

Perancangan Sistem Informasi Presensi Siswa PKL Pada CV Uniti Kebumen

Paulus Tofan Rapiyanta¹, Zahroil Batul², Dwi Iswahyuni³

Universitas Bina Sarana Informatika¹²³

paulus.pty@bsi.ac.id¹, zahroilbatul114@gmail.com², dwi.dhs@bsi.ac.id³

Abstrak - CV Uniti adalah sebuah perusahaan yang berada di Kebumen, Jawa Tengah, Indonesia. Perusahaan ini menjalin hubungan kerja sama dengan Sekolah Menengah Kejuruan di Kebumen untuk melaksanakan PKL (Praktik Kerja Lapangan). Kegiatan presensi siswa PKL pada CV Uniti saat ini masih dilakukan secara manual. Dengan metode manual ini, tentu kurang efektif dalam pelaksanaannya karena siswa harus bergantian untuk mengisi lembar presensi dan dapat menimbulkan masalah seperti hilangnya data atau kerusakan data serta siswa bisa memanipulasi kehadiran dengan cara menitip presensi pada temannya. Oleh karena itu, tujuan dari penelitian ini yaitu merancang sistem informasi presensi berbasis web untuk mempermudah siswa PKL melakukan presensi. Sistem ini juga akan memudahkan pembimbing dalam memantau kehadiran siswa dan memberikan penilaian terhadap siswa PKL. Metode penelitian yang digunakan meliputi observasi sistem berjalan yang ada di CV Uniti, wawancara kepada siswa PKL dan pembimbing serta studi pustaka sebagai pendukung dari data yang ada. Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah prototype yang terdiri dari mendengarkan pelanggan, membangun serta memperbaiki prototype dan pengujian prototype. Berdasarkan penelitian yang dilakukan maka dihasilkan perancangan sistem informasi presensi siswa PKL untuk melakukan presensi dan melaporkan kegiatan PKL. Selain itu, dengan sistem terkomputerisasi dapat memudahkan pembimbing PKL dalam memantau siswa dari jarak jauh. Kata Kunci : Sistem Informasi, Presensi, Siswa, PKL.

Abstract - CV Uniti is a company located in Kebumen, Central Java, Indonesia. This company has established collaborative relationships with Vocational High Schools in Kebumen to carry out the activities of internship program/ Field Work Practices (PKL). The attendance system of internship program students in CV Uniti is still manual. This manual method is less effective because students have to take turns in filling attendance sheet, it may cause problems such as data loss or data damage, and students can manipulate their attendance. Therefore, the objective of this study was to design a web-based attendance information system to make it easier for internship program students to fill attendance and facilitate the supervisors in monitoring the student attendance and giving assessment for internship program students. The research methods included the observation of the running system in CV Uniti, interviews to the students and supervisors as well as the literature studies as the supporting data. The software development method used is prototyping consisting of listening to customers, building and repairing prototypes, and testing prototypes. The software development method used is a prototype, which consists of engaging customers, building, and improving the prototype and testing. The results of the research indicate that the internship program students attendance information system is capable of conducting the internship program activities and providing feedback. In addition to this, a computerized system can help internship program supervisor to monitor and managing students remotely.

Keywords: Information systems, Attendance, Students, Internship Program.

I. PENDAHULUAN

Teknologi informasi berperan penting dalam meningkatkan kualitas pendidikan, termasuk memperluas dan mengembangkan akses pendidikan (Ardiansyah, 2024). Siswa di Indonesia memiliki pilihan untuk bersekolah di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) atau sekolah menengah lainnya. Praktik kerja lapangan (PKL) atau Praktek kerja Industri adalah salah satu dari 8 program yang menjadi kegiatan kerjasama SMK dengan Dunia Industri (Irwanto, 2021). Dalam program PKL, terdapat proses pendataan kehadiran siswa yang dikenal sebagai kegiatan presensi. Siswa diedukasi untuk dapat disiplin hadir dan mengikuti seluruh rangkaian kegiatan PKL. Namun dalam

pelaksanaannya, terdapat banyak pemilik usaha dan industri masih belum maksimal dalam menggunakan teknologi informasi dan komputer, termasuk dalam hal ini adalah proses presensi kehadiran siswa PKL.

CV Uniti adalah sebuah perusahaan yang berlokasi di Kebumen, Jawa Tengah, Indonesia. Saat ini, kegiatan presensi kehadiran di CV Uniti masih dilakukan secara manual, yaitu dengan mengisi lembar presensi di kertas. Proses manual ini kurang efektif dan dapat menyebabkan masalah seperti kehilangan atau kerusakan data. Selain itu, siswa berpotensi memanipulasi data kehadiran dengan menitip presensi pada teman yang lain. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, sistem baru

harus dibuat untuk mencatat kehadiran siswa PKL pada CV Uniti. Dengan adanya perancangan sistem informasi presensi kehadiran, diharapkan akan memudahkan siswa PKL untuk melakukan presensi kehadiran. Selain itu, pembimbing PKL juga dapat memastikan bahwa rekapitulasi data kehadiran siswa PKL dilakukan dengan benar dan tanpa kesalahan, sehingga dapat digunakan untuk melakukan penilaian siswa.

II. METODOLOGI PENELITIAN

Pada penelitian ini digunakan dua metode, yaitu; Metode pengumpulan data dan pengembangan perangkat lunak. Pengumpulan data melalui metode studi pustaka, observasi, wawancara. Sedangkan untuk mengembangkan perangkat lunak, digunakan metode prototype. Prototyping ialah proses yang dipakai untuk membantu pengembangan perangkat lunak dalam merancang model perangkat lunak (Fridayanthie, Haryanto, & Tsabitah, 2021).

Penelitian ini menggunakan 3 jenis metode untuk mengumpulkan data, yaitu;

1. Studi Pustaka

Peneliti menggunakan tinjauan pustaka sebagai acuan awal yang akan digunakan untuk proses perancangan dan observasi. Pengumpulan data dilakukan dengan mencari referensi yang terkait dengan tema penelitian, baik yang bersumber dari buku, jurnal, dan sumber lain yang relevan.

2. Observasi

Pengamatan dilakukan pada sistem presensi manual yang masih berjalan di CV Uniti. Hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa sistem presensi siswa PKL di CV Uniti saat ini belum terkomputerisasi dan masih dilakukan dengan membubuhkan tanda tangan di lembar presensi.

3. Wawancara

Pengumpulan data dilakukan dengan mewawancarai siswa PKL dan berbagai pihak terkait untuk mendapatkan pemahaman lebih lanjut tentang masalah yang akan diteliti.

Prototype dapat digunakan sebagai alat yang memberikan ide kepada perancang dan pengguna tentang cara sistem berjalan dan bekerja secara keseluruhan [2].

Metode Prototype secara umum terbagi menjadi 3 tahapan utama yaitu (Susilawati, Wiharso & Hidayat, 2020);

1. Pengumpulan data kebutuhan

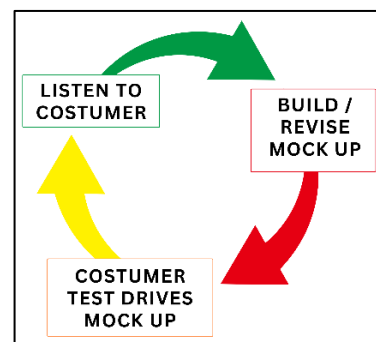
Pengembang dan pengguna bertemu untuk mendiskusikan apa yang akan dicapai sistem.

2. Perancangan

Perancangan dilakukan dengan dasar data kebutuhan dan dapat mewakili semua aspek perangkat lunak yang diketahui. Rancangan ini akan menjadi dasar pembuatan prototype.

3. Evaluasi Prototype

Pengguna akan mengevaluasi rancangan untuk memutuskan apakah sistem yang ada telah sesuai atau belum.



Sumber : Pricillia & Zulfachmi (2021)

Gambar 1. Model Prototype

Model Prototype digambarkan pada Gambar 1 sebagai bentuk awal dari tahapan pengembangan perangkat lunak. Model ini dapat digunakan untuk menunjukkan konsep, masalah, dan penyelesaian dari sistem.

Prototype memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Tabel 1 menunjukkan kelebihan dan kekurangan model prototype (Pricillia & Zulfachmi, 2021).

Tabel 1. Kelebihan dan kekurangan prototype

No	Kelebihan Metode Prototype	Kekurangan Metode Prototype
1	Pengguna berpartisipasi aktif dalam pengembangan sistem yang dibuat.	Proses analisis dan perancangan terlalu singkat.
2	Penentuan kebutuhan lebih mudah untuk diwujudkan.	Kurang fleksibel dalam menghadapi perubahan.
3	Waktu untuk pengembangan perangkat lunak lebih cepat/singkat.	Pengguna mungkin tidak menyadari kualitas dan pemeliharaan jangka panjang.
4	Ada komunikasi yang baik antara pengembang dan pelanggan.	Terkadang ada kompromi implementasi dengan menggunakan sistem operasi yang tidak relevan dan algoritma yang tidak efisien
5	Hemat waktu pengembangan Sistem.	
6	Penerapan lebih mudah karena pelanggan mengetahui apa yang diharapkan	

Sumber : Pricillia & Zulfachmi (2021)

Tabel 1 menunjukkan kelebihan dan kekurangan model prototype berdasarkan beberapa aspek, seperti; efisiensi waktu, kemudahan, komunikasi pengembang dan pengguna serta tanggapan penyesuaian terhadap adanya perubahan yang dilakukan pada sistem. Model prototype memungkinkan pengguna mengetahui tahapan pembuatan sistem sehingga sistem yang dibuat nantinya diharapkan dapat berfungsi dengan baik sesuai keinginan pengguna.

Tahapan perancangan yang dilakukan dalam penelitian ini meliputi; Analisis kebutuhan, perancangan diagram UML dan Perancangan Antarmuka. Setelah melakukan pengumpulan data maka dapat dibuat analisis kebutuhan pengguna dan sistem. Skenario kebutuhan pengguna mencakup 3 aktor, yaitu; Admin, pembimbing PKL dan siswa PKL. Secara umum, Admin memiliki kebutuhan untuk mengelola keseluruhan sistem, baik itu data siswa, data presensi dan laporan kegiatan PKL. Sedangkan pembimbing dan siswa PKL, memiliki kebutuhan untuk bisa melakukan presensi, mengisi laporan kegiatan dan mengolah data laporan kegiatan.

Analisis kebutuhan system antara lain;

1. Pengguna wajib login agar bisa mengakses sistem dengan cara memasukkan username dan password.
2. Sistem bisa menampilkan halaman sesuai menu yang ada.
3. Sistem bisa menampilkan halaman presensi dan laporan kegiatan PKL siswa.
4. Sistem bisa menampilkan hasil presensi dan laporan kegiatan PKL siswa.
5. Sistem bisa menampilkan penilaian presensi dan laporan kegiatan PKL siswa.
6. Sistem bisa logout setelah sistem selesai digunakan.

Hasil analisis kebutuhan kemudian digunakan untuk melakukan perancangan diagram UML (*Unified Modelling Language*). UML adalah sebuah bahasa yang divisualisasikan dalam bentuk gambar atau grafik yang berfungsi untuk memberikan gambaran dan spesifikasi dalam pembangunan dan dokumentasi dari sebuah pengembangan sistem berorientasi objek (Nistrina & Sahidah, 2022). UML terdiri dari sekelompok diagram atau bagan sistem. Diagram atau bagan tersebut menggambarkan permasalahan dan solusinya. Terdapat sembilan diagram pada UML, namun pada tahapan perancangan sistem ini dibuat 3 diagram UML yang merepresentasikan sistem informasi yang akan dikembangkan, yaitu *use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* (Narulita, Nugroho, & Abdullah, 2024).

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

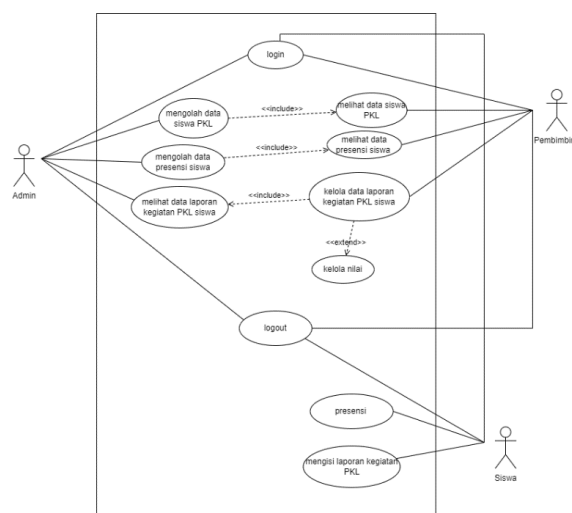
Hasil perancangan sistem pada penelitian ini divisualisasikan dalam 3 diagram UML dan

rancangan antarmuka sebagai berikut;

1. UML (*Unified Modelling Language*).

a. *Use case diagram*

Use case diagram adalah penggambaran visual dari aktivitas dan interaksi yang terjadi antara berbagai pihak (aktor-aktor) yang terlibat dan berinteraksi dengan sebuah sistem (Sandfreni, Ulum & Azizah, 2021). Diagram kasus penggunaan yang menggambarkan aktor di CV Unit ditunjukkan sebagai berikut;



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 2. *Use Case Diagram* sistem informasi presensi siswa PKL.

Admin, pembimbing dan siswa memiliki aktivitas dan interaksi yang saling terkait satu sama lain. Siswa mengisi presensi dan laporan kegiatan PKL. Data siswa dan presensi akan diolah oleh admin. Sedangkan untuk penilaian menjadi hak pembimbing. Semua aktivitas dan interaksi ini saling terkait di dalam sistem yang dapat diakses melalui fasilitas *login* dan *logout*.

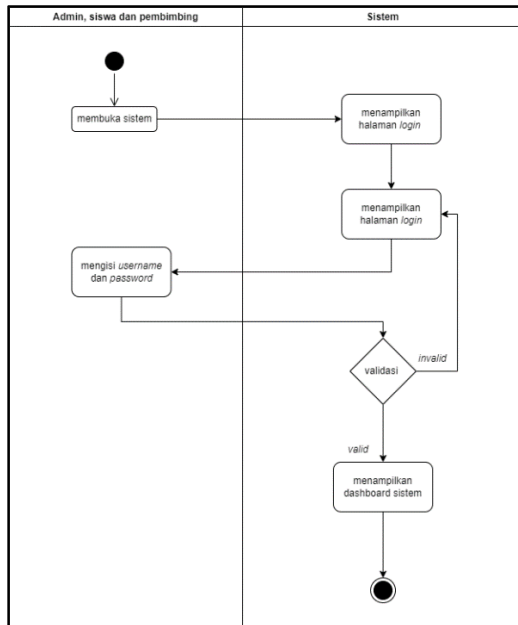
b. *Activity diagram*

Diagram aktivitas menggambarkan titik awal dan akhir dari setiap proses di dalam sistem yang sedang dibuat. Terdapat aktivitas yang sama, yang dilakukan oleh ketiga pengguna sistem ini yaitu; *login* dan *logout*. Untuk dapat masuk (*login*) ke sistem, pengguna harus mengisi *username* dan *password*. Sedangkan untuk keluar dari sistem, pengguna cukup menekan tombol keluar. Dalam penelitian ini dibuat beberapa diagram aktivitas yaitu;

1) *Activity Diagram Login*

Saat pertama kali mengakses sistem, pengguna akan diarahkan ke halaman *login*. Pengguna kemudian memasukkan *username* dan *password* sesuai dengan posisinya sebagai siswa, pembimbing atau admin. Sistem akan melakukan validasi, jika data yang dimasukkan benar maka pengguna akan masuk ke halaman *dashboard*

sistem. Namun jika data yang dimasukkan salah, maka pengguna akan kembali ke halaman *login*. Diagram aktivitas *login* ditunjukkan pada gambar 3 sebagai berikut :

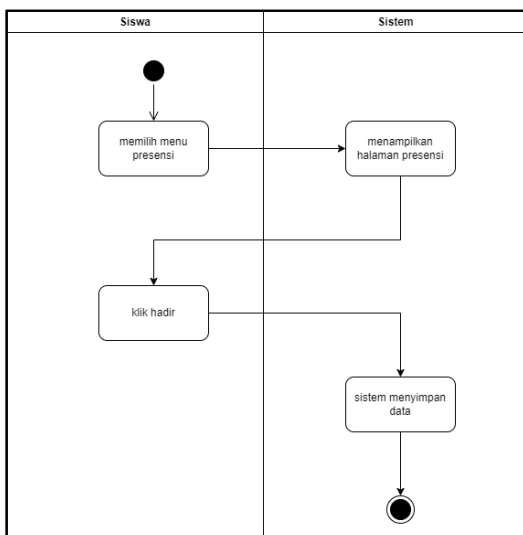


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 3. Activity Diagram Login.

2) Activity Diagram Presensi

Aktivitas utama yang dilakukan oleh siswa adalah presensi kehadiran. Siswa dapat memilih menu presensi untuk selanjutnya dapat klik hadir pada halaman presensi. Setelah klik hadir, maka data presensi akan disimpan oleh sistem. Diagram aktivitas presensi ditunjukkan pada gambar 4.



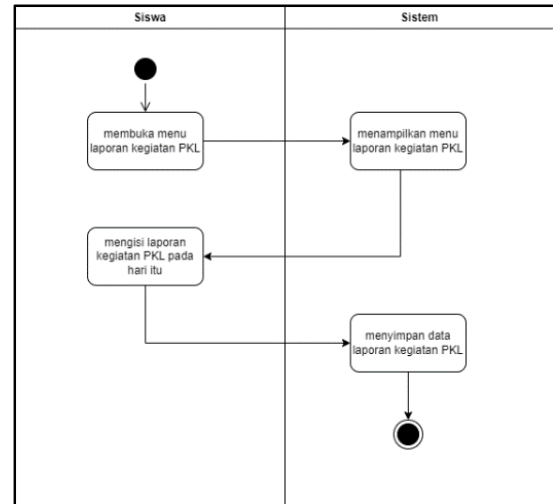
Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 4. Activity Diagram Presensi.

3) Activity Diagram Laporan Kegiatan PKL

Siswa PKL memiliki kewajiban membuat laporan kegiatan harian. Siswa dapat memilih menu

laporan kegiatan untuk mengakses halaman laporan. Setelah membuat laporan kegiatan harian, maka data laporan akan disimpan oleh sistem. Diagram aktivitas laporan kegiatan PKL ditunjukkan pada gambar 5.

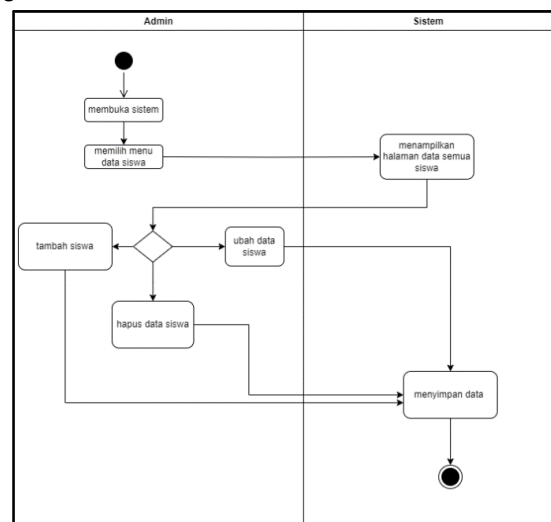


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 5. Activity Diagram Laporan Kegiatan

4) Activity Diagram mengolah data siswa

Aktivitas yang dilakukan oleh admin adalah mengolah data siswa dan data presensi. Admin dapat memilih menu data siswa untuk mengolah data siswa, berupa penambahan, pengubahan maupun penghapusan data siswa. Diagram aktivitas pengolahan data siswa ditunjukkan pada gambar 6.



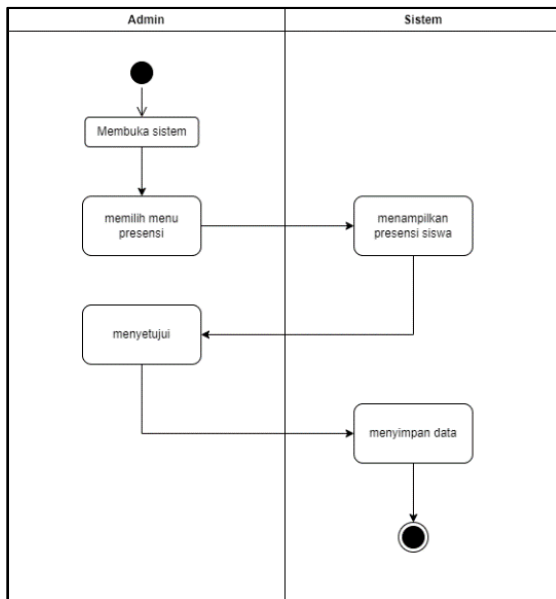
Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 6. Activity Diagram Mengolah Data Siswa PKL

5) Activity Diagram mengolah data presensi

Admin juga dapat mengolah data presensi siswa. Pengolahan data berupa pemberian persetujuan untuk data presensi siswa. Diagram aktivitas

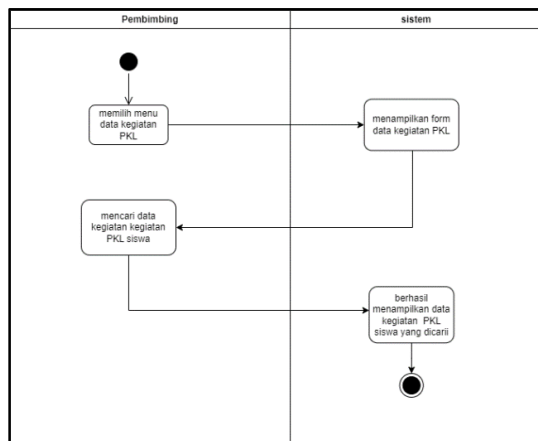
pengolahan data presensi siswa ditunjukkan pada gambar 7.



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 7. Activity Diagram Mengolah Data Presensi

6) *Activity Diagram* Kelola Data Kegiatan PKL. Pembimbing PKL dapat mengelola data kegiatan. Pengelolaan data berupa pencarian data kegiatan yang telah diisi oleh siswa. Diagram aktivitas pengelolaan data kegiatan PKL ditunjukkan pada gambar 8.

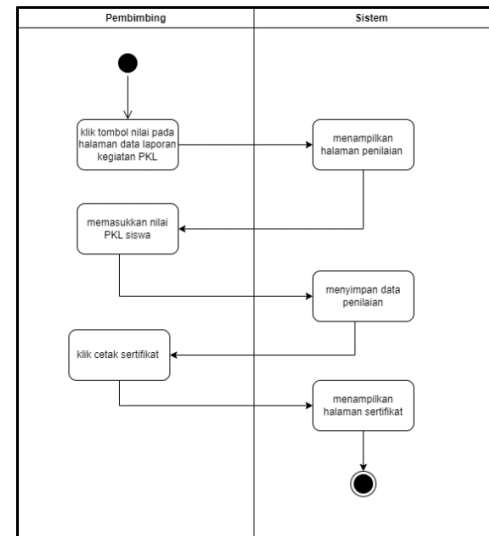


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 8. Activity Diagram Kelola Data Kegiatan PKL

7) *Activity Diagram* Kelola Nilai

Pembimbing PKL juga dapat mengelola Nilai. Pengelolaan data berupa pemberian nilai dan pencetakan sertifikat. Pemberian nilai berdasarkan laporan kegiatan yang telah dilakukan pada aktivitas sebelumnya. Diagram aktivitas pengelolaan data kegiatan PKL ditunjukkan pada gambar 9.

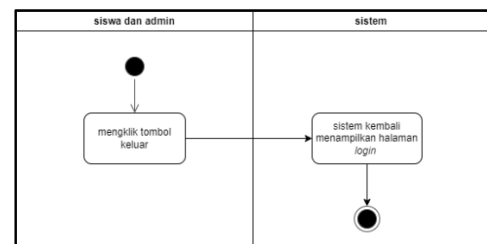


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 9. Activity Diagram Kelola Nilai

8) *Activity Diagram* Logout

Pengguna dapat keluar dari sistem dengan menekan tombol keluar. Diagram aktivitas *logout* ditunjukkan pada gambar 10.



Sumber : Olahan peneliti (2024)

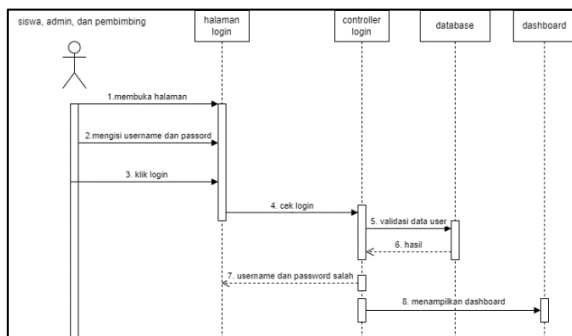
Gambar 10. Activity Diagram Logout

c. *Sequence diagram*

Sequence diagram berfungsi untuk menggambarkan secara rinci perilaku dalam suatu skenario berdasarkan urutan waktu. Diagram ini menampilkan contoh objek dan pesan yang dikirim antara objek-objek yang terlibat dalam *Use Case* (Pangestu & Voutama, 2024). Dalam penelitian ini dibuat beberapa *Sequence diagram* yaitu;

1) *Sequence diagram* Login

Skenario *login* secara khusus melibatkan objek *controller login* dan *database*. *Controller login* menerima pesan dari halaman *login* berupa data *username* dan *password*. Data ini digunakan untuk melakukan validasi dengan *database*.



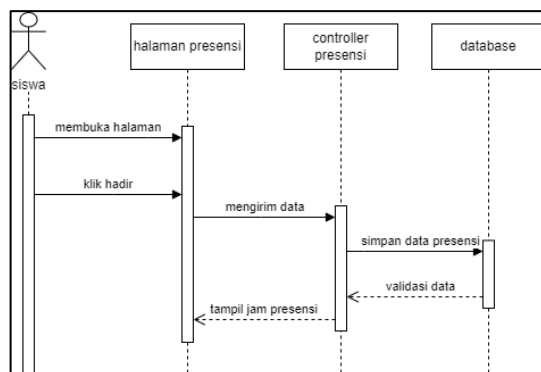
Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 11. *Sequence Diagram Login*

Pada gambar 11 terlihat bahwa *controller login* menjadi pusat dari proses *login*. Hasil validasi akan ditindaklanjuti dengan menampilkan halaman *dashboard* jika data sesuai, ataupun mengirimkan pesan kesalahan kembali ke halaman login jika data tidak sesuai.

2) *Sequence diagram* Presensi

Skenario Presensi secara khusus melibatkan objek *controller presensi* yang meneruskan pesan untuk disimpan dalam *database*. Validasi data presensi ditindaklanjuti dengan menampilkan jam presensi di halaman presensi. *Sequence Diagram* Presensi ditunjukkan pada gambar 12 sebagai berikut:

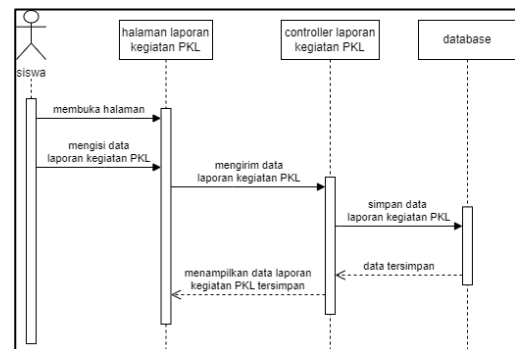


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 12. *Sequence Diagram Presensi*

3) *Sequence diagram* Laporan Kegiatan PKL

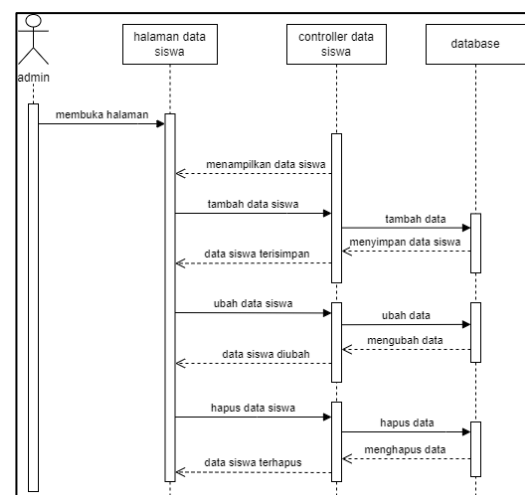
Skenario Presensi secara khusus melibatkan objek *controller laporan kegiatan PKL* yang meneruskan pesan laporan untuk disimpan dalam *database*. Sebagai umpan balik, pesan laporan yang telah tersimpan dikirim dan ditampilkan kembali ke halaman laporan kegiatan. *Sequence Diagram* laporan kegiatan ditunjukkan pada gambar 13 sebagai berikut:



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 13. *Sequence Diagram Laporan Kegiatan PKL*

4) *Sequence diagram* Mengolah Data Siswa
Skenario Presensi secara khusus melibatkan objek *controller data siswa* yang meneruskan pesan pengolahan data siswa ke *database*. *Sequence Diagram* mengolah data siswa ditunjukkan pada gambar 14 sebagai berikut:



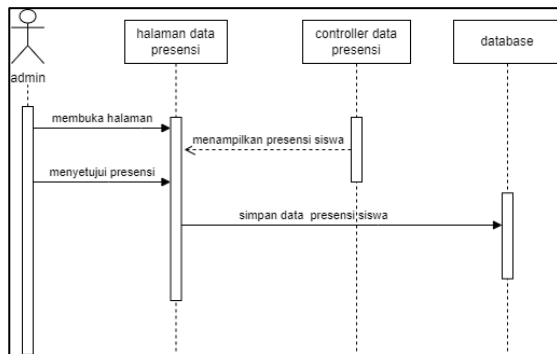
Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 14. *Sequence Diagram Mengolah Data Siswa*

Pesan pengelolaan data siswa dikirimkan oleh *controller data siswa* dari halaman data siswa ke *database*, demikian sebaliknya. Penambahan dan pengubahan data akan disimpan di *database*. Namun untuk skenario penghapusan, data akan hilang dan akan muncul pesan bahwa data siswa telah terhapus.

5) *Sequence diagram* Mengolah Data Presensi
Skenario mengolah data presensi secara khusus melibatkan objek *controller data presensi* yang menampilkan data presensi dari *database*. Data awal yang ditampilkan berasal dari masukan siswa. Setelah mendapatkan persetujuan dari pembimbing, maka pesan presensi akan disimpan dalam *database*. *Sequence Diagram*

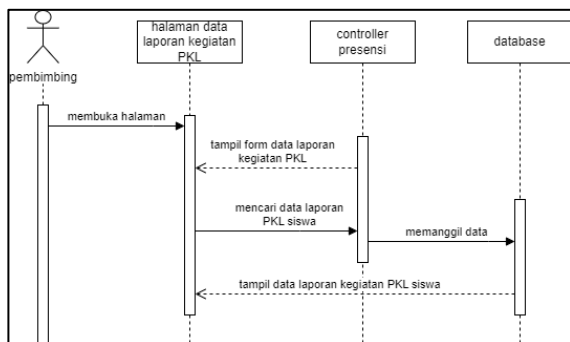
mengolah data presensi ditunjukkan pada gambar 15 sebagai berikut:



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 15. *Sequence Diagram* Mengolah Data Presensi

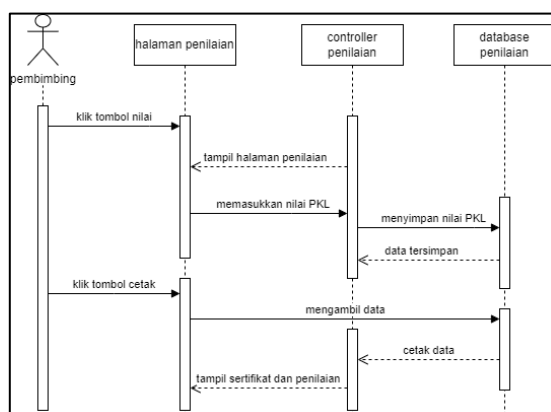
6) *Sequence diagram* Kelola Data Kegiatan PKL Skenario kelola data kegiatan PKL secara khusus melibatkan objek *controller* presensi yang menampilkan data laporan kegiatan dari *database*. Data awal laporan kegiatan yang ditampilkan berasal dari masukan siswa. *Sequence Diagram* kelola data kegiatan PKL ditunjukkan pada gambar 16 sebagai berikut:



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 16. *Sequence Diagram* Kelola Data Kegiatan PKL

7) *Sequence diagram* Kelola Nilai Skenario kelola nilai secara khusus melibatkan objek *controller* penilaian. *Controller* ini menangani proses penilaian dan pencetakan sertifikat. *Sequence Diagram* kelola nilai ditunjukkan pada gambar 17.



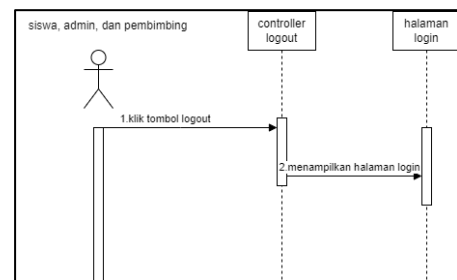
ISSN: 2338-9761 (Online)

Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 17. *Sequence Diagram* Kelola Nilai Halaman penilaian akan ditampilkan untuk membantu pembimbing melakukan penilaian. Nilai yang telah diisikan akan disimpan dalam *database*. Nilai ini kemudian akan dipanggil kembali oleh *controller* penilaian saat akan dilakukan proses pencetakan sertifikat.

8) *Sequence diagram Logout*

Skenario *logout* secara khusus melibatkan objek *controller logout*. *Controller* ini meneruskan pesan *logout* dari pengguna dan mengarahkannya untuk kembali ke halaman *login*. *Sequence Diagram logout* ditunjukkan pada gambar 18.



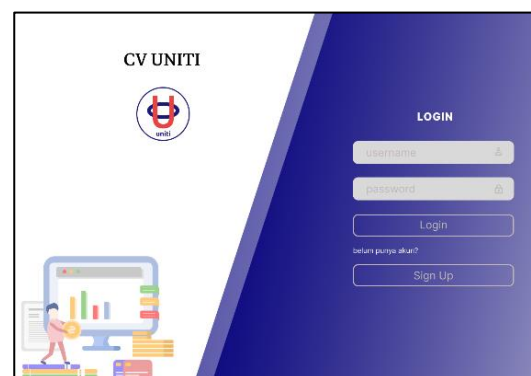
Gambar 18. *Sequence Diagram Logout*

2. Rancangan Antarmuka

Rancangan antarmuka adalah implementasi dari komponen-komponen sistem informasi yang telah dikembangkan berdasarkan identifikasi masalah, analisis kebutuhan dan perancangan UML yang telah disusun sebelumnya (Pangestu & Voutama, 2024). Perancangan antarmuka dalam penelitian ini menggunakan aplikasi Figma. Figma adalah alat bantu desain yang relevan, untuk menjawab kebutuhan desain yang adaptif dan responsif (Yahya & Nugroho, 2024). Hasil dari implementasi sistem yang dibuat yaitu;

a. Halaman *Login*

Halaman *login* memiliki 2 baris isian untuk *username* dan *password*. Perbedaan data isian pengguna akan membedakan hak akses, menu dan tampilannya. Gambar 18 menunjukkan antarmuka halaman *login*.



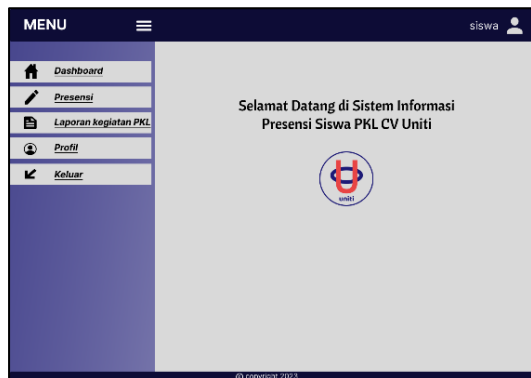
Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 18. Antarmuka Halaman *Login*

Jika terdapat pengguna yang mengisi *username* dan *password* siswa, maka tampilannya akan diarahkan ke halaman *dashboard* siswa. Demikian halnya untuk pengguna lain, seperti pembimbing dan admin.

b. Halaman Siswa

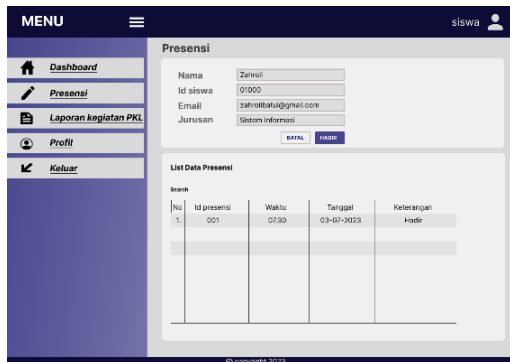
Siswa memiliki 5 pilihan menu, yaitu; *dashboard*, *presensi*, *laporan kegiatan*, *profil* dan *keluar*. *Dashboard* siswa berisi pesan selamat datang dan Logo Perusahaan. Menu pilihan berada di sisi kiri layar seperti yang terlihat pada gambar 19.



Sumber : Olahan peneliti (2024)

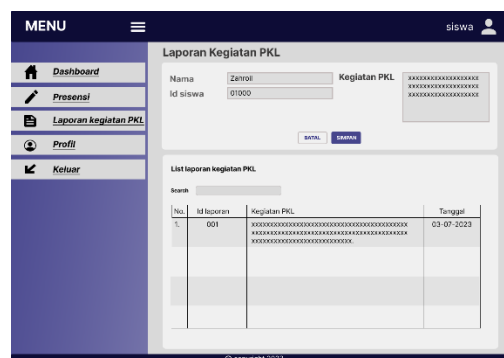
Gambar 19. Antarmuka halaman *Dashboard* Siswa

Menu utama untuk siswa adalah *presensi* dan *laporan kegiatan PKL*. Menu ini akan menentukan penilaian yang dilakukan oleh pembimbing. Antarmuka halaman *presensi* dan *laporan kegiatan* ditunjukkan pada gambar 20 dan 21.



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 20. Antarmuka halaman *presensi*

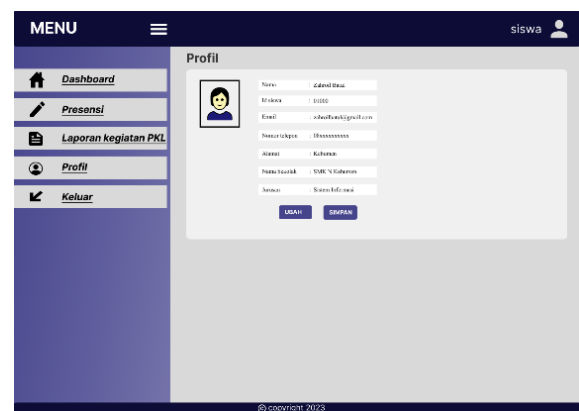


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 21. Antarmuka halaman laporan kegiatan PKL

Pada gambar 20, terlihat bahwa tabel *presensi* terisi otomatis dengan waktu dan tanggal ketika siswa melakukan *presensi* kehadiran. Tanggal *presensi* ini juga tertampil pada kolom laporan kegiatan PKL pada gambar 21. Hal ini menunjukkan relasi *database* antar kedua menu ini telah terjalin secara baik dan otomatis.

Selain kedua menu utama siswa tersebut, juga terdapat menu *profil* yang menampilkan biodata siswa. Data siswa yang tertampil di menu *profil* antara lain; nama, id siswa, email, nomor telephone, alamat, nama sekolah dan jurusan. Antarmuka halaman *profil* siswa ditunjukkan pada gambar 22.

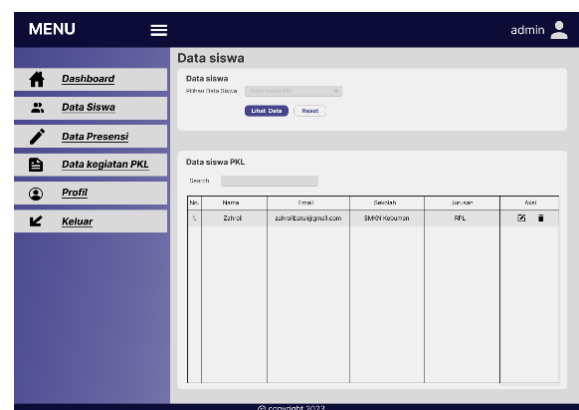


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 22. Antarmuka halaman *profil* siswa

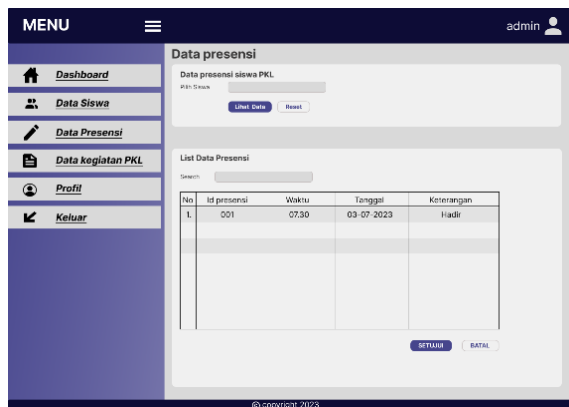
c. Halaman Admin

Admin memiliki 5 pilihan menu, yaitu; *dashboard*, data siswa, data *presensi*, data kegiatan PKL, *profil* dan *keluar*. *Dashboard* & *profil* admin relatif sama dengan tampilan *dashboard* & *profil* siswa. Admin memiliki 3 menu utama yaitu data siswa, data *presensi* dan data kegiatan PKL. Ketiga menu ini digunakan admin untuk mengelola data siswa yang melaksanakan kegiatan PKL. Contoh tampilan antarmuka halaman data siswa dan data *presensi* ditunjukkan pada gambar 23 dan 24.



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 23. Antarmuka halaman admin - menu data siswa

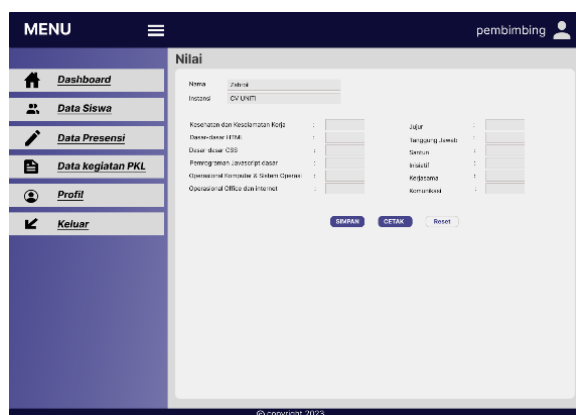


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 24. Antarmuka halaman admin - menu data presensi

Pada gambar 23 terlihat bahwa admin dapat mencari dan menampilkan data siswa, demikian halnya untuk data presensi yang ditunjukkan pada gambar 24. Aksi yang dapat dilakukan oleh admin adalah mengelola data siswa melalui tombol pada kolom aksi di sisi tabel paling kanan. Admin juga memiliki kewenangan untuk memberikan persetujuan dari data presensi yang dimasukkan oleh siswa. Dengan menekan tombol setuju di sisi kanan bawah tabel presensi, maka admin telah memvalidasi presensi dari siswa. Presensi siswa yang telah divalidasi admin akan ditampilkan pada halaman penilaian pembimbing.

d. Halaman Pembimbing
Pembimbing memiliki beberapa menu yang relatif sama dengan siswa maupun admin, seperti; dashboard, data presensi, data kegiatan pkL dan profil. Dua menu utama pembimbing yang berbeda dengan menu siswa dan admin adalah menu penilaian pada gambar 25 dan menu cetak sertifikat pada gambar 26.

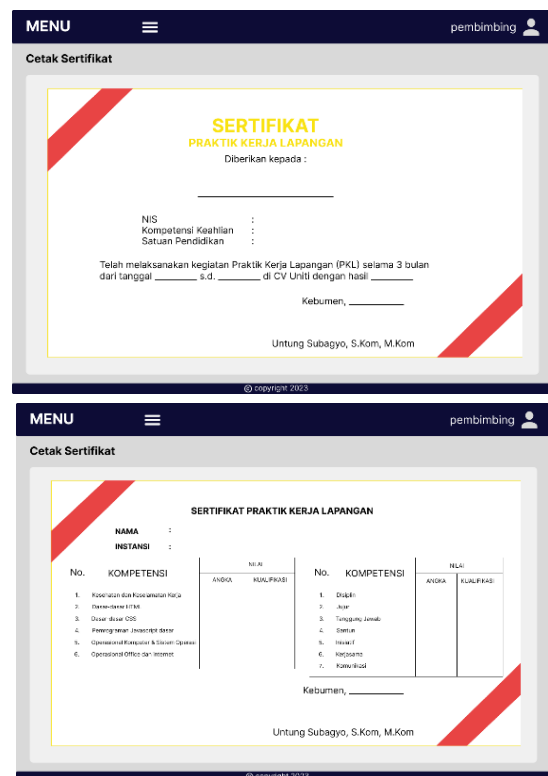


Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 25. Antarmuka halaman pembimbing - menu penilaian

Pembimbing memberikan nilai untuk setiap siswa berdasarkan presensi dan laporan kegiatan yang

sebelumnya telah divalidasi oleh admin. Terdapat beberapa komponen penilaian yang perlu diisi oleh pembimbing. Jika penilaian sudah dilakukan, pembimbing dapat menyimpan data nilai menggunakan tombol simpan pada sisi tengah bawah layar. Penilaian ini selanjutnya dapat ditampilkan dan dicetak melalui halaman sertifikat. Pembimbing dapat menekan tombol cetak pada sisi tengah bawah untuk menampilkan dan mencetak sertifikat seperti yang ditunjukkan pada gambar 26.



Sumber : Olahan peneliti (2024)

Gambar 26. Antarmuka halaman pembimbing - menu cetak sertifikat

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat diambil kesimpulan yaitu:

1. Presensi siswa PKL pada CV Uniti yang berjalan saat ini masih bersifat manual yang berpotensi mengalami kehilangan ataupun kerusakan data. Selain itu, siswa PKL juga berpotensi memanipulasi kehadiran.
2. Dengan adanya rancangan sistem usulan pada penelitian ini, dapat memudahkan siswa PKL melakukan presensi kehadiran, meminimalisir potensi hilang atau rusaknya data dan mencegah siswa memanipulasi data presensi kehadiran.
3. Sistem informasi presensi siswa PKL membantu pembimbing dalam memantau kehadiran dan kemajuan kegiatan siswa selama periode PKL, meskipun berada di tempat yang jauh.

4. Pengembangan yang dapat dilakukan selanjutnya adalah penambahan fasilitas rekam data biometrik siswa dan aktivasi lokasi GPS untuk memastikan kehadiran siswa di lokasi PKL. Laporan kegiatan juga dapat didukung dengan foto atau video dokumentasi yang diunggah ke dalam sistem informasi presensi siswa ini.

V. REFERENSI

- Ardiansyah, M. (2024). TREND PENGGUNAAN E-LEARNING SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN (SMK) DI RIAU. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 11(2). <https://jurnal.mdp.ac.id/index.php/jatisi/article/view/7933>
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2). <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Irwanto, I. (2021). LINK AND MATCH PENDIDIKAN KEJURUAN DENGAN DUNIA USAHA DAN INDUSTRI DI INDONESIA. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 2(2), 549-562. <https://ejournal.stpmataram.ac.id/JIP/article/view/714>
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language (UML) untuk Perancangan Sistem Informasi Manajemen Penelitian dan Pengabdian Masyarakat (SIMLITABMAS). *Bridge : Jurnal Publikasi Sistem Informasi Dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Nistrina, K., & Sahidah, L. (2022). UNIFIED MODELLING LANGUAGE (UML) UNTUK PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENERIMAAN SISWA BARU DI SMK MARGA INSAN KAMIL. *J-SIKA Jurnal Sistem Informasi Karya Anak Bangsa*, 4(1), 17–23. Retrieved from <https://ejournal.unibba.ac.id/index.php/j-sika/article/view/839>
- Pangestu, P., R., & Voutama, A. (2024). PEMANFAATAN UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE) PADA SISTEM PENGELOLAAN ASPIRASI MAHASISWA BERBASIS WEBSITE. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 8, Issue 6), 11846 – 11851. <https://doi.org/10.36040/jati.v8i6.11732>
- Pricillia, T., & Zulfachmi. (2021). Perbandingan Metode Pengembangan Perangkat Lunak (Waterfall, Prototype, RAD). *Jurnal Bangkit Indonesia*, 10(1), 6-12. <https://doi.org/10.52771/bangkitindonesia.v10i1.153>
- Sandfreni, S., Ulum, M. B., & Azizah, A. H. (2021). ANALISIS PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PUSAT STUDI PADA FAKULTAS ILMU KOMPUTER UNIVERSITAS ESA UNGGUL. *Sebatik*, 25(2), 345–356. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v25i2.1587>
- Susilawati, H., Wiharso, T. A., & Hidayat, T. M. (2020). Rancang Bangun Aplikasi Elektronik Resep yang Terhubung ke Kasir Menggunakan Website. *Jurnal Teknologi Informasi Dan Terapan*, 7(2), 86–91. <https://103.109.209.243/index.php/jtit/article/view/167>
- Yahya, A., & Nugroho, A. (2024). Perancangan Ulang UI/UX Dengan Figma Pada Website OKE OCE Indonesia Menggunakan Metode Design Thinking. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 6(1), 272-282. <https://ejournal.seminar-id.com/index.php/josh/article/view/5987>