

# IMPLEMENTASI *FEATURE DRIVEN DEVELOPMENT* PADA SISTEM INFORMASI ABSENSI DAN PENGGAJIAN (SISENJI) BERBASIS WEB

Irwan Tanu Kusnadi<sup>1</sup>, Jamal Maulana Huddin<sup>2</sup>, Apip Supiandi<sup>3</sup>, Renny Oktapiani<sup>4</sup>

<sup>1</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [irwan.itk@bsi.ac.id](mailto:irwan.itk@bsi.ac.id)

<sup>2</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [jamal.jml@bsi.ac.id](mailto:jamal.jml@bsi.ac.id)

<sup>3</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [apip.aup@bsi.ac.id](mailto:apip.aup@bsi.ac.id)

<sup>4</sup>Universitas Bina Sarana Informatika  
e-mail: [renny.rop@bsi.ac.id](mailto:renny.rop@bsi.ac.id)

## Abstrak

*Feature driven development* salah satu model dalam metode agile yang mengutamakan fitur sebagai tujuan akhir, penggunaan *Feature driven development* dalam mengembangkan sistem cukup baik digunakan pada sistem menengah dan besar. *Feature driven development* digunakan dalam penelitian ini untuk membangun sistem absensi dan penggajian pada sebuah perusahaan dengan karyawan yang cukup banyak dan memiliki beberapa cabang sehingga diperlukan sebuah sistem yang handal dan dapat mengurangi ketidaksesuaian data serta mengurangi tingkat kecurangan di lingkungan perusahaan karena saat ini masih menggunakan sistem berbasis desktop sehingga memerlukan pengiriman data absensi dari perusahaan cabang ke perusahaan pusat untuk melakukan perhitungan gaji, sistem informasi absensi dan penggajian (SISENJI) merupakan sistem yang di desain dan dibangun menggunakan metode FDD yang berdasarkan kebutuhan pengguna dari hasil observasi dan wawancara dengan pengguna, sejauh ini produk yang dihasilkan dari penelitian ini mendapat respon yang baik dari pengguna dan waktu pengembangan yang cukup singkat yaitu selama 90 hari kerja, sistem yang dibangun kemudian diuji bersama dengan pengguna dan mendapatkan hasil yang cukup memuaskan serta siap untuk diimplementasikan, untuk pengembangan kedepannya hanya perubahan sistem absensi dari login menggunakan web ke penggunaan kartu pegawai sebagai alat absensi.

**Kata Kunci** : Sistem Informasi, FDD, Agile, Absensi, Penggajian.

## Abstract

*Feature driven development* is a model in the agile method that prioritizes features as the final goal. The use of *feature driven development* in developing systems is quite good for medium and large systems. *Feature driven development* is used in this research to build an attendance and payroll system in a company with employees. which is quite large and has several branches so we need a system that is reliable and can reduce data discrepancies and reduce the level of fraud in the company environment because currently we still use a desktop-based system so it requires sending attendance data from branch companies to the central company to calculate salaries, The attendance and payroll information system (SISENJI) is a system designed and built using the FDD method which is based on user needs from the results of observations and interviews with users. So far the product resulting from this research has received a good response from users and the development time is quite short. that is, for 90 working days, the system that was built was then tested together with users and obtained quite satisfactory results and was ready to be implemented. For future development, only changes to the attendance system from logging in using the web to using employee cards as an attendance tool.

**Keywords**: Information Systems, FDD, Agile, Attendance, Payroll.

## 1. Pendahuluan

Sistem Informasi merupakan suatu sistem yang menyediakan informasi untuk manajemen dalam mengambil keputusan untuk menjalankan operasional perusahaan atau instansi, sistem tersebut merupakan kombinasi dari manusia, teknologi informasi dan prosedur yang terorganisir (Kresna et al., 2021).

Sistem informasi dapat mengelola suatu data dengan mudah dalam melakukan pencarian data ataupun penyimpanan data operasional Informasi yang cepat, tepat dan terintegrasi. Kemajuan teknologi informasi sangat mempengaruhi dalam proses pengolahan data penggajian dan data karyawan yang saat ini terdapat permasalahan dalam hal laporan dan keakuratan data yang kurang efektif (Rusito & Rurin Masnunah, 2021). Dengan demikian perusahaan membutuhkan sistem penggajian yang lebih baik dalam menunjang proses operasional perusahaan, pengendalian internal dan keakuratan data yang, sehingga sistem tersebut dapat menunjang kelancaran pendistribusian gaji.

Absensi yang merupakan dokumen kehadiran setiap karyawan di perusahaan. Catatan jam kehadiran karyawan ini dapat berupa daftar catatan tangan atau berupa pembukuan. Pekerjaan mencatat waktu kerja pada dasarnya dapat dipisahkan menjadi dua bagian yaitu pencatatan waktu kedatangan dan pencatatan waktu pulang kerja.

Monitoring dan Pencatatan absensi absensi karyawan pada buku absen yang dilakukan dapat mempengaruhi gaji bersih/*take home pay* yang nanti diterima oleh karyawan pada setiap bulannya. Karena pada saat karyawan lupa untuk mencatatkan jam hadirnya pada buku absen dapat mengakibatkan hilangnya komponen-komponen pada proses perhitungan gaji, terutama pembayaran tunjangan, yang diberikan perusahaan kepada setiap karyawan tergantung dari beberapa banyak karyawan hadir karena tunjangan makan, transportasi dan lemburakan dibayarkan jika karyawan hadir dan tercatat pada buku absen. Karyawan menerima gaji setiap bulannya sesuai dengan standar gaji yang ditetapkan oleh perusahaan tersebut setelah karyawan melakukan kewajibannya dalam pekerjaan yang telah diperintahkan kepadanya (Rahman, 2023).

Permasalahan yang harus diselesaikan untuk menyelesaikan masalah

didasar sehingga sangat diperlukan sistem absensi yaitu: Sistem absensi masih mengharuskan karyawan datang ke kantor, sedangkan mereka kebanyakan harus bekerja di lapangan. Saat ini akses terhadap aplikasi masih sebatas lokal intranet karena masih menggunakan desktop based. Data absensi pegawai serta berbagai data yang menjadi laporan tiap bulan yang akan memperlambat arus informasi yang diinginkan oleh pihak manajemen perusahaan dalam mengambil keputusan dalam melakukan absen pegawai dan penggajian (Triasari et al., 2022).

Proses penggajian dengan sistem manual yang kemudian di rekap dengan sistem berbasis desktop akan menyebabkan proses perhitungan gaji tidak efektif, serta mengalami kesulitan dalam penyajiannya (Setiawansyah et al., 2021). Namun penggunaan sistem berbasis web perlu mengeluarkan biaya yang cukup besar dalam penerapannya, akan tetapi hasil yang akan diperoleh akan sangat signifikan dan positif jika penelitian ini diterapkan (Chandra & Yitin, 2021). Sistem absensi dan penggajian dibuat agar dapat memberikan layanan yang baik serta mencukupi bagi pegawai dalam membantu memberikan dukungan berupa informasi bagi pihak manajemen dalam pengambilan keputusan.

## 2. Metode Penelitian

Feature Driven Development merupakan metode agile yang merupakan metode ekspansi dalam pengembangan perangkat lunak berlandaskan kaidah yang sama atau pengembangan sistem dalam waktu yang singkat serta mendahulukan interaksi cepat dari pengembangan terhadap perbedaan yang terjadi dalam bentuk apapun. Model Feature Driven Development (FDD) merupakan salah satu teknik agile yang terbukti dapat memberikan hasil kerja yang baik (Rusydi et al., 2021)

Dalam pengembangan sistem absensi dan perhitungan gaji(*sisenji*) ini menggunakan model Feature-Driven Development (FDD) yang merupakan salah satu model dari metode agile, keuntungan dari model fdd ini adalah Fokus pada Fitur: FDD memungkinkan tim untuk fokus pada pengembangan fitur-fitur yang spesifik dan berorientasi pada kebutuhan bisnis. Dengan memprioritaskan fitur-fitur yang penting terlebih dahulu, FDD memastikan bahwa nilai

bisnis yang sebenarnya diberikan kepada pengguna.

Dalam proyek perangkat lunak, aktivitas kerangka kerja diterapkan secara iteratif saat proyek berlangsung. Artinya, communication, planning, modeling, construction diterapkan berulang kali melalui sejumlah iterasi proyek (Yuliana et al., 2022). Feature-Driven Development / FDD adalah proses yang pengembangan perangkat lunaknya menggunakan pendekatan iteratif dan inkremental. Metode Feature Driven Development (FDD) merupakan proses yang didesain dan dilaksanakan untuk menyajikan hasil kerja secara berulang-ulang dalam waktu tertentu dan dapat diukur dalam pengembangan sebuah sistem (Romero et al., 2023). Metode FDD yang pertama kali dikenalkan dalam metodologi Agile yang menggunakan Acuan pada metode ini adalah pengembangan sistem yang mudah diimplementasikan dan mudah dimengerti serta menerapkan teknik problem solving (Ramadhan et al., 2023)

**Pengembangan Iteratif:** Pendekatan iteratif dalam FDD memungkinkan tim untuk menghasilkan inkrementasi perangkat lunak yang dapat diuji dan diimplementasikan secara cepat. Hal ini memungkinkan adopsi perubahan dengan lebih fleksibel dan responsif terhadap umpan balik pengguna.

**Pemodelan Berbasis Objek:** FDD didasarkan pada konsep pemodelan berbasis objek, yang memungkinkan tim untuk memahami dan merancang struktur sistem dengan lebih baik. Ini membantu dalam pembangunan sistem yang modular dan mudah dipahami.

**Perencanaan yang Terstruktur:** FDD memiliki pendekatan perencanaan yang terstruktur, di mana fitur-fitur diidentifikasi, direncanakan, dan dikelola secara terpisah. Ini memudahkan tim untuk mengatur dan melacak kemajuan pengembangan.

**Kualitas dan Pengujian:** FDD menekankan pada pengujian unit yang kuat untuk setiap fitur yang dikembangkan. Hal ini membantu dalam memastikan kualitas perangkat lunak yang dihasilkan dan mengurangi kemungkinan adanya bug atau masalah teknis lainnya.

**Kolaborasi Tim yang Baik:** FDD mendorong kolaborasi yang erat antara anggota tim pengembangan, dengan membagi tugas berdasarkan fitur-fitur yang spesifik. Hal ini mempromosikan komunikasi yang baik dan kerja sama di antara anggota tim.

**Adaptabilitas:** FDD memungkinkan tim untuk beradaptasi dengan perubahan kebutuhan dengan cepat. Dengan fokus pada pengembangan berbasis fitur, tim dapat dengan mudah menyesuaikan prioritas dan merespons perubahan kebutuhan bisnis atau pengguna.

Feature-Driven Development (FDD) memiliki beberapa tahap dalam proses pengembangannya (Sofian et al., 2023) yaitu:

1. Mengembangkan model secara keseluruhan, Dimana pada proses ini tim FDD menentukan ruang lingkup proyek dan membuat model keseluruhan. Tim juga dapat mengusulkan beberapa model yang bisa dibuat, dan kemudian digabungkan untuk membuat representasi terpadu yang sesuai dengan tujuan proyek. Model ini membantu dalam menetapkan dasar untuk melanjutkan ke langkah selanjutnya.
2. Membuat daftar fitur, pada tahap ini tim membuat list fitur sesuai dengan hasil analisa kebutuhan, tim membuat uraian fitur yang perlu dikembangkan, yang berfokus kepada kebutuhan pelanggan. Fitur-fitur ini diuraikan agar dapat dikelola dan diselesaikan dalam waktu yang telah ditentukan. Setiap fitur mewakili bagian fungsionalitas sistem untuk penyesuaian produk akhir dengan kebutuhan pelanggan.
3. Membuat rencana berdasarkan fitur, tahap ini tim membuat perencanaan produk berdasarkan analisis dan penyesuaian dengan kebutuhan dari pelanggan/pengguna, Fitur yang dibuat direncanakan dengan prioritas berdasarkan kebutuhan pelanggan, nilai bisnis, serta ketergantungan di antara mereka. Tim menugaskan pengembangan fitur yang akan dibuat kepada anggota tim atau grup tertentu dengan pertimbangan keahlian dan beban kerja mereka.
4. Membuat desain berdasarkan fitur, lead developer yang bertanggung jawab untuk memilih fitur yang akan dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pelanggan dalam jangka

waktu tertentu. Desain untuk setiap fitur yang dipilih dibuat dengan spesifikasi terperinci, arsitektur, dan dokumentasi lain yang diperlukan. Tim akan meninjau desain agar dapat dipahami bersama sebelum implementasi dilakukan.

5. Membuat produk berdasarkan fitur, tahap ini developer mulai membuat kode program untuk fitur yang dipilih. Masing-masing tim bertanggung jawab dalam mengimplementasikan satu atau beberapa fitur. Seiring kemajuan pengembangan sistem, kode akan terus diuji dan disempurnakan untuk memenuhi kebutuhan fungsionalitas dan standar kualitas yang diinginkan.

### 3. Hasil dan Pembahasan

Proses pengembangan sistem penggajian ini sesuai dengan metode yang dipakai disesuaikan dengan langkah pada metode FDD yaitu: tahap penentuan ruang lingkup kebutuhan, membuat daftar fitur yang diinginkan pengguna, membuat rencana berdasarkan fitur yang akan dibuat, membuat desain berdasarkan fitur yang akan dibuat dan membuat produk berdasarkan fitur.

#### 3.1. Penentuan ruang lingkup.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan pelanggan/pengguna sistem informasi absensi dan penggajian (SISENJI) yang dibangun meliputi aktivitas absensi karyawan dengan kriteria, sistem kerja dibagi menjadi dua shift yaitu shift pagi dan shift malam, dengan menyesuaikan Pasal 76 Undang-Undang No. 13 tahun 2003, maka untuk shift pagi dimulai dari jam 8 pagi sampai dengan jam 3 sore dan untuk shift malam dimulai dari 8 malam sampai jam 3 pagi, Kemudian Sistem informasi absensi dan penggajian yang dibuat tidak meliputi aturan perpajakan yang diterapkan oleh pemerintah setempat.

Berdasarkan hasil wawancara dengan pengguna, sistem yang diusulkan berorientasikan objek, sehingga membutuhkan manajemen sistem yang baik, agar sistem menjadi dinamis. Berdasarkan permasalahan dan analisa yang telah dilakukan maka sistem yang diusulkan diharapkan dapat menghasilkan:

1. Platform aplikasi diubah menjadi berbasis web (web-based).

2. Data yang digunakan berulang-ulang dirubah menjadi data master pada disimpan yang disimpan pada database.
3. Admin HRD dapat menempatkan karyawan sesuai dengan lokasi kerjanya serta sewaktu-waktu dapat diubah.
4. Karyawan dapat melakukan absensi baik jam masuk ataupun jam keluar menggunakan aplikasi di lokasi tempat mereka bekerja (lokasi proyek).
5. Perencanaan jadwal kerja dalam setiap bulan dilakukan oleh seorang manajer operasional.
6. Setiap karyawan dapat melihat riwayat absensinya masing-masing.
7. Setiap karyawan dapat melihat absensi rekan kerja pada lokasi yang sama.
8. Proses rekapitulasi kehadiran dilakukan secara otomatis oleh sistem dan diawasi oleh manajer operasional.
9. Setiap karyawan dapat melihat data gajinya masing-masing secara online.

#### 3.2. Daftar fitur sistem.

Daftar fitur sistem yang direncanakan setelah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna adalah sebagai berikut:

1. Form Login karyawan
2. Data Master:
  - a. Form Lokasi kerja
  - b. Form Role pengguna
  - c. Form jabatan
  - d. Form jam kerja
  - e. Form alasan ketidakhadiran
  - f. Form unit kerja
  - g. Form data karyawan
  - h. Form pendapatan karyawan
  - i. Form potongan karyawan
3. Absensi:
  - a. Form penjadwalan kerja
  - b. Form absensi
4. Penggajian:
  - a. Form resume kehadiran
  - b. Form proses penggajian
  - c. Form data penggajian
5. Laporan:
  - a. Laporan data karyawan
  - b. Laporan absensi
  - c. Laporan data gaji

**3.3. Perencanaan fitur yang dibuat.**

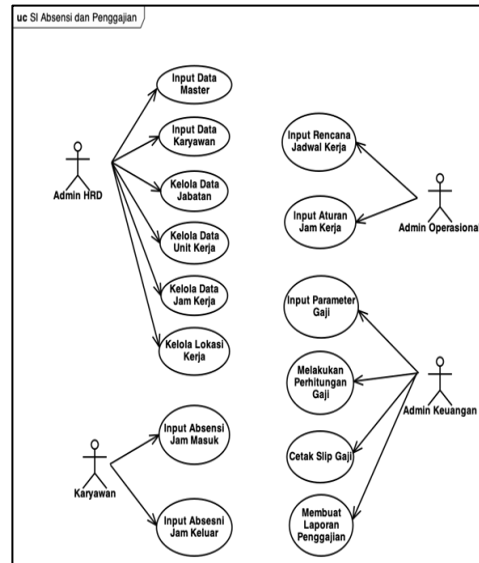
Proses kerja yang dilakukan pengembang, tim dibagi menjadi 2 tim yang mengerjakan 2 buah modul yang akan dibuat yaitu tim pengembang modul absensi dan tim pengembang modul penggajian, dua tim akan bekerja secara paralel dengan asumsi perancangan dan penentuan basis data dilakukan diawal sehingga saat melakukan integrasi tidak ada lagi perbedaan pada field yang dibuat, setelah kedua modul diselesaikan maka modul akan diintegrasikan menjadi satu sistem informasi absensi dan penggajian (SISENJI) yang lengkap.

**3.4. Rancangan sistem berdasarkan fitur.**

Rancangan sistem untuk sistem informasi absensi dan penggajian(SISENJI) dirancang dengan menggunakan UML, rancangan ini bertujuan untuk lebih memudahkan pengguna mengetahui rencana dan alur fungsional yang disediakan pada SISENJI, selain itu rancangan ini berguna untuk tim sebagai rencana kerja dalam implementasi sistem, rancangan sistem yang dibuat adalah sebagai berikut:

**Usecase Diagram**

Diagram use case yang dibuat untuk dapat memvisualisasikan rancangan sistem yang akan dibuat, diagram ini digunakan untuk menspesifikasikan serta mendokumentasikan kebutuhan perilaku sistem Diagram use case menggambarkan kebutuhan fungsionalitas sistem atau persyaratan – persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari sudut pandangan pemakai. Berikut adalah diagram Use Case sistem yang diusulkan:

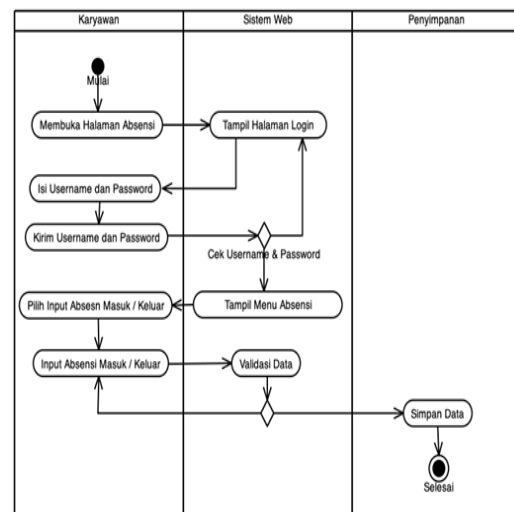


Gambar 1. Usecase Sistem yang diusulkan

Diagram usecase diatas dibuat berdasarkan kebutuhan sistem dari hasil analisa kebutuhan, pada tahap sebelumnya, pada usecase diatas ada empat user yang bisa mengakses sistem penggajian yaitu: karyawan, admin HRD, admin operasional dan admin keuangan.

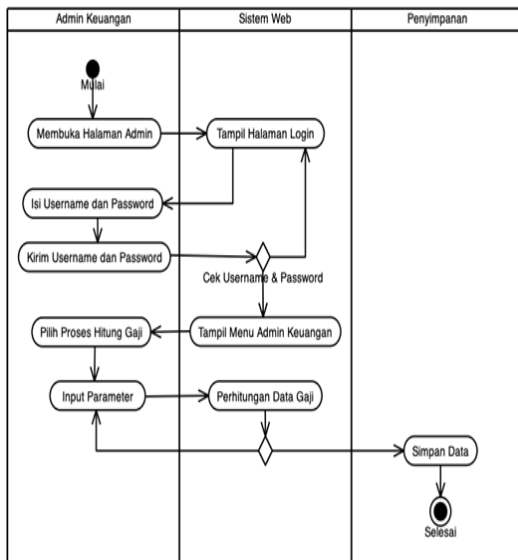
**Activity Diagram**

Activity Diagram digambarkan sebagai salah satu bentuk dari state machine yang mempunyai tujuan untuk memodelkan komputasi serta aliran kerja yang terjadi dalam perangkat lunak yang akan dibangun. State pada diagram aktivitas merepresentasikan keadaan dari komputasi yang sedang di eksekusi.



Gambar 2. Aktiviti Input absensi

Gambar aktiviti diatas menunjukkan alur penggunaan sistem yang akan dibuat mulai dari karyawan membuka sistem untuk melakukan absensi sampai dengan karyawan sukses melakukan absensi.

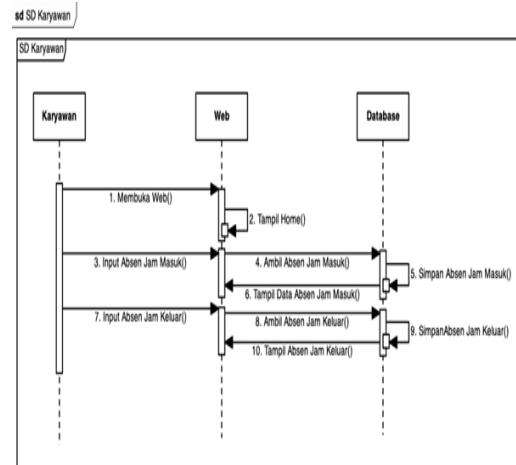


Gambar 3. Aktiviti perhitungan gaji

Gambar aktiviti diagram diatas merupakan alur proses dari admin keuangan dalam melakukan perhitungan gaji karyawan berdasarkan data karyawan dan absensi yang telah dilakukan sebelumnya.

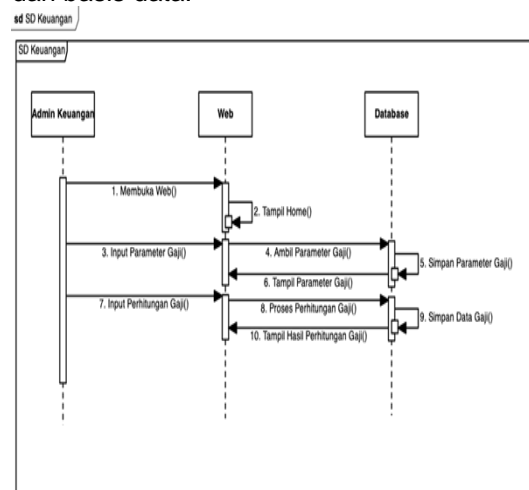
**Sequence diagram**

Sequence Diagram yang diusulkan menggambarkan kepada calon pengguna interaksi antar objek dalam waktu yang berurutan. Sequence diagram digunakan pada lapisan abstraksi model objek. Sequence Diagram yang di usulkan pada Sistem Informasi absensi dan penggajian adalah sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Sekuen absensi

Diagram sekuen untuk proses absensi digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi pada sistem, yaitu interkasi antara karyawan, sistem absensi dan basis data.

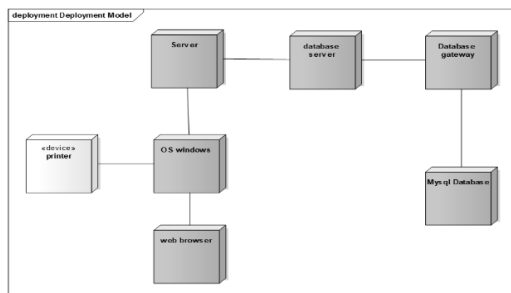


Gambar 5. Diagram Sekuen hitung gaji

Diagram sekuen untuk proses perhitungan gaji digunakan untuk menggambarkan proses yang terjadi pada sistem penggajian, yaitu interkasi antara admin keuangan kepada sistem absensi dan basis data.

**Deployment Diagram**

Deployment diagram digunakan untuk mengetahui kebutuhan arsitektur sistem, sehingga dengan adanya deployment diagram tim dan stakeholder bisa mengetahui dan mempersiapkan kebutuhan untuk implementasi sistem.

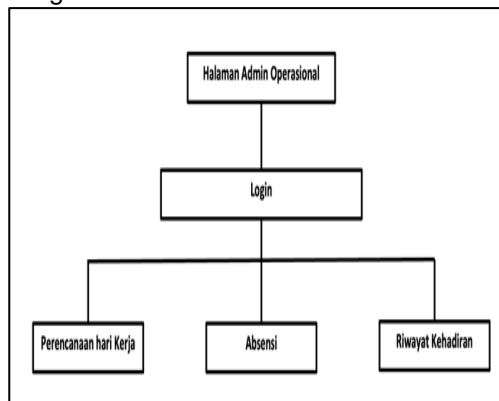


Gambar 6. Diagram deploy untuk sisenji

Pada diagram deploy untuk sisenji dimulai dari *web browser* bisa menggunakan google chrome, mozilla firefox dll, OS windows walaupun pada kenyataannya tidak hanya windows tapi bisa juga menggunakan linux, mac os ataupun android, kemudian kebutuhan printer untuk mencetak laporan dan slip gaji, server dan basis data sebagai tempat menyimpan data.

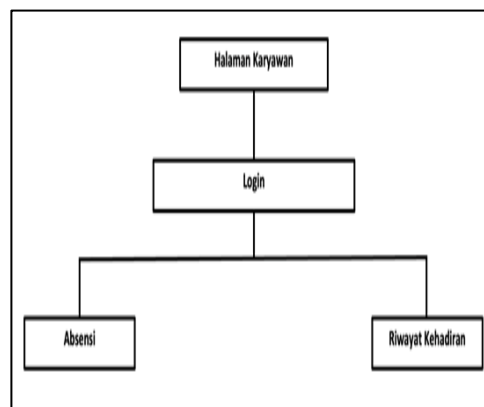
### Bagan Struktur tampilan

Bagan struktur tampilan sering juga dikenal dengan navigasi sistem atau hirarki input proses dan output (HIPO), sesuai dengan metode yang digunakan dan hasil analisa kebutuhan dari pengguna maka bagan ini bertujuan untuk menunjukan secara logika sistem yang akan dibuat seperti apa dan bagaimana alur proses nya, untuk bagan struktur tampilan SISENJI adalah sebagai berikut:



Gambar 7. Navigasi Halaman admin Operasional

Pada bagian admin operasional terdapat halaman depan, fungsi untuk melakukan login, perencanaan hari kerja bagi karyawan, halaman absensi dan halaman untuk melihat riwayat kehadiran.

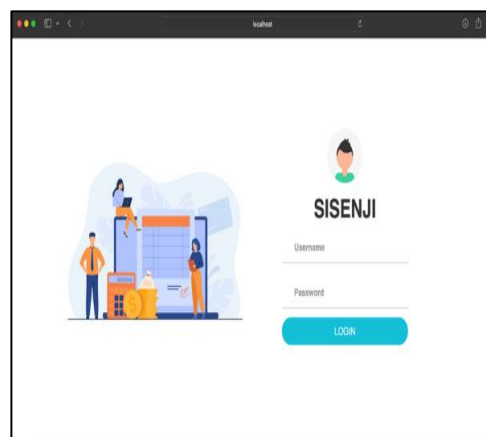


Gambar 8. Navigasi halaman Karyawan

halaman karyawan hanya menampilkan halaman depan sistem, halaman login, halaman absensi dan halaman riwayat kehadiran.

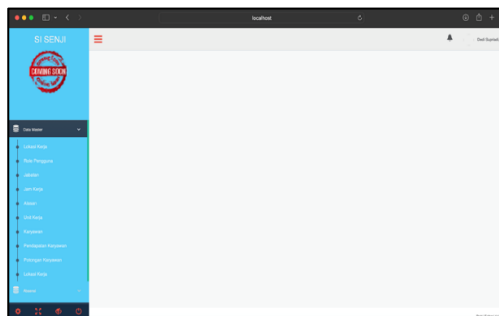
### 3.5. Implementasi produk.

Pembuatan program SISENJI ini menggunakan PHP sebagai bahasa pemrograman dalam membuat halaman web dengan menggunakan kerangka kerja (framework) CodeIgniter 4 dan mysql untuk pembuatan basis datanya. Berdasarkan fitur yang diperlukan pengguna maka beberapa fitur yang dibutuhkan akan ditampilkan dibawah ini:



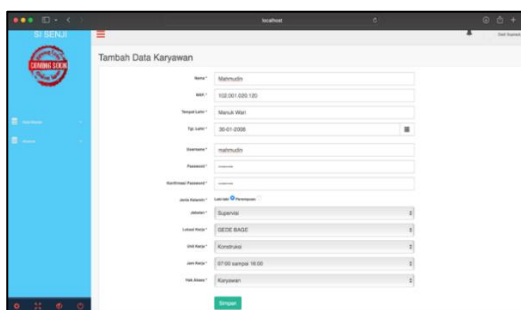
Gambar 9. Halaman awal SISENJI

Halaman login digunakan oleh semua karyawan untuk dapat mengakses sistem, pada halaman ini tidak akan membedakan halaman untuk setiap role pengguna tapi halaman yang akan ditampilkan akan mengikuti role berdasarkan data yang tersimpan pada basis data.



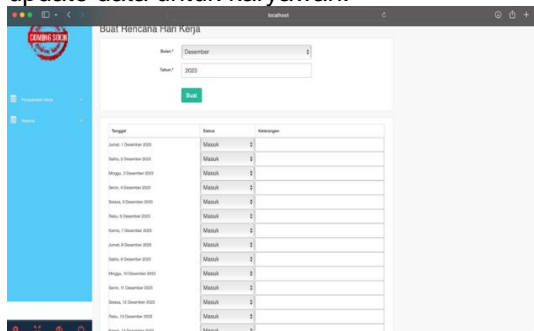
Gambar 10. Halaman Admin HRD

Gambar diatas menunjukkan fasilitas/ halaman yang bisa dikelola oleh HRD, pada halaman ini HRD dapat melakukan pengkinian data karyawan, baik data dasar seperti data karyawan maupun data penempatan kerja dan jabatan.



Gambar 11. Halaman Admin HRD, Tambah Data Karyawan

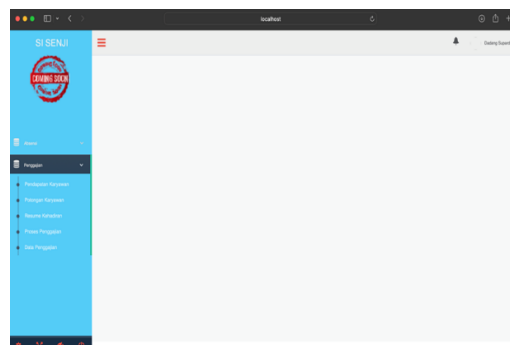
Halaman diatas adalah salah satu halaman yang dapat diakses oleh admin HRD, halaman diatas merupakan halaman penambahan karyawan, pada halaman ini admin HRD selain bisa melakukan penambahan data tapi juga dapat melakukan update data untuk karyawan.



Gambar 12. Halaman Admin Operasional, Perencanaan Hari Kerja

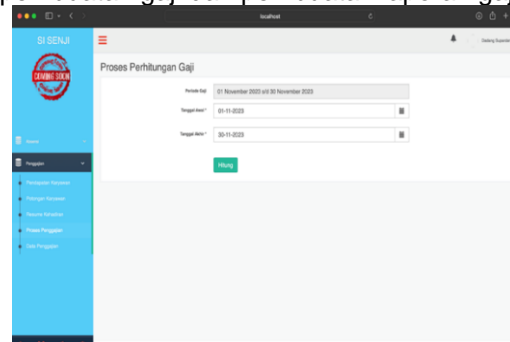
Gambar tampilan perencanaan hari kerja merupakan halaman yang hanya dapat diakses oleh admin operasional, halaman ini berfungsi untuk mengelola data rencana kerja untuk hari kerja 1 bulan kedepan, bisa

juga digunakan untuk melakukan rencana kerja jangka pendek, seperti perubahan jam kerja atau penambahan jam lembur.



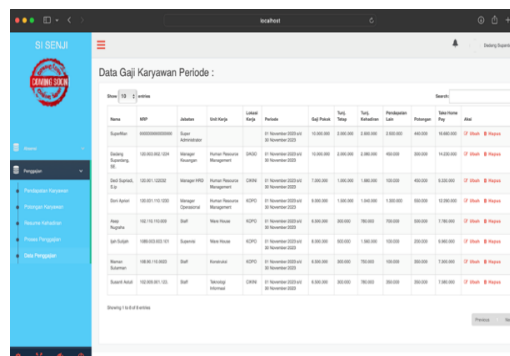
Gambar 13. Halaman Admin Keuangan

Tampilan diatas adalah fasilitas yang ada pada admin keuangan, sesuai dengan fungsinya pada bagian keuangan dapat mengelola data-data keuangan, seperti: rekap data absensi, perhitungan gaji, pembuatan gaji dan pembuatan laporan gaji.



Gambar 14. Halaman Admin Keuangan, Proses Penggajian

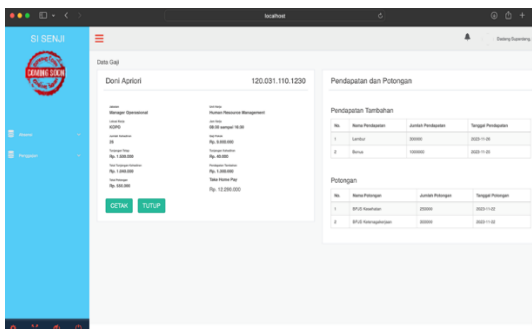
Halaman proses penggajian yang ada pada halaman admin keuangan berfungsi sebagai proses perhitungan gaji karyawan selama satu bulan yang dimulai dari tanggal 1 sampai tanggal 30/31 pada setiap bulannya.



Gambar 15. Halaman Admin Keuangan, Data Penggajian

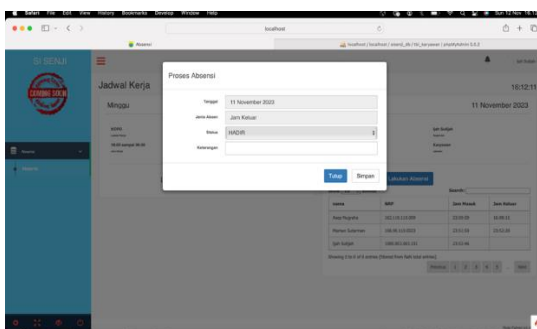


Halaman data penggajian adalah hasil perhitungan gaji karyawan yang didapat dari banyaknya absensi yang terhitung ditambah dengan tunjangan tunjangan yang diterima oleh masing-masing karyawan.



Gambar 16. Halaman Admin Keuangan, View Data Gaji

Halaman view gaji karyawan yang terdapat pada user admin keuangan adalah hasil gaji yang didapat karyawan, halaman ini juga dapat mencetak slip gaji karyawan.



Gambar 17. Halaman Absensi

Halaman absensi ini adalah halaman yang dapat diakses oleh karyawan untuk melakukan proses absensi, pada halaman ini juga absen karyawan akan di proses untuk nanti dilakukan perhitungan gaji.

#### 4. Kesimpulan

Penggunaan metode *Feature Driven Development* cukup membantu pengembang dalam membangun sistem sesuai dengan kebutuhan dari pelanggan, karena fitur yang di kembangkan sesuai dengan yang diinginkan pelanggan, dalam hal ini metode FDD cukup bisa memenuhi kebutuhan pelanggan, namun dengan penggunaan metode ini membutuhkannya yang mendalam sebelum menentukan fitur berdasarkan kebutuhan dari pelanggan, metode FDD cukup baik untuk digunakan dalam sistem menengah seperti SISENJI karena pembagian tugas yang jelas sehingga

waktu yang diperlukan bisa lebih pendek, namun bagi sistem yang mempunyai lingkup yang kecil sebaiknya hindari penggunaan metode FDD, apalagi apabila tim kurang berpengalaman akan mempengaruhi waktu dan hasil yang diharapkan, sistem ini merupakan prototipe sistem yang akan diterapkan di salah satu perusahaan garmen yang memiliki karyawan diatas 5000 orang dan mempunyai cabang yang cukup jauh sehingga dibutuhkan bandwidth jaringan yang cukup besar, untuk prototype masih menggunakan input absensi dari halaman web, sedangkan pengembangan selanjutnya menggunakan kartu absensi, sampai saat ini prototipe ini cukup berkesan bagi pengguna dan harapannya bisa secepatnya di implementasikan.

#### Referensi

- Chandra, B., & Yitin, Y. (2021). Penyusunan Sistem Pengendalian Internal dan Pencatatan Akuntansi dengan Teknologi Web-Based pada UKM di Kota Batam. *ConCEPT-Conference on Community ...*, 1(1), 803–808. <https://journal.uib.ac.id/index.php/concept/article/view/4774>
- Kresna, A. B., Achmad, M., Iqbal, & Hanifa, A. P. (2021). Usability testing of an android application of tractor distribution information system (GIS Tractor). *IOP Conference Series: Earth and Environmental Science*, 807(3). <https://doi.org/10.1088/1755-1315/807/3/032013>
- Rahman, E. (2023). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Webiste Menggunakan Metode Prototype CV. Muda Jeans. *Explore*, 13(2), 50–57. <https://doi.org/10.35200/ex.v13i2.21>
- Ramadhan, J. A., Haniva, D. T., & Suharso, A. (2023). Systematic Literature Review Penggunaan Metodologi Pengembangan Sistem Informasi Waterfall, Agile, dan Hybrid. *JIEET: Journal Information Engineering and Educational Technology*, 07(01), 36–42. <https://journal.unesa.ac.id/index.php/jieet/article/view/21941>
- Romero, A. V., Fahrudin, R., Informatika, T., Catur, U., Cendekia, I., Cirebon, K., & Barat, J. (2023). Membangun Marketplace Untuk Penjualan Produk Kreatif. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik*

- Informatika*), 7(6), 3400–3405.
- Rusito, R., & Rurin Masnunah. (2021). Sistem Informasi Absensi Dan Penggajian Dengan Memanfaatkan Rfid Reader (Studi Kasus : Pt. Usaha Mandiri Eksportama). *Manajemen*, 1(2), 173–187.  
<https://doi.org/10.51903/imk.v1i2.97>
- Rusydi, U., Sarjimin, Nugroho, A. S., Dito, A., & Gunawan, I. (2021). Perancangan Sistem Informasi Keuangan Berbasis Web Multi User Dengan UML. *Jurnal Algoritma*, 17(2), 204–211.  
<https://doi.org/10.33364/algoritma/v.17-2.204>
- Setiawansyah, Sulistiani, H., Yuliani, A., & Hamidy, F. (2021). Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming. *Technomedia Journal*, 6(1 Agustus), 1–14.  
<https://doi.org/10.33050/tmj.v6i1.1421>
- Sofian, R., Ferdiansyah, F. R., & Nurrohmat, M. R. (2023). *Model Pengembangan Sistem Pengelolaan Kas UMKM Berbasis Mobile ( SimPan Kas )*. 7(2), 16–28.
- Triasari, D., Maria, R. A., & Lisnawanty, L. (2022). Sistem Informasi Akuntansi Absensi dan Penggajian Karyawan pada PT. Infratech Indonesia. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 3(2), 24–33.  
<https://doi.org/10.31294/justian.v3i2.1457>
- Yuliana, N., Suradi, A., Kurniawan Hidayat, S., & Joko Prasetyo, H. (2022). Perancangan Sistem Informasi Absensi Kehadiran Siswa Berbasis Web Pada Smk Muhammadiyah 3 Klaten Utara. *Journal of Computer Science and Technology (JCS-TECH)*, 2(1), 36–44.  
<https://doi.org/10.54840/jcstech.v2i1.33>