

6.8%

SIMILARITY OVERALL

SCANNED ON: 28 JAN 2025, 5:59 PM

Similarity report

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

 IDENTICAL
0.4%

 CHANGED TEXT
6.4%

Report #24565533

BAB I PENDAHULUAN 1.1. Latar Belakang Karyawan adalah individu yang bekerja untuk melaksanakan berbagai tugas dan kegiatan operasional suatu perusahaan. Mereka memegang peran penting dalam keberlangsungan bisnis perusahaan. Karyawan juga turut berkontribusi besar dalam mencapai tujuan jangka panjang sebuah perusahaan. Selain sebagai sumber daya untuk menyelesaikan tugas-tugas operasional, karyawan juga berperan penting dalam mencapai keberhasilan dan pertumbuhan perusahaan. Karyawan merupakan aset yang penting dan komponen vital, terutama bagi perusahaan dalam sektor jasa. Kompetensi dan kesiapan karyawan sangat dibutuhkan untuk menjaga kualitas layanan yang diberikan. Perkembangan bisnis perusahaan sering kali sejalan dengan pertumbuhan jumlah karyawan baru. Peningkatan jumlah karyawan merupakan indikasi positif dari kesuksesan perusahaan, namun hal ini juga memberikan tantangan tersendiri bagi manajemen sumber daya manusia. Karyawan yang baru bergabung diharapkan dapat cepat beradaptasi guna bisa berkontribusi untuk memenuhi tuntutan proyek dan harapan perusahaan. Untuk mendukung proses tersebut, perusahaan biasanya menyediakan proses orientasi karyawan yang dikenal sebagai onboarding . **41 Onboarding** adalah proses penyesuaian diri karyawan baru dengan budaya perusahaan. Selama masa onboarding , karyawan akan dibekali pemahaman mengenai visi, misi, aturan perusahaan, serta peran dan tanggung sesuai dengan jabatan mereka. Proses ini bertujuan untuk mempermudah karyawan baru dalam



REPORT #24565533

memahami peran mereka dan menghindari kebingungan di awal masa kerja. 36 Dengan demikian, proses onboarding yang efektif dapat mempercepat integrasi karyawan baru ke dalam tim proyek. PT XYZ merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam sektor jasa konsultasi dan teknologi informasi. PT XYZ menyediakan layanan konsultasi serta solusi digital berbasis aplikasi dalam bidang pengadaan barang dan jasa. Karena fokus bisnis PT XYZ ada pada penyediaan jasa konsultasi, maka dari itu penting untuk memastikan kesiapan karyawan sebelum mereka memulai proyek. Proses onboarding yang efektif akan membantu meningkatkan kesiapan karyawan baru untuk berkontribusi sehingga dapat memberikan pelayanan yang optimal kepada klien. Saat ini, proses onboarding pada PT XYZ masih dilakukan secara manual dan belum memiliki standarisasi pada tiap divisi. Hal ini menjadi masalah karena dapat menimbulkan kebingungan bagi karyawan baru serta dapat memperpanjang durasi proses penyelesaian onboarding untuk karyawan baru. Selain itu, PT XYZ juga menerapkan metode work from home (WFH) , sehingga beberapa karyawan yang berada di luar domisili mengalami kendala dalam mengikuti kegiatan onboarding secara langsung di kantor. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka diperlukan penyelesaian melalui standarisasi dan digitalisasi proses onboarding karyawan menggunakan Onboarding System . Berdasarkan permasalahan yang ada, maka penulis akan mengajukan penelitian dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Onboarding Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT XYZ . 1.2. Rumusan / Identifikasi Masalah Mengacu pada latar belakang yang ada di poin 1.1, berikut beberapa masalah yang terjadi pada pelaksanaan kegiatan onboarding oleh PT XYZ. 1.1.1. Identifikasi Masalah 1. Pelaksanaan kegiatan onboarding saat ini tidak efektif dan memakan waktu lama karena dilakukan secara manual. Dokumen terkait keperluan onboarding tidak terorganisir dengan baik sehingga memerlukan waktu tambahan ketika menyebarkan dokumen terkait onboarding. 2. Karyawan baru merasa kebingungan akan peran dan tanggung jawabnya selama masa onboarding. 3. PT XYZ belum memiliki standar baku untuk pelaksanaan kegiatan onboarding di setiap divisi. 4.



REPORT #24565533

PT XYZ belum memiliki mekanisme pengukuran kesiapan karyawan setelah melaksanakan kegiatan onboarding. 5. Karyawan yang berdomisili di luar kota kesulitan mengikuti kegiatan onboarding secara langsung. 1.1.2.

Rumusan Masalah Bagaimana membuat sebuah aplikasi onboarding berbasis web untuk membantu memfasilitasi kegiatan onboarding karyawan baru pada PT XYZ? 1.3.

3 Ruang Lingkup dan Batasan Masalah Berikut adalah ruang lingkup dan batasan masalah untuk penelitian yang aplikasi onboarding karyawan baru di PT XYZ.

Ruang lingkup dan batasan ini ditentukan guna memastikan bahwa penelitian tetap terarah dan fokus sesuai dengan cakupan topik yang akan dibahas. 1.3.1. Ruang Lingkup 1. Subjek penelitian ini adalah PT XYZ. 2. Objek penelitian ini adalah HRD, team leader, creative leader, dan karyawan baru. 3. Aplikasi onboarding karyawan baru ini diperuntukan sebagai knowledge base untuk membantu proses kegiatan onboarding serta menilai kesiapan karyawan baru sebelum memasuki proyek. 4. Aplikasi ini berfokus dalam membantu mempersiapkan karyawan baru selama proses onboarding sehingga mereka dapat mempersiapkan diri dengan baik sebelum terlibat dalam proyek. 1.3.2. Batasan Masalah 1. Aplikasi ini digunakan setelah karyawan bergabung pada perusahaan dan tidak membahas lebih lanjut terkait strategi rekrutmen pada karyawan. 2. Aplikasi ini hanya sampai pada pemberitahuan bahwa karyawan baru sudah selesai menjalani kegiatan onboarding dan sudah siap untuk terlibat dalam proyek, namun tidak membahas lebih lanjut terkait strategi penempatan proyek. 3. Aplikasi yang akan dibuat merupakan aplikasi berbasis web. 4. Aplikasi ini akan menghasilkan keterangan karyawan baru yang sudah selesai mengikuti kegiatan onboarding. 1.4. Tujuan Penelitian Berikut tujuan penelitian terkait perancangan aplikasi onboarding karyawan baru pada PT XYZ dalam tugas akhir penulis: 1. Mempercepat proses onboarding karyawan baru melalui penggunaan sistem yang terstruktur. 2. Memantau dan mengukur kesiapan karyawan baru pada proses onboarding. 3. Melakukan standarisasi kegiatan onboarding pada setiap divisi di PT XYZ. 1.5. Manfaat Penelitian Berikut manfaat



REPORT #24565533

penelitian untuk Tugas Akhir berdasarkan tujuan penelitian yang sudah penulis paparkan pada poin 1.3: a. Manfaat untuk pembaca 1. Pembaca dapat menambah wawasan tentang proses digitalisasi pada kegiatan onboarding karyawan baru 2. Pembaca dapat mempelajari alur kerja proses onboarding karyawan 3. Pembaca dapat mempelajari cara melakukan perancangan terkait sistem onboarding karyawan baru b. Manfaat untuk PT XYZ 1. Membantu peran Human Resource dan Creative Leader dalam memfasilitasi kegiatan onboarding untuk karyawan baru 2. Meminimalisir kebingungan karyawan baru akan peran dan tanggung jawabnya pada masa awal kerja 3. Membantu karyawan baru untuk mempermudah melakukan akses informasi dan sumber daya yang dibutuhkan selama menjalani masa onboarding 1.6. **1 2 6** Sistematika Penulisan Agar pembahasan tetap terfokus pada permasalahan yang ada dalam penyusunan hasil penelitian dari Tugas Akhir ini, penulis merancang sistematika penulisan sebagai berikut: BAB I : PENDAHULUAN Bab satu merupakan bab yang menjelaskan terkait latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang melandasi pelaksanaan kegiatan penelitian. Selain itu, pada bab ini juga berisi terkait sistematika penulisan yang berkaitan dengan dasar perancangan dan pembangunan sistem onboarding karyawan. BAB II : TINJAUAN STUDI Pada bab dua merupakan bab yang membahas mengenai teori – teori dasar serta penelitian terdahulu yang digunakan sebagai panduan dan referensi untuk mendukung latar belakang pemecahan masalah yang berkaitan dengan onboarding karyawan. **10** BAB III : METODE PENELITIAN Pada bab tiga merupakan bab yang berisi tentang pembahasan mengenai metode penelitian yang digunakan untuk analisis kebutuhan pengguna guna menghasilkan kebutuhan dan ekspektasi pengguna sebagai dasar acuan untuk mengembangkan sistem. BAB IV : HASIL DAN ANALISIS PENELITIAN Pada bab empat merupakan bab yang memuat hasil analisis yang akan dilakukan perancangan dan pengembangan menjadi sebuah sistem berbasis web. Sistem tersebut merupakan hasil akhir dari penelitian “Rancang Bangun Aplikasi Onboarding



REPORT #24565533

Karyawan Baru Pada PT XYZ . BAB V : PENUTUP Pada bab lima merupakan rangkuman dari penelitian yang dilakukan. 32 Selain itu, pada bab ini juga berisi saran-saran yang berkaitan dengan hasil penelitian serta perancangan dan pembangunan sistem yang telah dilakukan. BAB II TINJAUAN MASALAH

1.7. Teori Dasar

1.7.1. Karyawan Karyawan adalah aset terbesar bagi sebuah perusahaan. Karyawan adalah penduduk dengan usia kerja yang dapat membantu perusahaan untuk mencapai tujuan operasional dan bisnis perusahaan melalui jasa yang diberikan. Jasa yang diberikan bisa dalam bentuk pikiran maupun tenaga (Hilmi Nugraha, 2020). Karyawan menjadi penentu dalam perjalanan kesuksesan sebuah perusahaan. Karyawan yang berkualitas dapat memberikan keuntungan bagi perusahaan dalam menjalankan bisnis guna mencapai target yang selaras dengan visi dan misi perusahaan.

1.7.2. Onboarding Onboarding atau dikenal sebagai orientasi merupakan kegiatan pengenalan bagi karyawan baru secara sistematis untuk mengenalkan pekerjaan mereka, rekan kerja, dan organisasi (Hakim, dkk., 2020). Onboarding bertujuan memberi dukungan kepada karyawan baru agar dapat beradaptasi dengan aspek sosial, budaya, dan kinerja perusahaan agar pekerjaan mereka dapat berjalan dengan cepat dan lancar (Bauer, 2010). Oleh karena itu, kegiatan onboarding berperan penting untuk membantu karyawan dalam masa transisi memasuki lingkungan kerja baru. Kegiatan onboarding ini memiliki elemen yang perlu diterapkan agar dapat mencapai tujuan kegiatan onboarding . Menurut Talya N. Beaur (2010), pilar kegiatan onboarding didasari dari empat elemen, yaitu: 1. Compliance Karyawan baru akan diajarkan terkait aturan dan regulasi dasar yang berkaitan dengan perusahaan. 2. Clarification Memastikan karyawan baru sudah paham akan pekerjaan dan ekspektasi atas kinerja mereka. 3. Culture Karyawan akan bekal pemahaman terkait budaya dan norma – norma yang berlaku pada perusahaan. 4. Connections Membangun hubungan interpersonal antara karyawan baru dengan karyawan lama.

1.7.3. Aplikasi Menurut Habibi dan Riki (2020), sebagaimana dikutip dalam Novria dkk. (2022), aplikasi adalah sebuah perangkat lunak yang



REPORT #24565533

dikembangkan agar siap pakai dan bisa digunakan untuk mengeksekusi sejumlah perintah maupun instruksi sebagai solusi dalam pemecahan masalah yang dialami oleh pengguna. **12** Pemecahan masalah ini dilakukan dengan menggunakan salah satu teknik pemrosesan data aplikasi pada sebuah komputerisasi dengan tujuan untuk memperoleh hasil yang lebih akurat dan sesuai dengan tujuan pembuatan aplikasi tersebut. Aplikasi dibagi menjadi tiga jenis yaitu. 1. Aplikasi web yakni merupakan aplikasi yang dijalankan melalui browser 2. Aplikasi berbasis mobile yakni aplikasi yang dijalankan melalui smartphone 3. Aplikasi desktop yakni aplikasi yang dilakukan instalasi dan dijalankan melalui komputer 1.7.4. Web Web adalah media untuk menyampaikan informasi dalam berbagai bentuk seperti teks, gambar, video, suara, animasi, atau gabungan dari semua elemen tersebut. Web dibentuk dari banyak halaman saling terhubung dan bertaut. Untuk menghubungkan antar halaman pada web menggunakan hyperlink (Elgamar, 2020). Sedangkan aplikasi berbasis web adalah aplikasi yang dikembangkan dengan bahasa pemrograman seperti HTML, CSS, dan JS, serta memerlukan server agar dapat diakses melalui browser oleh pengguna (Novria dkk., 2022). 1.7.5. Object Oriented Analysis Design (OOAD) Object Oriented Analysis Diagram (OOAD) merupakan sebuah pendekatan untuk menganalisa serta membuat rancangan aplikasi melalui penggunaan paradigma berorientasi objek serta pemodelan visual selama siklus hidup pengembangan untuk memberikan hasil yang lebih baik dalam menjembatani komunikasi antara pengembang, pelanggan, dan pemangku kepentingan serta untuk meningkatkan kualitas produk yang dikembangkan. (Gechman, 2019). 1.7 **5** **6**. Unified Modeling Language (UML) Menurut Prasetya dkk. (2022), UML merupakan sebuah bahasa yang digunakan untuk menjelaskan, merepresentasikan, merancang, dan mendokumentasikan berbagai elemen, termasuk menghasilkan informasi alur bisnis awal untuk acuan pengembangan perangkat lunak dalam bentuk modelling, penjelasan, atau perangkat lunak, serta pemodelan bisnis dan sistem non-perangkat lunak lainnya. UML merupakan alat yang digunakan untuk menjembatani pengguna dengan pengembang.



REPORT #24565533

Berikut beberapa diagram yang digunakan dalam UML A. Use Case Diagram Menurut Hutaeruk (2019), use case diagram adalah diagram yang merepresentasikan relasi antara aktor dengan sistem. Sedangkan menurut Putra dan Putri (2019), use case diagram digunakan untuk menggambarkan fungsionalitas sistem yang akan dikembangkan. Jadi bisa disimpulkan bahwa use case diagram merupakan alat yang untuk menunjukkan hubungan interaksi antara aktor dan sistem serta penggambaran fungsionalitas sistem yang akan dikembangkan. Berikut komponen yang terdapat pada use case diagram. B. Activity Diagram Menurut Sukamto dkk. (2013) dalam Suharni dkk. (2023), diagram yang digunakan dengan maksud untuk memberikan gambaran terhadap alur kerja atau aktivitas dari suatu sistem serta proses bisnis dalam perangkat lunak merupakan fungsi dari activity diagram. Fokus dari activity diagram yaitu berada pada alur bisnis proses sistem bukan pada detail tindakan aktor. Berikut simbol-simbol yang digunakan dalam activity diagram. C. Class Diagram Menurut Sukamto dan Shalahudin (2013) dalam Afifah dan Setyantoro (2021), class diagram adalah diagram yang memvisualisasikan struktur yang ada sistem dengan menunjukkan hubungan antar kelas yang akan digunakan dalam pengembangan sistem. Pada diagram kelas akan digambarkan atribut dan objek dalam kelas serta hubungan antar kelas yang ada. Berikut merupakan komponen yang terdapat dalam class diagram. D. Sequence Diagram Sequence diagram merupakan sebuah diagram yang ditujukan guna memvisualisasikan kolaborasi dinamis antar objek yang berkesinambungan dalam sistem. Visualisasi ini dilakukan dengan menjelaskan interaksi antar objek sesuai dengan urutan waktu maupun rangkaian kejadian ketika seorang aktor dalam menjalankan sistem (Rejeki dkk., 2022). **4 30** Komponen pembentuk sequence diagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek yang terkait) (Agustini, 2022). Berikut komponen yang dapat digunakan pada sequence diagram. 1.7.7. Database Menurut Swara dan Pebriadi (2016) dalam Safudin dkk. (2020), basis data atau database merupakan suatu informasi yang tersusun dari kumpulan yang disimpan



REPORT #24565533

sebagai suatu kesatuan yang utuh dan sistematis dalam perangkat keras (komputer) untuk dapat dilakukan pengolahan menggunakan perangkat lunak untuk menghasilkan informasi yang berguna. 1.7.8. Pengujian Sistem Menurut Sethi (2014) dalam Praniffa dkk. (2023), pengujian sistem (testing) merupakan tahap untuk melakukan pemeriksaan terhadap kesalahan yang memungkinkan timbul pada sistem. Tujuan pengujian sistem yaitu mencegah dan meminimalisir terjadinya kerugian yang ditimbulkan akibat kesalahan sistem. Pada pengujian sistem terdapat metode pengujian yang dikenal dengan metode Blackbox Testing. Menurut Sujono (2021) dalam Krisnianto (2023), blackbox testing merupakan pengujian yang berfokus pada detail aplikasi seperti halaman maupun alur bisnis. Pengujian ini dilakukan untuk memastikan aplikasi terhindar dari bugs serta memastikan aplikasi sesuai dengan alur bisnis yang diinginkan pengguna. 1.8. Tinjauan Studi Beberapa riset yang telah dilaksanakan oleh para penulis sebelumnya sangat membantu penulis saat ini sebagai acuan dalam mengembangkan teori mengenai penelitian sistem onboarding karyawan baru berbasis web. Berikut beberapa referensi karya tulis yang mendukung penelitian ini, yaitu: 1. Referensi pertama merupakan riset yang dilakukan oleh Nabila, dkk di bulan Agustus tahun 2022. Riset ini berjudul "Rancang Bangun Sistem Informasi E-learning Berbasis Website Pada Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Jombang (Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan Aplikasinya (SENAMIKA) Volume 3, Nomor 2 Halaman 296 - 305) . Penelitian ini berfokus pada pengembangan sistem e-learning berbasis web untuk mengatasi keterbatasan kegiatan pembelajaran selama masa Covid- 19 dan jika guru yang bersangkutan berhalangan hadir. Sistem ini dirancang menggunakan metode waterfall. 11 Tahap analisis kebutuhan pada riset ini dilakukan dengan metode PIECES (Performance, Information, Economy, Control, Efficiency, Service) dengan tujuan mengevaluasi sistem yang saat ini berjalan agar mendapatkan temuan maupun inovasi baru yang dapat dijadikan usulan perbaikan dan pengembangan sistem. Untuk proses desain sistem, penelitian ini menggunakan UML untuk memvisualisasikan proses bisnis dan



REPORT #24565533

fitur – fitur yang akan dikembangkan. Hasil penelitian tersebut berupa sistem berbasis web yang mencakup berbagai fitur, termasuk pengelolaan materi ajar dan kuis. Sistem ini dirancang untuk mempermudah akses materi dan penilaian, sehingga meningkatkan kelancaran serta fleksibilitas dalam proses pembelajaran. 2. Referensi kedua merupakan penelitian yang dilakukan oleh Syuhada dan Handriato pada bulan Desember tahun 2023 dengan judul “Perancangan Aplikasi Learning Management System Berbasis Web Pada Trustco Cipta Madani (Jurnal Komputer Antartika Volume 1 Nomor 4 Halaman 158 - 166). Penelitian ini berfokus pada pengembangan sebuah learning management system (LMS) berbasis web untuk mengatasi pengelolaan pembelian kelas pelatihan serta pendistribusian materi pelatihan yang sebelumnya masih dilakukan melalui microsoft excel dan media sosial. Penelitian ini mengadopsi metode waterfall dalam mengembangkan LMS. 9

14 16 37 Pengembangan ini menggunakan bahasa pemrograman PHP, framework CodeIgniter 3, dan database MySQL. Output dari penelitian tersebut berupa sebuah aplikasi LMS yang dapat memfasilitasi melakukan seluruh proses pelatihan dalam satu platform, mulai dari pembelian kelas, akses materi, pengerjaan kuis hingga penerbitan. Aplikasi ini juga meningkatkan efisiensi dalam pendistribusian materi pelatihan serta penerbitan sertifikat kepada peserta setelah selesai pelatihan. 3. Referensi ketiga merupakan riset yang dilakukan oleh Zuraiyah, dkk di bulan Juni Desember tahun 2021 dengan judul “Pengembangan Learning Management System (LMS) Pelatihan SDM Menggunakan PHP dan Mysql (Jurnal Aplikasi Bisnis dan Komputer (JUBIKOM) Volume 1 Nomor 2 Halaman 78-88). Penelitian ini membahas tentang pengembangan LMS untuk pelatihan sumber daya manusia di PT. Micro Madani Institute guna mempercepat waktu dan mengurangi biaya akomodasi pada pelatihan tatap muka. 8 9 14 19 24 Metode pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode System Development Life Cycle (SDLC) yang mencakup perencanaan, analisis, perancangan, implementasi, dan pengujian. 12 Pengembangan LMS ini menggunakan bahasa pemrograman PHP dan database Mysql. Penelitian ini bertujuan untuk



REPORT #24565533

menyempurnakan sistem pelatihan yang sebelumnya dilakukan secara konvensional menjadi dilakukan secara digital. Hasil dari penelitian ini berupa LMS yang menyediakan fitur untuk pelatihan, pemateri, dan penerbitan sertifikat yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, serta mengoptimalkan efisiensi biaya dan waktu. 4. Referensi keempat merupakan riset yang dilakukan oleh Sari, dkk di bulan Maret tahun 2024 dengan judul “Implementasi Metode Rapid Application Development Pada Aplikasi Sistem Informasi Monitoring Santri Berbasis Website (Decode: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi vol. 4, no. 1, pp. 316 –325). Penelitian ini membahas tentang implementasi sistem untuk melakukan pemantauan dan pengelolaan data santri secara digital untuk Pondok Pesantren PPAI Darun Najah 2 Malang. Pengembangan aplikasi ini menggunakan metode RAD dengan melalui tahapan perencanaan kebutuhan bersama pengurus pondok pesantren, desain sistem berdasarkan kebutuhan yang sudah dilakukan analisa serta identifikasi, dan implementasi berdasarkan hasil desain sistem. Hasil dari penelitian ini berupa aplikasi monitoring yang memungkinkan pemantauan biodata lengkap santri, serta manajemen pembayaran tanpa harus mencari arsip berkas secara manual. Hasil akhir ini bermanfaat untuk meningkatkan efisiensi administrasi di Pondok Pesantren PPAI Darun Najah 2 Malang, khususnya bagi para wali santri di pesantren tersebut. 5. Referensi kelima merupakan riset yang dilakukan oleh Maharani, dkk di tahun 2022. Riset ini berjudul “Rancangan Talent Acquisition dan Talent Onboarding Pada Perusahaan Perbankan” (Yume : Jurnal Of Management Volume 5 Nomor 3 Halaman 640 – 647). Penelitian ini membahas tentang rancangan talent acquisition dan talent onboarding pada PT. XXX untuk membantu perusahaan dan karyawan baru dalam menyeleraskan tugas sehingga mempermudah proses integrasi karyawan. Fokus utama penelitian ini adalah melakukan perancangan alur rekrutmen dan proses onboarding agar dapat memonitor kegiatan onboarding dengan baik serta memastikan karyawan baru merasa nyaman dengan lingkungan kerja yang baru. Metodologi yang digunakan adalah pendekatan kualitatif deskriptif, dengan



REPORT #24565533

mengumpulkan data melalui analisis berita industri, jurnal, artikel, serta literatur terkait. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan prosedur yang telah diidentifikasi dan dinilai efektif dalam mengintegrasikan karyawan baru, dengan tujuan untuk meningkatkan performa kerja perusahaan. 6. Referensi keenam merupakan riset yang dilakukan oleh Sriwiyati, dkk pada bulan Mei tahun 2023 dengan judul “Hubungan Pelaksanaan Orientasi Kerja Dengan Kemampuan Adaptasi Karyawan Baru (KOSALA: Jurnal Ilmu Kesehatan Volume 11 Nomor 1 Halaman 65 - 74). Penelitian ini berfokus untuk melakukan evaluasi antara keterkaitan hubungan pelaksanaan orientasi kerja dengan kemampuan adaptasi karyawan baru di RS. Dr. OEN Solo Baru. Orientasi ini dibagi menjadi dua yaitu kegiatan pengenalan rumah sakit dan pengenalan unit kerja karyawan baru tersebut. Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan analisa bivariat dengan metode korelasional person. Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui bahwa orientasi kerja yang baik berhubungan secara positif dengan kemampuan adaptasi karyawan baru. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa orientasi yang efektif dapat meningkatkan kemampuan adaptasi sehingga memungkinkan karyawan baru dapat lebih cepat berintegrasi dan memberikan kontribusi yang optimal. 49

BAB III METODE PENELITIAN 3.1. Objek Penelitian 3.1.1. Sejarah Singkat Perusahaan PT XYZ merupakan sebuah perusahaan konsultan yang bergerak pada lingkup pengadaan barang dan jasa. PT XYZ didirikan pada tahun 2004 di Jakarta Selatan. Sebagai perusahaan konsultan, PT XYZ menyediakan solusi untuk berbagai macam permasalahan mengenai pengadaan dan rantai pasok. Solusi yang ditawarkan oleh PT XYZ berupa layanan konsultasi maupun solusi berbasis digital seperti pengembangan aplikasi guna membantu proses pengadaan. 3.1.2. Metode Penelitian Metode penelitian yang digunakan dalam penyusunan tugas akhir yang berjudul “Rancang Bangun Aplikasi Onboarding Karyawan Baru Berbasis Web Pada PT XYZ yakni metode kualitatif. Alasan pemilihan metode kualitatif karena penulis ingin memperoleh informasi dan pemahaman mendalam mengenai kegiatan onboarding yang saat ini dilakukan pada PT XYZ. 3.1



REPORT #24565533

13 15 23 29 3. Metode Pengembangan Sistem Metode pengembangan sistem yang diterapkan pada penelitian tugas akhir ini adalah metode Rapid Application Development (RAD). RAD adalah metode yang memiliki sifat inkremental sehingga cocok untuk pembuatan aplikasi dengan waktu pengerjaan yang singkat (Sukanto dan Shalahudin, 2016). Alasan pemilihan metode RAD dalam pengembangan sistem onboarding karyawan baru karena sesuai dengan kebutuhan dan timeline yang ingin dicapai penulis. Metode ini memungkinkan pengembangan sistem dapat rampung dalam kurun waktu 30 hari hingga 90 hari, sedangkan waktu normal untuk dalam mengembangkan sebuah sistem setidaknya memerlukan waktu 180 hari (Ardhiansyah, 2021). Metode RAD terdiri dari empat tahap, yaitu: 1. Perencanaan Kebutuhan (Requirement Planning) Para pemangku kepentingan ingin membuat sebuah sistem yang dapat menstandarisasikan kegiatan onboarding pada PT XYZ melalui sebuah sistem. Tahapan ini bertujuan untuk melakukan perencanaan atas kebutuhan dan harapan pengguna terkait sistem yang akan dibangun. Kebutuhan pengguna akan dilakukan analisa dan identifikasi. Pada tahap ini penulis akan melakukan kegiatan pengumpulan kebutuhan bersama pemangku kepentingan kegiatan onboarding pada PT XYZ guna menyamakan persepsi tentang sistem dan harapan tentang sistem yang akan dikembangkan. Pada tahap ini pemangku kepentingan sepakat untuk melakukan standarisasi kegiatan onboarding melalui pengembangan fitur materi dan kuis. 2. Desain Sistem (Design System) Pada tahap design system akan ada tahapan desain dan pemodelan atas kebutuhan yang sudah dianalisa serta diidentifikasi pada tahap requirement planning. Tahap ini melibatkan partisipasi aktif dari pengguna. Pemodelan kebutuhan pengguna ditahap ini akan dilakukan dengan menggunakan Unified Modelling Language (UML). Kebutuhan pengguna akan divisualisasikan melalui beberapa diagram yakni use case diagram, activity diagram, sequence diagram dan class diagram sebagai dasar acuan pengembangan sistem. Kemudian, akan dilanjutkan dengan pembuatan prototype yang akan dilakukan pengamatan dan pengujian oleh pengguna. Pengguna akan memberikan feedback atas prototype



REPORT #24565533

yang sudah dikembangkan. Hasil feedback dari pengguna akan dilakukan perbaikan (refine) agar sistem yang dikembangkan tetap sejalan dengan kebutuhan pengguna. 3. Pengembangan Pada tahap ini akan dilakukan pengembangan berdasarkan desain sistem yang telah dirancang serta disepakati sebelumnya. Pelaksanaan tahap ini akan dilakukan kegiatan pengembangan dengan mempertimbangkan feedback yang diterima dari pengguna. Jika ada kebutuhan yang belum tertampung pada tahap desain sistem, maka akan diulang ke tahap desain sistem untuk melakukan desain sistem kembali. 4. Implementasi (Implementation) Tahapan terakhir yakni tahap implementasi berdasarkan pemodelan yang sudah dibuat pada desain sistem. Untuk hasil dari tahap implementasi ini berupa aplikasi yang sudah siap untuk digunakan. Pada tahap ini juga akan dilakukan pengujian terhadap aplikasi agar memastikan aplikasi bebas dari bugs dan siap digunakan oleh pengguna tanpa hambatan apapun. 3 Untuk metode yang akan diaplikasikan dalam pengujian sistem yakni metode blackbox testing. Metode ini merupakan pengujian dengan mengujicoba sistem guna mendeteksi bebas dari bugs serta memastikan sistem telah bekerja secara optimal. Metode ini hanya berfokus pada tampilan dan alur proses sistem saja, metode ini tidak berfokus pada struktur kode sistem. 3.1.4. Metode Pengumpulan Data Selaras dengan metode penelitian yang penulis pilih yakni metode kualitatif, maka berikut beberapa metode yang penulis gunakan dalam melakukan pengumpulan data untuk mendukung validitas penelitian yang akan dilakukan. 34 1. Observasi Observasi adalah proses melakukan pengamatan mendalam mengenai objek yang diteliti dan melakukan pencatatan terkait objek. Penulis melakukan observasi PT XYZ untuk mengetahui sistem onboarding yang saat ini berjalan. 2. Wawancara Wawancara adalah aktivitas penghimpunan data secara langsung dengan bertanya sesuai dengan topik yang akan diteliti kepada responden. Pada wawancara ini, penulis menerapkan metode purposive sampling yakni mengambil sample secara non-random berdasarkan kriteria yang sesuai dengan tujuan penelitian (Leina, 2021). Responden untuk kegiatan wawancara ini merupakan karyawan baru dan manajemen PT XYZ



REPORT #24565533

yang terlibat dalam kegiatan onboarding. Pada tahap wawancara ini dilakukan untuk mendapatkan pemahaman terkait masalah kegiatan onboarding saat ini dan harapan yang terkait pengembangan sistem onboarding . 3. Studi Literatur Studi literatur adalah kegiatan penghimpunan data dengan menjalankan proses pengkajian data melalui sumber dokumen dan jurnal terlebih dahulu yang sejalan dan memiliki relevansi dengan penelitian yang dilakukan. Penulis menjalankan kegiatan studi literatur dan mempelajari tentang onboarding karyawan dan mempelajari tentang perancangan aplikasi yang relevan dengan fitur aplikasi yang akan dikembangkan.

3.2. Analisis Sistem Berjalan Analisis sistem berjalan merupakan proses evaluasi terhadap sistem yang sudah ada, baik yang sistem yang masih berjalan secara manual maupun sistem yang sudah terdigitalisasi. Tujuan dari kegiatan analisis sistem berjalan yaitu untuk memahami alur kerja sistem yang saat ini berlangsung. Di samping itu, kegiatan analisis ini juga berupaya untuk melakukan analisa terhadap permasalahan yang dihadapi pengguna saat menggunakan sistem. Hasil yang diperoleh dari analisis sistem berjalan akan digunakan sebagai bahan referensi dalam melakukan peningkatan sistem. Untuk mengetahui alur sistem onboarding karyawan baru yang saat ini berjalan pada PT XYZ, penulis melakukan observasi terhadap kegiatan onboarding serta wawancara. Penulis melakukan wawancara dengan maksud guna memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terkait sistem serta guna mengumpulkan informasi tambahan yang mungkin terlewat selama masa observasi. Selain itu, wawancara ini ditujukan untuk mengklarifikasi dan memvalidasi hasil temuan penulis serta untuk memahami pandangan pengguna maupun pemangku kepentingan terkait sistem. Mengingat bahwa PT XYZ saat ini belum memiliki standar baku untuk prosedur pelaksanaan kegiatan onboarding pada setiap divisi, penulis melakukan wawancara dengan mengambil beberapa sample yang sesuai dengan kriteria pengamatan penulis untuk setiap divisi yang ada. Berikut hasil wawancara yang penulis lakukan dengan pendekatan purposive sampling. 1. Wawancara Divisi HR Tabel 3.1 Wawancara dengan Human Resource Nama



REPORT #24565533

Narasumber Wiwiek Nurlianty Jabatan Narasumber Human Resource Divisi
Narasumber Smart Business Support Tema Wawancara Alur Kegiatan Onboarding
Karyawan Baru pada divisi HR Departement Tujuan Wawancara ini dilakukan
untuk mendapat pemahaman mendalam terkait alur proses bisnis kegiatan
proses onboarding karyawan baru pada PT XYZ. Selain itu, wawancara
ini juga bertujuan untuk melakukan evaluasi terkait sistem yang
berjalan saat ini serta mengumpulkan informasi terkait kebutuhan dan
harapan pengguna terhadap sistem onboarding yang akan dirancang.
Pertanyaan Wawancara 1. Bagaimana proses onboarding karyawan baru PT
XYZ pada sisi HRD? Apakah kegiatan onboarding tersebut dimulai pada
saat karyawan baru diterima atau pada saat hari pertama karyawan baru
mulai bekerja? 2. Apakah pada masa onboarding hanya diberikan materi
tentang perusahaan atau mencakup kegiatan administratif? 3. Alur
pelaksanaan kegiatan onboarding yang berlangsung saat ini seperti apa
bu? 4. Apakah ada dokumen diberikan untuk mendukung dan membantu
karyawan beradaptasi selama kegiatan onboarding? 5. Apakah sudah ada
platform untuk memfasilitasi kegiatan onboarding ini? 6. Jika kedepannya
ada platform untuk membantu pelaksanaan kegiatan onboarding, apakah ada
kebutuhan yang diinginkan oleh HRD untuk dicover dalam platform tersebut?
Jawaban Wawancara 1. Proses kegiatan onboarding yang berlangsung saat ini
dimulai di hari pertama karyawan baru masuk pada PT XYZ. Kegiatan onboarding pada
sisi HRD saat ini disebut sebagai kegiatan induksi. Kegiatan ini
merupakan pengenalan perusahaan secara general yang dilakukan oleh tim
HRD. 2. Kegiatan onboarding bersama HRD saat ini hanya dilakukan
untuk memperkenalkan perusahaan saja. Selain itu, karyawan baru hanya
akan untuk diminta melengkapi data diri seperti biodata dan kontak
darurat karyawan, 3. Untuk durasi kegiatan onboarding yang dilakukan
dari sisi HRD saat ini hanya berlangsung selama satu hari saja
karena onboarding pada sisi HRD hanya menjelaskan tentang perusahaan
secara general. Setelah selesai mengikuti kegiatan onboarding Bersama
HRD, karyawan baru akan diarahkan kepada divisi untuk menjalankan



REPORT #24565533

onboarding pada divisi karyawan tersebut. 4. Untuk kegiatan onboarding ini hanya sebatas mengenalkan dan menjelaskan terkait perusahaan saja. Tidak ada dokumen penunjang yang diberikan kepada karyawan. 5. Saat ini belum ada platform untuk memfasilitasi kegiatan onboarding pada PT XYZ. Kegiatan onboarding di sisi HRD pada saat ini hanya dilakukan melalui whatsapp dan online meeting saja. 6. Jika kedepannya ada platform untuk membantu pelaksanaan kegiatan onboarding, saya membutuhkan aplikasi yang dapat membantu untuk karyawan dapat melengkapi biodata karyawan.

2. Wawancara Divisi Pengadaan.com Tabel 3.2 Wawancara dengan Creative Leader Nama Narasumber Rahma S.Ds. Jabatan Narasumber Creative Leader Divisi Narasumber Pengadaan.com Tema Wawancara Alur Kegiatan Onboarding Karyawan Baru pada divisi creative Tujuan Wawancara ini dilakukan untuk mendapat pemahaman mendalam terkait alur proses bisnis kegiatan proses onboarding karyawan baru pada PT XYZ. Selain itu, wawancara ini juga bertujuan untuk melakukan evaluasi terkait sistem yang berjalan saat ini serta mengumpulkan informasi terkait kebutuhan dan harapan pengguna terhadap sistem onboarding yang akan dirancang.

Pertanyaan Wawancara 1. Bagaimana kegiatan onboarding karyawan baru yang berjalan pada PT XYZ saat ini? 2. Apa permasalahan yang dialami selama kegiatan onboarding karyawan baru? 3. Jika ada rencana pengembangan sebuah aplikasi untuk membantu proses kegiatan onboarding, sistem seperti apa yang diharapkan dapat memenuhi kebutuhan PT XYZ?

Jawaban Wawancara 1. Proses kegiatan onboarding yang berjalan pada PT XYZ saat ini berbeda pada setiap divisi. Untuk divisi Pengadaan.com, kegiatan onboarding ini diurus oleh Creative Leader. Alur kegiatan onboarding untuk divisi Pengadaan.com pada PT XYZ yaitu a. Tim Human Resource akan memberikan program induksi kepada karyawan baru. Induksi ini merupakan pengenalan terkait perusahaan kepada karyawan baru. Pengenalan ini mencakup tentang sejarah perusahaan, visi misi perusahaan, dan core value perusahaan. Serta alur bisnis perusahaan. Program induksi ini berlangsung selama satu hari. b. Setelah menjalankan



REPORT #24565533

program induksi, karyawan baru akan diteruskan kepada Creative Leader. Creative Leader akan memberikan materi kepada karyawan baru melalui aplikasi whatsapp ataupun email. Materi yang diberikan terkait pengertian divisi, alur kerja divisi, tanggung jawab karyawan, serta project. c. Pegawai baru akan mempelajari materi tersebut selama waktu yang ditentukan. d. Setelah pegawai baru mempelajari materi tersebut, Creative Leader akan memberikan kuis melalui google form untuk karyawan baru tersebut guna melihat pemahaman dan kesiapan karyawan baru untuk bekerja e. Jika karyawan baru sudah mengisi google form dan mendapatkan nilai yang sesuai, maka proses kegiatan onboarding telah selesai dan karyawan siap untuk ditempatkan kedalam project.

2. Permasalahan yang saat ini terjadi dalam proses onboarding yaitu a. Memerlukan waktu lama untuk proses penyebaran materi onboarding b. Perlu menyebarkan form tiap kali karyawan sudah selesai memahami materi onboarding c. Tidak ada parameter yang sama untuk setiap divisi untuk kegiatan onboarding 3. Jika ada pembuatan sistem untuk membantu kegiatan onboarding karyawan pada PT XYZ, saya sebagai Creative Leader menginginkan sebuah sistem yang dapat memberikan materi terhadap karyawan onboarding secara dinamis sehingga saya tidak perlu menyebarkan materi onboarding kepada karyawan satu persatu dan tidak perlu menyebarkan form karena bisa otomatis Ketika sudah selesai mempelajari materi. Serta saya ingin terinfokan ketika karyawan sudah selesai mengikuti kegiatan onboarding.

3. Wawancara Divisi Digital Business Tabel 3.3 Wawancara dengan Staff Divisi Digital Business Nama Narasumber Asrafil Rizal, Dhimas Ciptandaru, dan Raden Raihan Kusuma Jabatan Narasumber Front End Developer Divisi Narasumber Digital Business Development Tema Wawancara Pengalaman mengikuti kegiatan onboarding pada PT XYZ Tujuan Wawancara ini dilakukan untuk mendapat pemahaman terkait pengalaman karyawan baru dalam mengikuti kegiatan onboarding. Selain itu, wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apa kendala yang dihadapi dan ekspetasi karyawan dalam mengikuti kegiatan onboarding. Pertanyaan



REPORT #24565533

Wawancara 1. Bagaimana proses kegiatan onboarding yang diikuti pada saat bergabung di PT XYZ? 2. Apa permasalahan yang dihadapi selama menjalankan kegiatan onboarding pada PT XYZ? 3. Kegiatan onboarding seperti apa yang diharapkan untuk mempermudah dalam beradaptasi pada PT XYZ? 4. Jika kedepannya ada aplikasi onboarding, apakah ada kebutuhan yang diinginkan oleh anda sebagai karyawan baru? Jawaban Wawancara 1. Tahapan kegiatan onboarding yang saya jalani yaitu kegiatan pengenalan perusahaan oleh tim Human Resource (HR). Pada kegiatan ini diberikan pengetahuan melalui sesi karena kebetulan saya berada pada luar domisili kantor. Sesi ini menjelaskan tentang perusahaan secara general dan produk yang dikembangkan oleh perusahaan. Setelah menjalankan sesi pengenalan, saya ditempatkan pada proyek sesuai dengan jabatan saya. 2. Permasalahan yang saya hadapi selama menjalani kegiatan onboarding yaitu tidak ada dokumen penunjang terkait sisi teknis maupun alur bisnis terkait proyek sehingga memerlukan waktu tambahan untuk beradaptasi dan meninjau alur bisnis proyek pada saat sudah ditempatkan dalam proyek. 3. Kegiatan onboarding yang saya harapkan yaitu kegiatan yang dapat memberikan gambaran tentang peran dan tanggung jawab yang harus dilakukan sebagai karyawan serta sebagai bagian dari proyek. Saya harap pada masa onboarding ini bisa mendapatkan dokumen penunjang seperti dokumen terkait perusahaan, alur bisnis, dan dokumentasi teknis proyek untuk membantu mempermudah saya dalam beradaptasi. 4. Kedepannya jika aplikasi ada aplikasi yang dibutuhkan mungkin aplikasi yang dapat menyediakan fitur a. Aplikasi yang dapat menyediakan dokumentasi (guideline) terkait proyek yang akan dijalankan serta alur bisnis produk PT XYZ b. Aplikasi yang menyediakan fitur materi onboarding dapat digunakan dan dipelajari terus menerus walaupun telah selesai masa onboarding c. Aplikasi yang menyediakan fitur untuk mengetahui apa parameter kelayakan karyawan lulus pada masa onboarding 4. Wawancara Divisi Digital Engineering Tabel 3.4 Wawancara dengan Team Lead Divisi Digital Engineering Nama Narasumber Yuan Nova Jabatan Narasumber Team



REPORT #24565533

Leader Backend Developer Divisi Narasumber Digital Engineering Tema Wawancara Proses kegiatan onboarding yang berlangsung menurut sudut pandang team leader pada PT XYZ Tujuan Wawancara ini dilakukan untuk mendapat pemahaman terkait pelaksanaan kegiatan onboarding menurut sudut pandang team leader . Selain itu, wawancara ini dilakukan untuk mengetahui apa kendala yang dihadapi dan ekspetasi team leader terkait peningkatan pelaksanaan kegiatan onboarding . Pertanyaan Wawancara 1. Bagaimana proses kegiatan onboarding yang diikuti pada saat bergabung di PT XYZ? 2. Apakah ada permasalahan yang dihadapi oleh team leader ketika melakukan kegiatan onboarding? 3. Apakah team leader membutuhkan aplikasi untuk menunjang kegiatan onboarding? Jawaban Wawancara 1. Tahapan kegiatan onboarding yang dilakukan pada sisi digital engineering yakni setelah karyawan baru telah mengikuti sesi onboarding bersama HR, kemudian akan diteruskan melakukan sesi onboarding bersama Team Leader. Sesi onboarding dilakukan dengan penjelasan materi melalui online meeting. 2. Permasalahan yang saya hadapi selama melakukan kegiatan onboarding yaitu mencari waktu untuk memberikan sesi materi onboarding kepada karyawan baru. 3. Sebagai team leader, tentu membutuhkan aplikasi untuk menunjang kegiatan onboarding. Dengan aplikasi onboarding, ini dapat mempersingkat waktu onboarding yang dilakukan. Kalaupun ketika saya sedang tidak ada waktu melakukan pelatihan onboarding kepada karyawan baru, mereka bisa mempelajari dahulu pada aplikasi. Jika dengan melakukan onboarding melalui aplikasi mereka masih membutuhkan sesi berdiskusi tentang materi yang diberikan pada aplikasi onboarding , tentunya tidak akan banyak menghabiskan waktu seperti saat tidak ada aplikasi penunjang kegiatan onboarding. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan, penulis membuat gambaran dalam bentuk flowchart untuk proses kegiatan onboarding pada setiap divisi. Gambaran ini bertujuan untuk membantu memvisualisasikan alur kegiatan onboarding sehingga diharapkan dapat mempermudah dalam menganalisis proses serta mengidentifikasi masalah sehingga dapat dilakukan perbaikan dan peningkatan



REPORT #24565533

sistem. Berikut flowchart kegiatan onboarding untuk alur sistem berjalan pada PT XYZ. 1. Alur Sistem Berjalan Pada Divisi Pengadaan.com 2. Alur Sistem Berjalan Pada Divisi Digital Business 3. Alur Sistem Berjalan Pada Divisi Digital Engineering 3.3. Analisis Kebutuhan Berdasarkan wawancara dan analisis terhadap sistem yang berjalan, maka penulis melakukan analisis terhadap kebutuhan pengguna terhadap sistem onboarding karyawan yang akan dikembangkan. Hasil dari wawancara tersebut juga terdapat kebutuhan ekspektasi pengguna akan sistem yang dikembangkan. Untuk menganalisa kebutuhan tersebut, penulis menggunakan teknik elisitasi.

3.3.1. Elisitasi Kebutuhan 1. Elisitasi Tahap 1 Tabel 3.5 Elisitasi Tahap 1 Kebutuhan Functional Functional No Saya ingin sistem 1 Memiliki fitur login 2 Memiliki master data karyawan dengan fitur CRUD 3 Memiliki master materi onboarding dengan fitur CRUD 4 Memiliki master kuis onboarding dengan fitur CRUD 5 Memiliki master divisi dengan fitur CRUD 6 Memiliki hak akses yang berbeda tiap role nya 7 Memiliki master data jabatan dengan fitur CRUD 8 Memiliki fitur pengelolaan penyebaran materi 9 Memiliki laporan data karyawan yang sudah lulus onboarding 10 Memiliki fitur untuk biodata karyawan 11 Memiliki fitur logout

Tabel 3.6 Elisitasi Tahap 1 Kebutuhan Non Functional Non Functional No Saya ingin sistem 1 Memiliki tampilan yang mudah dipahami pengguna (user friendly) 2 Memiliki tampilan yang responsif 3 Dikembangkan berbasis website

2. Elisitasi Tahap 2 Tabel 3.7 Elisitasi Tahap 2 Kebutuhan Functional Functional No Saya ingin sistem M D I 1 Memiliki fitur login 2 Memiliki master data karyawan dengan fitur CRUD 3 Memiliki master materi onboarding dengan fitur CRUD 4 Memiliki master kuis onboarding dengan fitur CRUD 5 Memiliki master divisi dengan fitur CRUD 6 Memiliki hak akses yang berbeda tiap role nya 7 Memiliki master data jabatan dengan fitur CRUD 8 Memiliki fitur pengelolaan penyebaran materi 9 Memiliki laporan data karyawan yang sudah lulus onboarding 10 Memiliki fitur untuk biodata karyawan 11 Memiliki fitur logo



REPORT #24565533

ut Tabel 3.8 Elisitasi Tahap 2 Kebutuhan Functional Non Functional N
o Saya ingin sistem M D I 1 Memiliki tampilan yang mudah dipahami
(user friendly) 2 Memiliki tampilan yang responsig 3 Dikembang
kan berbasis website 3. Elisitasi Tahap 3 Tabel 3.9 Elisitasi Taha
p 3 Kebutuhan Functional Functional Analisa Kebutuhan T O E N o
Saya ingin sistem H M L H M L H M L 1 Memiliki fitur login
2 Memiliki master data karyawan dengan fitur CRUD 3 Memi
liki master materi onboarding dengan fitur CRUD 4 Memiliki m
aster kuis onboarding dengan fitur CRUD 5 Memiliki master d
ivisi dengan fitur CRUD 6 Memiliki hak akses yang berbeda tiap
role nya 7 Memiliki master data jabatan dengan fitur
CRUD 8 Memiliki fitur pengelolaan penyebaran materi 9 Memil
iki laporan data karyawan yang sudah lulus onboarding 10 Mem
iliki fitur untuk biodata karyawan 11 Memiliki fitur logout
Tabel 3.10 Elisitasi Tahap 3 Kebutuhan Non-Functional Non Funct
ional Analisa Kebutuhan T O E N o Saya ingin sistem H M L H
M L H M L 1 Memiliki tampilan yang mudah dipahami (user friendly)
2 Memiliki tampilan yang responsive 3 Dikembangkan berbasis
website 4. Hasil Akhir Elistasi Tabel 3.11 Hasil Akhir El
istasi Kebutuhan Functional Functional No Saya ingin sistem 1 Memiliki
fitur login 2 Memiliki master data karyawan dengan fitur CRUD 3
Memiliki master materi onboarding dengan fitur CRUD 4 Memiliki master
kuis onboarding dengan fitur CRUD 5 Memiliki master divisi dengan
fitur CRUD 6 Memiliki hak akses yang berbeda tiap role nya 7
Memiliki master data jabatan dengan fitur CRUD 8 Memiliki fitur
pengelolaan penyebaran materi 9 Memiliki laporan data karyawan yang
sudah lulus onboarding 10 Memiliki fitur untuk biodata karyawan 11
Memiliki fitur logout Tabel 3.12 Hasil Akhir Elistasi Kebutuhan
Non-Functional Non Functional No Saya ingin sistem 1 Memiliki tampilan
yang mudah dipahami (user friendly) 2 Memiliki tampilan yang responsive
3 Dikembangkan berbasis website BAB IV HASIL ANALISIS DAN PENELITIAN



REPORT #24565533

4.1. Analisa Perancangan Sistem Analisa perancangan sistem merupakan tahapan untuk menganalisa sistem yang saat ini berjalan, baik dalam bentuk aplikasi maupun standar operasional prosedur (SOP). 7 Sejalan dengan penggunaan metode pengembangan yang penulis gunakan yakni metode Rapid Application Development. Penulis melakukan proses analisa perancangan sistem dengan melakukan tahapan perencanaan kebutuhan (requirement planning) terlebih dahulu. Untuk tahapan requirement planning ini dilakukan dengan mengumpulkan data melalui proses observasi, studi literatur, dan wawancara. Hasil wawancara yang penulis lakukan dapat dilihat pada tabel 3.1 hingga tabel 3.4. Wawancara yang dilakukan bertujuan untuk mencari tahu dan menggali lebih dalam terkait proses kegiatan onboarding yang saat ini berjalan pada PT XYZ. Melalui tahapan wawancara tersebut, penulis mengetahui bahwa pelaksanaan kegiatan onboarding PT XYZ belum memiliki sistem berbasis aplikasi sehingga analisa yang penulis lakukan mengacu pada SOP yang saat ini berjalan. Namun untuk SOP pelaksanaan kegiatan onboarding juga belum memiliki standar baku pada setiap divisi sebagaimana digambarkan pada bab 3. Maka dari itu berdasarkan hasil wawancara yang ada, penulis melakukan proses elisitasi kebutuhan guna mengidentifikasi terkait kebutuhan pengguna akan sistem sebagaimana dilakukan pada bab 3 dengan sub bab 3.1.3. Berdasarkan hasil wawancara dan elisitasi bersama pemangku kepentingan kegiatan onboarding di PT XYZ, maka penulis merancang alur sistem baru yang akan digunakan sebagai dasar acuan alur aplikasi onboarding guna menyeragamkan kegiatan onboarding yang ada pada PT XYZ. Berikut ini merupakan alur usulan untuk kegiatan onboarding PT XYZ. Gambar 4.1. Alur usulan kegiatan onboarding PT XYZ 4.2. Perancangan Diagram Sistem Usulan Setelah melakukan analisa proses sistem melalui identifikasi proses berjalan serta kebutuhan pengguna akan sistem, penulis akan melanjutkan ke proses perancangan diagram sistem. 18 Untuk memberikan gambaran yang lebih spesifik terhadap sistem yang akan dikembangkan, penulis menggunakan pendekatan OOAD (Object Oriented Analysis Design)



REPORT #24565533

dengan menggunakan bantuan UML (Unified Modelling Language). Pembuatan UML ini bertujuan untuk menjembatani dan mempermudah komunikasi antara pengembang, pemangku kepentingan, dan pengguna. Diagram sistem usulan yang penulis akan buat yaitu Use Case Diagram, Spesifikasi Use Case, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram Penulis menggunakan perulangan dalam proses pembuatan perencanaan diagram sistem usulan sebagai mana sejalan dengan pendekatan konsep desain sistem yang iteratif pada metode RAD. Pada proses desain sistem ini penulis berfokus pada pembuatan alur bisnis melalui perulangan sebanyak tiga kali. Berikut ini perulangan yang dilakukan pada proses perancangan diagram sistem usulan.

4.2.1. Tahap Perancangan Diagram Sistem Perulangan Pertama

Pada tahap perulangan pertama penulis berfokus pada inisiasi pembuatan visualisasi alur bisnis melalui use case diagram , spesifikasi use case diagram, dan activity diagram.

4.2.1.1. Use Case Diagram Penulis menggunakan pemodelan menggunakan use case diagram untuk menggambarkan interaksi antara aktor (pengguna sistem) dengan fitur – fitur sistem yang akan dikembangkan.

Aktor dalam use case diagram ini terdiri dari lima aktor yaitu karyawan, human resource, team lead dan creative leader . Keempat aktor tersebut akan digeneralisasi sebagai aktor user . Kemudian selanjutnya akan dilakukan generalisasi juga untuk aktor yang berperan sebagai PIC Onboarding . Aktor tersebut terdiri dari human resource, creative leader, dan team leader. Untuk menggambarkan interaksi aktor dengan sistem yang akan dikembangkan, maka berikut merupakan gambaran dari use case diagram pada sistem onboarding karyawan yang akan dikembangkan di PT XYZ.

Gambar 4.2. Use case kegiatan onboarding PT XYZ

4.2.2.2. Spesifikasi Use Case Untuk menjelaskan proses interaksi aktor pada aplikasi secara rinci serta menetapkan batasan sistem yang akan dikembangkan, maka penulis melakukan perancangan spesifikasi use case .

1. Login
Tabel 4.1 Spesifikasi Use Case Login
Use Case Name Login
Actors User
Trigger Aktor ingin login ke dalam aplikasi
Pre-conditions Aktor belum dapat login ke



REPORT #24565533

aplikasi Post conditions Aktor berhasil login ke dalam aplikasi dan akan menampilkan halaman dashboard Deskripsi Aktor harus login terlebih dahulu untuk menggunakan aplikasi seperti akses menu onboarding, master data, maupun laporan. **19** Basic Flow Aktor Sistem 1. **26** Aktor berada pada halaman login 2. <<<< Sistem menampilkan halaman login dengan form input email dan password untuk login 3. <Aktor mengisi password dan email yang sesuai 4. **47** Sistem mengecek email dan password yang diinputkan oleh user 19 < 5. Jika password dan email tidak sesuai, maka sistem akan menampilkan notifikasi "Gagal Login, Email atau Password tidak sesuai". 6. Aktor berhasil masuk ke halaman dashboard 7. Selesai Alternatif Flow Aktor Sistem << 2.

Pengelolaan Master Data Pada use case diagram pengelolaan master data terdapat master karyawan, master jabatan, master divisi, master divisi materi, master materi onboarding, dan master kuis onboarding. Berikut ini merupakan detail spesifikasi untuk menjelaskan use case diagram pengelolaan master data.

2.1. Master Karyawan a. Tambah Data Karyawan Tabel 4.2 Spesifikasi Use Case Tambah Data Karyawan Use Case Name Tambah Data Karyawan Actors HR Trigger Aktor ingin menambahkan karyawan dalam data master Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Karyawan belum terdaftar di sistem Post conditions Data karyawan berhasil ditambah dalam sistem Deskripsi Aktor menambahkan data karyawan kedalam data master agar dapat terdaftar di sistem Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan mengklik sub menu data karyawan 2. Sistem akan menyuguhkan halaman data data karyawan 3. Aktor melakukan aktivitas tekan tombol tambah data karyawan 4. Sistem mengalihkan aktor ke halaman form tambah data karyawan 5. Aktor melakukan 7. Sistem melakukan pengisian data karyawan dan menekan tombol simpan pengecekan apakah email karyawan sudah terdaftar atau belum 8. Jika email sudah terdaftar maka sistem akan menampilkan notifikasi error. Namun jika email belum terdaftar email akan meneruskan ke proses pemberian materi 9. Sistem menambahkan materi onboarding 10. Sistem akan melakukan proses simpan data ke database



REPORT #24565533

11. Sistem mengirim kredensial login karyawan via email 12. Sistem mengarahkan ke halaman data karyawan dan menampilkan notifikasi sukses

13. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem Aktor menambahkan data karyawan Gagal menambah data karyawan karena email yang digunakan sudah terdaftar pada sistem b. Ubah Data Karyawan Tabel 4.3 Spesifikasi Use Case Ubah Data Karyawan Use Case Name Pengelolaan Master Data: Ubah Data Karyawan Actors HR Trigger 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Aktor ingin mengubah data karyawan dalam data master Pre-conditions Terdapat perubahan pada data karyawan 21 Post conditions Data karyawan berhasil diubah dalam sistem Deskripsi Aktor melakukan perubahan data karyawan Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan mengklik sub menu data karyawan 2. 48 Sistem menampilkan halaman data karyawan 3. Aktor menekan ubah pada karyawan yang diinginkan 4. Sistem mengarahkan aktor ke halaman ubah data karyawan 5. 28 Aktor mengubah data karyawan dan menyimpan perubahan data karyawan 6. Sistem berhasil menyimpan perubahan data karyawan dan meneruskan ke halaman data karyawan 7. Selesai Alternati ve Flow Aktor Sistem Aktor ingin merubah email karyawan menggunakan email yang sudah digunakan oleh karyawan lain Data tidak akan berubah dan sistem akan memberikan informasi bahwa "Email yang digunakan tidak boleh duplikat c. Hapus Data Karyawan Tabel 4.4 Spesifikasi Use Case Hapus Data Karyawan 2.2. Master Jabatan a. Tambah Data Jabatan Tabel 4.5 Spesifikasi Use Case Tambah Data Jabatan Use Case Name Pengelolaan Master Data: Tambah Data Jabatan Actors HR Trigger Aktor ingin menambahkan jabatan dalam data master 23 Use Case Name Pengelolaan Master Data: Hapus Data Karyawan Actors HR Trigger Aktor ingin menghapus data karyawan dalam data master Pre- conditions 1.<<<< Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2.<<<< Karyawan sudah tidak bekerja tapi masih terdaftar pada sistem Post conditions Data karyawan berhasil dihapus dalam sistem Deskripsi Aktor menghapus data karyawan yang sudah tidak bekerja di dalam data master karyawan Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data 2. Sistem menampilkan



REPORT #24565533

dropdown menu master data 3. Aktor mengklik sub menu data karyawan
4. Sistem mengarahkan halaman data karyawan 5. Aktor menekan hapus
karyawan yang diinginkan 6. 42 Sistem akan menampilkan popup untuk melakukan
konfirmasi bahwa data akan dihapus 7. Aktor menekan tombol konfirmasi 8.
Jika aktor menekan batal, maka sistem akan menutup popup 9. Jika
aktor menekan hapus, maka sistem akan menghapus data dan menampilkan
notifikasi sukses 10. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem -- Pre-
conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Jabatan belum
tersedia pada di sistem Post conditions Data jabatan berhasil ditambah
ke dalam sistem Deskripsi Aktor menambahkan data jabatan kedalam data
master agar dapat terdaftar di sistem Basic Flow Aktor Sistem 1.
Aktor memilih modul master data kemudian menekan sub-menu Jabatan 2.
Sistem mengarahkan halaman master jabatan 3. Aktor menekan tombol
tambah pada data jabatan 4. Sistem akan mengarahkan ke halaman tambah
data jabatan 5. Aktor melakukan pengisian data jabatandan menekan
tombol simpan 6. Sistem berhasil menyimpan data jabatan dan meneruskan
ke halaman master jabatan 7. Selesai Alternativ e Flow Aktor Sistem
-- b. Ubah Data Jabatan Tabel 4.6 Spesifikasi Use Case Ubah Data
Jabatan Use Case Name Pengelolaan Master Data: Ubah Data Jabatan
Actors HR Trigger Aktor ingin mengubah data jabatan dalam data master
Pre- conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Terdapat
perubahan data jabatan Post conditions Data jabatan berhasil diubah
dalam sistem Deskripsi Aktor melakukan perubahan data jabatan Basic
Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan melakukan
klik submenu jabatan 2. Sistem menampilkan halaman master jabatan 3.
Aktor menekan ubah pada jabatan yang diinginkan 4. Sistem mengarahkan
aktor ke halaman ubah data jabatan 5. Aktor mengubah data 6. Sistem
berhasil mengubah jabatan dan menyimpan perubahan data jabatan data
jabatan dan mengarahkan aktor ke halaman data jabatan 7. Selesai
Alternativ e Flow Aktor Sistem -- c. Hapus Data Jabatan Tabel
4.7 Spesifikasi Use Case Hapus Data Jabatan Use Case Name Pengelolaan



REPORT #24565533

Master Data: Hapus Data Jabatan Actors HR Trigger Aktor ingin menghapus jabatan dalam data master jabatan Pre- conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Jabatan sudah tidak berlaku tetapi masih ada pada sistem Post conditions Data jabatan berhasil dihapus dalam sistem Deskripsi Aktor menghapus data jabatan ke dalam data master agar dapat terdaftar di sistem Basic Flow Aktor Sistem

1. Aktor memilih modul master data dan sub menu data jabatan 2. Sistem menampilkan halaman data jabatan 3. Aktor menekan hapus jabatan yang diinginkan 4. Sistem menampilkan popup konfirmasi untuk memastikan apakah benar data jabatan akan dihapus 5. Aktor menekan tombol yakin untuk menghapus 6. Sistem akan menghapus data jabatan 7. Selesai Alternatif e Flow Aktor Sistem - - 2.4. Master Data Divisi a. Tambah Data Divisi

Tabel 4.7 Spesifikasi Use Case Tambah Data Divisi Use Case Name Pengelolaan Master Data: Tambah Divisi Actors HR Trigger Aktor ingin menambahkan data divisi Pre- conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Data divisi belum terdaftar pada sistem 25 Post conditions Data divisi sudah diinput pada sistem Deskripsi Aktor dapat menambahkan data divisi dalam data sistem Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan sub- menu data divisi 2. **22** Sistem menampilkan halaman data divisi 3. **22 25** Aktor menekan tombol tambah 4. Sistem menampilkan halaman tambah divisi 5. Aktor mengisi data divisi dan menekan tombol simpan 6. Sistem akan melakukan proses simpan data divisi dan meneruskan ke halaman data divisi 7. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - b. Ubah Data Divisi Tabel 4.8 Spesifikasi Ubah Data Divisi Use Case Name Pengelolaan Data Master: Ubah Data Divisi Actors HR Trigger Aktor ingin mengubah data divisi dalam data master Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Terdapat perubahan pada data divisi Post conditions Data divisi berhasil diubah dalam sistem Deskripsi HR melakukan perubahan data divisi Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan menekan sub-menu divisi 2. **22** Sistem menampilkan halaman data divisi 3. Aktor menekan ubah pada



REPORT #24565533

divisi yang diinginkan dan menekan tombol simpan 4. Sistem akan melakukan proses simpan perubahan data kemudian memberikan notifikasi “Data berhasil diubah”. 5. Aktor akan diarahkan ke halaman data divisi 6.

Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - c. Hapus Data Divisi

Tabel 4.9 Spesifikasi Use Case Hapus Data Divisi Use Case Name

Pengelolaan Master Data: Hapus Data Divisi Actors HR Trigger Aktor

ingin menghapus divisi pada master divisi Pre-conditions 1. Aktor telah

berhasil login ke aplikasi 2. Divisi sudah tidak berlaku tetapi masih

ada pada sistem Post conditions Data divisi berhasil dihapus dalam

sistem Deskripsi Aktor menghapus data karyawan ke dalam data master

agar dapat terdaftar di sistem Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor

login ke aplikasi onboarding 2. **43** Sistem menampilkan halaman dashboard 3. Aktor

memilih modul master data dan sub menu divisi 4. **22** Sistem menampilkan halaman

data divisi 5. Aktor menekan hapus karyawan yang diinginkan 6. Sistem

menampilkan validasi untuk mengkonfirmasi apakah benar data divisi akan

dihapus 7. Aktor menekan tombol yakin untuk menghapus 8. Sistem akan

menghapus data divisi Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - d.

Divisi Materi Tabel 4. 10 Spesifikasi Use Case Spesifikasi Use Case

Divisi Materi Use Case Name Pengelolaan Data Master: Tambah atau Ubah

Divisi Actors HR, Creative Leader, Team Lead Trigger Aktor ingin

menambahkan atau mengubah materi yang harus dipelajari oleh divisi

Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Divisi

belum memiliki materi onboarding atau ingin mengubah materi onboarding

untuk divisi Post conditions Materi onboarding sudah berhasil ditambahkan

ke divisi yang diinginkan Deskripsi Aktor dapat menambahkan data materi

onboarding untuk divisi dalam data sistem Basic Flow Aktor Sistem 1.

Aktor memilih modul master data dan memilih sub-menu divisi 2. **22** Sistem

menampilkan halaman divisi 3. Aktor memilih aksi tambah materi 4. Sistem

menampilkan halaman data divisi materi 5. Aktor melakukan tambah atau

ubah data materi divisi dan menekan tombol 6. Sistem akan melakukan

proses simpan data materi divisi dan meneruskan ke halaman 27 simpan



REPORT #24565533

divisi 7. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - e. Tambah Data

Materi Onboarding Tabel 4.11 Spesifikasi Use Case Tambah Materi

Onboarding Use Case Name Pengelolaan Data Master: Tambah Materi

Onboarding Actors HR, Creative Leader, Team Lead Trigger Aktor ingin

menambahkan materi untuk pelatihan onboarding Pre-conditions 3. Aktor

telah berhasil login ke aplikasi 4. Materi onboarding belum ada pada

sistem Post conditions Materi onboarding sudah berhasil ditambahkan ke

dalam sistem Deskripsi Aktor dapat menambahkan data konten onboarding

dalam data sistem Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul

master data dan memilih sub-menu onboarding dan menekan sub-menu Materi

2. Sistem menampilkan halaman data Materi onboarding 3. Aktor menekan

tombol tambah data materi onboarding 4. Sistem menampilkan halaman

tambah materi onboarding 5. Aktor mengisi data materi onboarding dan

menekan tombol simpan 6. Sistem akan melakukan proses simpan data

materi onboarding dan meneruskan ke halaman data materi onboarding 7.

Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - f. Ubah Materi Onboarding

Tabel 4.12 Spesifikasi Use Case Ubah Data Materi Onboarding Use Case

Name Pengelolaan Data Master: Ubah Materi Onboarding Actors HR,

Creative Lead, dan Team Lead Trigger Aktor ingin mengubah konten

materi onboarding dalam dalam menu materi Pre-conditions 1. Aktor telah

berhasil login ke aplikasi 2. Terdapat perubahan data konten onboarding

Post conditions Data konten onboarding berhasil diubah pada sistem

Deskripsi Aktor melakukan perubahan data konten onboarding Basic Flow

Aktor Sistem 1. Aktor login ke aplikasi onboarding 2. Sistem akan

menampilkan halaman dashboard Aktor akan memilih modul master data dan

memilih sub-menu onboarding dan menekan sub-menu Materi 3. Sistem akan

menampilkan halaman data Materi onboarding 4. Aktor mengubah data

konten materi onboarding dan menyimpan perubahan tersebut 5. Sistem

berhasil menyimpan perubahan data konten materi onboarding dan memberikan notifikasi

“Data berhasil diperbarui 6. Sistem akan mengarahkan aktor ke halaman

data materi Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - g. Hapus



REPORT #24565533

Konten Materi Onboarding Tabel 4.13 Spesifikasi Use Case Hapus Data Materi Onboarding Use Case Name Pengelolaan Master Data: Hapus Materi Onboarding Actors HR, Creative Lead, dan Team Lead Trigger Aktor ingin menghapus data konten onboarding Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Data konten onboarding masih terdapat dalam sistem Post conditions Data konten onboarding berhasil dihapus pada sistem Deskripsi Aktor dapat menghapus data konten onboarding Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor login ke aplikasi onboarding 2. **43** Sistem menampilkan halaman dashboard 3. Aktor memilih modul master data dan memilih sub-menu onboarding dan menekan sub-menu Materi 4. Sistem menampilkan halaman data Materi onboarding 5. Aktor menekan tombol hapus pada konten onboarding yang diinginkan 6. **20** Sistem menampilkan validasi untuk meyakinkan apakah data tersebut ingin benar – benar dihapus 7. Aktor menghapus data konten onboarding 8. Sistem berhasil menghapus data konten onboarding 9. Selesai 29 Alternative Flow Aktor Sistem - - h. Tambah Data Kuis Onboarding Tabel 4.14 Spesifikasi Use Case Tambah Data Kuis Onboarding Use Case Name Pengelolaan Data Master: Tambah Kuis Onboarding Actors HR, Creative Leader, Team Lead Trigger Aktor ingin menambahkan kuis untuk onboarding Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Kuis onboarding belum ada pada sistem Post conditions Kuis onboarding sudah berhasil ditambahkan ke dalam sistem Deskripsi Aktor dapat menambahkan data kuis onboarding dalam data sistem Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan memilih sub-menu onboarding dan menekan sub-menu kuis 2. Sistem menampilkan halaman data kuis onboarding 3. Aktor menekan tombol tambah data kuis onboarding 4. Sistem menampilkan halaman tambah data kuis onboarding 5. Aktor mengisi data kuis onboarding dan menekan tombol simpan 6. Sistem akan melakukan proses simpan data kuis onboarding dan meneruskan ke halaman data materi onboarding 7. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - i. Ubah Data Kuis Onboarding Tabel 4.15 Spesifikasi Use Case Ubah Data Kuis Onboarding Use Case



REPORT #24565533

Name Pengelolaan Data Master: Ubah Kuis Onboarding Actors HR, Creative Lead, dan Team Lead Trigger Aktor ingin mengubah kuis materi onboarding dalam dalam menu materi Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Terdapat perubahan data kuis onboarding Post conditions Data kuis onboarding berhasil diubah pada sistem Deskripsi Aktor melakukan perubahan data kuis onboarding Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor memilih modul master data dan memilih sub-menu onboarding dan 2. Sistem menampilkan halaman data kuis onboarding menekan sub-menu kuis 3. Aktor mengubah data konten kuis onboarding dan menyimpan perubahan tersebut 4. Sistem berhasil menyimpan perubahan data kuis onboarding dan memberikan notifikasi "Data berhasil diperbarui 5.

Sistem akan mengarahkan aktor ke halaman data materi Selesai

Alternative Flow Aktor Sistem - - j. Hapus Data Kuis Onboarding

Tabel 4.16 Spesifikasi Use Case Kuis Onboarding Use Case Name

Pengelolaan Master Data: Hapus Kuis Onboarding Actors HR, Creative

Lead, dan Team Lead Trigger Aktor ingin menghapus data kuis

onboarding Pre- conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi

2. Data kuis onboarding masih terdapat dalam sistem Post conditions

Data kuis onboarding berhasil dihapus pada sistem Deskripsi Aktor dapat

menghapus data kuis onboarding Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor

memilih modul master data dan memilih sub-menu onboarding dan menekan

sub-menu Kuis 2. Sistem menampilkan halaman data Kuis onboarding 3.

Aktor menekan tombol hapus pada kuis yang diinginkan 4. 20 Sistem menampilkan

validasi untuk meyakinkan apakah data kuis tersebut ingin benar – benar dihapus 5.

Aktor menekan tombol "Ya" 6. Sistem berhasil menghapus data konte

n onboarding dan memberikan notifikasi bahwa kuis berhasil dihapus

Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - 3. Use Case Kelola

Profile Tabel 4.17 Spesifikasi Use Case Kelola Profile Use Case Name

Kelola Profile Actors HR, Creative Leader, Team Leader, Karyawan

Trigger Aktor ingin mengubah maupun melengkapi data profile

Pre-conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Aktor



REPORT #24565533

ingin melakukan update data profile 31 Post conditions Aktor berhasil mengelola profile dan berhasil menyimpan perubahan data profile Deskripsi Aktor dapat mengubah atau melengkapi data secara mandiri pada halaman profile Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor mengakses icon profile 2. Sistem akan mengarahkan ke halaman kelola profile 3. Aktor mengisi atau mengubah data profile kemudian klik simpan 4. Sistem akan melakukan proses simpan data profile dan menampilkan notifikasi "Data berhasil diperbarui". 5. Aktor mengklik data tab profile lain 6. **23** Sistem menampilkan halaman profile 7. Aktor mengisi data profile 8. Sistem akan memproses simpan data profile dan menampilkan notifikasi "Data berhasil diperbarui". 9. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem -- 4. Use Case

Pelatihan Onboarding Tabel 4.18 Spesifikasi Use Case Pelatihan Onboarding

Use Case Name Pelatihan Onboarding Actors User Trigger Aktor sudah login aplikasi dan ingin mengikuti pelatihan onboarding Pre- conditions

1. Aktor telah terdaftar pada aplikasi 2. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 3. Aktor belum mengikuti pelatihan onboarding Post conditions Aktor sudah mengikuti pelatihan onboarding Deskripsi Setelah aktor login, aktor dapat mengikuti pelatihan onboarding melalui materi yang disediakan Basic Flow Aktor Sistem 1. Aktor mengakses modul Onboarding kemudian klik sub-menu onboarding 2. Sistem akan mengarahkan ke halaman daftar tugas onboarding 3. Aktor mempelajari materi onboarding hingga selesai kemudian klik lanjutkan 4. Sistem akan mengarahkan aktor ke halaman kuis setelah materi onboarding selesai dipelajari 5. Selesai Alternatif e Flow Aktor Sistem -- 5. Use

Case Kuis Onboarding Tabel 4.19 Spesifikasi Use Case Ubah Data

Jabatan Use Case Name Kuis Onboarding Actors User Trigger Aktor klik lanjut setelah mempelajari materi onboarding Pre- conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Aktor telah selesai mempelajari materi onboarding Post conditions Karyawan berhasil mengerjakan kuis dan lulus kuis Deskripsi Aktor dapat mengikuti kegiatan onboarding dengan mempelajari materi onboarding pada aplikasi Basic Flow Aktor



REPORT #24565533

Sistem 1. Aktor sudah mempelajari materi onboarding kemudian aktor klik tombol lanjut 2. Sistem mengarahkan aktor ke halaman kuis onboarding 3. Aktor mengisi kuis dan tekan tombol submit 4. Sistem melakukan pengecekan hasil pengerjaan kuis 5. Jika pengerjaan yang dilakukan seluruhnya benar, maka sistem akan menampilkan status “Lulus”. Jika tidak, maka sistem akan menampilkan tombol ulangi. 6. Aktor menekan tombol 7. Jika tombol yang ditekan merupakan tombol kembali, maka aktor akan diarahkan ke halaman daftar tugas onboarding. Sedangkan jika ulangi, maka aktor akan diarahkan ke halaman pengerjaan kuis kembali 8. Selesai Alternati ve Flow Aktor Sistem Aktor sudah lulus mengerjakan kuis dan ingin kembali mengerjakan kuis. Sistem akan memberikan menampilkan bahwa aktor sudah lulus kuis dan tidak ada tombol untuk mengulang kuis. 6. Use Case Report Onboarding Tabel 4. 20 Use Case Report Onboarding Use Case Name Report Onboarding Actors HR, Team Lead, Creative Leader Trigger Aktor ingin melihat status onboarding karyawan Pre- conditions 1. Aktor telah berhasil login ke aplikasi 2. Aktor memiliki akses untuk melihat laporan onboarding Post conditions Aktor berhasil melihat laporan status onboarding karyawan Deskripsi Aktor dapat melihat laporan status onboarding seluruh karyawan Basic Flow Aktor Sistem 1. 50 Aktor melakukan pilih menu laporan 2. Sistem akan meneruskan aktor ke halaman laporan 3. Aktor melihat laporan status karyawan yang terkait kegiatan onboarding 4. Sistem akan menyetujui data karyawan serta status onboarding karyawan tersebut. 5. Jika aktor melakukan pencarian data, aktor mengisi filter yang diinginkan kemudian klik tombol filter 6. Sistem menampilkan data sesuai filter yang diinginkan oleh aktor 33 7. Aktor menekan tombol unduh 8. Sistem mengunduh data status onboarding karyawan 9. Selesai Alternative Flow Aktor Sistem - - 4.2.2.3. Activity Diagram Berdasarkan Use Case Diagram dan Spesifikasi Use Case yang telah disusun, langkah selanjutnya yaitu melakukan perancangan activity diagram . Perancangan ini bertujuan untuk memvisualisasikan alur aplikasi dan menggambarkan



REPORT #24565533

aktivitas aktor pada sistem onboarding karyawan yang akan dikembangkan, sehingga memudahkan pemahaman tentang proses yang akan dikembangkan.

Berikut ini merupakan activity diagram yang dibuat berdasarkan use case diagram dan spesifikasi use case yang telah disusun pada subbab

4.2.1. dan sub bab 4.2.2. 1. Activity Diagram Login Gambar 4.5.

merupakan activity diagram untuk proses login . Activity diagram ini memvisualisasikan terkait proses kegiatan login dari sisi user dan

validasi yang dilakukan oleh sistem. 2. Activity Diagram Pengelolaan

Master Data Activity diagram ini berguna untuk memvisualisasikan alur

proses yang dijalankan pada kegiatan pengelolaan master data. 2.1. Data

Karyawan Pada Master Data Karyawan, HR dapat melakukan proses tambah,

ubah, dan hapus data karyawan. Berikut ini merupakan hasil penggambaran

alur bisnis ketiga proses tersebut ke dalam bentuk activity diagram.

2.1.1. Tambah Data Karyawan Pada gambar 4.6 merupakan activity diagram

tambah data karyawan yang ditujukan untuk menggambarkan alur proses

tambah data karyawan yang dilakukan oleh HR. 2.1.2. Ubah Data

Karyawan Gambar 4.7 merupakan activity diagram ubah data karyawan

ditujukan untuk menggambarkan alur proses ubah data karyawan yang

dilakukan oleh HR. 2.1.3. Hapus Data Karyawan Gambar 4.9 merupakan

activity diagram hapus data karyawan yang ditujukan untuk menggambarkan

alur proses hapus data karyawan yang dilakukan oleh HR. 2.2. **38** Data Jabatan Pada Master Data Jabatan, HR dapat melakukan proses tambah, ubah, dan hapus data jabatan.

Berikut ini merupakan hasil penggambaran alur bisnis ketiga proses

tersebut ke dalam bentuk activity diagram. 2.2.1. Tambah Jabatan Gambar

4.9 merupakan activity diagram tambah data jabatan yang ditujukan untuk

menggambarkan alur proses tambah data karyawan yang dilakukan oleh HR.

2.2.2. Ubah Jabatan Gambar 4.10 merupakan activity diagram ubah data

jabatan yang ditujukan untuk menggambarkan alur dari proses ubah data

jabatan yang dilakukan oleh HR. 2.2.3. Hapus Jabatan Gambar 4.11

merupakan activity diagram hapus data jabatan ditujukan untuk menjelaskan

alur aktivitas dari proses hapus data jabatan yang dilakukan oleh HR.



REPORT #24565533

2.3. Data Divisi Pada Master Data Divisi, terdapat tiga proses yang HR dapat lakukan yakni tambah, ubah, serta hapus data divisi. Berikut ini merupakan hasil penggambaran alur bisnis ketiga proses tersebut. 2.3.1. Tambah Data Divisi Gambar 4. 3. Activity diagram tambah data divisi Gambar 4.12 merupakan activity diagram tambah data divisi guna menggambarkan alur proses penambahan data divisi yang dilakukan oleh HR. 2.3.2. Ubah Data Divisi Gambar 4.4. Activity diagram ubah data divisi Gambar 4.13 merupakan activity diagram guna menggambarkan alur dari proses ubah data divisi yang dilakukan oleh HR. 2.3.3. Hapus Data Divisi Gambar 4.5. Activity diagram hapus data divisi Gambar 4.14 merupakan gambaran activity diagram yang ditujukan untuk menggambarkan aktivitas dari proses hapus data divisi yang dilakukan oleh HR. 2.4. Data Divisi Materi Gambar 4. 6. Activity Diagram Data Divisi Materi Gambar 4.15 merupakan activity diagram untuk menggambarkan proses penambahan atau perubahan data divisi materi. Pada data divisi materi terdapat aktor yang dapat melakukan penambahan materi yakni Team Leader dan HR. 2.5. Data Materi Onboarding 35 Pada Master Data Materi Onboarding , PIC Onboarding dapat melakukan proses tambah, ubah, dan hapus data materi. PIC Onboarding merupakan user user yang berperan sebagai HR, Team Leader, dan Creative Leader Berikut ini merupakan hasil penggambaran alur bisnis ketiga proses tersebut ke dalam bentuk activity diagram. 2.5.1. Tambah Data Materi Onboarding Gambar 4. 7. Activity Diagram Tambah Data Materi Gambar 4.16 merupakan activity diagram untuk menggambarkan alur proses penambahan data materi onboarding yang dapat dilakukan oleh PIC Onboarding . 2.5.2. Ubah Data Materi Onboarding Gambar 4.8. Activity Diagram Ubah Data Materi Onboarding Gambar 4.17 merupakan activity diagram yang ditujukan untuk menggambarkan alur dari proses ubah data materi onboarding yang dilakukan oleh PIC Onboarding . 2.5.3. Hapus Data Materi Onboarding Gambar 4.9. Activity diagram hapus data materi onboarding Gambar 4.18 merupakan activity diagram hapus data materi onboarding ditujukan guna menggambarkan



REPORT #24565533

aktivitas dari proses hapus data materi onboarding yang dilakukan oleh PIC Onboarding . 2.6. Data Kuis Onboarding Pada Master Data Materi Onboarding , PIC Onboarding dapat melakukan proses tambah, ubah, dan hapus data kuis onboarding . PIC Onboarding merupakan generalisasi aktor yang terdiri dari HR, Team Leader, dan Creative Leader Berikut ini merupakan hasil penggambaran alur bisnis ketiga proses tersebut ke dalam bentuk activity diagram. 2.6.1. Tambah Data Kuis Onboarding Gambar 4.19 merupakan activity diagram tambah data kuis onboarding untuk menggambarkan alur proses penambahan kuis onboarding yang dilakukan oleh PIC Onboarding . 2.6.2. Ubah Data Kuis Onboarding Gambar 4.20 merupakan activity diagram ubah data kuis onboarding yang bertujuan untuk menggambarkan alur dari proses ubah data kuis onboarding yang dilakukan oleh PIC Onboarding . 2.6.3. Hapus Data Kuis Onboarding Gambar 4.21 merupakan activity diagram hapus data kuis onboarding yang ditujukan guna menjelaskan alur aktivitas dari proses hapus data kuis onboarding yang dilakukan oleh PIC Onboarding . 3. Activity Diagram Kelola Profile Gambar 4.22 merupakan activity diagram kelola profil ini menggambarkan proses melengkapi maupun memperbaru data profil. Untuk proses kelola profil ini dapat dilakukan oleh semua user meliputi HRD, Creative Leader, Team Leader, maupun karyawan. 4. Activity Diagram Pelatihan Onboarding Gambar 4.23 merupakan activity untuk menggambarkan proses pelatihan onboarding. Pada proses ini aktor dapat melakukan klik pada tugas onboarding kemudian sistem akan mengarahkan ke halaman tugas onboarding yang berisi materi onboarding yang dapat dipelajari oleh aktor. 5. Kuis Onboarding Gambar 4.24 activity diagram kuis onboarding ini menggambarkan terkait proses pengerjaan kuis onboarding. Pada proses ini digambarkan bahwa aktor harus melakukan mempelajari materi terlebih dahulu. Setelah itu, aktor dapat melanjutkan mengerjakan kuis. Untuk lulus kuis onboarding, aktor harus menjawab seluruh pertanyaan kuis dengan benar, jika tidak maka aktor dapat mengulang pengerjaan kuis hingga jawaban benar semua dan mendapatkan status “Lulus” . 6. Activity



REPORT #24565533

Diagram Report Onboarding Gambar 4.25 merupakan activity diagram guna menggambarkan proses terkait status onboarding karyawan. Pada report onboarding ini, aktor juga dapat melakukan filter data dan unduh data status onboarding karyawan. Penulis mengusulkan rancangan desain sistem yang penulis buat kepada user terkait guna mendapatkan umpan balik untuk proses pengembangan aplikasi. Berdasarkan rancangan desain sistem tersebut, user telah menyetujui rancangan tersebut dan meminta untuk melanjutkan pembuatan desain sistem untuk hierarki menu dan sequence diagram. 4.2.2. Tahap Perancangan Diagram Sistem Perulangan Kedua Untuk memudahkan proses pemetaan struktur navigasi antarmuka dan proses visualiasi interaksi antar komponen aplikasi penulis melakukan pembuatan hireraki menu dan sequence diagram. 4.2.2.1. Hierarki Menu Untuk memudahkan pengembangan aplikasi, maka dibuat pemetaan hierarki menu. Proses pemetaan hierarki menu ini didasari oleh interaksi yang dilakukan oleh user sebagai mana digambarkan pada kegiatan perulangan pertama melalui use case diagram, spesifikasi use case, dan activity diagram . 4.2.2.2. Sequence Diagram Proses pembuatan selanjutnya yaitu sequence diagram. Pada sequence diagram didasari oleh spesifikasi use case yang telah dibuat. Berikut ini merupakan sequence diagram untuk aplikasi onboarding karyawan pada PT XYZ. 1. Login 37 2. Pengelolaan Master Data 2.1. Master Data Karyawan 2.1.1. Tambah Data Karyawan 2.1.2. Ubah Data Karyawan 2.1.3. Hapus Data Karyawan 2.3. Master Data Jabatan 2.3.1. Tambah Data Jabatan 2.3.2. Ubah Data Jabatan 2.1.4. Hapus Data Jabatan 2.4. Master Data Divisi 2.4.1. Tambah Data Divisi 2.4.2. Ubah Data Divisi 2.4.3. Hapus Data Divisi 2.5. Master Data Divisi Materi 2.6. Master Data Materi Onboarding 2.6.1. Tambah Data Materi 2.6.2. Ubah Data Materi 2.6.3. Hapus Data Materi 2.7. Master Data Kuis Onboarding 2.7.1. Tambah Data Kuis 2.7.2. Ubah Data Kuis 2.7.3. Hapus Data Kuis 3. Pelatihan Onboarding 4. Pengerjaan Kuis 5. Laporan Untuk proses perulangan kedua, pengguna menyetujui desain sistem yang penulis ajukan. Untuk hierarki menu dan sequence diagram yang



REPORT #24565533

penulis rancang sudah sesuai dengan kebutuhan user terhadap aplikasi yang akan dikembangkan. Pada langkah selanjutnya, penulis akan melanjutkan proses perancangan class diagram dan stuktur basis data aplikasi. 4.2.2. Tahap Perancangan Diagram Sistem Perulangan Ketiga Pada perulangan ketiga ini, penulis melakukan perancangan terkait stuktur basis data untuk aplikasi onboarding yang akan digunakan. Pada desain sistem perulangan ketiga ini, penulis melakukan perancangan class diagram dan spesifikasi basis data. 4.2.2.1. Class Diagram Untuk memudahkan identifikasi struktur sistem yang akan dikembangkan, penulis melakukan perancangan class diagram. 40 Berikut ini merupakan gambaran class diagram untuk aplikasi onboarding karyawan baru pada PT XYZ. 4.2.2.2. Spesifikasi Basis Data Untuk menjelaskan secara rinci terkait class diagram yang digambarkan, penulis membuat spesifikasi basis data dengan tujuan memudahkan deskripsi 1. 25 45 Tabel master_jabatan Tabel ini digunakan untuk menyimpan master data jabatan. Tabel 4.21 Spesifikasi Basis Data Master Jabatan 2. 25 Tabel master_divisi Tabel ini digunakan untuk menyimpan master data divisi. Key Column Type Description PK id bigint ID < name varchar Nama < code varchar Kode Tabel 4. 22 Spesifikasi Basis Data Master Divisi 3. Tabel master_divisi_lesson Tabel ini digunakan untuk menyimpan data materi untuk setiap divisi. Key Column Type Description 39 Key Column Type Description PK id bigint ID < name varchar Nama < code varchar Kode < role varchar Role Jabatan PK id bigint ID < name varchar Nama < code varchar Kode Tabel 4. 23 Spesifikasi Basis Data Master Data Divisi Lesson 4. Tabel master_lesson_material Tabel ini berfungsi untuk menyimpan data materi pelatihan onboarding karyawan. Tabel 4. 24 Spesifikasi Basis Data Master Lesson 5. Tabel master_quiz Tabel ini digunakan untuk menyimpan data master kuis onboarding karyawan. Key Column Type Description PK id bigint ID FK lesson_id bigint ID Material Lesson < quiz_name varchar Nama Kuis Tabel 4. 25 Spesifikasi Basis Data Master Quiz 6. Tabel master_quiz_question Tabel ini digunakan untuk menyimpan pertanyaan dan jawaban kuis



REPORT #24565533

onboarding karyawan. Key Column Type Description PK id bigint ID FK
 quiz_id bigint ID Kuis < quiz_question varchar Pertanyaan Kuis <
 quiz_answer varchar Jawaban Kuis Tabel 4. 26 Spesifikasi Basis Data
 Master Quiz Question 7. Tabel master_quiz_option Tabel ini digunakan
 untuk menyimpan opsi jawaban kuis. Key Column Type Description PK id
 bigint ID FK question_id bigint ID Kuis < quiz_option varchar
 Opsi Jawaban Kuis Tabel 4. 27 Spesifikasi Basis Data Master Quiz
 Option 8. Tabel employee Tabel ini digunakan untuk menyimpan data
 akses karyawan untuk masuk ke dalam aplikasi serta data profil
 karyawan. Key Column Type Description PK id bigint ID Key Column
 Type Description PK id bigint ID < material_name varchar Nama <
 material_description varchar Description < material_code varchar Kode <
 material_content text Konten < material_file text Lampiran < name
 varchar Nama Unique nip varchar NIP < email varchar Email <
 password varchar Password < join_date date Tanggal Bergabung FK
 divisi_id bigint ID Divisi FK jabatan_id bigint ID Jabatan <
 place_of_birth varchar Tempat Lahir < birth_date date Tanggal Lahir
 < is_passed boolean Status Onboarding Tabel 4. 28 Spesifikasi Basis
 Data Employee 9. Tabel employee_contact Tabel ini digunakan untuk
 menyimpan data kontak karyawan Key Column Type Description PK id
 bigint ID Kontak Karyawan FK employee_id bigint ID Karyawan <
 employee_phone_number varchar Nomor Telepon Karyawan < employee_address
 text Alamat Karyawan < emergency_contact_name varchar Nama Kontak
 Darurat Karyawan < emergency_contact_phone_number varchar Nomor Telepon
 Kontak Darurat Karyawan < emergency_contact_relation varchar Hubungan
 Kontak Darurat Karyawan < emergency_contact_address text Alamat Kontak
 Darurat Karyawan < emergency_contact_email varchar Email Kontak Darurat
 Karyawan Tabel 4. 29 Spesifikasi Basis Data Employee Contact 10.
 Tabel employee_education Tabel ini digunakan untuk menyimpan data
 pendidikan karyawan. Key Column Type Description PK id bigint ID FK
 employee_id bigint ID Karyawan < employee_institution_name varchar



REPORT #24565533

Nama Institusi < employee_institution_level varchar Tingkat Pendidikan
< employee_graduate_year varchar Tahun Kelulusan < employee_graduate
_grade varchar Nilai Akhir Tabel 4. 30 Employee Education 11. Tabel
employee_onboarding Tabel ini digunakan untuk menyimpan data pelatihan
onboarding karyawan. 41 Key Column Type Description PK id bigint ID
FK employee_id bigint ID Karyawan < name varchar Nama Tabel 4. 31
Employee Onboarding 12. Tabel employee_onboarding_task Tabel ini
digunakan untuk menyimpan daftar tugas onboarding yang harus dikerjakan
oleh karyawan. Tabel 4. 32 Spesifikasi Basis Data Employee Onboarding
Task 4.3. Perancangan Antar Muka Pengguna Berdasarkan hasil analisa dan
perancangan diagram, maka dibuat rancangan antar muka (mockup) sebagai
berikut untuk memudahkan kegiatan pengembangan aplikasi. 1. Halaman Login
2. Halaman Dashboard 3. Halaman Profile 4. Halaman Master Data Divisi
5. Halaman Master Data Jabatan 6. Halaman Tambah dan Ubah Data
Divisi 7. Halaman Tambah dan Ubah Data Materi Divisi 8. Tambah dan
Ubah Data Karyawan 9. Halaman Tambah dan Ubah Data Materi 10.
Halaman Tambah dan Ubah Data Kuis 11. Halaman Onboarding 12. Halaman
Laporan 4.4. Perancangan Implementasi Pada perancangan implementasi akan
dilaksanakan menggunakan dua tahapan metode RAD yaitu tahap pengembangan
dan tahap implementasi sistem. Untuk tahap implementasi yang penulis
lakukan hanya sebatas hingga tahap pengujian sistem yang telah
dikembangkan. 4.4.1. Tahap Pengembangan Tahap pengembangan merupakan tahap
pembangunan desain sistem ke dalam sebuah bentuk aplikasi melalui
pengkodean. Untuk melakukan pengkodean diperlukan perangkat pendukung. **17** Perangkat
yang dibutuhkan berupa perangkat keras (hardware) maupun perangkat lunak (software) .
Berikut perangkat yang digunakan untuk menunjang tahap konstruksi. 1.
Perangkat Keras (Hardware) Berikut spesifikasi hardware yang digunakan
untuk tahap pengembangan aplikasi onboarding karyawan baru. a. Komputer
dengan spesifikasi berikut. - RAM: 8Gb - Processor: Intel I5 -
Memory: Minimal 32Gb b. Internet dengan kecepatan minimal 10mbps 2.
Perangkat Lunak (Software) Key Column Type Description PK id bigint



REPORT #24565533

ID FK employee_onboarding bigint ID Employee Onboarding FK material_id bigint ID Material Lesson FK quiz_id bigint ID Quiz < is_material_done boolean Status Pengerjaan Materi < is_quiz_done boolean Status Pengerjaan Kuis < quiz_result varchar Hasil Pengerjaan Kuis

Berikut software dan tools yang digunakan untuk tahap pengembangan aplikasi onboarding karyawan baru. a. Sistem Operasi: Windows 11 b. Basis data: Mysql 8.0.40 c. Manajemen Basis Data: Dbeaver 24.1.4 d. Kode Editor: Visual Studio Code 1.96.2 e. Bahasa pemrograman: PHP 8.2.12 f. Framework pemrograman: Laravel 11 g. Library yang digunakan untuk menunjang tampilan dan fungsionalitas web yang akan dikembangkan, yaitu: - Tabler dengan Bootstrap 5 - Tailwind css - JQuery 3.6.0 - TinyMce 7 - Datatable 1.3.15 - Font Awesome Icon Alat – alat penunjang tersebut akan digunakan selama masa pengkodean pada tahap pengembangan. Tahap pengembangan dilakukan mengacu kepada desain sistem yang sudah dibuat. Berikut ini merupakan hasil dari pengkodean yang dilakukan pada tahap pengembangan. 1. Halaman Login Gambar 4.60 adalah hasil pengembangan untuk halaman login. **33** Pengguna diwajibkan untuk melakukan proses login terlebih dahulu untuk dapat melakukan akses semua menu yang terdapat pada aplikasi 2. Halaman Dashboard Gambar 4.61 merupakan hasil pengembangan untuk halaman dashboard. Pada halaman ini terdapat profile navigation bar pada sisi atas untuk mengakses halaman profile ataupun keluar dari aplikasi. Pada halaman kiri terdapat sidebar menu. Pada dashboard terdapat sambutan untuk karyawan serta menu pintasan untuk akses halaman tugas onboarding maupun profile. 3. Halaman Profile Gambar 4.62 hingga 4.64 merupakan hasil pengembangan untuk halaman profile. Pada halaman profile terdapat tiga tab yang perlu diisi karyawan yaitu data profile, yaitu profile pada Gambar 4.62, kontak pada Gambar 4.63, dan pendidikan karyawan pada Gambar 4.64. 4. Halaman Divisi Gambar 4.65 merupakan tampilan halaman divisi. Pada gambar 4.67 digambarkan bahwa terdapat perbedaan aksi untuk role HR dan role Team Lead. User dengan role HR dapat melakukan aksi



REPORT #24565533

tambah, ubah, hapus data divisi, serta tambah data materi. Sedangkan, untuk user dengan role Team Lead hanya dapat melakukan aksi tambah materi. 5. Data Materi Divisi Gambar 4.68 merupakan gambar hasil pengembangan dari halaman data materi divisi. Pada data materi divisi, HR ataupun Team lead dapat melakukan tambah, ubah, dan hapus data materi divisi. 6. Halaman Jabatan Gambar 4.69 merupakan hasil pengembangan halaman data jabatan. **27** Pada data jabatan, HR dapat melakukan aksi tambah, ubah, dan hapus data jabatan. Pada gambar 4.70 merupakan halaman formulir untuk melakukan proses tambah dan ubah jabatan. Pada gambar 4.71 digambarkan isi dari daftar role yang dapat dipilih. Data role pada jabatan berfungsi untuk memisahkan hak akses berdasarkan jabatan karyawan. 7. Halaman Karyawan Gambar 4.73 merupakan hasil pengembangan halaman data karyawan. **27** Pada data karyawan, HR dapat melakukan aksi tambah, ubah, dan hapus data karyawan. **46** Pada gambar 4.72 merupakan halaman formulir tambah data karyawan. Pada tambah data karyawan terdapat pilihan status onboarding. Jika karyawan sudah lulus onboarding, maka karyawan tidak perlu mengerjakan kuis onboarding. Sedangkan, pada halaman ubah data karyawan tidak ada pilihan status onboarding seperti yang digambarkan pada halaman 4.74. Gambar 4.75 menunjukkan ketika karyawan berhasil didaftarkan, maka karyawan akan mendapatkan email berupa kredensial yang dapat digunakan untuk masuk ke dalam aplikasi. 8. Halaman Materi Gambar 4.76 merupakan hasil pengembangan untuk halaman data materi. Pada halaman materi ini HR dan Team Lead dapat melakukan aksi tambah, ubah, dan hapus. Pada Gambar 4.77 merupakan halaman tambah atau ubah materi. 9. Halaman Kuis Gambar 4.78 merupakan hasil dari pengembangan halaman kuis. Pada halaman kuis ini HR dan Team Lead dapat melakukan aksi tambah, ubah, maupun hapus kuis onboarding. Untuk gambar 4.79 merupakan gambar untuk aktivitas tambah atau ubah kuis. 10. Halaman Tugas Onboarding Gambar 4.80 merupakan tampilan halaman tugas onboarding. Pada halaman ini, terdapat daftar tugas onboarding yang harus dikerjakan oleh karyawan. Setiap



REPORT #24565533

tugas memiliki status kemajuan pengerjaan tugas, yaitu 1. Belum Dikerjakan, status ini menunjukkan bahwa karyawan belum memulai pengerjaan tugas 2. Dalam Progres, status ini menunjukkan bahwa karyawan sudah mempelajari materi onboarding 3. Lulus, status ini menunjukkan bahwa karyawan telah menyelesaikan materi dan lulus mengerjakan kuis yang diberikan. 11. Halaman Pelatihan Materi Onboarding Gambar 4.81 merupakan hasil pengembangan halaman materi onboarding . Pada halaman ini, karyawan dapat membaca materi pelatihan onboarding . Jika karyawan sudah mengerjakan pelatihan, maka karyawan dapat menekan tombol lanjut agar diarahkan ke bagian pengerjaan kuis. 12. Halaman Pengerjaan Kuis Onboarding Gambar 4.82 merupakan tampilan halaman pengerjaan kuis onboarding. Untuk tab kuis onboarding hanya dapat dibuka jika karyawan sudah membaca pelatihan onboarding. Kemudian karyawan dapat mengerjakan kuis onboarding. Jika belum lulus maka akan ditampilkan tombol ulangi kuis seperti pada gambar 4.83. Namun jika lulus, akan tampil pesan lulus kuis seperti pada gambar 4.84. 13. Laporan Gambar 4.85 merupakan tampilan halaman laporan onboarding . Pada laporan onboarding bisa melakukan aksi filter data maupun unduh laporan. Untuk pengunduhan laporan akan menghasilkan dokumen berupa pdf seperti gambar 4.86. 14. Notifikasi Gambar 4.87 dan gambar 4.88 merupakan contoh tampilan notifikasi sukses dan gagal yang ditampilkan aplikasi ketika user melakukan proses di aplikasi. 15. Popup Konfirmasi Gambar 4.89 merupakan tampilan popup konfirmasi untuk jika pengguna melakukan menekan tombol hapus data. 4.4.2. Tahap Pengujian Sistem Setelah melakukan tahap kontruksi, tahap selanjutnya yaitu melakukan pengujian aplikasi. Pada tahap pengujian ini ditujukan guna memastikan hasil pengembangan yang telah selaras dengan desain sistem yang dirancang dan meminimalisir terjadinya bugs pada aplikasi yang telah dikembangkan. **39** Untuk tahap pengujian sistem ini mengadopsi metode blackbox testing. Pengujian sistem akan dilaksanakan sesuai dengan skenario pengujian sistem yang sudah dirancang. **39** Berikut ini skenario pengujian sistem untuk aplikasi onboarding



REPORT #24565533

karyawan pada PT XYZ. 39 Tabel 4. 33 Skenario Pengetesan Menu Kategori Skenario Pengujian Ekspetasi Pengujian Hasil Pengujian Login Positif Melakukan akses ke dalam aplikasi menggunakan akun dan password yang sesuai Berhasil masuk dan mengarahkan user ke halaman dashboard Sesuai Negatif Melakukan akses ke dalam aplikasi menggunakan akun dan password yang tidak sesuai Gagal masuk dan menampilkan notifikasi error Sesuai Profile Positif Melakukan ubah data profile, profile kontak, maupun profile pendidikan Berhasil menyimpan data dan menampilkan notifikasi "Profile berhasil diperbarui Sesuai 45 Master Data Karyawa n Positif Menambah data karyawan dengan email yang belum pernah digunakan Berhasil menambah data dan mengirimkan email password ke karyawan Sesuai Negatif Menambah data karyawan dengan email yang sudah pernah digunakan Gagal menambah data dan menampilkan pesan error Sesuai Master Data Jabatan Positif Menambah data jabatan Berhasil menambah data jabatan dan menampilkan notifikasi berhasil <Sesuai Master Data Divisi Positif HR ingin menambahkan data divisi Berhasil menambah data dan menampilkan notifikasi berhasil <Sesuai Negatif Team Lead menambahkan data divisi Tombol tambah hanya muncul ketika user memiliki role sebagai HR sehingga team lead tidak dapat tambah data <Sesuai Positif Data divisi hanya dapat diubah oleh HR, sedangkan team leader Ketika user login sebagai HR, mereka dapat melihat tombol dengan pilihan aksi tambah divisi, ubah divisi, dan tambah materi. Sedangkan, ketika pengguna login sebagai Team Leader, mereka hanya dapat melihat daftar divisi dan tombol dengan pilihan aksi tambah materi. Sesuai Master Data Divisi Materi Positif Menambahkan data materi Berhasil menambah data materi divisi dan menampilkan notifikasi berhasil Sesuai Negatif Menambahkan data materi yang sama pada satu divisi Gagal menambah data materi divisi dan menampilkan pesan error Sesuai Master Data Materi Positif Menambahkan data materi Berhasil menambah data materi dan menampilkan notifikasi berhasil Sesuai Master Data Kuis Positif Hanya dapat menambah data kuis untuk materi yang belum mempunyai kuis



REPORT #24565533

Data materi yang muncul pada form tambah kuis hanya materi yang belum memiliki kuis Sesuai Onboard Positif Pada halaman Terdapat tugas Sesuai ing onboarding, terdapat tugas onboarding yang dengan status pengerjaannya onboarding yang harus dikerjakan dengan status pengerjaannya 1. Belum dikerjakan 2. Dalam progres jika hanya mempelajari materi 3. Lulus jika sudah mempelajari materi dan menyelesaikan kuis Positif User yang belum melakukan onboarding dapat tugas onboarding berupa materi dan kuis harus dikerjakan Pada menu onboarding terdapat tugas onboarding yang sudah diberikan dan bisa dikerjakan oleh user Sesuai Positif User yang sudah melakukan onboarding hanya dapat melihat materi onboarding saja Pada menu onboarding, terdapat tugas onboarding yang telah diberikan. Saat diklik, pengguna hanya dapat mengakses materi saja. Namun, ketika mengklik kuis, akan muncul tampilan bahwa pengguna telah lulus onboarding. Sesuai Negatif User mengklik kuis sebelum klik lanjut pada materi Tab kuis tidak bisa diklik dan user tidak akan diarahkan ke kuis sebelum klik lanjut sebagai tanda sudah mempelajari materi Sesuai Positif User dapat mengerjakan kuis berulang kali sampai lulus Muncul tombol ulangi kuis jika user belum menjawab semua pertanyaan dengan benar dan user bisa mengulangi kuis tersebut hingga lulus Sesuai Laporan Positif Ketika laporan diakses maka akan muncul status onboarding karyawan Data laporan onboarding dapat menampilkan seluruh karyawan beserta status onboarding Sesuai < Positif Bisa unduh laporan onboarding dengan format pdf Data laporan onboarding akan diekspor ke dalam bentuk pdf Sesuai 47 < Positif Bisa melakukan filter data laporan onboarding berdasarkan divisi maupun status onboarding Menampilkan data onboarding sesuai dengan filter yang dimasukkan user Sesuai BAB V SARAN & KESIMPULAN 5.1. Kesimpulan Pada penelitian ini penulis mengambil tema terkait pelaksanaan kegiatan onboarding pada PT XYZ. Tujuan penulis mengangkat tema ini karena pada PT XYZ belum ada standarisasi dan otomatisasi kegiatan onboarding, masih berjalan secara manual. 4 7 13 31 Pada penelitian ini penulis



REPORT #24565533

melakukan rancang bangun aplikasi dengan menggunakan metode Rapid Application Development (RAD). Pada kegiatan rancang bangun ini penulis melakukan kegiatan sesuai dengan konsep pendekatan RAD, yaitu 1. **16** Requirement Planning Pada tahap requirement planning, pengguna melakukan pengumpulan kebutuhan melalui studi literatur dan wawancara. Kemudian penulis melakukan pengkajian kebutuhan yang sesuai dengan harapan user melalui elistasi.

2. Desain Sistem Pada tahap desain sistem, pengguna melakukan pembuatan rancangan usulan diagram berdasarkan kebutuhan yang udah dianalisa. Pada tahap ini penulis melakukan proses perulangan sebanyak tiga kali. Pada proses perulangan ini penulis melakukan penggambaran diagram untuk memudahkan proses pengembangan aplikasi dengan Unified Modeling Language.

3. Pengembangan Pada tahap ini mulai dilakukan pengembangan berdasarkan desain sistem yang sudah dilakukan. **2 15 17 35** Pada pengembangan ini dilaksanakan pengembangan sistem dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL.

4. Implementasi Setelah melakukan pengembangan, penulis mulai melakukan implemtasi sistem. **10 44** Implementasi sistem ini dibatasi hanya sampai tahap pengujian sistem. Tujuan pengujian sistem ini untuk memastikan aplikasi terhindar dari bugs dan memastikan kelancaran user dalam menggunakan aplikasi.

5.2. Saran Untuk kemajuan pengembangan penelitian aplikasi onboarding karyawan baru berbasis web, ada beberapa saran yang dapat dipertimbangkan untuk mendukung kemajuan dan peningkatan sistem di masa mendatang, yaitu

1. Peningkatan fitur kuis onboarding Saat ini fitur onboarding hanya dapat membuat soal berupa kuis dengan opsi jawaban pilihan ganda saja. Kedepannya fitur kuis dapat dilakukan peningkatan menjadi dengan membuat soal tanya jawab
2. Pembuatan fitur diskusi Saat ini belum ada fitur untuk melakukan diskusi dengan karyawan lain terkait materi onboarding yang dipelajari. Dengan pembuatan fitur diskusi akan meningkatkan proses pembelajaran materi yang dilakukan selama masa onboarding.
3. Pemanfaatan fitur profile Saat ini fitur profile sudah memiliki data lengkap karyawan seperti data diri, data pendidikan, data keahlian, dan kontak karyawan. Fitur ini akan berguna



REPORT #24565533

jika bisa dimanfaatkan sebagai fitur untuk melakukan generate CV karyawan secara otomatis. Hal 49 ini berguna bagi perusahaan konsultan untuk memudahkan proses penempatan karyawan sesuai spesialisasi yang dimiliki.



REPORT #24565533

Results

Sources that matched your submitted document.

● IDENTICAL ● CHANGED TEXT

INTERNET SOURCE	1. 0.58% repository.uinjkt.ac.id	●
	https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/65580/1/NABIL%20...	
INTERNET SOURCE	2. 0.55% www.repository.unpra.ac.id	●
	https://www.repository.unpra.ac.id/uploads/Skripsi_(2).pdf	
INTERNET SOURCE	3. 0.46% repository.uinjkt.ac.id	●
	https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/68108/1/MUHAMMA...	
INTERNET SOURCE	4. 0.44% repository.uinsu.ac.id	●
	http://repository.uinsu.ac.id/15049/1/SOFTCOPY%20SKRIPSI%20%28HERU%20...	
INTERNET SOURCE	5. 0.42% jurnal.ilmubersama.com	●
	https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/blendsains/article/download/313/25..	
INTERNET SOURCE	6. 0.42% repository.its.ac.id	●
	https://repository.its.ac.id/42893/1/5208100128-Undergraduate_Theses.pdf	
INTERNET SOURCE	7. 0.42% repository.uinjkt.ac.id	●
	https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/52766/1/FARIZ%20B..	
INTERNET SOURCE	8. 0.38% eprints.upj.ac.id	●
	https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/8561/13/13.%20BAB%20III.pdf	
INTERNET SOURCE	9. 0.36% digilib.unila.ac.id	●
	http://digilib.unila.ac.id/79265/3/SKRIPSI%20TANPA%20BAB%20PEMBAHASAN...	



REPORT #24565533

INTERNET SOURCE		
10. 0.33%	repository.unisbablitar.ac.id https://repository.unisbablitar.ac.id/id/eprint/303/4/BAB%201.pdf	●
INTERNET SOURCE		
11. 0.32%	widuri.raharjo.info https://widuri.raharjo.info/index.php?title=SI1511489540	●
INTERNET SOURCE		
12. 0.31%	jurnal.polgan.ac.id https://jurnal.polgan.ac.id/index.php/jmp/article/download/14058/2770/19189	●
INTERNET SOURCE		
13. 0.3%	www.academia.edu https://www.academia.edu/74476774/PENGEMBANGAN_VENDOR_MANAGEMEN...	●
INTERNET SOURCE		
14. 0.29%	repository.radenfatah.ac.id https://repository.radenfatah.ac.id/11135/1/finish%20skripsi11.pdf	●
INTERNET SOURCE		
15. 0.28%	repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/2344/1/FERRY%20S...	●
INTERNET SOURCE		
16. 0.24%	repository.uinjkt.ac.id https://repository.uinjkt.ac.id/dspace/bitstream/123456789/67507/1/AHMAD%2...	●
INTERNET SOURCE		
17. 0.22%	conference.unikama.ac.id https://conference.unikama.ac.id/artikel/index.php/senastek/article/download/...	●
INTERNET SOURCE		
18. 0.22%	repository.uin-suska.ac.id http://repository.uin-suska.ac.id/15798/9/9.%20BAB%20IV_2018324SIF.pdf	●
INTERNET SOURCE		
19. 0.2%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/6123/12/11.%20BAB%20IV.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
20. 0.2%	siki.polindra.ac.id https://siki.polindra.ac.id/storage/dokumen_ba/0uu0rc1eT7BvSI2e8iEuCul10a	●

<https://siki.pontianak.ac.id/storage/dokumen/11/00001017By5VzgoJEWcu0Qq...>



REPORT #24565533

INTERNET SOURCE		
21. 0.19%	elibrary.unikom.ac.id https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/156/10/UNIKOM_Srie%20Mulyani%20Wu...	●
INTERNET SOURCE		
22. 0.19%	eskripsi.usm.ac.id https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2019/G.231.19.0068/G.231.19.0068-...	● ●
INTERNET SOURCE		
23. 0.19%	eprints.upj.ac.id https://eprints.upj.ac.id/id/eprint/9966/13/BAB%20III.pdf	● ●
INTERNET SOURCE		
24. 0.18%	digilib.esaunggul.ac.id https://digilib.esaunggul.ac.id/public/UEU-Undergraduate-18087-Abstrak.Image...	●
INTERNET SOURCE		
25. 0.18%	repository.its.ac.id https://repository.its.ac.id/54865/1/05111440007004-Undergraduate_Theses.pdf	●
INTERNET SOURCE		
26. 0.17%	publikasi.mercubuana.ac.id https://publikasi.mercubuana.ac.id/index.php/jitkom/article/download/15254/p..	●
INTERNET SOURCE		
27. 0.16%	e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/2145/5/4TF05348.pdf	●
INTERNET SOURCE		
28. 0.16%	repository.ub.ac.id http://repository.ub.ac.id/2037/4/BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
29. 0.15%	www.researchgate.net https://www.researchgate.net/publication/328850867_Perancangan_Prototype...	●
INTERNET SOURCE		
30. 0.14%	www.tutorialkampus.com http://www.tutorialkampus.com/2014/06/rancangan-untuk-aplikasi-pengolahan..	●
INTERNET SOURCE		
31. 0.14%	www.stmikpontianak.ac.id https://www.stmikpontianak.ac.id/sic/index.php/enter/article/download/922/5	●

<https://www.stmikpottanarak.ac.id/ojs/index.php/enke/article/download/622/5...>



REPORT #24565533

INTERNET SOURCE		
32. 0.14%	repository.upi.edu	●
	http://repository.upi.edu/39025/6/S_KOM_1202526_BAB%205.pdf	
INTERNET SOURCE		
33. 0.13%	eclecticsoapbox.com	●
	https://eclecticsoapbox.com/index.php/2023/11/	
INTERNET SOURCE		
34. 0.13%	journal.unmaha.ac.id	●
	https://journal.unmaha.ac.id/index.php/jik/article/download/130/117/545	
INTERNET SOURCE		
35. 0.12%	www.academia.edu	●
	https://www.academia.edu/91561049/Rancang_Bangun_Website_Pada_Toko_S..	
INTERNET SOURCE		
36. 0.11%	vcube.co.id	●
	https://vcube.co.id/onboarding-karyawan-definisi-tujuan-dan-langkah-langkah..	
INTERNET SOURCE		
37. 0.1%	www.academia.edu	●
	https://www.academia.edu/104949936/Pengujian_Kinerja_Server_Portable_Ber..	
INTERNET SOURCE		
38. 0.1%	repository.dinamika.ac.id	●
	https://repository.dinamika.ac.id/id/eprint/3934/1/14410100010-2019-STIKOMS...	
INTERNET SOURCE		
39. 0.09%	elibrary.unikom.ac.id	●
	https://elibrary.unikom.ac.id/450/11/UNIKOM_FAJAR%20FAUZI%20RAMADHAN_..	
INTERNET SOURCE		
40. 0.09%	eskripsi.usm.ac.id	●
	https://eskripsi.usm.ac.id/files/skripsi/G21A/2019/G.211.19.0047/G.211.19.0047-...	
INTERNET SOURCE		
41. 0.08%	www.talenta.co	●
	https://www.talenta.co/blog/tahap-onboarding-di-perusahaan/	
INTERNET SOURCE		
42. 0.08%	sdp.ditjenpas.go.id	●
	https://sdp.ditjenpas.go.id/penduan/Defter/leulan1.html	

<https://sup.unjerpas.go.id/panduan/Daftar%20sumber>



REPORT #24565533

INTERNET SOURCE		
43. 0.08%	repota.jti.polinema.ac.id http://repota.jti.polinema.ac.id/616/4/Bab%20III.pdf	●
INTERNET SOURCE		
44. 0.07%	openlibrary.telkomuniversity.ac.id https://openlibrary.telkomuniversity.ac.id/pustaka/files/147271/bab1/analisis-d...	●
INTERNET SOURCE		
45. 0.07%	repository.unama.ac.id http://repository.unama.ac.id/2688/4/BAB%20IV.pdf	●
INTERNET SOURCE		
46. 0.07%	repository.its.ac.id https://repository.its.ac.id/77721/1/05111640000144_Undergraduate_Thesis.pdf	●
INTERNET SOURCE		
47. 0.06%	e-journal.uajy.ac.id http://e-journal.uajy.ac.id/12388/7/TF070146.pdf	●
INTERNET SOURCE		
48. 0.04%	repository.uin-suska.ac.id http://repository.uin-suska.ac.id/16786/9/9.%20BAB%20IV_201845SIF.pdf	●
INTERNET SOURCE		
49. 0.03%	repositori.uma.ac.id https://repositori.uma.ac.id/bitstream/123456789/1180/6/118520011_file6.pdf	●
INTERNET SOURCE		
50. 0.03%	repository.unama.ac.id http://repository.unama.ac.id/201/5/BAB%20V.pdf	●

AUTHOR: AUGURY EL RAYEB

52 OF 52