

BAB V

IMPLEMENTASI DAN EVALUASI

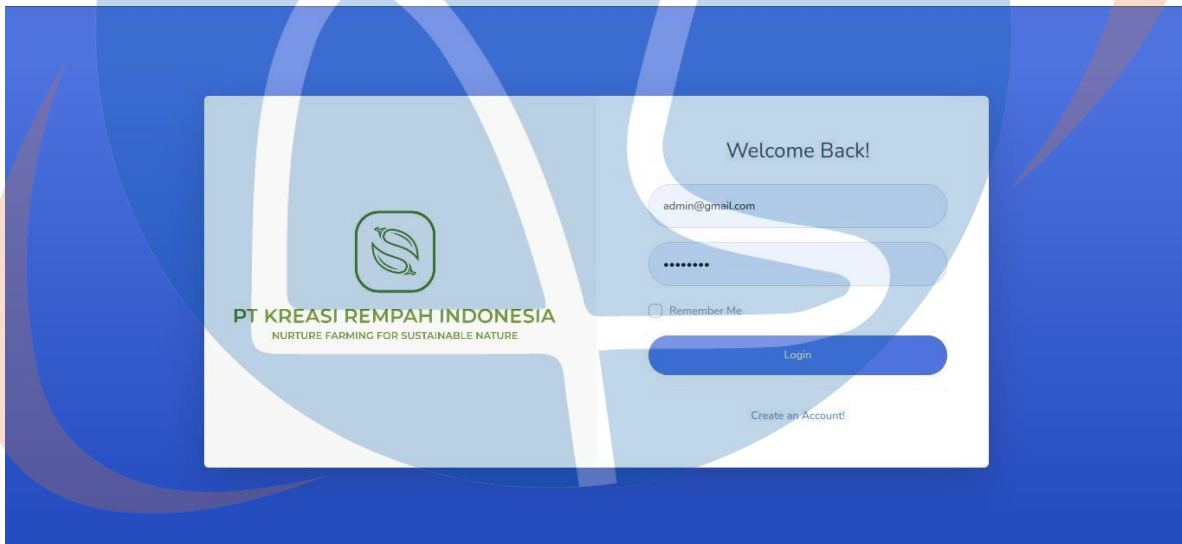
Pada bab ini berisi pembahasan mengenai implementasi dan evaluasi aplikasi Absensi. Implementasi yang dilakukan ini adalah merupakan perwujudan hasil dari perancangan sistem yang sudah dilakukan. Pada bab ini juga akan membahas hasil dari pengujian serta evaluasi dari aplikasi.

5.1 Implementasi Antar Muka

Pada tahap implementasi antarmuka sistem yaitu tahapan dimana peneliti akan menampilkan antarmuka sistem dari aplikasi absensi yang mencakup tampilan karyawan dan admin

5.1.1 Implementasi Antar Muka Karyawan

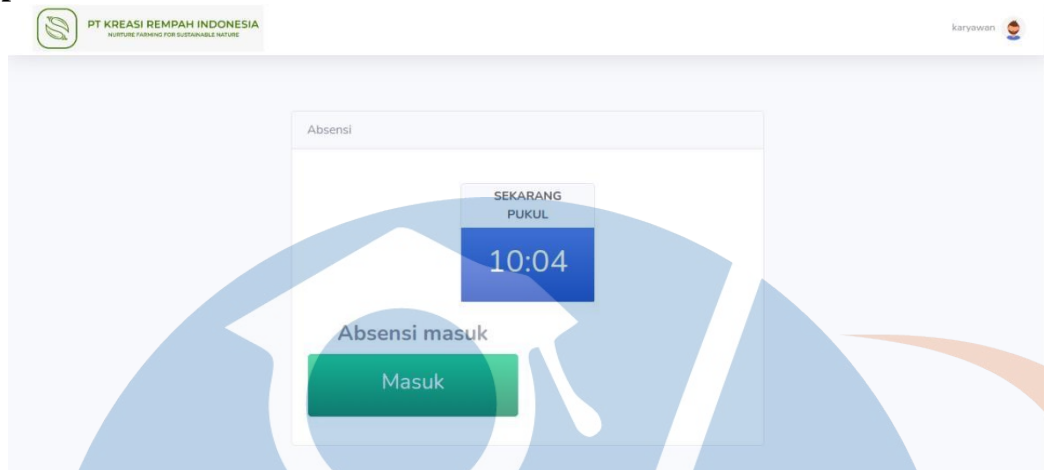
A. Implementasi Login



Gambar 5.1 Implementasi *Login*

Pada gambar berikut, merupakan tampilan halaman login saat aplikasi dijalankan, terdapat 2 *fill text* untuk memasukkan *email* terdaftar dan *Password* serta tombol *login*. Sebelum memasuki halaman utama aplikasi, *user* diharuskan mengisi kedua *fill text* dan menekan tombol *login*. Setelah berhasil *login user* karyawan akan diarahkan ke halaman absen datan dan absen pulang setelah jam pulang tiba. Jika *user* gagal *login* maka *user* akan diarahkan ke halaman login kembali.

B. Implementasi Absen Masuk



Gambar 5.2 Implementasi Absen Masuk

Pada tampilan gambar berikut, merupakan tampilan setelah user karyawan berhasil melakukan *login*, lalu akan diarahkan langsung ke menu absen masuk. Terdapat beberapa tampilan seperti waktu realtime dan tombol absen masuk, ketika absensi berhasil dilakukan maka *user* karyawan tidak dapat melakukan absen lagi, lalu akan diarahkan me tombol absen pulang.

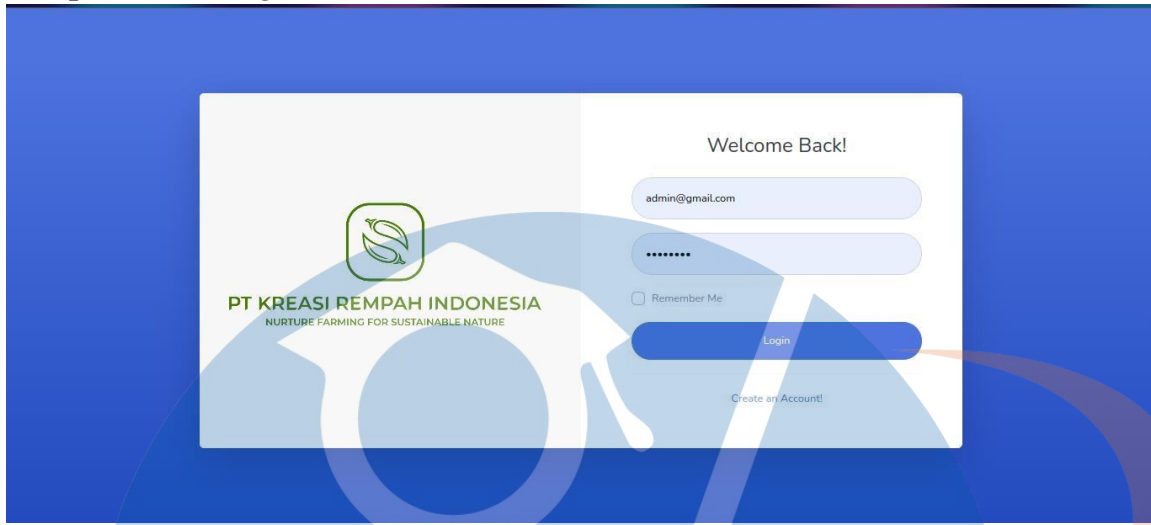
C. Implementasi Absen Pulang



Gambar 5.3 Implementasi Absen Pulang

Pada tampilan gambar berikut, merupakan tampilan setelah *user* karyawan melakukan absen datang, maka tombol absen pulang akan muncul dan dapat di klik ketika waktu pulang telah tiba pada pukul 16:00

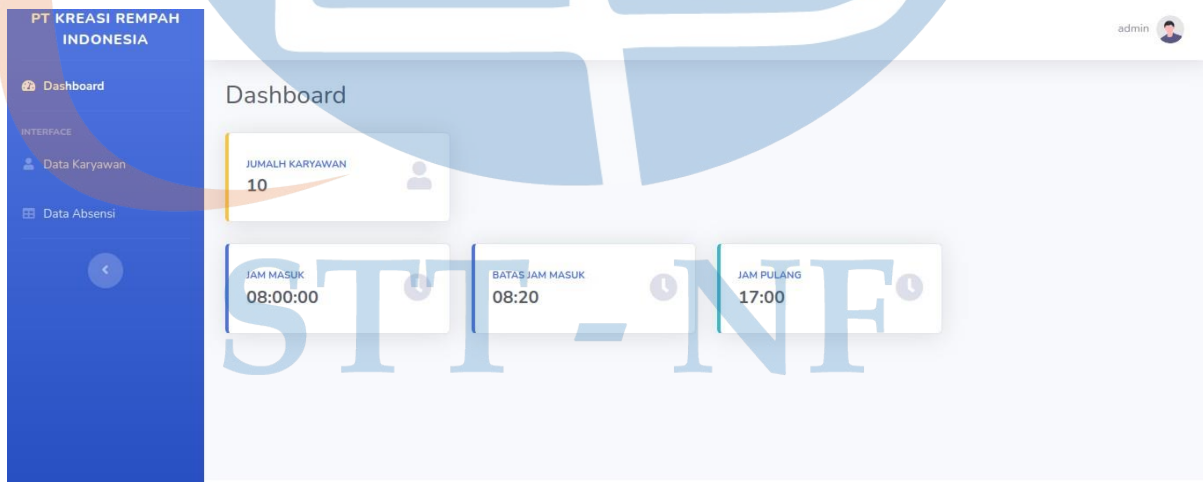
5.1.2 Implementasi Login User Admin



Gambar 5.4 Implementasi *Login User Admin*

Pada gambar berikut, merupakan tampilan halaman login saat aplikasi dijalankan, terdapat 2 *fill text* untuk memasukan *Email* terdaftar dan *Password* serta tombol *login*. Sebelum memasuki halaman utama aplikasi, user admin diharuskan mengisi kedua *fill text* dan menekan tombol *login*. Setelah berhasil login *user admin* akan diarahkan ke halaman menu utama.

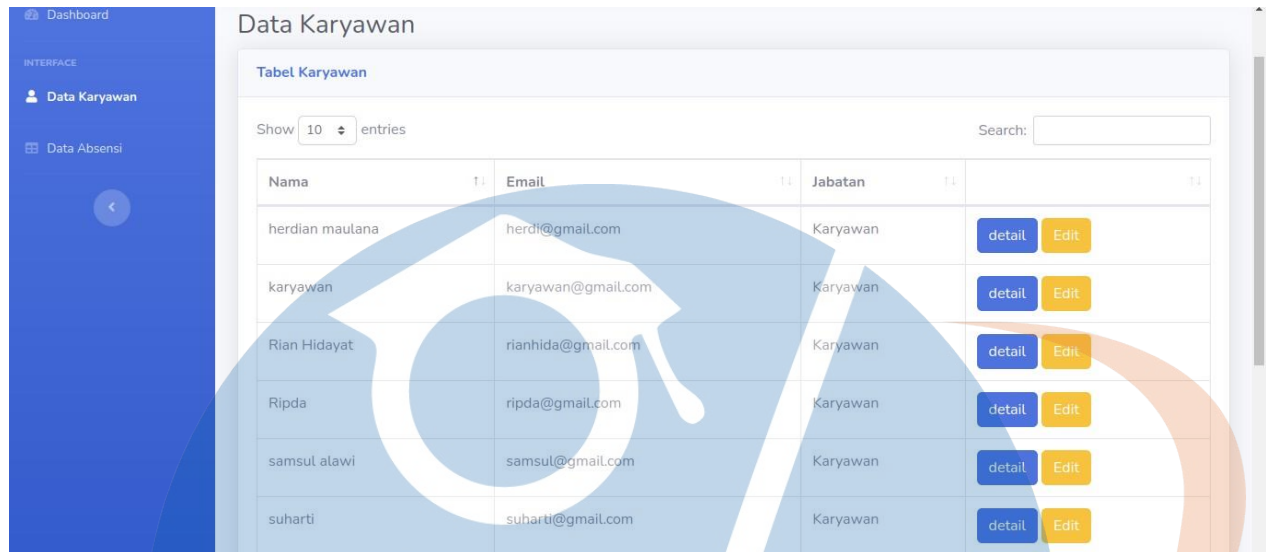
A. Implementasi Halaman Utama



Gambar 5.5 Implementasi Halaman Utama *Admin*

Pada tampilan gambar berikut, merupakan tampilan dari menu utama aplikasi absensi, pada halaman tersebut terdapat 3 menu utama yaitu, dashboard, data karyawan dan data absensi.

B. Implementasi Data Karyawan



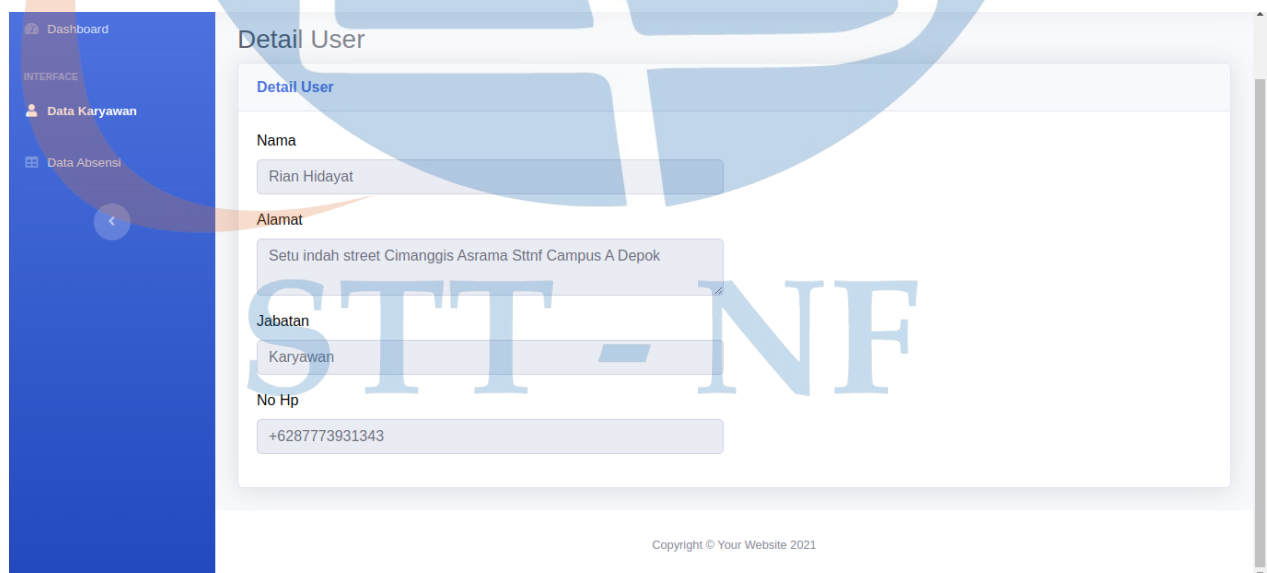
The screenshot displays the 'Data Karyawan' interface. On the left is a blue sidebar with 'Data Karyawan' selected. The main area shows a table titled 'Tabel Karyawan' with columns for 'Nama', 'Email', and 'Jabatan'. Each row includes 'detail' and 'Edit' buttons. A search bar and 'Show 10 entries' are at the top right.

Nama	Email	Jabatan	
herdian maulana	herdi@gmail.com	Karyawan	detail Edit
karyawan	karyawan@gmail.com	Karyawan	detail Edit
Rian Hidayat	rianhida@gmail.com	Karyawan	detail Edit
Ripda	ripda@gmail.com	Karyawan	detail Edit
samsul alawi	samsul@gmail.com	Karyawan	detail Edit
suharti	suharti@gmail.com	Karyawan	detail Edit

Gambar 5.6 Implementasi Data Karyawan

Pada gambar berikut, merupakan tampilan dari *menu* data karyawan yang telah melakukan registrasi dan login kedalam aplikasi absensi. Pada menu data karyawan ini terdapat *fitur detail* dan *edit user* karyawan.

C. Implementasi Detail Karyawan



The screenshot shows the 'Detail User' interface. The sidebar is the same as in Gambar 5.6. The main area contains a form with the following fields:

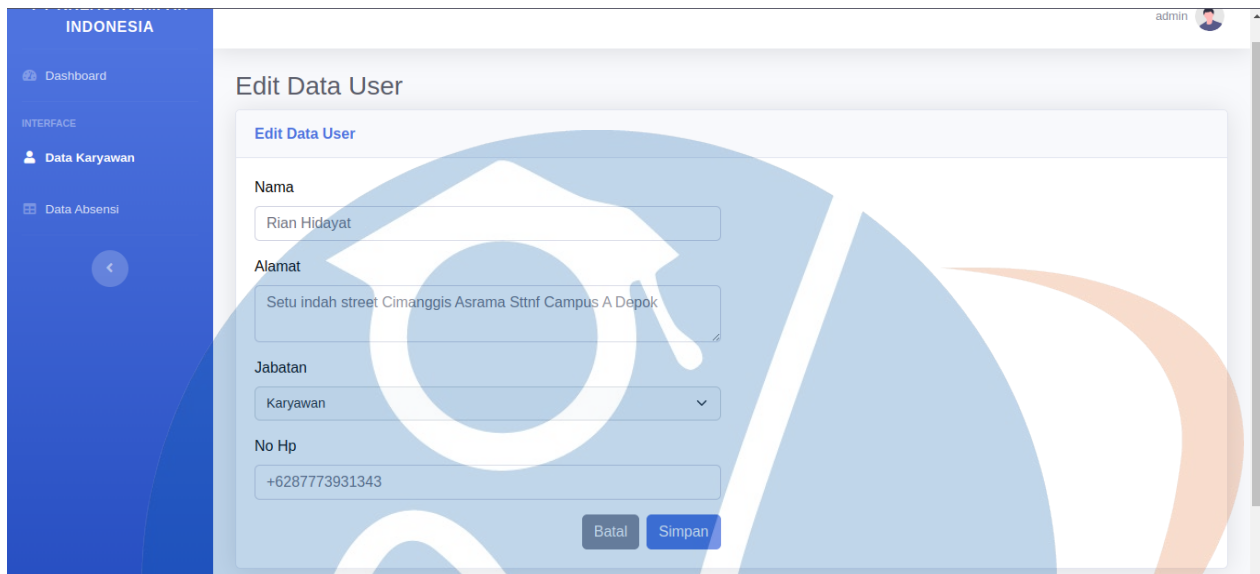
- Nama:** Rian Hidayat
- Alamat:** Setu indah street Cimanggis Asrama Sttnf Campus A Depok
- Jabatan:** Karyawan
- No Hp:** +6287773931343

Copyright © Your Website 2021

Gambar 5.7 Detail User Karyawan

Pada gambar berikut, merupakan tampilan dari menu detail karyawan yang telah berhasil melakukan *login* kedalam aplikasi absensi.

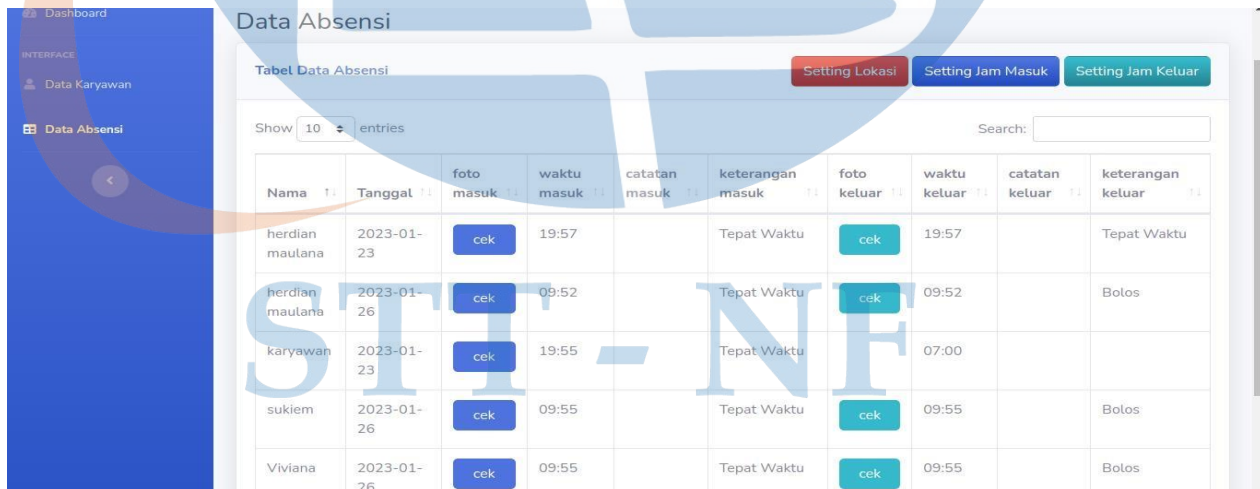
D. Implementasi Edit Karyawan



Gambar 5.8 Implementasi *Edit User* Karyawan

Pada gambar berikut, merupakan tampilan dari menu *edit* karyawan yang telah berhasil melakukan *login* kedalam aplikasi absensi.

E. Implementasi Data Absensi



Gambar 5.9 Implementasi Data Absensi

Pada gambar berikut, merupakan tampilan dari menu data absensi karyawan yang telah berhasil melakukan absen kedalam aplikasi absensi.

5.2 Pengujian dan Evaluasi

Pada tahapan ini dilakukan pengujian aplikasi pengelolaan absensi yang telah dibangun. Peneliti menggunakan metode blackbox dan pengujian UAT (*User Acceptance Testing*), yang berfokus pada fungsional aplikasi.

5.2.1 Pengujian *Blackbox*

Pengujian *Blackbox* yaitu melakukan pengamatan hasil eksekusi melalui data uji dan memeriksa fungsional aplikasi, apakah berjalan baik atau tidak.

Tabel 5.1 Hasil Pengujian *Blackbox*

NO	Pengujian	Ekspektasi	Hasil	
			Berhasil	Tidak
Login				
1	Mengisi <i>email</i> dan <i>password</i> sesuai <i>database</i>	Pengguna dapat masuk dengan menggunakan <i>email</i> dan <i>password</i> yang telah dibuat dengan benar	✓	
2	Tombol <i>Login</i>	Memverifikasi <i>username</i> dan <i>password</i> yang digunakan <i>user</i> untuk <i>login</i>	✓	
Form Dashboard				
1	Tombol Absen Masuk	Pengguna akan diarahkan untuk absen masuk	✓	
2	Tombol Ambil Foto	Pengguna akan diarahkan untuk foto selfie untuk absen masuk	✓	
3	Tombol Absen Pulang	Pengguna akan diarahkan untuk absen pulang	✓	
4	Tombol Ambil Foto	Pengguna akan diarahkan untuk foto selfie untuk absen pulang	✓	

5	<i>Textfield</i> Catatan	Pengguna dapat memberikan catatan jika dibutuhkan	✓	
Data Karyawan				
1	Tabel Data Karyawan	Pengguna dapat melihat data karyawan yang sudah melakukan create account	✓	
2	Tabel Detail Karyawan	<i>User</i> dapat melihat detail dari karyawan	✓	
3	Tombol Edit Karyawan	<i>User</i> dapat mengubah data karyawan	✓	
4	Tombol <i>Submit</i>	<i>User</i> dapat memilih tombol submit jika sudah selesai mengedit data <i>user</i> karyawan	✓	
5	Tombol <i>Search Data</i> Karyawan	<i>User</i> dapat mencari nama user sesuai abjad	✓	
Data Absensi				
1	Tabel Data Absensi	Pengguna dapat melihat karyawan yang sudah melakukan absensi	✓	
2	Tombol <i>Setting</i> Lokasi	<i>User</i> dapat mengatur lokasi sesuai longitude, latitude dan lokasi saat ini	✓	
3	Tombol <i>Update</i> Lokasi	<i>User</i> dapat menekan tombol update lokasi	✓	
4	Tombol <i>Setting</i> Jam Masuk	<i>User</i> dapat mengatur waktu absen masuk dan batas jam masuk untuk absensi	✓	
5	Tombol <i>Setting</i> Jam	<i>User</i> dapat mengatur waktu	✓	

	Keluar	absen keluar		
6	Tombol simpan	User dapat menekan tombol simpan setelah melakukan pengaturan jam masuk dan jam keluar	✓	
7	Tombol <i>Search</i> Data	User dapat mencari nama user sesuai abjad	✓	
Logout				
1	Tombol Profile	User dapat melihat detail data lengkap pengguna	✓	
2	Tombol Logout	User dapat keluar dari menu absensi	✓	

Pengujian black box ini memiliki beberapa step didalamnya. Pengujian dilakukan oleh pengembang aplikasi, maka bisa disimpulkan bahwa semua fungsi didalam aplikasi absensi PT. Kreasi Rempah Indonesia sesuai dengan perancangan presentasi keberhasilan sebesar 100%.

5.2.2 Usability Testing

Usability adalah proses pengujian aplikasi dilakukan oleh *end user* untuk dapat mengetahui kegunaan produk yang akan digunakan oleh pengguna tertentu sehingga mencapai tujuan yang lebih efektif, efisien dan juga memuaskan dalam lingkup pengguna yang akan memakainya

Tabel 5.2 Pengujian *Usability Testing*

No	Pernyataan	Hasil			
		STS (1)	TS (2)	S (3)	SS (4)
1	Aplikasi Mudah Digunakan	-	-	5	5
2	<i>Menu Login</i> Dapat Berfungsi	-	-	4	6
3	<i>Menu Absen Datang & Pulang</i> dapat berfungsi	-	-	2	8
4	Fungsional Aplikasi Dapat	-	-	3	7

	Berjalan Dengan Baik				
5	Aplikasi Sesuai Dengan Kebutuhan Pengguna	-	-	4	6
6	Menu Logout Dapat Berfungsi	-	-	6	4
Total Responden x skor		0	0	24 x 3 = 72	36 x 4 = 144
Total Skor		0	0	72 + 144 = 216	
Skor maksimum & skor minimum		skor maksimum = $10 \times 4 \times 6 = 240$ skor minimum = $10 \times 1 \times 6 = 60$			
indeks %		$216/240 \times 100 = 90\%$			

Berdasarkan indeks yang didapat dan interpretasi diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari skala likert diatas adalah **“Sangat Setuju”** dengan perolehan indeks sebesar **90%**

5.2.3 Evaluasi Sistem

Hasil pengujian blackbox dapat 100% fungsionalitas berjalan dengan baik sedangkan hasil dari UAT dan kuesioner didapat 90% dengan indeks hasil skala likert "sangat setuju" dari 10 responden. Hasil dari evaluasi umpan balik Founder PT. KRI menyatakan, aplikasi yang dikembangkan sangat membantu untuk presensi karyawan.

5.3 Detail Literasi

Aplikasi dikerjakan dengan menggunakan metode *Extream Programming* yang dilakukan 4 kali iterasi dengan waktu iterasi dilakukan selama 2 bulan, dengan masing- masing literasi bernilai velocity 10, 9, 33, 16. Detail pelaksanaan iterasi dijelaskan pada table 5.3

Tabel 5.3 Detail Literasi

Sprint	Time	Modul	Task	Point	Velocity
1	1-10 November 2022	Persiapan	Desain UI	3	10
			Template Website	3	
			Database Website	4	
2	11- 30 November 2022	Master Data	CRUD Tabel Dashboard	3	9
			CRUD Tabel Karyawan	3	
			CRUD Tabel Data Absensi	3	
3	1-25 Desember 2022	Master Data	CRUD Tabel Detail Karyawan	3	33
			CRUD Tabel Data Karyawan	3	

			CRUD Tabel Absen Datang	6	
			CRUD Tabel Absen Pulang	6	
			CRUD Tabel Lokasi	9	
4	25-30 Desember 2022	Authentication User	Login	5	16
			Logout	4	
			Register	4	
			Forgot [assword	3	

Very Low	Low	Moderate	High	Very High
1	3	5	7	9

STT - NF