

# Sistem Informasi Absensi Pegawai di Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banggai Laut

Nahdayanti Supa<sup>1</sup>, Salman Topiq<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Program Studi Teknik Informatika, Universitas Adhirajasa Reswara Sanjaya  
e-mail: <sup>1</sup>nadasupa24@gmail.com, <sup>2</sup>salman@ars.ac.id.

## Abstrak

Banggai Laut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan adalah sebuah organisasi administrasi yang berlokasi di Banggai Laut, Sulawesi Tengah. Kantor ini membawahi keberatan wisatawan di Banggai Laut dan memaparkan cara hidup serta adat istiadat yang ada di sekitar sini. Selain itu, masih banyak hal yang harus dikerjakan di kantor ini, salah satunya adalah komputerisasi. Ini merupakan kerangka partisipasi representatif dan non-pekerja yang masih bersifat manual, atau setidaknya pencatatannya belum selesai dalam sebuah buku dan diisi sendiri oleh setiap pekerja. Oleh karena itu, inti dari penajakan ini adalah untuk menyusun Kerangka Data Partisipasi Perwakilan dan Non Pekerja agar lebih termekanisasi sehingga lebih menarik dan efektif dalam pemanfaatannya. Teknik yang digunakan dalam melakukan partisipasi ini adalah dengan menggunakan bahasa pemrograman berbasis Java yang konfigurasi GUI-nya dibuat dengan Netbeans. Hasil eksplorasi menunjukkan bahwa kerangka kerja ini memudahkan staf untuk mengukur partisipasi.

**Kata kunci**— Java, GUI, Netbeans

## Abstract

*The Banggai Laut The travel industry and Culture Office is an administration organization situated in Banggai Laut, Focal Sulawesi. This office oversees traveler objections in Banggai Laut and presents the way of life and customs that exist around here. Aside from that, there is still a great deal that should be worked on in this office, one of which is computerization. This is a representative and non-worker participation framework that is as yet manual in nature, or at least, the recording is as yet finished in a book and filled in by every worker himself. Thusly, the point of this exploration is to assemble a Data Framework for Representative and Non-Worker Participation so it is more mechanized so it is more compelling and effective in its utilization. The technique utilized in making this participation is utilizing a Java-based programming language where the GUI configuration is made with Netbeans. The exploration results show that this framework makes it more straightforward for staff to gauge participation.*

**Keywords**— Java, GUI, Netbeans

---

**Corresponding Author:**

**Salman Topiq**

Email: salman@ars.ac.id

---

## 1. PENDAHULUAN

Selain itu, rencana untuk tidak ditetapkan melalui partisipasi dan partisipasi perwakilan seringkali merupakan kekhawatiran yang luar biasa dalam membayar besaran gaji karena sangat erat kaitannya dengan efisiensi dan komitmen seorang perwakilan dalam menyelesaikan pekerjaan dalam suatu organisasi [6]. Dalam masa globalisasi yang sedang berlangsung,

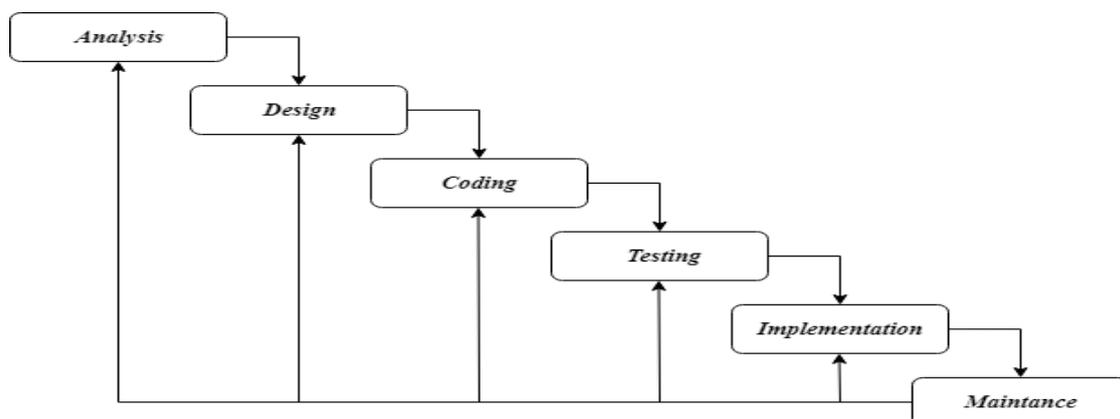
kemajuan teknologi sangatlah pesat, khususnya di bidang pembangunan. Dimana kemajuan mekanik memasuki semua bidang yang ramah, berhubungan dengan uang dan mencerahkan. Meningkatnya kebutuhan akan struktur mekanik juga sejalan dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan kemajuan, khususnya pemrograman komputer [1]. Seperti halnya, perkantoran sangat membutuhkan sistem mekanisasi yang tepat, cepat, dan efisien. Berdasarkan penelitian yang diarahkan oleh Rully Roosdianto, rekap partisipasi dan ketidakhadiran merupakan latihan penting dalam struktur keuangan perwakilan [2]. Partisipasi merupakan tindakan wajib dalam organisasi pemerintah atas kehadiran perwakilan dan non-pekerja untuk mencapai tujuan seperti tingkat kedisiplinan dan pelaksanaan setiap spesialis, dimana hal ini dapat dilakukan dengan menggunakan kerangka kerja manual atau menggunakan inovasi data [3]. Dengan mengkoordinasikan kerangka partisipasi ke dalam kerangka data dipercaya dapat membantu penanganan data yang ada dan mempercepat upaya pengawasan ketidakhadiran [4]. Catatan waktu yang berfungsi ini juga dapat digunakan untuk memeriksa catatan waktu partisipasi dan selanjutnya mendapatkan data pembuatan yang diperlukan untuk kompensasi dan sosialisasi gaji. komputasi terkonsentrasi [5]. Selain itu, rencana untuk tidak ditetapkan melalui partisipasi dan partisipasi perwakilan seringkali menjadi kekhawatiran yang luar biasa dalam membayar besaran gaji, karena sangat erat kaitannya dengan efisiensi dan komitmen seorang perwakilan dalam bekerja di suatu organisasi [6] Divisi Pariwisata dan Kebudayaan Banggai Laut saat ini menggunakan sistem partisipasi yang manual, hal ini menyebabkan belum memadainya penjumlahan partisipasi perwakilan dan non-pekerja secara konsisten karena harus melihat dokumen secara individu, juga jika ada adalah kerusakan file atau kesalahan yang mengakibatkan informasi yang salah dan tidak konstan dalam mengukur partisipasi, selain itu hal ini menimbulkan kekhawatiran bagi para ahli sebagai mahasiswa pada saat itu. Oleh karena itu, para analis telah mengangkat judul ini sebagai hal yang dianggap biasa untuk membantu kantor-kantor agar lebih mudah mengawasi informasi partisipasi dengan cepat dan mudah.

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1. Metode Waterfall

Teknik Cascade merupakan perbaikan pemrograman yang digunakan untuk menentukan kebutuhan klien sehingga berjalan melalui tahapan-tahapan yang telah diatur [7].

Dalam komposisi ini, mengapa memilih teknik kaskade mengingat fakta bahwa strategi kaskade mempunyai keuntungan karena sangat mudah diterapkan.



Gambar 1. Metode Waterfall

## 2.2 Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perencanaan untuk kebutuhan client dan untuk kebutuhan framework selesai dilakukan konfigurasi interface, sedangkan untuk kebutuhan framework selesai menggunakan UML.

### 1. UML

*UML (Bound Together Demonstrating Language)* adalah standar bahasa visual yang umumnya digunakan dalam membuat grafik dalam pemrograman berbasis objek [8].

### 2. Entity Relationship Diagram

Grafik Hubungan Substansi merupakan kerangka yang dibuat menuju awal segmen rencana informasi utama dalam struktur garis besar. ERD memegang peranan penting dalam suatu sistem karena ERD dapat memberikan ikatan pada unsur-unsur yang dapat berikatan dengan zat lain [9].

### 3. Java

Java adalah bahasa pemrograman berbasis produk untuk membuat aplikasi otonom, aplikasi berbasis web, aplikasi untuk gadget pintar yang dapat berkomunikasi melalui web atau jaringan komunikasi [10].

## 2.3. Penyimpanan Data (Database)

Basis data atau kumpulan data merupakan suatu bentuk yang pada umumnya diurutkan menjadi dua, yaitu kumpulan data tingkat dan kumpulan data sosial. Basis informasi sosial lebih disukai karena mereka memeriksa daripada kumpulan data tingkat.

## 2.4. Implementation

Pada tahap ini aplikasi yang telah dibuat siap untuk dilakukan pengenalan dan dilakukan uji kelayakan apakah sistem yang dibuat dapat digunakan atau tidak.

## 2.5. Analisa Kebutuhan Program Aplikasi

Pada tahap ini, setelah mengidentifikasi masalah dan menilai masalah, pencipta dapat menentukan kebutuhan apa saja yang diperlukan saat merencanakan program aplikasi. Ada juga beberapa prasyarat yang diperlukan.

## 2.6. Metode Pengumpulan Data

Berikutnya adalah strategi pengumpulan informasi selama waktu yang dihabiskan untuk membuat program pembuat untuk mengumpulkan informasi yang diperlukan dalam eksplorasi ini.

### 2.6.1. Observasi

Persepsi yang dilakukan pencipta pada tahap ini adalah dengan memperhatikan secara langsung di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banggai Laut.

### 2.6.2. Wawancara

Pada tahap ini, yang dilakukan pencipta adalah pertemuan dengan salah satu perwakilan tempat kerja. Alasan diadakannya pertemuan tersebut adalah untuk mengumpulkan informasi lebih lanjut mengenai Kantor Administrasi Industri Perjalanan.

### 2.6.3. Studi literatur

Eksplorasi ini dilakukan dengan menggunakan strategi fokus penulisan, alasannya adalah untuk mencari referensi berupa catatan harian dari para analis terdahulu mengenai hal-hal yang berhubungan dengan topik yang sedang dipimpin.

### 2.7. Coding

Pada tahap ini menentukan bahasa pemrograman yang akan digunakan dan memutuskan apakah framework yang dibuat akan berbasis area kerja atau berbasis aplikasi lainnya. Dalam pembuatan program aplikasi ini pembuatnya menggunakan bahasa pemrograman Java karena bahasa pemrograman ini dapat membantu atau mempermudah pembuatnya dalam membuat coding pemrograman yang akan dibuat.

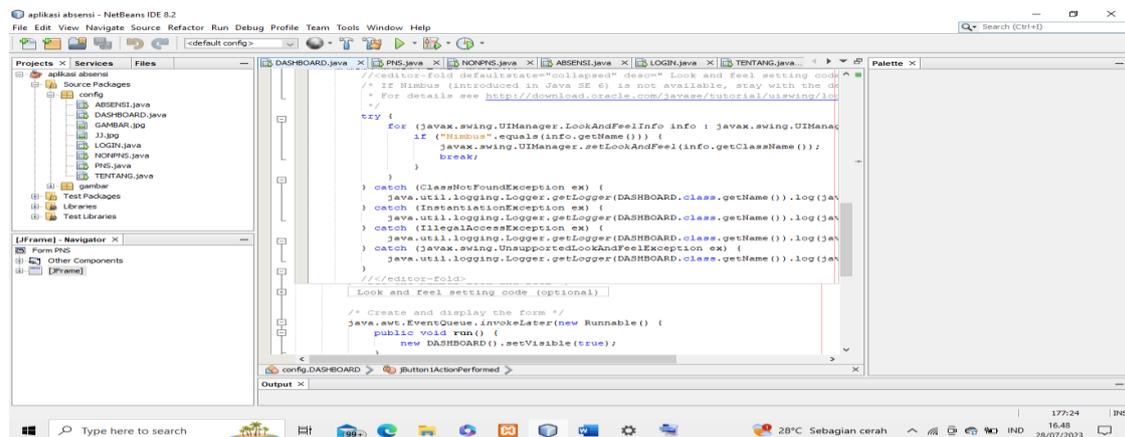
## 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

### 3.1 Tampilan Hasil

Berikut ini adalah beberapa pemaparan hasil dan perbincangan dari Aplikasi Kerangka Data Partisipasi Pekerja dan Non Perwakilan di Kantor Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banggai Laut.

#### 3.1.1 Hasil Coding Program

Pada tahap ini dibuat program untuk membuat aplikasi berbasis area kerja. Untuk menghadirkan aplikasi ini, terdapat interaksi yang dilakukan oleh pembuatnya dengan tujuan program yang dibuat dapat dijalankan dengan mengkodekannya terlebih dahulu. Interaksi pembuatan menggunakan aplikasi Netbeans untuk koneksi yang realistis.

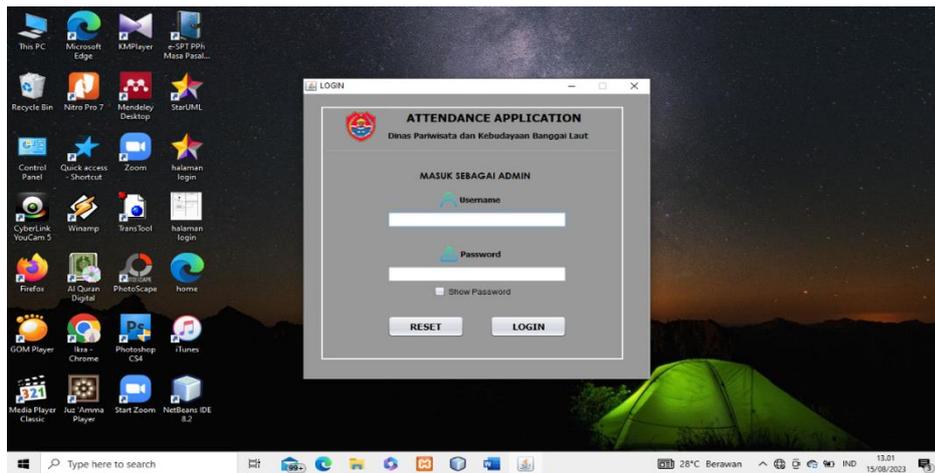


Gambar 4. Hasil Coding

#### 3.1.2. Tampilan Aplikasi

##### A. Tampilan Login User

Login menunjukkan kemampuan untuk masuk ke tampilan Dashboard dari aplikasi yang dibuat. Pada menu ini tampil hanya administrator yang dapat mengakses dengan Username: administrator, Secret key: administrator.



Gambar 5. Tampilan Menu Login Admin

### B. Tampilan *Data PNS*

Pertunjukan ini berisi informasi yang dapat diakses dalam kumpulan data dimana terdapat tombol yang dapat menambah, mengubah, menghapus informasi dan mencari kolom teks sesuai pesanan.



Gambar 6. Tampilan Menu *Data PNS*

### C. Tampilan Absensi Pegawai Negeri Sipil

Pertunjukan ini merupakan inti dari program ini yang diharapkan dapat mengisi daftar partisipasi pegawai pemerintah.



Gambar 7. Tampilan laporan absensi harian PNS

#### D. Tampilan Laporan Arsip Absensi PNS

Pertunjukan ini merupakan tayangan kronik informasi yang akhir-akhir ini ditempatkan dalam partisipasi sehari-hari.

TANGGAL ABSEN	NAMA	NIP	JENIS KELAMIN	JABATAN	KONTAK	STATUS	KETERANGAN
2023-08-15	Supriadi, SPd	19831016 20	Laki-laki	Pamong Budi	0822567823	Sakit	Absen Masuk
2023-08-15	Anis Triani S	1997090420	Perempuan	Analisa Pan	0822567823	Hadir	Absen Masuk
2023-08-15	Fenny Septi	19960812 20	Perempuan	Analisa Ojha	0822567823	Hadir	Absen Masuk
2023-08-15	Anis Triani S	1997090420	Perempuan	Analisa Pan	0822567823	lan	Absen Masuk
2023-08-15	Nurika Djiwi	1990011720	Perempuan	Analisa Ojha	0822345789	Hadir	Absen Masuk
2023-08-15	Masyandur R.	19930304 20	Laki-laki	Analisa Dlat	0822345789	Hadir	Absen Masuk
2023-08-14	197111020 20	Laode Kaumu	Laki-laki	Kepala Dina	0822345621	Hadir	Absen Masuk
2023-08-14	19711108 20	Muhamad Iqr	Laki-laki	Adyatama P	0822546789	Hadir	Absen Masuk
2023-08-14	19720709 20	Mon Wardan	Laki-laki	Analisa Kaji	0812347865	Hadir	Absen Masuk
2023-08-14	19720822 20	Rozminia Dal	Perempuan	Adyatama Pa	0822123456	Hadir	Absen Masuk
2023-08-14	19750428 20	Hakma, Shoa	Perempuan	Adyatama Pa	0822345671	Sakit	Absen Masuk
2023-08-15	19711108 20	Muhamad Iqr	Laki-laki	Adyatama P	0822546789	Hadir	Absen Masuk
2023-08-15	19711108 20	Muhamad Iqr	Laki-laki	Adyatama P	0822546789	Hadir	Absen Masuk
2023-08-15	19720709 20	Mon Wardan	Laki-laki	Analisa Kaji	0812347865	Hadir	Absen Masuk

Gambar 8. Tampilan Arsip Absensi PNS

TANGGAL ABSEN	NAMA	JENIS KELAMIN	ALAMAT	KONTAK	STATUS	KETERANGAN
8/13/23 12:00 AM	Aprilia Laila	Perempuan	Lonasa	08124862134	Hadir	Absen Masuk
8/13/23 12:00 AM	Badarudin Galang	Laki-laki	Adean	08521314223	Hadir	Absen Masuk
8/13/23 12:00 AM	Eko Priwardani, S	Laki-laki	Tim bong	08532131432	Hadir	Absen Masuk
8/13/23 12:00 AM	Faisal T	Laki-laki	Adean	08127734211	lan	Absen Masuk
8/13/23 12:00 AM	Fardin Pratama	Laki-laki	Keraton atas	08223212453	Hadir	Absen Masuk
8/13/23 12:00 AM	Huzaina A.	Perempuan	Pasar basa	08137941234	Hadir	Absen Masuk

Gambar 9. Tampilan Laporan Arsip Absensi Non PNS

### 3.2. Pengujian Sistem

Tahap pengujian merupakan bagian penting yang tidak bisa dipisahkan dari pengembangan sistem, karena dengan pengujian sistem yang akan dilakukan maka akan dapat diketahui apakah sistem yang dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan. Sehingga kualitas yang timbul karena kerangka yang telah dibuat dapat dipastikan sebelum dilaksanakan. Maka dari pengujian framework ini kita akan mengetahui kesalahan apa saja yang menyebabkan framework yang telah dibuat tidak berfungsi sesuai dengan keinginan rencana.

### 3.3. Hasil Pengujian

#### 3.3.1. Pengujian Terhadap Menu Login Admin

Tabel 1. Pengujian Terhadap Menu Login

No	Skenario Pengujian	Tast Case	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	<i>Login Admin</i>	Memasukan <i>user</i> dan <i>Password</i> lalu menekan button <i>login</i>	Masuk ke halaman utama dan muncul pesan selamat datang diaplikasi	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	<i>Login Admin</i>	Memasukan <i>email</i> dan <i>Password</i> lalu menekan tombol <i>reset</i>	<i>User</i> dan <i>Password</i> akan terhapus	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	<i>Login Admin</i>	Memasukan <i>password</i> lalu menekan <i>show password</i>	Maka <i>password</i> akan terlihat	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	<i>Login dengan memasukkan user salah</i>	Memasukan <i>user</i> yang tidak terdaftar dan <i>password</i> yang terdaftar	Muncul pesan kesalahan pada <i>input admin</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
5	<i>Login dengan memasukkan password salah</i>	Memasukan <i>user</i> yang terdaftar dan <i>password</i> yang tidak terdaftar	Muncul pesan kesalahan pada <i>input admin</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

#### 3.3.2. Pengujian Menu pada Dashboard

Tabel 2. Pengujian Pada Dashboard

No	Skenario Pengujian	Tast Case	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memilih <i>Menu Data PNS</i>	Menekan Button <i>Data PNS</i>	Menampilkan Tampilan <i>menu ini</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
2	Memilih <i>Menu Data Non PNS</i>	Menekan Button <i>Data Non PNS</i>	Menampilkan Tampilan <i>menu ini</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
3	Memilih <i>Menu Absensi</i>	Menekan Button <i>Absensi</i>	Menampilkan Tampilan <i>menu ini</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>
4	Memilih <i>Menu Tentang</i>	Menekan Button <i>tentang</i>	Menampilkan Tampilan <i>menu ini</i>	Sesuai Harapan	<i>Valid</i>

### 3.3.3. Pengujian Menu pada Absensi

Tabel 3. Pengujian Pada Absensi PNS dan Data Non PNS

No	Skenario Pengujian	Tast Case	Hasil Pengujian	Hasil Pengujian	Kesimpulan
1	Memilih menu Data PNS	Menekan data PNS	Data PNS yang sebelumnya juga akan muncul dimenu ini	Sesuai Harapan	Valid
2	Mengisi text field secara otomatis	Menekan nama dimenu data PNS	Data yang telah ditekan akan otomatis muncul ditiap text field	Sesuai Harapan	Valid
3	Menyimpan data ke dalam tabel	Menekan button Submit	Data akan masuk dalam tabel	Sesuai Harapan	Valid
4	Menghapus data yang ada di text field	Menekan button delete	Data yang ada di text field akan terhapus	Sesuai Harapan	Valid
5	Menghapus data yang ada di tabel	Menekan button reset	Data yang ada di tabel akan terhapus	Sesuai Harapan	Valid
6	Mencetak absensi harian dari data yang ada di tabel	Menekan button Cetak Absen	Data yang telah masuk kedalam tabel akan tercetak	Sesuai Harapan	Valid
7	Menampung data	Menekan button Arsip	Data yang telah dicetak dan terhapus di tabel datanya akan otomatis masuk kedalam arsip	Sesuai Harapan	Valid
	Beralih ke menu Absensi Non PNS	Menekan button Absensi Non PNS	Akan masuk ke dalam tampilan baru yang berisi Menu absensi non PNS	Sesuai Harapan	Valid

### 3.4. Hasil

Konsekuensi dari sistem pemrograman dalam Kerangka Data Partisipasi di Banggai Laut Dinas Pariwisata dan Kebudayaan dapat diisi oleh Administrator untuk mengisi partisipasi sehari-hari sedangkan pekerja, baik pegawai pemerintah, dapat memperkenalkan diri sehingga Administrator dapat mengukur partisipasi.

## 4. KESIMPULAN

### 4.1. Kesimpulan

Hasil yang diperoleh dari hasil pendalaman yang telah dilakukan terhadap pelaksanaan kerangka data partisipasi pekerja dan non-perwakilan di Dinas Pariwisata dan Kebudayaan Banggai Laut di Wilayah Kerja Jawa adalah mempermudah pelaksanaan pekerja dan non-pekerja untuk menyelesaikan keikutsertaan kantor pada jam kerja dan pada saat pulang ke rumah. Hal ini juga dapat meminimalkan kekurangan informasi catatan partisipasi dari kesalahan dalam

membuat laporan partisipasi minggu demi minggu atau bulan ke bulan di tempat kerja. Serta kerangka kerja yang telah dimekanisasi dalam waktu singkat untuk mengulangi informasi partisipasi yang representatif dan menjadikan data partisipasi lebih tepat, signifikan, dan efisien

#### 4.2 Saran

Berdasarkan tujuan yang diilustrasikan, penulis memberikan ide sebagai berikut: 1. Masih belum adanya menu-menu tambahan atau fitur-fitur yang diperlukan karena program yang ditangani masih dalam bentuk penyajian sederhana. 2. Kerangka data partisipasi yang representatif dibuat sedemikian rupa sehingga cenderung dibuat dengan menambahkan highlight yang lebih lengkap untuk memudahkan pekerja dan staf dalam mengisi laporan partisipasi dengan kerangka yang lebih cepat dan masuk akal. 3. Kemajuan aplikasi ini dapat ditingkatkan atau ditambah agar tetap sesuai dengan inovasi yang semakin disempurnakan. Memberi penjelasan bahwa apa yang secara umum diantisipasi, sebagaimana diungkapkan dalam “Presentasi” pada akhirnya dapat membawa “Hasil dan Percakapan”, sehingga ada kesamaan. Selain itu, kemungkinan untuk menghasilkan hasil penelitian dan prospek untuk melakukan penyelidikan lebih lanjut juga dapat ditambahkan.

### UCAPAN TERIMA KASIH

Pencipta mengucapkan terima kasih kepada para wali yang telah memberikan bantuan moril dan materil untuk ujian ini.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] T. Triyono, R. Safitri, and T. Gunawan, “Perancangan Sistem Informasi Absensi Guru Dan Staff Pada Smk Pancakarya Tangerang Berbasis Web,” *SENSI J.*, vol. 4, no. 2, pp. 153–167, 2018, doi: 10.33050/sensi.v4i2.638.
- [2] R. Roosdianto, A. O. Sari, and A. Satriansyah, “RANCANG BANGUN APLIKASI SISTEM INFORMASI ABSENSI KARYAWAN ONLINE,” *INTI Nusa Mandiri*, vol. 15, no. 2, pp. 135–142, Feb. 2021, doi: 10.33480/inti.v15i2.1932.
- [3] T. Muhamad, S. Suhardi, and H. Priyandaru, “Sistem Informasi Absensi Karyawan Pada Cv. Manha Digital Berbasis Android,” *J. Tek. Inf. dan Komput.*, vol. 5, no. 1, p. 60, 2022, doi: 10.37600/tekinkom.v5i1.378.
- [4] N. Purwandari, “Perancangan Sistem Informasi Absensi Pegawai Pada Perusahaan Manufaktur Pre-Server Berbasis Desktop,” *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 1–10, 2021, doi: 10.55122/junsibi.v2i1.208.
- [5] R. Novita and F. R. Hardi, “Sistem Informasi Presensi Karyawan,” *J. Ilm. Rekayasa dan Manaj. Sist. Inf.*, vol. 5, no. 2, p. 230, 2019, doi: 10.24014/rmsi.v5i2.8241.
- [6] H. Wijoyo, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dan Absensi Karyawan Megara Hotel Pekanbaru Berbasis Web,” *Ekonom J. Ekon. Akunt. Manaj.*, vol. 2, no. 2, pp. 56–76, 2020, doi: 10.37577/ekonom.v2i2.286.
- [7] A. A. Wahid, “Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi,” *J. Ilmu-ilmu Inform. dan Manaj. STMIK*, no. November, pp. 1–5, 2020.
- [8] Fitri Ayu and Nia Permatasari, “perancangan sistem informasi pengolahan data PKL pada divisi humas PT pegadaian,” *J. Infra tech*, vol. 2, no. 2, pp. 12–26, 2018.
- [9] N. A. Istiqomah, K. Imayah, N. Saidah, and M. A. Yaqin, “Pengembangan Arsitektur Data Sistem Informasi Pondok Pesantren,” *Jurasik (Jurnal Ris. Sist. Inf. dan Tek. Inform.)*, vol. 5, no. 1, p. 27, 2020, doi: 10.30645/jurasik.v5i1.166.
- [10] A. D. Wau, N. Frastian, and R. Nengsih, “Perancangan aplikasi sistem data transaksi pelanggan pada CV Surf House Nias berbasis java netbeans desktop,” *JISAMAR (Journal ...)*, vol. 5, no. 4, pp. 817–827, 2021, doi: 10.52362/jisamar.v5i4.532.