

SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROSES BISNIS GENERAL AFFAIRS BERBASIS WEB

Thomas Andreas¹⁾ Tony²⁾

¹⁾²⁾ Sistem Informasi Universitas Tarumanagara

Jl. Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440 Indonesia

email : thomas.825190104@stu.untar.ac.id¹⁾ email : tony@fti.untar.ac.id²⁾

ABSTRACT

PT. Kawan Lama Sejahtera (hereinafter referred to as Kawan Lama Group) is a company founded in 1955 which was originally engaged in the field of Commercial & Industrial Equipment Supplier. Currently, the Kawan Lama Group is still expanding by opening new stores and increasing the number of employees. Of course along with this expansion will pose challenges to meet business needs. Therefore, we need a system that can meet these needs. The purpose of this application is to simplify business processes in the General Affairs division at PT. Kawan Lama Sejahtera, such as ordering uniforms, office stationery, assessing the quality of catering. The author proposes to design and manufacture a web-based system and write a thesis entitled "Web-Based General Affairs Business Process Management Information System Design at PT Kawan Lama Sejahtera Using the Laravel Framework". Making this system will use Laravel and MySQL.

Key words

Laravel, MySQL, Manajemen, Web.

1. Pendahuluan

Pada era globalisasi sekarang, perkembangan di bidang teknologi sudah sangat pesat. Tentunya hal ini menyebabkan teknologi menjadi bagian yang sangat penting bagi berjalannya suatu bisnis. Teknologi berperan dalam membuat proses pemecahan masalah menjadi lebih efektif. Oleh karena itu, penting dalam sebuah organisasi untuk mengimplementasikan teknologi dalam proses bisnisnya agar berkembang lebih efektif. Pembuatan suatu sistem yang memungkinkan pengolahan dan pengaksesan yang lebih baik menjadi sebuah hal yang sangat penting. Dibandingkan dengan pengolahan data yang tidak terkomputerisasi, implementasi sistem yang terkomputerisasi akan meminimalisasi terjadinya *human error* dan mempersingkat waktu pengambilan keputusan.

PT. Kawan Lama Sejahtera (selanjutnya disebut Kawan Lama Group) adalah sebuah perusahaan yang didirikan pada tahun 1955 yang awalnya bergerak pada bidang Pemasok Perlengkapan Komersial & Industri.

Saat ini Kawan Lama Group telah melakukan ekspansi bisnis ke beberapa bidang lainnya, seperti *Food and Beverage, Home Appliance, E-Commerce*, dan lain lain. Kawan Lama Group telah memiliki banyak store yang tersebar di seluruh Indonesia. Seiring berjalannya waktu, Kawan Lama Group juga masih melakukan ekspansi dengan membuka *store* baru dan menambah jumlah pegawainya. Tentu saja ekspansi ini akan menimbulkan tantangan untuk memenuhi kebutuhan bisnis.

Divisi *General Affairs* berperan untuk memenuhi kebutuhan bisnis dari Kawan Lama Group. Beberapa dari proses bisnis yang dilakukan oleh Divisi *General Affairs* adalah pemesanan seragam, penyediaan catering, dan pengadaan alat tulis kantor. Dalam menjalani proses bisnis nya, Divisi *General Affairs* belum memiliki sebuah sistem informasi untuk melakukan proses bisnis tersebut dengan efisien. Akibatnya sering terjadi *human error* dalam perhitungannya dan juga membuat proses bisnisnya memakan waktu yang lama.

Divisi *General Affairs* pada PT. Kawan Lama Sejahtera memerlukan sebuah sistem yang dapat memenuhi kebutuhan tersebut. Tujuannya dibuat aplikasi ini adalah mempermudah proses bisnis yang ada di dalam divisi *General Affairs* pada PT. Kawan Lama Sejahtera, seperti pemesanan seragam, alat tulis kantor, dan penilaian mutu catering. Dengan dibuatnya sebuah sistem yang memiliki data yang terintegrasi, proses pengolahan data akan menjadi lebih efisien sehingga proses bisnis dapat dilakukan lebih efektif.

Penulis mengusulkan untuk melakukan perancangan dan pembuatan sebuah sistem berbasis web dan penulisan proposal skripsi yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Manajemen Proses Bisnis *General Affairs* Berbasis Web Pada PT. Kawan Lama Sejahtera Menggunakan *Framework* Laravel". Pengembangan sistem ini nantinya akan menggunakan Laravel dan MySQL. Laravel merupakan *framework* dari bahasa pemrograman PHP, sedangkan MySQL adalah sebuah basis data relasional. Penulis memiliki tujuan untuk membuat proses *General Affairs* yang ada di Kawan Lama Group menjadi lebih efisien.

2. Tinjauan Pustaka

2.1 Pengertian Sistem Informasi Manajemen

Sistem Informasi Manajemen adalah sebuah sistem yang dimana informasi dikumpulkan, diproses dan disajikan ke manajemen dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pengambilan keputusan. Istilah sistem informasi manajemen merujuk ke sistem berbasis komputer yang menyediakan informasi yang relevan kepada pengambil keputusan. Sistem informasi manajemen didesain untuk menyediakan informasi berorientasi keputusan yang dibutuhkan oleh manajemen untuk merencanakan, mengontrol, dan mengevaluasi aktivitas dari sebuah organisasi [1]

2.2 Pengertian Web

Web adalah sebuah jaringan *global* dari jaringan komputer yang terhubung dengan komputer lainnya, yang terdiri dari beberapa juta tipe dari jaringan seperti *home, private, academic, business, public, dan government*. Web tersambung menggunakan berbagai teknologi koneksi seperti serat optik dan nirkabel. Web memungkinkan untuk sebuah *files* terhubung satu dengan lainnya, hal ini dimungkinkan dengan teknologi yang dinamakan *hypertext* [2].

2.3 HyperText Markup Language (HTML), Cascading Style Sheet (CSS), dan JavaScript

Hypertext Markup Language (HTML) adalah sebuah bahasa markup yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur dari halaman web. HTML dapat membedakan tipe konten yang ditampilkan untuk memberi pengertian yang lebih baik. Sintaks dari HTML terdiri dari kurung sudut dan atribut. HTML menyediakan tags yang digunakan untuk menandakan awal dan akhir dari konten. Semua konten yang termasuk di dalam tag pembuka dan tag penutup merepresentasikan elemen dari HTML [3].

CSS adalah bahasa yang digunakan untuk menghias halaman web, seperti warna, *layout*, dan *font*. Dengan menggunakan CSS adaptasi terhadap beberapa ukuran layar, sedangkan JavaScript adalah bahasa pemrograman web yang bersifat *client side*, penulisan *JavaScript* dapat dilakukan di dokumen HTML maupun terpisah [4]

JavaScript adalah sebuah bahasa pemrograman yang memungkinkan *developer* untuk menambahkan fitur interaktif kompleks kedalam sebuah web, *JavaScript* juga digunakan untuk memvalidasi data di *form* web, merespon tindakan *user* dengan menambahkan elemen, dan menyimpan data dari satu sesi web ke web lainnya [5].

2.4 Bootstrap Framework

Bootstrap merupakan salah satu *framework* CSS yang digunakan untuk membuat *website* yang responsif [6]. Dengan menggunakan *framework* ini, peneliti tidak perlu memikirkan perilaku halaman apabila dibuka di berbagai ukuran peramban karena sudah ditangani oleh *framework bootstrap* tersebut [7]. Salah satu fitur dari *Bootstrap Framework* adalah *responsive user interface*. Fitur ini membuat halaman tampilan halaman web dapat menyesuaikan besaran layar pengguna [8].

2.5 Hypertext Preprocessor (PHP)

PHP adalah bahasa pemrograman web *server side* yang digunakan untuk mengolah informasi yang ada di Internet yang bersifat *open source*. PHP berbentuk script yang menyatu dengan HTML dan dikerjakan di *server*. [4]. PHP digunakan untuk membuat *website* bersifat yang dinamis [9].

2.6 Laravel dan MVC

Laravel adalah sebuah *framework* pengembangan cepat yang berfokus pada kurva belajar yang mudah dan meminimalisir langkah diantara membuat aplikasi dan menerbitkannya. Laravel menyediakan seluruh ekosistem dari alat untuk membangun dan meluncurkan aplikasi. Laravel sendiri menggunakan konsep MVC (*model, view, dan controller*). *Model* merepresentasikan sebuah tabel dari *database*, *view* merepresentasikan *template* yang menampilkan data ke *user*, dan *controller* mengambil *request* dari *browser*, mengambil data dari *database*, dan mengirim *response* ke *user* [10].

2.7 XAMPP

XAMPP adalah sebuah perangkat lunak yang menyediakan *web server* Apache, RDBMS MySQL, dan dukungan untuk menjalankan bahasa pemrograman PHP [4]. XAMPP adalah hasil dari pengembangan LAMP (Linux Apache, MySQL, PHP, dan PERL), XAMPP merupakan proyek *non-profit* yang dikembangkan oleh Apache Friends. XAMPP sendiri mendukung instalasi di sistem operasi Linux, Mac, dan Windows [9].

2.7 MySQL Database

MySQL adalah *Relational Database Management System* (RDBMS) yang bersifat *open source* yang bekerja pada banyak *platform*. MySQL menyediakan akses berbagai *user* untuk mendukung banyak *storage engine*. MySQL didukung Oracle. Oracle menyediakan versi komersil dari lisensi MySQL untuk mendapatkan dukungan layanan premium [11].

2.7 Software Development Life Cycle (SDLC) Agile and Extreme Programming (XP)

Software Development Life Cycle (SDLC) Agile adalah metode proyek menggunakan prinsip *iterative* dan *continual processes* dan dipandu dengan *agile mindset* yang dijelaskan di manifesto *agile*. Banyak pelaku manajemen proyek profesional yang menerapkan metode ini di dunia korporat [12] *Extreme Programming (XP)* adalah salah satu metode *agile* yang diusulkan oleh Kent Beck pada tahun 1999 untuk mengatasi keterbatasan di proses pengembangan perangkat lunak di bidang *requirement* yang cepat berganti. *Extreme Programming* memiliki 5 nilai kunci, yakni : komunikasi, kesederhanaan, umpan balik, keberanian, dan kualitas pekerjaan [13]

2.7 Entity Relationship Diagram

Entity Relationship Diagram adalah model konseptual level tinggi yang menjelaskan informasi sebagai entitas, atribut hubungan, dan pembatas. *Entity Relationship Diagram* digunakan untuk merancang *database* dari sebuah perangkat lunak. Kegiatan merancang *database* ini melibatkan beberapa tugas yang berurutan, terdiri dari mendapatkan *requirement*, mengidentifikasi entitas dan atribut, hubungan antar entitas, batasan, dan menggambarkan diagram [14].

3. Penelitian Terkait

Ada beberapa penelitian terkait dengan Sistem Informasi Manajemen Proses Bisnis *General Affairs* Berbasis Web yang penulis gunakan dalam pembuatan sistem.

- a. Abidin dkk. [15] membahas tentang Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Management Inventaris Kantor Pada Divisi *General Affairs*, sistem mempermudah dan mempercepat proses inventarisasi dan pengadaan barang.
- b. Christian dkk.. [16] membahas pembuatan Aplikasi Sistem Informasi Inventaris Perusahaan Untuk Mendukung Manajemen Procurement, sistem memudahkan divisi *General Affairs* untuk melakukan pencatatan aset dan juga pengadaan barang secara online.
- c. Saputra dkk. [17] membahas tentang Sistem Informasi Pengaduan Keluhan (Studi Kasus Unit *General Affair* Di PT. Lontar Papyrus Pulp And Paper Industry), hasil dari pembahasan yakni adalah *Prototype* Sistem Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pengaduan Keluhan.
- d. Audrilia dkk.. [18] membahas Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis

Web yang bertujuan untuk memudahkan pelanggan untuk menyimpan laporan secara otomatis kedalam basis data . Sistem dapat menampilkan data servis pelanggan sehingga memudahkan pelanggan dalam mengetahui rincian servis yang telah dilakukan.

4. Perancangan Sistem

4.1 Batasan

Dalam pengembangan sistem ini penulis menentukan batasan agar pengembangan dari sistem ini lebih terstruktur dan terarah. Yakni :

- 1) Sistem informasi berbasis web yang dirancang dibatasi untuk tiga proses bisnis yang ada di Kawan Lama Group, yakni (i) pemesanan seragam, (ii) pemesanan alat tulis kantor, dan (iii) penilaian mutu catering.
- 2) Data yang digunakan berasal dari Kawan Lama Group.
- 3) Sistem Informasi Manajemen Proses Bisnis *General Affairs* Berbasis Web Pada PT. Kawan Lama Sejahtera Menggunakan *Framework* Laravel memiliki 5 (lima) *role*, yakni (i) *Staff*, (ii) *Admin*, (iii) *Store Manager*, (iv) *Ops*, dan (v) *Solver*.

4.2 Spesifikasi Perangkat Keras

Dalam pengembangan sistem ini penulis membutuhkan perangkat keras untuk melakukan pengembangan perangkat lunak. Berikut spesifikasi perangkat lunak yang dipakai oleh penulis :

- a. Komputer dengan prosesor Intel(R) Xeon 1230 v2.
- b. *Random Access Memory* 12 GB.
- c. *Solid State Drive* 512 GB.
- d. Mouse dan Keyboard sebagai input

4.3 Metodologi Pengembangan

Software Development Life Cycle (SDLC) Agile adalah metode proyek menggunakan prinsip *iterative* dan *continual processes* dan dipandu dengan *agile mindset* yang dijelaskan di manifesto *agile*. Banyak pelaku manajemen proyek profesional yang menerapkan metode ini di dunia korporat [12] *Extreme Programming (XP)* adalah salah satu metode *agile* yang diusulkan oleh Kent Beck pada tahun 1999 untuk mengatasi keterbatasan di proses pengembangan perangkat lunak di bidang *requirement* yang cepat berganti. *Extreme Programming* memiliki 5 nilai kunci,

yakni: komunikasi, kesederhanaan, umpan balik, keberanian, dan kualitas pekerjaan [13].

1. Exploration Phase

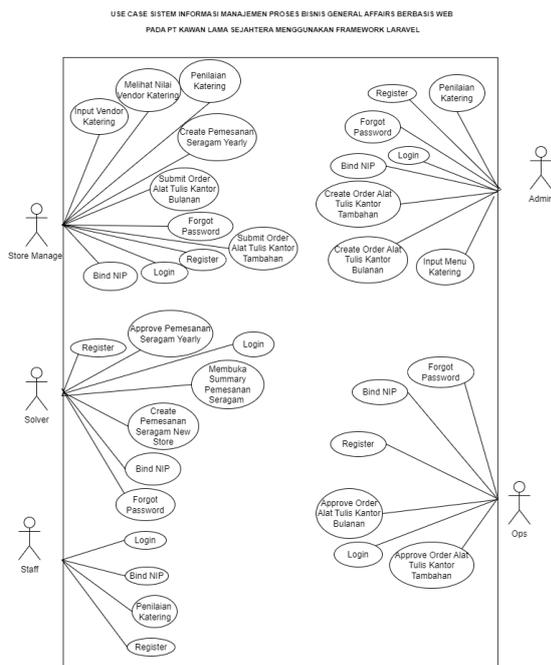
Pada fase ini dilakukan diskusi dengan *user* agar dapat mengetahui dan memahami kebutuhan dari *user* dengan baik, diskusi dilakukan dalam kegiatan meeting yang diadakan oleh *user*.

2. Planning Phase

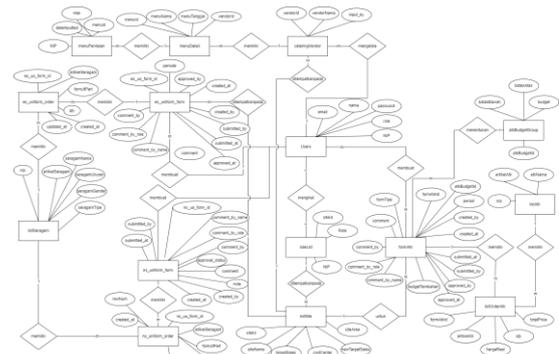
Pada fase ini dilakukan kegiatan diskusi dengan *user* berkaitan dengan batas waktu pengembangan perangkat lunak yang disetujui, dan melakukan penyusunan prioritas.

3. Iteration to Release Phase

Pada fase ini dilakukan kegiatan perancangan sistem, pengembangan sistem, dan test fungsionalitas yang dilakukan oleh penulis dan *user*. Dalam perancangan sistem, penulis membuat beberapa rancangan yang diperlukan dalam suatu proses pengembangan perangkat lunak, seperti *Use Case*, dan *Entity Relationship Diagram*. Untuk kedua diagram tersebut dapat dilihat pada **Gambar 1** dan **Gambar 2**.



Gambar 1. Use Case System



Gambar 2. Entity Relationship Diagram

Setelah dilakukan perancangan sistem, penulis mulai melakukan pengembangan sistem. Pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan PHP sebagai Bahasa pemrograman, MySQL sebagai basis data relasional, dan Laravel sebagai *Framework* Bahasa Pemrograman.

Adapun beberapa tools lainnya yang digunakan, seperti XAMPP untuk web server dan instalasi MySQL, composer sebagai instalasi Laravel, Visual Studio Code sebagai text editor, dan Github sebagai *Version Control*.

Setelah dilakukan pengembangan sistem, dilakukan *testing* sistem untuk memastikan sistem telah terbuat sesuai dengan *requirement* dan juga tidak mengalami masalah. *Testing* pertama dilakukan oleh penulis dengan menggunakan metode *black box*. *Testing* ini dilakukan pada 18 Desember 2022. *User Acceptance Testing (UAT)* yang dilaksanakan menggunakan metode *Black Box*. Pengujian dilakukan oleh 2 orang dari anggota divisi *General Affairs (GA)*. Yakni dari *GA Cordinator* dan *GA System Development & Data Analyst*. *User Acceptance Testing* dilakukan pada tanggal 20 Desember 2022 di Lantai 1 Gedung Kawan Lama Group dan berlangsung dari pukul 11.00 WIB sampai dengan 12.00 WIB. Untuk Form *User Acceptance Testing* yang digunakan bisa dilihat pada **Gambar 3** sampai dengan **Gambar 6** data pengujian dapat dilihat pada **Gambar 8**.

Role : Staff

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Dapat melakukan Login	✓	
2	Dapat melakukan Register	✓	
3	Dapat melakukan Forget Password	✓	
4	Dapat melakukan Bind NIP	✓	
5	Sistem Dapat Menampilkan Menu Penilaian Katering	✓	
6	Dapat melakukan Penilaian Katering	✓	
7	Staff Dapat Logout	✓	

Role : Admin

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Dapat melakukan Login	✓	
2	Dapat melakukan Logout	✓	
3	Dapat melakukan Forget Password	✓	
4	Dapat melakukan Bind NIP	✓	
5	Sistem Dapat Menampilkan Home	✓	
6	Sistem Dapat Menampilkan Menu Penilaian Katering / Pemesanan Seragam / Pemesanan ATK	✓	
7	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order Seragam	✓	
8	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order ATK	✓	
9	Sistem Dapat Menampilkan List Order Seragam	✓	
10	Sistem Dapat Menampilkan List Order ATK	✓	
11	Dapat Melakukan Pemesanan Seragam Tahunan (Yearly)	✓	
12	Dapat Melakukan Pemesanan ATK (Regular/Additional)	✓	

Gambar 3. Form UAT Staff dan Admin

13	Dapat Melakukan Penilaian Katering	✓	
14	Dapat Melakukan Input Vendor Katering		
15	Dapat Melakukan Input Menu Katering		
16	Sistem Dapat Menampilkan List Vendor		

Role : Store Manager

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Dapat melakukan Login	✓	
2	Dapat melakukan Logout	✓	
3	Dapat melakukan Forget Password	✓	
4	Dapat melakukan Bind NIP	✓	
5	Sistem Dapat Menampilkan Home	✓	
6	Sistem Dapat Menampilkan Menu Penilaian Katering / Pemesanan Seragam / Pemesanan ATK	✓	
7	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order Seragam	✓	
8	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order ATK	✓	
9	Sistem Dapat Menampilkan List Order Seragam	✓	
10	Sistem Dapat Menampilkan List Order ATK	✓	
11	Dapat Melakukan Approve Seragam Tahunan (Yearly)	✓	
12	Dapat Melakukan Approve ATK (Regular/Additional)	✓	
13	Dapat Melakukan Penilaian Katering	✓	
14	Dapat Melakukan Input Vendor Katering	✓	
15	Dapat Melakukan Input Menu Katering	✓	
16	Sistem Dapat Menampilkan List Vendor	✓	
17	Dapat Mengakses List Penilaian Vendor	✓	

Gambar 4. Form UAT Staff dan Store Manager

Role : Ops

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Dapat melakukan Login	✓	
2	Dapat melakukan Logout	✓	
3	Dapat melakukan Forget Password	✓	
4	Dapat melakukan Bind NIP	✓	
5	Sistem Dapat Menampilkan Home	✓	
6	Sistem Dapat Menampilkan Menu Penilaian Katering / Pemesanan Seragam / Pemesanan ATK	✓	
7	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order Seragam	✓	
8	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order ATK	✓	
9	Sistem Dapat Menampilkan List Order Seragam	✓	
10	Sistem Dapat Menampilkan List Order ATK	✓	
11	Dapat Melakukan Approve Seragam Tahunan (Yearly)	✓	
12	Dapat Melakukan Approve ATK (Regular/Additional)	✓	
13			
14			
15			
16			

Gambar 5. Form UAT Ops

Role : Subur

No	Pernyataan	Penilaian	
		Ya	Tidak
1	Dapat melakukan Login	✓	
2	Dapat melakukan Logout	✓	
3	Dapat melakukan Forget Password	✓	
4	Dapat melakukan Bind NIP	✓	
5	Sistem Dapat Menampilkan Home	✓	
6	Sistem Dapat Menampilkan Menu Penilaian Katering / Pemesanan Seragam / Pemesanan ATK	✓	
7	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order Seragam	✓	
8	Sistem Dapat Menampilkan Edit Order ATK	✓	
9	Sistem Dapat Menampilkan List Order Seragam	✓	
10	Sistem Dapat Menampilkan List Order ATK	✓	
11	Dapat Melakukan Approve Seragam Tahunan (Yearly)	✓	
12	Sistem Dapat Menampilkan List Vendor	✓	
13	Dapat Mengakses List Penilaian Vendor	✓	

Gambar 6. Form Solver

Pengetil Sistem

Role	Nama	Jabatan	TTD
Staff Admin / Store Manager	Fitri Juwita Piter	GA Koordinator	[Signature]
Ops	Mauli Anandi	GA System Admin	[Signature]
Subur	Mauli Anandi	GA Admin	[Signature]

Gambar 7. Data Penguji

Tabel 1. Tabel Hasil Pengujian UAT

Penilaian	Perhitungan	Hasil
Ya	$(65 \cdot 65) / 100\%$	100%
Tidak	$(0 \cdot 65) / 100\%$	0%

Pada pengujian secara langsung yang dilakukan kepada 2 user yang merupakan GA Koordinator dan GA System Development & Data Analyst, didapatkan bahwa seluruh fitur dari Sistem Informasi Manajemen Proses Bisnis General Affairs Berbasis Web telah melewati hasil test dengan baik. Dengan meraih 100% jawaban Ya, hasil pengujian dapat dilihat pada **Tabel 1**.

4. Productionizing Phase

Pada fase ini dilakukan pengujian tambahan sebelum dilakukan perilis sistem ke *user*. lalu setelah pengujian selesai, perilis sistem akan dilakukan.

5. Maintenance Phase

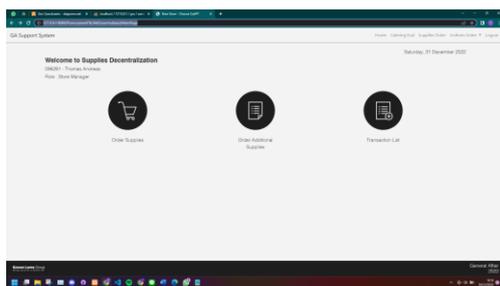
Dalam fase ini, dilakukan pelatihan yang diperlukan oleh *user* dalam menjalani proses bisnis.

6. Death Phase

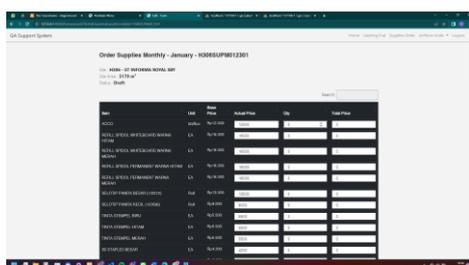
Fase ini tidak mengandung kegiatan apapun, fase ini dilakukan jika *user* menilai bahwa semua kebutuhan sudah terpenuhi.

5. Hasil

Hasil dari perancangan yakni sistem informasi manajemen proses bisnis *general affairs* berbasis web yang dapat membantu pengguna untuk melakukan pemesanan alat tulis kantor, pemesanan seragam, dan penilaian vendor catering. Contoh tampilan aplikasi ditunjukkan pada **Gambar 8** dan **Gambar 9**.



Gambar 8. Main Menu/Default Page Pemesanan ATK



Gambar 9. Header Form Pemesanan ATK

ada beberapa *user* yang dapat digunakan yaitu *Staff*, *Admin*, *Store Manager*, *Ops*, dan *Solver*. Setiap *user* memiliki tampilan menu login menu registrasi, menu reset password, menu bind NIP (Nomor Induk Pegawai), dan tampilan khusus bagi masing masing *user* seperti dibawah ini.

1. *Staff* memiliki tampilan Menu *Input* nilai *Vendor* Katering.
 - 1) Menu *Login* memiliki fungsi untuk *admin* masuk ke dalam sistem.
 - 2) Menu *Register* memiliki fungsi untuk *admin* membuat akun.

- 3) Menu *Forgot Password* memiliki fungsi untuk *admin* mengganti password.
 - 4) Menu *Bind NIP* memiliki fungsi untuk *admin* mencari NIP dan menggunakannya untuk mendapatkan role.
 - 5) Menu *Input* nilai *Vendor* Katering memiliki fungsi untuk *Staff* melakukan penilaian pada *vendor* katering.
2. *Admin* memiliki tampilan Menu *Login*, Menu *Register*, Menu *Forgot Password*, Menu *Bind NIP*, Menu Pemesanan Alat Tulis Kantor, Menu Mutu Katering.
 - 1) Menu *Login* memiliki fungsi untuk *admin* masuk kedalam sistem.
 - 2) Menu *Register* memiliki fungsi untuk *admin* membuat akun.
 - 3) Menu *Forgot Password* memiliki fungsi untuk *admin* mengganti password.
 - 4) Menu *Bind NIP* memiliki fungsi untuk *admin* mencari NIP dan menggunakannya untuk mendapatkan role.
 - 5) Menu Pemesanan Alat Tulis Kantor untuk *admin* memiliki 3 fitur, membuat Pemesanan Alat Tulis Kantor Bulanan, Tambahkan, dan menampilkan *list* pemesanan untuk memantau status *approval*.
 - 6) Menu Mutu Katering memiliki fungsi untuk *admin* melakukan penilaian pada *vendor* katering.
 3. *Store Manager* memiliki tampilan Menu *Login*, Menu *Register*, Menu *Forgot Password*, Menu *Bind NIP*, Menu Pemesanan Seragam, Menu Pemesanan Alat Tulis Kantor, Menu Mutu Katering.
 - 1) Menu *Login* memiliki fungsi untuk *Store Manager* masuk kedalam sistem.
 - 2) Menu *Register* memiliki fungsi untuk *Store Manager* membuat akun.
 - 3) Menu *Forgot Password* memiliki fungsi untuk *Store Manager* mengganti password.
 - 4) Menu *Bind NIP* memiliki fungsi untuk *Store Manager* mencari NIP dan menggunakannya untuk mendapatkan *role*.
 - 5) Menu Pemesanan Seragam untuk *Store Manager* memiliki 2 fungsi, melakukan pemesanan seragam tahunan, dan menampilkan *list* pemesanan.
 - 6) Menu Pemesanan Alat Tulis Kantor untuk *Store Manager* memiliki 1 fungsi, yakni menampilkan *list* pemesanan untuk melakukan proses *submit*.
 - 7) Menu Mutu Katering untuk *Store Manager* memiliki 2 fungsi, melakukan penilaian pada *vendor* katering, mengakses nilai *vendor* katering, dan *input vendor* katering.

4. *Ops* memiliki tampilan Menu *Login*, Menu *Register*, Menu *Forgot Password*, Menu *Bind NIP*, Menu *Pemesanan Alat Tulis Kantor*.
 - 1) Menu *Login* memiliki fungsi untuk *Store Manager* masuk kedalam sistem.
 - 2) Menu *Register* memiliki fungsi untuk *Store Manager* membuat akun.
 - 3) Menu *Forgot Password* memiliki fungsi untuk *Store Manager* mengganti password.
 - 4) Menu *Bind NIP* memiliki fungsi untuk *Store Manager* mencari NIP dan menggunakannya untuk mendapatkan role.
 - 5) Menu *Pemesanan Alat Tulis Kantor* untuk *ops* memiliki fungsi untuk menampilkan *list* pemesanan Alat Tulis Kantor untuk melakukan proses *approval*.
5. *Solver* memiliki tampilan Menu *Login*, Menu *Register*, Menu *Forgot Password*, Menu *Bind NIP*, Menu *Pemesanan Seragam*, Menu *Mutu Katering*.
 - 1) Menu *Login* memiliki fungsi untuk *Store Manager* masuk kedalam sistem.
 - 2) Menu *Register* memiliki fungsi untuk *Store Manager* membuat akun.
 - 3) Menu *Forgot Password* memiliki fungsi untuk *Store Manager* mengganti password.
 - 4) Menu *Bind NIP* memiliki fungsi untuk *Store Manager* mencari NIP dan menggunakannya untuk mendapatkan role.
 - 5) Menu *Pemesanan Seragam* untuk *Solver* memiliki 2 fungsi, membuat pemesanan seragam untuk *New Store*, dan menampilkan *list* pemesanan seragam *yearly* untuk melakukan proses *approval*.
 - 6) Menu *Mutu Katering* untuk *solver* memiliki fungsi untuk mengakses nilai *vendor* katering.

6. Kesimpulan

Kesimpulan dari Sistem Informasi Manajemen Proses Bisnis *General Affairs* Berbasis Web adalah Sistem Informasi Manajemen Proses Bisnis *General Affairs* Berbasis Web memudahkan divisi *General Affairs* dalam melakukan pemesanan seragam, penilaian mutu katering, dan pemantauan proses bisnis.

7. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Kawan Lama Group terkhususnya Bapak Mikael Amadis dan Ibu Yenny yang telah mendukung dalam pembuatan sistem dan penyusunan laporan skripsi Penulis.

REFERENSI

- [1] Verma, D., (2021). *MS-54 Management of Information system*. New Delhi: GullyBaba Publishing House Pvt. Ltd.
- [2] Macaulay, M. (2018). *Introduction to web interaction design: With Html and Css*. CRC Press.
- [3] Coulson, L., Jephson, B., Larsen, R., Park, M., & Zburlea, M. (2019). *The Html and Css workshop: A new, interactive approach to learning Html and Css*. Packt Publishing Ltd.
- [4] Sari, I. P., Jannah, A., Meuraxa, A. M., Syahfitri, A., & Omar, R. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penginputan Database Mahasiswa Berbasis Web. *Hello World Jurnal Ilmu Komputer*, 1(2), 106–110. <https://doi.org/10.56211/helloworld.v1i2.57>
- [5] Carey, P., & Vodnik, S. (2022). *Javascript for web warriors*. Cengage Learning, Inc.
- [6] Edrian Hadinata, & Dedy Irwan. (2022). Pelatihan Pembuatan Website Ekstrakurikuler Siswa Dengan Menggunakan Bootstrap 4.0 Di SMK Swasta Mandiri Percut Sei Tuan. *J-ABDI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 1(9), 2399–2404. Retrieved from <https://www.bajangjournal.com/index.php/J-ABDI/article/view/1283>
- [7] Wijonarko, D., & Budi, F. W. S. (2019). Implementasi Framework Laravel Dalam Sistem Pendaftaran Mahasiswa Baru Politeknik Kota Malang. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Elektronik*, 2(2), 35-42.
- [8] Alpina, D., & Witriyono, H. (2022). Pemanfaatan Framework Laravel Dan Framework Bootstrap Pada Pembangunan Aplikasi Penjualan Hijab Berbasis Web. *JURNAL MEDIA INFOTAMA*, 18(1), 36 - 42. <https://doi.org/10.37676/jmi.v18i1.1836>
- [9] Nurhidayat, F. R., Widiyanto, W. W., & Wulandari, S. (2022). Analisis Perancangan Desain formulir elektronik Ringkasan Masuk keluar di rsau dr. Siswanto. *Indonesian Journal on Medical Science*, 9(2). <https://doi.org/10.55181/ijms.v9i2.374>
- [10] Stauffer, M. (2019). *Laravel: Up & Running A Framework for building modern Php Apps*. O'Reilly. (tersedia yang 2021)
- [11] Uzayr, B. S. (2022). *Mastering mysql: A beginner's guide*. CRC Press.
- [12] Anantatmula, V. S., & Kloppenborg, T. J. (2021). *Be Agile Do Agile*. Business Expert Press.
- [13] Al-Saqqa, S., Sawalha, S., & AbdelNabi, H. (2020). Agile Software Development: Methodologies and Trends. *International Journal of Interactive Mobile Technologies*, 14(11).
- [14] Kashmira, P. G., & Sumathipala, S. (2018). Generating entity relationship diagram from requirement specification based on NLP. 2018 3rd International Conference on Information Technology Research (ICITR). <https://doi.org/10.1109/icitr.2018.8736146>
- [15] Abidin, Z., & Karima, I. S. (2019). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Management Inventaris Kantor Pada Divisi General Affairs. *Ensiklopedia of Journal*, 1(3).
- [16] Christian, S. B., & Fajriah, R. (2020). Aplikasi Sistem Informasi Inventaris Perusahaan Untuk Mendukung Manajemen Procurement. *JUST IT: Jurnal Sistem Informasi, Teknologi Informasi dan Komputer*, 11(1), 62-71.

- [17] Audrilia, M., & Budiman, A. (2020). Perancangan Sistem Informasi Manajemen Bengkel Berbasis Web (Studi Kasus: Bengkel Anugrah). *Jurnal Madani: Ilmu Pengetahuan, Teknologi, Dan Humaniora*, 3(1), 1-12.
- [18] Saputra, N., & Mulyono, H. (2022). Sistem Informasi Pengaduan Keluhan (Studi Kasus Unit General Affair Di PT. Lontar Papyrus Pulp And Paper Industry). *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 7(1), 157-168.

Thomas Andreas, memperoleh gelar S.Kom dari Universitas Tarumanagara, Indonesia tahun 2023.

Tony memperoleh gelar S.Kom. pada tahun 2005 dari Universitas Tarumanagara, M.Kom. pada tahun 2010 dari Universitas Indonesia, dan Ph.D. pada tahun 2021 dari Curtin University. Saat ini sebagai staf pengajar di Fakultas Teknologi Informasi Universitas Tarumanagara.