal <i>username</i> atau <i>password</i> salah”	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
4.	Mengisi <i>username</i> yang tidak sesuai dengan data	<i>Username:</i> admin1	<i>Redirect</i> ke halaman <i>login</i>	Sesuai dengan hasil yang	Valid

	yang ada pada <i>database</i> dan mengisi <i>password</i> yang sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> kemudian memilih <i>button</i> “ <i>login</i> ”	<i>Password:</i> admin		diharapkan	
5.	Mengisi <i>username</i> yang sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> dan mengisi <i>password</i> yang tidak sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> kemudian memilih <i>button</i> “ <i>login</i> ”	<i>Username:</i> admin <i>Password:</i> aadminl	<i>Redirect</i> ke halaman <i>login</i>	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
6.	Mengisi <i>username</i> yang sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> dan mengisi <i>password</i> yang sesuai dengan data yang ada pada <i>database</i> kemudian memilih <i>button</i> “ <i>login</i> ”	<i>Username:</i> admin <i>Password:</i> admin	<i>Redirect</i> ke halaman <i>dashboard</i> masing-masing <i>role</i>	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid

b. Pengujian aksi setiap halaman masing-masing aktor

Tabel. 3. Pengujian aksi setiap halaman

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1.	Memilih <i>button</i> “detail”	Menekan <i>button</i> “detail”	Menampilkan detail data	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
2.	Memilih <i>button</i> “x”	Menekan <i>button</i> “x”	Menampilkan halaman sebelumnya	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
3.	Memilih <i>button</i> “edit” kemudian mengisi semua data setelah itu menekan <i>button</i> “simpan”	Menekan <i>button</i> “edit”, semua data terisi, menekan <i>button</i> “simpan”	Menampilkan pesan “Data berhasil diedit”	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
4.	Memilih <i>button</i> “edit” kemudian mengisi semua data setelah itu menekan <i>button</i> “batal”	Menekan <i>button</i> “edit”, semua data terisi, menekan <i>button</i> “batal”	Menampilkan halaman sebelumnya	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
5.	Memilih <i>button</i> “edit” kemudian tidak mengisi semua data setelah itu menekan <i>button</i> “simpan”	Menekan <i>button</i> “edit”, beberapa data tidak terisi, menekan <i>button</i> “simpan”	Menampilkan <i>form</i> ubah data	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
6.	Memilih <i>button</i> “hapus”	Menekan <i>button</i> “hapus”	Menampilkan <i>messagebox</i> yang berisi “apakah anda yakin ingin menghapus pesan”	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
7.	Memilih <i>button</i> “hapus” pada <i>messagebox</i>	Menekan <i>button</i> “hapus”	Menampilkan pesan “Berhasil hapus data”	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
8.	Memilih <i>button</i> “tambah” kemudian mengisi semua data setelah itu menekan <i>button</i> “simpan”	Menekan <i>button</i> “tambah” pada bagian kanan atas kolom, semua data terisi	Menampilkan pesan “Berhasil tambah data”	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid

9.	Memilih <i>button</i> “tambah” kemudian mengisi semua data setelah itu menekan <i>button</i> “batal”	Menekan <i>button</i> “tambah”, semua data terisi, menekan <i>button</i> “batal”	Menampilkan halaman sebelumnya	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
10.	Memilih <i>button</i> “tambah” kemudian tidak mengisi semua data setelah itu menekan <i>button</i> “simpan”	Menekan <i>button</i> “tambah”, beberapa data tidak terisi, menekan <i>button</i> “simpan”	Menampilkan <i>form</i> ubah data	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
11	Memilih <i>button</i> “profil” pada <i>icon</i> profil	Menekan <i>button</i> “profil”	Menampilkan detail profil	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
12.	Memilih <i>button</i> “keluar” pada <i>icon</i> profil	Menekan <i>button</i> “keluar”	Menampilkan halaman awal atau <i>landing page</i>	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid

c. Pengujian menu setiap halaman masing-masing aktor

Tabel. 4. Pengujian menu

No	Skenario Pengujian	Test Case	Hasil yang Diharapkan	Pengujian	Kesimpulan
1.	Memilih <i>button</i> “menu”	Menekan <i>button</i> “menu”	Menampilkan menu masing-masing <i>role</i>	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid
2.	Memilih salah satu <i>button data</i> yang tersedia pada menu	Menekan <i>button</i> salah satu <i>button data</i> yang tersedia pada menu	Menampilkan menu halaman data masing-masing <i>role</i>	Sesuai dengan hasil yang diharapkan	Valid

5 Kesimpulan

Berdasarkan analisa dari sistem berjalan yang ada, perancangan sistem usulan, dan hasil serta pembahasan pada prosedur presensi magang di BNI *Corporate University*, dapat disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan dari analisa sistem berjalan terkait prosedur presensi magang di BNI *Corporate University* saat ini belum memiliki sistem presensi yang dapat mengolah data presensi peserta intern (magang). Selama kegiatan magang masih menggunakan platform gdrive sebagai media pengiriman dokumen dan cara konvensional seperti penggunaan kertas sebagai media pengisian log harian, dalam pelaksanaannya. Hal tersebut dianggap kurang efektif dan efisien sehingga dibutuhkan sebuah sistem informasi presensi peserta *intern* agar kegiatan magang di di BNI *Corporate University* dapat terintegrasi secara digital.

Dalam merancang sistem informasi magang di BNI *Corporate University* dibutuhkan analisa sistem berjalan untuk mengetahui kondisi dari prosedur magang saat ini, dilanjutkan dengan perancangan sistem usulan dan sistem informasi magang ini dibuat berbasis *website* menggunakan Bahasa pemrograman PHP dengan *framework* Codeigniter 3 dan MySQL sebagai *database management system*.

Referensi

- [1] K. I. A. F. Sallaby, “Sistem Informasi Akademik Berbasis Website Pada SMK YPIA Cimanggu,” *Tekno. dan Bisnis*, vol. 1, no. 16, pp. 48–53, 2020.
- [2] S. Mahmuda, A. Sucipto, and S. Setiawansyah, “Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB) (Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung),” *J. Ilm. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 14–23, 2021.
- [3] A. Afriansyah, A. and Syaripudin, “Perancangan Sistem Informasi Absensi Dewan Guru Tenagaharian Lepas Berbasis Web Pada Sekolah Dasar Negeri Kunciran 6 Kota Tangerang. Informatika dan Komputer,” *Inform. dan Komput.*, 2022.
- [4] W. Andriyan, S. S. Septiawan, and A. Aulya, “Perancangan Website sebagai Media Informasi dan

- Peningkatan Citra Pada SMK Dewi Sartika Tangerang,” *J. Teknol. Terpadu*, vol. 6, no. 2, pp. 79–88, 2020.
- [5] A. Priyambodo, L. Novamizanti, and K. Usman, “Implementasi QR Code Berbasis Android pada Sistem Presensi,” *J. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 7, no. 5, p. 1011, 2020.
- [6] M. A. K. Rizki and A. Ferico, “Rancang Bangun Aplikasi E-Cuti Pegawai Berbasis Website (Studi Kasus: Pengadilan Tata Usaha Negara),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021.
- [7] A. K. Rahmatika, F. Pradana, and F. A. Bachtiar, “Pengembangan Sistem Pembelajaran HTML dan CSS dengan Konsep Gamification berbasis Web,” *J. Pengemb. Teknol. Inf. dan Ilmu Komput.*, vol. 4, no. 8 Agustus, pp. 2655–2663, 2020.
- [8] S. Mariko, “Aplikasi website berbasis HTML dan JavaScript untuk menyelesaikan fungsi integral pada mata kuliah kalkulus,” *J. Inov. Teknol. Pendidik.*, vol. 6, no. 1, pp. 80–91, 2019.
- [9] C. E. Novendri, M. S., Saputra, A., & Firman, “Aplikasi Inventaris Barang Pada Mts Nurul Islam Dumai Menggunakan PHP dan MYSQL,” *Lentera Dumai*, vol. 10, no. 2, pp. 46–57, 2019.
- [10] N. W. Syarif Muhammad, “Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce,” *Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, pp. 64–70, 2020.
- [11] E. Fauzan, R., Siahaan, D., Rochimah, S., & Triandini, “A different approach on automated use case diagram semantic assessment,” *Int. J. Intell. Eng. Syst.*, 2021.