



SKRIPSI

**RANCANG BANGUN ULANG FRONTEND SISTEM
INFORMASI MANAJEMEN PEGAWAI PT OTAK
KANAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN
REACT.JS**

REIHAN RACHMA SHAFIRA

NPM 22082010253

DOSEN PEMBIMBING

Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. MT. IPU.

Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom.

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS, DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAWA TIMUR
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
SURABAYA
2026**

LEMBAR PENGESAHAN

RANCANG BANGUN ULANG FRONTEND SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEGAWAI PT OTAK KANAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACT.JS

Oleh :

REIHAN RACHMA SHAFIRA
NPM. 22082010253

Telah dipertahankan dihadapan dan diterima oleh Tim Penguji Skripsi Prodi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jawa Timur Pada tanggal 24 Juni 2026.

Menyetujui

Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. MT. IPU (Pembimbing I)
NIP. 19700619 2021211 009

Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom. (Pembimbing II)
NIP. 19930325 2024062 001

Dr. Eng Agussalim, S.Pd, MT. (Ketua Penguji)
NIP. 19850811 2019031 005

Rizka Hadiwiyanti, S.Kom, M.Kom, MBA. (Penguji II)
NIP. 19860727 2018032 001

Abdul Rezha Efrat Najaf, S.Kom, M.Kom. (Penguji III)
NIP. 19940929 2022031 008

Mengetahui,
Dekan Fakultas Ilmu Komputer


Prof. Dr. Ir. Novirina Hendrasarie, MT.
NIP. 19681126 199403 2 001

LEMBAR PERSETUJUAN

RANCANG BANGUN ULANG FRONTEND SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEGAWAI PT OTAK KANAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN REACT.JS

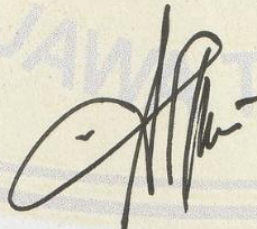
Oleh :

REIHAN RACHMA SHAFIRA

NPM. 22082010253

Menyetujui,

**Koordinator Program Studi Sistem Informasi
Fakultas Ilmu Komputer**



Siti Mukaromah, S.Kom, M.Kom

NIP. 19810704 2021212 011

SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Reihan Rachma Shafira

NPM : 22082010253

Program : Sarjana (S1)

Program Studi : Sistem Informasi

Fakultas : Fakultas Ilmu Komputer

Menyatakan bahwa dalam dokumen ilmiah Skripsi ini tidak terdapat bagian dari karya ilmiah lain yang telah diajukan untuk memperoleh gelar akademik di suatu lembaga Pendidikan Tinggi, dan juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang/lembaga lain, kecuali yang secara tertulis disitasi dalam dokumen ini dan disebutkan secara lengkap dalam daftar pustaka.

Dan saya menyatakan bahwa dokumen ilmiah ini bebas dari unsur-unsur plagiasi. Apabila dikemudian hari ditemukan indikasi plagiat pada Skripsi ini, saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya tanpa ada paksaan dari siapapun juga untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.



Surabaya, 9 Juli 2026
Yang Membuat Pernyataan,



Reihan Rachma Shafira
NPM. 22082010253

ABSTRAK

Nama Mahasiswa / NPM : Reihan Rachma Shafira / 22082010253
Judul Skripsi : Rancang Bangun Ulang Frontend Sistem Informasi
Manajemen Pegawai PT Otak Kanan Berbasis Web
Menggunakan React.js
Dosen Pembimbing : 1. Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. MT. IPU
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom.

Pengelolaan administrasi kepegawaian memerlukan dukungan sistem informasi yang mampu mengintegrasikan berbagai proses kerja serta memberikan kemudahan bagi pengguna dalam menjalankan aktivitasnya. PT Otak Kanan telah menerapkan Sistem Informasi Manajemen Pegawai berbasis web, namun hasil *User Acceptance Testing* (UAT) mengindikasikan bahwa sistem yang digunakan belum sepenuhnya memenuhi kebutuhan pengguna. Beberapa aspek yang masih memerlukan penyempurnaan meliputi fungsionalitas, pengalaman pengguna, efisiensi, dan produktivitas. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada rekayasa ulang frontend Sistem Informasi Manajemen Pegawai PT Otak Kanan dengan memanfaatkan React.js sebagai teknologi pengembangan antarmuka. Pendekatan *Business Process Reengineering* (BPR) diterapkan untuk mengevaluasi proses bisnis yang berjalan dan menyusun rancangan proses usulan, sedangkan Scrum digunakan sebagai kerangka kerja dalam proses pengembangan secara bertahap. Tahapan penelitian mencakup identifikasi permasalahan, evaluasi kondisi sistem eksisting (*as-is*), penyusunan rancangan proses usulan (*to-be*), implementasi, serta pengujian sistem. Pemodelan sistem dilakukan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML), sementara implementasi antarmuka dikembangkan dengan React.js dan Tailwind CSS. Validasi sistem dilaksanakan melalui *Black Box Testing* dan *User Acceptance Testing* (UAT). Hasil pengujian memperlihatkan bahwa seluruh fitur yang dikembangkan berfungsi sesuai dengan kebutuhan fungsional. Selain itu, nilai UAT meningkat dari 45% pada sistem sebelumnya menjadi 88% setelah proses rekayasa ulang. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa penerapan React.js mampu menghasilkan antarmuka yang lebih mudah dipahami, meningkatkan kenyamanan penggunaan, serta mendukung efisiensi dan produktivitas pengguna ketika memanfaatkan sistem.

Kata kunci : Sistem Informasi Manajemen Pegawai, React.js, Frontend, Scrum, User Acceptance Testing (UAT)

ABSTRACT

Student Name / NPM : Reihan Rachma Shafira / 22082010253
Thesis Title : Frontend Reengineering of a Web-Based Employee
Management Information System at PT Otak Kanan
Using React.js
Advisors : 1. Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. MT. IPU
2. Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom.

ABSTRACT

Effective employee data management requires an information system capable of integrating administrative processes while providing a user-friendly experience. PT Otak Kanan has implemented an Employee Management Information System; however, the results of the User Acceptance Testing (UAT) indicate that the existing system still has several limitations, particularly in terms of functionality, user experience, efficiency, and productivity. This study aims to redesign the frontend of PT Otak Kanan's web-based Employee Management Information System using React.js. The research adopts the Business Process Reengineering (BPR) approach, supported by Scrum as the system development framework. The research stages consist of problem identification, analysis of the current business processes (as-is), design of the proposed processes (to-be), system development, and system testing. System modeling was carried out using Unified Modeling Language (UML), while the frontend was implemented with React.js and Tailwind CSS. System validation was performed through Black Box Testing and User Acceptance Testing (UAT). The evaluation results demonstrate that all implemented features operate in accordance with user requirements. Furthermore, the UAT score increased from 45% in the previous system to 88% after the frontend redesign. These findings indicate that the adoption of React.js contributed to improving interface quality, usability, operational efficiency, and user productivity when interacting with the system.

Kata kunci : Employee Management Information System, React.js, Frontend, Scrum, User Acceptance Testing (UAT)

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat, karunia, dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Rancang Bangun Ulang Frontend Sistem Informasi Manajemen Pegawai PT Otak Kanan Berbasis Web Menggunakan React.js”** dengan baik. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer pada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur. Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, dukungan, serta doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Mama yang tidak pernah berhenti mendoakan, memberikan kasih sayang, perhatian, dan menjadi alasan terbesar bagi penulis untuk terus berjuang menyelesaikan pendidikan ini.
2. Papa dan kakak yang selalu memberikan doa dan selalu percaya bahwa penulis mampu menyelesaikan setiap proses yang dihadapi.
3. Bapak Dr. I Gede Susrama Mas Diyasa, ST. MT. IPU dan Ibu Anindo Saka Fitri, S.Kom, M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran untuk memberikan arahan, bimbingan, masukan, serta motivasi selama proses penelitian dan penyusunan skripsi ini.
4. Bapak Wahyu selaku Direktur PT Otak Kanan yang telah memberikan izin, dukungan, arahan, serta kesempatan kepada penulis untuk melaksanakan penelitian dan memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi ini.
5. Seluruh dosen Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur yang telah memberikan ilmu dan pengalaman selama masa perkuliahan.
6. Risma Paramesti, rekan satu tim sekaligus sahabat yang selalu menemani dalam suka maupun duka, menjadi teman berdiskusi, berbagi cerita, serta sosok yang senantiasa mengingatkan, mendorong, dan meyakinkan penulis untuk terus melanjutkan proses penyusunan skripsi ini dan tetap melanjutkan kehidupan di tengah berbagai tantangan yang dihadapi. Kehadiran, dukungan, dan keyakinan

yang diberikan menjadi salah satu alasan bagi penulis untuk terus bertahan hingga mencapai titik ini.

7. Hanim Rachma Nur Haliza, Roudhotul Izzah Imroatunnadhiroh, Aisha Nurliana Putri, Eka Rahma Risnawati yang selalu memberikan dukungan, semangat, doa, serta menjadi tempat berbagi selama menghadapi berbagai tantangan dalam proses penyusunan skripsi ini.
8. NCT DREAM, TXT, EXO, SEVENTEEN, &TEAM, RIIZE, NCT, dan TREASURE yang melalui karya, musik, serta kata-kata penyemangat yang mereka bagikan telah menjadi salah satu penguat bagi penulis di masa-masa paling sulit. Kehadiran karya-karya mereka memberikan ruang bagi penulis untuk kembali bangkit, meyakini bahwa setiap proses layak diperjuangkan, dan terus melangkah hingga akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan.
9. Dan yang terakhir, kepada diri penulis sendiri yang telah memilih untuk tetap percaya dapat bertahan dan terus melangkah hingga penyusunan skripsi ini selesai di tengah berbagai tantangan, tekanan, serta proses yang tidak selalu mudah. Kepada diri yang terus meyakinkan bahwa setiap langkah yang diambil memiliki makna, meskipun terkadang harus berjalan tanpa dukungan dan menghadapi pergulatan batin yang tidak terlihat oleh orang lain. Skripsi ini bukan hanya menjadi akhir dari perjalanan selama masa perkuliahan, tetapi juga menjadi bukti bahwa keteguhan, kesabaran, dan doa pada diri sendiri yang mampu membawa penulis melewati setiap rintangan hingga sampai pada titik ini. Semoga setiap langkah yang akan datang senantiasa dipenuhi keberanian, keikhlasan, dan harapan untuk menjadi pribadi yang lebih baik.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan dan kekurangan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan penelitian di masa mendatang. Penulis berharap skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pembaca. Sebagai penutup kata pengantar ini, penulis ingin menyampaikan sebuah kutipan yang menjadi pengingat agar menjadi pribadi yang lebih kuat, "*Work is the best antidote to sorrow*".

Surabaya, 04 Juni 2026

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	iii
LEMBAR PERSETUJUAN	v
SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI.....	i
ABSTRAK	ix
ABSTRACT	xi
KATA PENGANTAR.....	xiii
DAFTAR ISI.....	xv
DAFTAR TABEL	xix
DAFTAR GAMBAR.....	xxi
DAFTAR LAMPIRAN	xxvii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	6
1.6 Sistematika Penulisan	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	9
2.1 Dasar Teori.....	9
2.1.1 Sistem Informasi	9
2.1.2 Sistem Informasi Manajemen Pegawai.....	9
2.1.3 Rekayasa Ulang	10
2.1.4 Website	11
2.1.5 Frontend	11

2.1.6	HTML.....	12
2.1.7	CSS.....	13
2.1.8	Javascript.....	13
2.1.9	React.js	14
2.1.10	Tailwind CSS	15
2.1.11	<i>Unified Modeling Language (UML)</i>	15
2.1.12	<i>User Story</i>	20
2.1.13	Scrum	20
2.1.14	<i>Black Box Testing</i>	23
2.1.15	<i>User Acceptance Testing (UAT)</i>	23
2.1.16	PT Otak Kanan	25
2.2	Penelitian Terdahulu.....	26
BAB III METODOLOGI PENELITIAN.....		31
3.1	Identifikasi Masalah	32
3.1.1	Wawancara dan Observasi	32
3.1.2	Studi Literatur	32
3.2	Analisis Sistem yang Berjalan.....	32
3.2.1	Analisis Sistem yang Berjalan.....	33
3.2.2	Evaluasi Sistem yang Berjalan.....	33
3.3	Rancang Ulang	33
3.3.1	Rancang Ulang Proses Bisnis Sistem.....	33
3.3.2	<i>Unified Model Language (UML)</i>	34
3.4	Pengembangan.....	34
3.4.1	<i>Product Backlog</i>	34
3.4.2	<i>Sprint Planning</i>	34
3.4.3	<i>Sprint Execution and Daily Scrum</i>	35

3.4.4	<i>Sprint Review</i>	35
3.4.5	<i>Sprint Retrospective</i>	35
3.5	Pengujian.....	35
3.6	Analisis dan Evaluasi	36
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		37
4.1	Identifikasi Masalah.....	37
4.1.1	Wawancara dan Observasi.....	37
4.1.2	Studi Literatur	39
4.2	Analisis Sistem yang Berjalan	40
4.2.1	Analisis Sistem yang Berjalan	40
4.2.2	Evaluasi Sistem yang Berjalan	44
4.3	Rancang Ulang.....	44
4.3.1	Rancang Ulang Proses Bisnis Sistem	45
4.3.2	<i>Unified Model Language (UML)</i>	51
4.4	Pengembangan	92
4.4.1	<i>Product Backlog</i>	92
4.4.2	Sprint Iterasi Pertama.....	92
4.4.3	Sprint Iterasi Kedua	123
4.4.4	Sprint Iterasi Ketiga	143
4.5	Pengujian.....	162
4.6	Analisis dan Evaluasi	162
BAB V PENUTUP.....		165
5.1	Kesimpulan	165
5.2	Saran	165
DAFTAR PUSTAKA.....		167
LAMPIRAN.....		173

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Notasi <i>Use Case Diagram</i>	16
Tabel 2. 2 Notasi <i>Activity diagram</i>	17
Tabel 2. 3 Notasi <i>Sequence Diagram</i>	18
Tabel 2. 4 Notasi <i>Class Diagram</i>	19
Tabel 2. 5 Interpretasi Skor UAT.....	24
Tabel 2. 6 Penelitian Terdahulu	26
Tabel 4. 1 Hasil Pengujian UAT Sistem Yang Berjalan.....	44
Tabel 4. 2 <i>User Stories</i>	48
Tabel 4. 3 <i>Product Backlog</i>	92
Tabel 4. 4 <i>Sprint Backlog</i> Iterasi Pertama.....	93
Tabel 4. 5 <i>Wireframe</i> Sprint 1.....	94
Tabel 4. 6 Hasil <i>Black Box Testing</i> Sprint 1	120
Tabel 4. 7 Hasil <i>Sprint Review</i> pada Sprint 1.....	122
Tabel 4. 8 <i>Sprint Backlog</i> Iterasi Kedua	123
Tabel 4. 9 <i>Wireframe</i> Sprint 2.....	126
Tabel 4. 10 <i>Black Box Testing</i> Sprint 2.....	140
Tabel 4. 11 <i>Sprint Review</i> pada Sprint 2	143
Tabel 4. 12 <i>Sprint Backlog</i> Iterasi Ketiga	144
Tabel 4. 13 <i>Wireframe</i> Sprint 3.....	146
Tabel 4. 14 <i>Black Box Testing</i> pada Sprint 3	159
Tabel 4. 15 <i>Sprint Review</i> pada Sprint 3.....	161
Tabel 4. 16 Hasil Pengujian UAT Sistem Yang Baru.....	162

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Sistem Manajemen Pegawai PT Otak Kanan saat ini	2
Gambar 2. 1 Struktur Organisasi PT OTAK KANAN	25
Gambar 3. 1 Tahapan Business Process Reengineering	31
Gambar 4. 1 Tampilan Absensi Sistem Lama.....	38
Gambar 4. 2 Tampilan Komponen Gaji Sistem Lama.....	38
Gambar 4. 3 Tampilan Membuat Payroll Sistem Lama.....	39
Gambar 4. 4 Alur Proses Sistem Absensi Saat Ini	40
Gambar 4. 5 Alur Proses Sistem Penggajian Saat Ini	41
Gambar 4. 6 Alur Cuti dan Perizinan Saat Ini	42
Gambar 4. 7 Alur Reimbursement Saat Ini.....	42
Gambar 4. 8 Alur Rekrutmen Pegawai Saat Ini	43
Gambar 4. 9 Alur Sistem Absensi dan Penggajian yang akan dibangun	45
Gambar 4. 10 Alur Sistem Penggajian yang akan dibangun.....	46
Gambar 4. 11 Alur Sistem Izin dan Cuti yang akan dibangun.....	46
Gambar 4. 12 Alur Sistem Reimbursement yang akan dibangun	47
Gambar 4. 13 Alur Sistem Rekrutmen Pegawai yang akan dibangun	47
Gambar 4. 14 Use Case Diagram.....	53
Gambar 4. 15 <i>Activity diagram</i> Login.....	55
Gambar 4. 16 <i>Activity diagram</i> Memilih Role.....	55
Gambar 4. 17 <i>Activity diagram</i> Registrasi Akun Kandidat.....	56
Gambar 4. 18 <i>Activity diagram</i> Lupa Password.....	57
Gambar 4. 19 <i>Activity diagram</i> Ubah Password	57
Gambar 4. 20 <i>Activity diagram</i> Admin/HR Tambah Data Pegawai	59
Gambar 4. 21 <i>Activity diagram</i> Check-In	60
Gambar 4. 22 <i>Activity diagram</i> Check-Out.....	61
Gambar 4. 23 <i>Activity diagram</i> Melihat Riwayat Kehadiran.....	61
Gambar 4. 24 <i>Activity diagram</i> Mengajukan Izin atau Cuti	62
Gambar 4. 25 <i>Activity diagram</i> Melihat Slip Gaji Bulanan	63
Gambar 4. 26 <i>Activity diagram</i> Mengajukan Reimbursement.....	63
Gambar 4. 27 <i>Activity diagram</i> Mengajukan Banding Gaji.....	64

Gambar 4. 28 <i>Activity diagram</i> Mengklaim Gaji	65
Gambar 4. 29 <i>Activity diagram</i> Menyetujui Izin atau Cuti Bawahan	66
Gambar 4. 30 <i>Activity diagram</i> Menyetujui Reimbursement Bawahan.....	66
Gambar 4. 31 <i>Activity diagram</i> Validasi Reimbursement.....	68
Gambar 4. 32 <i>Activity diagram</i> Menyetujui Banding Gaji.....	68
Gambar 4. 33 <i>Activity diagram</i> Membuat Slip Gaji.....	69
Gambar 4. 34 <i>Activity diagram</i> Melihat Riwayat Penggajian	70
Gambar 4. 35 <i>Activity diagram</i> Membuat Lowongan Pekerjaan	71
Gambar 4. 36 <i>Activity diagram</i> Mengajukan Lamaran Pekerjaan.....	73
Gambar 4. 37 <i>Activity diagram</i> Melihat Status Lamaran	73
Gambar 4. 38 <i>Sequence Diagram</i> Login	74
Gambar 4. 39 <i>Sequence Diagram</i> Memilih Role	75
Gambar 4. 40 <i>Sequence Diagram</i> Register Akun Kandidat.....	75
Gambar 4. 41 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Password.....	76
Gambar 4. 42 <i>Sequence Diagram</i> Lupa Password	76
Gambar 4. 43 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Check-In.....	79
Gambar 4. 44 <i>Sequence Diagram</i> Melakukan Check-Out	79
Gambar 4. 45 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat Kehadiran	80
Gambar 4. 46 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Izin atau Cuti.....	80
Gambar 4. 47 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Slip Gaji Bulanan.....	81
Gambar 4. 48 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Reimbursement	81
Gambar 4. 49 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Banding Gaji	82
Gambar 4. 50 <i>Sequence Diagram</i> Mengklaim Gaji	83
Gambar 4. 51 <i>Sequence Diagram</i> Menyetujui Pengajuan Izin atau Cuti.....	84
Gambar 4. 52 <i>Sequence Diagram</i> Menyetujui Reimbursement.....	84
Gambar 4. 53 <i>Sequence Diagram</i> Validasi Reimbursement	86
Gambar 4. 54 <i>Sequence Diagram</i> Menyetujui Banding Gaji.....	86
Gambar 4. 55 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Slip Gaji	87
Gambar 4. 56 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Riwayat Penggajian	87
Gambar 4. 57 <i>Sequence Diagram</i> Membuat Lowongan Pekerjaan	88
Gambar 4. 58 <i>Sequence Diagram</i> Mengajukan Lamaran Pekerjaan.....	90
Gambar 4. 59 <i>Class Diagram</i>	91

Gambar 4. 60 <i>Use Case Diagram</i> Sprint 1	93
Gambar 4. 61 Halaman Login.....	97
Gambar 4. 62 <i>Handle</i> Login pada Submit Form.....	98
Gambar 4. 63 Button untuk keluar akun	98
Gambar 4. 64 <i>Handle</i> Logout pada LogoutUser	99
Gambar 4. 65 Halaman Register Kandidat	99
Gambar 4. 66 <i>Handle</i> register pada submitForm	99
Gambar 4. 67 Halaman Lupa <i>Password</i>	100
Gambar 4. 68 Kode OTP Reset <i>Password</i>	100
Gambar 4. 69 <i>Handle</i> Input Email Reset <i>Password</i>	101
Gambar 4. 70 Halaman Memasukkan <i>Password</i> Baru	101
Gambar 4. 71 <i>Handle</i> Memasukkan <i>Password</i> baru.....	102
Gambar 4. 72 Halaman Ubah <i>Password</i>	102
Gambar 4. 73 <i>Handle</i> Ubah <i>Password</i> pada updatePassword	103
Gambar 4. 74 Halaman Lihat Daftar Pengguna	103
Gambar 4. 75 <i>Handle</i> Lihat Pengguna	104
Gambar 4. 76 Halaman Ubah Data Pengguna	104
Gambar 4. 77 <i>Handle</i> Ubah Data dan Role Pengguna.....	105
Gambar 4. 78 Halaman Lihat Data Pegawai	105
Gambar 4. 79 <i>Handle</i> Lihat Data Pegawai	105
Gambar 4. 80 Halaman Tambah Data Pegawai	106
Gambar 4. 81 Potongan Source Code <i>Handle</i> Tambah Pegawai.....	106
Gambar 4. 82 Notifikasi untuk Hapus Pegawai	107
Gambar 4. 83 <i>Handle</i> Hapus Pegawai	107
Gambar 4. 84 Halaman Profile Pegawai	108
Gambar 4. 85 <i>Handle</i> Lihat Profile akun Pegawai	108
Gambar 4. 86 <i>Handle</i> Edit Profile pada Pegawai	109
Gambar 4. 87 Halaman Dashboard Pegawai.....	109
Gambar 4. 88 <i>Handle</i> Memanggil Dashboard Pegawai.....	110
Gambar 4. 89 Halaman Dashboard Admin	110
Gambar 4. 90 <i>Handle</i> Memanggil Dashboard Admin	110
Gambar 4. 91 Halaman Dashboard Atasan	111

Gambar 4. 92 <i>Handle</i> Memanggil Dashboard Atasan.....	111
Gambar 4. 93 Halaman Dashboard Finance	112
Gambar 4. 94 <i>Handle</i> Memanggil Dashboard Finance	112
Gambar 4. 95 Halaman Dashboard HR	112
Gambar 4. 96 <i>Handle</i> Memanggil Dashboard HR	113
Gambar 4. 97 Halaman Dashboard Kandidat.....	113
Gambar 4. 98 <i>Handle</i> Memanggil Dashboard Kandidat	114
Gambar 4. 99 Halaman Kehadiran Pegawai.....	114
Gambar 4. 100 <i>Handle</i> Check-In Absensi.....	115
Gambar 4. 101 <i>Handle</i> Check-Out Absensi	115
Gambar 4. 102 Halaman Riwayat Kehadiran Pribadi	115
Gambar 4. 103 <i>Handle</i> Lihat Riwayat Absensi.....	116
Gambar 4. 104 Halaman Lihat Kehadiran Tim	116
Gambar 4. 105 <i>Handle</i> Lihat Riwayat Absensi Tim	117
Gambar 4. 106 Edit Kehadiran Tim	117
Gambar 4. 107 <i>Handle</i> Ubah Kehadiran Tim	117
Gambar 4. 108 Riwayat Kehadiran Semua Pegawai.....	118
Gambar 4. 109 <i>Handle</i> Lihat Kehadiran Pegawai.....	118
Gambar 4. 110 Lihat Log Aktivitas Pengguna.....	119
Gambar 4. 111 <i>Handle</i> Lihat Log Aktivitas Pengguna	119
Gambar 4. 112 <i>Daily Scrum</i> Sprint 1	121
Gambar 4. 113 Hasil <i>Sprint Retrospective</i> pada Sprint 1	122
Gambar 4. 114 <i>Use Case Diagram</i> Sprint 2.....	124
Gambar 4. 115 Popup Tambah atau Edit Departemen	128
Gambar 4. 116 <i>Handle</i> Tambah atau Edit Departemen.....	128
Gambar 4. 117 Popup Menghapus Departemen.....	129
Gambar 4. 118 <i>Handle</i> Hapus Departemen.....	129
Gambar 4. 119 Popup Tambah atau Edit Posisi	129
Gambar 4. 120 <i>Handle</i> Tambah atau Edit Posisi	130
Gambar 4. 121 Popup Hapus Posisi	130
Gambar 4. 122 <i>Handle</i> Hapus Posisi.....	131
Gambar 4. 123 Halaman Pegawai Mengajukan Cuti atau Izin.....	131

Gambar 4. 124 <i>Handle</i> Mengajukan Izin atau Cuti	132
Gambar 4. 125 Halaman Menyetujui atau Menolak Izin dan Cuti	132
Gambar 4. 126 <i>Handle</i> Menyetujui atau Menolak Pengajuan Izin dan Cuti	133
Gambar 4. 127 Halaman Pengajuan <i>Reimbursement</i>	133
Gambar 4. 128 <i>Handle</i> Menyetujui atau Menolak Ajuan <i>Reimbursement</i>	134
Gambar 4. 129 Halaman Menyetujui atau Menolak <i>Reimbursement</i>	134
Gambar 4. 130 <i>Handle</i> Menyetujui atau Menolak <i>Reimbursement</i>	135
Gambar 4. 131 Halaman Melihat Riwayat <i>Reimbursement</i>	135
Gambar 4. 132 <i>Handle</i> Menyetujui atau Menolak Pengajuan <i>Reimbursement</i> ..	136
Gambar 4. 133 Halaman Komponen Gaji	136
Gambar 4. 134 <i>Handle</i> Input Komponen Payroll	136
Gambar 4. 135 Halaman Membuat Slip Gaji	137
Gambar 4. 136 <i>Handle</i> Membuat Slip Gaji	137
Gambar 4. 137 Halaman Melihat Laporan Keuangan	138
Gambar 4. 138 <i>Handle</i> Melihat Laporan Keuangan	138
Gambar 4. 139 Halaman Melihat Slip Gaji Bulanan	139
Gambar 4. 140 <i>Handle</i> Melihat Slip Gaji Bulanan	139
Gambar 4. 141 Perbaiki Tata Letak Halaman Absensi Pegawai	140
Gambar 4. 142 <i>Daily Scrum</i> Sprint 2	142
Gambar 4. 143 <i>Sprint Retrospective</i> pada Sprint 2	143
Gambar 4. 144 <i>Use Case Diagram</i> Sprint 3	144
Gambar 4. 145 Halaman Disiplin Kehadiran Pegawai	149
Gambar 4. 146 <i>Handle</i> Melihat Disiplin Kehadiran Pribadi	149
Gambar 4. 147 Halaman Melihat Disiplin Kehadiran Pribadi	150
Gambar 4. 148 <i>Handle</i> Melihat Disiplin Kehadiran Pegawai	150
Gambar 4. 149 Halaman Mengajukan Banding Gaji	150
Gambar 4. 150 <i>Handle</i> Mengajukan Banding Gaji	151
Gambar 4. 151 Halaman Menyetujui atau Menolak Banding Gaji	151
Gambar 4. 152 <i>Handle</i> Halaman Menyetujui atau Menolak Banding Gaji	152
Gambar 4. 153 Halaman Klaim Gaji	152
Gambar 4. 154 <i>Handle</i> Klaim Gaji	152
Gambar 4. 155 Halaman Membuat Lowongan Pekerjaan	153

Gambar 4. 156 <i>Handle</i> Membuat Lowongan Pekerjaan	153
Gambar 4. 157 Halaman Kandidat Melamar Lowongan Kerja.....	154
Gambar 4. 158 <i>Handle</i> Kandidat Melamar Lowongan Kerja	154
Gambar 4. 159 Halaman Menyeleksi Dokumen Kandidat.....	154
Gambar 4. 160 <i>Handle</i> Menyeleksi Dokumen Kandidat	155
Gambar 4. 161 Halaman HR Membuat Jadwal Wawancara	155
Gambar 4. 162 <i>Handle</i> HR Membuat Jadwal Wawancara.....	156
Gambar 4. 163 Halaman Daftar Jadwal Wawancara.....	156
Gambar 4. 164 <i>Handle</i> Daftar Jadwal Wawancara	157
Gambar 4. 165 Halaman Penilaian Kandidat	157
Gambar 4. 166 <i>Handle</i> Penilaian Kandidat	158
Gambar 4. 167 Halaman Kandidat Melihat Hasil Lamaran	158
Gambar 4. 168 <i>Handle</i> Kandidat Melihat Hasil Lamaran.....	158
Gambar 4. 169 <i>Daily Scrum</i> pada Sprint 3.....	161
Gambar 4. 170 <i>Sprint Retrospective</i> pada Sprint 3	161

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Pengantar Izin Penelitian.....	173
Lampiran 2. Surat Izin Penelitian.....	174
Lampiran 3. Hasil Wawancara dengan Direktur PT Otak Kanan	175
Lampiran 4. Dokumentasi Wawancara dengan Direktur PT. Otak Kanan	179
Lampiran 5. Daftar Pertanyaan Pengujian UAT	180
Lampiran 6. Hasil Pengujian UAT Fungsionalitas Sistem Lama	181
Lampiran 7. Hasil Pengujian UAT Kinerja Sistem Lama	182
Lampiran 8. Hasil Pengujian UAT Antarmuka Sistem Lama	182
Lampiran 9. Hasil Pengujian UAT Efisiensi dan Produktivitas Sistem Lama ...	183
Lampiran 10. Perhitungan Hasil Pengujian UAT Sistem Lama	183
Lampiran 11 <i>Activity diagram</i> Melihat Profil Pribadi	185
Lampiran 12 <i>Activity diagram</i> Ubah Profil Pribadi	185
Lampiran 13 <i>Activity diagram</i> Admin Melihat Pengguna	186
Lampiran 14 <i>Activity diagram</i> Admin Mengedit Pengguna	186
Lampiran 15 <i>Activity diagram</i> Melihat Log Aktivitas.....	187
Lampiran 16 <i>Activity diagram</i> Admin/HR Melihat Data Pegawai	187
Lampiran 17 <i>Activity diagram</i> Admin/HR Ubah Data Pegawai.....	188
Lampiran 18 <i>Activity diagram</i> Admin/HR Hapus Data Pegawai	188
Lampiran 19 <i>Activity diagram</i> Pegawai Melihat Status Pengajuan Izin/Cuti.....	189
Lampiran 20 <i>Activity diagram</i> Melihat Status <i>Reimbursement</i>	189
Lampiran 21 <i>Activity diagram</i> Melihat Status Banding Gaji.....	189
Lampiran 22 <i>Activity diagram</i> Mengedit Kehadiran Bawahan.....	190
Lampiran 23 <i>Activity diagram</i> Melihat Pengajuan Izin atau Cuti Bawahan.....	190
Lampiran 24 <i>Activity diagram</i> Melihat Kehadiran Bawahan	190
Lampiran 25 <i>Activity diagram</i> Melihat <i>Reimbursement</i> Bawahan	191
Lampiran 26 <i>Activity diagram</i> HR Melihat Pengajuan Izin/Cuti Pegawai	191
Lampiran 27 <i>Activity diagram</i> Mengedit Tunjangan	192
Lampiran 28 <i>Activity diagram</i> Mengedit Bonus dan Potongan Lain Pegawai ...	192
Lampiran 29 <i>Activity diagram</i> Melihat Kehadiran Pegawai.....	193
Lampiran 30 <i>Activity diagram</i> Melihat Riwayat <i>Reimbursement</i> ke Slip Gaji...	193

Lampiran 31 <i>Activity diagram</i> Melihat Laporan Keuangan.....	194
Lampiran 32 <i>Activity diagram</i> Mengedit Lowongan Pekerjaan.....	194
Lampiran 33 <i>Activity diagram</i> Menghapus Lowongan Kerja	195
Lampiran 34 <i>Activity diagram</i> Memberikan Penilaian Kandidat.....	195
Lampiran 35 <i>Activity diagram</i> Membuat Jadwal Wawancara.....	196
Lampiran 36 <i>Activity diagram</i> Menyaring Kandidat Pelamar Kerja.....	196
Lampiran 37 <i>Activity diagram</i> Mengubah Status Lamaran.....	197
Lampiran 38 <i>Activity diagram</i> Melihat Lowongan Pekerjaan.....	197
Lampiran 39. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Profil Pribadi	198
Lampiran 40. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Profil Pribadi.....	198
Lampiran 41. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pengguna.....	199
Lampiran 42. <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Pengguna	199
Lampiran 43. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Log Aktivitas.....	200
Lampiran 44. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Pegawai.....	200
Lampiran 45. <i>Sequence Diagram</i> Tambah Data Pegawai	201
Lampiran 46. <i>Sequence Diagram</i> Ubah Data Pegawai	201
Lampiran 47. <i>Sequence Diagram</i> Hapus Data Pegawai.....	202
Lampiran 48. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Status Pengajuan Izin atau Cuti	202
Lampiran 49. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Status <i>Reimbursement</i>	203
Lampiran 50. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Status Banding Gaji	203
Lampiran 51. <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Kehadiran Pegawai.....	204
Lampiran 52. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pengajuan Izin atau Cuti Bawahan ..	204
Lampiran 53. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kehadiran Bawahan	204
Lampiran 54. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pengajuan <i>Reimbursement</i>	205
Lampiran 55. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Pengajuan Izin atau Cuti Pegawai....	205
Lampiran 56. <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Tunjangan.....	206
Lampiran 57. <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Bonus dan Potongan.....	206
Lampiran 58. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Kehadiran Pegawai	207
Lampiran 59. <i>Sequence Diagram</i> Melihat <i>Reimbursement</i> ke Slip Gaji.....	207
Lampiran 60. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Laporan Keuangan	207
Lampiran 61. <i>Sequence Diagram</i> Mengedit Lowongan Pekerjaan.....	208
Lampiran 62. <i>Sequence Diagram</i> Menghapus Lowongan Pekerjaan.....	208

Lampiran 63. <i>Sequence Diagram</i> Memberikan Penilaian Kandidat.....	209
Lampiran 64. <i>Sequence Diagram</i> Membuat Jadwal Wawancara	209
Lampiran 65. <i>Sequence Diagram</i> Menyaring Kandidat Pelamar Kerja	210
Lampiran 66. <i>Sequence Diagram</i> Mengubah Status Lamaran Kandidat.....	210
Lampiran 67. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Status Lamaran	211
Lampiran 68. <i>Sequence Diagram</i> Melihat Lowongan Pekerjaan	211
Lampiran 69 <i>Activity diagram</i> Tambah Departemen dan Posisi	212
Lampiran 70 <i>Activity diagram</i> Ubah Data Departemen dan Posisi	213
Lampiran 71 <i>Activity diagram</i> Hapus Departemen dan Posisi	214
Lampiran 72 <i>Sequence Diagram</i> Tambah Departemen dan Posisi.....	215
Lampiran 73 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Departemen dan Posisi	216
Lampiran 74 <i>Sequence Diagram</i> Hapus Departemen dan Posisi	217
Lampiran 75 <i>Activity diagram</i> Lihat Disiplin Kehadiran	218
Lampiran 76 <i>Sequence Diagram</i> Lihat Disiplin Kehadiran.....	218
Lampiran 77 Pembaruan <i>Class Diagram</i> pada Fitur Disiplin Kehadiran	219
Lampiran 78. Hasil Pengujian UAT Fungsionalitas Sistem Baru	219
Lampiran 79. Hasil Pengujian UAT Kinerja Sistem Baru.....	220
Lampiran 80. Hasil Pengujian UAT Tampilan Antarmuka Sistem Baru	220
Lampiran 81. Hasil Pengujian UAT Efisiensi dan Produktivitas	221
Lampiran 82. Perhitungan Hasil Pengujian UAT Sistem Baru.....	222
Lampiran 83. Penyerahan Hasil Website ke PT Otak Kanan	223