

# Perancangan Aplikasi Pendataan Karyawan Berbasis Mobile Pada Perusahaan Mebel

Dimas Aziz Hidayatulloh<sup>1</sup>, Agus Suhendar<sup>2</sup>

Universitas Teknologi Yogyakarta, Jl. Siliwangi Jl. Ring Road Utara Jombor Sleman, D.I. Yogyakarta, Indonesia

Email: [dimasaziz140@gmail.com](mailto:dimasaziz140@gmail.com)<sup>1</sup>, [agus.suhendar@staff.uty.ac.id](mailto:agus.suhendar@staff.uty.ac.id)<sup>2</sup>

**Abstrak.** PT. Amalia Surya Chemerlan berlokasi di Desa Ngaran, Mlese, Kecamatan Ceper, Kabupaten Klaten, Jawa Tengah. Tepatnya di Jl. Klaten – Solo No.3, PT. Amalia Surya Cemerlang adalah perusahaan furnitur yang telah berdiri selama 20 tahun. Perusahaan furnitur ini menjual produk jadi dan memproduksi produk setengah jadi yang kemudian diolah kembali menjadi produk yang dapat dijual. Ada berbagai macam jenis produk yang dijual, antara lain kursi, meja, lemari, tempat tidur, tangga, mangkok, gantungan baju, dll. PT. Amalia Surya Cemerlang masih menggunakan sistem manual sehingga menimbulkan permasalahan pada pengambilan data pegawai yang tidak akurat. Oleh karena itu diperlukan suatu “Aplikasi Pendataan Karyawan Berbasis Mobile Pada Perusahaan Mebel”. Aplikasi ini dibangun menggunakan Android Studio, Kotlin, dan Firebase. Fungsionalitas aplikasi ini menampilkan berbagai informasi mengenai profil, detail karyawan, detail pekerjaan, dan detail kehadiran. Dengan dibuatnya “Aplikasi Pendataan Karyawan Berbasis Mobile Pada Perusahaan Mebel” bertujuan agar proses pengolahan dan pengumpulan data menjadi lebih baik, efisien dan terorganisir.

**Kata Kunci :** Aplikasi, Android, Mebel, Karyawan, PT. Amalia Surya Cemerlang

**Abstract.** PT Amalia Surya Chemerlan is located in Ngaran Village, Mlese, Ceper District, Klaten Regency, Central Java. Exactly on Jl. Klaten - Solo No.3, PT Amalia Surya Cemerlang is a furniture company established 20 years ago. This furniture company sells finished products and produces semi-finished products that are then recycled into marketable products. There are different types of products sold, including chairs, tables, cabinets, beds, stairs, bowls, hangers, etc. PT Amalia Surya Cemerlang still uses a manual system, which causes problems in retrieving inaccurate employee data. Therefore, there is a need for a "Employee Data Collection Mobile Application at Furniture Company". This app is built using Android Studio, Kotlin, and Firebase. The functionality of this application displays various profile information, employee details, job details and attendance details. With the creation of "Employee Data Collection Mobile Application at Furniture Company", the aim is to make the data collection and processing process better, more efficient and more organized.

**Keyword :** Application, Android, Furniture, Employee, PT. Amalia Surya Cemerlang

## PENDAHULUAN

PT. Amalia Surya Cemerlang adalah perusahaan furniture yang sudah berdiri selama 20 tahun. Barang-barang furnitur ini diperuntukkan bagi produk setengah jadi dan setengah jadi, yang selanjutnya diolah lebih lanjut menjadi produk siap dijual[1]. Barang yang dijual antara lain kursi, meja, lemari, tempat tidur, tangga, dan lainnya. Persyaratan produk PT. Amalia Surya Cemerlang sangat besar karena kualitasnya yang bagus dan hampir setiap minggunya mengeksport barang ke luar negeri. Saat ini jumlah karyawan di PT. Amalia Surya Cemerlang memiliki sekitar 300 karyawan yang bekerja di PT. Amalia Surya Cemerlang dan memiliki beberapa jenis pekerjaan antara lain pembuatan produk setengah jadi, pengamplasan produk, pemeriksaan barang, pengemasan barang serta bongkar muat barang ke dalam container.

Sistem Pembayaran PT. Amalia Surya Cemerlang ada 2, tunai dan kredit. Sebelum melakukan penjualan, pemilik furnitur menentukan harga jual berdasarkan biaya-biaya yang dikeluarkan selama produksi barang hingga sampai ke pelanggan. Dasar penentuan harga jual adalah harga barang, biaya produksi, biaya pengrajin, biaya distribusi, biaya pengemasan, biaya transportasi dan keuntungan. Penentuan harga jual sangatlah penting. Jika salah dalam menentukan maka akan mempengaruhi kemajuan usaha furniture. Misalnya harga jual yang terlalu rendah maka akan



menimbulkan kerugian bagi perusahaan furniture, dan jika harga jual yang terlalu tinggi akan berdampak negatif dan menurunkan minat pelanggan untuk membeli furniture dari perusahaan furniture tersebut.

Sistem pengelolaan data pegawai pada perusahaan ini masih banyak terjadi kesalahan karena pencatat waktu masih menggunakan kartu absensi tulisan tangan, pendataan kode pegawai masih dicatat secara manual, dan perhitungan gaji masih menggunakan komputer. Dengan sistem yang manual, sering terjadi kesalahpahaman antara karyawan dan manajemen perusahaan karena data yang dicatat oleh manajer terkadang mengandung kesalahan atau angka yang tidak akurat.

Solusi untuk mengatasi permasalahan yang timbul di PT. Amalia Surya Cemerlang selaku peneliti ingin menerapkan sistem pendataan pegawai yang lebih akurat dan efisien sehingga dapat mempermudah proses pendataan pegawai, pendataan absensi pegawai dan pendataan gaji pegawai. Dengan permasalahan yang penulis tulis diatas. Peneliti ingin merancang sistem aplikasi yang berjudul “Perancangan Aplikasi Pendataan Karyawan Berbasis Mobile Pada Perusahaan Mebel”[2]. Aplikasi ini akan membantu manajer lebih mudah mencatat daftar kehadiran, daftar karyawan dan daftar gaji. Dengan aplikasi ini pengguna dapat mengaksesnya melalui smartphone masing-masing dan sistem yang dirancang akan menggantikan sistem lama yang diterapkan pada perusahaan furnitur. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk memberikan kemudahan bagi pengguna dan memberikan solusi terhadap permasalahan di atas.

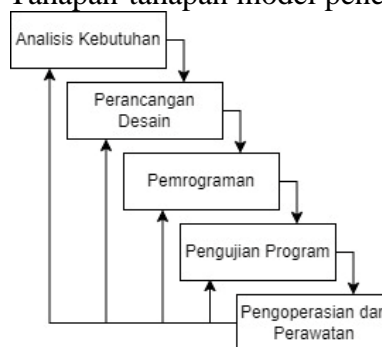
Berdasarkan penelitian Amalia dkk (2021) dengan judul “Membangun Aplikasi Sistem Pendataan Karyawan dan Pencatatan Waktu pada PT. Jaya Indo Pratama” dibangun menggunakan *XAMPP*, *MySQL* dan *CSS*. Dengan dibuatnya aplikasi ini tujuannya adalah untuk meminimalisir kesalahan dalam pencatatan data penunjuk waktu, meningkatkan disiplin kerja pegawai mengenai absensi, membantu perhitungan jam kerja pegawai, menentukan secara berkala menyajikan data penunjuk waktu pegawai yang akurat, membantu dalam pengumpulan informasi pegawai[3].

Berdasarkan penelitian Rohmat Taufiq (2021) dengan judul “Analisis dan Perancangan Aplikasi Absensi Karyawan Dengan Teknologi QR Code Berbasis Android”, aplikasi ini dibangun menggunakan *Android Studio* dan bahasa pemrograman *Kotlin*. Dalam aplikasi ini terdapat teknologi *QR Code* yang bertujuan untuk mengirimkan informasi dengan cepat dan menerima respon yang cepat. Dengan dibuatnya aplikasi ini tujuannya adalah untuk memudahkan dan mempercepat kerja karyawan dalam proses akumulasi keterikatan karyawan[4].

Berdasarkan penelitian Anggraeni Ayu Arera dan Khairullah (2022) dengan judul “Implementasi Sistem Informasi Administrasi Presensi Pegawai Berbasis Android”, sistem dibangun menggunakan *Flutter*, *Java*, *JSON* dan *Firestore*. Pada aplikasi ini terdapat metode layanan berbasis lokasi. Dengan dibuatnya aplikasi ini bertujuan untuk memudahkan partisipasi pegawai bawahan dan keakuratan *LBS* dapat dilakukan secara online dan akurat[5].

### METODOLOGI PENELITIAN

Perancangan aplikasi mobile ini menggunakan metode *System Development Life Cycle* (SDLC) model *waterfall* dalam pengembangan perangkat lunak[6][7]. Langkah-langkah dalam tahap penelitian ini meliputi analisis kebutuhan, perancangan desain, pemrograman, pengujian program, dan pengoperasian dan perawatan. Tahapan-tahapan model penelitian ditunjukkan pada Gambar 1.



Gambar 1. System development lifecycle

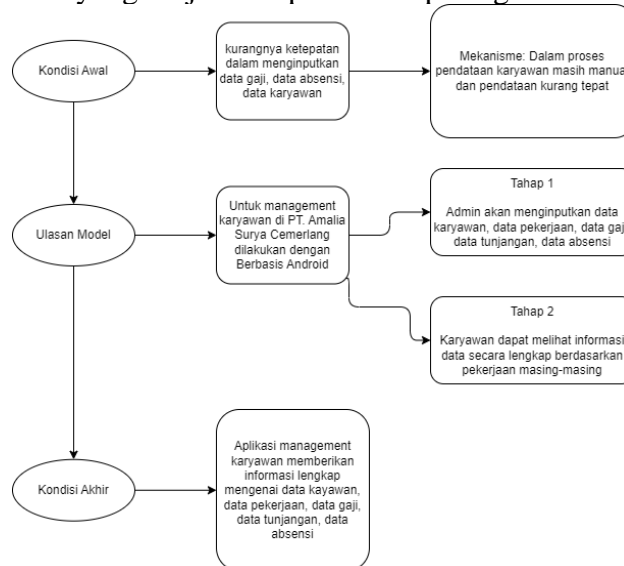


1. Analisis Kebutuhan

Perlunya menganalisis dan mengumpulkan data pada PT. Amalia Surya Cemerlang dilakukan dengan menggunakan metode wawancara dan observasi. Proses wawancara dilakukan dengan menanyakan beberapa pertanyaan terkait data karyawan dan beberapa jenis pekerjaan. Dengan mengamati permasalahan yang ada pada perusahaan khususnya masalah pendataan karyawan dibidang ini untuk memudahkan dalam proses pembuatan aplikasi ini.

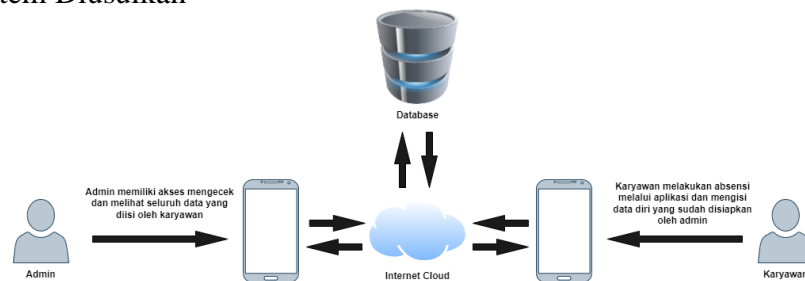
a. Analisis Sistem Berjalan

Analisis sistem yang berjalan dapat digunakan sebagai pendekatan dalam pemecahan masalah. Analisis sistem yang berjalan dapat dilihat pada gambar 2.



Gambar 2. Analisis sistem berjalan

b. Analisis Sistem Diusulkan



Gambar 3. Analisis yang diusulkan

Usulan sistem yang akan digunakan ini bersifat *online* dengan cara diakses melalui telepon karyawan masing-masing. Dengan dirancangnya usulan sistem ini, maka proses absensi dan pengecekan data karyawan akan menjadi efektif. Penjelasan dari gambar Arsitektur model usulan sistem sebagai berikut:

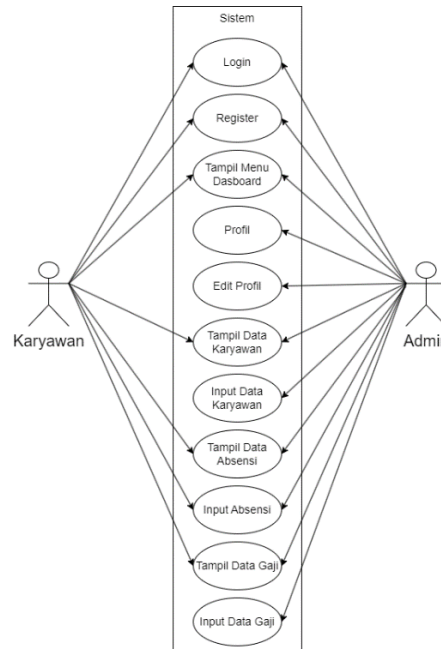
- 1) Admin memiliki akses untuk mengecek dan melihat seluruh data yang diisikan oleh karyawan.
- 2) Karyawan melakukan absensi melalui aplikasi dan mengisi data diri yang sudah disiapkan oleh admin.
- 3) Untuk admin dan karyawan yang menggunakan aplikasi ini harus terkoneksi dengan internet untuk bisa mengaksesnya.
- 4) Selanjutnya semua data-data yang diinputkan akan tersimpan di dalam database.

2. Perancangan Desain

Pada tahap ini, proses pendefinisian arsitektur sistem memerlukan pembuatan desain sistem dengan menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*[8]. Dalam model ini terdapat *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Class Diagram*.

a. *Use Case Diagram*

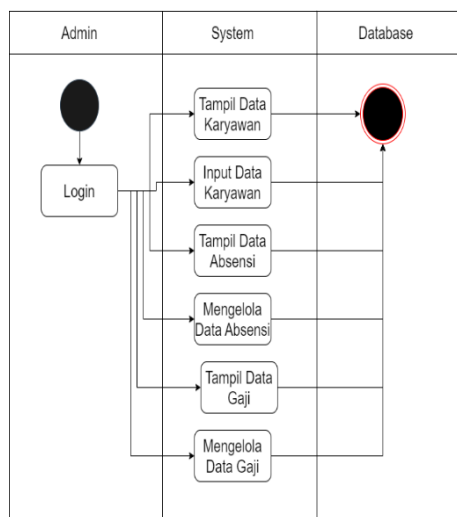
Diagram *Use Case* adalah aktivitas yang disepakati antara pengguna dan sistem. Bagian berikut, dengan menggunakan diagram use case, menjelaskan cara kerja sistem aplikasi ini.



Gambar 4. Use case diagram

b. *Activity Diagram Admin*

Diagram *Activity Admin* dijelaskan dalam arti luas. Admin mengelola sistem seperti pemrosesan data, suatu proses yang melibatkan interaksi antara Admin dan *Database* sistem. Diagram aktivitas ini menunjukkan bagaimana Admin dapat mengelola semua data.

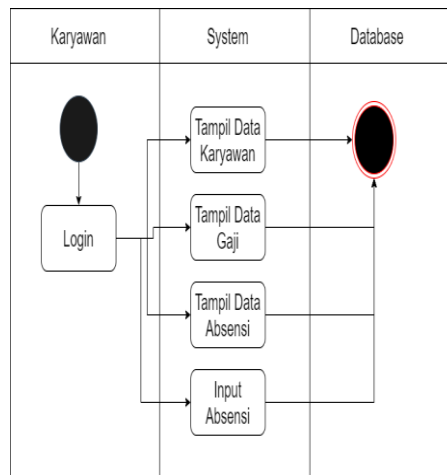


Gambar 5. Activity diagram admin

c. *Activity Diagram Karyawan*

*Activity Diagram Karyawan* hanya dapat mengelola sistem seperti entri data, dimana terdapat interaksi antar karyawan, dan sistem *Database*. Diagram aktivitas ini

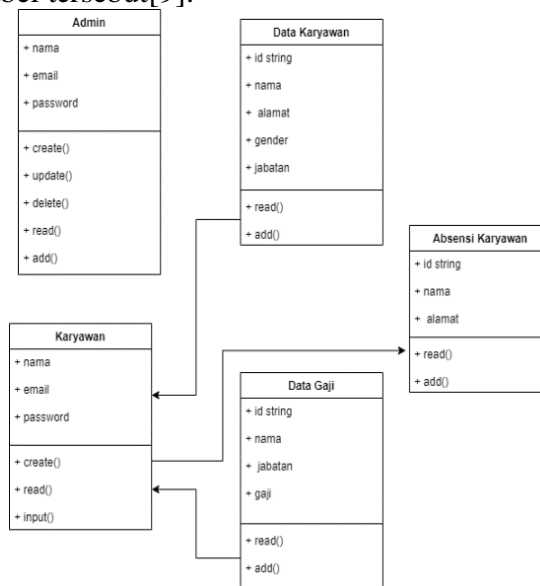
menunjukkan bahwa karyawan hanya dapat memasukkan kehadiran, melihat data kehadiran, melihat data karyawan, dan melihat data gaji.



Gambar 6. Activity diagram karyawan

d. Class Diagram

Class diagram merupakan suatu desain tabel yang akan dibuat pada aplikasi dengan menghubungkan setiap tabel yang dihubungkan dan menunjukkan operasi apa saja yang akan dilakukan oleh tabel tersebut[9].



Gambar 7. Class diagram

3. Pemrograman

Bahasa pemrograman yang digunakan untuk merancang “Aplikasi Pendataan Karyawan Berbasis Mobile Pada Perusahaan Mebel” ini adalah *Kotlin*. *Editor teks* yang digunakan untuk menulis kode pemrograman adalah *Android Studio*. Dan server aplikasi ini menggunakan *Firebase*[10][11][12].

4. Pengujian Program

Pengujian program ini bertujuan untuk memastikan bahwa program bebas dari kesalahan dan menghindari kesalahan sistematis selama pengembangan. Uji program ini menggunakan metode *black box testing*. Pengujian *black box* adalah proses pengujian perilaku perangkat lunak atau aplikasi dari sudut pandang pengguna tanpa mengetahui struktur internal atau desain struktur tersebut dan tanpa mengetahui apakah aplikasi berfungsi dengan baik atau tidak, sehingga seandainya terjadi kesalahan pada *system* bisa diperbaiki lagi[13].

5. Pengoperasian dan Perawatan

Setelah sistem dibuat, sistem diinstal pada server dan pada smartphone masing-masing karyawan. Selain itu pada tahap ini apabila terdapat kesalahan atau cacat pada sistem maka sistem akan diperbaiki dan cacat tersebut akan ditutup. Apabila sistem telah lolos proses pemeriksaan, maka akan dilakukan tahap pemeliharaan agar sistem dapat terjaga dan tetap dapat beroperasi dengan normal.

**HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hasil implementasi dari perancangan aplikasi pendataan karyawan berbasis mobile pada perusahaan mebel adalah sebagai berikut:

1. Halaman Awal

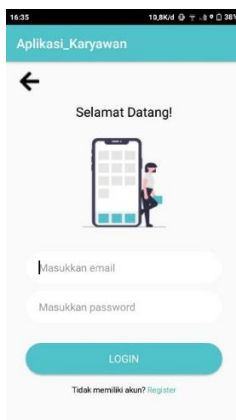
Halaman awal aplikasi terdapat dua tombol, yaitu tombol *login* untuk mengakses langsung menu *login* dan tombol *register* untuk mengakses pendaftaran akun.



**Gambar 8.** Halaman awal

2. Halaman *Login*

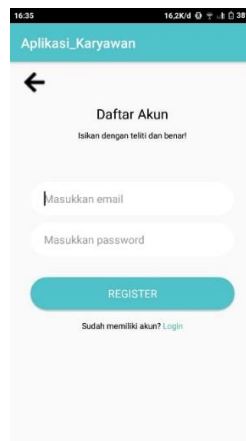
Halaman *login* ini memungkinkan Anda untuk mulai *login* ke aplikasi dengan memasukkan *email* dan *password*, setelah mengklik *login* Anda akan mengakses halaman *dashboard*. Jika Anda belum memiliki akun, Anda tidak dapat menyelesaikan prosesnya dan harus membuat akun terlebih dahulu. Di bawah tombol *login* Anda akan menemukan *link* ke halaman pendaftaran untuk membuat akun.



**Gambar 9.** Halaman *login*

3. Halaman *Register*

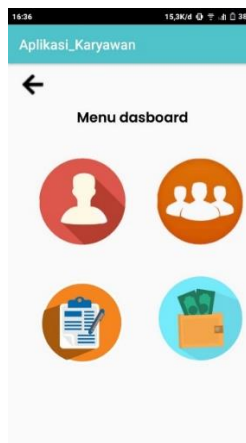
Halaman *register* ini digunakan untuk menyelesaikan proses pendaftaran akun baru bagi yang belum memiliki akun. Syarat untuk mendaftar akun baru adalah hanya menggunakan *email* dan *password* saja. Setelah mendaftarkan akun baru, pengguna dapat mengakses halaman *login*.



Gambar 10. Halaman *register*

4. Halaman *Dashboard*

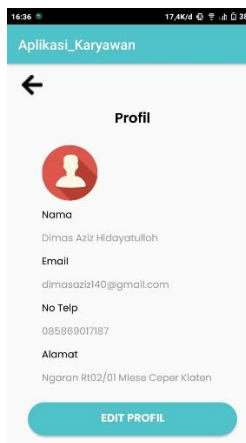
Halaman *dashboard* ini menampilkan menu profil, menu pegawai, menu kehadiran, menu gaji, dan tombol kembali untuk navigasi ke halaman sebelumnya. Setiap gambar menu akan dihubungkan ke halaman yang sesuai. Menu profil menyediakan akses ke halaman profil, menu pegawai menyediakan akses ke halaman data pegawai, menu absensi menyediakan akses ke halaman data kehadiran, dan menu gaji menyediakan akses menuju halaman data gaji pegawai.



Gambar 11. Halaman *dashboard*

5. Halaman Profil

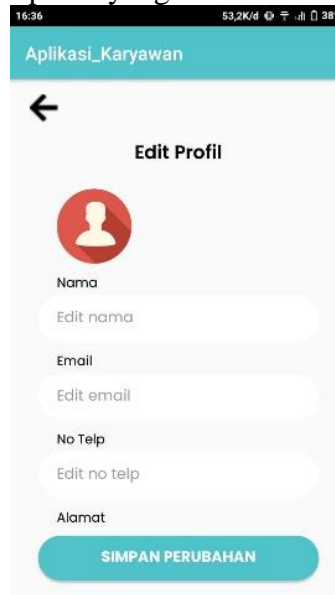
Halaman profil menampilkan foto profil, nama, email, nomor telepon, alamat, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan terdapat tombol *edit* profil untuk menuju ke halaman *edit* profil.



Gambar 12. Halaman profil

## 6. Halaman *Edit* Profil

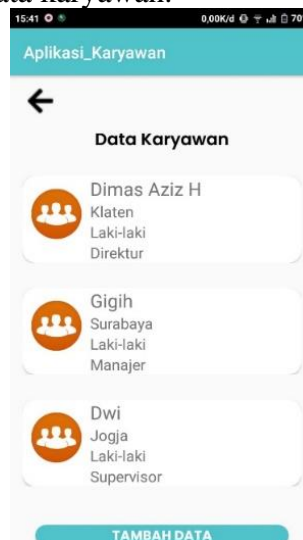
Halaman *edit* profil menampilkan profil, *edit* nama, *edit* email, edit nomor telepon, edit alamat, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya dan terdapat tombol Simpan Perubahan untuk menyimpan data profil yang diubah.



**Gambar 13.** Halaman *edit* profil

## 7. Halaman Data Karyawan

Halaman data karyawan ini selanjutnya akan menampilkan data pegawai yang sudah tersimpan di aplikasi. Halaman ini menampilkan nama karyawan, alamat, jenis kelamin, lokasi, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol tambah data untuk menavigasi ke halaman tambah data karyawan.



**Gambar 14.** Halaman data karyawan

## 8. Halaman *Input* Data Karyawan

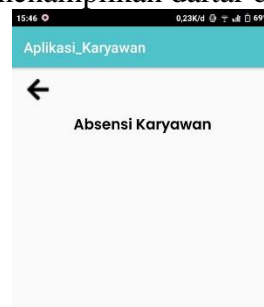
Halaman *input* data pegawai ini memungkinkan Anda untuk menambahkan data pegawai baru dan memiliki beberapa *input* yaitu *input* nama, *input* alamat, *input* jenis kelamin, dan *input* jabatan. Halaman ini menampilkan nama karyawan, alamat, jenis kelamin, jabatan, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol simpan untuk menyimpan *input* data karyawan.



**Gambar 15.** Halaman *input* data karyawan

9. Halaman Absensi Karyawan

Halaman kehadiran karyawan ini menampilkan daftar data kehadiran karyawan.



**Gambar 16.** Halaman absensi

10. Halaman Data Gaji Karyawan

Halaman data gaji karyawan ini memungkinkan Anda untuk melihat daftar data gaji karyawan. Halaman ini menampilkan nama karyawan, jabatan, gaji, tombol kembali untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol tambah data untuk mengakses halaman *input* gaji karyawan.



**Gambar 17.** Halaman data gaji karyawan

11. Halaman *Input* Gaji Karyawan

Halaman *input* gaji karyawan ini memungkinkan Anda untuk menambahkan data gaji karyawan dengan beberapa *input*, khususnya *input* nama, *input* jabatan, dan *input* jumlah gaji.

Halaman ini menampilkan nama, jabatan, gaji, tombol untuk kembali ke halaman sebelumnya, dan tombol Simpan untuk menyimpan data gaji yang ditambahkan.



**Gambar 18.** Halaman *input* gaji karyawan

**12. Black Box Testing**

Pengujian ini dilakukan dengan menggunakan metode pengujian *black-box* untuk memastikan bahwa setiap fitur yang dirancang memiliki kinerja yang baik dan sesuai dengan yang diharapkan[14].

**Tabel 1.** *Black-box testing* halaman awal

BLACK BOX TESTING HALAMAN AWAL			
No.	Skenario Pengujian	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Klik tombol login	Masuk ke halaman login	Valid
2.	Klik tombol register	Masuk ke halaman register	Valid

**Tabel 2.** *Black-box testing* halaman login

BLACK BOX TESTING HALAMAN LOGIN				
No.	Skenario Pengujian	Test Care	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Email dan password tidak diisi kemudian klik tombol login	Email : (kosong) Password : (kosong)	Email harus diisi!	Valid
2.	Mengetikan Email dan password tidak diisi kemudian klik tombol	Email : (dimas@gmail.com) Password : (kosong)	Password harus diisi!	Valid
3.	Mengetikan email tidak menggunakan tanda (@) dan mengetikkan password dengan benar kemudian klik tombol	Email : (dimasgmail.com) Password : 123456	Email tidak valid	Valid
4.	Mengetikan email dan password dengan benar kemudian klik tombol login	Email : (dimas@gmail.com) Password : (123456)	Selamat datang dimas@gmail.com dan sistem mengarahkan ke dashboard	Valid
5.	Mengetikan email dan password tetapi kurang dari digit	Email : (dimas@gmail.com) Password : (12345)	Password minimal 6 karakter	Valid
6.	Klik link register		Sistem akan mengarahkan ke	Valid

**Tabel 3.** *Black-box testing* halaman register

BLACK BOX TESTING HALAMAN REGISTER				
No.	Skenario Pengujian	Test Care	Hasil yang Diharapkan	Kesimpulan
1.	Email dan password tidak diisi kemudian klik tombol register	Email : (kosong) Password : (kosong)	Email harus diisi!	Valid
2.	Mengetikan Email dan password tidak diisi kemudian klik tombol register	Email : (dimas140@gmail.com) Password : (kosong)	Password harus diisi!	Valid
3.	Mengetikan email tidak menggunakan tanda (@) dan mengetikkan password dengan kemudian klik tombol register	Email : (dimas140gmail.com) Password : (dimas12345)	Email tidak valid	Valid
4.	Mengetikan email dan password dengan benar kemudian klik tombol login	Email : (dimas140@gmail.com) Password : (dimas12345)	Register berhasil dan sistem mengarahkan ke halaman login	Valid
5.	Mengetikan email dan password tetapi kurang dari 6 digit	Email : (dimas140@gmail.com) Password : (dimas)	Password minimal 6 karakter	Valid
6.	Klik link login		Sistem akan mengarahkan ke	Valid

### KESIMPULAN

Berdasarkan analisis hasil pengujian yang dilakukan pada penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa:

- Perancangan aplikasi pendataan karyawan berbasis mobile pada perusahaan mebel menggunakan model *System Development Lifecycle Waterfall* meliputi 5 langkah utama: analisis kebutuhan, perancangan desain, pemrograman, pengujian program, pengoperasian dan pemeliharaan.
- Aplikasi pendataan pegawai ini mempunyai 7 fitur yaitu profil, *edit* profil, data pegawai, *input* data pegawai, absensi, data gaji pegawai dan *input* data gaji pegawai.
- Aplikasi ini dibangun menggunakan bahasa pemrograman *Kotlin*, *editor teks* menggunakan *Android Studio*, dan penyimpanan menggunakan server *Firebase*.
- Pengujian sistem aplikasi ini dengan metode *Black Box* memberikan hasil yang cukup baik dan fungsionalitas sistem aplikasi bekerja dengan benar atau sesuai dengan yang diharapkan.
- Dengan dirancangnya sistem baru maka akan mempercepat proses pendataan pada perusahaan mebel dan sistem baru ini telah dikembangkan sedemikian rupa sehingga dapat membantu dan memberikan informasi kepada pengelola dalam proses pendataan secara cepat, mudah dan tepat.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. Noor, M. Helmi, and A. Rezekiah, "INTERNAL TERHADAP KINERJA PERUSAHAAN FURNITURE DI KOTA BANJARBARU KALIMANTAN SELATAN Entrepreneurship Orientation Analysis and Internal Resources to the Performance of Furniture Companies in the City of Banjarbaru , South Kalimantan," vol. 06, no. 2, pp. 307–315, 2023.
- [2] A. F. S, R. Dijaya, T. Informatika, F. Teknik, and U. M. Sidoarjo, "Perancangan Aplikasi Kinerja Karyawan Berbasis Android Di Umkm Handmade Tas Fashion," pp. 10–17, 2022.
- [3] R. Amalia, S. M. Sagita, and A. Faisal, "Ciptaan disebarluaskan di bawah Lisensi Creative Commons Atribusi 4.0 Internasional PENDATAAN KARYAWAN PT JAYA INDO PRATAMA," *J. Inf. Syst. Informatics Comput.*, vol. 5, no. 2, pp. 308–323, 2021, doi: 10.52362/jisicom.v5i2.610.



- [4] Rohmat Taufiq, “n i l p i s i d i t l M u l a n o i s m N a u i s o m p,” *Anal. dan Peranc. Apl. Absensi Karyawan Dengan Teknol. QR Code Berbas. Android Pada UD Sejah.*, vol. 2, no. 1, pp. 2–8, 2021.
- [5] Anggraeni Ayu Arera and Khairullah, “Implementasi Sistem Informasi Administrasi Presensi Pegawai Berbasis Android,” *J. Media Infotama*, vol. 18, no. 1, pp. 105–111, 2022.
- [6] M. Mahpud, S. B. Lestari, and Others, “Perancangan Sistem Informasi Kas Masjid Menggunakan Metode Waterfall,” *Simp. Nas. Multidisiplin*, vol. 9, no. 2, pp. 274–280, 2022, doi: 10.30865/jurikom.v9i2.3986.
- [7] V. No, O. Hal, W. Hadikristanto, and N. Tedi, “Implementasi Pengembangan Aplikasi Sistem Manajemen Aset Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall Untuk Mengoptimalkan Penggunaan Aset Pada PT . Hutama Karya ( Persero ),” vol. 5, no. 4, pp. 401–408, 2023.
- [8] S. Anardani, Y. Yunitasari, and K. Sussolaikah, “Analisis Perancangan Sistem Informasi Monitoring dan Evaluasi Kerjasama Menggunakan UML,” *Remik*, vol. 7, no. 1, pp. 522–532, 2023, doi: 10.33395/remik.v7i1.12070.
- [9] Y. Toyyiba and R. Amalia, “Sistem Informasi Absen Karyawan Menggunakan QR Code Berbasis Mobile Pada Kantor Korwil Sanga Desa,” *JUPITER (Jurnal Penelit. Ilmu dan Tek. ...)*, pp. 619–626, 2023, [Online]. Available: <https://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/view/5724%0Ahttps://jurnal.polsri.ac.id/index.php/jupiter/article/download/5724/2557>
- [10] J. P. Masyarakat and D. D. Psikologi, “Jurnal Kebajikan,” no. November, 2022.
- [11] A. Aklani and D. Galen, “Perancangan dan Pengembangan Aplikasi Mobile Tes Buta Warna Menggunakan Metode Ishihara,” vol. XIII, no. 2, pp. 53–67, 2022.
- [12] J. S. Komputer *et al.*, “Perancangan Aplikasi Pemesanan Air Galon Isi Ulang Berbasis Mobile,” vol. 6, no. September, pp. 974–987, 2022.
- [13] S. N. Salim, L. M. R. Rere, and D. E. Pranoto, “Pada Perusahaan Griya Fu[1] S. N. Salim, L. M. R. Rere, and D. E. Pranoto, ‘Pada Perusahaan Griya Furniture,’ Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. STI&K, vol. 7, no. 1, 2023.rniture,” *Semin. Nas. Teknol. Inf. dan Komun. STI&K*, vol. 7, no. 1, 2023.
- [14] N. Amelia Silitonga, L. Hanan Dio Samartha, T. Adi Wiguna, M. Baidawi, and A. Saifudin, “OKTAL : Jurnal Ilmu Komputer dan Science Pengujian Black Box Testing Pada Aplikasi Absensi Berbasis Web Di Sekolah SDN Duri Kepa 01,” vol. 2, no. 5, pp. 1383–1395, 2023, [Online]. Available: <https://journal.mediapublikasi.id/index.php/oktal>

