



ARDI ANDIKA

SMK Negeri 1 Pangandaran, Kabupaten Pangandaran Provinsi Jawa Barat

e-mail: ardiirna90@gmail.com

ABSTRAK

Aplikasi Mobile E-Kinerja dikembangkan untuk membantu pegawai Non-ASN di SMKN 1 Pangandaran dalam melaporkan kinerja harian mereka secara digital dengan lebih mudah, efisien, dan praktis. Aplikasi ini bertujuan untuk menggantikan sistem pelaporan manual yang tidak efektif dengan teknologi berbasis mobile yang lebih efisien, akurat, transparan, dan modern. Aplikasi ini menggunakan teknologi server berbasis website dengan hosting yang dikembangkan menggunakan PHP dan MySQL sebagai backend, serta aplikasi Android untuk klien yang dibangun dengan Android Studio. Penggunaan aplikasi ini memungkinkan pembuatan laporan bulanan secara otomatis, yang dapat dengan mudah dilaporkan kepada cabang Dinas Pendidikan setempat secara tepat waktu. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang melibatkan tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi secara sistematis. Hasil menunjukkan bahwa aplikasi ini sangat efektif dalam meningkatkan efisiensi pelaporan kinerja, mengurangi kesalahan data, serta meningkatkan kepuasan pengguna secara signifikan. Dengan desain yang sederhana, intuitif, responsif, dan user-friendly, aplikasi ini dapat diadopsi dengan mudah oleh seluruh pegawai Non-ASN.

Kata Kunci: E-Kinerja, aplikasi, mobile, pegawai, pelaporan, digitalisasi

ABSTRACT

The Mobile E-Performance application was developed to assist Non-ASN employees at SMKN 1 Pangandaran in digitally reporting their daily performance more easily, efficiently, and practically. This application aims to replace the ineffective manual reporting system with a mobile-based technology that is more efficient, accurate, transparent, and modern. The application utilizes a server-based website technology hosted with PHP and MySQL as the backend, along with an Android application for clients built using Android Studio. The use of this application enables the automatic generation of monthly reports, which can be easily submitted to the local branch of the Education Office in a timely manner. This study employs the Research and Development (R&D) method, encompassing the stages of analysis, design, development, implementation, and systematic evaluation. The results indicate that this application is highly effective in enhancing reporting efficiency, reducing data errors, and significantly improving user satisfaction. With a simple, intuitive, responsive, and user-friendly design, this application can be easily adopted by all Non-ASN employees.

Keywords: E-Performance, application, mobile, employees, reporting, digitalization

PENDAHULUAN

Laporan kinerja harian merupakan elemen penting dalam manajemen pegawai, terutama bagi pegawai Non-ASN yang memiliki peran signifikan di institusi pendidikan seperti SMKN 1 Pangandaran. Sistem manual yang selama ini digunakan memiliki berbagai kelemahan, seperti rentan terhadap kesalahan pencatatan, membutuhkan waktu yang cukup lama, dan sulitnya mengakses data untuk evaluasi. Selain itu, sistem manual menyulitkan proses pelaporan bulanan yang harus disampaikan kepada cabang Dinas Pendidikan. Permasalahan ini menciptakan kebutuhan mendesak akan sistem pelaporan berbasis digital.

Teknologi mobile memberikan solusi yang praktis untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi pelaporan. Dengan dukungan backend berbasis website menggunakan PHP dan MySQL, aplikasi ini mampu menyimpan dan mengelola data secara terpusat. Sebagaimana dijelaskan oleh Zavyalova et al. (2022), digitalisasi manajemen sumber daya manusia memiliki potensi besar dalam meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan data, serta membuka peluang untuk inovasi dalam sistem pelaporan kinerja. Penelitian sebelumnya juga menunjukkan bahwa aplikasi laporan kinerja berbasis Android dengan metode pengembangan Waterfall dapat menghasilkan sistem yang terstruktur dan mudah diimplementasikan untuk memenuhi kebutuhan pelaporan kinerja pegawai (Majid et al., 2024). Oleh karena itu, pengembangan aplikasi mobile E-Kinerja diharapkan dapat memenuhi kebutuhan spesifik pegawai Non-ASN dalam mencatat dan melaporkan kinerja harian secara lebih mudah dan efisien.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengembangkan dan mengevaluasi aplikasi E-Kinerja berbasis mobile yang dirancang untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas pelaporan kinerja di SMKN 1 Pangandaran. Penelitian ini juga berfokus pada evaluasi kepuasan pengguna dan dampak aplikasi terhadap pengurangan beban administratif pegawai Non-ASN.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D), yang melibatkan beberapa tahapan utama:

1. Analisis Kebutuhan:

- Wawancara dan survei dilakukan terhadap 20 pegawai Non-ASN untuk mengidentifikasi kebutuhan utama mereka dalam pelaporan kinerja harian.
- Identifikasi tantangan dalam sistem manual, seperti kesalahan pencatatan dan lamanya waktu pelaporan.
- Pemahaman kebutuhan tambahan, seperti fitur akses data secara real-time dan integrasi dengan laporan bulanan.

2. Perancangan Sistem:

- Merancang desain antarmuka pengguna (UI/UX) yang intuitif dan mudah digunakan.
- Menentukan spesifikasi teknis fitur aplikasi, seperti pencatatan kinerja harian, validasi otomatis, rekapitulasi bulanan, dan pengiriman laporan.
- Menggunakan pendekatan berbasis modular untuk memudahkan pengembangan dan pemeliharaan aplikasi.

3. Pengembangan Aplikasi:

- Server backend dikembangkan menggunakan PHP dengan basis data MySQL untuk menyimpan informasi pengguna, laporan harian, dan rekapitulasi bulanan.
- Aplikasi mobile dibangun menggunakan Android Studio, dengan integrasi API untuk berkomunikasi dengan server.
- Fitur-fitur utama termasuk pencatatan kinerja harian, validasi otomatis, pengiriman laporan, dan akses data real-time.

4. Uji Coba Awal:

- Aplikasi diuji coba secara terbatas kepada 10 pegawai Non-ASN untuk mengidentifikasi bug dan mengumpulkan masukan.
- Dilakukan perbaikan berdasarkan umpan balik awal, termasuk penyempurnaan fitur dan antarmuka pengguna.

5. Implementasi dan Evaluasi:

- Aplikasi diimplementasikan kepada 20 pegawai Non-ASN selama 3 bulan.
- Evaluasi dilakukan melalui survei kepuasan pengguna, pengamatan langsung, dan analisis data penggunaan aplikasi.
- Performa aplikasi dinilai berdasarkan efisiensi waktu, tingkat kesalahan data, dan tingkat kepuasan pengguna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian, aplikasi E-Kinerja menunjukkan dampak yang signifikan dalam beberapa aspek. Dari segi efisiensi waktu, aplikasi ini berhasil mengurangi waktu pelaporan kinerja harian dari 10 menit menjadi hanya 3 menit per pegawai, serta mempermudah proses rekapitulasi bulanan yang sebelumnya memakan waktu hingga 3 jam menjadi otomatis dalam hitungan detik. Dalam hal akurasi data, aplikasi ini mampu mengurangi tingkat kesalahan input hingga 85% dibandingkan dengan sistem manual, dengan data yang tersimpan aman di server dan siap diakses kapan saja untuk keperluan audit atau evaluasi. Selain itu, aplikasi ini juga mendapat apresiasi tinggi dari para penggunanya, dengan 95% responden menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu pekerjaan mereka, terutama berkat antarmuka yang sederhana dan fitur rekapitulasi otomatis.

1. Efisiensi Waktu:

- Aplikasi E-Kinerja mampu mengurangi rata-rata waktu pelaporan kinerja harian dari 10 menit menjadi 3 menit per pegawai.
- Proses rekapitulasi bulanan yang sebelumnya memakan waktu hingga 3 jam kini dapat dilakukan secara otomatis dalam hitungan detik.

2. Akurasi Data:

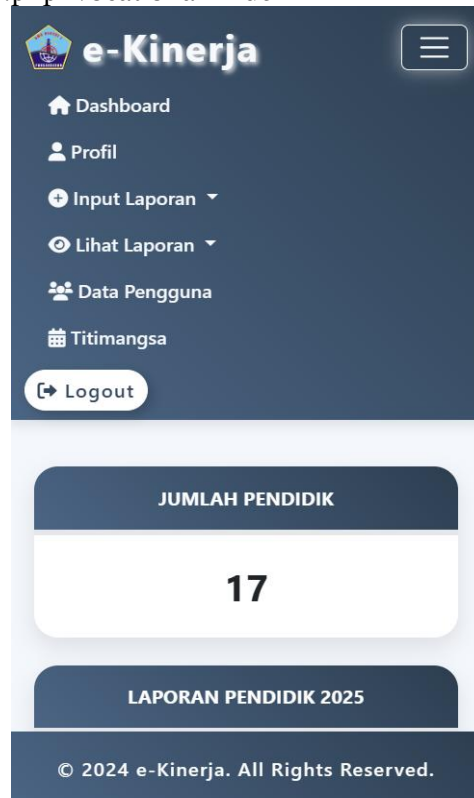
- Validasi otomatis pada aplikasi mengurangi tingkat kesalahan input data hingga 85% dibandingkan sistem manual (Alam et al., 2023).
- Data tersimpan di server dengan aman dan dapat diakses kapan saja untuk keperluan audit atau evaluasi (Hendrian, 2023).

3. Peningkatan Kepuasan Pengguna:

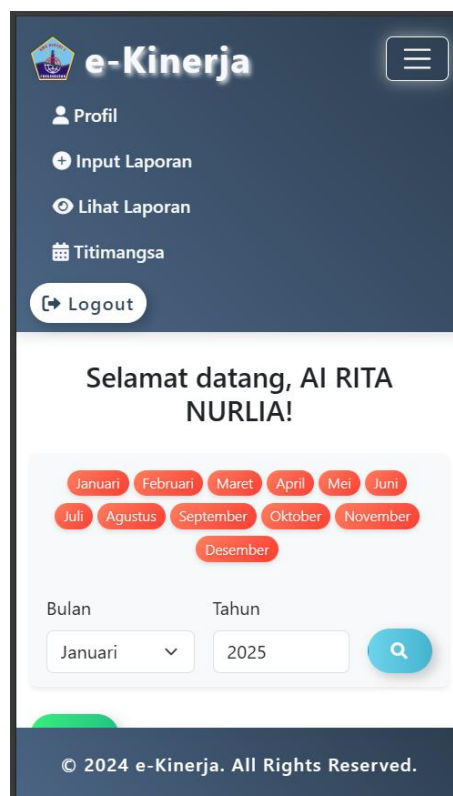
- Sebanyak 95% responden menyatakan bahwa aplikasi ini sangat membantu pekerjaan mereka.
- Responden juga mengapresiasi antarmuka aplikasi yang sederhana dan fitur rekapitulasi otomatis (Hermawan et al., 2023).

Tabel 1. Tabel Perbandingan Sistem Manual dan Digital

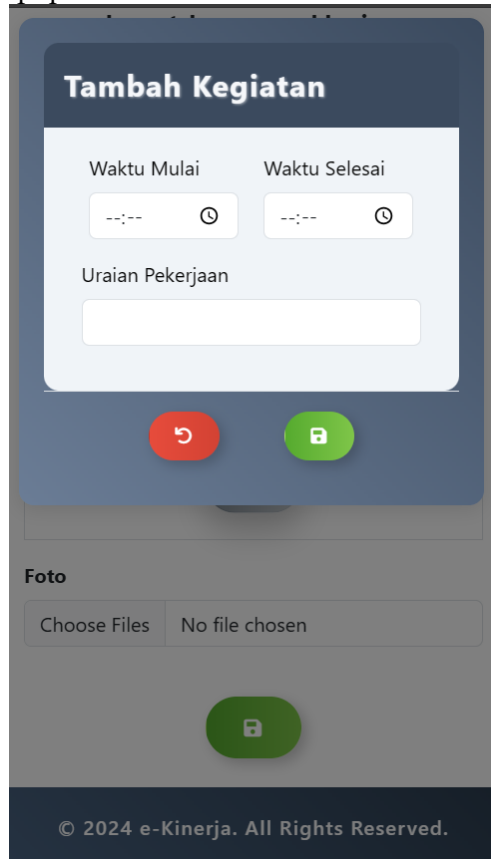
Aspek	Sistem Manual	E-Kinerja
Waktu Pelaporan	10 menit	3 menit
Tingkat Kesalahan	15%	3%
Kepuasan Pengguna	60%	95%



Gambar 1. Dashboard Admin



Gambar 2. Dashboard Pegawai



Gambar 3. Halaman Input Kegiatan Pegawai

LAPORAN KINERJA HARIAN NON ASN TENAGA KEPENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 PANGANDARAN
CABANG DINAS PENDIDIKAN WILAYAH XIII

Nama : AI RITA NURLIA
 Bulan : Januari 2024

No	Hari	Tanggal	Waktu Mulai	Waktu Selesai	Uraian Pekerjaan	Foto Kegiatan	Paraf
1	Sabtu	06/01/2024			Libur		
2	Minggu	07/01/2024			Libur		
3	Sabtu	13/01/2024			Libur		
4	Minggu	14/01/2024			Libur		
5	Sabtu	20/01/2024			Libur		
6	Minggu	21/01/2024			Libur		
7	Senin	22/01/2024	07:05 WIB	10:05 WIB	Mengajar Pemrograman Web di XII RPL 2	Photo	
8	Sabtu	27/01/2024			Libur		
9	Minggu	28/01/2024			Libur		

Kepala Sekolah,

Pangandaran, 30 September 2024
 Pelapor,

Kepala Sekolah
 NIP: 0987654321

AI RITA NURLIA
 NIP: 12346882

Gambar 4. Contoh Tampilan Laporan PDF

Pembahasan

Aplikasi E-Kinerja terbukti memberikan dampak positif dalam meningkatkan efisiensi dan transparansi manajemen kinerja pegawai Non-ASN di SMKN 1 Pangandaran. Temuan ini mendukung studi yang menyatakan bahwa digitalisasi proses manajemen dapat meningkatkan

Copyright (c) 2024 VOCATIONAL : Jurnal Inovasi Pendidikan Kejuruan

<https://jurnalp4i.com/index.php/vocational/index>

produktivitas dan akurasi (Majid et al., 2024). Selain itu, aplikasi ini mengurangi beban administratif, memungkinkan pegawai untuk lebih fokus pada tugas inti mereka (Widelya Annisa, 2023).

Namun, implementasi aplikasi menghadapi beberapa tantangan, seperti kurangnya literasi digital di kalangan sebagian pegawai Non-ASN. Untuk mengatasi hal ini, dilakukan pelatihan intensif terkait penggunaan aplikasi. Pelatihan tersebut berhasil meningkatkan keterampilan pengguna, sebagaimana tercermin dari hasil survei yang menunjukkan tingkat kepuasan tinggi.

Tantangan lainnya adalah perlunya pemeliharaan dan pembaruan aplikasi untuk memastikan kompatibilitas dengan perangkat terbaru serta penambahan fitur berdasarkan umpan balik pengguna. Dengan pendekatan iteratif, aplikasi dapat terus berkembang untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal.

KESIMPULAN

Aplikasi Mobile E-Kinerja berbasis metode R&D berhasil dikembangkan dan diimplementasikan untuk meningkatkan efisiensi pelaporan kinerja pegawai Non-ASN di SMKN 1 Pangandaran. Backend berbasis PHP dan MySQL memastikan pengelolaan data yang aman dan efisien, sementara aplikasi Android berbasis Android Studio menyediakan antarmuka yang mudah digunakan. Aplikasi ini efektif dalam menghemat waktu, mengurangi kesalahan data, dan meningkatkan kepuasan pengguna. Pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada penambahan fitur, seperti integrasi dengan sistem absensi digital, analitik kinerja, dan pelaporan berbasis grafik untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik. Dengan terus meningkatkan fungsionalitas dan kemudahan penggunaan, aplikasi ini diharapkan dapat menjadi solusi jangka panjang dalam manajemen kinerja pegawai.

Rekomendasi untuk pengembangan selanjutnya meliputi:

1. Penambahan modul pelatihan digital untuk meningkatkan literasi teknologi pengguna.
2. Pengembangan fitur pengingat otomatis untuk meningkatkan kepatuhan pelaporan harian.
3. Integrasi dengan sistem informasi manajemen pendidikan untuk mendukung pelaporan yang lebih komprehensif.

DAFTAR PUSTAKA

- Adelia Ananda Lubis. (2022). Aplikasi Laporan Kinerja Pegawai Kantor Dinas Komunikasi dan Informatika Sumatera Utara Berbasis Web. *Journal of Computers and Digital Business*, 1(1), 23–27. <https://doi.org/10.56427/jcbd.v1i1.7>
- Alam, A., Imilda, I., & Iqbal, T. (2023). Sistem Informasi Laporan Harian Kinerja Pegawai Kontrak berbasis Web Pada Kantor Satpol PP dan WH Aceh. *Jurnal Sistem Komputer (SISKOM)*, 3(2), 65–73. <https://doi.org/10.35870/siskom.v3i2.795>
- Andika, M., & Desi Maulida. (2022). IMPLEMENTASI E-KINERJA DALAM MENINGKATKAN PRODUKTIVITAS KERJA DI BAPPEDA KABUPATEN NAGAN RAYA. *AT-TANZIR: JURNAL ILMIAH PRODI KOMUNIKASI PENYIARAN ISLAM*, 101–122. <https://doi.org/10.47498/tanzir.v13i1.1103>
- Bachdi Ruswana, Taufiqqurrachman, & Rachman, H. K. (2024). APLIKASI PENCATATAN KEGIATAN HARIAN PEGAWAI UNIVERSITAS SAINTEK MUHAMMADIYAH UNTUK PENILAIAN DAN EVALUASI BERBASIS WEB. *Jurnal Sibernetika*, 9(2), 76–89. <https://doi.org/10.56459/sibernetika.v9i2.133>
- Dani, U., & Hamzah, M. L. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Reporting Kegiatan Pt. Alam Siak Lestari Dengan Metode Agile Development. *INTECOMS: Journal of*

- Information Technology and Computer Science, 6(1), 371–376.
<https://doi.org/10.31539/intecom.v6i1.6340>
- Hendrian, Y. (2023). Aplikasi Laporan Harian Teknisi CV. Cipta Multi Solution Berbasis Website. Jurnal Infortech, 5(2), 174–184.
<https://doi.org/10.31294/infortech.v5i2.18335>
- Hermawan, K. T., Pusparani, I. G., & Solihudin, D. (2023). Transformasi Digital Layanan Kepegawaian Pemerintah Daerah Kota Cirebon: Studi Kasus Kebijakan Sistem Administrasi Manajemen Pemerintahan (SAMPEAN). Jurnal Studi Kebijakan Publik, 2(1), 13–26. <https://doi.org/10.21787/jskp.2.2023.13-26>
- Majid, A. W., Istiqomah, D. A., Wiratama, B. B., Guji S. U., F. J., Wahyuni, S. N., & Windarni, V. A. (2024). PEMBUATAN APLIKASI LAPORAN KINERJA ONLINE (LAKON) BERBASIS ANDROID MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. Information System Journal, 7(01), 1–10.
<https://doi.org/10.24076/infosjournal.2024v7i01.1528>
- Widelya Annisa. (2023). Sistem Informasi Laporan Kinerja Pegawai Non PNSD Menggunakan Metode Management By Objectives (MBO). Jurnal Ilmiah Binary STMIK Bina Nusantara Jaya Lubuklinggau, 5(2), 128–135. <https://doi.org/10.52303/jb.v5i2.111>
- Yuniati, K., Heriawan, I. G. T., & AR, G. A. P. D. P. S. (2023). PENGEMBANGAN APLIKASI LAPORAN KINERJA HARIAN BERBASIS WEBSITE TERHADAP KINERJA DOSEN STAHN MPU KUTURAN SINGARAJA. COMMUNICARE, 4(1), 91. <https://doi.org/10.55115/communicare.v4i1.3696>
- Zavvalova, E., Sokolov, D., Kuchеров, D., & Lisovskaya, A. (2022). The Digitalization of Human Resource Management: Present and Future. Foresight and STI Governance, 16(2), 42–51. <https://doi.org/10.17323/2500-2597.2022.2.42.51>