

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRESENSI KARYAWAN
PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

RIGEL DONOVAN SAYUDHA

21.12.1995

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRESENSI KARYAWAN
PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA BERBASIS WEBSITE**

SKRIPSI

untuk memenuhi salah satu syarat mencapai derajat Sarjana
Program Studi Sistem Informasi



disusun oleh

RIGEL DONOVAN SAYUDHA

21.12.1995

Kepada

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS AMIKOM YOGYAKARTA
YOGYAKARTA**

2025

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRESENSI KARYAWAN
PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

Rigel Donovan Sayudha

21.12.1995

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi
pada tanggal 18 Februari 2025

Dosen Pembimbing,



Alfie Nur Rahmi, S.Kom, M.Kom
NIK. 190302240

HALAMAN PENGESAHAN
SKRIPSI
PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PRESENSI KARYAWAN
PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA BERBASIS WEBSITE

yang disusun dan diajukan oleh

Rigel Donovan Sayudha

21.12.1995

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
pada tanggal 18 Februari 2025

Susunan Dewan Penguji

Nama Penguji

Tanda Tangan

Ir. Rum Mohamad Andri K Rasvid, M.Kom
NIK. 190302011

Bety Wulan Sari, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302254

Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.Kom.
NIK. 190302240



Skripsi ini telah diterima sebagai salah satu persyaratan
untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 18 Februari 2025

DEKAN FAKULTAS ILMU KOMPUTER



Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D
NIK. 190302096

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan di bawah ini,

Nama mahasiswa : Rigel Donovan Sayudha
NIM : 21.12.1995

Menyatakan bahwa Skripsi dengan judul berikut:

Perancangan Sistem Informasi Presensi Karyawan PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA Berbasis Website

Dosen Pembimbing : Alfie Nur Rahmi, S.Kom, M.Kom

1. Karya tulis ini adalah benar-benar ASLI dan BELUM PERNAH diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Universitas AMIKOM Yogyakarta maupun di Perguruan Tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini merupakan gagasan, rumusan dan penelitian SAYA sendiri, tanpa bantuan pihak lain kecuali arahan dari Dosen Pembimbing.
3. Dalam karya tulis ini tidak terdapat karya atau pendapat orang lain, kecuali secara tertulis dengan jelas dicantumkan sebagai acuan dalam naskah dengan disebutkan nama pengarang dan disebutkan dalam Daftar Pustaka pada karya tulis ini.
4. Perangkat lunak yang digunakan dalam penelitian ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab SAYA, bukan tanggung jawab Universitas AMIKOM Yogyakarta.
5. Pernyataan ini SAYA buat dengan sesungguhnya, apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini, maka SAYA bersedia menerima SANKSI AKADEMIK dengan pencabutan gelar yang sudah diperoleh, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma yang berlaku di Perguruan Tinggi.

Yogyakarta, 18 Februari 2025

Yang Menyatakan,



Rigel Donovan Sayudha

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan segala puji syukur kepada Allah SWT dan atas dukungan do'a dan semangat, Sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Kedua orang tua tercinta Luis Setiawan dan Shofa Risalah Indah yang selalu memberikan doa, cinta, dukungan, dan pengorbanan tanpa batas dalam setiap langkah hidup saya
2. Keluarga besar yang selalu memberikan semangat, doa, dan kehangatan di setiap perjalanan saya
3. Adik tercinta, Rafi dan Rico yang menjadi penyemangat dan sumber kebahagiaan dalam hidup saya
4. Para sepupu tersayang, yang memberi semangat dan sumber kebahagiaan dalam hidup saya
5. Pacar tercinta, Aurell yang selalu menemani, memberi semangat, dan mendengarkan keluh kesah saya
6. Para sahabat seperjuangan, yang senantiasa memberikan motivasi dan teman cerita dalam proses perjalanan akademik saya
7. Para teman-teman seperjuangan yang senantiasa memberikan motivasi dan teman cerita dalam proses perjalanan akademik saya
8. Para dosen yang memberikan ilmu dan pelajaran yang sangat berharga dalam proses perjalanan akademik saya
9. Dosen pembimbing, Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.Kom. yang memberikan ilmu dan pelajaran yang sangat berharga dalam proses pengerjaan skripsi saya

Dan barang siapa bersungguh-sungguh, maka sesungguhnya kesungguhannya itu adalah untuk dirinya sendiri

(QS. Al-Ankabut: 6)

I hated every minute of training, but I said, 'Don't quit. Suffer now and live the rest of your life as a champion.

(Muhammad Ali)

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat, hidayah, serta karunia-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan tugas akhir ini dengan lancar. Tugas akhir ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Sarjana pada Fakultas Ilmu Komputer Universitas Amikom Yogyakarta.

Selain itu penulis dengan segala kerendahan hati ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada semua pihak yang telah berjasa memberikan dukungan dan bantuan untuk menyelesaikan laporan tugas akhir ini. Untuk itu penulis mengucapkan terima kasih kepada :

1. <Prof. Dr. M. Suyanto, M.M> selaku Rektor Universitas Amikom Yogyakarta
2. <Hanif Al Fatta, S.Kom., M.Kom., Ph.D.> selaku Dekan Program Fakultas Ilmu Komputer
3. <Anggit Dwi Hartanto, M.Kom.> selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
4. <Alfie Nur Rahmi, S.Kom., M.Kom.> selaku dosen pembimbing yang memberikan arahan, saran, dan motivasi terhadap penulis
5. <Luis Setiawan dan Shofa Risalah Indah> selaku kedua orang tua yang memberikan semangat dan doa kepada penulis.
6. <Rafi Maurice dan Rico Januar> selaku adik tersayang yang menjadi penyemangat dan sumber kebahagiaan dalam hidup saya
7. <Sahabat dan Teman-teman> Para sahabat dan teman-teman yang senantiasa memberi semangat dan doa kepada penulis

Yogyakarta, 21 Januari 2025

Rigel Donovan Sayudha



DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN	xiv
DAFTAR ISTILAH	xv
INTISARI	xvi
ABSTRACT.....	xvii
BAB I PENDAHULUAN.....	18
1.1 Latar Belakang.....	18
1.2 Rumusan Masalah.....	20
1.3 Batasan Masalah	20
1.4 Tujuan Penelitian	20
1.5 Manfaat Penelitian	21
1.6 Sistematika Penulisan	22
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	23
2.1 Studi Literatur	23
2.2 Dasar Teori	42
2.2.1 Sistem Informasi	42
2.2.2 Presensi	42
2.2.3 Metode Scrum	42
2.2.4 Website	46
2.2.5 PHPMyAdmin.....	46

2.2.6	XAMPP	46
2.2.7	MySQL	47
2.2.8	Laravel	48
2.2.9	HTML	48
2.2.10	<i>Unified Modifed Language (UML)</i>	49
2.2.11	Pengujian <i>black-box</i>	53
BAB III METODE PENELITIAN		54
3.1	Objek Penelitian.....	54
3.1.1	Deskripsi PT.SEKAWAN BENUA SAMUDERA	54
3.1.2	Visi & Misi	54
3.2	Alur Penelitian	55
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		63
4.1	Pengembangan Sistem	63
4.2	<i>Sprint</i>	65
4.3	Pengujian Sistem.....	153
BAB V PENUTUP		163
5.1	Kesimpulan	163
5.2	Saran	163
REFERENSI		Error! Bookmark not defined.
LAMPIRAN.....		167

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Keaslian Penelitian	27
Tabel 3. 1 Hasil Wawancara	56
Tabel 3. 2 <i>Sprint backlog</i>	61
Tabel 3. 3 Pengujian sistem	62
Tabel 4. 1 <i>Product backlog</i>	63
Tabel 4. 2 Daftar <i>sprint backlog</i> pertama	66
Tabel 4. 3 Tabel aktor dan deskripsinya	69
Tabel 4. 4 Skenario <i>use case</i> login.....	70
Tabel 4. 5 Skenario <i>use case</i> register	71
Tabel 4. 6 Skenario <i>use case</i> melakukan presensi	71
Tabel 4. 7 Skenario <i>use case</i> melihat riwayat presensi.....	72
Tabel 4. 8 Skenario <i>use case</i> mengedit profil	73
Tabel 4. 9 Skenario <i>use case</i> mengelola data presensi karyawan.....	74
Tabel 4. 10 Skenario <i>use case</i> melakukan approve kehadiran karyawan	76
Tabel 4. 11 Skenario <i>use case</i> mengelola data user	76
Tabel 4. 12 Skenario <i>use case</i> menambah data user.....	77
Tabel 4. 13 Skenario <i>use case</i> mengedit data user.....	78
Tabel 4. 14 Skenario <i>use case</i> menghapus data user	79
Tabel 4. 15 Skenario <i>use case</i> menambah role dan permission.....	80
Tabel 4. 16 Skenario <i>use case</i> mengedit role dan permission	81
Tabel 4. 17 Skenario <i>use case</i> menghapus role dan permission	82
Tabel 4. 18 Skenario <i>use case</i> mengedit profil user	83
Tabel 4. 19 Tabel users	112
Tabel 4. 20 Tabel attendances.....	113
Tabel 4. 21 Tabel permissions	114
Tabel 4. 22 Tabel office_maps.....	114
Tabel 4. 23 Tabel personal_access_tokens	115

Tabel 4. 24 Tabel role_has_permissions.....	116
Tabel 4. 25 Tabel model_has_roles	116
Tabel 4. 26 Tabel roles.....	117
Tabel 4. 27 Tabel model_has_permissions	117
Tabel 4. 28 Tabel password_reset_tokens	118
Tabel 4. 29 Tabel migrations	118
Tabel 4. 30 Tabel failed_jobs.....	118
Tabel 4. 31 Tabel settings	119
Tabel 4. 32 Hasil <i>daily scrum</i> pada <i>sprint</i> pertama.....	128
Tabel 4. 33 <i>Sprint review</i> pada <i>sprint</i> pertama	130
Tabel 4. 34 Tabel <i>sprint backlog</i> kedua.....	132
Tabel 4. 35 Hasil <i>daily scrum</i> pada <i>sprint</i> kedua.....	137
Tabel 4. 36 <i>Sprint review</i> pada <i>sprint</i> kedua.....	138
Tabel 4. 37 Tabel <i>sprint backlog</i> ketiga.....	140
Tabel 4. 38 Hasil <i>daily scrum</i> pada <i>sprint</i> ketiga.....	150
Tabel 4. 39 Hasil <i>sprint review</i> pada <i>sprint</i> ketiga	151

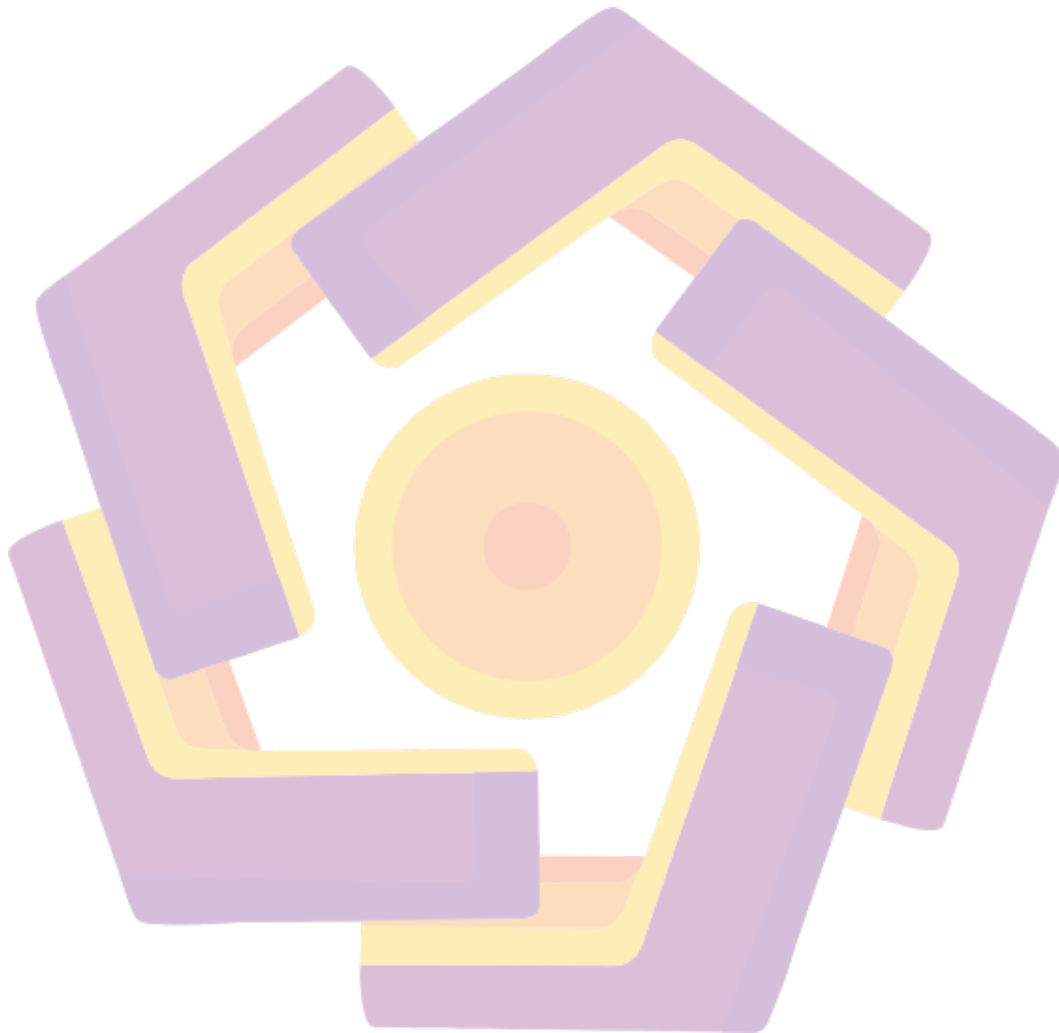
DAFTAR GAMBAR

Gambar 4. 1 <i>Use case diagram</i> admin.....	68
Gambar 4. 2 <i>Use case diagram</i> karyawan	69
Gambar 4. 3 <i>Activity diagram</i> login.....	84
Gambar 4. 4 <i>Activity diagram</i> register	85
Gambar 4. 5 <i>Activity diagram</i> melakukan presensi	86
Gambar 4. 6 <i>Activity diagram</i> melihat data riwayat presensi	87
Gambar 4. 7 <i>Activity diagram</i> melihat laporan kehadiran bulanan.....	88
Gambar 4. 8 <i>Activity diagram</i> mengelola data presensi karyawan	89
Gambar 4. 9 <i>Activity diagram</i> mengedit data presensi karyawan.....	90
Gambar 4. 10 <i>Activity diagram</i> menghapus data presensi karyawan	91
Gambar 4. 11 <i>Activity diagram</i> mengelola manajemen user	92
Gambar 4. 12 <i>Activity diagram</i> menambah data user	93
Gambar 4. 13 <i>Activity diagram</i> mengedit data user.....	94
Gambar 4. 14 <i>Activity diagram</i> menghapus data user	95
Gambar 4. 15 <i>Activity diagram</i> mengelola role dan permission.....	96
Gambar 4. 16 <i>Activity diagram</i> menambah role dan permission	97
Gambar 4. 17 <i>Activity diagram</i> mengedit role dan permission.....	98
Gambar 4. 18 <i>Activity diagram</i> menghapus role dan permission	99
Gambar 4. 19 <i>Activity diagram</i> mengedit profil	100
Gambar 4. 20 <i>Sequence diagram</i> login.....	101
Gambar 4. 21 <i>Sequence diagram</i> register	102
Gambar 4. 22 <i>Sequence diagram</i> melakukan presensi	103
Gambar 4. 23 <i>Sequence diagram</i> melihat data riwayat presensi	104
Gambar 4. 24 <i>Sequence diagram</i> melihat data bulanan kehadiran	104
Gambar 4. 25 <i>Sequence diagram</i> approve kehadiran karyawan.....	105
Gambar 4. 26 <i>Sequence diagram</i> mengelola presensi karyawan.....	106
Gambar 4. 27 <i>Sequence diagram</i> mengelola manajemen user	107
Gambar 4. 28 <i>Sequence diagram</i> mengelola role & permission	108
Gambar 4. 29 <i>Sequence diagram</i> approve permission.....	109
Gambar 4. 30 <i>Sequence diagram</i> mengedit profil	110

Gambar 4. 31 Rancangan <i>UI</i> Halaman Login.....	120
Gambar 4. 32 Rancangan <i>UI</i> Halaman Register	120
Gambar 4. 33 Rancangan <i>UI</i> Halaman Utama Karyawan	121
Gambar 4. 34 Rancangan <i>UI</i> Halaman Riwayat Presensi.....	121
Gambar 4. 35 Rancangan <i>UI</i> Halaman Data Laporan	122
Gambar 4. 36 Rancangan <i>UI</i> Halaman Dashboard Admin.....	123
Gambar 4. 37 Rancangan <i>UI</i> Halaman Presensi Karyawan.....	123
Gambar 4. 38 Rancangan <i>UI</i> Halaman Manajemen User.....	124
Gambar 4. 39 Rancangan <i>UI</i> Form Tambah Data User	124
Gambar 4. 40 Rancangan <i>UI</i> Halaman Detail User	125
Gambar 4. 41 Rancangan <i>UI</i> Halaman Role & Permission.....	125
Gambar 4. 42 Rancangan <i>UI</i> Halaman Tambah Role & Permission.....	126
Gambar 4. 43 Halaman login	134
Gambar 4. 44 Halaman register	134
Gambar 4. 45 Halaman dashboard karyawan	135
Gambar 4. 46 Halaman riwayat presensi	135
Gambar 4. 47 Halaman laporan kehadiran bulanan.....	136
Gambar 4. 48 Halaman dashboard administrator.....	136
Gambar 4. 49 Halaman data presensi karyawan.....	142
Gambar 4. 50 Form edit presensi karyawan	143
Gambar 4. 51 Form detail presensi karyawan.....	143
Gambar 4. 52 Halaman manajemen user	144
Gambar 4. 53 Form tambah user.....	145
Gambar 4. 54 Form edit user	145
Gambar 4. 55 Form detail user.....	146
Gambar 4. 56 Halaman role & permission	147
Gambar 4. 57 Form tambah role or permission	147
Gambar 4. 58 Form edit role or permission	148
Gambar 4. 59 Halaman edit profil	148
Gambar 4. 60 Rekap laporan dalam bentuk PDF	149

DAFTAR LAMPIRAN

Gambar lampiran 1 Presentasi ke objek penelitian.....	167
Gambar lampiran 2 Foto objek penelitian	167
Gambar lampiran 3 Foto objek penelitian	168



DAFTAR LAMBANG DAN SINGKATAN

PT	Perseroan Terbatas
CV	Commanditaire Vennootschap
UI	User Interface
SQL	Standard Query Language
PHP	Hypertext Pre-processing
HTML	Hypertext Markup Language
HTTP	Hypertext Transfer Protocol
UML	Unified Modeling Language
OS	Operating System
SDM	Sumber Daya Manusia

DAFTAR ISTILAH

Scrum	Kerangka kerja untuk pengembangan perangkat lunak yang bersifat agile, dengan pendekatan iteratif dan kolaboratif
SQL	Bahasa yang digunakan untuk mengelola dan mengakses database
UML	Standar visualisasi untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak
User interface	Bagian dari sistem atau aplikasi yang berinteraksi langsung dengan pengguna, termasuk tampilan dan elemen navigasi.
Product Backlog	Daftar fitur, perbaikan, atau kebutuhan produk yang diurutkan berdasarkan prioritas dalam pengembangan menggunakan Scrum.
Sprint Backlog	Daftar tugas yang akan dikerjakan dalam satu sprint, diambil dari product backlog dan disepakati oleh tim Scrum.
Sprint Development	Proses pengembangan perangkat lunak dalam satu periode sprint yang biasanya berlangsung 1–4 minggu
Daily Scrum	Rapat harian singkat bagi tim Scrum untuk membahas progres, dan rencana kerja hari ini
Sprint Review	Pertemuan di akhir sprint untuk mendemonstrasikan hasil kerja kepada pemangku kepentingan dan mendapatkan masukan
Sprint Retrospective	Evaluasi setelah sprint selesai untuk meninjau apa yang berhasil, apa yang perlu diperbaiki, dan bagaimana meningkatkan proses di sprint berikutnya
Scrum Team	Tim pengembang dalam Scrum yang terdiri dari Product Owner, Scrum Master, dan Development Team
Black-box	Pendekatan dalam pengujian perangkat lunak yang menilai output berdasarkan input yang diberikan tanpa mengetahui proses internal yang berlangsung

INTISARI

Presensi merupakan hal penting untuk melakukan proses pencatatan kehadiran dalam perusahaan. PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA adalah perusahaan pelayaran swasta nasional yang bergerak di sektor keagenan kapal. Perusahaan ini berkantor di Balikpapan dengan berfokus pada layanan keagenan kapal untuk memenuhi permintaan para pemilik barang, pemilik kapal, operator dan penyedia jasa logistik di pelabuhan dengan sumber daya manusia yang profesional dan berpengalaman, saat ini PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA membutuhkan sistem presensi yang dapat mempermudah proses pencatatan kehadiran karyawan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang, dan mengimplementasikan sistem informasi presensi karyawan berbasis web untuk PT SEKAWAN BENUA SAMUDERA. Penelitian ini menggunakan metode pengembangan perangkat lunak berbasis web. Sistem yang dikembangkan menggunakan metode pengembangan *scrum*. *Scrum* adalah metode pengembangan perangkat lunak yang menggunakan pendekatan iteratif dan inkremental. Dalam metode ini, pengembangan dilakukan melalui serangkaian *sprint* yang berfokus pada penyelesaian fitur-fitur utama secara efisien, sehingga memungkinkan fleksibilitas terhadap perubahan kebutuhan selama proses pengembangan. Sistem ini dikembangkan menggunakan Framework Laravel dengan Bahasa pemrograman PHP. Hasil dari penelitian ini adalah sebuah sistem informasi berbasis web yang memungkinkan perusahaan untuk melakukan presensi dan memantau kehadiran karyawan melalui dashboard. Sistem ini diharapkan dapat menjadi solusi yang efektif untuk memberikan kemudahan dalam pengelolaan dan pencatatan presensi karyawan.

Kata kunci : Presensi, Karyawan, Scrum, Pencatatan, Sistem Informasi

ABSTRACT

Presence is an important thing for carrying out the process of recording attendance in a company. PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA is a national private shipping company operating in the ship agency sector. This company is based in Balikpapan and focuses on ship agency services to meet the demands of goods owners, ship owners, operators and logistics service providers at ports with professional and experienced human resources, currently PT. SEKAWAN BENUA SAMUDERA needs a presence system that can simplify the process of recording employee attendance. This research aims to analyze, design and implement a web-based employee attendance information system for PT SEKAWAN BENUA SAMUDERA. This research uses web-based software development methods. The system developed uses the Scrum development method. Scrum is a software development method that uses an iterative and incremental approach. In this method, development is carried out through a series of sprints that focus on completing key features efficiently, thereby allowing flexibility to changing requirements during the development process. This system was developed using the Laravel Framework with the PHP programming language. The result of this research is a web-based information system that allows companies to conduct attendance and monitor employee attendance via a dashboard. This system is expected to be an effective solution to provide convenience in managing employee attendance.

Keyword: Presence, Employee, Scrum, Record, Information System