

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teoritis

1. Manajemen Rapat

Rapat merupakan kegiatan penting dan formal dalam sebuah instansi. Rapat perlu dikelola dengan baik supaya berlangsung dengan efektif, efisien, dan tujuan dapat tercapai. Selain itu beberapa hal yang terkait dengan rapat perlu didokumentasikan sebagai bukti bahwa rapat telah dilaksanakan.

a. Rapat

Rapat adalah pertemuan untuk pertukaran informasi yang efisien antara dua orang atau lebih (Dirfa et al., 2022:82). Menurut Yusuf (2020:155) rapat adalah sarana bagi seseorang atau beberapa orang untuk menyatukan pendapat dengan tujuan melaksanakan program atau suatu kegiatan. Purie (dalam Bestari & Asmunin, 2020:50) mendefinisikan rapat adalah pertemuan dua orang atau lebih untuk mendiskusikan atau memutuskan sesuatu guna mencapai suatu hasil yang ingin dicapai. Topik diskusi dalam sebuah rapat disebut dengan agenda rapat. Agenda rapat adalah daftar hal-hal penting yang akan dibahas dalam rapat. Dalam sebuah organisasi, rapat dapat dikategorikan jenis-jenisnya sebagai berikut:

- 1) Berdasarkan sifat:
 - a) rapat formal;
 - b) rapat informal;
 - c) rapat terbuka; dan
 - d) rapat tertutup.
2. Berdasarkan waktu:
 - a) rapat mingguan;
 - b) rapat bulanan;
 - c) rapat semester; dan
 - d) rapat tahunan.
3. Berdasarkan frekuensi:
 - a) rapat rutin; dan
 - b) rapat insidental.
4. Berdasarkan nama:
 - a) rapat kerja;
 - b) rapat dinas; dan
 - c) musyawarah kerja.

Hal-hal yang perlu diperhatikan dalam penyelenggaraan sebuah rapat antara lain menentukan topik atau agenda rapat, memilih tanggal dan waktu yang memungkinkan seluruh peserta dapat hadir, menetapkan dan menyiapkan ruangan rapat, media rapat, serta konsumsi rapat apabila diperlukan.

Dari beberapa pendapat di atas terdapat persamaan definisi rapat yaitu pertemuan dua orang atau lebih untuk mendiskusikan dan memutuskan sesuatu. Tujuan dari rapat adalah untuk mencapai suatu hasil yang diinginkan, untuk melaksanakan suatu program kegiatan tertentu, dan untuk mencari solusi dari suatu permasalahan. Dalam sebuah rapat diharapkan mencapai mufakat, penyelesaian, dan menghasilkan keputusan.

b. Manajemen Rapat

Manajemen rapat adalah kegiatan manajerial yang dilakukan oleh personalia organisasi yang dilakukan secara tatap muka untuk menyelesaikan suatu permasalahan untuk mencari solusi agar tujuan dari organisasi dapat tercapai sebagaimana konsep awal (Yusuf, 2020:157). Pamungkas (dalam Rachmawati et al., 2022:1000) mendefinisikan manajemen rapat adalah suatu kegiatan perencanaan, pengorganisasian, dan pelaksanaan rapat. Menurut Rismayana (dalam Nurbaeti et al., 2019:32) manajemen rapat adalah kegiatan perencanaan, pengorganisasian, kepemimpinan, dan pengelolaan rapat yang merupakan aktivitas tatap muka bersifat formal oleh dua orang atau lebih dengan tujuan memecahkan masalah, berdiskusi, dan mengambil keputusan untuk mencapai tujuan.

Dari beberapa pendapat di atas pada umumnya mengemukakan bahwa manajemen rapat adalah kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan pengelolaan rapat. Rapat yang dimaksud adalah pertemuan formal

antara dua atau banyak orang untuk membahas sesuatu atau banyak hal dalam rangka menghasilkan keputusan. Mereka mengungkapkan bahwa maksud dari diadakannya rapat adalah untuk berdiskusi, memecahkan masalah, dan mengambil keputusan.

2. *Web*

Website adalah satu atau lebih halaman digital yang memuat informasi berupa teks, gambar, animasi, audio, video, atau gabungan dari semuanya yang terhubung melalui internet sehingga dapat diakses oleh siapa pun yang memiliki jaringan internet (Sari et al., 2019:1). Menurut Mukhlis et al (2023:2) *web* adalah salah satu bagian utama internet sehingga pengguna internet dapat mengakses atau mencari berbagai informasi, data, gambar, video, dan lainnya melalui *web browser*. Sedangkan menurut Nursyanti et al (2019:154) *website* adalah suatu kumpulan-kumpulan halaman yang menampilkan berbagai macam informasi berupa teks, data, gambar, video maupun gabungan dari semuanya yang bersifat statis dan dinamis.

Dari pengertian di atas terdapat persamaan pendapat bahwa *web* merupakan sistem untuk menampilkan dokumen atau informasi dalam bentuk gambar, teks, multimedia atau bentuk lainnya pada jaringan internet.

3. *Framework Laravel*

Framework atau kerangka kerja banyak digunakan oleh *programmer* dalam membuat aplikasi berbasis *web*. Dalam penelitian ini

penulis menggunakan *framework Laravel* untuk merancang dan membangun aplikasi. Dengan menggunakan *framework* diharapkan pembuatan aplikasi dapat selesai lebih cepat dan berfungsi dengan baik. Di bawah ini akan dijelaskan lebih mendalam tentang *framework Laravel*.

a. *Framework*

Framework adalah sebuah *tool* berupa model kerja yang digunakan untuk pembuatan *website*. *Framework* dimanfaatkan untuk membantu pemrogram *web* dalam menulis kode program. Dengan menggunakan *framework*, *programmer* akan lebih mudah, lebih cepat, rapi, dan terstruktur dalam melakukan pekerjaan koding (Siswanto, 2023:1).

Kasman (dalam Sari & Wijanarko, 2020:32) mengemukakan bahwa *framework* adalah komponen pemrograman yang siap *re-use* (bisa digunakan ulang) kapan saja, sehingga *programmer* tidak perlu membuat skrip yang sama untuk tugas yang sama. Ariesna (dalam Akhsani & Hidayat, 2021:82) menjelaskan bahwa *framework* adalah struktur konseptual dasar yang digunakan untuk memecahkan suatu masalah. *Framework* berisi arsitektur atau kumpulan konsep yang memfasilitasi pemecahan masalah.

Dari pengertian di atas menyatakan bahwa bekerja dengan menggunakan *framework* menjadi lebih efisien atau memerlukan waktu lebih singkat. *Framework* berisi arsitektur atau kumpulan konsep yang membantu *programmer* dalam menyelesaikan masalah.

b. *Laravel*

Laravel merupakan salah satu *framework* PHP yang paling populer dan saat ini paling banyak digunakan untuk membuat *website*. Penggunaan *Laravel* dapat menjadikan proses pengembangan aplikasi lebih cepat dan bertenaga (Aipina & Witriyono, 2022:40). Menurut Subecz (2021:211) mengemukakan bahwa *Laravel* adalah *framework* PHP yang berguna untuk membuat aplikasi *web* dengan mudah. *Laravel* menggunakan pola desain MVC (*model-view-controller*) yang populer.

Fahriya (dalam Yusup et al., 2019:217) menjelaskan bahwa *Laravel* merupakan *framework* PHP sumber terbuka yang dikembangkan oleh Tylor Otwell di bawah lisensi MIT, tujuannya yaitu untuk memudahkan para *programmer* dalam membuat *web* dengan sintaks yang sederhana, elegan, ekspresif, dan menyenangkan.

Dari beberapa pengertian di atas menyatakan bahwa *Laravel* adalah *framework* yang berbasis PHP. *Framework Laravel* merupakan sumber terbuka dan memiliki sintaks yang ekspresif. *Framework Laravel* digunakan untuk pembuatan *web* atau aplikasi berbasis *web*.

4. UML (*Unified Modeling Language*)

UML merupakan sebuah bahasa yang berdasar pada grafik/gambar untuk memberikan gambaran, spesifikasi, membuat, dan mendokumentasikan pengembangan sebuah sistem berbasis *Object-*

Oriented (Sumirat et al., 2023:73). Menurut Hasanah & Untari (2020:64) UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan persyaratan, membuat analisis dan perancangan, serta untuk memvisualisasikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

Tujuan penggunaan UML yaitu untuk menyediakan kosakata umum tentang istilah-istilah berorientasi objek dan teknik membuat diagram untuk memodelkan proyek pengembangan sistem apa pun mulai dari tahap analisis hingga tahap implementasi (Santoso & Migunani, 2021:37). Berikut diagram yang digunakan dalam perancangan sistem berorientasi objek:

a. *Use Case Diagram*

Use Case Diagram mendeskripsikan fungsional yang diharapkan dari sebuah sistem. Pembuatan *Use Case Diagram* bertujuan untuk menggambarkan interaksi antara aktor dengan sistem. Aktor merupakan suatu entitas manusia yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu (Rahmatuloh & Revanda, 2022:57).

b. *Activity Diagram*

Activity diagram merupakan diagram untuk memvisualisasikan berbagai alur aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing aktivitas dimulai, proses atau keputusan yang mungkin terjadi, dan bagaimana aktivitas selesai atau berakhir (Hasanah & Untari, 2020:79).

c. *Sequence Diagram*

Sequence diagram merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk memberikan penjelasan dan menampilkan interaksi antar objek-objek dalam sebuah sistem secara detail (Sumirat et al., 2023:86).

d. *Class Diagram*

Class diagram adalah model statis yang menunjukkan kelas dan hubungan antar kelas yang tetap konstan dalam sistem dari waktu ke waktu. Diagram kelas menggambarkan kelas, yang mencakup perilaku dan status, dengan hubungan antar kelas (Santoso & Migunani, 2021:186).

5. UI (*User Interface*)

UI atau *User Interface* adalah proses komunikasi antara pengguna (*user*) dengan sistem pada sebuah program, apakah itu aplikasi *website*, *mobile*, maupun *software*. Proses tersebut disesuaikan dengan kebutuhan pengguna terhadap program yang sedang dikembangkan. Lingkup UI meliputi tampilan fisik, warna yang digunakan, tampilan berupa animasi, hingga bentuk komunikasi suatu program dengan penggunanya (Himawan & Yanu, 2020:5).

Muhyidin et al (dalam Jamilah & Padmasari, 2022:75) menjelaskan bahwa *user interface* merupakan ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah *website* atau aplikasi.

6. *Database*

Database atau basis data adalah kumpulan informasi yang ada dalam periode waktu yang cukup lama, seringkali bertahun-tahun. Basis data merupakan sesuatu yang sangat penting untuk semua bisnis. Manfaat basis data diperoleh dari pengetahuan dan teknologi yang telah berkembang yang diwujudkan menjadi perangkat lunak khusus yang disebut dengan sistem manajemen basis data, atau *Database Management System* (Putri, 2022:4).

Menurut Fikry (2019:2) basis data merupakan kumpulan dari item data yang saling terhubung satu dengan yang lain dan diorganisasikan dengan skema atau struktur tertentu, tersimpan di *hardware* komputer dan dengan *software* digunakan untuk melakukan manipulasi data (diperbaharui, dicari, diolah dengan perhitungan-perhitungan tertentu, dan dihapus) untuk tujuan tertentu. Sedangkan menurut Dirgantara et al (2023:305) *database* merupakan kumpulan data terkait yang disimpan bersama dengan redundansi yang dikendalikan untuk melayani satu atau beberapa aplikasi secara optimal.

B. **Kajian Empiris**

Pada penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Rachmawati et al (2022) yang berjudul Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Rapat Berbasis *Web* (Studi Kasus: PT Sea Mobile Indonesia), penelitian ini menjelaskan proses perancangan sistem dengan menggunakan UML, kemudian membuat desain *interface*. Sistem yang dibuat dapat diakses secara *online*

oleh karyawan atau staf, dan admin atau administrator. Sistem akan diintegrasikan pada *WA Blast* yaitu layanan *WhatsApp gateway*. *WA Blast* difungsikan untuk mengirimkan pesan atau notifikasi kepada peserta rapat melalui aplikasi *WhatsApp*.

Pada tahap implementasi dimulai dengan pembuatan kode program dengan menggunakan *framework Laravel*. Tahapan yang dilakukan adalah instalasi *package Laravel authentication, permissions, sweetalert, mail, dan file storage*. Pada pembuatan antarmuka bahasa pemrograman yang digunakan adalah HTML, CSS, dan *Javascript* dengan *framework bootstrap*.

Pengujian sistem dengan metode *black box* dengan hasil pengujian yaitu sistem yang dibuat berjalan dengan baik dan tingkat keberhasilan 100% valid. Untuk pengujian *compatibility* menggunakan aplikasi *SortSite* dan hasilnya adalah *compatible* artinya bahwa sistem dapat diakses dengan berbagai *web browser*. Hasil pengujian *usability* mencapai 82% sehingga dapat disimpulkan bahwa sistem yang dibangun masuk pada kriteria sangat layak.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Amin & Susetyo (2019) yang berjudul *Booking Meeting Management System Berbasis Framework Laravel* dengan Arsitektur *Model View Controller*, yang membahas cara pemesanan ruang pertemuan berbasis *web* menggunakan pendekatan struktur *Model View Controller* (MVC) dalam *framework Laravel*. Struktur MVC dapat mempermudah *programmer* dalam mengatur *query database*, penulisan kode program, validasi data, dan keamanan. Peneliti menjelaskan bahwa *framework*

Laravel memiliki dokumentasi yang siap digunakan antara lain pengelolaan migrasi untuk membuat rancangan tabel pada basis data.

Penelitian ini menyimpulkan bahwa sistem yang dibuat bisa mempermudah proses pemesanan menjadi efisien, yaitu mampu menggantikan cara pemesanan manual menjadi secara online tanpa harus ke lokasi. Sistem memudahkan perusahaan atau instansi yaitu pengorganisasian manajemen menjadi lebih efektif.

Penelitian lain yang dilakukan oleh Kadim et al (2023) yang berjudul Implementasi *Framework Laravel* Dalam Pembuatan Sistem Pencatatan Notula Berbasis *Website*, penelitian ini bertujuan untuk membuat sistem E-Notulen berbasis *Web* menggunakan *framework Laravel*. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah *waterfall* untuk perancangan dengan tahapan analisis kebutuhan data, desain, pengembangan, pengujian, dan implementasi. Sistem E-Notulen dirancang dengan memanfaatkan *library* yang tersedia pada *framework Laravel*.

Pengembangan sistem E-Notulen menggunakan *framework Laravel*. Penggunaan *framework Laravel* dapat menjalankan sistem E-Notulen dengan baik sesuai dengan perancangan. *Laravel* merupakan *framework* yang dapat digunakan oleh *developer* sistem karena memiliki *library-library* yang bisa langsung digunakan seperti *authentication/login* dan *session*, sehingga dapat menghemat waktu dalam perancangan sistem.

Dalam penelitian Sabna et al (2021) yang berjudul *Attendance Management Based on MVC and Laravel in The Municipal Government of*

Pekanbaru, menjelaskan bahwa *Attendance Management* dibuat dalam bentuk aplikasi *web*, dan dibangun dengan *framework Laravel* dengan menggunakan metode MVC (*Model View Controller*). Pemrograman MVC memisahkan logika dan tampilan sehingga kode program lebih mudah dilacak saat melakukan pemecahan masalah atau *debugging*. Fitur *blade* pada *Laravel* membuat penggunaan *template* HTML/PHP menjadi sederhana.

Pada penelitian yang dilakukan oleh Azyan et al (2021) dengan judul *Development of Meeting Management System for Faculty of Technical and Vocational Education* berpendapat bahwa pengelolaan rapat merupakan aspek penting dalam perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, koordinasi dan pengendalian kegiatan. Mengelola rapat dengan menggunakan sistem dapat memudahkan pengelola dalam mengelola rapat dengan lebih efektif dan sistematis dibandingkan sistem manual. Sistem Pengelolaan Rapat meliputi aspek registrasi staf, registrasi jurusan, registrasi rapat baru dan konfirmasi kehadiran.

Berdasarkan penelitian-penelitian sebelumnya terkait perancangan aplikasi manajemen rapat, maka dilakukan penelitian tentang rancang bangun aplikasi manajemen rapat berbasis *web* menggunakan *framework Laravel*. Perbedaan dengan penelitian sebelumnya yaitu dalam penelitian ini akan mengembangkan fitur absensi kehadiran menggunakan *QR Code*. Dengan adanya fitur ini maka dapat mengurangi pemakaian kertas, lebih praktis, dan absensi langsung tersimpan ke dalam sistem.

Selain itu pada aplikasi ini akan menyimpan dokumentasi rapat secara lengkap, yaitu undangan, materi rapat, absensi, notulen, dan foto-foto saat rapat. Semua dokumen tersebut dapat diakses hanya oleh peserta rapat yang ditambahkan, sehingga dapat dikatakan hanya peserta rapat saja yang berhak untuk mengaksesnya.

C. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir pada penelitian ini yang pertama adalah mengidentifikasi permasalahan yang ada, yaitu pengelolaan rapat di Rumah Sakit Santa Clara masih dilakukan secara manual. Frekuensi rapat yang dilaksanakan di Rumah Sakit Santa Clara cukup sering, sehingga pengelolaan secara manual menjadi kurang efektif dan efisien karena membutuhkan beberapa proses dan waktu yang cukup lama.

Rapat merupakan bentuk pertemuan formal, sehingga semua proses dalam sebuah rapat perlu didokumentasikan dengan baik, mulai dari undangan, materi rapat, absensi, notulen, dan foto saat rapat berlangsung. Keputusan rapat perlu menjadi perhatian oleh semua peserta rapat, maka pendokumentasian rapat perlu dikelola agar mudah diakses oleh pimpinan dan peserta rapat.

Dari permasalahan di atas dilakukan penelitian menggunakan metode *Kanban*, pengembangan aplikasi menggunakan *framework Laravel*, dengan kerangka berpikir sebagai berikut:

Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara merancang dan membangun aplikasi manajemen rapat berbasis *web* menggunakan *framework Laravel*?
2. Bagaimana hasil evaluasi dari pemanfaatan aplikasi?

**Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini menggunakan metode *Kanban* untuk memvisualisasikan alur kerja agar pekerjaan efisien dan meningkat secara berkelanjutan.

**Pengembangan Penelitian**

Pada penelitian ini perancangan dan pengembangan aplikasi manajemen rapat menggunakan *framework Laravel*.

**Implementasi**

Pembuatan aplikasi manajemen rapat berbasis *web* yang memiliki 2 level pengguna, yaitu admin dan pengguna.

**Hasil Penelitian**

Hasil penelitian ini berupa aplikasi manajemen rapat berbasis *web* yang memiliki fitur buat undangan, kirim undangan, absensi, *upload* materi rapat, notulen, dan dokumentasi rapat.