

# Penerapan Aplikasi Daily Report Departemen Qc PT. Talkindo Selaksa Anugrah Berbasis Website

Lusian Andrianto<sup>1</sup>, Sofa Sofiana<sup>2\*</sup>

<sup>1,2</sup>Fakultas Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

Email: <sup>1</sup>Lusianandrianto@gmail.com, <sup>2\*</sup>Sofiana82@gmail.com

(\* : coresponding author)

**Abstrak**—Saat ini dunia industri telah memasuki era persaingan, sebagai penunjang aktifitas produksi di suatu perusahaan atau industri diperlukan suatu teknologi informasi, tidak sedikit perusahaan atau industri telah memanfaatkan perkembangan dari teknologi tersebut. Teknologi informasi menjadi asset yang berharga khususnya bagi suatu perusahaan industri dalam bidang food and beverage, begitu pula juga dengan sistem atau mekanisme pencatatan dan pengolahan data laporan pekerjaan harian pada suatu perusahaan sebagai suatu sistem yang dapat memanfaatkan teknologi sebagai alat bantu karyawan dalam melakukan pekerjaan secara efektif dan efisien. PT. Talkindo Selaksa Anugrah khususnya pada departemen QC adalah salah satu perusahaan industri dibidang food and beverage yang belum memiliki suatu teknologi informasi dalam hal pencatatan dan pengolahan data laporan pekerjaan harian, dimana sistem atau mekanisme pencatatan laporan harian masih menggunakan form dan buku manual. Metode penerapan sistem untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi laporan pekerjaan harian ini yaitu menggunakan metode *Waterfall*, serta menggunakan Bahasa pemrograman *PHP*, *HTML* dan *CSS* dengan model *MVC* dan menggunakan framework *Codeigniter* versi 3 serta tools yang digunakan yaitu *Sublime text 3* dengan database *phpMyAdmin* dan pada tahap pengujian menggunakan pengujian *Blackbox*. Maka penerapan aplikasi laporan pekerjaan harian ini dapat mempermudah karyawan dalam melakukan pencatatan dan pengolahan data laporan pekerjaan harian dan dapat mengurangi resiko kehilangan dan kerusakan data laporan pekerjaan harian serta dapat mempermudah dalam melakukan pencarian data laporan tersebut.

**Kata Kunci:** Aplikasi Laporan Kerja, Website, PT.Talkindo Selaksa Anugrah, Daily Report

**Abstract**—Currently the industrial world has entered the era of competition, as supporting production activities in a company or industry requires an information technology, not a few companies or industries have taken advantage of the development of this technology. Information technology is a valuable asset, especially for an industrial company in the food and beverage sector, as well as a system or mechanism for recording and processing daily work report data in a company as a system that can utilize technology as a tool for employees to do their work effectively. and efficient. PT. Talkindo Selaksa Anugrah especially in the QC department is one of the industrial companies in the food and beverage sector that does not yet have an information technology in terms of recording and processing daily work report data, where the system or mechanism for recording daily reports still uses forms and manual books. The method of implementing the system to design and build an application for this daily work report is using the *Waterfall* method, and using the *PHP*, *HTML* and *CSS* programming languages with the *MVC* model and using the *Codeigniter* version 3 framework and the tools used are *Sublime text 3* with the *phpMyAdmin* database and at this stage testing using *Blackbox* testing. So the application of this daily work report application can make it easier for employees to record and process daily work report data and can reduce the risk of loss and damage to daily work report data and can make it easier to search for the report data..

**Keywords:** Work Report Application, Website, PT.Talkindo Selaksa Anugrah, Daily Report

## 1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi kini telah menjadi kebutuhan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk dalam operasional perusahaan. Dengan begitu akan semakin tinggi juga produktivitas karyawan pada perusahaan. Penggabungan antara komputer dengan telekomunikasi telah menghasilkan suatu revolusi di bidang sistem informasi, di mana teknologi sangat berperan penting di dalam meningkatkan produktivitas perusahaan. Untuk dapat mengetahui peran penting teknologi bagi perusahaan adalah dengan mengetahui keuntungan-keuntungannya. Apa saja keuntungan yang bisa didapatkan perusahaan dengan memanfaatkan sebuah teknologi?

1. Mengubah proses manual menjadi otomatis, sehingga dapat mengurangi biaya untuk tenaga kerja, biaya untuk kertas, alat tulis, dan lain sebagainya

2. Waktu yang diperlukan untuk mengerjakan suatu tugas pekerjaan menjadi lebih cepat dengan adanya teknologi

Pada salah satu perusahaan PT.Talkindo Selaksa Anugrah yang bergerak di bidang Food and Beverage merupakan perusahaan dibawah naungan JAG Group. Suatu teknologi aplikasi berbasis *website* dapat digunakan untuk membantu meringankan proses kinerja karyawan PT. Talkindo Selaksa Anugrah khususnya Departemen Quality Control agar lebih efisien dalam hal membuat laporan kerja harian pada pengecekan barang, pengecekan pengiriman, dan pengecekan pengecekan kontainer, dimana pada tahap awal karyawan melakukan pengecekan barang dan hasil dari pengecekan tersebut akan di report pada aplikasi, setelah dilakukan pengecekan, karyawan melakukan report form ceklis kontainer melalui aplikasi.

Pada sistem dan mekanisme pengolahan dan pencatatan data laporan kerja masih secara manual sehingga membutuhkan banyak penggunaan form dan buku manual yang dapat memakan waktu lama karena harus mereservasi form ke departemen terkait serta dari form manual tersebut akan direkap ke Microsoft excel setiap minggunya, dan karyawan juga membutuhkan sistem informasi yang dapat membantu dan memudahkan dalam melakukan penyimpanan data laporan agar tidak terjadi kehilangan dan kerusakan data laporan sehingga dapat membantu aktifitas pengecekan barang dan pencatatan laporan agar lebih efektif dan efisien dalam melakukan pencatatan dan pengolahan laporan kerja harian pada Departemen *QC* PT.Talkindo Selaksa Anugrah

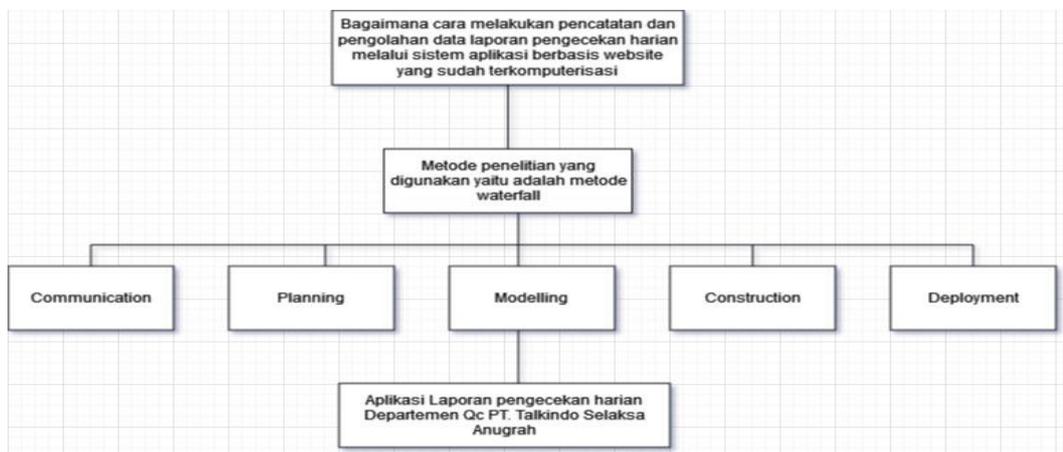
Pada penerapan sistem untuk merancang dan membangun sebuah aplikasi *daily report* ini penulis menggunakan metode *waterfall*, dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *HTML*, dan *CSS* dengan model *MVC* dan menggunakan framework *Codeigniter* versi 3 serta tools yang digunakan yaitu *Sublime Text 3*

Dengan adanya sistem laporan kerja harian berbasis *website* tentunya dapat mempermudah karyawan dalam melaporkan laporan kerja harian secara efisien dan mudah, sehingga pencatatan laporan tersebut dapat diakses dimanapun dan kapanpun inilah yang menjadikan tujuan pemanfaatan teknologi aplikasi berbasis *website* di berbagai bidang perusahaan industri. Ketersediaan dan kemudahan yang ditawarkan mampu meningkatkan kinerja lebih baik bagi karyawan yang bekerja, serta mampu meningkatkan produktifitas dan efisiensi waktu pada karyawan di perusahaan tersebut, dan juga mampu meminimalisir terjadinya kehilangan data pada saat pengolahan data terjadi

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penulis mencoba membuat suatu sistem Teknologi Informasi aplikasi berbasis *Website* yang terkomputerisasi secara optimal serta terstruktur. Sehingga dirancanglah sebuah Teknologi Sistem Aplikasi berbasis *website* yang berjudul **“PENERAPAN APLIKASI *DAILY REPORT* DEPARTEMEN *QC* PT.TALKINDO SELAKSA ANUGRAH DENGAN METODE BERBASIS *WEBSITE*”**

## 2. METODE PENELITIAN

### 2.1 Kerangka Berfikir



**Gambar 1. 1** Kerangka Berfikir

Pada kerangka berfikir ini merupakan alur atau model pada penelitian yang secara garis besar menggambarkan faktor masalah yang saling berhubungan. Berikut adalah gambaran secara umum kerangka berfikir ke dalam *diagram* berikut.

## 2.2. Landasan Teori

Laporan yaitu bentuk penyajian fakta tentang suatu keadaan atau suatu kegiatan, pada dasarnya fakta yang disajikan itu berkenaan dengan tanggung jawab yang ditugaskan kepada si pelapor. Fakta yang disajikan merupakan bahan atau keterangan untuk informasi yang dibutuhkan, berdasarkan keadaan objektif yang dialami sendiri oleh si pelapor (dilihat, didengar, atau dirasakan sendiri) ketika si pelapor telah melakukan kegiatan (Gunadi, 2013)

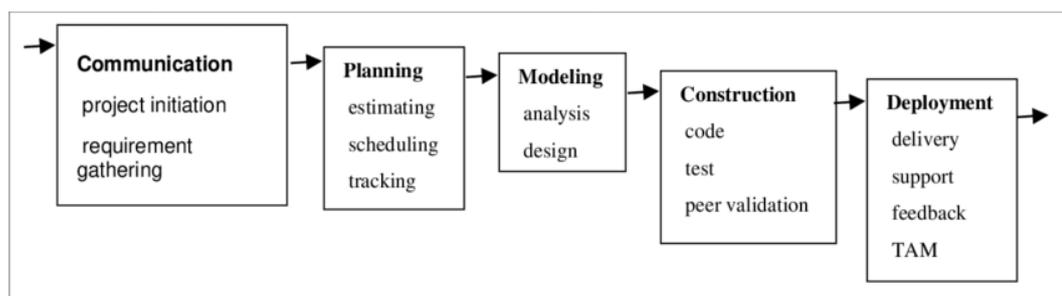
Aplikasi menurut Hasan Abdurahman dan Asep Ririh Riswaya (2014) yaitu program siap pakai yang dapat digunakan untuk menjalankan perintah-perintah dari pengguna aplikasi tersebut dengan tujuan mendapatkan hasil yang lebih akurat sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut, aplikasi mempunyai arti yaitu pemecahan masalah yang menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi yang biasanya berpacu pada sebuah komputansi yang diinginkan atau diharapkan maupun pemrosesan data yang diharapkan. Pengertian aplikasi secara umum adalah alat terapan yang difungsikan secara khusus dan terpadu sesuai kemampuan yang dimilikinya, aplikasi merupakan suatu perangkat komputer yang siap pakai bagi user (Adi Widarma\*1, 2017).

*Website* atau situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, gambar diam atau gerak, data animasi suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman (hyperlink). Bersifat statis apabila isi informasi *website* tetap, jarang berubah, dan isi informasinya interaktif dua arah berasal dari pemilik serta pengguna *website* (Hartono, 2013).

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut. Perangkat lunak yang digunakan untuk mengelola dan memanggil kueri (query) basis data disebut sistem manajemen basis data (database management sistem, DBMS). Sistem basis data dipelajari dalam ilmu informasi (Duggan et al., 1970)

UML adalah salah satu tool/model untuk merancang pengembangan software yang berbasis object-oriented. UML sendiri juga memberikan standar penulisan sebuah sistem blueprint, yang meliputi konsep proses bisnis, penulisan kelas-kelas dalam bahasa program yang spesifik, skema database, dan komponen yang diperlukan dalam sistem software. (Sonata, 2019)

Menurut Pressman model *Waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun software. Model ini sering disebut juga dengan “*Classic Life Cycle*” atau model ini termasuk kedalam model *generic* pada rekayasa perangkat lunak, tetapi merupakan model yang paling banyak dipakai dalam *software engineering* (SE). Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan, karena tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan (Meranti, 2015)

**Gambar 2. 1** Metode *Waterfall* (*Waterfall-Model-Pressman-2010*)

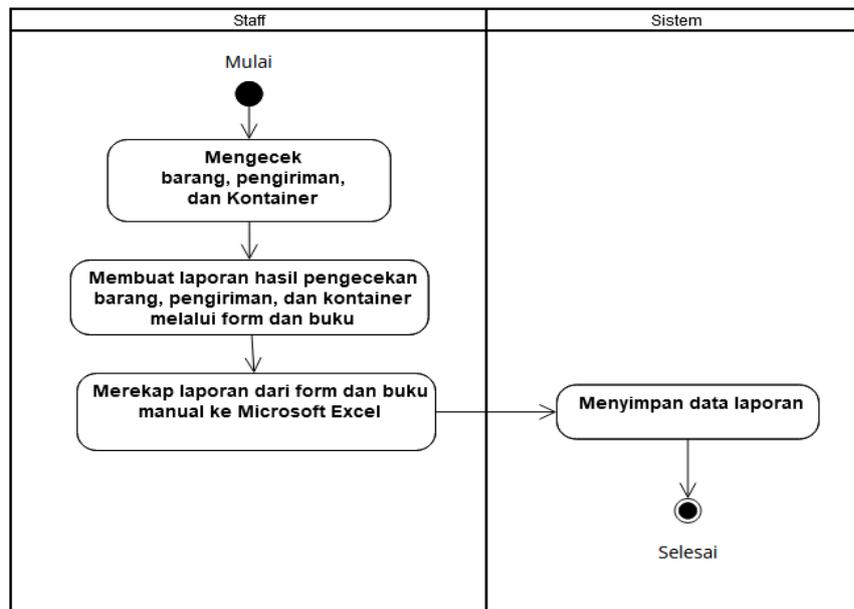
Requirement Traceability Matrix (RTM) ialah table yang berisi daftar Requirement, atribut yang bervariasi untuk memastikan semua Requirement telah terpenuhi. Dengan RTM kita bisa melakukan trace terhadap setiap Requirement yang ada, mulai dari business Requirement sampai pada testing. Ada banyak sekali template RTM yang beredar di dunia maya. Namun RTM tersebut harus disesuaikan dengan kebutuhan kita. Tujuan utama dari RTM adalah agar semua anggota project mengetahui Requirement yang ada. (Fakhrillah, 2016)

### 3. ANALISA DAN PERANCANGAN

Dalam tahap analisa sistem yang terdapat pada PT. Talkindo Selaksa Anugrah adalah dengan menggunakan metode *Waterfall*. Metode *Waterfall* ini merupakan metode yang bersifat sistematis atau metode yang secara berurutan dalam membangun sebuah aplikasi laporan pengecekan harian. Metode ini sering disebut juga *Classic Life Cycle* yang merupakan model yang paling banyak digunakan dalam software engineering serta melakukan pendekatan secara sistematis dan urut, mulai dari level kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap communication, planning, modelling, construction dan deployment.

#### 3.1 Analisa Sistem Berjalan

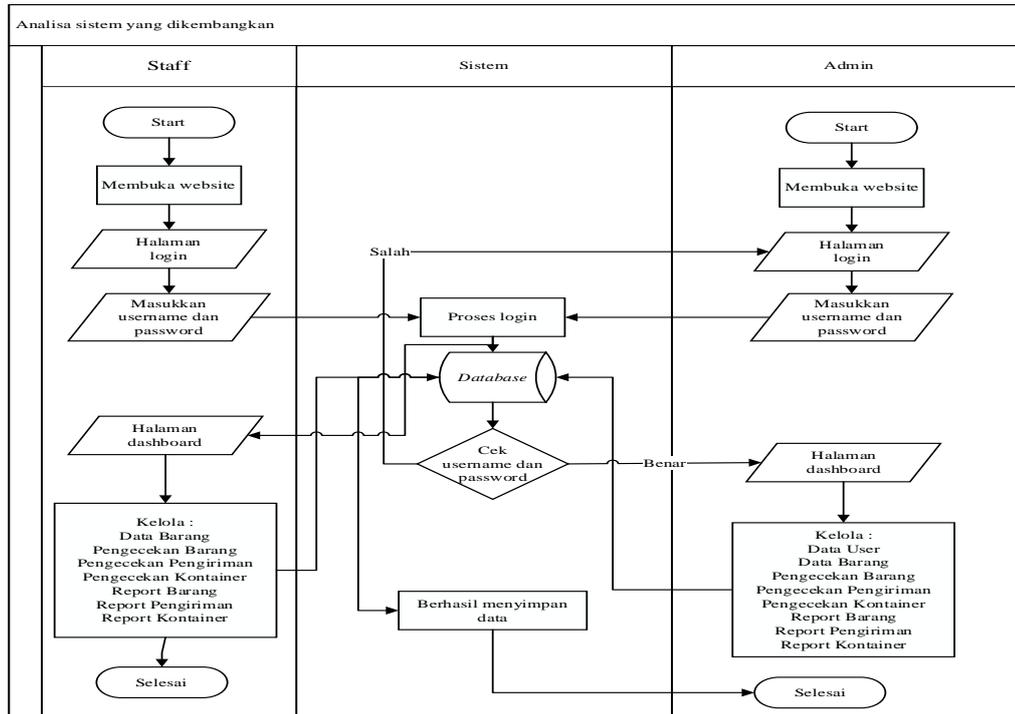
Sesuai dengan metode wawancara dan observasi kepada staff *QC* PT. Talkindo Selaksa Anugrah mengenai panduan untuk pengecekan barang yang sesuai dengan ruang lingkup penulisan, uraian – uraian prosedur yang sedang berjalan saat ini di PT. Talkindo Selaksa Anugrah adalah sebagai berikut:



Gambar 3. 1 Analisa Sistem Yang Berjalan

#### 3.2 Analisa Sistem yang diusulkan

Merupakan suatu kegiatan untuk mengetahui, merancang dan menentukan kebutuhan yang harus ada dalam sistem. Tahapan ini dilakukan sebelum melakukan pemodelan yaitu menentukan kebutuhan rancangan sistem sesuai dengan data yang ada di PT. Talkindo Selaksa Anugrah.



**Gambar 3. 2** Analisa Sistem Yang Diusulkan

### 3.2 Analisa Kebutuhan Sistem

Analisa kebutuhan sistem yaitu merupakan suatu kebutuhan dalam sistem yang akan dipergunakan untuk menambah dan membantu jalannya proses pembuatan suatu sistem. Pada kebutuhan sistem ini dapat terbagi menjadi dua bagian, yaitu kebutuhan analisa fungsional dan kebutuhan analisa non-fungsional. Kebutuhan fungsional juga berisi informasi-informasi apa saja yang harus ada dan dihasilkan oleh sistem tersebut

**Tabel 3. 1** Requirement Aplikasi *Daily report*

<b>I. Requirement Functional</b>		
No	<b>RF1. Proses Pengolahan Data Laporan Pengecekan</b>	
1	RF 1.1	Aplikasi dapat menambahkan data laporan pengecekan
2	RF 1.2	Aplikasi dapat mengupload foto pada form input laporan pengecekan
3	RF 1.3	Aplikasi dapat mengedit data laporan pengecekan
4	RF 1.4	Aplikasi dapat menghapus data laporan pengecekan
5	RF 1.5	Aplikasi dapat melakukan filtering pencarian data laporan pengecekan
<b>RF2. Proses Hasil Laporan</b>		
6	RF 2.1	Aplikasi dapat mencetak data laporan pengecekan berupa format pdf
7	RF 2.2	Aplikasi dapat mencetak langsung data laporan pengecekan melalui printer yang terhubung
<b>II. Requirement Non-Functional</b>		
8	RNF 1.1	Aplikasi dapat diakses di semua operational sistem
9	RNF 1.2	Aplikasi dapat dijalankan di web browser Mozilla firefox, google chrome, opera dan lain-lain
10	RNF 1.3	Aplikasi harus tetap berjalan dalam kondisi jaringan apapun
11	RNF 1.4	Aplikasi Aplikasi harus diakses secara cepat dan tidak mengalami overload

## 4. IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN

### 4.1 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap meletakkan sistem sehingga siap dioperasikan. Implementasi bertujuan untuk mengkonfirmasi modul-modul perancangan sehingga pengguna bisa memberi masukan kepada pengembang sistem. Perangkat keras yang digunakan dalam menjalankan aplikasi program ini menggunakan laptop Asus dengan processor AMD A10 dengan spesifikasi sebagai berikut :

**Tabel 4. 1** Spesifikasi Perangkat Keras (Hardware)

No	Spesifikasi	Keterangan
1	<i>Processor</i>	Intel® Core™ i3 dengan kecepatan 1,90GHz
2	<i>Memory RAM</i>	6 GB
3	<i>VGA</i>	AMD Radeon R5 M230 VRAM 2GB
3	<i>Sistem Type</i>	64-bit <i>Operating Sistem</i>
4	<i>Harddisk</i>	500 GB
5	<i>Display</i>	14 HD dengan resolusi 1336 x 768
6	<i>OS</i>	<i>Windows 10 pro</i>

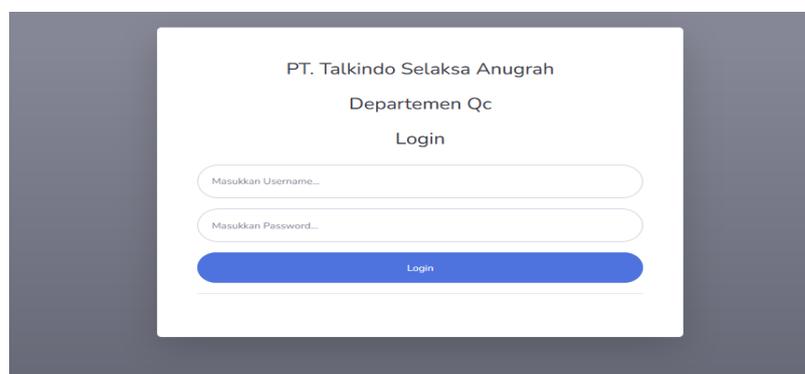
Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem yaitu sebagai berikut:

**Tabel 4. 2** Spesifikasi Perangkat Lunak (Software)

No	Spesifikasi	Keterangan
1	<i>Database</i>	phpMyAdmin versi 5.1.1
2	<i>Xampp</i>	Versi 3.3.0
3	<i>Program WEB</i>	<i>HTML, Javascript, PHP, CSS, Apache, PHP</i>
4	<i>Software</i>	<i>Sublime Text 3, Notepad++</i>

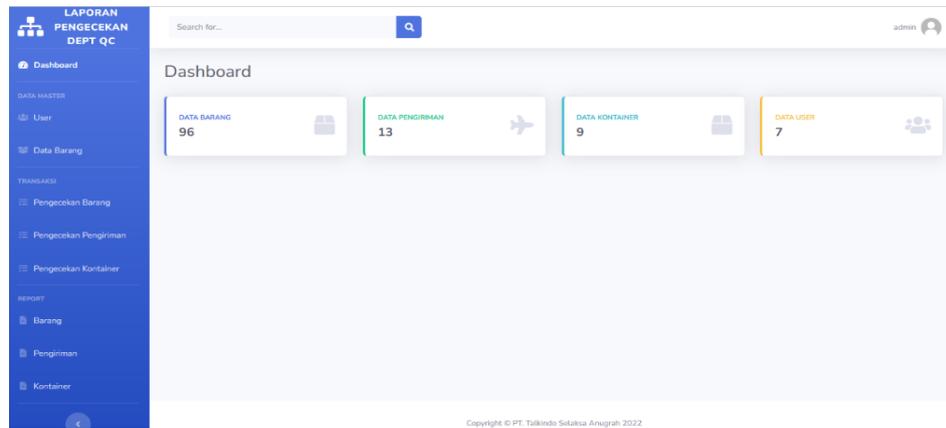
### 4.1 Implementasi Antar Muka Sistem

Tampilan antar muka sistem bertujuan untuk menggambarkan sistem yang akan dibuat. Tampilan antar muka sistem terdiri dari Tampilan *login*, Tampilan halaman *dashboard*, Tampilan halaman Kelola data user, Tampilan halaman data kelola barang, Tampilan halaman data kelola pengecekan barang, Tampilan halaman data kelola pengecekan pengiriman, Tampilan halaman data kelola pengecekan kontainer, Tampilan halaman data report barang, Tampilan halaman data report pengiriman, Tampilan halaman data report kontainer.



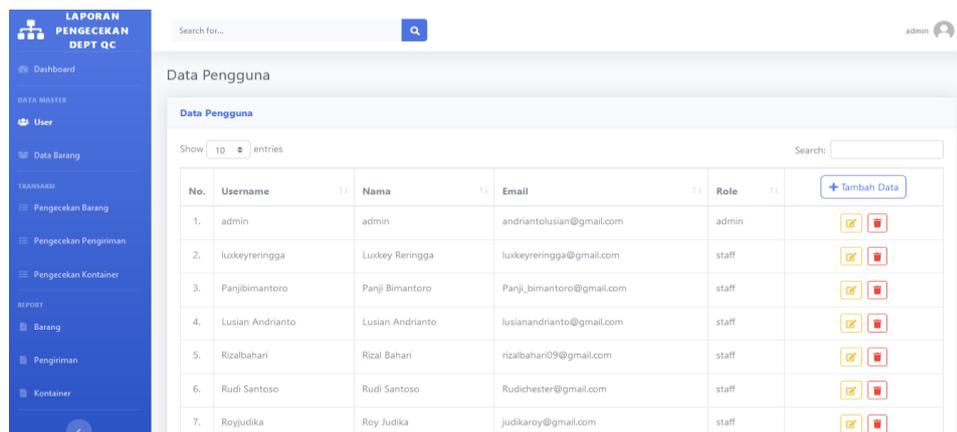
**Gambar 4. 1** Tampilan *Login*

a. Tampilan Halaman *Dashboard*



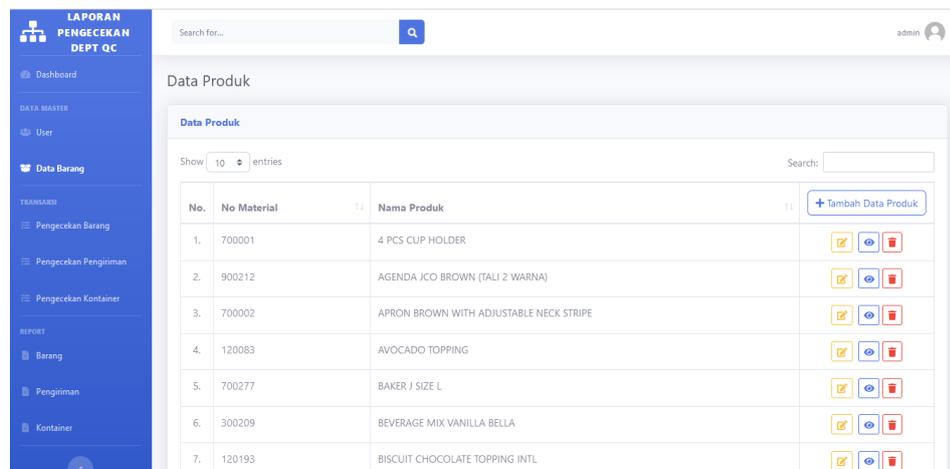
**Gambar 4. 2** Tampilan Halaman *Dashboard*

b. Tampilan Halaman *Kelola Data User*



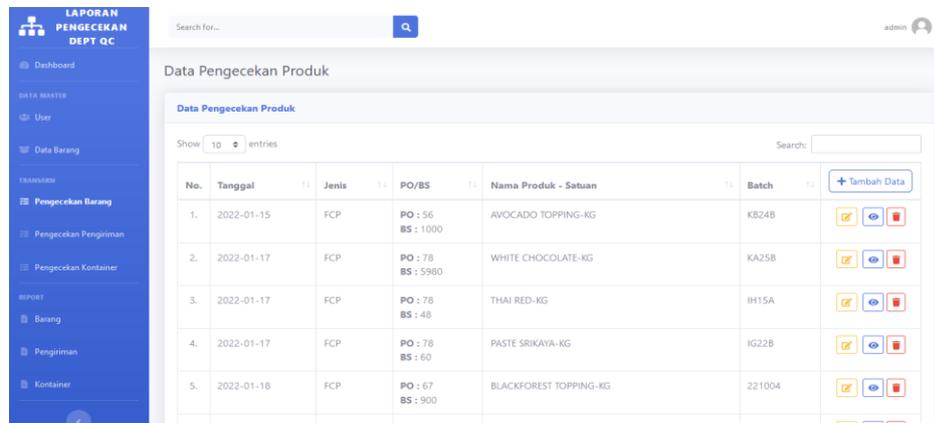
**Gambar 4. 3** Tampilan Halaman *Kelola Data User*

c. Tampilan Halaman *Data Kelola Barang*



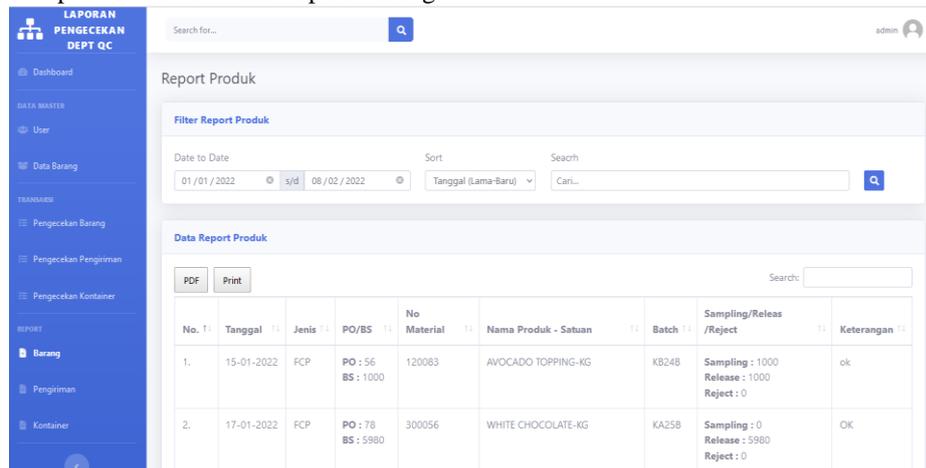
**Gambar 4. 4** Tampilan Halaman *Data Kelola Barang*

d. Tampilan Halaman Data Kelola Pengecekan Barang



Gambar 4. 5 Tampilan Halaman Data Kelola Pengecekan Barang

e. Tampilan Halaman Data Report Barang



Gambar 4. 6 Tampilan Halaman Data Report Barang

## 5. KESIMPULAN

### 5.1 Kesimpulan

Dapat disimpulkan bahwa dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh penulis bahwa, penerapan aplikasi laporan kerja harian berbasis *website* pada PT.Talkindo Selaksa Anugrah khususnya Departemen *QC*. Dapat meringankan karyawan dalam melakukan pencatatan dan pengolahan data laporan kerja harian sehingga dapat mengurangi penggunaan form dan buku manual. Dapat membantu karyawan dalam menyimpan data laporan kerja harian sehingga dapat mengurangi resiko kehilangan dan kerusakan data laporan kerja harian.

### 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dibuat diatas bahwa, sistem aplikasi laporan kerja harian tersebut diharapkan dapat berkembang agar aplikasi tersebut dapat dipergunakan dengan baik dan dapat menyesuaikan fungsi dari kerja sistem aplikasi tersebut. Berikut beberapa saran yang dapat direkomendasikan terkait dengan penelitian ini dan terkait pengembangan aplikasi tersebut :

1. Pada aplikasi ini diperlukan pengembangan tampilan interface yang dapat memudahkan user dalam mereport laporan pekerjaan harian

2. Pada aplikasi ini diperlukan pengembangan fitur dan fungsi pada menu data laporan pengecekan

## DAFTAR PUSTAKA

- Adi Widarma\*1, S. R. (2017). JurTI-Adi Widarma. In *PERANCANGAN APLIKASI GAJI KARYAWAN PADA PT. PP LONDON SUMATRA INDONESIA Tbk. GUNUNG MALAYU ESTATE - KABUPATEN ASAHAN* (p. 10).
- Adis Lena, K. R. (2008). Pengertian Php Dan Mysql. *Pengertian Php Dan Mysql*, 6. <https://docplayer.info/29805418-Pengertian-php-dan-mysql.html>
- Astuti, P. (2018). Penggunaan Metode Black Box Testing (Boundary Value Analysis) Pada Sistem Akademik (Sma/Smk). *Faktor Exacta*, 11(2), 186. <https://doi.org/10.30998/faktorexacta.v11i2.2510>
- Christian, Y., & Alfath, D. (2021). Perancangan Sistem Manajemen Kerja Harian Berbasis Website Menggunakan Framework Codeigniter di Universitas Internasional Batam. *Conference on Management, Business, Innovation, Education and Social Science*, 1(1), 577–588.
- Duggan, M., Roderick, D. R., & Sieburg, J. (1970). Data bases. *Proceedings of the 1970 25th Annual Conference on Computers and Crisis: How Computers Are Shaping Our Future, ACM 1970*, 1–7. <https://doi.org/10.1145/1147282.1147284>
- Fakhrillah, R. M. (2016). *Memodelkan traceability matrix untuk melakukan proses reverse engineering*. <http://repository.unj.ac.id/2446/>
- Gunadi, G. (2013). Pengertian, Tujuan, Manfaat, Jenis dan Ciri dari Laporan. *Blog Pendidikan (Online)*.
- Hartono, H. (2013). Pengertian Website dan Fungsinya. *Ilmu Teknologi Informasi (Ilmuti)*, 1–7.
- Meranti, D. I. K. (2015). No 2015; ii nomor 2 oktober; jom fakultas hukum volume; level of legal awareness; society
- Nahak, M. (2017). Bab Ii Tinjauan Pustaka Dan Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 21–25. <http://www.elsevier.com/locate/scp>
- Pangkerego, A. T., & Pungus, S. R. (2016). Perancangan Aplikasi Laporan Kegiatan Berbasis Web Pada Bpjn Xi Satker Wilayah II Sulawesi Utara. *Perancangan Aplikasi Laporan Kegiatan Berbasis Web Pada Bpjn Xi Satker Wilayah Ii Sulawesi Utara*, 6–7. <https://ojs.amikom.ac.id/index.php/semnasteknomedia/article/view/1241/0>
- Sains, F., Teknologi, D. A. N., Islam, U., & Alauddin, N. (2017). *RANCANG BANGUN SISTEM PELAPORAN ONLINE Scanned by CamScanner*.
- Saragih, R. R. (2016). Pemrograman dan bahasa Pemrograman. *STMIK-STIE Mikroskil, December*, 1–91. *Scheme-of-waterfall-development-model-Pressman-2010*. (n.d.).
- Sofwan, A. (2011). Belajar Mysql dengan Phpmyadmin Pendahuluan. *Modul Kuliah Graphical User Interface I (GUI) Di Perguruan Tinggi Raharja*, 1–29.
- Sonata, F.-. (2019). Pemanfaatan UML (Unified Modeling Language) Dalam Perancangan Sistem Informasi E-Commerce Jenis Customer-To-Customer. *Jurnal Komunika : Jurnal Komunikasi, Media Dan Informatika*, 8(1), 22. <https://doi.org/10.31504/komunika.v8i1.1832>
- Xampp, P. (n.d.). *Pengenalan Xampp*.