# BAB II
# KAJIAN PUSTAKA

## A. Kajian Teoritis

### 1. Sistem Informasi

Sistem informasi adalah kombinasi teknologi, manusia, dan prosedur yang digunakan untuk mengumpulkan, mengolah, dan mendistribusikan informasi. Menurut Adham, (2024) sekumpulan proses pengumpulan, pengolahan data, penyimpanan dan penyampaian informasi, pengetahuan dan produk digital. Sistem ini mengintegrasikan perangkat keras, perangkat lunak, data, prosedur, dan manusia untuk menghasilkan informasi yang berguna dalam mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien.

Peran sistem informasi sangat penting menurut Ahmad et al., (2024) dalam era digital system informasi penting karena mampu mengotomatisasi proses manual yang sebelumnya memerlukan waktu dan tenaga besar sehingga meningkatkan produktivitas serta akurasi data dalam organisasi. Beberapa penelitian Indonesia menunjukkan bahwa penerapan sistem informasi dalam berbagai bidang mampu meningkatkan efisiensi proses bisnis dan mendorong transformasi digital. Arribe et al., (2023) menyatakan Suatu kombinasi yang terorganisir dari manusia, hardware, software, jaringan komunikasi, sumber data, kebijakan dan prosedur yang menyimpan, mengambil, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi merupakan definisi dari sistem informasi.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat tersebut bahwa Sistem informasi merupakan integrasi dari teknologi, manusia, dan prosedur yang berfungsi untuk mengumpulkan, mengolah, dan mendistribusikan data guna mendukung pengambilan keputusan. Di era digital, sistem informasi berperan krusial dalam mengotomatisasi proses manual sehingga dapat meningkatkan produktivitas serta akurasi data dalam sebuah organisasi

**2. Manajemen**

Manajemen adalah suatu proses perencanaan, pengorganisasian, pengarahan, dan pengendalian sumber daya baik manusia, finansial, maupun teknologi untuk mencapai tujuan organisasi secara efektif dan efisien. Menurut Huda et al., (2024), fungsi manajemen bertumpu pada kemampuan mengkoordinasikan aktivitas anggota tim guna memastikan setiap target individu selaras dengan visi besar perusahaan. Dalam era digitalisasi, Husaini & Fitria, (2022) manajemen tidak lagi dilakukan secara konvensional. menyoroti bahwa manajemen modern sangat bergantung pada instrumen teknologi untuk memangkas birokrasi, mempercepat persetujuan (approval), dan memantau operasional secara real-time.

Sementara itu, Jannah & Mufidah, (2023) menambahkan bahwa keberhasilan manajemen sangat ditentukan oleh transparansi informasi yang didistribusikan dari atasan ke bawahan atau sebaliknya. Manajemen yang baik akan menciptakan lingkungan kerja yang

terukur, di mana evaluasi kinerja didasarkan pada data faktual, bukan sekadar asumsi subjektif.

Dapat disimpulkan dari beberapa pendapat tersebut bahwa Manajemen adalah proses mengkoordinasikan sumber daya manusia, finansial, dan teknologi untuk mencapai tujuan perusahaan secara efektif. Manajemen modern sangat mengandalkan teknologi untuk memangkas birokrasi serta menciptakan transparansi informasi yang memungkinkan evaluasi kinerja berbasis data faktual

**3. Human Resource Information System (HRIS)**

Human Resource Information System (HRIS) adalah sistem informasi khusus yang dirancang untuk mengelola data dan proses Sumber Daya Manusia (SDM) dalam organisasi secara terintegrasi, mulai dari data karyawan, absensi, penggajian, hingga evaluasi kinerja. Menurut Suhada & Ali, (2023) HRIS tidak hanya berfungsi sebagai alat administrasi tetapi juga menyediakan informasi yang mendukung manajemen dalam mengambil keputusan strategis terkait SDM. Sistem ini membantu perusahaan mengeliminasi duplikasi data, mengurangi kesalahan input manual, serta meningkatkan responsivitas proses bisnis yang berkaitan dengan manajemen karyawan.

Penelitian menurut Hamonangan, (2021) HRIS berbasis web memiliki dampak positif dalam meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan SDM di lingkungan perusahaan. Misalnya, penelitian Susanti & Raharja, (2025) yang membahas penggunaan HRIS berbasis

website untuk meningkatkan efektivitas manajemen karyawan di perusahaan swasta menunjukkan bahwa sistem ini mampu mengotomatisasi proses administrasi SDM serta mempercepat pelaporan dan penghematan waktu kerja. Temuan ini memperkuat landasan bahwa HRIS menjadi kebutuhan kritis dalam mendukung operasional perusahaan modern.

Dari beberapa kajian tersebut dapat di simpulkan banwa HRIS adalah sistem informasi terintegrasi yang dirancang khusus untuk mengelola data administrasi Sumber Daya Manusia (SDM) seperti absensi dan penggajian. Penerapan HRIS berdampak positif bagi perusahaan karena dapat mengeliminasi duplikasi data, mempercepat pelaporan, dan mendukung manajemen dalam pengambilan keputusan strategis.

**4. Administrasi**

Administrasi mencakup seluruh kegiatan pencatatan, korespondensi, pengelolaan dokumen, hingga penyediaan data operasional yang diperlukan untuk memfasilitasi kelancaran tata kelola sebuah instansi. Menurut Walukow et al (2023), esensi dasar dari administrasi adalah ketertiban dan keteraturan pencatatan yang memungkinkan penelusuran kembali data di masa depan (*traceability)*. Seiring dengan perkembangan teknologi, paradigma administrasi beralih dari pengarsipan fisik menjadi digitalisasi proses (*paperless*).

Hal ini sejalan dengan pandangan Dr. Drs. Udaya Madjid, (2023) yang menyatakan bahwa digitalisasi administrasi bukan sekadar memindahkan teks ke layar, melainkan mengubah alur kerja menjadi lebih dinamis dan responsif terhadap perubahan data instan. Selain itu, Pardi (2024) menekankan bahwa sistem administrasi yang ditunjang oleh antarmuka pengguna yang terstruktur seperti penggunaan elemen formulir yang tepat untuk meminimalisasi human errorakan secara langsung meningkatkan produktivitas manajerial harian.

Berdasarkan beberapa kutipan tersebut dapat disimpulkan bahwa Administrasi mencakup kegiatan pencatatan dan pengelolaan dokumen untuk mendukung kelancaran tata kelola instansi. Digitalisasi mengubah paradigma administrasi dari pengarsipan fisik menjadi alur kerja paperless yang dinamis, di mana penggunaan antarmuka yang terstruktur sangat membantu dalam meminimalisasi tingkat kesalahan manusia *human error.*

**5. Karyawan**

Karyawan adalah individu yang memberikan kontribusi berupa tenaga, pikiran, dan waktu kepada suatu organisasi atau perusahaan untuk mencapai tujuan bersama, dengan kompensasi berupa upah atau gaji. Menurut pendapat dari Saka & Ratama (2023), karyawan bukan hanya sekadar faktor produksi, melainkan aset intelektual (modal manusia) yang harus dikelola, dievaluasi, dan dikembangkan potensinya secara berkelanjutan.

Dalam dinamika perusahaan modern, motivasi dan kinerja karyawan sangat dipengaruhi oleh lingkungan dan fasilitas penunjang kerja. Hal ini didukung oleh kajian dari Marcello dan Hakim (2025) yang menunjukkan bahwa transparansi perusahaan dalam menyajikan data kehadiran, jadwal, dan kejelasan alur pencapaian karir memiliki korelasi positif terhadap retensi pegawai.

Lebih lanjut, Dewitasari (2025) menyatakan bahwa karyawan membutuhkan platform mandiri (employee self-service) untuk memantau hak-hak administratif mereka seperti sisa cuti dan slip gaji yang terbukti dapat meningkatkan rasa percaya dan kenyamanan dalam bekerja.

Dapat disimpulkan bahwa Karyawan merupakan aset intelektual utama perusahaan yang kinerjanya sangat dipengaruhi oleh fasilitas dan transparansi lingkungan kerja. Tersedianya platform mandiri (employee self-service) yang memungkinkan karyawan memantau hak administratifnya terbukti mampu meningkatkan rasa percaya dan kenyamanan dalam bekerja

**6. Website**

Website dapat diartikan sebagai sebuah sistem informasi yang menyajikan berbagai jenis data seperti teks, gambar, suara, video, dan elemen multimedia lainnya yang tersimpan di dalam web server dan dapat diakses melalui jaringan internet Ahmad et al., (2024). Informasi pada website disusun dalam format hypertext, sehingga memungkinkan

pengguna untuk berpindah dari satu halaman ke halaman lainnya melalui tautan (link). Setiap website terdiri dari sekumpulan halaman web yang saling terhubung dan diterbitkan oleh web server, sehingga membentuk satu kesatuan yang menampilkan informasi secara terstruktur dan interaktif kepada pengguna

Lestari et al, (2025) Website juga dapat diartikan sebagai sekumpulan halaman yang berfungsi untuk menampilkan berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar statis maupun bergerak, animasi, suara, atau kombinasi dari seluruh elemen tersebut. Halaman-halaman tersebut dapat bersifat statis, yang isinya jarang berubah, maupun dinamis, yang kontennya dapat diperbarui secara berkala. Seluruh halaman dalam sebuah website saling terhubung satu sama lain melalui jaringan tautan (link), membentuk suatu struktur yang terorganisasi dan berkesinambungan untuk menyajikan informasi secara menyeluruh kepada pengguna internet

Website merupakan salah satu media yang sangat bermanfaat bagi kehidupan manusia pada era digital saat ini. Website dapat digunakan untuk berbagai keperluan, seperti sarana promosi, pembelajaran, komunikasi, penyediaan informasi, hingga transaksi bisnis Raihani K, (2025). Dengan adanya website, berbagai pekerjaan manusia dapat dilakukan dengan lebih praktis, cepat, efisien, serta hemat biaya, sehingga mendukung aktivitas sehari-hari maupun kebutuhan profesional secara lebih optimal.

Dapat disimpulkan bahwa Website adalah sekumpulan halaman informasi yang berisi teks, gambar, dan elemen multimedia yang saling terhubung melalui tautan (link) dan dapat diakses melalui internet. Website bermanfaat untuk mempermudah berbagai aktivitas dan pekerjaan manusia agar menjadi lebih praktis, cepat, dan efisien. Adapun teknologi yang digunakan dalam pengembangan website sistem ini meliputi:

6.1 Laravel

Laravel merupakan salah satu *framework* PHP yang berfungsi untuk mempermudah serta mengoptimalkan proses pengembangan aplikasi berbasis web. Dengan menggunakan Laravel, pengembang dapat membangun website secara lebih efisien, terstruktur, dan mudah dikelola, karena *framework* ini menyediakan berbagai fitur dan komponen bawaan yang mendukung produktivitas dalam penulisan kode PHP. Amelia et al, (2024). Laravel merupakan sebuah *framework* yang dapat membantu pengembang memaksimalkan penggunaan bahasa pemrograman PHP khususnya pengembangan aplikasi berbasis web Alfatah et al. (2025).

6.2 MySQL

Sebagai sistem manajemen basis data relasional, MySQL bertugas menyimpan dan mengelola relasi antar data. Rianda et al (2023) menyebutkan bahwa MySQL sangat andal dalam

menangani kueri kompleks untuk sistem berskala besar, seperti pemecahan tabel header dan detail pada sistem akuntansi dan penggajian. MySQL merupakan suatu jenis database server yang sangat terkenal. MySQL termasuk jenis RDBMS (Relational Database Manajement System).

MySQL mendukung bahasa pemrograman PH, bahasa permintaan yang terstruktur, karena pada penggunaannya SQL memiliki berberapa aturan yang telah distandarkan oleh asosiasi yang bernama ANSI Nugraha et al., (2022).

### 6.3 PHP & XAMPP

PHP adalah bahasa pemrograman server-side yang berfokus pada pengembangan web dinamis. Eksekusi PHP di lingkungan lokal umumnya ditunjang oleh XAMPP, sebuah bundel perangkat lunak yang memuat server Apache. Menurut Martono (2026), kolaborasi PHP dan XAMPP memberikan lingkungan purwarupa (prototyping) yang sangat efisien sebelum aplikasi diluncurkan ke server publik.

Miftahuljannah (2024) XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. XAMPP merupakan tool yang menyediakan paket perangkat lunak ke dalam satu buah paket. Dengan menginstall XAMPP maka tidak perlu lagi

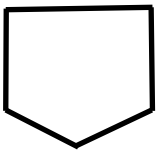
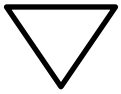
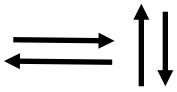
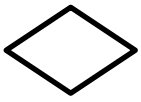
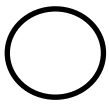
melakukan instalasi dan konfigurasi web server Apache, PHP dan MySQL secara manual

**7. Flowchart**

Menurut Rosa dan Malabay (2023), flowchart atau bagan alir adalah sebuah diagram yang merepresentasikan algoritma, alur kerja, atau proses dengan menampilkan langkah-langkah dalam bentuk simbol grafis dan urutannya dihubungkan dengan panah. Penggunaan flowchart membantu dalam menganalisis, merancang, dan mendokumentasikan sebuah proses atau program. Kus Indrani Listyoningrum (2023) Flowchart adalah gambaran berupa grafik yang memiliki urutan suatu proses atau langkah-langkah secara sistematis untuk menjalankan suatu program.

Flowchart dapat memberi Gambaran untuk dilakukan proses analisis, perancangan, pengkodean dalam memecahkan masalah yang lebih terperinci dalam proses operasional suatu kegiatan. Flowchart umumnya digunakan untuk memudahkan penyelesaian masalah saat dilakukan evaluasi lebih lanjut. Sejalan dengan hal tersebut, Ilham Budiman et al (2021) menegaskan bahwa flowchart merupakan Teknik analitis bergambar yang di gunakan untuk menjelaskan beberapa aspek dari sistem informasi secara jelas, ringkas, dan logis Bagan air mencatat cara proses bisnis dilakukan dan cara dokumen mengalir melalui organisasi.

Tabel 2. 1 Flowchart

| Simbol | Fungsi | Keterangan |
|---|---|---|
|  | *Penghubung* | Simbol untuk keluar/masuk atau proses dalam lembar atau halaman lain. |
|  | *Input Output* | Simbol yang menyatakan proses *input* dan *output* tanpa tergantung dengan jenis peralatannya. |
|  | *Dokumen* | Simbol yang menyatakan *input* berasal dari dokumen dalam bentuk kertas atau *ouput* dicetak di kertas. |
|  | *On Line Storage* | Simbol yang menunjukan bahwa data di dalam simbol ini akan di simpan. |
|  | *Simbol Garis Alir* | Digunakan untuk menunjukkan arah selanjutnya yang akan dituju dari simbol-simbol dan *flowchart*. |
|  | *Simbol Manual* | Simbol yang menunjukan pengolahan yang tidak dilakukan oleh komputer. |
|  | *Terminal* | Simbol yang menunjukan untuk permulaan atau akhir suatu sistem. |
|  | *Kondisi* | Simbol keputusan yang menunjukkan kondisi. |
|  | *Proses* | Simbol yang menunjukan pengolahan dilakukan oleh komputer. |
|  | *Penghubung* | Simbol untuk keluar/masuk prosedur atau proses dalam lembar atau halaman yang masih sama. |

Sumber : Ilham Budiman et al (2021)

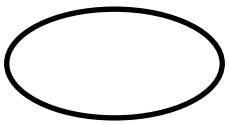
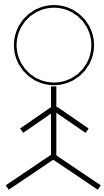
## 8. Unified Modeling Language (Uml)

UML adalah bahasa pemodelan visual standar yang digunakan untuk merancang, mendokumentasikan, dan menspesifikasikan artefak dari sebuah perangkat lunak berbasis objek.

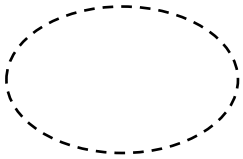
a. Use Case Diagram

Use Case Diagram merupakan salah satu jenis diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang menggambarkan interaksi antara 35cena (pengguna atau 35cenar eksternal) dengan 35cenar serta fungsi-fungsi utama yang disediakan oleh 35cenar tersebut. Diagram ini digunakan untuk mengidentifikasi kebutuhan 35cenar dari perspektif pengguna dan memberikan representasi.

Tabel 2. 2 Use Case Diagram

| Simbol | Fungsi | Keterangan |
|---|---|---|
|  | *Use Case* | Digambarkan sebagai oval dan berisi nama dari suatu fungsionalitas sistem atau sebuah skenario spesifik yang ingin ditampilkan. Use case menjelaskan aktivitas ataufungsi yang dapat dilakukan oleh sistem untuk aktor tertentu. |
|  | *Actor* | Digambarkan sebagai ikon manusia, aktor melambangkan pihak-pihak yang terlibat dalam interaksi dengan sistem, yang bisa berupa pengguna |
|  | *Association* | Digambarkan sebagai garis lurus yang menghubungkan use case dengan aktor. Ini menunjukan peran serta |

| | | |
|---|---|---|
| | | aktor dalam sebuah use case tertentu. |
| <<include>> | *Include* | Digambarkan sebagai panah dengan label <<include>>. Ini menandakan bahwa suatuuse case memerlukan fungsionalitas dari use case lain agar dapat berjalan. |
| <<extend>> | *Extend* | Digambarkan sebagai panah dengan label <<extend>>. Ini menandakan bahwa suatuuse case memiliki fungsi tambahan yang bisa diperluas oleh use case lain |
| | *Dependency* | Digambarkan dengan panah bergaris putus-putus mengarah dari use case yang membutuhkan (pengguna) ke use case yang dibutuhkan (target). Fungsionalitas usecase yang bergantung itu membutuhkan informasi |
| | *Generalization* | Digambarkan dengan panah solid dari use case utama ke use case anak. Ini menandakan bahwa suatu use case anak mewarisi semua fitur yang dimiliki use case utama. |
| | *System* | Simbol ini digunakan untuk menunjukan konteks atau lingkungan dimana use case tersebut beroperasi. |

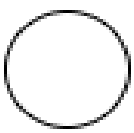
| | | |
|---|---|---|
|  | *Collaboration* | Simbol ini digunakan untuk menunjukan interaksi antara dua atau lebih aktor atau usecase yang bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu. |
|  | *Note* | Szmbol ini digunakan untuk memberikan keterangan atau informasi tambahan yang relevan terkait dengan elemen-elemen diagram, seperti use case, aktor atau hubungan antar mereka. |

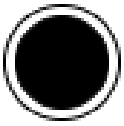
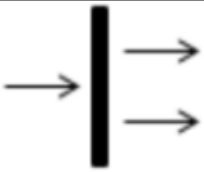
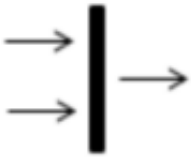
Sumber: (Suharni et al., 2023)

b. Activity Diagram

Diagram ini memperlihatkan aliran kerja (workflow) dari sebuah proses bisnis. Activity Diagram berguna untuk merancang alur operasional, seperti memetakan langkah-langkah HRD dalam memberikan evaluasi berjenjang menggunakan menu dropdown sebelum mengubah status persetujuan sebuah dokumen.

Tabel 2. 3 Activity Diagram

| Simbol | Fungsi | Keterangan |
|---|---|---|
|  | *Start State* | Simbol ini menandakan awal dari aliran kerja atau proses. Ini adalah titik pertama dimana aktivitas dimulai. |
|  | *Activity* | Menggambarkan aktivitas yang dilakukan dalam proses. Biasanya digambarkan sebagai kotak dengan tulisan yang menjelaskan aktivitas yang sedang dilakukan. |

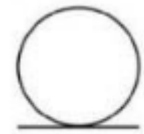
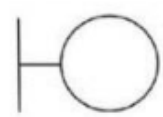
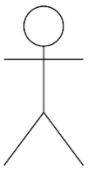
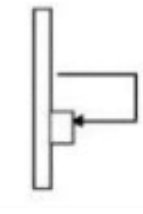
| | | |
|---|---|---|
|  | *Decision* | Menunjukan titik dalam proses dimana pilihan harus dibuat. Asosiasi percabangan ini terjadi ketika terdapat lebih dari satu opsi aktivitas yang mungkin dilakukan. |
|  | *End State* | Simbol ini menunjukan akhir dari aliran kerja atau proses. Ini adalah titik dimana aktivitas selesai. |
|  | *Fork* | Simbol ini menunjukan titik dalam proses dimana dua atau lebih aktivitas dapat dilakukan secara bersamaan atau paralel. |
|  | *Join* | Simbol ini merupakan kebalikan dari fork, menunjukan titik dimana jalur-jalur yang berbeda dalam proses bertemu kembali |
|   | *Swimline* | Swimline digambarkan sebagai garis vertikal yang memisahkan area di dalam activity diagram dan diberi label untuk mengidentifikasi peran. |

Sumber : (Suharni et al., 2023)

c. Sequence Diagram

Sequence Diagram memodelkan urutan interaksi antar objek dalam sistem berdasarkan waktu, dengan menunjukkan bagaimana pesan dikirim dari satu objek ke objek lainnya secara berurutan untuk menyelesaikan suatu proses. Diagram ini efektif dalam merepresentasikan skenario komunikasi dan kolaborasi antar komponen sistem secara terperinci.

Tabel 2. 4 Sequence Diagram

| Simbol | Fungsi | Keterangan |
|---|---|---|
|  | *Entity Class* | Gambaran sistem sebagai landasan dalam menyusun basis data. |
|  | *Boundary Class* | Menangani komunikasi antar lingkungan sistem. |
|  | *Controll Class* | Bertanggung jawab terhadap kelas-kelas terhadap objek yang berisi logika. |
|  | *Aktor* | Merepresentasikan pihak atau pengguna yang melakukan interaksi dengan sistem. |
|  | *Objek* | Menunjukkan suatu kelas (class) atau objek yang digunakan dalam pemodelan sistem |
|  | *Recursive* | Pesan untuk dirinya. |
|  | *Activitian* | Mewakili proses durasi aktivitasi sebuah operasi. |

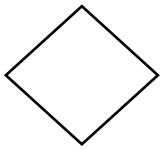
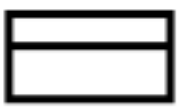
| | | |
|---|---|---|
|  | *Life Line* | Komponen yang digambarkan garis putus terhubung dengan objek. |

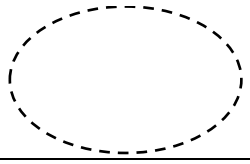
Sumber : (Suharni et al., 2023)

d. Class Diagram

Class Diagram digunakan untuk menggambarkan struktur statis sistem yang terdiri atas kelas-kelas, atribut, metode, serta hubungan antar kelas seperti asosiasi, pewarisan (inheritance), dan komposisi. Dalam konteks pengembangan perangkat lunak, diagram ini berperan penting dalam perancangan struktur data dan logika program, serta menjadi acuan utama dalam implementasi kode program secara sistematis.

Tabel 2. 5 Class Diagram

| Simbol | Fungsi | Keterangan |
|---|---|---|
|  | *Generalization* | Hubungan dimana objek anak (descendent) berbagi perilaku dan struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor). |
|  | *Nary Association* | Upaya untuk menghindari asosiasi dengan lebih dari 2 objek. |
|  | *Class* | Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama. |
| | *Colaboration* | Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang |

| | | |
|---|---|---|
|  | | menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu 21ocia. |
|  | *Realization* | Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek. |
|  | *Despendency* | Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mendiri. |
|  | *Association* | Apa yang menghubungkan antara objek satu dengan objek lainnya. |

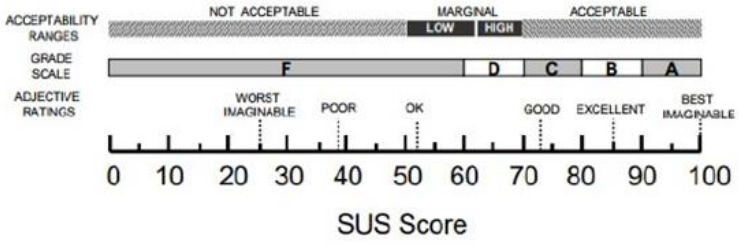
Sumber : (Suharni et al., 2023)

## 9. Usability Testing

Usability Testing adalah metode evaluasi untuk mengukur sejauh mana sebuah sistem dapat digunakan oleh pengguna dengan mudah, efisien, dan memuaskan. Menurut Putra et al., (2025) , aspek usability mencakup learnability (kemudahan dipelajari), efficiency (kecepatan tugas), memorability (kemudahan diingat), dan error rate (tingkat kesalahan pengguna). Dalam perancangan HRIS, tata letak elemen memegang peranan krusial. Ikbal Adi Putra et al., (2024) menemukan bahwa penempatan elemen antarmuka yang presisi seperti penggunaan menu pilihan ganda (dropdown) untuk tindakan administratif kompleks alih-alih menggunakan tombol klik tunggal

dapat meminimalisasi ketidaksengajaan klik (accidental clicks) oleh operator.

Lebih lanjut, penelitian oleh Suci et al.,(2024) menyimpulkan bahwa antarmuka yang telah melewati uji usability yang baik akan secara drastis mengurangi waktu pelatihan karyawan baru dalam mengadopsi sistem informasi perusahaan. Salah satu instrumen yang sering digunakan dalam usability testing adalah *System Usability Scale* (SUS). SUS terdiri dari 10 pertanyaan yang diberikan kepada pengguna setelah menggunakan sistem. Hasil pengukuran berupa skor yang menunjukkan tingkat penerimaan pengguna terhadap sistem yang diuji.




Gambar 2. 1 *System Usability Scale* (Putra 2025)

## B. Kajian Empiris

Kajian empiris merupakan tinjauan terhadap penelitian-penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan penelitian yang sedang dilakukan, yang berfungsi sebagai dasar perbandingan sekaligus bukti empiris yang mendukung pendekatan yang digunakan. Berikut disajikan lima penelitian terdahulu yang relevan, terdiri dari empat jurnal nasional dan satu jurnal internasional, yang dijadikan acuan dalam penelitian ini.

Penelitian pertama dilakukan oleh Ardian Dwi Praba, Maryanah Safitri yang dipublikasikan dalam Jurnal Teknik pada tahun 2025, dengan judul " Perancangan Aplikasi HRIS Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel untuk Efisiensi Manajemen SDM" Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan membangun sistem informasi kepegawaian berbasis web dengan menggunakan *framework* Laravel sebagai teknologi utama pengembangan dan metode Agile sebagai pendekatan pengembangannya.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dibangun berhasil mengintegrasikan fungsi manajemen data pegawai dan pencatatan absensi dalam satu platform berbasis web, sehingga terbukti meningkatkan efisiensi proses administrasi kepegawaian secara signifikan dan mengurangi ketergantungan terhadap proses manual.

Penelitian kedua dilakukan oleh Ardianto, Hargokendar Suhud, dan Penunjang Waruwu yang dipublikasikan dalam Jurnal journal informatics, technology, & education pada tahun 2025, dengan judul "Pengembangan Sistem Informasi Manajemen Sumber Daya Manusia Berbasis Web untuk Optimalisasi Kinerja Karyawan." Penelitian ini menggunakan metode Prototype dengan tujuan membangun sistem informasi manajemen SDM yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi administrasi karyawan di perusahaan jasa yang menjadi studi kasusnya. Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, implementasi sistem tersebut berhasil mengurangi waktu pengerjaan administrasi.

SDM hingga 60 persen, meningkatkan akurasi data karyawan secara signifikan, serta mempercepat proses pelaporan kepada pihak manajemen yang sebelumnya memerlukan waktu yang lama. Persamaan antara penelitian tersebut dengan penelitian ini terletak pada tujuan utama yaitu digitalisasi administrasi SDM untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas, namun penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode Agile yang lebih terstruktur, memanfaatkan *framework* Laravel sebagai backbone sistem, dan mencakup delapan modul fitur yang lebih lengkap dan komprehensif

Penelitian ketiga dilakukan oleh Guntur Geni Saka dan Niki Ratama yang dipublikasikan dalam JORAPI: Journal of Research and Publication Innovation pada tahun 2023, dengan judul " Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel." Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Waterfall untuk membangun sistem informasi penggajian karyawan berbasis web yang mampu mengotomasi proses perhitungan dan pelaporan gaji secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan mampu mengotomasi proses perhitungan gaji pokok, tunjangan, dan potongan karyawan secara akurat dan konsisten, serta menghasilkan slip gaji dan laporan penggajian secara digital tanpa perlu pengerjaan manual menggunakan spreadsheet.

Penelitian keempat dilakukan oleh Roeslan Djutalov, Agus Pangondian Silalahi, Dzikri Fauzi Ramdhani, dan Rizqi Murtadho yang dipublikasikan dalam Jurnal Buletin Ilmiah Ilmu Komputer dan Multimedia pada tahun

2024, dengan judul " Pengembangan Aplikasi Absensi dan Cuti Pegawai Baharkam Polri dengan Stack MERN dan Metode Agile." Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Agile dengan pendekatan iteratif dalam membangun sistem absensi dan manajemen cuti berbasis web yang terintegrasi untuk memudahkan pengelolaan kehadiran dan pengajuan cuti karyawan secara digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem yang dikembangkan berhasil mengotomasi proses pencatatan absensi harian dan pengajuan cuti secara penuh berbasis digital, dan setelah dilakukan pengujian menggunakan metode Black Box Testing seluruh fungsi sistem dinyatakan valid sesuai spesifikasi yang ditetapkan.

Penelitian kelima merupakan penelitian yang dilakukan oleh David Ahmad Yani, Bahrur Rosyid, Dany Luqyana Idris, Iswanto, dan Wiwit Agustina yang dipublikasikan dalam International Journal of Economics, Business and Innovation Research pada tahun 2026, dengan judul "Implementation Of Human Resource Information System (Hris) To Improve The Effectiveness Of HR Management." Penelitian ini menggunakan pendekatan mixed methods yang mengombinasikan data kuantitatif dan kualitatif untuk mengkaji secara komprehensif dampak implementasi HRIS terhadap efisiensi organisasi pada perusahaan-perusahaan yang tergolong dalam kategori usaha kecil dan menengah (UKM).

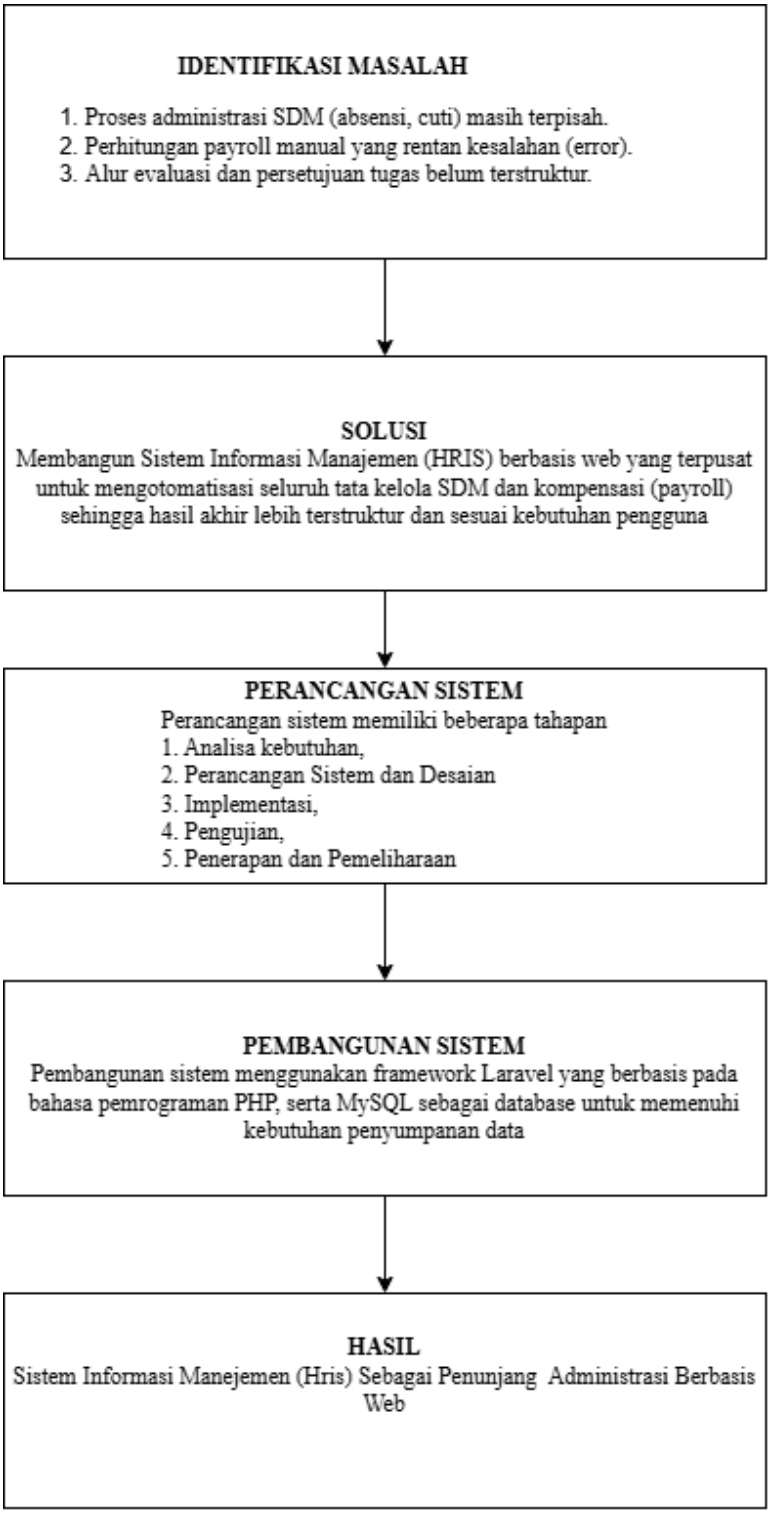
Hasil penelitian membuktikan bahwa implementasi HRIS terbukti secara statistik signifikan meningkatkan efisiensi organisasi pada UKM,

dengan rata-rata penurunan biaya administrasi SDM sebesar 40 persen, penurunan waktu pemrosesan data SDM yang signifikan, dan peningkatan kepuasan karyawan terhadap layanan HR yang lebih transparan, akuntabel, dan responsive.

Berdasarkan kajian empiris dari kelima penelitian di atas, dapat disimpulkan bahwa pengembangan sistem informasi HRIS berbasis web merupakan topik penelitian yang relevan, aktual, dan banyak diteliti baik di tingkat nasional maupun internasional dalam beberapa tahun terakhir Penelitian-penelitian tersebut secara konsisten membuktikan bahwa implementasi sistem informasi SDM berbasis web mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi pengelolaan sumber daya manusia secara signifikan. Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian-penelitian terdahulu dalam hal tujuan digitalisasi administrasi SDM dan penggunaan teknologi web modern, namun memiliki diferensiasi yang jelas dalam cakupan fitur yang lebih komprehensif.

## C. Kerangka Berfikir

Kerangka berfikir merupakan model konseptual tentang bagaimana teori berhubungan dengan berbagai faktor yang telah diidentifikasi sebagai masalah yang penting dalam penelitian. Kerangka berfikir menjelaskan secara teoritis pertautan antar variabel yang akan diteliti, sehingga perlu dijelaskan hubungan antar variabel independen dan dependen secara komprehensif.




Gambar 2. 2 Kerangka Berfikir