

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN  
PADA PT. MENDAWAI PUTRA MANDIRI  
PANGKALAN BUN BERBASIS  
*WEB MOBILE***

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya



OLEH :

RIO FATUCHRAHMAN  
NIM C1457201076  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA**

**2021**

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN  
PADA PT. MENDAWAI PUTRA MANDIRI  
PANGKALAN BUN BERBASIS  
*WEB MOBILE***

**TUGAS AKHIR**

Disusun untuk Memenuhi Syarat Kelulusan Program Strata I Pada  
Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer  
(STMIK) Palangkaraya

OLEH :

RIO FATUCHRAHMAN  
NIM C1457201076  
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA**

**2021**

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : **RIO FATUCHRAHMAN**  
NIM : C1457201076

Menyatakan bahwa Tugas Akhir dengan judul :

### **SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. MENDAWAI PUTRA MANDIRI PANGKALAN BUN BERBASIS WEB MOBILE**

Adalah hasil karya saya dan bukan merupakan duplikasi sebagian atau seluruhnya dari karya orang lain, kecuali bagian yang sumber informasi dicantumkan.

Pernyataan ini dibuat dengan sebenar-benarnya secara sadar dan bertanggungjawab dan saya bersedia menerima sanksi pembatalan tugas akhir apabila terbukti melakukan duplikasi terhadap tugas akhir atau karya ilmiah lain yang sudah ada.

Palangka Raya, Juni 2021

Yang Membuat Pernyataan,



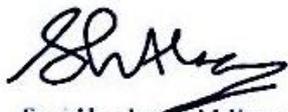
**RIO FATUCHRAHMAN**

## PERSETUJUAN

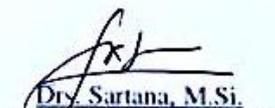
### SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. MENDAWAI PUTRA MANDIRI PANGKALAN BUN BERBASIS WEB MOBILE

Tugas Akhir ini telah disetujui untuk diujikan  
pada Tanggal 14 Juni 2021

Pembimbing I.

  
Susi Hendarti, M.Kom.  
NIK. 197803202008001

Pembimbing II.

  
Drs. Sartana, M.Si.  
NIK. 195906071995102

Mengetahui  
Kaprodi  
STMIK Palangkaraya

  
Kaprodi, M.Kom.  
NIK. 196901041995105



The logo of STMIK Palangkaraya is a circular emblem. It features a central shield with a book and a lamp, surrounded by a laurel wreath. The text 'STMIK PALANGKARAYA' is written around the bottom of the circle. Above the shield, it says 'SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER'. The acronym 'STMIK' is prominently displayed in the center.

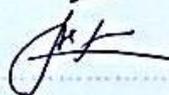
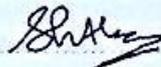
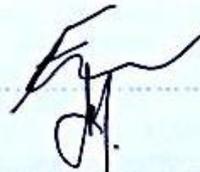
## PENGESAHAN

### SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. MENDAWAI PUTRA MANDIRI PANGKALAN BUN BERBASIS WEB MOBILE

Tugas Akhir ini telah Diuji, Dinilai dan Disahkan  
Oleh Tim Penguji pada Tanggal 17 Juni 2021

Tim Penguji Tugas Akhir :

1. Fenrov Yedithia, S.Kom., M.TI.  
Ketua Anggota
2. Norhayati, M.Pd.  
Sekretaris Anggota
3. Sam'ani, ST., M.Kom.  
Anggota
4. Susi Hendartie, M.Kom.  
Anggota
5. Drs. Sartana, M.Si.  
Anggota



## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

*“Jika kau tidak bisa membuatnya dengan baik setidaknya buatlah itu terlihat baik”*

*Skripsi ini kupersembahkan untuk :*

*Kedua Orang Tuaku Alm. Supiansuri dan Ramlah, yang selalu mengasihiku dan selalu memberikanku dukungan dalam bentuk apapun.*

*Istri dan anakku tercinta yang selalu memberikanku semangat.*

*Bapak, Ibu Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya dan guruku yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan yang sangat berharga.*

*Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya yang memberikan pengamalan pendidikan kepada saya sehingga seperti sekarang ini. Saya ucapkan terimakasih banyak, maju terus Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya kampusku tercinta.*

## INTISARI

**Rio Fatuchrahman**, C1457201076, 2021. *Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT.Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile*, Pembimbing I Susi Hendartie M.Kom. dan Pembimbing II Drs. Sartana, M,Si.

Permasalahan dalam penelitian ini adalah bagaimana membuat sebuah aplikasi penggajian berbasis web mobile yang dapat membantu staff keuangan melakukan penggajian terhadap karyawan tanpa harus menunggu persetujuan dari pimpinan PT tersebut agar lebih memudahkan keuangan

Dalam melakukan penelitian proposal tugas akhir ini ada beberapa metode yang digunakan oleh penulis, yang meliputi metode pengumpulan data, metode pengembangan system, tinjauan umum (Objek penelitian), analisis, dan desain system.

Hasil akhir dari penelitian proposal tugas akhir ini adalah berupa aplikasi aplikasi penggajian karyawan berbasis web mobile untuk staff atau pimpinan perusahaan melakukan pengecekan gaji karyawan.

**Kata Kunci :** Web Mobile, Gaji, Analisis dan Sistem

## ABSTRACT

**Rio Fatuchrahman**, C1457201076, 2021. *Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT.Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile*, Pembimbing I Susi Hendartie M.Kom. dan Pembimbing II Drs. Sartana, M,Si.

The problem in this study is how to make a mobile web-based payroll application that can help financial staff make payroll for employees without having to wait for approval from the PT leadership to make finances easier.

In conducting this thesis research proposal, there are several methods used by the author, which include data collection methods, system development methods, general reviews (objects of research), analysis, and system design.

The final result of this final project research proposal is in the form of a mobile web-based employee payroll application for staff or company leaders to check employee salaries.

**Keywords:** Mobile Web, Salary, Analysis and System

## **KATA PENGANTAR**

Dengan memanjatkan puji syukur kepada Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan Skripsi dengan judul “Sistem Informasi Penggajian karyawan pada P.T. Mendawai Putra Mandiri Pangalan Bun Berbasis Web Mobile”.

Skripsi ini disusun untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Strata 1 Program Studi Sistem Informasi pada Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangka Raya.

Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini terutama kepada:

1. Suparno, M.Kom, selaku Kepala Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya.
2. Susi Hendartie, M.Kom, selaku pembimbing I yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir dalam hal masukkan program aplikasi ini.
3. Drs. Sartana, M.Si, selaku pembimbing II yang telah banyak membantu dalam proses pembuatan Tugas Akhir dalam hal saran dan masukkan penulisan.

Palangka Raya, Mei 2018

Penulis

## DAFTAR ISI

PERSETUJUAN .....	i
PENGESAHAN .....	ii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iii
INTISARI .....	iv
ABSTRACT.....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	ix
DAFTAR GAMBAR .....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Perumusan Masalah.....	2
C. Batasan Masalah.....	2
D. Tujuan dan Manfaat .....	4
E. Jenis Penelitian.....	5
F. Sistematika Penulisan.....	6
G. Penjelasan Istilah Kunci .....	7
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Dasar Teori.....	9
1. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian.....	9
2. Pemodelan yang digunakan .....	12
B. Penelitian yang Relevan .....	14
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Metode Pengumpulan Data.....	17
1. Observasi.....	17
2. Wawancara.....	17
3. Penelitian Pustaka (Library Research) .....	17
B. Metode Pengembangan Sistem.....	18
C. Tinjauan Umum (Objek Penelitian).....	19
D. Analisis .....	19
E. Desain Sistem.....	26
1. Desain Antarmuka .....	26
2. Desain Proses.....	29
3. Desain Perangkat Lunak .....	33
4. Desain Basis Data .....	37
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
A. Implementasi .....	39
1. Implementasi Program.....	39

2. Pengujian Sistem dan Uji Coba Program (Prototype) .....	41
3. Manual Program .....	46
4. Manual Instalasi .....	52
B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan .....	59
1. Pembahasan Hasil Respon Pengguna.....	59

**BAB V PENUTUP**

A. Kesimpulan .....	65
B. Saran .....	66

**DAFTAR PUSTAKA**

**LAMPIRAN**

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kajian Penelitian yang Relevan .....	15
Tabel 2. Bobot Skala Likert .....	36
Tabel 3. Rencana Pengujian Administrator .....	42
Tabel 4. Pengujian Login Admin .....	43
Tabel 5. Pengujian Halaman Data Penggajian .....	44
Tabel 6. Daftar poin-poin yang diujikan .....	59
Tabel 7. Skor hasil nilai .....	60

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Model Prototype.....	14
Gambar 2. User Interface tampilan login administrator .....	26
Gambar 3. User Interface tampilan halaman dashboard.....	26
Gambar 4. User Interface tampilan data karyawan.....	27
Gambar 5. User Interface tampilan tambah karyawan.....	27
Gambar 6. User Interface tampilan data gaji karyawan.....	27
Gambar 7. User Interface tampilan input gaji .....	28
Gambar 8. User Interface tampilan input gaji .....	28
Gambar 9. User Interface tampilan Versi Mobile .....	28
Gambar 10. Diagram Konteks (Context Diagram).....	29
Gambar 11. Diagram Level 0.....	31
Gambar 12. Diagram Level 1 Proses 4.....	32
Gambar 13. Diagram Level 1 Proses 5.....	33
Gambar 14. Data flow diagram (DFD) .....	37
Gambar 15. Diagram Sistem Penggajian Karyawan .....	38
Gambar 16. Pengaturan koneksi .....	39
Gambar 17. Kode Program Pengaturan Database .....	40
Gambar 18. Kode program input gaji.....	40
Gambar 19. Kode Program Edit Gaji .....	41
Gambar 20. Kode Program Hapus Data.....	41
Gambar 21. Implementasi Admin Login Salah.....	43
Gambar 22. Implementasi Admin Login Benar .....	44
Gambar 23. Tambah Data Penggajian.....	45
Gambar 24. Pengujian Hapus Penggajian .....	45
Gambar 25. Pengujian Edit Penggajian.....	46
Gambar 26. Halaman Login Admin .....	47
Gambar 27. Halaman Dashboar Admin .....	47
Gambar 28. Halaman Dashboar Admin Melalui Tablet .....	48
Gambar 29. Halaman Dashboar Admin Melalui Smartphone .....	49
Gambar 30. Halaman Data penggajian.....	50
Gambar 31. Halaman Data tambah penggajian .....	51
Gambar 32. Halaman Detail Gaji Karyawan.....	51
Gambar 33. Tampilan Awal Instalasi FileZilla .....	52
Gambar 34. Komponen Instalasi FileZilla .....	53
Gambar 35. Lokasi Instalasi FileZilla .....	53
Gambar 36. Proses Instalasi FileZilla Selesai .....	54
Gambar 37. Halaman Utama 000webhost.com .....	54
Gambar 38. Daftar Akun 000webhost.com.....	55
Gambar 39. Verifikasi E-mail.....	55
Gambar 40. Halaman Setelah Verifikasi E-mail .....	56
Gambar 41. Proses Drag File Melalui FileZilla .....	57

Gambar 42. Membuat Basis Data Cpanel 000webhost.com.....	57
Gambar 43. Menu Menuju PhpMyAdmin 000webhost.com.....	58
Gambar 44. Halaman PhpMyAdmin 000webhost.com .....	58

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1. Wawancara (Interview)
- Lampiran 2. Observasi (Pengamatan)
- Lampiran 3. Dokumentasi.
- Lampiran 4. Surat Tugas Dosen Pembimbing
- Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal
- Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir
- Lampiran 7. Kuesioner
- Lampiran 8. Surat Izin Penelitian

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat telah menjadikan ilmu komputer sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari kehidupan manusia. Komputer umumnya digunakan untuk pengolahan data untuk menghasilkan informasi. Dengan banyaknya kemudahan yang dapat diperoleh dengan menggunakan sistem komputerisasi tersebut, maka tidak sedikit perusahaan yang telah menerapkan sistem komputerisasi tersebut. Sistem Pengelolaan Penggajian menggunakan komputerisasi adalah contoh sistem komputerisasi yang sering di terapkan di perusahaan -perusahaan.

PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun adalah salah satu perusahaan yang sedang berkembang dalam bidang penjualan perumahan di Pangkalan Bun. Struktur organisasi yang ada di PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun tersebut terdiri atas pemilik perusahaan yang dibantu oleh mandor dalam pengoprasiannya. Perusahaan juga dibantu oleh bagian keuangan yang bertugas dalam masalah keuangan, seperti penggajian para pegawai dan biaya operasional lainnya. Bagian yang terakhir adalah bagian pemasaran/penjualan yang bertugas memasarkan perumahan yang siap dijual kepada masyarakat luas khususnya di daerah Pangkalan Bun.

Dalam pengelolaan data penggajian di PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun tersebut masih manual. Dengan menggunakan Microsoft Excel sebagai alat hitung dalam mengumpulkan data-data yang dibutuhkan sebagai rekapitulasi laporan penggajian masih dirasakan kurang akurat sehingga menyebabkan kesulitan ketika melakukan cek ulang serta dalam memberikan laporan penggajian kepada pimpinan perusahaan. Bahkan kesulitan yang dialami adalah ketika pimpinan berada diluar daerah, sehingga bagian keuangan juga mengalami kendala dalam melakukan penggajian kepada karyawan dan harus menunggu sampai pimpinan kembali terlebih dahulu. Dengan kondisi seperti itu sering kali para karyawan harus menunggu beberapa hari untuk mendapatkan gaji.

Berdasarkan beberapa uraian di atas. Penulis tertarik untuk memilih judul **"Sistem Informasi Penggajian Pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile"**.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka didapatkan rumusan masalah bagaimana membuat sistem informasi penggajian pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile?

## **C. Batasan Masalah**

Untuk membatasi masalah yang diambil dalam membangun sistem informasi penggajian pada PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun

Berbasis Web Mobile ini, maka penulis perlu untuk memberikan batasan-batasan yang jelas agar nantinya bahasan tidak keluar dari topik pembahasan, Adapun batasan masalah tersebut ialah sebagai berikut:

1. Sistem Informasi ini di fokuskan pada penggajian karyawan pada PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.
2. Sistem Informasi ini mengolah data penggajian karyawan yang meliputi Halaman Dashboard Admin, Halaman ini di khususkan untuk admin, dimana hanya admin yang memiliki hak akses yang dapat mengakses sistem dengan cara login admin terlebih dahulu, kemudian akan mengarah ke halaman utama dashboard yang berisi :konten dashboard, data departemen, data penggajian, data admin, data laporan.
3. Sistem informasi ini mengolah data laporan penggajian, yang berfungsi sebagai rekapitulasi laporan penggajian kepada pimpinan perusahaan PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun, dalam bentuk file cetak Excel/Pdf
4. Pembuatan sistem informasi ini dibangun menggunakan Windows 10 profesional sebagai *Operation System*, Appsev versi 8.6.0 Sebagai server local , PHP versi 5.6.3.0, HTML5, CSS3 dan JavaScript versi 1.5 Sebagai bahasa pemrograman, Google Chrome sebagai aplikasi *browser*, Notepad ++ sebagai text editor, CorelDraw X7 sebagai desain interface, dan MySQL versi 5.7.17 sebagai sarana penyimpanan data.

## **D. Tujuan dan Manfaat**

### 1. Tujuan

Menghasilkan sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun dan pengolahan data pegawai pada PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun

### 2. Manfaat

#### a. Bagi PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.

##### 1) Admin/Bagian Keuangan

Adapun manfaat bagian admin adalah mempermudah dalam proses penggajian karyawan, dan proses laporan kepada pimpinan jika dikemudian hari diperlukan rekapitulasi data penjualan dan data penggajian.

##### 2) Pimpinan

Ketika pimpinan berada diluar daerah, maka pimpinan tersebut dapat melakukan penggajian kepada karyawan dengan menggunakan fasilitas penggajian web mobile melalui smartphone / laptop.

#### b. Bagi penulis

Agar dapat mengaplikasikan dan mengembangkan ilmu pengetahuan yang didapat penulis saat perkuliahan dan menerapkannya kepada masyarakat luas serta dunia kerja.

c. STMIK Palangkaraya

Adapun manfaat bagi STMIK Palangkaraya adalah untuk menambah koleksi karya ilmiah pada perpustakaan STMIK Palangkaraya dan juga untuk rujukan, perbandingan atau literatur bagi penulis selanjutnya.

### E. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian *Research & Development (R & D)*. *Research & Development* adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada agar dapat dipertanggung jawabkan. Disini penulis melakukan penelitian berupa pengumpulan kebutuhan seperti observasi, wawancara dan penelitian pustaka untuk membangun sebuah produk nantinya dan apabila produk diterapkan/dibangun dan dihasilkan, maka akan dilakukan testing untuk mencari kelemahan-kelemahan (kekurangan) produk yang telah dihasilkan. supaya nantinya dari kelemahan-kelemahan yang didapat, produk dapat dikembangkan lagi menjadi sebuah produk yang efektif dan dapat di pertanggung jawabkan. Produk tersebut tidak selalu berbentuk benda atau perangkat keras (*hardware*) seperti spanduk, banner, baleho dan alat bantu pemasaran di perusahaan atau organisasi, tetapi bisa juga perangkat lunak (*software*) seperti program untuk, pengajuan klaim asuransi ,pemasaran produk, pengolahan data, pembelajaran di kelas, perpustakaan atau laboratorium, ataupun model-model pendidikan, pembelajaran pelatihan, bimbingan, evaluasi, manajemen, dan lain-lain.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam *Research &*

*Development* yang penulis lakukan yaitu melakukan penelitian pengumpulan kebutuhan dengan cara observasi, wawancara dan penelitian pustaka, dan tahapan selanjutnya adalah merancang sistem yang dibuat dengan menggunakan UML (Unified Modeling Language) sedangkan untuk penggambaran relasi antar table menggunakan ERD ( Entitas Relationship Diagram) kemudian apabila sistem telah dibuat menjadi sebuah *protoype* nantinya akan dilakukan evaluasi *protoype* dengan cara ujicoba sistem dengan menggunakan *Black Box Testing* untuk menguji sistem yang dibuat apakah sudah sesuai standar dan keinginan dari pengguna atau tidak. Hal tersebut dilakukan berulang dan terus menerus sampai menjadi sebuah sistem yang efektif dan sesuai dengan keinginan pengguna.

#### **F. Sistematika Penulisan**

Agar penulisan ini dapat terarah, maka penyusunan ini disusun menurut sistematika berikut:

BAB I : Pendahuluan

Bab ini berisi tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, batasan masalah, tujuan dan manfaat, metodologi penelitian, sistematika penulisan dan juga penjelasan istilah kunci .

BAB II : Tinjauan Pustaka

Bab ini berisi teori-teori, rangkaian hasil penelitian yang relevan dan mendukung judul, definisi-definisi, model atau pendapat pakar yang langsung berkaitan dengan ilmu atau masalah yang diteliti. Pada bab ini juga dituliskan *software/tool* (komponen) yang digunakan untuk pembuatan aplikasi atau untuk keperluan penelitian.

### BAB III : Analisis dan Desain Sistem

Bab ini berisi tinjauan umum yang menguraikan tentang gambaran umum objek penelitian, misalnya gambaran umum perusahaan (struktur organisasi) atau gambaran umum produk, serta data yang dipergunakan untuk memecahkan masalah-masalah yang dihadapi. Bab ini pola utamanya adalah “analisis masalah”, yang akan menguraikan tentang analisis terhadap permasalahan yang terdapat pada kasus yang diteliti. Meliputi analisis terhadap masalah yang sedang berjalan, analisis hasil solusinya, analisis kebutuhan terhadap sistem yang diusulkan, dan analisis kelayakan sistem yang diusulkan.

### BAB IV : Implementasi dan Pembahasan

Bab ini berisi implementasi program, pengujian sistem dan uji coba program (*prototype*), manual program, manual instalasi, dan hasil penelitian.

### BAB V : Kesimpulan dan Saran

Bab ini berisi kesimpulan dari hasil pembahasan bab-bab sebelumnya, serta saran-saran dari penulis.

## **G. Penjelasan Istilah Kunci**

Adapun penjelasan operasional istilah-istilah penting yang digunakan dalam penulisan ini adalah sebagai berikut:

1. Sistem adalah suatu sistem didalam organisasi yang merupakan kombinasi dari orang-orang, fasilitas, teknologi, media, prosedur, dan pengendalian yang ditujukan untuk mendapatkan jalur kombinasi yang

penting ketika mengolah sebuah data menjadi bentuk yang lebih berarti bagi penerimanya dan bermanfaat dalam pengambilan keputusan pada saat sekarang atau yang akan datang.

2. Informasi dalam hal ini adalah untuk dapat memberikan informasi dan aksi yang lebih terhadap data produk, spesifikasi produk dan interaksi langsung dengan pihak pemasaran guna mempermudah pelanggan.
3. Penggajian/Gaji adalah sejumlah pembayaran kepada pegawai yang diberi tugas administratif dan manajemen yang biasanya ditetapkan secara bulanan. Sedangkan upah merupakan imbalan yang diberikan kepada buruh yang melakukan pekerjaan kasar dan lebih banyak mengandalkan kekuatan fisik, jumlah pembayaran upah biasanya ditetapkan secara harian atau berdasarkan unit pekerjaan yang diselesaikan.
4. *Website* adalah halaman situs internet yang berisikan informasi. Secara global sebuah *website* merupakan suatu sistem informasi, dimana terdapat lima komponen di dalamnya yaitu perangkat keras - perangkat lunak, sumber daya manusia, data dan jaringan.
5. PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun adalah salah satu perusahaan yang bergerak dalam bidang penjualan perumahan KPR BTN di Pangkalan Bun.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Dasar Teori**

##### 1. Teori yang Berkaitan dengan Topik Penelitian

Penelitian ini membutuhkan pemahaman terhadap sejumlah teori-teori untuk mendukung atau menjadi dasar serta referensi dalam penelitian dan dalam membangun sistem. Teori-teori tersebut merupakan kontribusi dari berbagai sumber dan literatur. Beberapa definisi sistem menurut beberapa ahli, diantaranya:

###### a. Sistem

Sistem adalah suatu kesatuan, baik obyek nyata atau abstrak yang terdiri dari berbagai komponen atau unsur yang saling berkaitan, saling tergantung, saling mendukung, dan secara keseluruhan bersatu dalam satu kesatuan untuk mencapai tujuan tertentu secara efektif dan efisien.

Menurut Hendra (2012: 157) Sistem merupakan kumpulan dari unsur atau elemen-elemen yang saling berkaitan/berinteraksi dan saling memengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

Menurut Sutabari (2012: 10) Secara sederhana, suatu sistem dapat diartikan sebagai suatu kumpulan atau himpunan dari unsur, komponen, atau variabel yang terorganisir, saling berinteraksi, saling

tergantung satu sama lain, dan terpadu. Berdasarkan beberapa pengertian di atas mengenai definisi sistem, dapat disimpulkan bahwa suatu sistem merupakan kumpulan elemen-elemen yang saling berkaitan dan berinteraksi untuk mencapai suatu tujuan tertentu

#### b. Informasi

Pengertian informasi secara umum adalah sebuah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi berarti sekumpulan data atau fakta yang telah diproses dan dikelola sedemikian rupa sehingga menjadi sesuatu yang mudah dimengerti dan bermanfaat bagi penerimanya.

Menurut Hendra, (2012 : 167) Informasi merupakan data yang telah diproses menjadi bentuk yang memiliki arti bagi penerima dan dapat berupa fakta, suatu nilai yang bermanfaat. Jadi, ada suatu proses transformasi data menjadi suatu informasi.

Menurut Fauzi (2013:2), Informasi merupakan hasil dari pengolahan data, akan tetapi tidak semua hasil dari pengolahan tersebut bisa menjadi informasi, hasil pengolahan data yang tidak memberikan makna atau arti serta tidak bermanfaat bagi seseorang bukan lah merupakan informasi.

#### c. Sistem Informasi

Pengertian sistem informasi menurut bahasa adalah 2 kata yang terdiri dari kata sistem yang memiliki arti kumpulan orang atau beberapa orang yang bekerja sama secara terstruktur untuk mencapai tujuan tertentu. Sedangkan informasi adalah data yang diolah supaya

menjadi berguna bagi orang dan membantu untuk pengambilan keputusan. Sistem informasi juga disebut juga suatu sistem terintegrasi yang mampu menyediakan informasi yang bermanfaat bagi penggunanya. Sebuah sistem terintegrasi atau sistem manusia-mesin, untuk menyediakan informasi untuk mendukung operasi, manajemen dalam suatu organisasi.

Menurut Hendra (2012:168) Sekumpulan prosedur manual atau terkomputerisasi yang mengumpulkan atau mengambil, mengolah, menyimpan, dan menyebarkan informasi dalam mendukung pengambilan dan kendali keputusan. “Sekelompok orang, prosedur, *input*, *output*, dan pengolahannya secara bersama-sama menghasilkan informasi yang akurat, tepat waktu dan relevan bagi penggunanya”.

#### d. Sistem Penggajian

Sistem penggajian adalah mengembangkan sekumpulan prosedur yang memungkinkan perusahaan untuk menarik, menahan dan memotivasi staf yang diperlukan, serta untuk mengendalikan biaya pembayaran gaji. Karena tidak ada satu pola yang dapat digunakan secara universal maka prosedur ini harus disesuaikan dengan kebijakan gaji tiap-tiap organisasi, dan hendaknya didasar atas kebijakan yang dianggap adil. Mulyadi (2001:391) menyatakan sistem penggajian adalah sistem pembayaran atas jasa yang diserahkan oleh karyawan yang bekerja sebagai manajer, atau kepada karyawan yang gajinya dibayarkan bulanan, tidak tergantung dari jumlah jam atau hari kerja jumlah produk yang dihasilkan.

#### e. Web Mobile

Mobile web adalah halaman HTML berbasis browser yang diakses menggunakan perangkat portable (*smartphone atau tablet*) melalui jaringan telekomunikasi selular (WiFi, 3G atau 4G). Jadi, dirancang untuk menampilkan teks konten, data, gambar, dan video yang di web karena keterbatasan layar dan layar sentuh. Sedangkan mobile app adalah aplikasi yang dibuat untuk smartphone atau tablet yang mengharuskan penggunaannya untuk download dan instal melalui toko aplikasi (Apple App Store, Play Store, atau Blackberry App) sebelum mengoperasikannya. Mobile apps tersedia untuk digunakan di berbagai platform seperti iOS, Android, Windows Phone, dan Blackberry.

Menurut Janner Simarmata, (2010). Web mobile adalah aplikasi akses internet menggunakan peralatan yang bersifat mobile berbasis browser yang bertujuan untuk mengakses layanan data secara wireless. Web mobile dapat diakses pada perangkat mobile seperti telepon seluler, PDA (Personal Digital Assistant) dan perangkat portable yang tersambung ke sebuah jaringan telekomunikasi seluler

#### 2. Pemodelan yang digunakan

Pemodelan adalah rencana, representasi atau deskripsi yang menjelaskan suatu objek, sistem, atau konsep yang sering kali berupa penyederhanaan atau idealisasi. Bentuknya dapat berupa model fisik (market, bentuk purwarupa (prototype), model citra (gambar, komputerisasi, grafis dan lain-lain), atau rumusan matematis.

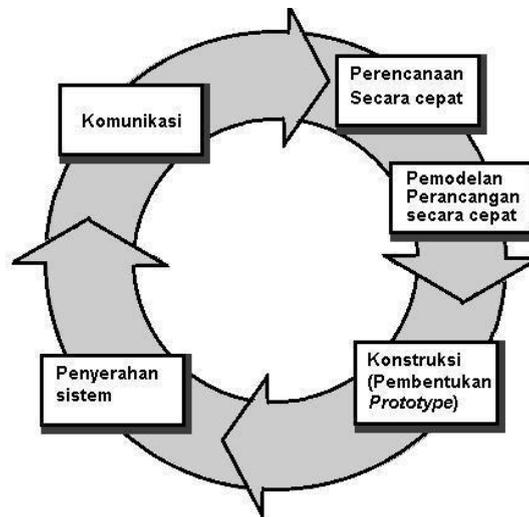
Sedangkan sistem adalah suatu kesatuan yang terdiri dari komponen atau elemen- elemen yang saling berhubungan membentuk satu kesatuan atau organisasi untuk memudahkan aliran informasi.

Menurut Utomo (2010:7) definisi pemodelan atau model adalah representasi yang disederhanakan dari suatu realitas kompleks, yang tujuannya adalah pemahaman realitas dan mempunyai seluruh fitur yang diperlukan untuk tugas atau pemecahan masalah yang diperlukan.

Jadi pemodelan sistem merupakan suatu konsep penyederhanaan dari sebuah bentuk elemen yang sangat kompleks untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang akan disampaikan dengan tujuan sebagai sarana visualisasi dan komunikasi antara anggota tim pengembang dengan pengguna nantinya atau juga bisa diartikan sebagai sarana komunikasi untuk memudahkan pemahaman dari informasi yang dibutuhkan.

Dengan memperhatikan penjelasan pemodelan sistem maka konsep pemodelan sistem yang digunakan oleh penulis untuk membangun “Sistem Informasi Penggajian Pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile, yaitu dengan menggunakan pemodelan Prototype.

Menurut Pressman (2012:50) dalam melakukan perancangan sistem yang akan dikembangkan dapat menggunakan metode *prototype*. Metode ini cocok digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem yang akan dikembangkan kembali.



Gambar 1. Model Prototype

Prototyping adalah proses iterative dalam pengembangan sistem dimana requirement diubah ke dalam sistem yang bekerja (working system) yang secara terus menerus diperbaiki melalui kerjasama antara user dan analis.

## B. Penelitian yang Relevan

Penulis mencoba menguraikan dan menjelaskan dari beberapa contoh kajian penelitian yang relevan yang telah berhasil dihimpun oleh penulis yang dipaparkan dalam bentuk kajian yang relevan yang dapat dilihat pada table 1.

Tabel 1. Kajian Penelitian yang Relevan

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembang an PL	Hasil	Perbedaan
1	Ahmat Josi /2017	Perancangan aplikasi penggajian pada perguruan tinggi (studi kasus sekolah tinggi xyz)	Rapid Application Development (RAD).	Aplikasi ini dapat menyimpan secara otomatis gaji karyawan atau dosen sehingga dapat mempermudah proses pencarian. Aplikasi ini dapat membuat laporan hasil penggajian sehingga mempermudah admin dalam membuat laporan	Pada Sistem Informasi Penggajian Pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile, Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Prototyping dimana pengembang dan pelanggan saling bertemu untuk menyesuaikan sistem yang diinginkan. Pada Sistem Informasi yang penulis buat menggunakan website sedangkan Ahmad Josi menggunakan java.
2	Ade Sudrajat dkk/2011	Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Pt. Mustika Abadi Sentosa	System Development Life Cycle (SDLC).	Dengan Sistem Informasi Penggajian PT. Mustika Abadi Sentosa proses pengelolaan data yang terdiri dari pengelolaan data karyawan, data absensi dan proses perhitungan gaji karyawan serta pembuatan laporan-	Pada Sistem Informasi Penggajian Pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile, Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Prototyping dimana pengembang dan pelanggan saling

No	Penulis/ Tahun	Topik Penelitian	Metode Pengembang an PL	Hasil	Perbedaan
				laporannya dapat dilakukan dengan mudah, cepat dan lebih akurat. Sistem Informasi Penggajian PT. Mustika Abadi Sentosa dapat memberikan solusi pemecahan masalah yang dihadapi oleh perusahaan, khususnya bagian penggajian dalam proses pengelolaan gaji yang selalu lambat dan kurang akurat	bertemu untuk menyesuaikan sistem yang diinginkan.
3	Miki Mania dkk/ 2016	Sistem Informasi Penggajian Karyawan Mitra Karya Prima Di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan	Waterfall	Sistem Penggajian Karyawan ini mempermudah dan mempercepat kinerja admin di Perusahaan tersebut.  Sistem informasi Penggajiani ini mempercepat proses pencarian data.	Pada Sistem Informasi Penggajian Pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile, Metode pengembangan perangkat lunak yang digunakan adalah Prototyping dimana pengembangan pelanggan saling bertemu untuk menyesuaikan sistem yang diinginkan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Pengumpulan Data**

Adapun metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### 1. Observasi

Observasi yang dilakukan penulis merupakan metode pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap objek yang diselidiki yaitu PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.

##### 2. Wawancara

Wawancara merupakan cara pengumpulan data yang dilakukan penulis dengan jalan tanya jawab. Dalam wawancara ini penulis melakukannya kepada bagian keuangan PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.

##### 3. Penelitian Pustaka (Library Research)

Penelitian pustaka dilakukan penulis agar mendapatkan data yang bersifat teoritis. Dalam hal ini yang perlu diperhatikan objek yang diteliti, khususnya tentang pengolahan sistem yang sedang berjalan yang dijadikan pedoman untuk pembahasan masalah yang didapat dari penelitian yang dilakukan.

## B. Metode Pengembangan Sistem

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *prototype* yaitu metode yang dilakukan dengan enam tahapan yaitu komunikasi, quick design, perencanaan secara cepat, pembentukan *prototype*, menguji system, evaluasi sistem dan sistem selesai. Enam tahapan tersebut dilakukan terus menerus sampai tujuan atau keinginan dari pengguna terpenuhi. Adapun penjelasan dari tahapan yang dilakukan dalam metode *prototype* tersebut adalah sebagai berikut:

4. Komunikasi, disini penulis dan pelanggan bersama-sama mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, mengidentifikasi semua kebutuhan, dan garis besar sistem yang akan dibuat.
5. Quick design (desain cepat), yaitu pembuatan desain secara umum untuk selanjutnya dikembangkan kembali. Pada tahap ini penulis merepresentasikan semua aspek perangkat lunak yang akan terlihat oleh pengguna, seperti rancangan antarmuka pengguna (*user interface*) atau format tampilan. Dibawah ini adalah alur rancangan *user interface*.
6. Perencanaan secara cepat, disini penulis melakukan perancangan sementara yang berfokus kepada penyajian kepada pelanggan, berupa pembuatan alur data dari sistem yang dibuat, yang meliputi dari UML, ERD, desain interface dan implementasi program yang nantinya akan dievaluasi apakah sudah sesuai dengan keinginan pelanggan.

7. Pembentukan prototype, dalam tahap ini prototyping yang sudah disepakati diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman yang sesuai, disini penulis menggunakan bahasa pemrograman php.
8. Menguji sistem, setelah sistem sudah menjadi suatu perangkat lunak yang siap pakai, harus diuji terlebih dahulu sebelum digunakan, pengujian ini dilakukan dengan black box testing.
9. Evaluasi sistem, pelanggan mengevaluasi apakah sistem yang sudah jadi sudah sesuai dengan yang diharapkan. sistem selesai, perangkat lunak yang telah diuji dan diterima pelanggan siap untuk digunakan.

### **C. Tinjauan Umum (Objek Penelitian)**

Penelitian ini dilaksanakan di PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun, Jl.Pangeran Antasari No 5, Kelurahan Mendawai, Kecamatan Arut Selatan Kota Pangkalan Bun, Kalimantan Tengah 74112. Indonesia.

### **D. Analisis**

#### **1. Analisis Sistem Yang Sedang Berjalan**

Pada PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun sistem lama yang sedang berjalan, sistem masih menggunakan cara manual melalui pencatatan pada buku yang kemudian dilanjutkan dalam proses pembayaran ke ATM oleh karyawan/bidang administrasi ke setiap karyawan, selanjutnya dilakukan rekapitulasi pembayaran untuk laporan.

## 2. Analisis Kelemahan Sistem

Dengan tidak adanya sistem yang mengelola sistem penggajian karyawan pada PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun, dari hasil observasi yang dilakukan maka sistem kinerja yang berjalan saat ini masih kurang begitu efisien dan efektif. Tanpa adanya sistem informasi penggajian pada PT. Mendawai Putra Mandiri selama ini hanya melakukan pendataan gaji begitu saja tanpa adanya pendataan apa yang dilakukan ketika melakukan rekapitulasi penggajian.

Berdasarkan masalah di atas maka untuk menganalisa sistem kinerja yang ada dan sistem yang akan dibangun maka metode analisa yang digunakan yaitu dengan menggunakan metode analisis *PIECES* (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*).

Menurut Wukil Ragil (2010:17), metode *PIECES* adalah metode analisis sebagai dasar untuk memperoleh pokok-pokok permasalahan yang lebih spesifik. Dalam menganalisis sebuah sistem, biasanya akan dilakukan terhadap beberapa aspek antara lain adalah kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan pelanggan. Analisis ini disebut dengan *PIECES* Analysis (*Performance, Information, Economy, Control, Eficiency and Service*).

Analisis *PIECES* ini sangat penting untuk dilakukan sebelum mengembangkan sebuah sistem informasi karena dalam analisis ini biasanya akan ditemukan beberapa masalah utama maupun masalah yang bersifat gejala dari masalah utama. Metode ini menggunakan

enamvariable evaluasi yaitu :

a. *Performance* (kinerja)

Kinerja merupakan variable pertama dalam metode analisis *PIECES*. Dimana memiliki peran penting untuk menilai apakah proses atau prosedur yang ada masih mungkin ditingkatkan kinerjanya, dan melihat sejauh mana dan seberapa handalkah suatu sistem informasi dalam berproses untuk menghasilkan tujuan yang diinginkan.

b. *Information* (informasi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki sehingga kualitas informasi yang dihasilkan menjadi semakin baik. Informasi yang disajikan haruslah benar-benar mempunyai nilai yang berguna. Hal ini dapat diukur dengan :

c. *Economic* (ekonomi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan manfaatnya (nilai gunanya) atau diturunkan biaya penyelenggaraannya.

d. *Control* (pengendalian)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat ditingkatkan sehingga kualitas pengendalian menjadi semakin baik, dan kemampuannya untuk mendeteksi kesalahan/ kecurangan

menjadi semakin baik pula. *Efficiency* (efisiensi)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki, sehingga tercapai peningkatan efisiensi operasi, dan harus lebih unggul dari pada sistem manual.

e. *Service* (layanan)

Menilai apakah prosedur yang ada saat ini masih dapat diperbaiki kemampuannya untuk mencapai peningkatan kualitas layanan. Buatlah kualitas layanan yang sangat user friendly untuk end – user (pengguna) sehingga pengguna mendapatkan kualitas layanan yang baik.

### 3. Analisis Kebutuhan Sistem

a. Kebutuhan Informasi

Analisis kebutuhan informasi menjelaskan apa saja informasi yang terdapat pada sistem. Informasi yang terdapat pada sistem adalah:

- 1) Data karyawan PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun
- 2) Data departemen/bagian PT. Mendawai Putra Mandiri  
PangkalanBun
- 3) Data Penggajian Karyawan PT. Mendawai Putra MandiriPangkalan  
Bun
- 4) Data admin PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun sebagai  
pengguna sistem yang menggunakan nantinya.

- 5) Laporan Gaji Karyawan
  - 6) Laporan Data Karyawan
  - 7) Laporan Data Departemen
- b. Kebutuhan Perangkat Lunak

Analisis selanjutnya yaitu, menganalisis perangkat lunak yang digunakan dalam merancang dan membangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile ini. *Software* yang digunakan yaitu:

- 1) Xampp, sebagai *web server*.
  - 2) HTML, sebagai *client web server*.
  - 3) PHP, bahasa pemrograman yang dominan digunakan.
  - 4) MySQL, sebagai *database server*
  - 5) Visual Studio Code, sebagai *web editor*.
  - 6) Mozilla Firefox, sebagai *web server*.
  - 7) Adobe Photoshop CC 2019, sebagai *editing gambar*.
  - 8) Bootstrap, untuk mengatur tampilan *website* agar lebih menarik.
  - 9) JQuery, *library* JavaScript yang menekankan bagaimana interaksi antara JavaScript dan HTML.
  - 10) Microsoft Visio, untuk membuat diagram DFD.
- c. Kebutuhan Perangkat Keras

Kebutuhan perangkat keras yang digunakan dalam merancang dan membangun Sistem Informasi Penggajian

Karyawan PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis

Web Mobile ini adalah:

- 1) Type : Notebook Asus X401U
- 2) Processor : AMD Dual Core 1,00 GHZ
- 3) Memory : DDR3 2,00 GB
- 4) LCD : 14"
- 5) Hardisk : 320 GB

d. Kebutuhan Pengguna (*User*)

Kebutuhan pengguna mengidentifikasi kategori pengguna yang dapat mengakses sistem yang dibuat. Kategori pengguna tersebut adalah:

- 1) Admin adalah pengelola sistem secara keseluruhan yaitu Staf Administrator / Kepala PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.

4. Analisis Kelayakan Sistem

Analisis kelayakan sistem adalah sebuah *study* yang mempertimbangkan dan memperhitungkan kebutuhan-kebutuhan dalam pembangunan sebuah sistem sehingga dapat ditentukan layak atau tidaknya sistem tersebut untuk beroperasi.

Untuk memastikan sistem yang dibangun layak digunakan, makadiperlukan beberapa analisis, antara lain sebagai berikut:

a. Kelayakan Teknologi

Teknologi yang dibutuhkan untuk sistem ini sudah tersedia.

Koneksi jaringan, perangkat keras dan perangkat lunak untuk merancang dan mengoperasikan sistem ini juga sudah tersedia. Sistem ini juga mudah untuk dikuasai dan mudah dioperasikan bagi pengguna yang baru menggunakannya.

b. Kelayakan Hukum

Untuk menentukan kelayakan hukum terhadap sistem yang dirancang, bisa dilihat pada point-point berikut ini:

- 1) Informasi yang disajikan sudah mendapat persetujuan dari pihak PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun, karena tempat penelitian berada di PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.
- 2) Data-data yang digunakan untuk merancang dan membangun sistem tidak bertentangan dan berasal dari objek penelitian serta telah mendapatkan persetujuan dari pihak PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun.

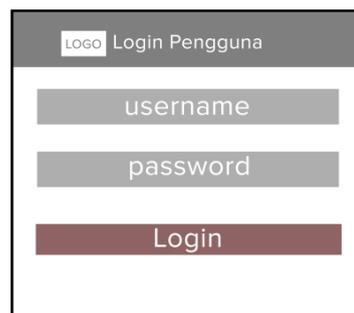
c. Kelayakan Operasional

Sistem yang dirancang tidak memerlukan operator dengan keahlian khusus untuk menggunakannya. Sistem dibangun dan didesain untuk mempermudah pengelolaan penggajian karyawan, pengelolaan data karyawan, pengelolaan data rekapitulasi.

## E. Desain Sistem

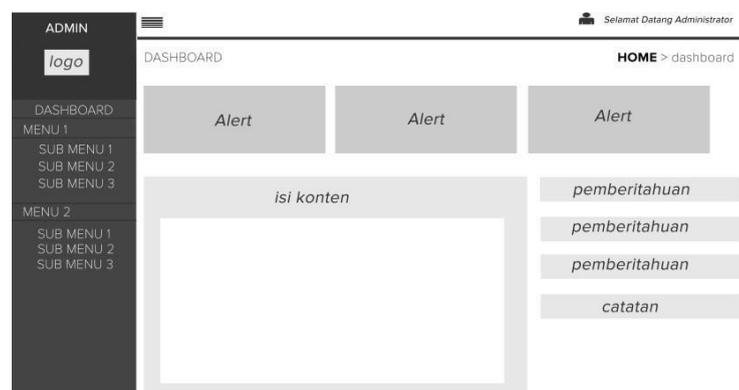
### 1. Desain Antarmuka

Pada tahapan ini akan diterangkan rancangan desain *interface* pada halaman-halaman di dalam Sistem Informasi Penggajian KaryawanPT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile ini. Adapun rancangan desain *interface*-nya adalah sebagai berikut:

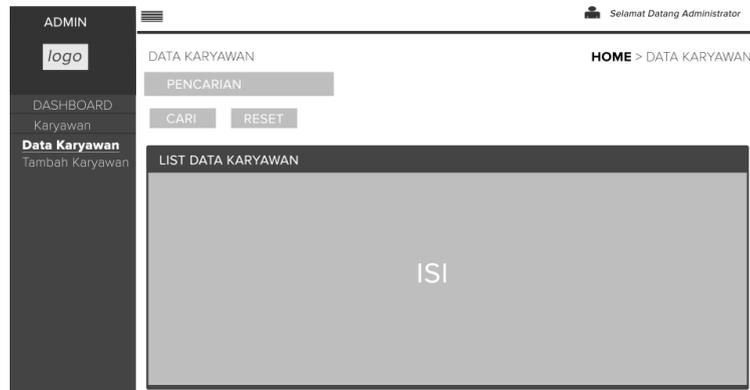


The image shows a login form with a dark header bar containing a 'LOGO' icon and the text 'Login Pengguna'. Below the header are three input fields: 'username', 'password', and a 'Login' button.

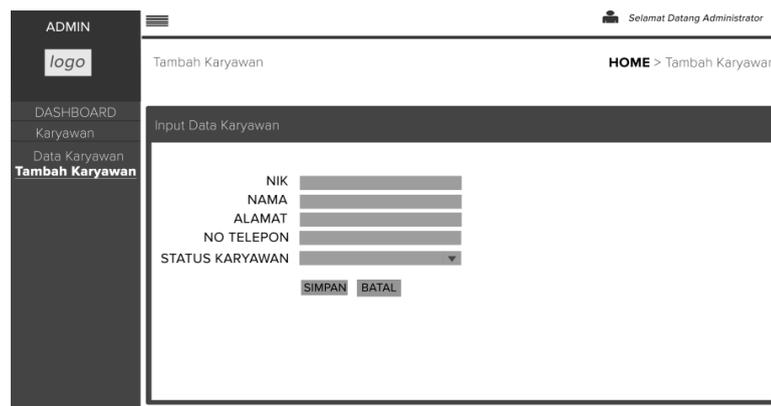
Gambar 2. User Interface tampilan login administrator



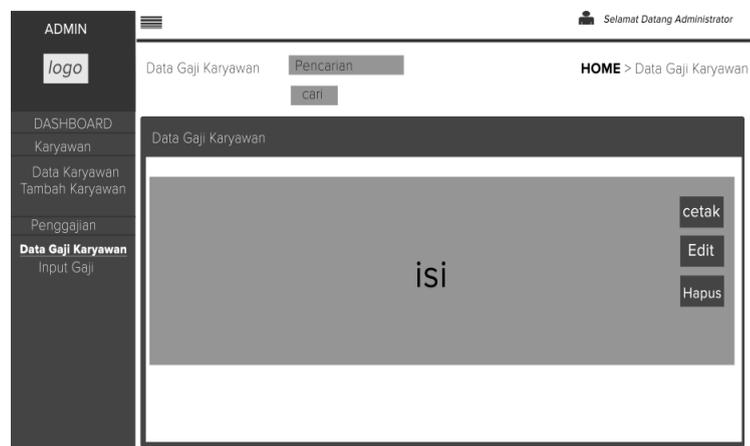
Gambar 3. User Interface tampilan halaman dashboard



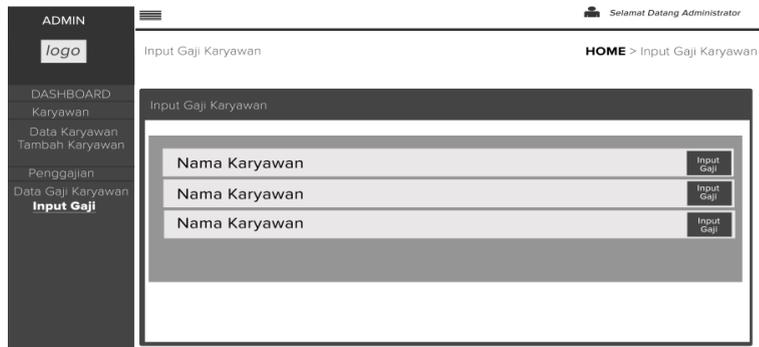
Gambar 4. User Interface tampilan data karyawan



Gambar 5. User Interface tampilan tambah karyawan



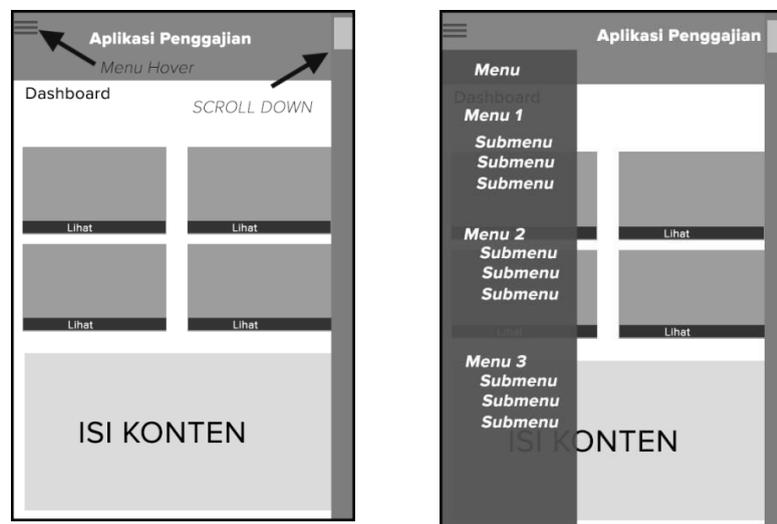
Gambar 6. User Interface tampilan data gaji karyawan



Gambar 7. User Interface tampilan input gaji



Gambar 8. User Interface tampilan input gaji



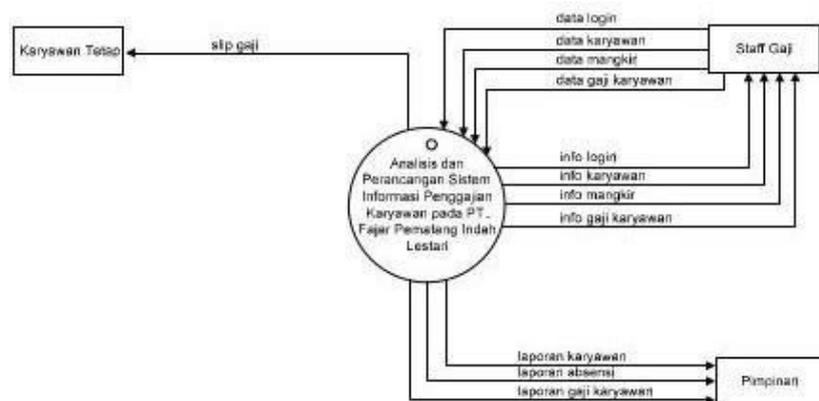
Gambar 9. User Interface tampilan Versi Mobile

## 2. Desain Proses

Perancangan alur data pada sistem ini divisualisasikan dengan diagram arus data. Adapun diagram arus data dari rancangan sistem pengolahan data penjualan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun dapat dilihat pada diagram di bawah ini :

### a. Diagram Konteks (ContextDiagram)

Diagram konteks adalah diagram yang menunjukkan alur proses pada sistem secara umum. Pada Gambar 4.2 menunjukkan hubungan antara entityStaff Gaji, Karyawan Tetap dan Pimpinan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun



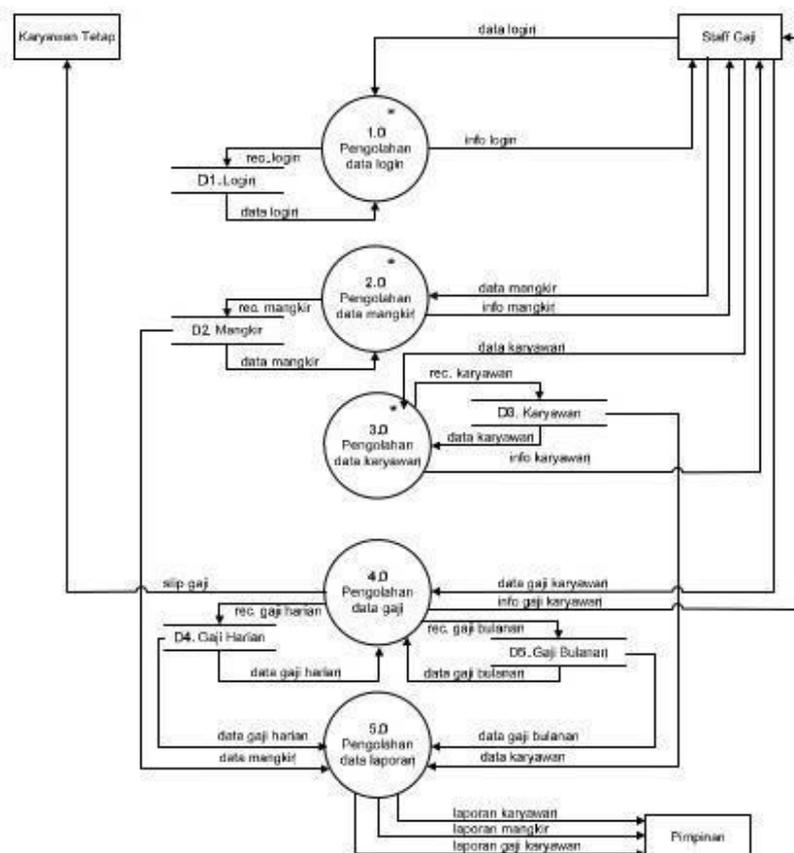
Gambar 10. Diagram Konteks (Context Diagram)

Proses ini diawali oleh staff gajimelakukan login ke dalam sistem, kemudian memasukkan data karyawan tetap dan data mangkir/absensi karyawan ke dalam sistem. Data karyawan akan diproses menjadi info karyawan dan data mangkir akan diproses menjadi info mangkir bagi staff gaji. Setelah itu, staff gaji akan

memasukan data gaji karyawan ke dalam sistem. Data gaji karyawan ini akan diproses menjadi info gaji karyawan bagi staff gaji dan menghasilkan slip gaji untuk karyawan tetap Selanjutnya data-data karyawan dan data gaji karyawan ini akan diolah sehingga menghasilkan suatu laporan yang akan diberikan kepada pimpinan PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun.

#### b. Diagram Level 0

Diagram Level 0 adalah diagram urutan kegiatan (turunan pertama) setelah konteks diagram. Diagram level 0 menggambarkan proses pertama dari setiap proses pengolahan data. Diagram level nol seperti tampak pada gambar di bawah ini menunjukkan sistem yang dibuat memiliki proses-proses utama, yaitu proses pengolahan data master, pengolahan data gaji, dan pengolahan laporan.

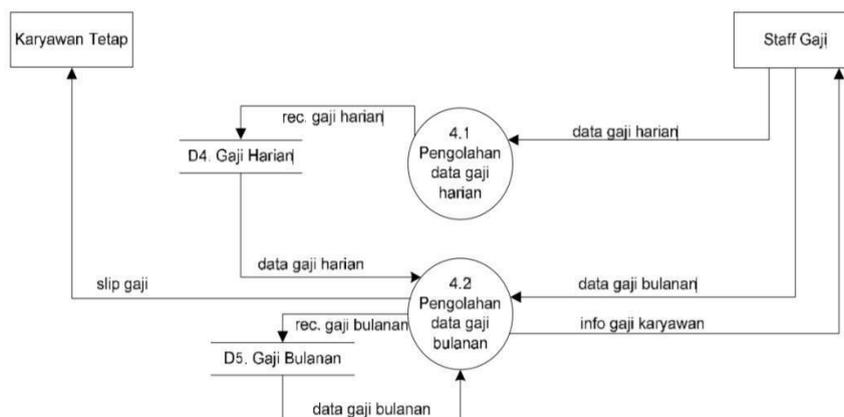


Gambar 11. Diagram Level 0

Proses 1.0, Staff gaji memasukkan username dan password untuk masuk ke tampilan menu utama sistem. Proses 2.0, Staff gaji menginputkan data mangkir ke dalam sistem yang disimpan ke dalam datastore mangkirdan menghasilkan info mangkir bagi staff gaji. Proses 3.0, Staff gaji menginputkan data karyawan ke dalam sistem yang disimpan ke dalam datastore karyawan dan menghasilkan info karyawan bagi staff gaji. Proses 4.0, Staff gaji akan menginputkan data gaji karyawan berdasarkan laporan hasil panen dari karyawan tetap. Selanjutnya data gaji yang diinputkan akan diproses dan disimpan ke dalam datastore gaji harian dan datastore gaji bulanan. Datastore tersebut akan dihasilkan informasigaji karyawan bagi staff gaji dan slip gaji bagi karyawan tetap. Proses 5.0, Staff gaji mencetak laporan-laporan yang diperlukan oleh pimpinanPT. Mendawai Putra Pangkalan Bun.

c. Diagram Level 1 Proses 4

Diagram detail ini menggambarkan turunan dari diagram level 0 dan merupakan proses keempat. Diagram ini menggambarkan proses pengolahan data gaji pada PT. PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun.

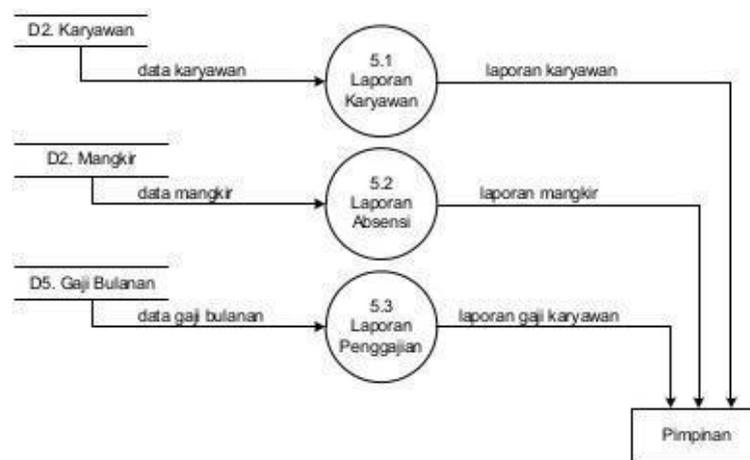


Gambar 12. Diagram Level 1 Proses 4

Proses 4.1, Staff gaji akan menginput data gaji harian karyawan berdasarkan laporan harian panen masing-masing karyawan tetap. Kemudian data gaji ini akan disimpan di datastore gaji harian. Proses 4.2, Staff akan menginputkan data gaji bulanan karyawan ke dalam proses pengolahan data gaji bulanan dan dari datastore gaji harian ini juga akan menghasilkan data masuk untuk proses pengolahan data gaji bulanan. Kemudian data gaji ini akan diproses dan disimpan di datastore gaji bulanan yang nantinya akan menghasilkan info gaji karyawan bagi staff gaji dan slip gaji untuk karyawan tetap.

d. Diagram Level 1 Proses 5

Diagram detail ini menggambarkan turunan dari diagram level 0 dan merupakan proses kelima. Diagram ini menggambarkan proses pengolahan data laporan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun



Gambar 13. Diagram Level 1 Proses 5

Proses 5.1, Data karyawan diambil dari datastore karyawan kemudian dicetak menjadi output berupa laporan karyawan ke pimpinan. Proses 5.2, Data mangkir diambil dari datastore mangkir kemudian dicetak menjadi output berupa laporan mangkir ke pimpinan. Proses 5.3, Data gaji bulanan diambil dari datastore gaji bulanan kemudian dicetak menjadi output berupa laporan gaji bulanan karyawan ke pimpinan.

### 3. Desain Perangkat Lunak

Menurut Maturidi (2014:76), pengujian Black Box berfokus padapersyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian ini memungkinkan analisis sistem memperoleh kumpulan kondisi *input* yang akan mengerjakan seluruh keperluan fungsional program. Dalam pengujian ini ada desain pengujian sistem yaitu:

#### a. *Equivalence Partitioning*

adalah metode pengujian Black Box yang memecah atau

membagi *domain input* dari program ke dalam kelas-kelas data sehingga *test case* dapat diperoleh.

Perancangan *test case* *Equivalence Partitioning* berdasarkan evaluasi kelas *equivalence* untuk kondisi *input* yang menggambarkan kumpulan keadaan yang *valid* atau tidak. Kondisi *input* bisa berupa *numeric*, *range* nilai, kumpulan nilai yang berhubungan dengan kondisi *Boolean*.

#### b. Boundary Value Analysis

Untuk permasalahan yang tidak diketahui dengan jelas cenderung menimbulkan kesalahan pada *domainoutput*-nya. BVA merupakan pilihan *test case* yang mengerjakan nilai yang telah ditentukan dengan teknik perancangan *test case* melengkapi *test case* *equivalence partitioning* yang fokusnya pada *domaininput*. BVA fokusnya pada *domain input*. Petunjuk Pengujian BVA :

- 1) Jika kondisi *input* berupa *range* yang dibatasi nilai a dan b, *test case* harus rancang dengan nilai a dan b.
- 2) Jika kondisi *input* ditentukan dengan sejumlah nilai, *test case* harus dikembangkan dengan mengerjakan sampai batas nilai maksimal nilai tersebut.
- 3) Sesuai petunjuk 1 dan 2 untuk kondisi *input* dirancang *test case* sampai jumlah batas maksimal
- 4) Untuk struktur data pada program harus dirancang sampai batas

kemampuan.

c. Strategi Pengujian Perangkat Lunak

Strategi uji coba perangkat lunak memudahkan para perancang untuk menentukan keberhasilan sebuah sistem yang telah dikerjakan. Hal yang harus diperhatikan adalah langkah-langkah perencanaan dan pelaksanaan yang harus direncanakan dengan baik dan berapa lama waktunya, upaya dan sumber daya yang diperlukan. Strategi uji coba mempunyai karakteristik sebagai berikut:

Pengujian mulai dengan tingkat modul yang paling bawah, dilanjutkan dengan modul di atasnya kemudian hasilnya dipadukan.

- 1) Teknik pengujian berbeda mungkin menghasilkan sedikit perbedaan (dalam hal waktu).
- 2) Pengujian dilakukan oleh pengembang perangkat lunak dan (untuk proyek yang besar) suatu kelompok pengujian independen.
- 3) Pengujian dan *debugging* merupakan aktifitas yang berbeda, tetapi *debugging* termasuk dalam strategi pengujian.

d. Skala Likert

Likert yang merupakan skala untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dengan menggunakan skala Likert, variabel yang diukur dijabarkan menjadi dimensi, lalu dimensi dijabarkan menjadi subvariabel dan sub-variabel dijabarkan lagi menjadi indikator-indikator yang terukur dapat menjadi indikator

yang dapat diukur. Indikator- indikator tersebut dapat menjadi titiktolak untuk membuat item instrumen berupa pernyataan atau pertanyaan yang perlu dijawab oleh *responden*.

Menurut Sudaryono dkk (2011:110), Skala Likert digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau kelompok orang tentang kejadian atau gejala sosial. Dalam penelitian gejala sosial, peneliti telah menetapkan secara spesifik skalanya dan selanjutnya disebut variabel penelitian. Berdasarkan pendapat di atas, skala likert adalah suatu alat ukur yang digunakan untuk mengukur tingkat persetujuan responden terhadap pernyataan.

Bobot *Skala Likert* yang penulis gunakan adalah dimulai dari angka 1 sampai dengan 5, dimana untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 2.

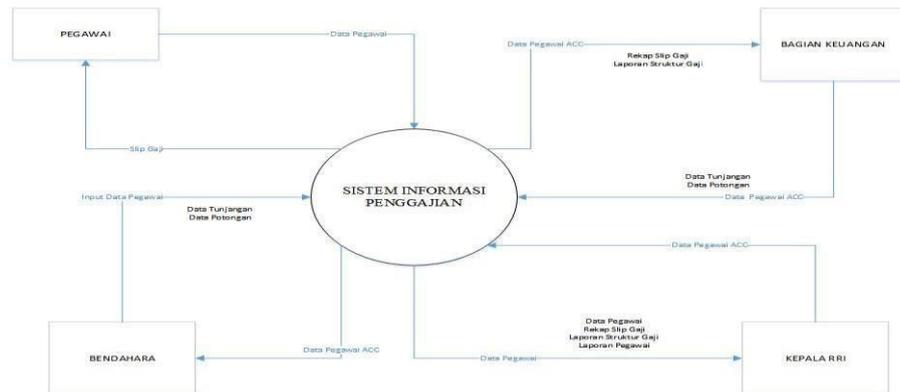
Tabel 2. Bobot Skala Likert

No.	Keterangan	Bobot Nilai
1.	Sangat Bagus	5
2.	Bagus	4
3.	Cukup Bagus	3
4.	Kurang Bagus	2
5.	Sangat Tidak Bagus	1

Pengujian lain yang dilakukan terhadap aplikasi nantinya adalah *skala likert* dimana aplikasi akan diuji kepada responden dalam hal ini mahasiswa dan masyarakat nantinya akan diberikan sejumlah pertanyaan untuk menyimpulkan apakah aplikasi nantinya layak diterapkan atau tidak

#### 4. Desain Basis Data

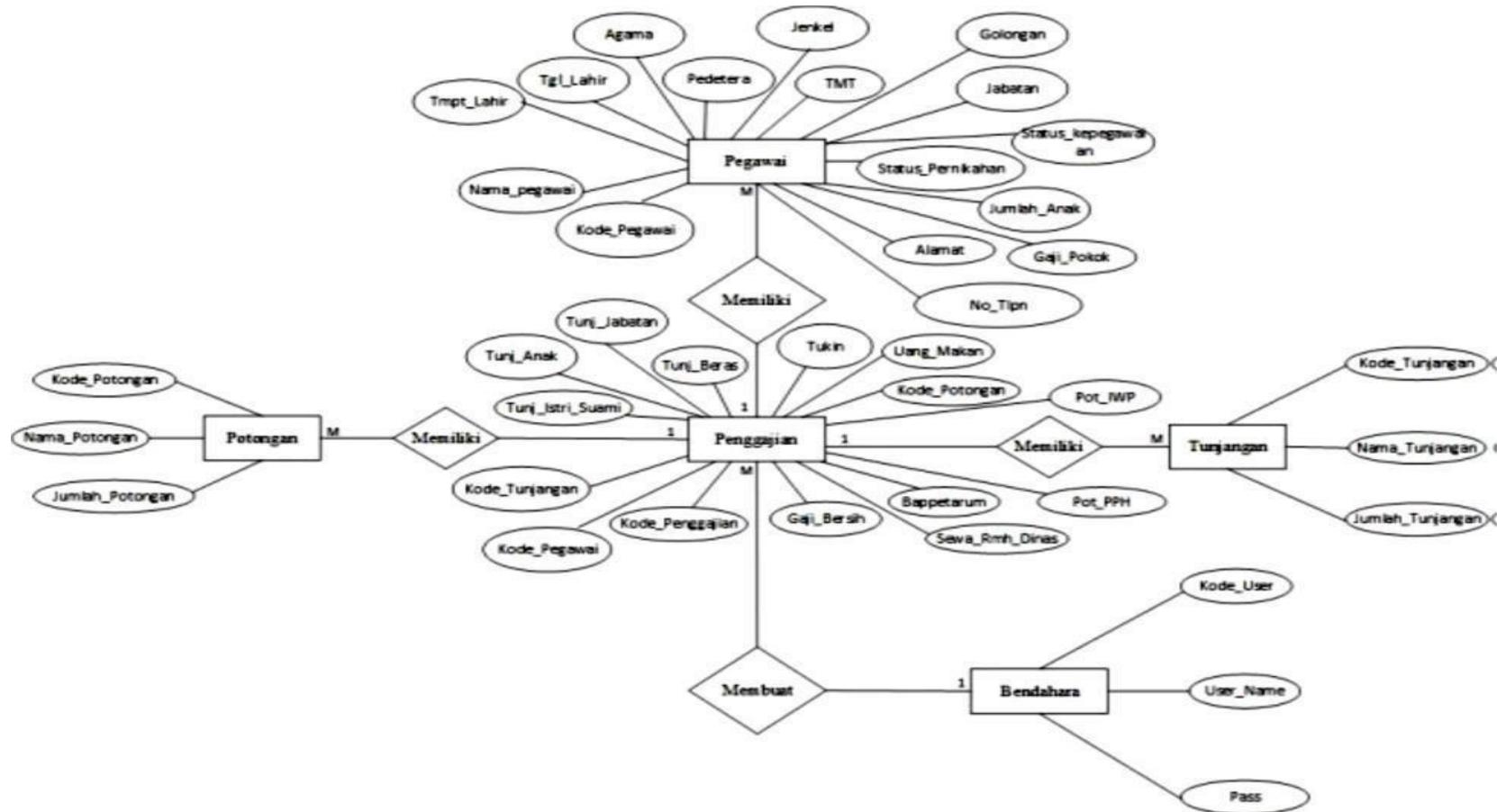
##### a. Data Flow Diagram (DFD)



Gambar 14. Data flow diagram (DFD)

##### b. Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD dibuat dengan tujuan untuk menghubungkan antara satu tabel dengan tabel yang lainnya yang masih saling berhubungan, sehingga nantinya dapat terlihat batasan-batasan hubungan tabel- tabel yang dibuat. *ER-Diagram* merupakan model yang mendeskripsikan hubungan antara penyimpanan data yang ada dalam *Data Flow Diagram* (DFD). *ER-Diagram* digunakan untuk memodelkan struktur data atau hubungan antar data. Berikut *ER- Diagram* dari Sistem Penggajian Karyawan PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun Berbasis *Web framework*:



Gambar 15. Diagram Sistem Penggajian Karyawan

## BAB IV

### HASIL DAN PEMBAHASAN

#### A. Implementasi

Tahapan implementasi yaitu menjelaskan mengenai hasil ujicoba program, manual program dan manual instalasi. Adapun tahapan-tahapan tersebut bertujuan untuk mengetahui apakah sistem ini bisa digunakan seperti yang diharapkan.

##### 1. Implementasi Program

Bagian implementasi program ini memuat penjelasan proses dan fungsi dari produk sistem yang dibangun berdasarkan rancangan yang telah dibuat menggunakan *source code*. Implementasi program akan disajikan sebagai berikut :

###### a. proseslogin.php

Proseslogin.php berisi konfigurasi utama dari sistem yang dibangun. Pada dasarnya, proseslogin.php berisi definisi-definisi variabel \$config.

```
1 <?php
2 include ("conn.php");
3 date_default_timezone_set('Asia/Jakarta');
4
5 session_start();
6
7 $username = $_POST['username'];
8 $password = $_POST['password'];
9
10 // $username = mysqli_real_escape_string($username);
11 // $password = mysqli_real_escape_string($password);
12
13 if (empty($username) || empty($password)) {
14     header('location:index.php?error=1');
15     break;
16 } else if (empty($username)) {
17     header('location:index.php?error=2');
18     break;
19 } else if (empty($password)) {
20     header('location:index.php?error=3');
21     break;
22 }
23
24 $q = mysqli_query($koneksi, "select * from user where username='$username' and password='$password'");
25 $row = mysqli_fetch_array ($q);
26
27 if (mysqli_num_rows($q) == 1) {
28     $_SESSION['user_id'] = $row['user_id'];
29     $_SESSION['username'] = $username;
30     $_SESSION['fullname'] = $row['fullname'];
31     $_SESSION['gambar'] = $row['gambar'];
32
33     header('location:admin/index.php');
```

Gambar 16. Pengaturan koneksi

## b. Database.php

File database.php berisi semua informasi yang diperlukan untuk berhubungan dengan *database*. Kode program dibawah ini berfungsi untuk menghubungkan halaman-halaman penyimpanan, ubah, hapus, dan menampilkan data dari *database* MySQL

```

8  $db_host = "localhost";
9  $db_user = "root";
10 $db_pass = "";
11 $db_name = "dbsigajih";
12
13 $koneksi = mysqli_connect($db_host, $db_user, $db_pass, $db_name);
14
15 if(mysqli_connect_errno()){
16     echo 'Gagal melakukan koneksi ke Database : '.mysqli_connect_error();
17 }
18

```

Gambar 17. Kode Program Pengaturan Database

### 1) Fungsi input gaji

```

<section class="content">
<?php
if(isset($_POST['input'])){
    $kd_gaji = $_POST['kd_gaji'];
    $nik = $_POST['nik'];
    $gaji_bulan = $_POST['gaji_bulan'];
    $gaji_tahun = $_POST['gaji_tahun'];
    $tgl_transfer = $_POST['tgl_transfer'];
    $absensi = $_POST['absensi'];
    $sakit = $_POST['sakit'];
    $cuti = $_POST['cuti'];
    $no_rek = $_POST['no_rek'];
    $gaji = $_POST['gaji'];
    $tunjangan = $_POST['tunjangan'];
    $uang_makan = $_POST['uang_makan'];
    $uang_transport = $_POST['uang_transport'];
    $thr = $_POST['thr'];
    $total = $_POST['total'];

    $cek = mysqli_query($koneksi, "SELECT * FROM gajian WHERE kd_gaji='$kd_gaji'");
    if(mysqli_num_rows($cek) == 0){
        $insert = mysqli_query($koneksi, "INSERT INTO gajian (kd_gaji, nik, gaji_bulan, gaji_tahun, tgl_transfer,
        absensi, sakit, cuti, no_rek, gaji, tunjangan, uang_makan, uang_transport, thr, total)
        VALUES('$kd_gaji', '$nik', '$gaji_bulan', '$gaji_tahun', '$tgl_transfer',
        '$absensi', '$sakit', '$cuti', '$no_rek', '$gaji', '$tunjangan', '$
        uang_makan', '$uang_transport', '$thr', '$total')");
        if($insert){
            echo "<script>alert('Data Gaji Karyawan Berhasil dimasukan!'); window.location = 'gaji.php'</script>";
        }else{
            echo '<div class="alert alert-danger alert-dismissible"><button type="button" class="close"
            data-dismiss="alert" aria-hidden="true">&times;</button>Ups, Data Gaji Gagal Di simpan !</div>';
        }
    }else{
}
}

```

Gambar 18. Kode program input gaji

## 2) Fungsi Edit Gaji

```

378 <script>
379 //options method for call datepicker
380 $(".input-group.date").datepicker({ autoclose: true, todayHighlight: true });
381
382 </script>
383
384 <script type="text/javascript">
385 function hitung_gaji() {
386 var absensi = document.transfer.absensi.value;
387 var gaji = document.transfer.gaji.value;
388 var tunjangan = document.transfer.tunjangan.value;
389 var uang_makan = document.transfer.uang_makan.value;
390 var uang_transport = document.transfer.uang_transport.value;
391 var thr = document.transfer.thr.value;
392 var total = document.transfer.total.value;
393
394 uang_makan = 10000 * absensi;
395 document.transfer.uang_makan.value = Math.floor( uang_makan );
396
397 uang_transport = 15000 * absensi;
398 document.transfer.uang_transport.value = Math.floor( uang_transport );
399
400 total = ((gaji - tunjangan) + (2 * tunjangan)) + (uang_makan + uang_transport) + ((thr - thr) + (1 * thr));
401 document.transfer.total.value = Math.floor( total);
402 }
403 </script>
404
405 </body>
406 </html>
407
408

```

Gambar 19. Kode Program Edit Gaji

## 3) Fungsi Hapus

```

1 <?php
2 include "../conn.php";
3 $user_id = $_GET['kd'];
4
5 $query = mysqli_query($koneksi, "DELETE FROM user WHERE user_id='$user_id'");
6 if ($query){
7     echo "<script>alert('Data Berhasil dihapus!'); window.location = 'admin.php'</script>";
8 } else {
9     echo "<script>alert('Data Gagal dihapus!'); window.location = 'admin.php'</script>";
10 }
11 ?>

```

Gambar 20. Kode Program Hapus Data

## 2. Pengujian Sistem dan Uji Coba Program (Prototype)

Pengujian sistem merupakan proses menampilkan sistem dengan maksud untuk menemukan kesalahan-kesalahan pada sistem sebelum sistem tersebut dapat diberikan kepada pengguna (*end user*). Selain itu pengujian sangat diperlukan untuk mengetahui tingkat keakuratan sistem yang sudah dirancang.

### a. Rencana Pengujian

Dalam pengujian sistem ini, penulis menggunakan metode *Black Box Testing* dimana dalam tahap ini pengujian memfokuskan pada kebutuhan fungsional dan program. Pengujian sistem pada program ini menggunakan data uji berupa sebuah data masukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah program sudah dapat berjalan sesuai dengan harapan. Berikut ini adalah rencana pengujian dari beberapa implementasi program yang akan diujikan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah pengujian untuk *Admin*.

Tabel 3. Rencana Pengujian Administrator

Item Pengujian	Detail Pengujian	Jenis Pengujian
<i>Login</i>	Mengisi <i>form Login</i> untuk masuk ke halaman utama berdasarkan hak aksesnya	<i>Black Box Testing</i>
Halaman Data Karyawan	Detail, tambah, ubah, hapus	<i>Black Box Testing</i>
Halaman Departemen/Bidang	tambah, hapus	<i>Black Box Testing</i>
Halaman Penggajian	Detail, tambah	<i>Black Box Testing</i>
Halaman Admin	Detail, tambah, hapus	<i>Black Box Testing</i>
Halaman Cetak	Proes Cetak laporan	<i>Black Box Testing</i>

Pengujian Admin.

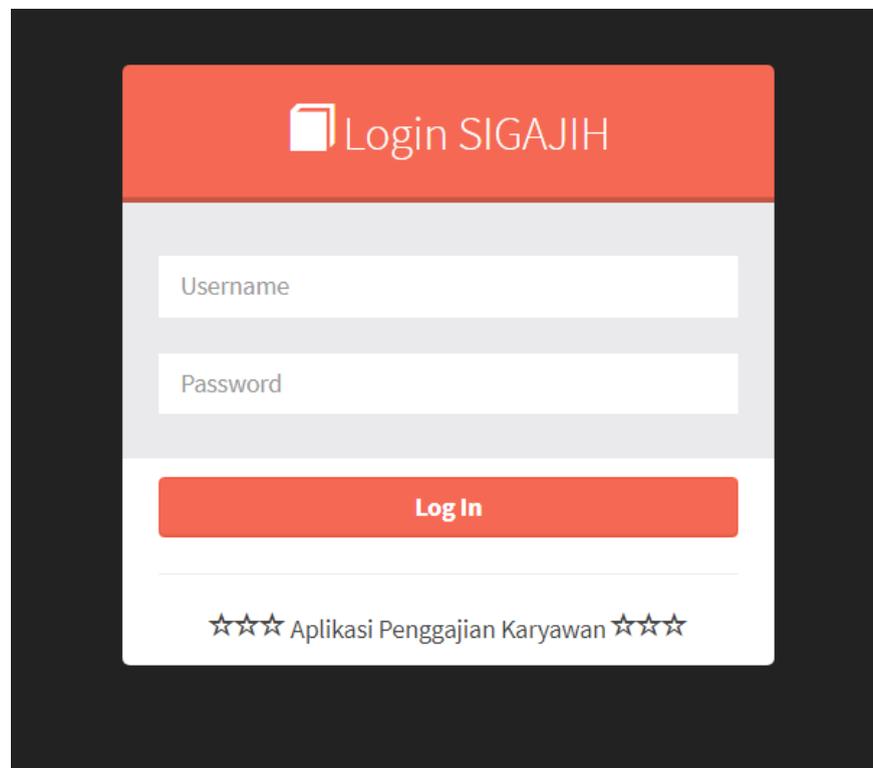
#### a) *Login*

Dalam pengujian ini ketika admin ingin masuk ke halaman utama, maka admin harus *Login* terlebih dahulu kemudia sistem akan mengecek apakah nama pengguna dan sandi yang dimasukkan telah terdaftar di basis data atau tidak.

**Tabel 4. Pengujian Login Admin**

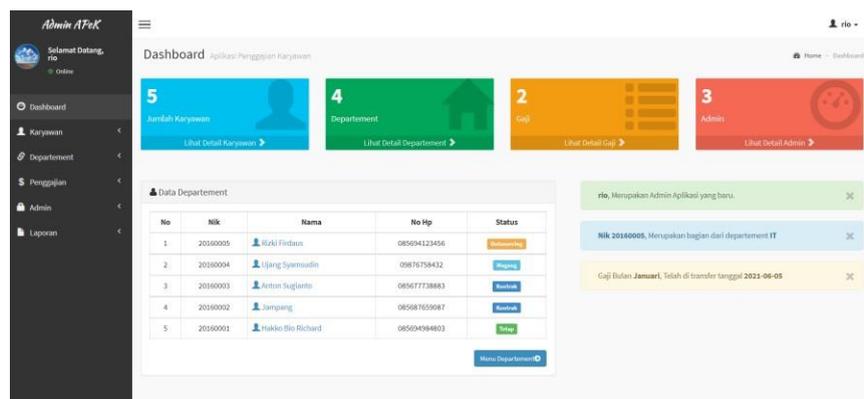
<b>Pengujian</b>	<b>Data Masukkan</b>	<b>Harapan</b>	<b>Hasil Uji</b>
<i>Login</i>	Pengisian nama pengguna, kata sandi	Gagal masuk dan muncul pemberitahuan “Maaf akun tidak ditemukan.”	Sesuai
<i>Login</i>	Pengisian nama pengguna dan sandi yang benar	<i>Login</i> Sukses dan masuk beranda	Sesuai

Berikut implementasi *Login* pada sistem, ketika admin memasukkan data yang salah, maka system akan Kembali ke halaman login awal.



Gambar 21. Implementasi Admin Login Salah

Berikut adalah implementasi *Login* pada sistem, ketika admin memasukkan data yang benar akan dimasukan ke halaman beranda



Gambar 22. Implementasi Admin Login Benar

#### b) Halaman Data Penggajian

Dalam pengujian ini ketika admin memilih menu pengisian data karyawan maka akan muncul *form* pengisian pengumuman, berikut rencana *testing* halaman data penggajian.

Tabel 5. Pengujian Halaman Data Penggajian

Pengujian	Data Masukkan	Harapan	Hasil Uji
Tambah data penggajian	Tambah data penggajian	Muncul pemberitahuan “gaji berhasil diperbaharui”	Sesuai
Hapus data penggajian	Menghapus data	Data terhapus dan muncul pesan” data gaji berhasil dihapus”	Sesuai
Edit penggajian	Edit penggajian	Muncul form edit penggajian	Sesuai

Berikut adalah *implementasi* pengujian tambah data penggajian

The screenshot shows the 'Gaji' (Salary) data entry form in the 'Admin APeK' application. The form is titled 'Input Data Departemen' and contains the following fields:

- Kode Gaji:** Tidak Perlu Di Isi
- NIK:** 20160002
- Nama:** Jampang
- Gaji Bulan:** -- Gaji Bulan --
- Gaji Tahun:** -- Gaji Tahun --
- Tanggal Transfer:** Tanggal Transfer
- Absensi:** Masukkan Jumlah Hari Hadir
- Sakit:** Masukkan 0 bila tidak ada izin sakit
- Cuti:** Masukkan 0 bila tidak ada cuti
- No Rek:** Nomor Rekening Karyawan
- Gaji Pokok:** 10000000
- Tunjangan:** 2000000
- Uang Makan:**
- Uang Transport:**
- THR:** THR
- Take Home Pay:**

Buttons for 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel) are located at the bottom of the form.

Gambar 23. Tambah Data Penggajian

Berikut adalah *implementasi* pengujian hapus data penggajian

The screenshot shows the 'Gaji' (Salary) data deletion process in the 'Admin APeK' application. A modal dialog box is displayed over a table of salary data, asking for confirmation to delete a specific record. The table contains the following data:

No	Nik	Bulan	Tahun	Transfer	Total Gaji	Tools
1	20160001	Januari	2016	2016-01-29	Rp. 23.750.000,00	[Edit] [Delete]
2	20160005	Januari	2021	2021-06-05	Rp. 4.275.000,00	[Edit] [Delete]
3	20160002	Januari	2021	2021-06-05	Rp. 12.775.000,00	[Edit] [Delete]

The modal dialog box contains the following text:

Carilah berdasarkan Nama & Gaji Bulan

Milik NIP untuk lihat detail gaji!!

Yakin hapus 20160001.7

Buttons for 'OK' and 'Cancel' are located at the bottom of the modal.

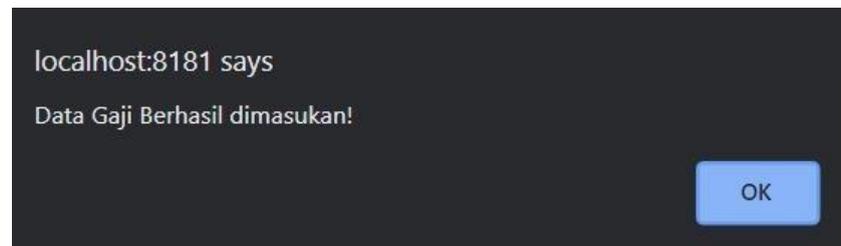
Gambar 24. Pengujian Hapus Penggajian

Berikut adalah *implementasi* pengujian edit data penggajian

The screenshot shows a web application interface for 'Admin AFK'. The main content area is titled 'Gaji | Aplikasi Penggajian Karyawan' and contains a form for 'Input Data Departement'. The form fields are as follows:

- Kode Gaji:** Tidak Perlu Di Isi
- Nik:** 2016002
- Nama:** Jampang
- Gaji Bulan:** -- Gaji Bulan --
- Gaji Tahun:** -- Gaji Tahun --
- Tanggal Transfer:** Tanggal Transfer
- Absensi:** Masukkan Jumlah Hari Hadir
- Sakit:** Masukkan 0 bila tidak ada izin sakit
- Cuti:** Masukkan 0 bila tidak ada cuti
- No Rek:** Nomor Rekening Karyawan
- Gaji Pokok:** 1000000
- Tunjangan:** 200000
- Uang Makan:**
- Uang Transport:**
- THR:** THR
- Take Home Pay:**

At the bottom of the form, there are two buttons: 'Simpan' (Save) and 'Batal' (Cancel).



Gambar 25. Pengujian Edit Penggajian

### 3. Manual Program

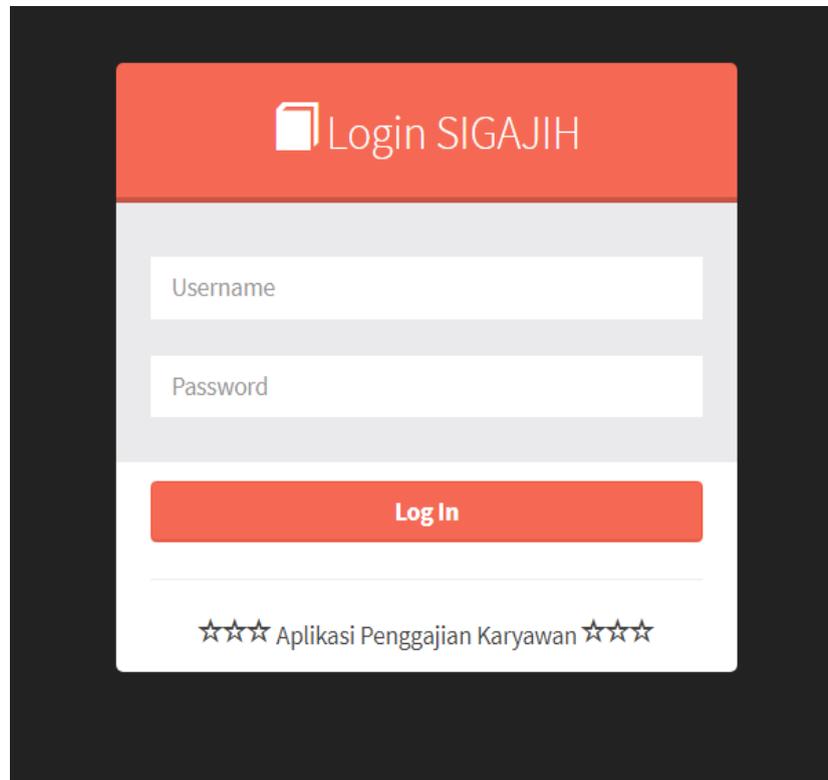
Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan bagaimana menggunakan atau mengoperasikan *website* serta fitur-fitur apa saja yang terdapat di dalam *website*.

#### a. Manual Program Admin

##### 1) Halaman *Login*

Admin harus mengisi username, kata kunci dan *password*

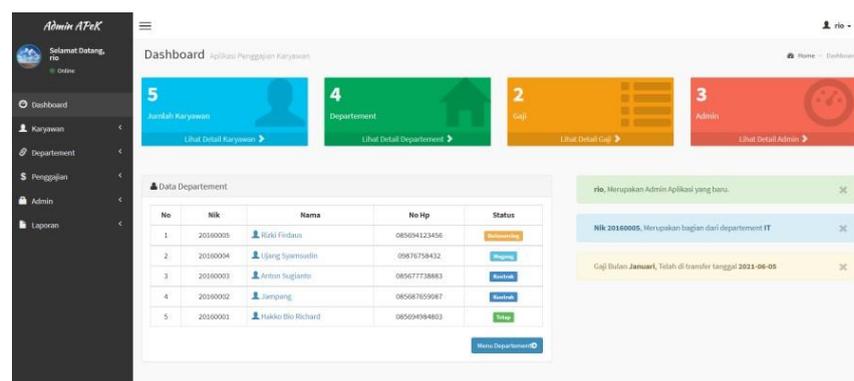
berikut adalah tampilan *Login admin*



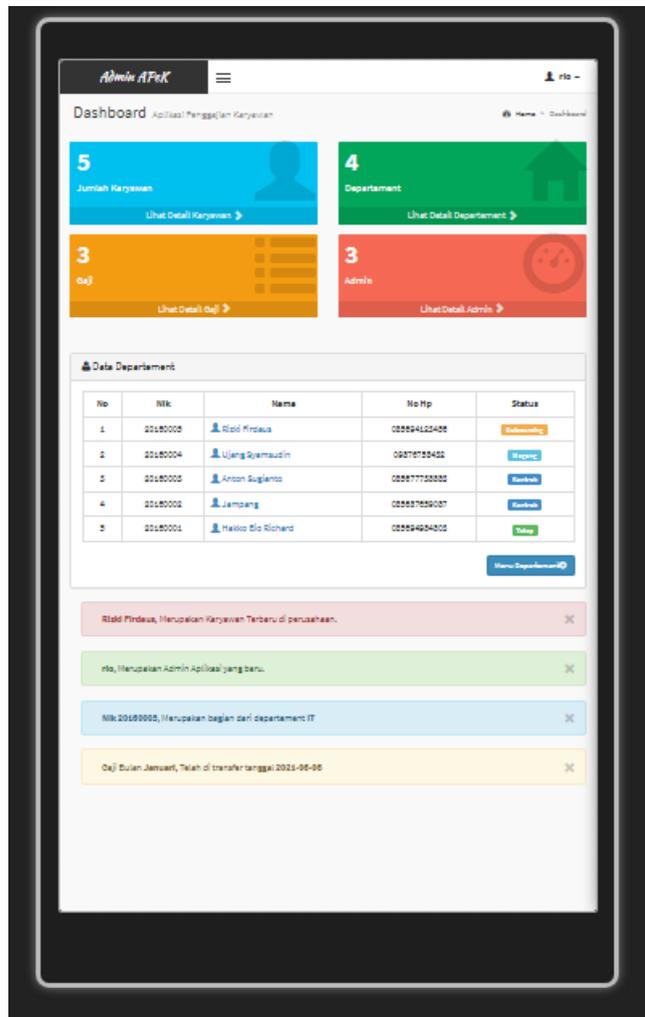
Gambar 26. Halaman Login Admin

## 2) Halaman *Dashboard*

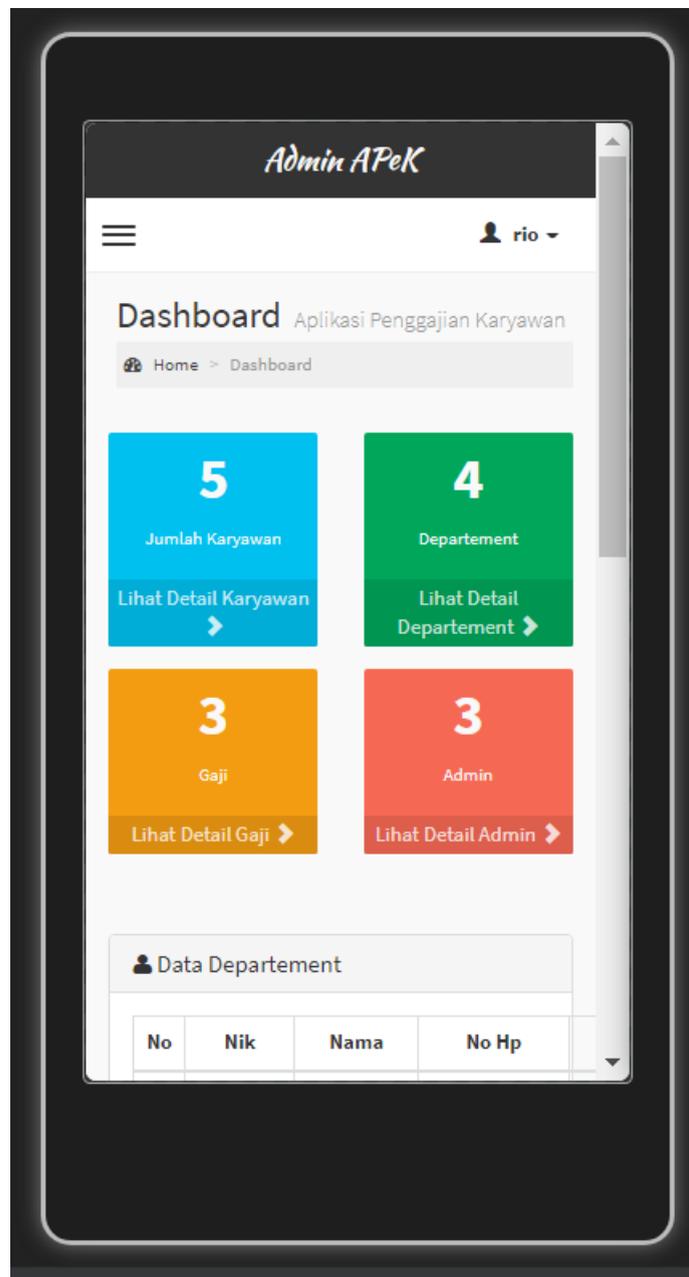
Setelah admin berhasil melakukan *Login* maka akan di arahkan ke halaman *dashboard admin*. Berikut adalah tampilan *dashboard admin*.



Gambar 27. Halaman Dashboar Admin



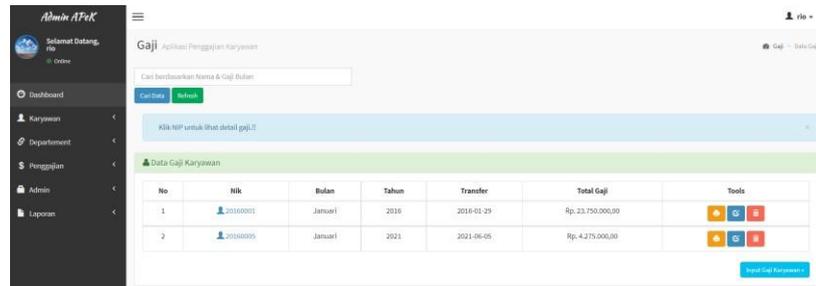
Gambar 28. Halaman Dashboar Admin Melalui Tablet



Gambar 29. Halaman Dashboar Admin Melalui Smartphone

### 3) Halaman Data Penggajian

Halaman ini merupakan halaman detail penggajian dan menambah data penggajian, berikut adalah tampilan halaman penggajian



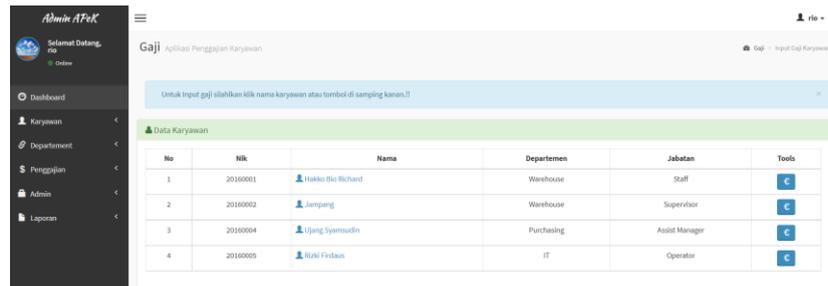
The screenshot shows the 'Gaji' page with the following data table:

No	Nik	Bulan	Tahun	Transfer	Total Gaji	Tools
1	20160001	Januari	2016	2016-01-29	Rp. 23.750.000,00	[+] [C] [X]
2	20160005	Januari	2021	2021-06-05	Rp. 4.275.000,00	[+] [C] [X]

Gambar 30. Halaman Data penggajian

### 4) Halaman Data tambah penggajian

Halaman ini merupakan halaman menambah data penggajian.



The screenshot shows the 'Gaji' page with the following data table:

No	Nik	Nama	Departemen	Jabatan	Tools
1	20160001	Hiklo Bo Richard	Warehouse	Staff	[C]
2	20160002	Jampang	Warehouse	Supervisor	[C]
3	20160004	Ujang Syamsudin	Purchasing	Assist Manager	[C]
4	20160005	Rohi Fidaus	IT	Operator	[C]

**Input Data Departemen**

Kode Gaji: Tidak Perlu Di Isi

Nik: 20180002

Nama: Jampang

Gaji Bulan: -- Gaji Bulan --

Gaji Tahun: -- Gaji Tahun --

Tanggal Transfer: Tanggal Transfer

Abensi: Masukkan Jumlah Hari Hadir

Sakit: Masukkan 0 bila tidak ada izin sakit

Cuti: Masukkan 0 bila tidak ada cuti

No Rek: Nomor Rekening Karyawan

Gaji Pokok: 1000000

Tunjangan: 2000000

Uang Makan:

Uang Transport:

THR:

Take Home Pay:

[Simpan](#) [Batal](#)

Gambar 31. Halaman Data tambah penggajian

## 5) Halaman Detail Gaji Karyawan

Halaman ini merupakan halaman detail gaji karyawan

**Detail Data Karyawan**

Nik	20180002
Nama	Jampang
Departemen	Manajemen
Jabatan	Supervisor
Status	aktif
Gaji Bulan	Januari 2022
Tanggal Transfer	2022-01-01
Hadir	15
Sakit	0
Cuti	0
Gaji Pokok	Rp. 1.000.000,00
Tunjangan	Rp. 2.000.000,00
Uang Makan	Rp. 500.000,00
Uang Transport	Rp. 400.000,00
THR	Rp. 0,00
Take Home Pay	Rp. 12.770.000,00

[Cetak](#)

Gambar 32. Halaman Detail Gaji Karyawan

#### 4. Manual Instalasi

Dalam tahap ini penulis akan menjelaskan cara bagaimana agar *website* dapat diakses dan beroperasi secara *online*, adapun hal-hal yang dipersiapkan agar sistem yang sudah siap untuk dioperasikan secara online adalah sebagai berikut :

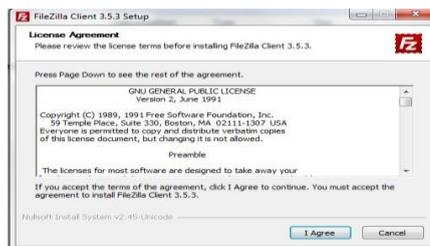
##### a. Instalasi Aplikasi Filezilla

FileZilla merupakan sebuah perangkat lunak berbasis *open source* yang dipergunakan untuk melakukan transfer data dari *local drive* ke akun *web hosting*. FileZilla juga dikenal dengan sebutan FileZilla Client adalah perangkat lunak FTP yang juga bersifat *cross-platform*, artinya dapat dipergunakan diberbagai sistem operasi, yakni tersedia untuk Windows, Linux, dan Mac OS.

Perangkat lunak ini mendukung FTP, SFTP dan FTPS (FTP di SSL/TLS). Berikut langkah-langkah dalam instalasi FileZilla :

- 1) Silahkan *download* terlebih dahulu aplikasi FileZilla di situs resminya <https://filezilla-project.org/download.php>.
- 2) Setelah aplikasi selesai di *download* silahkan lakukan instalasi.

Pada tahap ini silahkan pilih *I Agree* dengan artinya setuju dengan ketentuan yang diberikan oleh aplikasi FileZilla.



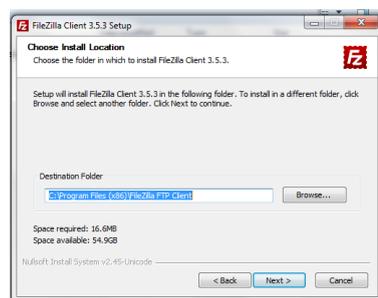
Gambar 33. Tampilan Awal Instalasi FileZilla

- 3) Kemudian akan muncul tampilan seperti pada gambar dibawah ini mengenai komponen-komponen apa saja yang ingin di pasang. Secara *default* sudah terpilih yakni *icon sets, language files, shell extension* kemudian silahkan *Next*.



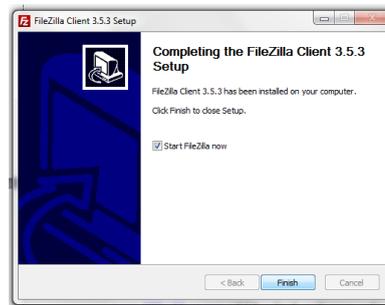
Gambar 34. Komponen Instalasi FileZilla

- 4) Selanjutnya adalah menentukan lokasi instalasi. Pada proses instalasi secara default adalah di drive C:\Program Files (x86)\FileZilla FTP Client. Setelah itu pilih *install*.



Gambar 35. Lokasi Instalasi FileZilla

- 5) Pada gambar ini menunjukkan bahwa proses instalasi telah selesai. Setelah itu silahkan klik *Finish*.



Gambar 36. Proses Instalasi FileZilla Selesai

b. Membuat *Account* di *web* hosting

Adapun *web* hosting yang penulis gunakan adalah 000webhost.com. 000webhost.com adalah sebuah *website* yang menyediakan layanan *web hosting* kelas atas dan menyediakan domain gratis maupun berbayar. Berikut adalah langkah-langkah untuk membuat akun 000webhost.com.

- 1) Kunjungi halaman ini <https://id.000webhost.com/> dan klik Daftar Gratis.



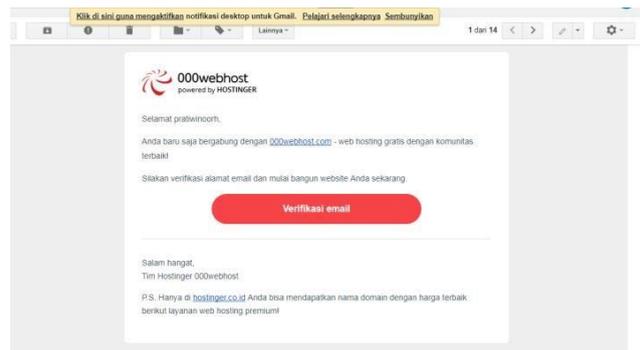
Gambar 37. Halaman Utama 000webhost.com

- 2) Maka akan muncul halaman untuk Daftar Gratis. Pilih “Daftarkan Hosting Gratis” setelah mengisi data di atasnya.



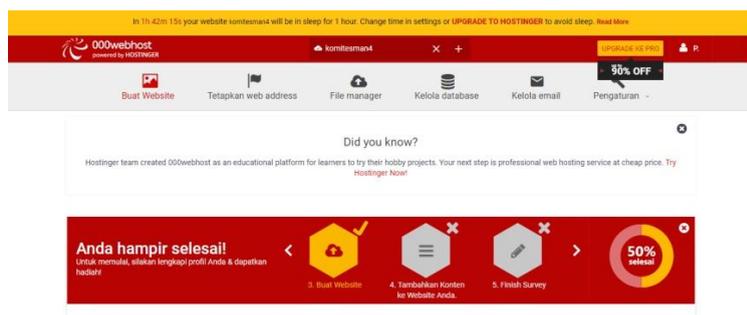
Gambar 38. Daftar Akun 000webhost.com

- 3) Setelah itu 000webhost.com akan mengirimkan konfirmasi ke e-mail pendaftar. Lalu buka email yang digunakan ketika melakukan pendaftaran di 000webhost.com dan klik link yang disertakan pada e-mail tersebut.



Gambar 39. Verifikasi E-mail

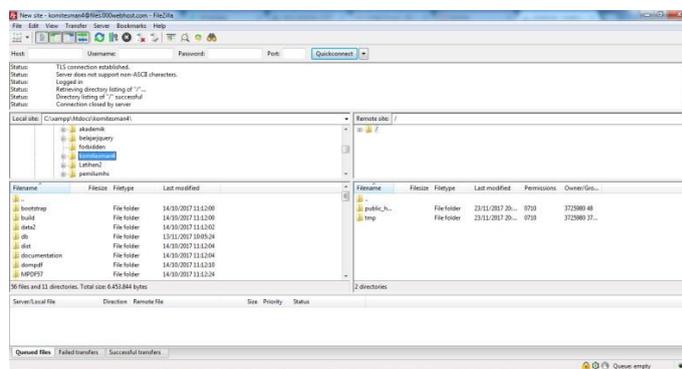
- 4) Setelah verifikasi e-mail selesai maka akan muncul halaman seperti dibawah ini.



Gambar 40. Halaman Setelah Verifikasi E-mail

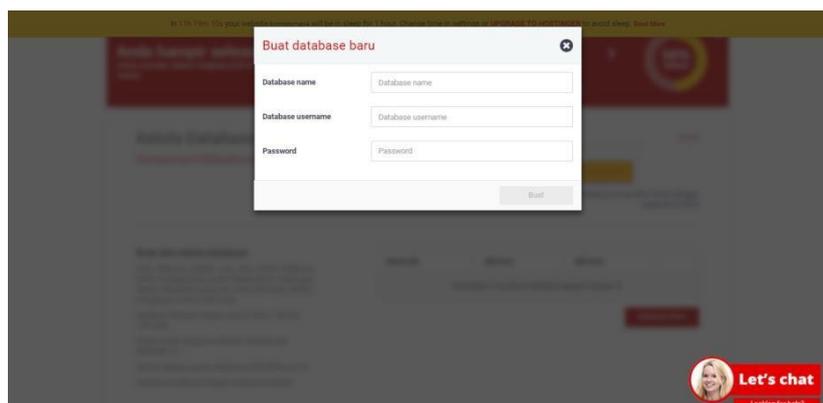
c. *Upload Data Website Local ke Server 000webhost.com*

- 1) Buka aplikasi FileZilla lalu isikan data pada *Host*, *Username* dan *Password* yang sesuai dengan detail *upload file* yang ada. Contoh (*Host Name* tanpa tanda “http://” : *suzukiFinance* palangkaraya), *Username* (*Finance* plk1212), *Password* (untuk *password* ini sama dengan *password* saat membuat akun di 000webhost.com). Setelah itu klik *QuickConnect*.
- 2) Setelah berhasil terkoneksi, lakukan *drag file* terhadap isi folder yang akan di *upload* ke dalam folder *public\_html*. Seperti gambar dibawah ini.



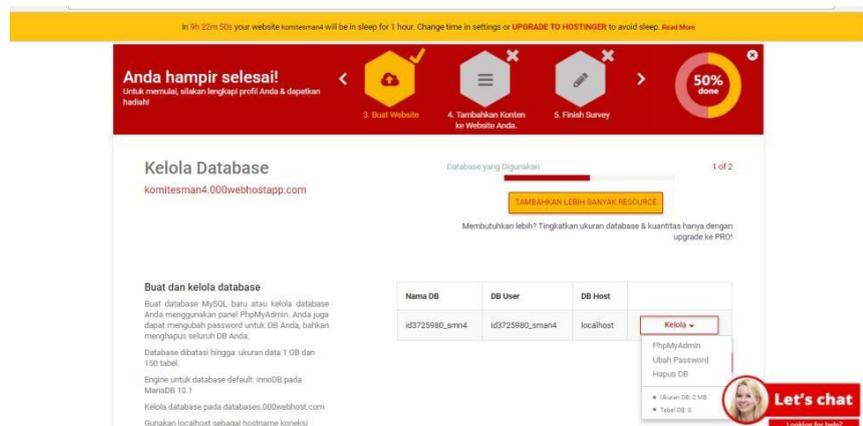
Gambar 41. Proses Drag File Melalui FileZilla

- 3) Apabila proses *upload* selesai maka langkah selanjutnya adalah membuat *database* pada cpanel 000webhost. Pilih menu kelola *database*, kemudian klik *Database* baru, selanjutnya isikan *database name*, *database username* dan *password*. Hal ini dipergunakan untuk keamanan *database*.



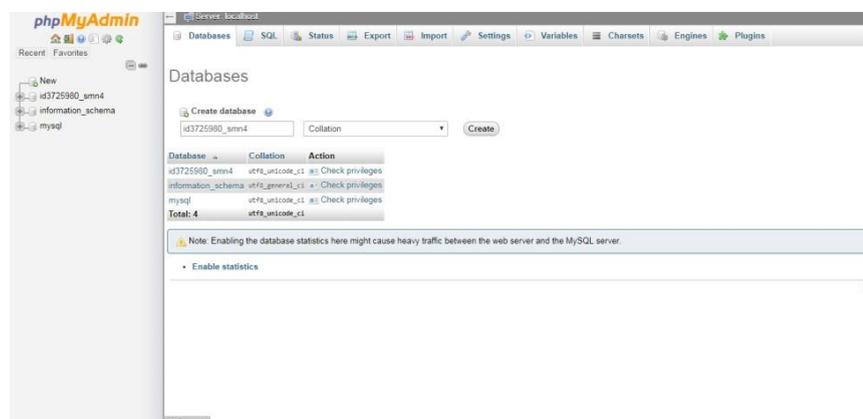
Gambar 42. Membuat Basis Data Cpanel 000webhost.com

- 4) Setelah berhasil membuat *database*, kita akan melakukan *import database*. Yaitu dengan klik *PhpMyAdmin*. Setelah itu maka akan muncul tampilan seperti gambar dibawa ini. Silahkan masuk ke halaman *PhpMyAdmin*.



Gambar 43. Menu Menuju PhpMyAdmin 000webhost.com

- 5) Setelah Setelah berhasil masuk, selanjutnya lakukan *import database* seperti pada gambar dibawah ini.



Gambar 44. Halaman PhpMyAdmin 000webhost.com

Setelah berhasil *import* database, selanjutnya mengganti *file* database.php pada folder config dengan nama yang ada pada tabel daftar basis data. Contoh berikut (*DB Name* : sfipk, *DB User* : sfipk, *DB Host* : files.000webhost.com). Dan website atau aplikasi pun bisa diakses.

## B. Hasil Penelitian Dan Pembahasan

### 1. Pembahasan Hasil Respon Pengguna

Untuk mengetahui tanggapan responden terhadap kualitas Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile, berdasarkan jawaban dari responden atas kepuasan terhadap program dapat diukur dengan menggunakan *skala likert* dari buku *Theory and Application of IT Research* karya Suryo Guritno, dkk (2011: 110).

*Skala likert* merupakan metode perhitungan kuesioner yang dibagikan kepada responden untuk mengetahui skala sikap suatu objek tertentu. Berikut ini adalah daftar poin-poin pernyataan yang diujikan.

Tabel 6. Daftar poin-poin yang diujikan

No.	Poin Yang Diujikan
1.	Sistem yang dibuat mudah dipahami
2.	Menu system yang dibuat sesuai dengan fungsinya
3.	Tampilan sistem interaktif
4.	Pemilihan gradasi warna pada system cocok
5.	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian
6.	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop
7.	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug
8.	Tingkat keamanan system perlu diperkuat

Selanjutnya hasil pilihan jawaban responden yang telah diperoleh berdasarkan kriteria poin-poin yang telah diisi oleh 15 (lima belas) responden direkap dan diolah untuk mengetahui jumlah skor setiap pernyataan. Berikut adalah tabel skor hasil nilai.

Tabel 7. Skor hasil nilai

Responden	P E R N Y A T A A N								Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	
1	5	4	5	5	5	4	3	5	
2	5	5	3	4	3	5	5	5	
3	5	5	3	4	3	5	5	5	
4	4	5	3	5	4	5	3	5	
5	5	4	5	3	3	5	5	5	
6	5	4	3	3	5	4	5	5	
7	5	4	5	5	5	5	3	5	
8	5	5	3	4	3	5	5	5	
9	5	5	5	3	3	5	3	5	
10	5	5	4	3	4	5	5	5	
<b>Jumlah Skor</b>	<b>49</b>	<b>46</b>	<b>39</b>	<b>39</b>	<b>38</b>	<b>48</b>	<b>42</b>	<b>50</b>	<b>351</b>

Jumlah skor tertinggi tiap pernyataan = Skor tertinggi tiap pernyataan x  
jumlah responden  
= 5 x 10 = 50 (SS)

Jumlah skor terendah tiap pernyataan = Skor terendah tiap pernyataan x  
jumlah responden  
= 1 x 10 = 10 (STS)

Sehingga kriteria interpretasi skor untuk setiap item pernyataan adalah sebagai berikut:

Angka 0 – 10 = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 11 – 20 = Tidak Setuju (TS)

Angka 21 – 30 = Netral (N)

Angka 31 – 40 = Setuju (S)

Angka 41 – 50 = Sangat Setuju (SS)

Berdasarkan data yang diperoleh dari 10 responden maka dapat diketahui bahwa:

1. Pernyataan ke-1 dengan jumlah skor 49 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
2. Pernyataan ke-2 dengan jumlah skor 46 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
3. Pernyataan ke-3 dengan jumlah skor 39 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
4. Pernyataan ke-4 dengan jumlah skor 39 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
5. Pernyataan ke-5 dengan jumlah skor 38 terletak pada daerah “Setuju”.
6. Pernyataan ke-6 dengan jumlah skor 48 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
7. Pernyataan ke-7 dengan jumlah skor 42 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.
8. Pernyataan ke-8 dengan jumlah skor 50 terletak pada daerah “Sangat Setuju”.

Untuk hasil skor secara keseluruhan adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}\text{Jumlah skor tertinggi} &= \text{skor tertinggi tiap item} \times \text{jumlah responden} \times \\ &\quad \text{jumlah pernyataan} \\ &= 5 \times 10 \times 8 = 400\end{aligned}$$

$$\begin{aligned}\text{Jumlah skor terendah} &= \text{skor terendah tiap item} \times \text{jumlah responden} \times \\ &\quad \text{jumlah pernyataan} \\ &= 1 \times 10 \times 8 = 80\end{aligned}$$

Sehingga kriteria interpretasi skor secara keseluruhan adalah sebagai

berikut:

0 – 80 = Sangat Tidak Setuju (STS)

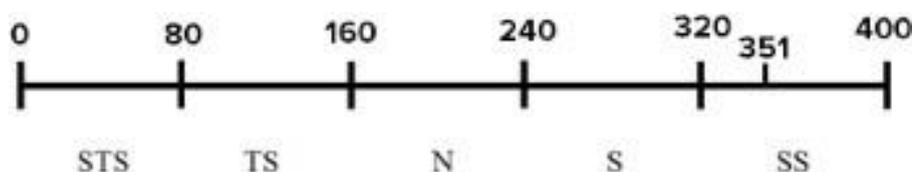
81 – 160 = Tidak Setuju (TS)

161 – 240 = Netral (N)

241 – 320 = Setuju (S)

321 – 400 = Sangat Setuju (SS)

Dari kriteria tersebut maka dapat diketahui bahwa total skor keseluruhan yaitu 351 berada pada daerah sangat setuju. Adapun total skor keseluruhan dapat dilihat seperti:



Dari skala di atas dapat diketahui bahwa angka 351 berada di daerah sangat setuju yang berarti secara keseluruhan rata-rata responden sangat setuju terhadap poin-poin pernyataan yang dimaksud pada tabel 63.

Adapun untuk mengetahui persentase kelompok responden untuk setiap item pernyataan adalah:

Persentase Kelompok Responden =  $(\text{Jumlah Skor Tiap Pernyataan} / \text{Jumlah Skor tertinggi Tiap Pernyataan}) \times 100\%$

Dengan kriteria interpretasi persentase kelompok responden adalah sebagai berikut:

Angka 0% - 20% = Sangat Tidak Setuju (STS)

Angka 21% - 40% = Tidak Setuju (TS)

Angka 41% - 60% = Netral (N)

Angka 61% - 80% = Setuju (S)

Angka 81% - 100% = Sangat Setuju (SS)

Maka berdasarkan rumus perhitungan persentase kelompok responden tiap item pernyataan dapat diketahui bahwa:

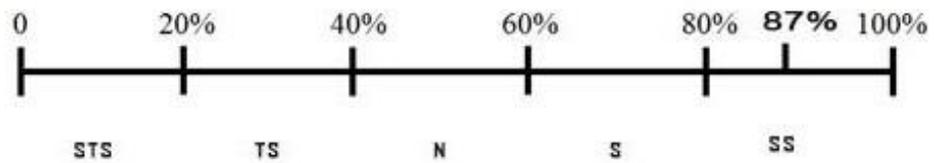
1. Pernyataan ke-1, dengan jumlah skor  $49 / 50 \times 100 \% = 98 \%$  tergolong sangat setuju (SS).
2. Pernyataan ke-2, dengan jumlah skor  $46 / 50 \times 100 \% = 92 \%$  tergolong sangat setuju (SS).
3. Pernyataan ke-3, dengan jumlah skor  $39 / 50 \times 100 \% = 78 \%$  tergolong sangat setuju (SS).
4. Pernyataan ke-4, dengan jumlah skor  $39 / 50 \times 100 \% = 78 \%$  tergolong sangat setuju (SS).
5. Pernyataan ke-5, dengan jumlah skor  $38 / 50 \times 100 \% = 76 \%$  tergolong setuju (SS).
6. Pernyataan ke-6, dengan jumlah skor  $48 / 50 \times 100 \% = 96 \%$  tergolong sangat setuju (SS).
7. Pernyataan ke-7, dengan jumlah skor  $42 / 50 \times 100 \% = 84 \%$  tergolong sangat setuju (SS).
8. Pernyataan ke-8, dengan jumlah skor  $50 / 50 \times 100 \% = 100 \%$  tergolong sangat setuju (SS).

Adapun untuk persentase kelompok responden secara keseluruhan:

Total Skor Keseluruhan / Jumlah Skor Tertinggi Keseluruhan x 100 %

$$= 351 / (50 \times 8) \times 100\% = 87\%$$

Maka persentase kelompok responden secara keseluruhan adalah 87% yang berarti tergolong sangat setuju. Adapun persentase kelompok responden untuk secara keseluruhan dapat dilihat seperti:



Dari skala di atas dapat diketahui bahwa hasil dari perhitungan kuesioner yang dinilai dari 15 responden dan 8 pernyataan maka diperoleh hasil interpretasi sebesar 87 % atau dengan kata lain penelitian ini tergolong sangat setuju.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan dari hasil penelitian dan pembahasan sebelumnya maka diperoleh kesimpulan, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile ini dibuat untuk mempermudah pengelolaan data penggajian pada PT Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun dengan cara online yang dapat diakses dimana saja, selama system terkoneksi jaringan internet yang dapat diakses melalui laptop, table dan smartphone
2. Mempermudah dalam melakukan pencarian data penggajian dan proses rekapitulasi bulanan.
3. Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile telah berhasil dibuat yang menggunakan beberapa aplikasi pendukung pembuatan *web* yaitu Visual Code Studio, Xampp dan Google Chrome.
4. Berdasarkan dari hasil uji coba *blackbox testing* dapat disimpulkan bahwa aplikasi yang dibangun telah sesuai dengan harapan.
5. Berdasarkan hasil respon pengguna menggunakan metode skala *likert* menghasilkan nilai interpretasi sebesar 87% atau dengan nilai 351 dari nilai maksimal 400, maka dapat disimpulkan bahwa Sistem yang dibangun berada dalam skala kuat.

## B. Saran

Adapun beberapa saran dalam penggunaan maupun pengembangan sistem ini dikemudian hari:

1. Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile diharapkan dapat dikembangkan melalui tingkat keamanan.
2. Sistem yang dibuat dapat menangani permasalahan yang dihadapi oleh PT. Mendawai Putra Pangkalan Bun.
3. Walaupun sistem ini sudah dapat diakses oleh *handphone* atau *smartphone* karena fitur tampilan yang fleksibel diharapkan bisa dikembangkan menjadi berbasis Android atau pun IOS (Iphone).
4. *Backup database* secara berkala untuk menghindari kehilangan data.  
*Domain* dan *server* hanya sementara, akan lebih baik jika pakai *server* dan *domain* sendiri.

## DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi. (2013)., *Sistem Informasi Manajemen*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Hendra. 2012., *Penggunaan Media Berita Documenter Dalam Pembelajaran Berbicara Argumentasi*. (Online) Tersedia: Publikasi.Stkipsiliwangi.Ac.Id/Penggunaan-Berita-Dokumenter-Dalam-Pembelajaran-Berbicara-Argumentasi/2012.Html. Diakses 20 Desember 2012.
- Maturidi, 2014., *Metode Penelitian*. Yogyakarta: Deepublish
- Janner, Simarmata. 2010., *Rekayasa Perangkat Lunak*.Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Josi, ahmat. 2017., *Perancangan Aplikasi Penggajian Pada Perguruan Tinggi (Studi Kasus Sekolah Tinggi Xyz)*. InfoTekJar: Jurnal Nasional Informatika dan Teknologi Jaringan.
- Mania, Miki. Purnama, Bambang, Eka. Sukadi. 2016., *Sistem Informasi Penggajian Karyawan Mitra Karya Prima Di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan*. Jurnal IJSE, 2(1), 39-43.
- Mulyadi. 2001., *Sistem Akuntansi Edisi Tiga*. Jakarta : Salemba Empat.
- Pressman, Roger, S. 2012., *Rekayasa Perangkat Lunak.Pendekatan Praktisi*. Edisi 7. Yogyakarta : Andi.
- Ragil, Wukil. 2010., *Pedoman Sosialisai Prosedur Operasi Standar. Mitra Wacana Media*. Jakarta
- Sudaryono. 2011., *Metode Penelitian Pendidikan*. Banten: Dinas Pendidikan Provinsi banten.
- Sudrajat, ade. 2011., *Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Pt. Mustika Abadi Sentosa*. Universitas islam negri syarif hidayatullah Jakarta. Studi informatika : jurnal sistem informasi, 4.(1),2011, 1-5.
- Sutabri, Tata. 2012., *Analisis Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.
- Utomo. 2010., *Pemodelan basis data berorientasi objek*, 1 st ed., bandung : penerbit andi, 2010.

**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**

## 1. WAWANCARA (INTERVIEW)

Daftar yang diajukan penulis adalah sebagai berikut :

### A. Kepala Bagian

Nama : Rudi Imam Gunawan  
Jabatan : Direktur  
Tempat Tanggal Lahir : Pangkalan Bun, 27 September 1976  
Agama : Islam

1) Bisa diceritakan sedikit sistem penggajian karyawan yang digunakan pada kantor ini ?

Sistem penggajian karyawan yang digunakan dikantor ini masih manual

2) Bagaimana proses pengolahan data pada penggajian pada kantor ini ?

Pengolahan data masih menggunakan Excel

3) Apakah tepat jika kami membuat aplikasi penggajian yang nantinya dapat membantu pihak keuangan kantor ini ?

Saya rasa sangat tepat karena dikantor ini pelaporan masih menggunakan

Excel dan masih terbilang manual

## **B. Staf Bagian keuangan**

Nama : Dara Dwi Arista Cecaria  
Jabatan : Staff Keuangan  
Tempat Tanggal Lahir : Pangkalan Bun, 03 Juli 1993  
Agama : Islam

1) Berapa banyak karyawan yang digaji dikantor ini ?

Ada 20 karyawan dikantor ini yang digaji

2) Bagaimana dengan sistem pelaporan data keuangan?

Pelaporan data keuangan masih manual karna masih menggunakan Exel

3) Apakah tepat kami membuat sistem informasi di kantor ini?

Menurut saya sangat tepat agar bisa membantu pelaporan penggajian kepada pimpinan agar lebih mudah dan lebih cepat

## **2. OBSERVASI (PENGAMATAN)**

Dalam observasi ini, penulis hanya sebagai pengamat independent sedangkan instrumen pada metode ini adalah sebagai berikut :

- a. Sejarah didirikannya kantor PT Mendawai Putra Mandiri di Pangkalan Bun.
- b. Keadaan sistem yang digunakan.
- c. Jumlah Staf dan karyawan.

### 3. DOKUMENTASI

Dokumentasi adalah ditunjukkan untuk memperoleh data langsung dari tempat peneliti, meliputi buku-buku relevan, peraturan-peraturan, laporan kegiatan, dan data lain yang relevan.

#### A. Bukti Fisik

- 1) Data Penggajian karyawan

#### B. Bukti Foto

- 1) Foto Pimpinan, keuangan, dan salah satu karyawan PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun



- 2) Foto kantor PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun



Lampiran 4. Surat Tugas Dosen Pembimbing



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**(STMIK) PALANGKARAYA**  
Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
email humas@stmikplk.ac.id – website : www.stmikplk.ac.id

**SURAT TUGAS**  
No.349/STMIK-C.1/AK/XI/2018

Ketua Program Studi Sistem Informasi Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer (STMIK) Palangkaraya menugaskan nama-nama tersebut di bawah ini :

1. Nama : Susi Hendartie, M. Kom.  
NIK : 197803202008001  
Sebagai Pembimbing I dalam **Materi Penelitian dan Program**
2. Nama : Drs. Sartana, M.Si.  
NIK : 195906071995102  
Sebagai Pembimbing II dalam **FormatPenulisan**

Untuk membimbing Skripsi Mahasiswa :

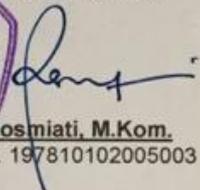
- Nama : Rio Fatuchrahman  
NIM : C1457201076  
Judul Skripsi : Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT.Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun Berbasis Web Mobile  
Berlaku s/d : 05 November 2019

Demikian surat ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya dan dilaksanakan dengan penuh tanggung jawab.

Palangka Raya, 05 November 2018

Ketua Program Studi  
Sistem Informasi



  
**Rosmiati, M.Kom.**  
NIK. 197810102005003

Tembusan :

1. Ketua STMIK Palangkaraya
2. Kepala Unit Penjaminan Mutu Internal (UPMI)
3. Arsip Program studi Sistem Informasi

Lampiran 5. Kartu Kegiatan Seminar Proposal



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
**(STMIK) PALANGKARAYA**  
 Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
 Email : stmikplk@gmail.com - website : www.stmikplk.ac.id

**KARTU KEGIATAN SEMINAR  
 PROPOSAL SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : RIO FATUCHRAHMAN  
 N I M : C1457201076  
 Jurusan : Sistem Informasi/ ~~Elektronik dan Komunikasi~~

No.	Hari/ Tanggal	Judul	Mahasiswa Penyaji	Nama Tim Dosen	Tanda Tangan
1	Sabtu 01-10-2016	Prototipe kunci pintu elektronik berbasis ARDUINO UNO	Ignasius Prima Setiawan	- M. Haris Bamaruzzaman, ST, M. Kom - Lili Rusdianza M. Kom - V Abadi gunawan, MT	AA H
2	04-11-2017 Sabtu	Sistem Informasi Pembayaran Komite Pada SMA 4 Palangka Raya Berbasis web	Pratiwi Noor Handarini	- Bayu Pratama Nugroho, S. Kom, MT - Rosmiati, M. Kom - Ferdiani Haris, M. Kom	B A
3	Sabtu 18-11-2017	Sistem Informasi Pada lembaga Penjaminan Mutu Pendidikan		- Rosmiati, M. Kom - Hafiz Riyadi M. Kom - Rio Herwan, M. Kom	A H
4	Kamis 07-02-2019	Media Informasi Pada SMP N 1 Temang selateng Baring Kabupaten Katingan menggunakan web mobile	Nopriyadi Sabudinaba	- Agung Probowo S. Kom, M. MSI - Yulizarbi, M. Pd - Hafis Riyadi M. Kom	A H
5	Selasa 13-03-2021	Analisis dan Perancangan sistem informasi layanan penjualan Pada toko Kalonteng Dori Palangka Raya	Andreas Martinus	- Rommi Kaestria M. Kom. - Agung Probowo S. Kom., M. MSI - Tenoy Yedithia, S. Kom, M. TI	

Keterangan :

- \*) Coret yang tidak perlu
- Harap kartu jangan sampai hilang, digunakan sebagai syarat seminar
- Minimal 5 (lima) kali mengikuti seminar

Palangka Raya, .....

Mahasiswa ybs,

*Rio*

RIO FATUCHRAHMAN

Lampiran 6. Kartu Kegiatan Konsultasi Tugas Akhir



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA**  
 Jl. G. Obos No.114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
 Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

---

**KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
SKRIPSI**

Nama Mahasiswa : RIO FATUCHRAHMAN  
 NIM : C1457201076  
 No. Hp : 082148242926  
 Prodi : SISTEM INFORMASI  
 Tanggal Persetujuan Judul : 05 November 2018  
 Judul Skripsi : Sistem Informasi Pengabdian Korawan  
PT. Mendawai Putra Mandiri Pengkalan bari  
Berbasis web mobile

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
1.		18/3-2019	Perbaiki latar belakang dan yg lainnya, lengkapi ke bab berikutnya !!	<i>[Signature]</i>
2.	1/01-2019	1/01-2019	perbaiki latar belakang permasalahan ke masalahnya	<i>[Signature]</i>
3.	9/01-19	09/01-19	manajemen Sistem Referensi yg di- Ganda oleh peneliti pd bab 1! Perbaiki Bab 2 perbaiki - saat baru analisis masalahnya - saat baru desain sistem apa? - Uraian - dll - manula ke bab III	<i>[Signature]</i>
4.	2/10-19	2/10-19	Tambahkan konsep Interface & konsep User pada bab III	<i>[Signature]</i>
5.	20/10-19	20/10-19	see seminar	<i>[Signature]</i>
		2/11-19	Selesaikan pedoman yg Baru !!	<i>[Signature]</i>
		7/11-21	Revisi pada halaman yg ditanda	<i>[Signature]</i>
		13/11-21	lengkapi halaman yg lainnya see seminar !!	<i>[Signature]</i>

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,  
*[Signature]*  
Susi Hendarti, M.KOM

Dosen Pembimbing II,  
*[Signature]*  
Drs. Sarjana, M.Si.



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER  
(STMIK) PALANGKARAYA

Jl. G. Obos No. 114 Telp. 0536-3225515 Fax. 0536-3236933 Palangkaraya  
Email : humas@stmikpk.ac.id - website : www.stmikpk.ac.id

KARTU KEGIATAN KONSULTASI  
TUGAS AKHIR

Nama Mahasiswa : RIO FATUCHRAHMAN  
NIM : C1457201076  
No. Hp : 082148242926  
Prodi : Sistem Informasi  
Tanggal Persetujuan Judul :  
Judul Tugas Akhir : Sistem Informasi Penggajian Karyawan  
PT. Mendawai Putra Mandiri Bongkalan Bon  
berbasis web Mobile

No.	Tanggal Konsultasi		Uraian	Tanda Tangan
	Terima	Kembali		
9	03/05 <sup>21</sup> 5/6/21	03/06 <sup>21</sup>	Revisi Bab 4 & Bab 5 menghaji lampiran yg di perula semai keahda pinalh Ace Sidang T. A	
	9/6 <sup>21</sup>		Pembetulan pada halaman yg di tanda dan menghaji	
	14/6 <sup>21</sup>		menghaji lampiran 2 nya ke Ace Sidang !!	

Menyetujui :

Dosen Pembimbing I,

Fusi Hendardig, M. Kom

Dosen Pembimbing II,

Drs. Sartana, M. Si

Lampiran 7. Kuesioner

7

**LEMBAR KUESIONER**

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN

PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI

PANGKALAN BUN BERBASIS

WEB MOBILE

Nama Responden : **Aris**

Pekerjaan : **IT Network Program**

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	✓				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Tampilan sistem interaktif	✓				
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok	✓				
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian	✓				
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop		✓	✓		
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug			✓		
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

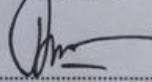
S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

  
(.....)

**LEMBAR KUESIONER**

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN  
PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI  
PANGKALAN BUN BERBASIS  
WEB MOBILE**

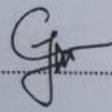
Nama Responden : **GUNTUR . S**  
Pekerjaan : **ADMINISTRASI & MARKETING**

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	✓				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Tampilan sistem interaktif			✓		
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok		✓			
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian			✓		
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	✓				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug	✓				
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

- Keterangan:**
- SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - KS : Kurang Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(..........)

9

**LEMBAR KUESIONER**

SISTEM INFORMASI PENGAJIAN KARYAWAN

PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI

PANGKALAN BUN BERBASIS

WEB MOBILE

Nama Responden : *Calang*

Pekerjaan : *Pengawas*

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya	<input checked="" type="checkbox"/>				
3	Tampilan sistem interaktif			<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok		<input checked="" type="checkbox"/>			
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian			<input checked="" type="checkbox"/>		
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	<input checked="" type="checkbox"/>				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	<input checked="" type="checkbox"/>				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (√) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

*(JWS)*

**LEMBAR KUESIONER**  
**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN**  
**PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI**  
**PANGKALAN BUN BERBASIS**  
**WEB MOBILE**

Nama Responden : **DARA D.A.C**  
Pekerjaan : **Kuangan**

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami		✓			
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Tampilan sistem interaktif			✓		
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok	✓				
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian		✓			
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	✓				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug			✓		
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

(*Dara*.....)

**LEMBAR KUESIONER**  
**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN**  
**PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI**  
**PANGKALAN BUN BERBASIS**  
**WEB MOBILE**

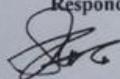
Nama Responden : **SUHEN**  
Pekerjaan : **Pengawas**

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	✓				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Tampilan sistem interaktif	✓				
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok			✓		
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian			✓		
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	✓				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug	✓				
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Responden  
  
(.....)

**LEMBAR KUESIONER**  
**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN**  
**PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI**  
**PANGKALAN BUN BERBASIS**  
**WEB MOBILE**

Nama Responden : *Juhri*  
Pekerjaan : *Pengawas*

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	<input checked="" type="checkbox"/>				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya		<input checked="" type="checkbox"/>			
3	Tampilan sistem interaktif			<input checked="" type="checkbox"/>		
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok			<input checked="" type="checkbox"/>		
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian	<input checked="" type="checkbox"/>				
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop		<input checked="" type="checkbox"/>			
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug	<input checked="" type="checkbox"/>				
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	<input checked="" type="checkbox"/>				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

- SS : Sangat Setuju
- S : Setuju
- KS : Kurang Setuju
- TS : Tidak Setuju
- STS : Sangat Tidak Setuju

Responden  
  
(.....)

**LEMBAR KUESIONER**

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN

PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI

PANGKALAN BUN BERBASIS

WEB MOBILE

Nama Responden : Rusman

Pekerjaan : legal

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	✓				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya		✓			
3	Tampilan sistem interaktif	✓				
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok	✓				
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian	✓				
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	✓				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug			✓		
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

  
(.....)

**LEMBAR KUESIONER**

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN

PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI

PANGKALAN BUN BERBASIS

WEB MOBILE

Nama Responden : *Cindi*

Pekerjaan : *Marketing*

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	✓				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Tampilan sistem interaktif			✓		
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok		✓			
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian			✓		
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	✓				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug	✓				
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

**Keterangan:**

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Responden

*Cindi*  
(.....)

**LEMBAR KUESIONER**  
**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN**  
**PADA PT.MENDAWAI PUTRA MANDIRI**  
**PANGKALAN BUN BERBASIS**  
**WEB MOBILE**

Nama Responden : *ETNI*  
Pekerjaan : *Marketing*

No.	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Sistem yang dibuat mudah dipahami	✓				
2	Menu sistem yang disajikan sesuai dengan fungsinya	✓				
3	Tampilan sistem interaktif	✓				
4	Pemilihan gradasi warna pada sistem cocok			✓		
5	Sistem yang telah dibuat mempermudah dalam melakukan proses pencatatan dan rekapitulasi penggajian			✓		
6	Sistem responsive dibuka melalui smartphone dan laptop	✓				
7	Sistem berjalan dengan lancar tanpa ada bug			✓		
8	Tingkat keamanan sistem perlu diperkuat	✓				

\*Pilih Jawaban Dengan tanda (✓) pada kolom. Terima Kasih

- Keterangan:**
- SS : Sangat Setuju
  - S : Setuju
  - KS : Kurang Setuju
  - TS : Tidak Setuju
  - STS : Sangat Tidak Setuju

Responden  
*[Signature]*  
(.....)

Lampiran 8. Surat Izin Penelitian



SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER

**STMIK PALANGKARAYA**

Jl. G. Obos No. 114 – Telp. 0536-3224593 – Fax. 0536-3225515 Palangka Raya

Email: [humas@stmikplk.ac.id](mailto:humas@stmikplk.ac.id) – Website: [www.stmikplk.ac.id](http://www.stmikplk.ac.id)

Nomor : 422/STMIK-C.I./KM/VII/2021  
Lampiran : -  
Perihal : Permohonan Izin Penelitian dan Pengumpulan Data untuk Tugas Akhir

Kepada

Yth. **Pimpinan PT. Mendawai Putra Mandiri**  
JL. PANGERAN ANTASARI No.25, KELURAHAN MENDAWAI  
PANGKALAN BUN

Dengan hormat,

Sehubungan dengan penyusunan Tugas Akhir mahasiswa sebagai persyaratan kelulusan Program Studi Sistem Informasi (S1) pada STMIK Palangkaraya, maka dengan ini kami sampaikan permohonan izin penelitian dan pengumpulan data bagi mahasiswa kami berikut:

Nama : RIO FATUCHRAHMAN  
NIM : C1457201076  
Prodi (Jenjang) : Sistem Informasi (S1)  
Thn. Akad. (Semester) : 2020/2021 (14)  
Lama Penelitian : 19 Juli 2021 s.d 19 Agustus 2021  
Tempat Penelitian : PT. Mendawai Putra Mandiri Pangkalan Bun

Dengan judul Tugas Akhir:

**"APLIKASI PENGAJIAN KARYAWAN PADA PT. MENDAWAI PUTRA MANDIRI PANGKALAN BUN BERBASIS WEB MOBILE"**

Adapun ketentuan dan aturan pemberian informasi dan data yang diperlukan dalam penelitian tersebut menyesuaikan dengan ketentuan/peraturan pada instansi Bapak/Ibu.

Demikian permohonan ini disampaikan, atas perhatian dan kerja samanya diucapkan terima kasih.

Palangka Raya, 19 Juli 2021



**Saparno, M.Kom.**  
NIK. 196901041995105