



# 9.7%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 12 DEC 2024, 9:40 AM

## Similarity report


Your text is highlighted according to the matched content in the results above.

● IDENTICAL  
0.31%

● CHANGED TEXT  
9.38%

## Report #24134057

2 BAB I PENDAHULUAN 1.1 Latar Belakang Kerja Profesi Kerja Profesi merupakan bentuk kegiatan yang memberikan gambaran nyata dunia kerja pada mahasiswa, Kerja Profesi juga memberi sebuah kesempatan pada mahasiswa untuk menerapkan teori yang di pelajari di kampus. Tujuan dari Program Kerja Profesi adalah membantu mahasiswa Program Studi Sistem Informasi di Universitas Pembangunan Jaya untuk memahami dan mengintegrasikan teori serta pelaksanaan tugas yang selaras dengan kompetensi program studi dalam lingkungan kerja instansi atau perusahaan. Di Universitas Pembangunan Jaya, Kerja Profesi merupakan matakuliah wajib dengan 3 SKS. Mahasiswa diharapkan dapat menerapkan ilmu yang sudah didapat di perkuliahan agar bermanfaat bagi instansi/perusahaan tempat mahasiswa melaksanakan KP (Setiawan & Soerjoatmodjo, 2020). Praktikan melaksanakan Kerja Profesi di PT. Stuva Kreasi Nusantara. Perusahaan yang bergerak di bidang manufaktur tekstil, praktikan sendiri berposisi sebagai IT dan Design di perusahaan tersebut, dalam pekerjaannya praktikan bertanggung jawab dalam mendesain content produk, selain itu praktikan juga bertanggung jawab dalam pekerjaan yang bersinggungan dengan bidang IT. Sejauh ini PT. Stuva Kreasi Nusantara belum memiliki aplikasi presensi sendiri, sejauh ini perusahaan masih menggunakan sistem presensi melalui aplikasi WhatsApp, di mana karyawan diminta untuk mengirim pesan teks dan foto sebagai bukti kehadiran di grup WhatsApp yang

telah ditentukan. Meskipun penggunaan WhatsApp dianggap lebih praktis dibandingkan dengan sistem presensi manual tradisional, metode ini masih memiliki beberapa kelemahan yang cukup signifikan. Oleh karena itu, perancangan aplikasi presensi karyawan berbasis android merupakan langkah penting dalam memodernisasi sistem presensi karyawan di PT. Stuva Kreasi Nusantara. 

**13 23** 1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Profesi 1.2 1 Maksud Kerja Profesi Praktikan melakukan Kerja Profesi dimaksudkan melengkapi mata kuliah Kerja Praktek, yang sekaligus menjadi salah satu persyaratan kelulusan mahasiswa, dengan tujuan memberikan solusi serta menyelesaikan permasalahan yang dihadapi. 1.2.2 Tujuan Kerja Profesi a. Menerapkan materi dan teori yang telah diterima saat perkuliahan secara nyata pada dunia kerja. b. Meningkatkan pemahaman, pengalaman, keahlian, serta keterampilan praktikan yang selaras dengan kompetensi yang diajarkan dalam Program Studi Sistem Informasi. 1.3 Tempat Kerja Profesi Kegiatan Kerja Profesi akan dilakukan oleh praktikan di PT. Stuva Kreasi Nusantara yang beralamat di Jl. Tanamas No.7-8, Kapuk, Kecamatan Cengkareng, Jakarta Barat, DKI Jakarta 11720. 1.4 Jadwal Pelaksanaan Kerja Profesi Kegiatan Kerja Profesi dilakukan selama dua bulan, dimulai dari September 2024 hingga November 2024. **13 18** Aktivitas kerja berlangsung dari Senin hingga

Jumat, mulai pukul 09.00 WIB hingga 17.00 WIB. BAB II TINJAUAN UMUM TEMPAT

KERJA PROFESI 2.1 Sejarah Perusahaan PT. Stuva Kreasi Nusantara dibentuk tahun 2018 dengan visi untuk menjadi solusi terpercaya dalam penyediaan barang-barang promosi, pakaian custom, serta aksesoris berkualitas tinggi. Awalnya, Stuva beroperasi dengan fokus utama pada produksi tas dan barang-barang souvenir untuk acara-acara lokal, namun dengan cepat berkembang menjadi penyedia layanan konveksi lengkap yang melayani berbagai kebutuhan pelanggan. Melihat tren dan kebutuhan pasar yang terus berkembang, Stuva mulai menawarkan berbagai produk seperti totebag canvas, pouch, dan produk tekstil lainnya yang dapat dipersonalisasi sesuai permintaan pelanggan. Melalui inovasi desain dan komitmen terhadap kualitas, Stuva berhasil menarik perhatian

perusahaan-perusahaan besar dan individu yang menginginkan barang promosi unik dan berkualitas. Dalam perjalanan usahanya, Stuva selalu menekankan nilai keunikan dan personalisasi, yang menjadi salah satu kekuatan utama dalam menawarkan produk yang tidak hanya fungsional, tetapi juga mencerminkan karakter dan kebutuhan masing-masing klien. Sebagai perusahaan yang mengutamakan fleksibilitas, Stuva kini menjadi salah satu konveksi pilihan yang dipercaya untuk berbagai proyek kreatif dan kebutuhan promosi. Sejak berdiri, Stuva terus berkembang dan menyesuaikan diri dengan perubahan pasar, mengadopsi teknologi baru dalam produksi, serta menerapkan standar kualitas tinggi dalam setiap produk yang dihasilkan. Dengan fokus pada layanan pelanggan dan inovasi, PT. Stuva Kreasi Nusantara bertekad untuk terus tumbuh dan memberikan nilai lebih bagi setiap pelanggan.

## 2.2 Struktur Organisasi Struktur organisasi pada PT. Stuva Kreasi Nusantara yang ditampilkan pada diagram di atas menunjukkan hierarki fungsional dalam sebuah perusahaan yang terdiri dari beberapa posisi dan departemen, yang dapat dijelaskan sebagai berikut :

- 7 CEO (Chief Executive Officer)\*\*:** CEO berada di puncak hierarki organisasi dan bertanggung jawab untuk pengambilan keputusan strategis dan arah keseluruhan perusahaan.
- COO (Chief Operating Officer):** COO melapor langsung kepada CEO dan bertanggung jawab atas operasional perusahaan secara menyeluruh. COO mengawasi beberapa kepala departemen atau divisi.
- Divisi yang dilaporkan kepada COO:**
  - Marketing Executive:** Bertanggung jawab untuk mengelola strategi pemasaran perusahaan, termasuk promosi dan penjualan.
  - Head of IT/Desain:** Kepala divisi yang mengelola aspek teknologi informasi serta desain dalam perusahaan, termasuk tim IT dan desain. **IT/Desain:** Tim yang bekerja di bawah Head of IT/Desain, fokus pada pengembangan IT serta desain kreatif.
  - Head of Production:** Kepala divisi yang mengawasi seluruh proses produksi barang atau jasa perusahaan. **Production:** Tim yang berada di bawah Head of Production, bertanggung jawab dalam aktivitas produksi perusahaan.
  - HR (Human Resources):** Divisi yang

mengurus sumber daya manusia, meliputi proses perekrutan, pengembangan karyawan, dan manajemen kesejahteraan. 2.3 Kegiatan Umum Perusahaan Berikut adalah gambaran singkat tentang beberapa kegiatan umum perusahaan:

1. Pengadaan Bahan Baku Proses Pemilihan Material: STUVA mengutamakan penggunaan material berkualitas tinggi untuk setiap produk seperti tas, souvenir, dan barang promosi. Pengadaan material dilakukan melalui supplier yang terpercaya. Kontrol Kualitas: Setiap bahan yang masuk diperiksa secara ketat untuk memastikan memenuhi standar kualitas sebelum masuk ke tahap produksi.
2. Produksi Proses Produksi Custom: STUVA menerima pesanan custom dari pelanggan untuk berbagai jenis produk, termasuk totebag, pouch, dan barang promosi lainnya. Produksi dilakukan berdasarkan spesifikasi desain yang diminta pelanggan, termasuk opsi personalisasi seperti sablon dan emboss. Tim Produksi: Terdapat tim produksi khusus yang bertanggung jawab atas pengerjaan pesanan, mulai dari pola, penjahitan, hingga finishing. Proses dilakukan secara terstruktur untuk menjaga kualitas dan kecepatan produksi. Skala Produksi: STUVA bisa memproduksi dalam skala kecil hingga besar, tergantung permintaan, baik untuk kebutuhan event, perusahaan, maupun pribadi.
3. Quality Control Inspeksi Akhir Produk: Setelah proses produksi selesai, setiap produk akan melalui tahap quality control. Produk diperiksa untuk memastikan tidak ada cacat produksi, kualitas cetak (sablon/emboss) terjaga, dan sesuai dengan pesanan. Pengemasan: Produk dikemas dengan rapi dan aman sebelum dikirim kepada pelanggan.
4. Pengelolaan Waktu dan Deadline Manajemen Proyek: STUVA mengelola setiap pesanan dengan timeline yang jelas. Tim memastikan setiap pesanan dikerjakan sesuai dengan tenggat waktu yang sudah disepakati dengan pelanggan. Penyusunan Prioritas: Pesanan dalam jumlah besar atau pesanan mendesak mendapat prioritas khusus agar tetap sesuai jadwal tanpa mengorbankan kualitas.
5. Pengiriman Jangkauan Pengiriman: STUVA melayani pengiriman ke seluruh Indonesia melalui jasa ekspedisi terpercaya. Pengiriman juga disesuaikan dengan preferensi pelanggan terkait

kecepatan dan biaya pengiriman. Pengemasan Aman: Sebelum dikirim, produk dikemas secara aman untuk menghindari kerusakan selama proses pengiriman.

6. Layanan Pelanggan Customer Support: STUVA memiliki tim customer service yang siap membantu pelanggan dalam hal konsultasi produk, pemesanan, dan layanan purna jual. Tim ini juga berperan dalam menerima feedback pelanggan untuk perbaikan operasional ke depan. 7.

Inovasi Produk Pengembangan Produk: STUVA terus berinovasi dalam menciptakan produk baru yang mengikuti tren pasar dan kebutuhan pelanggan, termasuk varian baru dalam desain, material, dan fungsi produk.

Riset Pasar: Tim pemasaran secara berkala melakukan riset untuk memahami tren terbaru dan preferensi konsumen, sehingga produk yang dihasilkan tetap relevan dengan kebutuhan pasar.

### 3 BAB III PELAKSANAAN KERJA

#### PROFESI 3.1 Bidang Kerja Praktikan menjalankan Kerja Profesi (KP) di PT. Stuva

Kreasi Nusantara, yang bergerak di sektor manufaktur. Selama kegiatan

Kerja Profesi, praktikan ditempatkan di divisi IT dan desain sebagai

Frontend Developer, dengan tanggung jawab mendesain antarmuka untuk

aplikasi presensi karyawan di perusahaan. Selama menjalani Kerja Profesi

ditempatkan sebagai Front-end developer, praktikan bertugas merancang UI/

UX untuk aplikasi presensi karyawan dan merealisasikannya dalam platform

Mobile atau Android. Dalam pelaksanaan tugas Kerja Profesi, praktikan

memanfaatkan berbagai perangkat untuk mendukung aktivitas kerja. Dalam

proses perancangan UI/UX dan pembuatan mockup aplikasi, praktikan

menggunakan software Figma, sementara untuk mengimplementasikan desain ke

dalam aplikasi berbasis Android, digunakan framework ReactNative. GitHub

merupakan platform untuk penyimpanan proyek open source yang menggunakan Git tools.

20 Selain itu, GitHub juga berfungsi sebagai layanan web hosting. Git sendiri

merupakan alat sistem kontrol versi yang digunakan untuk mengelola

berbagai kode pemrograman. 17 Git dipilih karena merupakan salah satu

VCS (Version Control System) yang paling populer. Selain itu, Git mudah

digunakan, gratis, dan bersifat open source (Ferdiana Sari & Ekohardi,

2021). Praktikan juga menggunakan Photoshop untuk mengompresi gambar agar

tidak mempengaruhi kinerja aplikasi 3.2 Pelaksanaan Kerja Praktikan menjalankan Kerja Profesi (KP) mulai bulan September 2024 hingga November 2024. Selama KP, praktikan ditempatkan di divisi IT dan desain sebagai front-end developer, bertanggung jawab untuk merancang antarmuka aplikasi presensi karyawan yang dibutuhkan oleh perusahaan. PT. Stuva Kreasi Nusantara sedang mengembangkan aplikasi presensi karyawan berbasis Android, dan praktikan terlibat dalam pembuatan antarmuka aplikasi ini. Praktikan berkontribusi dalam pengembangan front-end aplikasi presensi karyawan. Tugas yang dijalankan praktikan selama KP memiliki keterkaitan erat dengan mata kuliah Mobile Device Programming, yang menjadi dasar pengetahuan bagi praktikan dalam memanfaatkan framework ReactNative untuk mengembangkan aplikasi berbasis android. Perancangan aplikasi presensi karyawan di PT. Stuva Kreasi Nusantara bertujuan untuk mempermudah proses pencatatan kehadiran sekaligus mendukung efisiensi operasional perusahaan. Aplikasi ini mencakup fitur-fitur seperti absensi harian, pelaporan keterlambatan, informasi terkait kehadiran. Sebelum aplikasi ini dikembangkan, perusahaan menggunakan metode manual memanfaatkan aplikasi WhatsApp, yang dirasa kurang efisien dan terbatas dalam hal penyimpanan serta pengelolaan data. Oleh karena itu, PT. Stuva Kreasi Nusantara memutuskan untuk merancang sebuah aplikasi yang mampu menampung data presensi karyawan secara digital dan terpusat. Alasan lain pengembangan aplikasi ini adalah untuk memberikan kemudahan dalam melacak kehadiran karyawan secara real-time. sehingga mempermudah manajemen dalam pengambilan keputusan terkait kinerja karyawan. Aplikasi ini juga diharapkan dapat meningkatkan aksesibilitas dan akurasi data kehadiran bagi semua pihak terkait. 4 Selama perancangan aplikasi praktikan dan tim khususnya yang memiliki tanggung jawab untuk membangun aplikasi presensi karyawan dengan menggunakan salah satu metode dalam SDLC (System Development Life Cycle), yaitu metode waterfall. Waterfall merupakan sebuah metode pengembangan perangkat lunak yang dilakukan secara sistematis dan berurutan, meliputi beberapa tahap seperti analisis

kebutuhan, perancangan, implementasi, serta pengujian (Ferdiana Sari & Ekohardi, 2021). Berikut ini adalah tahapan-tahapan yang terdapat dalam metodologi pengembangan waterfall. Berdasarkan Gambar 3.1. Berikut penjelasan dari tiap tahapannya: 1. Analisis Kebutuhan: Langkah awal ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta mendefinisikan kebutuhan pengguna secara terperinci. 2. Perancangan Sistem: Pada tahap ini, tim pengembang merancang struktur perangkat lunak beserta spesifikasi teknisnya, meliputi perencanaan alur data, elemen perangkat lunak, dan desain antarmuka pengguna. 3 11 4 3. Implementasi: Tahap ini melibatkan proses penulisan kode oleh tim pengembang untuk membangun sistem berdasarkan rancangan yang telah disusun sebelumnya. 3 9 4. Pengujian: Setelah proses pengkodean selesai, perangkat lunak diuji untuk memastikan bahwa semua fungsi berjalan sesuai spesifikasi dan bekerja dengan baik. 5. Pemeliharaan: Tahap terakhir adalah perawatan perangkat lunak, termasuk perbaikan masalah, pembaruan fitur, dan peningkatan keamanan untuk memenuhi kebutuhan pengguna di masa depan. 6 Berdasarkan proses yang telah dijelaskan sebelumnya, pengembangan aplikasi presensi karyawan dilakukan dengan mengikuti tahapan-tahapan dalam metode Software Development Life Cycle (SDLC). Karena tanggung jawab praktikan hanya mencakup implementasi pada bagian front-end, maka praktikan hanya melaksanakan tiga tahap dari keseluruhan proses tersebut. Berikut ini adalah Gantt chart yang menunjukkan kegiatan Kerja Profesi praktikan selama tiga bulan, yang disusun berdasarkan tiga tahap dalam SDLC. Table 3. 1 Table Gantt Chart Pelaksanaan Kerja Kegiatan Sep Okt Nov 1 2 1 2 3 4 1 2 3 4 Requirement Analysis Mengenal Lingkungan Kerja Mengidentifikasi Kebutuhan Pengumpulan Data Terkait System Design Merancang Struktur Sitemap Mendesain Antarmuka Pengguna (UI) Membuat Rancangan Pengalaman Pengguna (UX) Implementation Menulis Kode Pemrograman 3.2.1 Requirement Analysis Requirment Anlysis adalah penjabaran mengenai berbagai kebutuhan yang diperlukan dalam perancangan sistem, mencakup kebutuhan fungsional maupun non- fungsional (Harsono, 2020). Pada tahap awal, praktikan

berdiskusi dengan pihak perusahaan untuk menentukan kebutuhan sistem (System Requirement) dari aplikasi yang akan dibuat. System Requirement adalah spesifikasi teknis yang diperlukan agar perangkat lunak atau aplikasi dapat berfungsi secara optimal. Kebutuhan sistem ini memiliki peran penting dalam memastikan bahwa perangkat lunak dapat bekerja secara efisien dan memberikan performa yang sesuai dengan harapan. 1. Analisis kebutuhan sistem 5 Table 3. 2 Table Analisis Kebutuhan Sistem 2. Use Case Diagram Menurut (Julian Gerung, 2022) Use case diagram adalah sebuah model yang digunakan untuk menggambarkan perilaku dari sistem informasi yang akan dikembangkan. Use case berfungsi mendeskripsikan interaksi umum antara pengguna dengan sistem melalui sebuah narasi mengenai cara penggunaan sistem tersebut. 10 Use case merupakan salah satu diagram yang sering digunakan dalam proses perancangan sistem dan termasuk dalam Unified Modeling Language (UML). 15 Diagram ini berfungsi untuk menggambarkan hubungan interaksi antara berbagai elemen di dalam sebuah sistem. Use case diagram mempermudah pemahaman tentang sistem sekaligus mendukung dokumentasi fitur atau fungsionalitas sistem dari sudut pandang pengguna. (Kurniawan, T. A., 2018). Berikut adalah Use Case untuk aplikasi presensi karyawan di PT. Stuva Kreasi Nusantara. 3. Use case Description Berdasarkan use case diagram yang ditampilkan, berikut adalah deskripsi untuk masing- masing use case: 1. Login Deskripsi: Use case ini memungkinkan karyawan untuk mengakses sistem dengan memasukkan username dan password. Login adalah langkah awal yang diperlukan untuk mengakses fitur lainnya dalam sistem. Aktor: Karyawan Admin/HRD Alur Proses: Karyawan atau HRD memasukkan username dan password. Sistem memverifikasi kredensial yang dimasukkan. Jika berhasil, menampilkan halaman home pada aktor HRD dan menampilkan halaman presensi pada aktor karyawan. Jika gagal, sistem memberikan pesan kesalahan. 2. Melakukan Presensi Deskripsi: Use case ini memungkinkan karyawan untuk mencatat kehadiran mereka melalui sistem. Aktor: 4 Fungsional No Keterangan 1 2 3 4 Menampilkan halaman



Login Menampilkan halaman Presensi Menampilkan halaman home Menampilkan halaman history presensi pada user HRD 5. Menampilkan halaman registrasi karyawan pada user HRD 6. Menampilkan Recent Activity pada halaman home karyawan Non Fungsional No Keterangan 1. 2 Aplikasi membutuhkan internet Dapat diakses dengan smartphone android Karyawan Hubungan dengan Use Case Lain: Termasuk (<include>) use case Login. Alur Proses: Karyawan harus login terlebih dahulu. Setelah login, karyawan dapat melakukan presensi. Sistem meminta konfirmasi foto dan mendapatkan lokasi. Karyawan menekan tombol "Checkin". Sistem mencatat waktu presensi dan menyimpannya ke database. 3. Melihat Recent Activity Deskripsi: Use case ini memungkinkan karyawan untuk melihat aktivitas terakhir yang dilakukan pada sistem, seperti presensi yang baru saja dilakukan. Aktor: Karyawan Hubungan dengan Use Case Lain: Termasuk (<include>) use case Login. Alur Proses: Karyawan harus login terlebih dahulu. Setelah login dan melakukan presensi, karyawan dapat melihat recent activity di halaman home. Sistem menampilkan informasi aktivitas terakhir, seperti waktu presensi terakhir. 4. Melihat History Presensi Karyawan Deskripsi: Use case ini memungkinkan karyawan untuk melihat riwayat kehadiran mereka dalam sistem. Aktor: HRD/Admin Hubungan dengan Use Case Lain: Termasuk (<include>) use case Login. Alur Proses: HRD/Admin harus login terlebih dahulu. Setelah login, HRD/Admin memilih fitur "History Presensi." Sistem menampilkan daftar presensi karyawan, termasuk tanggal dan waktu. 5. Registrasi Karyawan Deskripsi: Use case ini memungkinkan HRD/Admin untuk menambahkan data karyawan baru ke dalam sistem. Aktor: HRD/Admin Alur Proses: HRD memilih fitur "Registrasi Karyawan. HRD memasukkan data karyawan baru. 21 Sistem menyimpan data karyawan ke dalam database. Akun baru karyawan dibuat dan dapat digunakan untuk login ke sistem. 5 12 4. Use Case Scenario Skenario Use Case menggambarkan interaksi yang terjadi antara aktor dengan Use Case dalam melaksanakan suatu proses tertentu. 5 Berikut adalah skenario dari Use Case tersebut: 1. Nama Use Case: Login Aktor : Karyawan dan HRD/Admin Table 3. 1 8 16 19 3 Use Case Scenario Login

Aksi Aktor Reaksi Sistem Skenario Normal 1 Memasukan Username dan Password 7  
2. Memvalidasi Userenama dan Password 3. Masuk ke halaman presensi pada  
aktor karyawan dan halaman home pada aktor HRD/Admin 6. Masuk ke  
halaman presensi pada aktor karyawan dan halaman home pada aktor HRD/  
Admin 2. Nama Use Case: Melakukan Presensi Aktor: Karyawan Table 3. 1 4 Use Case  
Scenario Melakukan Presensi Aksi Aktor Reaksi Sistem Skenario 1 Melakukan presensi  
dengan swafoto 2. Menampilkan hasil foto, titik kordinat dan lokasi  
3. Klik tombol Checkin 4. 16 22 Menyimpan data presensi kedalam database 3. Nama  
Use Case : Melihat Recent Activity Aktor : Karyawan Table 3. 1 5 Use Case  
Scenario Melihat Recent Activity Aksi Aktor Reaksi Sistem Skenario 1 Membuka  
Halaman Home 2. Mengambil data presensi terakhir 3. Menampilkan Recent  
Activity dihalaman Home 4. Nama Use Case: Registrasi karyawan Aktor: HRD/Admin Table 3.  
1 6 Use Case Scenario Registrasi Karyawan Aksi Aktor Reaksi Sistem 4 Skenario 1  
Membuka halaman registrasi karyawan 2. menampilkan halaman registrasi  
karyawan 3. Memasukan data karyawan baru sesuai form yang ada 4.  
Tekan tombol registrasi 5. Menampilkan pesan registrasi berhasil 6.  
Menyimpan data karyawan baru 5. Nama Use Case: Melihat Daftar  
Presensi Karyawan Aktor : HRD/Admin Table 3. 1 8 7 Use Case Scenario Melihat  
Daftar Presensi Karyawan Aksi Aktor Reaksi Sistem Skenario Normal 1 Membuka  
halaman absensi karyawan 2. menampilkan halaman absensi karyawan 6. Nama  
Use Case: Melihat Detail Histtory Presensi Karyawan Aktor: HRD/Admin  
Table 3. 8 Use Case Scenario Melihat Detail Histtory Presensi  
Karyawan Aksi Aktor Reaksi Sistem Skenario 1. Membuka halaman absensi  
karyawan 2. menampilkan halaman absensi karyawan 3. Klik pada daftar  
nama karyawan 4. Membuka halaman detail absen karyawan 9 5. Activity  
Diagram Activity diagram, sebagai salah satu model perilaku dalam UML,  
dianggap sesuai untuk pengujian sistem karena mampu merepresentasikan  
alur sistem secara menyeluruh (Handayani & Salam, 2023). Diagram  
aktivitas menggambarkan berbagai aktivitas dalam sistem yang dirancang,  
termasuk cara setiap fungsionalitas beroperasi dan kapan fungsionalitas  
tersebut berakhir. Diagram ini memodelkan kejadian-kejadian yang terjadi

pada use case (Rahmadani et al., 2020). Berikut activity diagram pada aplikasi presensi PT. Stuva Kreasi Nusantara : 3.2.2 System Design Dalam metode waterfall, setelah proses analisis kebutuhan sistem diselesaikan, tahap berikutnya adalah desain sistem. Pada tahap ini, dilakukan perancangan wireframe, perancangan user Experience dan user flow dan perancangan antarmuka pengguna aplikasi menggunakan Figma. Figma dipilih karena merupakan software desain berlisensi open source yang dapat digunakan tanpa biaya, serta memiliki fitur kolaborasi tim. Praktikan juga memanfaatkan Photoshop untuk mengompres seluruh aset visual yang akan dimanfaatkan dalam desain antarmuka. Tahap ini difokuskan pada pengembangan elemen-elemen antarmuka, seperti tata letak, palet warna, ikon, navigasi, serta pengalaman pengguna secara keseluruhan. Tujuan utamanya adalah menciptakan antarmuka yang mudah digunakan dan memiliki aksesibilitas tinggi bagi pengguna.

### 3.2.3 Implementation

Tahap implementasi dilakukan berdasarkan desain dan rancangan antarmuka aplikasi yang telah direncanakan. Pada tahap ini, dilakukan proses pengkodean atau pengembangan program aplikasi agar dapat digunakan oleh pengguna (Fachri & Surbakti, 2021). Di tahap ini, praktikan menggunakan Visual Studio Code sebagai code editor untuk mengembangkan program. Selama proses implementasi, praktikan juga memanfaatkan framework untuk mempermudah pelaksanaan implementasi. Framework yang digunakan adalah ReactNative pada bagian front-end. Berikut merupakan tampilan-tampilan UI/UX yang sudah dibuat kedalam aplikasi: Gambar 3.23 diatas merupakan tampilan halaman login yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan login yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat sebelumnya. Gambar 3.24 diatas merupakan tampilan halaman presensi yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan presensi yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat sebelumnya. Gambar 3.25 diatas merupakan tampilan halaman home Karyawan yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan home karyawan yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat

sebelumnya. Gambar 3.26 diatas merupakan tampilan halaman home HRD/ Admin yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat sebelumnya. Gambar 3.27 diatas merupakan tampilan halaman absensi karyawan HR yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat sebelumnya. 4 Gambar 3.26 diatas merupakan tampilan halaman detail absen yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat sebelumnya. Gambar 3.26 diatas merupakan tampilan halaman registrasi karyawan yang sudah di implementasikan kedalam aplikasi, tampilan yang dibuat mengikuti rancangan UI/UX yang sudah dibuat sebelumnya.

### 3.3 Kendala Yang Dihadapi Selama menjalani Kerja Profesi (KP), praktikan menemui berbagai hambatan dan tantangan yang memengaruhi kelancaran dalam menyelesaikan tanggung jawab yang diberikan. Berikut ini adalah sejumlah kendala yang dialami selama pelaksanaan Kerja Profesi:

1. Praktikan menjalankan Kerja Profesi dengan sistem hybrid, di mana kehadiran di kantor hanya dilakukan satu kali dalam seminggu, yang mengakibatkan kendala dalam komunikasi.
2. Penyampaian yang disampaikan pembimbing Kerja Profesi dengan melalui chat dirasa kurang maksimal.

### 3.4 Cara Mengatasi Kendala Berikut beberapa solusi untuk tantangan yang dihadapi saat masa Kerja Profesi (KP):

1. Untuk mengatasi hambatan komunikasi akibat bekerja hybrid, praktikan dapat meningkatkan frekuensi komunikasi secara online menggunakan video conference atau panggilan suara untuk diskusi lebih mendalam. Selain itu, menyusun jadwal pertemuan mingguan yang lebih terstruktur dan memastikan adanya forum diskusi terbuka untuk membahas perkembangan proyek dapat membantu memperlancar komunikasi. Praktikan juga bisa menggunakan tools kolaborasi seperti Trello, Slack, atau Asana untuk mengorganisir tugas dan memantau progres secara transparan.
2. Praktikan bisa meminta untuk mengadakan sesi konsultasi secara langsung melalui video conference atau telepon untuk memperjelas arahan yang diberikan. Selain itu, menyusun notulen atau ringkasan

dari setiap arahan dan menyampaikannya kembali kepada pembimbing untuk konfirmasi dapat memastikan pemahaman yang lebih baik terhadap tugas yang diberikan. Hal ini juga membantu mengurangi kesalahpahaman dalam komunikasi.

### 3.5 Pembelajaran Yang Diperoleh dari Kerja Profesi Melalui pelaksanaan kegiatan Kerja Profesi ini, praktikan mendapatkan berbagai pengalaman dan pembelajaran, antara lain:

1. Praktikan dapat menerapkan ilmu yang didapat selama perkuliahan kedalam proyek nyata.
2. Praktikan mendapatkan pengalaman dalam membangun sebuah sitem berbasis android.
3. Praktikan mendapatkan pembelajaran dalam keterampilan komunikasi didalam tim ataupun dalam menjelaskan konsep desain atau solusi dengan mudah dan jelas.

## 11 BAB IV PENUTUP

### 4.1 Simpulan Pelaksanaan Kerja Profesi di PT. Stuva Kreasi Nusantara memberi kesempatan kepada praktikan untuk menerapkan materi perkuliahan dalam dunia kerja, terutama dalam bidang IT dan desain. Praktikan bertanggung jawab merancang antarmuka aplikasi presensi berbasis Android untuk mendukung sistem absensi karyawan. Sebelumnya, perusahaan menggunakan metode presensi manual melalui WhatsApp, yang dirasa kurang efisien.

**14 Aplikasi yang dirancang bertujuan untuk meningkatkan akurasi, kemudahan, dan efisiensi dalam pencatatan kehadiran karyawan.** Praktikan menggunakan metodologi SDLC model waterfall, terutama dalam fase requirement analysis, system design, dan implementasi. Melalui perancangan ini, praktikan mampu menerapkan keterampilan teknis dalam desain UI/UX menggunakan Figma dan implementasi menggunakan ReactNative, serta memanfaatkan tools seperti GitHub dan Photoshop. Pengembangan aplikasi ini diharapkan mampu meningkatkan efisiensi operasional perusahaan dan memberikan kemudahan dalam melacak kehadiran karyawan secara real-time.

### 4.2 Saran

1. PT. Stuva Kreasi Nusantara disarankan untuk segera mengimplementasikan aplikasi presensi karyawan berbasis Android yang telah dirancang oleh praktikan, karena akan memberikan banyak manfaat, seperti kemudahan dalam memonitor kehadiran karyawan dan penyimpanan data yang lebih terpusat.
2. Pengujian lebih lanjut pada aplikasi sebaiknya dilakukan, baik dari

REPORT #24134057

segi fungsionalitas maupun user experience, guna memastikan aplikasi berjalan sesuai harapan dan mudah digunakan oleh seluruh karyawan. 3. PT. Stuva Kreasi Nusantara perlu mempertimbangkan untuk terus memperbarui dan meningkatkan aplikasi presensi seiring perkembangan teknologi dan kebutuhan perusahaan. Misalnya, menambahkan fitur integrasi dengan sistem payroll atau analisis data karyawan. 4. Praktikan di masa depan bisa diberikan proyek-proyek pengembangan aplikasi lainnya, yang tidak hanya berfokus pada presensi, tetapi juga membantu digitalisasi aspek lain dalam operasional perusahaan. 4



REPORT #24134057

## Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE		
1.	<b>1.36%</b> <a href="http://repo.darmajaya.ac.id">repo.darmajaya.ac.id</a> <a href="http://repo.darmajaya.ac.id/664/5/BAB%20IV.pdf">http://repo.darmajaya.ac.id/664/5/BAB%20IV.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
2.	<b>1.12%</b> <a href="https://eprints.upj.ac.id">eprints.upj.ac.id</a> <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8987/11/BAB%20I.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
3.	<b>1.09%</b> <a href="https://kd-cibiru.upi.edu">kd-cibiru.upi.edu</a> <a href="https://kd-cibiru.upi.edu/index.php/component/content/article/pengembangan..">https://kd-cibiru.upi.edu/index.php/component/content/article/pengembangan..</a>	●
INTERNET SOURCE		
4.	<b>0.88%</b> <a href="https://www.academia.edu">www.academia.edu</a> <a href="https://www.academia.edu/35688176">https://www.academia.edu/35688176</a>	●
INTERNET SOURCE		
5.	<b>0.67%</b> <a href="https://eskripsi.usm.ac.id">eskripsi.usm.ac.id</a> <a href="https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2016/G.111.16.0014/G.111.16.0014-...">https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2016/G.111.16.0014/G.111.16.0014-...</a>	●
INTERNET SOURCE		
6.	<b>0.64%</b> <a href="https://lp2m.uma.ac.id">lp2m.uma.ac.id</a> <a href="https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-...">https://lp2m.uma.ac.id/2022/06/07/metode-waterfall-definisi-dan-tahap-tahap-...</a>	●
INTERNET SOURCE		
7.	<b>0.6%</b> <a href="https://blog.myskill.id">blog.myskill.id</a> <a href="https://blog.myskill.id/tips-karir/mengenal-peran-ceo-chief-executive-officer-de...">https://blog.myskill.id/tips-karir/mengenal-peran-ceo-chief-executive-officer-de...</a>	●
INTERNET SOURCE		
8.	<b>0.56%</b> <a href="https://www.slideshare.net">www.slideshare.net</a> <a href="https://www.slideshare.net/slideshow/use-skenario/14727394">https://www.slideshare.net/slideshow/use-skenario/14727394</a>	●
INTERNET SOURCE		
9.	<b>0.55%</b> <a href="https://journal.yp3a.org">journal.yp3a.org</a> <a href="https://journal.yp3a.org/index.php/satesi/article/download/3009/1145/12147">https://journal.yp3a.org/index.php/satesi/article/download/3009/1145/12147</a>	●



REPORT #24134057

INTERNET SOURCE		
10. 0.54%	idcloudhost.com <a href="https://idcloudhost.com/blog/use-case-diagram-pengertian-dan-cara-membuat...">https://idcloudhost.com/blog/use-case-diagram-pengertian-dan-cara-membuat...</a>	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.54%	sagaratechnology.com <a href="https://sagaratechnology.com/blog/memahami-software-testing-fase-ke-5-dala...">https://sagaratechnology.com/blog/memahami-software-testing-fase-ke-5-dala...</a>	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.5%	eskripsi.usm.ac.id <a href="https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2016/G.131.16.0007/G.131.16.0007-...">https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G11A/2016/G.131.16.0007/G.131.16.0007-...</a>	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.45%	eprints.upj.ac.id <a href="https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3642/11/BAB%20I.pdf">https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/3642/11/BAB%20I.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.42%	journal.stmikjayakarta.ac.id <a href="https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/download/1176/7..">https://journal.stmikjayakarta.ac.id/index.php/jisamar/article/download/1176/7..</a>	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.38%	www.indoapps.id <a href="https://www.indoapps.id/blog/use-case-diagram-adalah-definisi-simbol-dan-ca...">https://www.indoapps.id/blog/use-case-diagram-adalah-definisi-simbol-dan-ca...</a>	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.38%	repository.uin-suska.ac.id <a href="http://repository.uin-suska.ac.id/16793/9/9.%20BAB%20IV_2018416SIF.pdf">http://repository.uin-suska.ac.id/16793/9/9.%20BAB%20IV_2018416SIF.pdf</a>	● ●
INTERNET SOURCE		
17. 0.32%	download.garuda.kemdikbud.go.id <a href="http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3027187&amp;val=274...">http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=3027187&amp;val=274...</a>	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.31%	sipora.polije.ac.id <a href="https://sipora.polije.ac.id/19119/2/BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf">https://sipora.polije.ac.id/19119/2/BAB%20I%20PENDAHULUAN.pdf</a>	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.23%	elibrary.unikom.ac.id <a href="https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2470/9/UNIKOM_Satria%20iskandar%20...">https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/2470/9/UNIKOM_Satria%20iskandar%20...</a>	●
INTERNET SOURCE		
20. 0.21%	primakara.ac.id <a href="https://primakara.ac.id/blog/info-teknologi/git-hub-adalah">https://primakara.ac.id/blog/info-teknologi/git-hub-adalah</a>	●





REPORT #24134057

INTERNET SOURCE

21. **0.16%** repository.unama.ac.id

<http://repository.unama.ac.id/2688/4/BAB%20IV.pdf>



INTERNET SOURCE

22. **0.14%** repota.jti.polinema.ac.id

[http://repota.jti.polinema.ac.id/756/5/File%20Bab%204\\_Jihan%20Nabilla%20P...](http://repota.jti.polinema.ac.id/756/5/File%20Bab%204_Jihan%20Nabilla%20P...)



INTERNET SOURCE

23. **0.13%** kerma.esaunggul.ac.id

<https://kerma.esaunggul.ac.id/upload/kerjasama/3557-Laporan%20Magang%20..>

