



Volume 19 No.2 September 2022

Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik LIMIT'S

Perancangan Aplikasi Pemesanan Di D'Cost Restoran Berbasis Android
Bosar Panjaitan, Rama Fatullah

Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Metode Netto
Berbasis Web Studi Kasus Indigo Production
Faizal Zuli, Idrawan

Perancangan Alat Otomatis Pemberian Pakan Ikan Lele Berbasis Internet Of Things
Hernalom Sitorus, Diana Dolok Saribu

Perancangan Sistem Pakar Berbasis Android Untuk Diagnosa Karusakan Sepeda Motor
Beat Menggunakan Metode Fordward Chaining (Studi Kasus: Bengkel Honda Garuda)
Prionggo Hendradi, Aulia

Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Masjid Terdekat Di Wilayah Jakarta Barat
Menggunakan Algoritma Djikstra Berbasis Android
Riam Sibarani, Adhit Dede Paridudin

Analisa Dan Perancangan Sistem Enkripsi Dan Deskripsi Dokumen Berbasis Android
Menggunakan Metode Advanced Encryptions Standard 128
Teguh Budi Santoso, Fildan Handika Rahman

Analisis Dan Perancangan Sistem Penjadwalan Optimum Preventive Maintenance
Machine Molding Injection Dan Blow Menggunakan Metode Reliability Centered
Maintenance (RCM)
T.W. Wisjhnuadji, Turkamun Adi Kurniawan, Eko Nur Yahya

JURNAL ILMIAH FAKULTAS TEKNIK
LIMIT'S



ISSN 0216-1184

SUSUNAN REDAKSI

Pimpinan Umum/Penanggung Jawab:
Ir.Nurhayati, M.Si(DekanFakultasTeknik)

Pimpinan Redaksi:
Teguh Budi Santoso, S.Kom.,M.Kom

Wakil Pimpinan Redaksi:
Nurul Chafid, S.Kom.,M.Kom

Anggota Dewan Redaksi:
Berlin P. Sitorus, S.Kom.,M.Kom
Safrizal, ST, MM.,M.Kom
Sukarno BN Sitorus S.Kom., M.Kom
Drs.CharlesSitumorang,Msi
PriongoHendradi, MMSI

Penyunting
Kiki Kusumawati, S.T., MMSI
AgungPriambodo, S.Kom.,M.Kom
Hernalom Sitorus, S.T., M.Kom

Mitra Bestari
Ir. Ngarap Manik, M.Kom (BINUS)
Ir. Wahyu Garinas, M.Si (BPPT)
Dr. Rofiq Sunaryanto (BPPT)

Alamat Redaksi Publikasi Ilmiah:
Fakultas Teknik – Universitas Satya Negara Indonesia
Jl. Arteri Pondok Indah No. 11 Jakarta Selatan 12240 Indonesia
Telp. (021) - 7398393, Fax. (021) - 77200352
<http://www.usni.ac.id>



ISSN 0216-1184

Jurnal Ilmiah Fakultas Teknik LIMIT'S

Volume 19

September 2022

Nomor 2

Perancangan Aplikasi Pemesanan Di D'Cost Restoran Berbasis Android Bosar Panjaitan, Rama Fatullah	1 - 8
Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Metode Netto Berbasis Web Studi Kasus Indigo Production Faizal Zuli, Idrawan	9 -19
Perancangan Alat Otomatis Pemberian Pakan Ikan Lele Berbasis Internet Of Things Hernalom Sitorus, Diana Dolok Saribu	20-30
Prancangan Sistem Pakar Berbasis Android Untuk Diagnosa Kerusakan Sepeda Motor Beat Menggunakan Metode Forward Chaining Priongo Hendradi, Aulia	31-40
Rancang Bangun Aplikasi Pencarian Masjid Terdekat Di Wilayah Jakarta Barat Menggunakan Algoritma Djikstra Berbasis Android Riamra Sibarani, Adhit Dede Paridudin	41-50
Analisa Dan Perancangan Sistem Enkripsi Dan Deskripsi Dokumen Berbasis Android Menggunakan Metode Advanced Encrypton Standard 128 Teguh Budi Santoso, Fildan Handika Rahman	51-59
Analisis Dan Perancangan Sistem Penjadwalan Optimum Preventive Maintenance Machine Molding Injection Dan Blow Menggunakan Metode Reliability Centerd Maintenance (RCM) T.W. Wisjhnuadji, Turkamun Adi Kurniawan, Eko Nur Yahya	60-70

Analisa Dan Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Metode Netto Berbasis Web Studi Kasus Indigo Production

Faizal Zuli, Indrawan

Fakultas Teknik Informatika Program Studi Teknik Informatika

Universitas Satya Negara Indonesia

Email : faizal.zuli@yahoo.com, indrawan122@gmail.com

ABSTRACT

Salaries are a reward for services performed by employees of the company every month. In the modern age today the advancement of technology and science is a very important and influential part of the development of an organization. Rapid information technology have transformed the entire layout into more efficient, practical and reliable over time. Analysis And Design Application payroll system was a system built to make it proper and accurate to carry out employees payroll computerized the whole part and some part of the payroll process along with control or control of the system computerized. This application makes it easier to control all employees activities and make it easier for the company within processing employee salaries quickly, right and efficient.

Keywords : Analysis And Design Application, Employee Payroll, Web

ABSTRAK

Gaji merupakan imbalan atas jasa-jasa yang dilakukan oleh karyawan yang dilakukan perusahaan setiap bulan. Di era modern saat ini kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan merupakan bagian yang sangat penting dan sangat berpengaruh dalam perkembangan suatu organisasi. Pesatnya teknologi informasi telah merubah tata kerja disegala bidang menjadi lebih efisien, praktis dan handal dari waktu ke waktu. Analisis Perancangan Aplikasi Penggajian merupakan sistem yang dibangun untuk mempermudah pelaksanaan penggajian karyawan secara tepat dan akurat dengan mengkomputerisasikan keseluruhan maupun beberapa bagian dari proses penggajian tersebut disertai dengan pengendalian atau kontrol atas sistem komputerisasi. Dengan adanya aplikasi ini bertujuan untuk memberikan kemudahan dalam mengontrol keseluruhan aktivitas karyawan dan mempermudah perusahaan dalam memproses gaji karyawan dengan cepat, tepat, dan efisien.

Kata Kunci : Analisis Perancangan Aplikasi, Penggajian Karyawan, Web

I. PENDAHULUAN

Indigo Production merupakan Rumah Produksi yang mengembangkan bisnis Program TV, memiliki visi untuk menyuguhkan tayangan berkualitas yang terpercaya, relevan, dalam konteks global. Rumah Produksi tersebut mempunyai karyawan yang terbagi-bagi di berbagai difisi 45 reporter, 20 produser, 20 penulis naskah, 70 cameraman. Indigo Production sebagai rumah produksi yang mengedepankan inovasi mau tidak mau menuntut perkembangan di segala lini perusahaan temasuk dengan sistem gaji karyawan yang ada pada Indigo Production, menurut keterangan staff administrasi Indigo Production sistem yang berjalan sekarang kurang efektif dan efisien dalam prosesnya, dengan tidak ada pemotongan gaji karyawan untuk kebutuhan BPJS Ketenagakerjaan menjadi kekurangan dalam sistem penggajian di Indigo Production dan juga proses memasukan data baru maupun memperbarui data yang ada karena semua proses harus dilakukan menggunakan komputer yang ada di kantor dan pada proses pencetakan slip gaji, setiap karyawan harus menemui staff untuk mencetak slip gaji setiap bulannya jika dibutuhkan.

Untuk itu dibutuhkan penrancangan aplikasi yang penggajian yang menggunakan metode netto. Metode netto dapat diartikan di mana pemotongan pajak penghasilan dan iuran jaminan sosial

seperti iuran BPJS Ketenagakerjaan telah dilakukan oleh perusahaan secara langsung pada gaji yang akan diterimakan, dan aplikasi yang dapat di akses dimana saja dan kapan saja

PERUMUSAN MASALAH

Adapun rumusan masalah yang akan dicari pemecahannya melalui penulisan penelitian pada Indigo Production ini adalah “Bagaimana merancang aplikasi pengelolaan penggajian yang menggunakan metode netto dan dapat digunakan dengan mudah dan dapat digunakan dimana saja ?

BATASAN MASALAH

Agar penelitian ini lebih terfokus pada tujuan yang ingin dicapai, maka peneliti akan membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu :

- a. Pada penelitian ini hanya membahas penggajian di Indigo Production.
- b. Pada penelitian ini pembuatan aplikasi menggunakan XAMPP dengan bahasa pemrograman PHP.

TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

Menganalisa dan merancang aplikasi penggajian karyawan dengan metode netto berbasis web studi kasus indigo production.

Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat bagi penulis :
Meningkatkan pengetahuan dan kemampuan dalam membangun sebuah sistem pengolahan data gaji karyawan.
2. Manfaat bagi mahasiswa :
 - a. Dapat menambah wawasan, informasi, pemikiran, dan ilmu pengetahuan kepada pihak lain yang berkepentingan.
 - b. Dapat menerapkan ilmu yang diperoleh penulis dan berguna bagi kemajuan ilmu pengetahuan.
 - c. Sebagai acuan bagi penelitian selanjutnya khususnya yang berkaitan dengan perancangan sistem informasi gaji karyawan berbasis web.
3. Manfaat bagi perusahaan :
 - a. Dapat menjadi bahan pertimbangan dan dapat diterapkan guna meningkatkan efisiensi dalam perusahaan.
 - b. Dapat mempermudah dalam melihat persoalan informasi gaji karyawan.

DASAR TEORI

PENELITIAN TERDAHULU

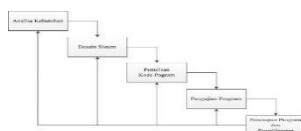
- a. Penelitian Zuliana Zulkarnaen yang berjudul “sistem pengendalian internal terhadap gaji dan upah pada distrik navigasi kelas 1 belawan menggunakan metode netto”. Setiap bulan perusahaan akan memberikan sejumlah gaji pada karyawan yang dimilikinya. Hal ini untuk memenuhi kewajiban perusahaan dan hak karyawan yang telah diatur dalam UU Ketenagakerjaan Nomor 13 tahun 2003. Tentu, besarannya akan disesuaikan dengan jabatan serta beberapa variabel lain sebagai pengurang dan penambah. Iklim kerja perusahaan serta proses pembukuan administrasi dan keuangan akan memiliki pengaruh pada metode mana yang akan dipilih perusahaan dalam melakukan penggajian. Terdapat tiga metode pembayaran yang biasa digunakan pada perusahaan di Indonesia, diantaranya adalah metode netto, gross dan gross up. Pada Distrik Navigasi Kelas 1 Belawan menggunakan metode pembayaran netto yaitu dimana pemotongan pajak penghasilan dan iuran jaminan sosial seperti iuran BPJS Ketenagakerjaan telah dilakukan oleh perusahaan secara langsung pada gaji yang akan diterima. Hal ini menyebabkan karyawan tidak perlu lagi menghitung besaran pajak dan iuran yang harus dibayarkan, serta tidak perlu pula untuk membayarkan pajak dan iuran secara mandiri. Gaji yang diterima merupakan gaji bersih yang telah dipotong beberapa potongan wajib. (Zulkarnaen, 2021)

- b. Penelitian Sri Rahayu, Mochammad Fajar, Hadian Subagja yang berjudul "Perancangan Aplikasi Penggajian Berbasis Web Di Sekolah Menenang Kejuruan Islam Atturmudziyyah Garu Menggunakan Metode Netto". Kondisi sistem penggajian yang saat ini sedang berjalan di SMK Islam Atturmudziyyah Garut membuat bagian staf Tata Usaha khususnya bagian keuangan kesulitan dalam mengelolah data keuangan penggajian yang mengakibatkan keterlambatan dalam hal pelaporan data, sebab dalam hal ini masih bersifat manual dan data yang bertumpuk atau belum tertata dengan rapih sehingga kesulitan dalam melakukan pencarian data, dan karena itu masih rentannya kehilangan data yang bisa menghambat dalam pekerjaan. Oleh karena itu peneliti ingin membuat aplikasi penggajian berbasis web di SMK Atturmudziyyah guna untuk membantu admin untuk mengolah gaji secara sistematis dan cepat guna menghindari data bertumpuk dan kehilangan data sehingga lebih efisien dalam membantu pekerjaan. (Rahayu, Fajar, & Subagja, Perancangan Aplikasi Penggajian Berbasis Web Di Sekolah Menenang Kejuruan Islam Atturmudziyyah Garu Menggunakan Metode Netto)
- c. Penelitian Devi Lestari yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PR. Tunas Mandiri Kabupaten Pacitan Menggunakan Metode Netto". Perkembangan zaman teknologi yang digunakan juga semakin berkembang juga, namun di PR.Tunas Mandiri ada beberapa permasalahan dengan adanya perkembangan teknologi tersebut diantaranya sistem penggajian karyawan yang ada sekarang masih bersifat konvensional yaitu semua transaksi dicatat menggunakan buku besar, sehingga membuat proses penggeraan harus dilakukan secara berulang-ulang dan memerlukan waktu yang lama. Hal ini membuat ketidakefisien proses penggajian dan proses pembuatan laporan penggajian karyawan dan serta hilang dan rusaknya buku pencatatan manual. Oleh karena itu penulis merancang sistem informasi penggajian karyawan ini dengan tujuan untuk memberikan gambaran di PR.Tunas Mandiri dalam mengontrol keseluruhan aktifitas dan kinerja sumber daya manusia dengan harapan mempermudah perusahaan dalam memproses gaji karyawan dengan cepat, tepat dan efisien. (Devitra, 2017) (Lestari, 2014)
- d. Penelitian Oktaviani K.Joni Devitra yang berjudul "Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Studi Kasus : PT.Kosambi Laksana Mandiri)". PT.Kosambi Laksana Mandiri saat ini dalam sistem penggajian masih menggunakan program bantu MS.Excel, dimana perhitungan gaji karyawan masih menggunakan rumus di excel dan data-data tersebut tidak disimpan ke dalam database. Sedangkan untuk mencetak slip gaji juga dilakukan manual karyawan satu persatu dan diperiksa kembali oleh bagian personalia. Permasalahan yang terjadi pada sistem penggajian saat ini antara lain data tidak tersimpan dengan baik karena belum menggunakan basis data, data gaji karyawan harus diperiksa berulang kali pada kolom yang diisi, terjadinya kesalahan perhitungan gaji karyawan, dan proses cetak slip gaji yang memakan waktu yang lama. Selain itu dalam pembuatan laporan penerimaan gaji setiap bulannya bagian personalia harus merekap dan memisahkan data gaji karyawan tetap dan karyawan kontrak yang kemudian diinput menjadi laporan gaji setiap bulannya. Oleh karena itu disini peneliti ingin membuat aplikasi penggajian karyawan berbasis web guna memudahkan dalam hal penggajian tanpa khawatir data akan hilang dan diperiksa berulang kali karena sudah menggunakan database dalam menyimpan data penggajian. Meminimalisir terjadinya kesalahan perhitungan dan proses cetak slip gaji menjadi lebih mudah dan cepat tanpa memakan waktu yang cukup lama. (Joni & Devitra, 2014) (Devitra, 2017)
- e. Penelitian yang dilakukan Ridwan Setiawan, Andri Ikhwana, Adi Maulana Muhibdin yang berjudul "Rancangan Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta". Perguruan Tinggi merupakan salah satu instansi pendidikan tertinggi di indonesia, perguruan tinggi mempunyai proses bisnis utama berupa pendidikan, penelitian dan pengabdian kepada masyarakat. Adapun proses bisnis pendukung diantaranya untuk penentuan kebutuhan, pemantauan dan alokasi sumber daya manusia khususnya pada aktivitas operasional akademik, termasuk di dalamnya yaitu pengelolaan pegawai, dosen tetap, dan dosen luar biasa. Sekolah Tinggi Teknologi Garut (STT-Garut) merupakan salah satu instansi pendidikan untuk jenjang perguruan tinggi swasta yang berada di daerah Kabupaten Garut. Berdasarkan aktivitas bisnis yang ada terdapat masalah pada sistem penggajian pegawai, dimana pengelolaan penggajian pegawai belum menggunakan sistem khusus sehingga dikenakan perhitungan gaji, pembuatan slip

dan laporan memerlukan waktu yang cukup lama. Pada penelitian kali ini ingin membuat Rancangan Bangun Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta untuk membantu meringankan dalam penggajian pegawai dan juga mempercepat dalam perhitungan gaji, pencetakan slip tidak memakan waktu yang lama. (Setiawan, Ikhwana, & Muhibin, Rancangan Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta, 2014)

PENGEMBANGAN SISTEM

Metode pengembangan sistem yang penulis gunakan untuk mengembangkan sistem ini adalah metode *waterfall*. Alasan menggunakan metode ini adalah karena metode *waterfall* melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan dalam membangun suatu sistem. Proses metode *waterfall* yaitu pada pelaksanaannya dari suatu sistem dilakukan secara beruntun. Sistem yang dihasilkan akan berkualitas baik, dikarenakan pelaksanaannya secara bertahap sehingga tidak terfokus pada tahapan tertentu (Rosa & Shalahuddin, 2015) . Tahapan dari metode *waterfall* adalah :



Gambar 1 Metode Waterfall

PERANCANGAN BASIS DATA

Perancangan basis data adalah proses menciptakan desain yang akan mendukung rumusan misi dan tujuan misi perusahaan untuk sistem basis data yang diperlukan.

DEFINISI BASIS DATA

Basis data termasuk dalam komponen sistem informasi yang berfungsi sebagai media penyimpanan data dan tempat pengolahan data menjadi informasi yang sangat penting dalam upaya menciptakan suatu aplikasi yang terintegrasi. Menurut (Lubis, 2016) , “basis data merupakan gabungan file data yang dibentuk dengan hubungan/relasi yang logis dan dapat diungkapkan dengan catatan serta bersifat independen”.

Basis data terdiri atas 2 kata, yaitu basis dan data. Basis kurang lebih dapat diartikan sebagai markas atau gedung tempat bersarang atau berkumpul. Sedangkan data adalah representasi fakta berita nyata yang mewakili suatu objek, suatu manusia (pegawai, siswa, pembeli, pelanggan, dll) (Fathansyah, 2016).

DBMS (DATABASE MANAGEMENT SYSTEM)

Menurut (Connolly-Begg, 2005), *Database Management System* adalah sistem perangkat lunak yang memungkinkan pengguna dapat mendefinisikan, membuat, merawat, dan mengatur akses ke database.

Menurut (Connolly & Begg, 2015) , menyatakan bahwa DBMS adalah “*Database Management System* (DBMS) merupakan kumpulan program aplikasi yang digunakan untuk mengelola basis data”.

Menurut (Taufik, 2013), DBMS merupakan perangkat lunak (software) yang menentukan bagaimana data tersebut diorganisasi, disimpan, diubah, dan diambil kembali. Perangkat lunak ini juga menerapkan mekanisme pengamanan data, pemakaian data bersama dan konsistensi.

ERD (ENTITAS RELATIONSHIP DIAGRAM)

ERD adalah diagram yang memperlihatkan entitas-entitas yang terlibat dalam suatu sistem serta hubungan-hubungan atau relasi antara entitas tersebut. Model Entity Relationship yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut-atribut yang mempresentasikan seluruh fakta dari “Dunia Nyata” yang ditinjau, dapat digambarkan dengan lebih sistematis dengan menggunakan diagram Entity Relationship. (Fathansyah, 2012) (Fathansyah, 2012)

ERD menggunakan sejumlah notasi dan simbol untuk menggambarkan struktur dan hubungan antar data, pada dasarnya ada tiga macam komponen yang digunakan yaitu :

- a. **Entitas** adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai, sesuatu yang penting bagi pemakai dalam konteks sistem yang akan dibuat. Sebagai contoh pelanggan, pekerja dan lain-lain.
 - b. **Attribut** berfungsi mendeskripsikan karakter entiti. Misalnya atribut nama pekerja dari entiti pekerja. Setiap entiti bisa terdapat lebih dari satu atribut.
 - c. **Hubungan** atau (**Relationship**) sebagaimana halnya entiti maka dalam hubungan apapun harus dibedakan antara hubungan atau bentuk hubungan antar entiti dengan isi dari hubungan itu sendiri. Misalnya dalam kasus hubungan antara entiti siswa dengan entiti mata_kuliah adalah mengikuti, sedangkan isi hubungannya dapat berupa nilai_ujian. Relationship disimbolkan dalam bentuk intan / diamonds.

II. METODOLOGI PENELITIAN

LOKASI PENELITIAN

Creative Indigo Production adalah Perusahaan Rumah Produksi yang mengembangkan program televisi komersial dengan visi dan misi untuk memberikan tayangan yang berkualitas, terpercaya, dan inovatif dalam konteks global. Indigo Production beralamat di Jl. Caringin Barat Kav. 10 Jakarta Selatan 12430, Indonesia.

Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data digunakan untuk mengumpulkan data sesuai tata cara penelitian sehingga diperoleh data yang dibutuhkan. Menurut Sugiyono (2012 : 224), teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling strategis dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik dokumentasi, observasi, dan wawancara.

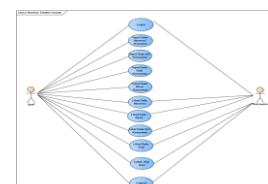
- a. Pengamatan (Observasi)
Peneliti melakukan observasi yaitu dengan melihat secara langsung ke kantor Indigo Production di Jakarta dan mencatat semua yang diperlukan untuk pengolahan data.
 - b. Wawancara
Peneliti melakukan wawancara langsung untuk mendapatkan data-data informasi dalam bentuk tanya jawab secara langsung kepada Manager sebagai pemimpin perusahaan, pemimpin HRD, dan staff keuangan.
 - c. Studi Pustaka
Studi Pustaka ini merupakan teknik pengumpulan data dengan membaca dan mencari seputar informasi yang akan digunakan melalui buku-buku dan referensi mengenai pembahasan yang bersangkutan.

PERANCANGAN

Pada penelitian ini menampilkan perancangan sistem seperti use case diagram dan activity :

1. Usecase Diagram

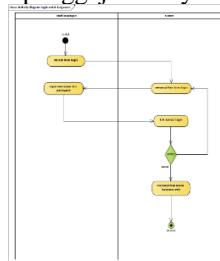
Use case diagram merupakan diagram yang digunakan untuk mendeskripsikan tentang interaksi yang terjadi pada aktor dengan sistem atau perangkat lunak untuk melakukan aktivitas pada aplikasi sistem informasi penggajian karyawan di Indigo Production. *Use case diagram* aplikasi informasi penggajian karyawan adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Usecase diagram

2. Activity Diagram

Activity Diagram dalam aplikasi sistem informasi penggajian ini digunakan untuk memodelkan aspek dinamis dari sistem yang terdiri dari beberapa langkah yang berurutan. Berikut adalah *Activity Diagram* pada aplikasi sistem informasi penggajian karyawan



Gambar 3 Activity Diagram

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

PEMBAHASAN METODE NETTO

Analisa dan perancangan aplikasi penggajian karyawan dengan metode netto berbasis website ini memberikan informasi tentang penggajian pada PT. Indigo Production. Perancangan aplikasi ini di kembangkan menggunakan metode netto yang berfokus pada mengontrol sistem pengolahan data gaji karyawan menggunakan web di Indigo Production dan juga dapat Mempercepat dalam pencarian data, pengelihatan data karyawan, mampu dalam mencari gaji karyawan.

TAMPILAN APLIKASI

Tampilan aplikasi dilakukan dengan setiap halaman program yang dibuat dan pengkodeannya dalam bentuk file program. Berikut ini adalah implementasi antarmuka yang dibuat :

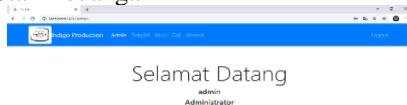
1. Tampilan Menu Halaman Login



Gambar I Tampilan Menu Halaman Login

Halaman login ini digunakan pengguna aplikasi untuk dapat mengakses aplikasi. Pengguna harus mengisi field username dan password lalu mengklik tombol login, jika pengguna yang login adalah staff keuangan maka akan masuk ke halaman home staff keuangan dan jika pengguna karyawan maka akan masuk ke halaman home karyawan, sedangkan jika tidak sesuai maka pengguna tidak bisa masuk dan muncul pesan bahwa username dan password salah.

2. Tampilan Menu Utama Staff keuangan



Gambar 5 Tampilan Menu Halaman Utama Staff keuangan

Ini adalah halaman home awal pengguna, staff keuangan dapat membuka semua menu, karyawan hanya bisa membuka menu Datadiri, Gaji, dan Absensi

3. Tampilan Menu Halaman Karyawan



Gambar 6 Tampilan Menu Halaman Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan dan mengelola data karyawan. Tombol Tambah Data untuk menambahkan data karyawan, tombol edit untuk mengubah data karyawan, dan hapus untuk menghapus data karyawan.

4. Tampilan Menu Input Data Karyawan



Gambar 7 Tampilan Menu Input Data Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menambahkan data karyawan, isi data yang ada lalu klik tombol Save untuk menambahkan data. Tombol Close untuk kembali ke halaman data karyawan.

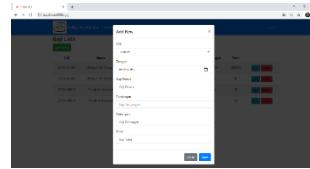
5. Tampilan Menu Gaji Karyawan



Gambar 8 Tampilan Menu Gaji Pada Staff keuangan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan dan mengelola data Gaji. Tombol Tambah Data untuk menambahkan data Gaji, tombol edit untuk mengubah data Gaji, dan hapus untuk menghapus data Gaji

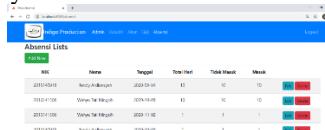
6. Tampilan Input Gaji Karyawan



Gambar 10 Tampilan Input Gaji Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menambahkan data gaji, isi data yang ada lalu klik tombol Save untuk menambahkan data. Tombol Close untuk kembali ke halaman data gaji..

7. Tampilan Menu Absensi Karyawan



Gambar 11 Tampilan Menu Absensi Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan dan mengelola data Absensi. Tombol Tambah Data untuk menambahkan data Absensi, tombol edit untuk mengubah data Absensi, dan hapus untuk menghapus data Absensi.

8. Tampilan Menu Input Data Absensi Karyawan



Gambar 12 Tampilan Menu Input Data Absensi Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menambahkan data absensi, isi data yang ada lalu klik tombol Save untuk menambahkan data. Tombol Close untuk kembali ke halaman data absensi.

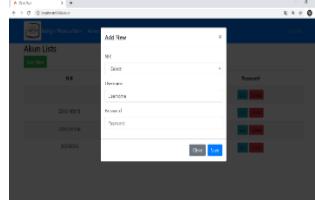
9. Tampilan Menu Akun Karyawan

Akun Lists		
NK	Username	Passwd
20211001	admin	
20211002	hrd	
20211003	salma	
20211004	arifin	

Gambar 13 Tampilan Menu Akun Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan dan mengelola data Akun. Tombol Tambah Data untuk menambahkan data Akun, tombol edit untuk mengubah data Akun, dan hapus untuk menghapus data Akun.

10. Tampilan Menu Input Data Akun Karyawan



Gambar 14 Tampilan Menu Input Data Akun Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menambahkan data akun, isi data yang ada lalu klik tombol Save untuk menambahkan data. Tombol Close untuk kembali ke halaman data akun.

11. Tampilan Menu Utama Karyawan



Gambar 15 Tampilan Menu Utama Karyawan

Ini adalah halaman home awal karyawan. Karyawan hanya bisa membuka menu Datadiri, Gaji, dan Absensi.

12. Tampilan Menu Data Diri Karyawan



Gambar 16 Tampilan Menu Data Diri Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data karyawan setelah login.

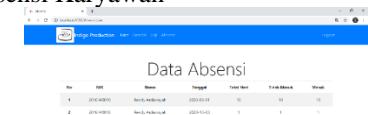
13. Tampilan Menu Data Gaji Karyawan



Gambar 17 Tampilan Menu Data Gaji Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data gaji karyawan. Tombol Slip Gaji untuk mencetak laporan gaji perbulan

14. Tampilan Menu Data Absensi Karyawan



Gambar 18 Tampilan Menu Data Absensi Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan data absensi karyawan setelah login

15. Tampilan Menu Data Slip Gaji Karyawan



Gambar 19 Tampilan Slip Gaji Karyawan

Ini adalah contoh slip gaji yang menampilkan Nama, Nik, Jabata, dan gaji

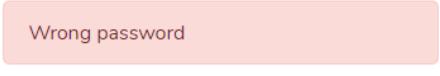
PENGUJIAN

PENGUJIAN BLACK BOX

Pengujian black box ini hanya ditekankan pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian dilakukan hanya kepada fitur dan menu yang diujikan. Berikut ini adalah menu atau fitur yang akan diujikan.

- a. Login Staff keuangan

Tabel 1 Login Staff keuangan

Kasus dan Hasil Uji (Data Benar)		
Data yang dimasukan	Pengamatan	Kesimpulan
Input Username dan Password Data diisi sesuai admin Username : admin Password : admin	Dapat login dan masuk utama admin 	(✓) Valid () Tidak Valid
Kasus dan Hasil Uji (Data Salah)		
Username : Staff keuangan Password : 321	Tidak dapat login dan menampilkan warning message 	() Valid (✓) Tidak Valid

IV. KESIMPULAN DAN SARAN

KESIMPULAN

Berdasarkan dari pembahasan yang sudah diuraikan maka penulis membuat kesimpulan seperti berikut ini :

Telah berhasil merancang dan menganalisa aplikasi penggajian karyawan dengan metode netto berbasis web studi kasus indigo production

SARAN

Dari hasil analisa dan perancangan, peneliti menyadari masih banyak kekurangan yang dapat ditemukan pada penelitian ini, oleh karena itu ada saran dari penulis sebagai berikut :

- a. Sistem informasi gaji karyawan berbasis web yang telah dirancang kedepannya dapat dikembangkan dengan menambah fitur-fitur dalam tampilan sistem.
- b. Untuk pengamanan dalam penyimpanan database penggajian, sebaiknya database dilakukan backup secara berkala.

DAFTAR PUSTAKA

- Khasani, G. P., & Surjawan, D. J. (2016). Membangun Bisnis Online dengan Mambo. *Aplikasi Inventory Berbasis Web ISSN : 2443-2229*, 320.
- Muslihudin, Muhammad, & Oktavianto. (2016). *Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.
- Hidayat, Wahyu, Maaruf, F., & Bahari, S. (2016). Perancangan Media Video Desain Interior Sebagai Salah Satu Penunjang Promosi dan Informasi di PT. Wans Desain Group . *CERITA Vol. 2 No. 1*.

- Rahayu, S., & Subagja, M. F. (2017). Perancangan Aplikasi Penggajian Berbasis Web Di Sekolah Menengah Kejuruan Islam Atturmudziyyah Garut. *Jurnal Algoritma*, 284-285.
- Riadi, M. (2016). Pengertian dan perbedaan Gaji dan Upah. *Rancangan Bangun Sistem Informasi Kepergawain (Studi Kasus : PT Dekatama Centra) ISSN : 2443-2220*, 176.
- Setiawan, R., Ikhwana, A., & Muhibin, A. M. (2017). Rancangan Bangun Sistem Informasi Penggajian Di Perguruan Tinggi Swasta. *Jurnal Algoritma*, 246.
- Sartika, Y., Sunarto, M. D., & Mastan, I. A. (2017). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada CV.Sartika Brownies Oven Surabaya. *JSIKA*, 1-2.
- Sartika, Y., Dewiyani, M., Sunato, & Mastan, I. A. (2015). Analisa Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawaan Berbasis Web Pada CV.SARTIKA BROWNIES OVEN SURABAYA.