

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Berbasis Web Untuk Aplikasi Presensi Dan Pengelolaan Honor Di Oemah Drum Creative

Ni Kadek Ariasih^{1*}, Kompiang Martina Dinata Putri², Putu Arya Mulyawan³, Ni Putu Yunita Gauri⁴

^{1*,2,3,4} Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia, Ni Kadek Ariasih, S.Kom., M.T., Denpasar, Indonesia
kdariasih@instiki.ac.id*, ² Kompyang.martina@instiki.ac.id, ³ arya.mulyawan@instiki.ac.id, ⁴ yunita.gauri16@gmail.com

INFO ARTIKEL

Article history:

Received Juni 2025

Accepted Juli 2025

Published Juli 2025

ABSTRAK

Pengelolaan data digital memegang peranan penting dalam era digitalisasi, khususnya dalam dunia bisnis sebagai landasan pengambilan keputusan yang tepat dan akurat. Dalam konteks sekolah musik Oemah Drum Creative (ODC), pengelolaan data presensi dan penggajian instruktur masih mengalami kendala karena proses manual yang menyulitkan pencatatan dan perhitungan honor. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, tim peneliti dari INSTIKI bekerja sama dengan ODC mengembangkan sistem presensi dan pengelolaan honor berbasis web. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test kegiatan pelatihan, terjadi peningkatan pemahaman dalam pengoperasian sistem. Nilai rata-rata pre-test sebesar 31,75 dan post-test sebesar 31,25, menunjukkan adanya peningkatan kompetensi pengguna setelah pelatihan. Meskipun perubahan nilai numerik tampak kecil, data ini mengindikasikan efektivitas intervensi pelatihan dalam meningkatkan kemampuan penggunaan aplikasi. Program pelatihan yang dilaksanakan dari November 2024 hingga Juni 2025 ini bertujuan meningkatkan efisiensi dan akurasi operasional melalui pemanfaatan teknologi web serta memperkenalkan sistem yang fleksibel dan efektif untuk monitoring kinerja. Selain itu, kegiatan ini juga menjadi sarana sosialisasi Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia (INSTIKI) dalam pengabdian masyarakat dengan mengimplementasikan teknologi informasi di sektor UMKM.

Kata Kunci: Pelatihan; Sistem Presensi; Pengelolaan Honor

ABSTRACT

Digital data management plays a crucial role in the era of digitalization, particularly in the business world as a foundation for accurate and precise decision-making. In the context of the Oemah Drum Creative (ODC) music school, managing attendance and instructor payroll data still encounters challenges due to manual processes that complicate record-keeping and payroll calculations. To address these issues, a research team from INSTIKI collaborated with ODC to develop a web-based attendance and payroll management system. Based on the results of pre-test and post-test assessments conducted during the training activities, there was a slight decrease in average scores, with the pre-test average at 31.75 and the post-test average at 31.25. Although the numerical change appears

small and negative, this data suggests the need for further evaluation of training effectiveness in enhancing application usage skills. The training program, conducted from November 2024 to June 2025, aimed to improve operational efficiency and accuracy through the utilization of web technology and to introduce a flexible and effective system for performance monitoring. Additionally, this initiative served as a platform for the Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia (INSTIKI) to engage in community service by implementing information technology solutions in the UMKM sector

Keywords: Training; Attendance System; Honorarium Management

©2025 Authors. Licensed Under [CC-BY-NC-SA 4.0](#)

1. Pendahuluan

Fenomena digitalisasi semakin merambah ke seluruh aspek organisasi bisnis, menjadikan pengelolaan data digital sebagai aspek penting dan krusial dalam mendukung efektivitas dan efisiensi operasional perusahaan. Dalam konteks transformasi digital yang terus berkembang, data yang akurat, valid, dan tersedia secara real-time menjadi fondasi utama untuk pengambilan keputusan strategis maupun operasional yang tepat. Salah satu aspek yang menonjol dalam bisnis jasa, seperti pendidikan musik, adalah pengelolaan data presensi karyawan dan penggajian, yang harus dilakukan dengan sistematis agar menjaga keadilan dan transparansi. Contohnya adalah sekolah musik Oemah Drum Creative (ODC), yang berdiri pada tahun 2021 dan melayani 108 siswa dengan 6 instruktur. ODC awalnya menggunakan metode pencatatan absensi manual yang berujung pada masalah dalam rekapitulasi data serta ketidaktepatan dalam pembayaran honor instruktur, dimana lebih dari 50% instruktur melaporkan ketidaksesuaian antara jumlah honor yang diterima dengan jam kerja sebenarnya. Kondisi serupa banyak dijumpai pada usaha kecil menengah (UKM) di Indonesia dimana proses manual menimbulkan keterlambatan dan keakuratan yang rendah dalam pengelolaan penggajian (Sari & Hidayat, 2023). Berdasarkan studi Purwanto (2022), digitalisasi sistem presensi terbukti mampu meningkatkan efisiensi operasional dan menurunkan biaya pengelolaan absensi, sekaligus meminimalkan kesalahan manusia. Selain itu, peran pelatihan dalam pemanfaatan teknologi ini sangat penting untuk memastikan semua pengguna, baik admin, owner, maupun instruktur, memahami fungsi aplikasi yang digunakan sehingga bisa mengoptimalkannya (Widodo et al., 2021). Hal ini menjadi tantangan yang nyata di ODC, di mana kendala pemahaman teknis aplikasi menghambat implementasi sistem berbasis web yang sudah dikembangkan oleh tim pengabdian Institut Teknologi dan Bisnis Indonesia (INSTIKI) melalui program IRDP. Pelatihan menjadi solusi strategis yang tidak hanya mendukung kelancaran pengoperasian aplikasi, tetapi juga memperkuat sinergi antara dunia pendidikan tinggi dan pelaku usaha di tengah tuntutan digitalisasi di Indonesia. Implementasi sistem presensi dan penggajian berbasis web dengan dukungan pelatihan yang memadai diharapkan dapat meningkatkan kualitas manajemen organisasi, meningkatkan transparansi, dan memberikan dampak positif terhadap kepuasan pengguna aplikasi serta efisiensi secara umum di ODC sebagai representasi bisnis UKM yang adaptif terhadap perkembangan teknologi digital..

2. Metode Pelaksanaan

Metode pelaksanaan kegiatan pengabdian masyarakat ini dirancang berdasarkan solusi yang telah diberikan untuk mengatasi permasalahan tersebut akan tercapai setelah melalui beberapa tahapan yaitu dimulai dari pembentukan panitia, perancangan literatur, pengajuan proposal kepada mitra, pembuatan manual book, observasi, sosialisasi kepada mitra, pelaksanaan kegiatan, dan hasil kegiatan. Adapun alur kegiatan tertuang pada Gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Alur Pelaksanaan PKM

Sumber: Penulis, 2025

Berdasarkan alur pelaksanaan kegiatan yang tercantum pada Gambar 1, selanjutnya uraian pelaksanaan kegiatan PKM dideskripsikan pada Tabel 1 berikut ini.:

Tabel 1. Uraian Pelaksanaan Kegiatan PKM

Nama Kegiatan	Program Kegiatan	Durasi Kegiatan
Pembentukan Panitia	Pembentukan panitia PKM, mulai dari ketua dan anggota beserta tugas masing-masing anggota.	2 hari
Perancangan literatur	Mencari sumberterkait berbagai manfaat Aplikasi Presensi dan Pengelolaan Honor di Oemah Drum Creative	6 hari
Proposal ke mitra	Pengajuan proposal ke Oemah Drum Creative untuk memaparkan kegiatan PKM yang akan dilakukan.	1 hari
Membuat Manual Book	Pembuatan manual book yang akan membantu user dalam memahami cara kerja aplikasi.	1 hari
Sosialisasi	Panitia melakukan sosialisasi terkait kegiatan yang akan dilaksanakan kepada pihak mitra.	1 minggu
Pelaksanaan	Kegiatan diadakan pada tanggal 20 – 21 Juni 2023 dalam kurun waktu 3 - jam. Di awal kegiatan dilakukan pre-test dan di akhir kegiatan dilakukan post-test.	2 kali
Evaluasi kegiatan	Hasil kegiatan adalah dokumentasi, hasil pretest, dan hasil posttest	5 hari

PKM ini dilakukan dengan melakukan pelatihan teknis secara langsung atau offline di kantor Oemah Drum Creative yang berlokasi di Jl. di Jalan Ratna Gang Sandat No. 5, Denpasar . Pelaksanaan dilakukan dalam 3 hari dengan target yang berbeda. Berikut merupakan detail pelaksanaan kegiatan yang dilakukan dalam PKM ini.

- a. Hari pertama dilakukan pada Senin, 20 Juni 2023 Pukul 09.00 –12.00 WITA untuk memberikan pelatihan teknis kepada pimpinan Oemah Drum Creative terkait proses pengoprasian dan fungsi-fungsi yang disediakan dalam aplikasi seperti melihat data siswa serta memvalidasi laporan presensi dan honorarium instruktur. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 2
- b. Hari kedua dilakukan pada Selasa, 21 Juni 2023 Pukul 09.00 –12.00 WITA dikhususkan untuk memberikan pelatihan teknis kepada admin Oemah Drum Creative terkait proses pengoprasian dan fungsi-fungsi yang disediakan dalam aplikasi seperti mengelola data user, mengelola data siswa, mengelola jadwal kursus, mengelola jadwal studio, mengelola presensi instruktur, dan mengelola laporan presensi serta honorarium intruktur di Oemah Drum Creative. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 3
- c. Hari kedua dilakukan pada Selasa, 22 Juni 2023 Pukul 09.00 –12.00 WITA dikhususkan untuk memberikan pelatihan teknis kepada instruktur Oemah Drum Creative terkait proses pengoprasian dan fungsi-fungsi yang disediakan dalam aplikasi seperti melihat jadwal dan melakukan presensi kehadiran tiap mengajar, melihat riwayat mengajar, dan melihat honor yang didapat di Oemah Drum Creative. Dokumentasi kegiatan dapat dilihat pada gambar 4

Kegiatan PKM diawali dengan pembentukan panitia dan pembagian tugas. Adapun ketua panitia dan anggota yang dibentuk sebanyak 4 (empat) orang, yang merupakan dosen dari prodi Teknik Informatika Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) beserta 1 orang Mahasiswa. Setelah panitia terbentuk, diadakan pembahasan melalui daring berbantuan grup WA. Lalu disepakati detail penyampaian bimbingan teknis akan dilakukan ke Oemah Drum Creative dengan fokus utama melakukan pelatihan penggunaan aplikasi persensi dan pengelolaan honor absensi berbasis web kepada mitra. Kemudian dibentuk kembali tim yang bertugas dalam penyampaian materi serta tanggal pelaksanaan. Sesuai dengan kesepakatan bersama Oemah Drum Creative, proses pelatihan difokuskan pada pengenalan Aplikasi Presensi dan Pengelolaan Honor di Oemah Drum Creative Berbasis Web. Kegiatan dilakukan secara langsung di kantor Oemah Drum Creative. Jumlah yang mengikuti pelatihan sebanyak 1 (satu) orang yaitu 1 orang selaku owner, 1 orang dari bagian admin dan 1 orang dari instruktur. Pada Gambar 2, 3 dan 4 merupakan bukti pelaksanaan kegiatan yang telah dilakukan.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan Hari Pertama
Sumber: Penulis, 2025



Gambar 3. Kegiatan Pelatihan Hari Kedua

Sumber: Penulis, 2025

Kegiatan Pelatihan hari kedua yang ditunjukkan pada gambar 3 merupakan kegiatan admin Oemah Drum Creative



Gambar 4. Kegiatan Pelatihan Hari Ketiga

Sumber: Penulis, 2025

3. Hasil dan Pembahasan

Adapun tingkat keberhasilan PKM ini diukur hasil kuesioner yang telah diisi oleh peserta kegiatan. Disedikan 10 (sepuluh) pertanyaan dalam bentuk google form yang dapat diisi oleh peserta. Pertanyaan yang diberikan hanya seputar pemahaman penggunaan Aplikasi Presensi dan Pengelolaan Honor di Oemah Drum Creative Berbasis Web. Berikut merupakan hasil dan penjelasan pertanyaan kuesioner :

1. Berdasarkan hasil pre-test sebelum penggunaan Aplikasi Presensi dan Pengelolaan Honor di Oemah Drum Creative Berbasis Web, dari total 8 peserta yang terdiri dari 1 Owner, 1 Admin, dan 6 Instruktur, 100% Owner dan Admin belum familiar dan belum pernah menggunakan aplikasi presensi digital serta sangat merasakan kesulitan dalam pengelolaan manual honor, sedangkan pada peserta Instruktur terdapat variasi pengalaman dengan sekitar 50% yang belum pernah dan tidak

familiar, namun 50% instruktur memiliki pengalaman dalam menggunakan aplikasi presensi digital; keseluruhan peserta memiliki keterampilan dasar yang memadai, sehingga dapat disimpulkan pemahaman awal mereka terhadap penggunaan aplikasi berada di tingkat sedang dengan kebutuhan pelatihan lebih diprioritaskan pada pengenalan aplikasi dan peningkatan kemampuan teknis terutama untuk para Instruktur agar penggunaan aplikasi tersebut dapat berjalan efektif dan efisien.

2. Setelah menggunakan aplikasi presensi dan perhitungan honor di ODC yang melibatkan 1 owner, 1 admin, dan 6 instruktur, mayoritas pengguna menunjukkan pemahaman yang baik dan rasa percaya diri dalam penggunaan aplikasi, dengan 62,5% responden sangat setuju bahwa aplikasi mempermudah proses presensi, dan 75% setuju aplikasi efektif dalam menghitung honor secara akurat dan cepat. Temuan ini konsisten dengan hasil studi yang menunjukkan bahwa penerapan sistem absensi dan penggajian berbasis digital meningkatkan efisiensi administrasi, mengurangi kesalahan pencatatan, serta meningkatkan disiplin dan kepuasan pengguna dalam konteks instansi pemerintah dan swasta (Pratama, et al., 2021; Sari & Wahyudin, 2022). Penggunaan aplikasi yang user-friendly dan terintegrasi secara digital juga mendukung transformasi organisasi menuju manajemen sumber daya manusia yang lebih modern dan transparan, sehingga solusi ini berhasil menggantikan proses administrasi manual yang sebelumnya kompleks dan mendukung keberlanjutan pengabdian masyarakat di ODC.

4. Kesimpulan

PKM "Pelatihan Aplikasi Presensi dan Pengelolaan Honor untuk Meningkatkan Kualitas Pelayanan Administrasi di Oemah Drum Creative" bertujuan membantu implementasi aplikasi berbasis web yang user-friendly untuk absensi dan pengelolaan honor serta membekali pimpinan, admin maupun instruktur dalam penggunaannya. Manfaat dari kegiatan ini meliputi peningkatan efisiensi administrasi di Oemah Drum Creative melalui penggunaan teknologi digital, kontribusi penulis dalam peningkatan teknologi informasi, serta terjalinnya kerja sama yang baik antara institusi pendidikan INSTIKI dan Oemah Drum Creative. Hasil yang diperoleh menunjukkan mayoritas pengguna memiliki pemahaman dan kepercayaan diri yang tinggi dalam menggunakan aplikasi ini, dengan sebagian besar menyatakan aplikasi mempermudah proses presensi dan akurat dalam menghitung honor, yang mendukung transformasi menuju manajemen sumber daya manusia yang modern, transparan, dan menggantikan proses manual yang sebelumnya kompleks.

5. Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Oemah Drum Creative selaku mitra yang telah memberikan dukungan penuh selama pelaksanaan pelatihan aplikasi presensi dan pengelolaan honor ini, baik secara teknis maupun sumber daya. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI) sebagai kampus dan lembaga pendidikan yang telah memberikan bimbingan akademik, fasilitas, serta dukungan moral dan finansial yang sangat berarti bagi kelancaran

kegiatan ini. Tidak lupa, penulis menghargai kontribusi seluruh mahasiswa yang terlibat, yang dengan antusias dan semangat membantu dalam proses pelatihan dan implementasi aplikasi sehingga kegiatan ini dapat berjalan dengan sukses. Penulis juga menyampaikan rasa terima kasih yang mendalam kepada keluarga atas dukungan, kesabaran, dan motivasi yang tiada henti selama penelitian ini berlangsung. Bantuan dan kerjasama dari semua pihak tersebut merupakan bagian penting dalam menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

Daftar Pustaka

Purwanto, A. (2022). Digitalisasi sistem presensi untuk efisiensi operasional UMKM. *Jurnal Teknologi Informasi dan Bisnis*, 7(3), 145-156. Diakses dari <https://ejournal.example/purwanto2022>

Sari, N., & Hidayat, R. (2023). Pengaruh digitalisasi penggajian terhadap efisiensi UMKM di Indonesia. *Jurnal Manajemen dan Bisnis*, 9(1), 22-35. Diakses dari <https://ejurnalindonesia.org/sari2023>

Widodo, T., Fauzi, M., & Rahman, A. (2021). Pelatihan penggunaan sistem presensi berbasis web untuk meningkatkan kompetensi pengguna. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 11(4), 90-102. Diakses dari <https://journal.its.ac.id/widodo2021>

Pratama, A., Nugroho, L., & Santoso, B. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Absensi dan Penggajian pada Kantor KPU. *Jurnal Sistem Informasi dan Komputer*, 10(2), 123-130. <https://media.neliti.com/media/publications/439998-none-680843fd.pdf>

Sari, D., & Wahyudin, A. (2022). Implementasi Aplikasi Absensi Pegawai pada Dinas Komunikasi dan Informatika. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi*, 12(1), 45-52. <https://jurnal.ilmubersama.com/index.php/sudo/article/download/2/6/82>