



**RANCANG BANGUN DENGAN METODE *EXTREME*
PROGRAMMING PADA PERANCANGAN UML SISTEM INFORMASI
PENGGAJIAN KARYAWAN**

Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Menyelesaikan Mata Kuliah Praktik Kerja
Lapangan Program Studi Teknologi Komputer

Oleh:

NIM : 102200037

NAMA MAHASIA : SANIA GALUH MERANI

**PROGRAM STUDI TEKNOLOGI KOMPUTER
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI INSTITUT TEKNOLOGI DAN
SAINS NAHDLATUL ULAMA PEKALONGAN**

2023

ABSTRAK

Penggajian atau pengelolaan gaji merupakan suatu proses tindakan balas jasa suatu organisasi kepada pegawai sebagai seorang yang memberikan sumbangan dalam tercapainya tujuan organisasi. Saat ini, sistem pengolahan data penggajian yang bersifat sederhana masih digunakan oleh banyak perusahaan. Data karyawan setiap bulan masih dicatat dalam sebuah buku khusus, dan bukti laporan gaji masih diserahkan dengan cara konvensional. Masalah yang terjadi adalah ketidakakuratan data yang dapat menyebabkan ketidaksesuaian data, jika dalam proses pencarian data diperlukan waktu dan tenaga karena masih menggunakan sistem konvensional, dan keamanan data juga kurang terjamin. Maka dari itu, dibuatlah perancangan sistem informasi penggajian karyawan berbasis website. Metode yang digunakan adalah metode *Extreme Programming* dengan menggunakan alat bantu pengembang sistem berupa *Unified Modelling Language* (UML). Sebagaimana dapat mengolah informasi yang lengkap dan transparan tentang penggajian karyawan didalam sebuah perusahaan. Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu **Penerapan Metode *Extreme Programming* Pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan**. Perancangan sistem ini menjadi solusi efektif dan efisien untuk memecahkan masalah dalam proses penggajian.

Kata Kunci: perancangan, sistem informasi penggajian karyawan, *Extreme Programming*, UML.

KATA PENGANTAR

Puji serta syukur marilah kita panjatkan kehadiran Allah S.W.T. dengan nikmat dan hidayah-Nya pula penulis dapat menyelesaikan Laporan Praktik Kerja Lapangan yang berjudul **“Penerapan Metode *Extreme Programming* Pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan ”** ini.

Penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Dr.H.Haryadi,M.S.c selaku Rektor Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan
2. Rudi Fanani, M.Kom, selaku Dekan Fakultas Sains dan Teknologi, Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan
3. Akrim Teguh S,S.Kom,M.T.I, selaku Kepala Program Studi Teknologi Komputer Institut Teknologi dan Sains Nahdlatul Ulama Pekalongan
4. Fajar Mahardika, M.Kom. selaku Dosen Pembimbing Praktik Kerja Lapangan
5. M. Zakki Abdillah, M.Kom. selaku CEO CV. Icon Tekno Semarang
6. Christian Carya selaku Pembimbing Divisi Pemrograman di CV. Icon Tekno Semarang
7. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu hingga laporan ini dapat tersusun hingga selesai

Disadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih banyak kekurangan dan kesalahan baik dari isinya maupun struktur penulisannya, oleh karena itu sangat diharapkan kritik dan saran positif untuk perbaikan dikemudian hari. Demikian semoga laporan ini bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

Pekalongan, 29 Mei 2023

Sania Galuh Merani

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN	Error! Bookmark not defined.
HALAMAN PENGESAHAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR LAMPIRAN.....	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan	3
1.5 Mafaat	3
1.6 Waktu pelaksanaan.....	4
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1 Sejarah Perusahaan	5
2.2 Struktur Organisasi	5
2.3 Denah Lokasi	6
2.4 Tugas dan Fungsi Kerja	6
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 Sistem Informasi	10
3.2 PHP	10
3.3 MySQL	10
3.4 Framework Codeigniter	11
3.5 Bootstrap.....	11

3.6	Php MyAdmin.....	11
3.7	Figma	12
3.8	Extreme Programing	12
3.9	UML.....	13
3.10	<i>Use Case Diagram</i>	14
3.11	<i>Sequence Diagram</i>	15
3.12	<i>Activity Diagram</i>	16
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN		17
4.1	Perancangan Sistem	17
4.2	Hasil dan Pembahasan	17
4.2.1	Diagram Use Case	17
4.2.2	Diagram Aktivitas.....	18
4.2.3	Diagram Sequence.....	42
4.2.4	Diagram Kelas	51
4.3	Rancangan Tampilan Sistem.....	52
4.3.1	Desain <i>Logic</i>	52
4.3.2	Desain Fisik	67
BAB V PENUTUP		70
5.1	Kesimpulan	70
5.2	Saran	70
DAFTAR PUSTAKA		71
DAFTAR LAMPIRAN.....		L-1

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. ICON TEKNO	6
Gambar 2.2 Denah Lokasi CV. ICON TEKNO	6
Gambar 3.1 kerangka kerja <i>Extreme Programming</i> (XP)	13
Gambar 4.1 Diagram Use Case Sistem Informasi Penggajian	17
Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Login Admin	18
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Kelola Data Pegawai	20
Gambar 4.4 Diagram Aktivitas Kelola Data Divisi	21
Gambar 4.5 Diagram Aktivitas Kelola Data Jabatan	22
Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Kelola Kehadiran Karyawan	24
Gambar 4.7 Diagram Aktivitas Kelola Penggajian	25
Gambar 4.8 Diagram Aktivitas Detail Penggajian	27
Gambar 4.9 Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji Pegawai	28
Gambar 4.10 Diagram Aktivitas Cetak Laporan Gaji	29
Gambar 4.11 Diagram Aktivitas Kelola Master Potongan Lain	30
Gambar 4.12 Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Potongan Lain	32
Gambar 4.13 Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Angsuran	33
Gambar 4.14 Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Pelunasan	34
Gambar 4.15 Diagram Aktivitas Ubah Password	36
Gambar 4.16 Diagram Aktivitas Login Pegawai	37
Gambar 4.17 Diagram Aktivitas Melihat Profil Pegawai	38
Gambar 4.18 Diagram Aktivitas Melihat Data Gaji	39
Gambar 4.19 Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji	40
Gambar 4.20 Diagram Aktivitas Melihat Data Kehadiran	41
Gambar 4.21 <i>Sequence Diagram</i> Login Admin	42
Gambar 4.22 <i>Sequence Diagram</i> Data Pegawai	43
Gambar 4.23 <i>Sequence Diagram</i> Data Divisi	43

Gambar 4.24 <i>Sequence Diagram</i> Data Jabatan	44
Gambar 4.25 <i>Sequence Diagram</i> Data Kehadiran Pegawai	44
Gambar 4.26 <i>Sequence Diagram</i> Data Penggajian	45
Gambar 4.27 <i>Sequence Diagram</i> Slip Gaji	45
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Laporan Gaji.....	46
Gambar 4.29 <i>Sequence Diagram</i> Master Potongan Lain	46
Gambar 4.30 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Potongan Lain	47
Gambar 4.31 <i>Sequence Diagram</i> Transaksi Angsuran	48
Gambar 4.32 <i>Sequence Diagram</i> transaksi Pelunasan	48
Gambar 4.33 <i>Sequence Diagram</i> Ubah Password.....	49
Gambar 4.34 <i>Sequence Diagram</i> Login Pegawai.....	49
Gambar 4.35 <i>Sequence Diagram</i> Profil Pegawai	50
Gambar 4.36 <i>Sequence Diagram</i> Melihat Data Gaji.....	50
Gambar 4.37 <i>Sequence Diagram</i> Data Kehadiran.....	51
Gambar 4.38 <i>Class Diagram</i> Sistem Informasi Penggajian Karyawan	52
Gambar 4.39 Rancangan Tampilan Halaman Utama	52
Gambar 4.40 Rancangan Tampilan Login	53
Gambar 4.41 Rancangan Tampilan Dashboard Admin	53
Gambar 4.42 Rancangan Tampilan Data Pegawai	54
Gambar 4.43 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Pegawai.....	54
Gambar 4.44 Rancangan Tampilan Data Divisi	55
Gambar 4.45 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Divisi	55
Gambar 4.46 Rancangan Tampilan Data Jabatan	56
Gambar 4.47 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Jabatan	56
Gambar 4.48 Rancangan Tampilan Master Potongan Lain	57
Gambar 4.49 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Master Potongan Lain	57
Gambar 4.50 Rancangan Tampilan Data Transaksi Potongan Lain	58

Gambar 4.51 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Transaksi Potongan Lain	58
Gambar 4.52 Rancangan Tampilan Data Kehadiran	59
Gambar 4.53 Rancangan Tampilan Form Tambah Data Kehadiran	59
Gambar 4.54 Rancangan Tampilan Data Penggajian	60
Gambar 4.55 Rancangan Tampilan Form Tambah Data Penggajian.....	60
Gambar 4.56 Rancangan Tampilan Halaman Detail Penggajian.....	61
Gambar 4.57 Rancangan Tampilan Transaksi Angsuran	61
Gambar 4.58 Rancangan Tampilan Form Tambah Transaksi Angsuran	62
Gambar 4.59 Rancangan Tampilan Transaksi Pelunasan	62
Gambar 4.60 Rancangan Tampilan Form Tambah Transaksi Pelunasan.....	63
Gambar 4.61 Rancangan Tampilan Laporan Penggajian	63
Gambar 4.62 Rancangan Halaman Cetak Laporan	64
Gambar 4.63 Rancangan Tampilan Slip Gaji	64
Gambar 4.64 Rancangan Tampilan Halaman cetak Slip Gaji	65
Gambar 4.65 Rancangan Tampilan Form Ganti Password.....	65
Gambar 4.66 Rancangan Tampilan Dashboard Pegawai.....	66
Gambar 4.67 Rancangan Tampilan Halaman Data Gaji Pegawai	66
Gambar 4.68 Rancangan Tampilan Halaman Data Kehadiran Pegawai	67
Gambar 4.69 Halaman Utama Sistem Informasi Penggajian	67
Gambar 4.70 Halaman Login	68
Gambar 4.71 Halaman Dashboard Admin.....	68
Gambar 4.72 Halaman Dashboard Pegawai	69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Tabel <i>Use Case Diagram</i>	14
Tabel 3.2 Tabel <i>Sequence Diagram</i>	15
Tabel 3.3 Tabel <i>Activity Diagram</i>	16
Tabel 4.1 Diagram Use Case Sistem Informasi Penggajian Karyawan.....	18
Tabel 4.2 Diagram Aktivitas Login Admin	19
Tabel 4.3 Diagram Aktivitas Data Pegawai.....	20
Tabel 4.4 Diagram Aktivitas Data Divisi.....	21
Tabel 4.5 Diagram Aktivitas Data Jabatan	23
Tabel 4.6 Diagram Aktivitas Kehadiran Karyawan.....	24
Tabel 4.7 Diagram Aktivitas Kelola Penggajian	26
Tabel 4.8 Diagram Aktivitas Detail Penggajian	27
Tabel 4.9 Diagram Aktivitas Slip Gaji.....	28
Tabel 4.10 Diagram Aktivitas Cetak Laporan Gaji	29
Tabel 4.11 Diagram Aktivitas Master Potongan lain.....	31
Tabel 4.12 Diagram Aktivitas Transaksi Potongan Lain	32
Tabel 4.13 Diagram Aktivitas Transaksi Angsuran	33
Tabel 4.14 Diagram Aktivitas Transaksi Pelunasan	35
Tabel 4.15 Diagram Aktivitas Ubah Password.....	36
Tabel 4.16 Diagram Aktivitas Login Pegawai.....	37
Tabel 4.17 Diagram Aktivitas Melihat Profil Pegawai.....	38
Tabel 4.18 Diagram Aktivitas Melihat Data Gaji	39
Tabel 4.19 Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji	40
Tabel 4.20 Diagram Aktivitas Melihat Data Kehadiran	41

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin PKL	L-1
Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan	L-1
Lampiran 3 Dokumentasi Kunjungan ke CV Icon Tekno Semarang	L-2
Lampiran 4 Lembar Bimbingan PKL	L-3
Lampiran 5 Jurnal Kegiatan PKL	L-3
Lampiran 6 Lembar Penilaian	L-4

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam kehidupan manusia peran teknologi informasi sangatlah krusial dan esensial terutama dalam bidang pengelolaan bisnis, manajemen maupun dalam kehidupan sehari-hari. Di era digital saat ini, teknologi menjadi bagian yang penting dalam operasional sebuah perusahaan. Perusahaan yang mampu merangkul dan menggunakan teknologi dengan baik akan memiliki keunggulan kompetitif dan peluang yang lebih besar dalam mengembangkan usahanya (Edwin Kiky Aprianto, 2021). Namun, teknologi saja tidaklah cukup, dibutuhkan juga manajemen yang baik untuk mengelola teknologi tersebut sedemikian rupa sehingga dapat menghasilkan dampak yang positif bagi perusahaan (Indah, 2021). Manajemen mengelola data berdasarkan informasi yang diperoleh dan diperlukan perusahaan untuk pengambilan keputusan. Salah satu sistem yang mengorganisasi formulir, catatan, dan laporan secara terintegrasi untuk menyediakan informasi keuangan yang dibutuhkan manajemen untuk mengelola perusahaan dengan lebih mudah yaitu sistem informasi akuntansi. Pengelolaan sistem akuntansi yang baik akan memberikan manajemen berbagai informasi, terutama mengenai informasi keuangan perusahaan seperti sistem akuntansi penggajian (Muanas et al., 2022).

Sistem akuntansi penggajian merupakan sistem yang mencakup segala hal terkait perhitungan dan pembayaran gaji atau upah karyawan. Selain menentukan besaran gaji yang harus diberikan, sistem ini juga melibatkan proses pencatatan waktu dan penyaluran gaji kepada penerima (Jones et al., 2020). Saat ini, masih banyak permasalahan yang berkaitan dengan sistem penggajian di berbagai perusahaan. Salah satu permasalahan yang sering terjadi adalah tidak adanya transparansi dan pemberian gaji yang tidak sesuai dengan pekerjaannya. Selain itu, terdapat juga masalah terkait dengan keterlambatan pembayaran gaji, yang dapat mempengaruhi kesejahteraan karyawan dan stabilitas keuangan mereka. Selain itu, sistem penggajian yang kurang efisien dan terkadang masih menggunakan cara manual seperti menggunakan formulir penggajian, *spreadsheet*, atau bahkan hitung-hitungan manual dengan kalkulator, menyebabkan banyak kesalahan dalam perhitungan gaji dan pengelolaan data karyawan. Hal ini dapat menimbulkan konflik antara karyawan dan perusahaan, serta menimbulkan

kerugian keuangan bagi kedua belah pihak. Oleh karena itu, penting bagi perusahaan untuk mengadopsi sistem penggajian yang lebih transparan, adil, efisien, dan terintegrasi secara teknologi, guna meningkatkan kinerja dan kepuasan karyawan serta menjaga kesehatan keuangan perusahaan (Ayu, 2021). Salah satu bentuk teknologi yang dapat digunakan dalam membuat sebuah sistem informasi yaitu website.

Website merupakan salah satu jenis aplikasi perangkat lunak yang dapat dibangun melalui proses *System Development Life Cycle* (SDLC) (Syarif & Nugraha, 2020). SDLC sendiri yaitu sebuah kerangka kerja untuk pengembangan perangkat lunak yang terdiri dari beberapa tahap, yaitu perencanaan, analisis, desain, implementasi, pengujian, dan pemeliharaan (Gumilang, 2022). Pada tahap Desain, penggunaan diagram UML (*Unified Modeling Language*) dapat menggambarkan proses perancangan perangkat lunak secara lebih terstruktur. *Unified Modeling Language* (UML) adalah sebuah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk merancang, mendokumentasikan, dan memahami sistem perangkat lunak (Prihandiyo, 2018). UML memungkinkan para pengembang perangkat lunak untuk menggambarkan struktur, perilaku, dan interaksi sistem secara visual dengan menggunakan notasi yang konsisten.

Menurut (setiaji & Sastra, 2021) dalam penelitiannya yang berjudul Implementasi Diagram *Unified Modelling Language* (UML) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian menjelaskan bahwa Diagram UML dapat digunakan untuk menggambarkan sistem secara visual dan mudah dimengerti oleh semua pihak terkait. Selain itu penggunaan Diagram UML dalam perancangan sistem informasi penggajian dapat membantu dalam memudahkan pemahaman sistem, mengurangi risiko kesalahan, dan meningkatkan efisiensi pengembangan sistem.

Berdasarkan uraian di atas, untuk mengatasi permasalahan tersebut, dirancanglah suatu sistem yang dibangun menggunakan metode *Extrem Programming* dengan menggunakan alat bantu pengembang sistem berupa *Unified Modelling Language* (UML). Sebagaimana dapat memperoleh informasi yang lengkap dan transparan tentang penggajian karyawan dan dirancanglah sebuah sistem informasi penggajian karyawan.

Dengan menerapkan rekomendasi ini, diharapkan perusahaan dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan yaitu **Penerapan Metode *Extreme Programming* Pada Perancangan UML Sistem Informasi Penggajian Karyawan**. Dengan adanya perancangan sistem informasi penggajian ini diharapkan dapat membantu dalam

pembuatan sistem penggajian sehingga dapat memecahkan persoalan dalam hal memberikan transparansi perhitungan gaji dari tiap penghasilan karyawan,serta membantu dalam mengelola sumber daya manusia yang ada didalamnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar Belakang diatas, maka didapat rumusan masalah adalah:

1. Proses penggajian karyawan dan pengelolaan data karyawan yang masih konvensional sehingga memakan banyak waktu
2. Seringnya terjadi kesalahan dalam perhitungan gaji karena masih menggunakan perhitungan manual.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, dapat diambil batasan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Proses penggajian karyawan yang masih menggunakan metode konvensional.
2. Adanya kesalahan pada perhitungan gaji akibat penggunaan perhitungan manual, tanpa mempertimbangkan kesalahan lain dalam penggajian.

1.4 Tujuan

Tujuan dari Praktik Kerja Lapangan ini adalah:

1. Menerapkan pengetahuan dan konsep perancangan sistem dalam lingkungan kerja CV Icon Tekno Semarang.
2. Beradaptasi dengan tim kerja dan meningkatkan kemampuan dalam kolaborasi dan komunikasi di lingkungan kerja.
3. Untuk menerapkan teori dan ketrampilan yang telah dipelajari di ITS NU Pekalongan.
4. Mengembangkan keterampilan praktis dalam perancangan sistem, seperti analisis kebutuhan, perancangan antarmuka, pemodelan sistem, pengujian, dan dokumentasi.

1.5 Mafaat

Adapun manfaat yang diharapkan bagi penulis sesuai penelitian yang dibuat antara lain:

1. Bagi Perusahaan

Membantu perusahaan untuk mengelola data karyawan dan memudahkan perusahaan dalam mengelola data gaji sehingga meminimalisir kesalahan guna untuk meningkatkan kesejahteraan pegawai dan perusahaan .

2. Bagi Penulis

Menambah wawasan, ilmu dan pengetahuan dalam membuat perancangan sistem berbasis website.

1.6 Waktu pelaksanaan

Praktik Kerja Lapangan (PKL) dilaksanakan selama 4 minggu. Lokasi pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan (PKL) di CV Icon Tekno Semarang. Dilaksanakan mulai tanggal 24 Januari 2023 dan berakhir pada 24 Februari 2023. Dengan jam kerja sebagai berikut :

Senin – Jumat : 08.00 – 16.00

Sabtu : 08.00 – 12.00

Minggu : Libur

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Berawal dari sebuah Unit Kegiatan Mahasiswa di salah satu perguruan tinggi di kota Semarang, yang berisikan anak-anak muda dengan *passion* yang tinggi dalam berbagai bidang Teknologi Informasi yang bernama Interent Club.

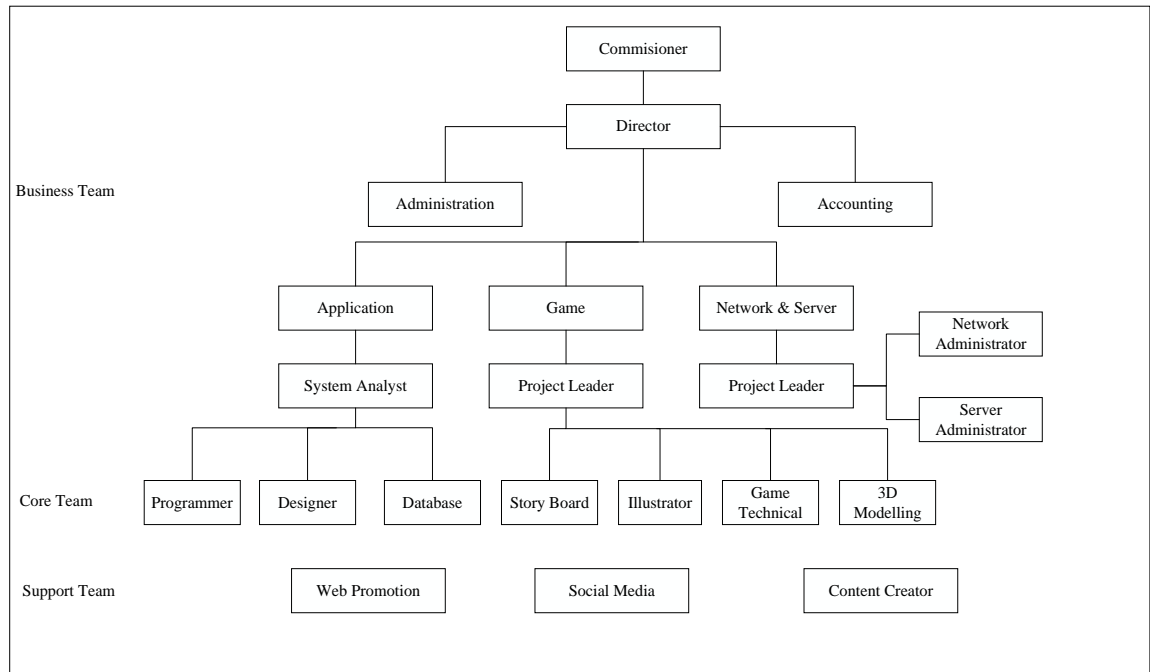
Setelah menyelesaikan studi dan mempunyai pengalaman dalam berbagai bidang teknologi informasi seperti *web developer*, *game developer*, pengelolaan jaringan dan server berbasis *cloud computing*, beberapa alumni mempunyai satu keinginan yang sama yaitu membangun entitas bisnis yang bernama ICON TEKNO.

ICON TEKNO didirikan pada tahun 2021 di kota Semarang, ICON TEKNO mewadahi para anak muda untuk memberikan kontribusi terbaik didalam bidang teknologi informasi melalui kompetensi dan inovasi berkelanjutan.

Perkembangan ini tidak lepas dari penanaman sikap dan kesadaran bahwa bisnis ini dibangun atas kepercayaan pelanggan terhadap ICON TEKNO sehingga seluruh aktivitas yang ada didalamnya hanya bertujuan untuk satu hal saja yakni menjamin kepercayaan pelanggan terhadap ICON TEKNO dapat dijaga dengan segala konsekuensinya. Harga mati sebuah komitmen ditanamkan diseluruh jajaran manajemen dan karyawan.

2.2 Struktur Organisasi

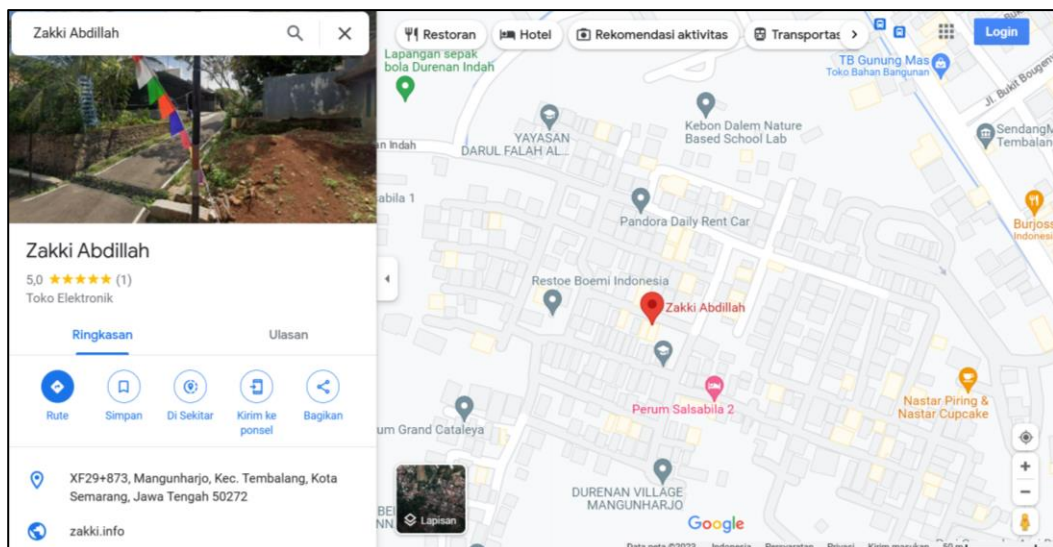
Berikut merupakan struktur oraganisasi dari CV. ICON TEKNO yang ditunjukkan pada gambar 2.1.



Gambar 2.1 Struktur Organisasi CV. ICON TEKNO

2.3 Denah Lokasi

CV. ICON TEKNO bertempat di jalan Jati Mulya Raya, Mangunharjo, kecamatan Tembalang, kota Semarang Jawa Tengah sebagaimana ditunjukkan pada gambar 2.2.



Gambar 2.2 Denah Lokasi CV. ICON TEKNO

2.4 Tugas dan Fungsi Kerja

Tugas dan fungsi dari struktur organisasi CV. ICON TEKNO dibagi menjadi 3 bagian utama, yaitu :

A. Business Team

Bagian ini bertanggung jawab terhadap proses bisnis dari CV. ICON TEKNO.

Business team ini terdapat 3 posisi, yaitu :

1. *Director*

Bertanggung jawab terhadap semua proses bisnis, administrasi, keuangan, promosi, dan semua proses produksi dari masing-masing bidang.

2. *Administration*

Bertanggung jawab terhadap semua hal yang berkaitan dengan proses administrasi dari CV. ICON TEKNO.

3. *Accounting*

Bertanggung jawab terhadap keuangan CV. ICON TEKNO. Alur keuangan dari proses masuk sampai keluar ditangani oleh accounting.

B. *Core Team*

Bagian ini bertanggung jawab terhadap proses produksi dari CV. ICONTEKNO. Pada bagian ini dibagi menjadi 3 bidang bisnis utama, yaitu :

1. *Aplication*

Bidang aplikasi meliputi berbagai macam kategori, bisa dalam bentuk aplikasi web, aplikasi desktop, maupun aplikasi mobile. Bidang ini terbagi dalam beberapa posisi dan tanggung jawab, yaitu :

a. *System Analyst*

Bertanggung jawab terhadap semua kebutuhan *client*, merancang Analisa aplikasi, membuat *timeline* pekerjaan, dan bertanggung jawab terhadap proses produksi dari aplikasitersebut.

b. *Programmer*

Bertanggung jawab terhadap pengkodean aplikasi dan *testing* aplikasi sesuai dengan Analisa dan perancangan dari *system analyst*.

c. *Designer*

Bertanggung jawab terhadap desain UI/UX aplikasi sesuai dengan Analisa dan perancangan dari *system analyst*.

d. *Database*

Bertanggung jawab terhadap perancangan dan implementasi basis data untuk aplikasi sesuai dengan Analisa dan perancangan dari *system analyst*.

2. *Game*

Bidang *game* mempunyai tugas merancang dan membuat game baik dalam bentuk mobile maupun desktop. Bidang ini terbagi dalam beberapa posisi dan

tanggung jawab, yaitu :

a. *Project Leader*

Bertanggung jawab untuk membuat *timeline* pekerjaan, dan bertanggung jawab terhadap semua proses produksi dari game tersebut.

b. *Story Board*

Bertanggung jawab untuk membuat desain cerita dan alur dari *game* tersebut.

c. *Illustrator*

Bertanggung jawab untuk membuat gambar yang akan di implementasikan ke dalam *game* tersebut.

d. *Game Technical*

Bertanggung jawab untuk membuat *logic* dan menerapkan *Artificial Intelligent* (AI) sesuai dengan ide cerita dan alur dari *story board*.

e. *3D Animator*

Bertanggung jawab untuk membuat berbagai macam animasi untuk mendukung *game* tersebut.

3. *Network and Server*

Bidang *Network and Server* bertanggung jawab terhadap semua hal yang berhubungan dengan jaringan dan *server*, baik untuk internal produksi CV. ICON TEKNO maupun *request* dari *client*. Bidang ini terdapat 3 posisi serta tanggung jawabnya, yaitu:

a. *Project Leader*

Bertanggung jawab untuk membuat *timeline* pekerjaan, dan bertanggung jawab terhadap semua proses produksi dari *network and Server* tersebut.

b. *Network Administrator*

Bertanggung jawab terhadap semua hal yang terkait jaringan, dari instalasi sampai dengan *maintenance*.

c. *Server Administrator*

Bertanggung jawab terhadap semua hal yang terkait *server*, dari instalasi, konfigurasi, sampai dengan *maintenance server*.

C. *Support Team*

Bagian ini mempunyai tanggung jawab terhadap semua hal yang berkaitan dengan promosi dari CV. ICON TEKNO. Pada bagian ini dibagi menjadi 3 posisi serta tanggung jawabnya, yaitu :

1. *Web Promotion*

Bertanggung jawab untuk membuat dan maintenance web CV. ICON TEKNO guna menjadi media promosi.

2. *Social Media*

Bertanggung jawab terhadap semua akun sosial media dari CV. ICON TEKNO yang berfungsi untuk media penyampaian informasi dan promosi terkait produk-produk CV. ICON TEKNO.

3. *Content Creator*

Bertanggung jawab untuk membuat dan mengolah informasi dari produk-produk CV. ICON TEKNO yang nantinya akan di lanjutkan ke bagian *web promotion* dan *social media*.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Sistem Informasi (SI) adalah hasil dari penggabungan antara teknologi informasi dan aktivitas manusia yang memanfaatkannya untuk mendukung operasional dan manajemen. Sistem informasi terdiri dari kombinasi teratur antara orang, perangkat lunak, perangkat keras, jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang berperan dalam pengumpulan, transformasi, dan penyebaran informasi di dalam sebuah perusahaan maupun organisasi (Anggraeni, 2017).

Sistem informasi memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah perusahaan. Dengan adanya sistem informasi, organisasi atau perusahaan dapat memastikan bahwa informasi yang disajikan memiliki kualitas yang baik, dan dapat mengambil keputusan berdasarkan informasi dengan cepat, tepat, dan akurat (Riswanda & Priandika, 2021). Sistem informasi menghubungkan berbagai kebutuhan pengolahan transaksi sehari-hari, mendukung operasi, manajemen, dan kegiatan strategis organisasi. Selain itu, sistem informasi juga menyediakan laporan-laporan yang dibutuhkan oleh pihak eksternal tertentu (Nurmanto, 2020).

3.2 PHP

PHP (*Hyper Text Preprocessor*) adalah sebuah bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi web dengan pendekatan server-side scripting. PHP memungkinkan pembuatan halaman web yang dinamis (Anhar, 2010). Salah satu sistem manajemen basis data yang sering digunakan bersama PHP adalah MySQL, tetapi PHP juga mendukung berbagai sistem manajemen database lainnya seperti *Oracle*, *Microsoft Access*, *Interbase*, *d-base*, *PostgreSQL*, dan lain sebagainya (Febriyani, 2023). PHP sendiri merupakan perangkat lunak open-source yang didistribusikan dan dilisensikan secara gratis, serta dapat diunduh dengan bebas melalui situs resminya (Apriyan & Nugroho, 2021).

3.3 MySQL

MySQL (*My Structure Query Language*) merupakan sebuah aplikasi atau sistem yang digunakan untuk mengelola database dan manajemen data. Penggunaan MySQL memungkinkan penyimpanan berbagai informasi ke dalam komputer dengan menggunakan data. Tugas utama MySQL adalah mengorganisir serta mengelola data-

data yang ada dalam database (Fahlevi et al., 2021).MySQL menggunakan Standar Bahasa Query Struktur (*Structure Query Language*) yang merupakan bahasa standar yang paling umum digunakan untuk mengakses *database*. Sebagai server *database*, MySQL menawarkan konsep *database* modern yang memiliki banyak keunggulan. Selain itu, MySQL juga memiliki sifat open source dan gratis di berbagai *platform*, kecuali pada Windows yang membutuhkan lisensi shareware. (Sahi, 2020).

3.4 Framework Codeigniter

Framework dapat diartikan sebagai sekumpulan fungsi, prosedur, dan class untuk tujuan tertentu dan siap digunakan. Dengan adanya *framework*, pemrogram dapat bekerja lebih mudah dan cepat tanpa perlu memulai dari awal dalam membuat fungsi dan kelas (Faisal & Hidayat, 2020)

CodeIgniter Merupakan salah satu *framework* php yang bersifat open source dan menggunakan metode MVC (*Model, View, Controller*) untuk memudahkan *developer* atau *programmer* dalam membangun sebuah aplikasi PHP yang dinamis dengan lebih cepat daripada menulis semua kode dari nol (Haq Kresno A C et al., 2021; Sallaby & Kanedi, 2020).

3.5 Bootstrap

Bootstrap juga merupakan salah satu *framework* HTML, CSS dan javascript yang digunakan untuk membangun tampilan situs web dan aplikasi web responsif (*responsive web design*) yang dapat diakses melalui perangkat apapun, seperti desktop, tablet, atau *smartphone* (Sopian et al., 2020). *Bootstrap* menawarkan beragam gaya CSS (*Cascading Style Sheets*), *JavaScript*, dan komponen UI (*User Interface*) yang dapat digunakan untuk mempercepat pembuatan tampilan situs web. Kerangka kerja ini memiliki sejumlah fitur yang membuatnya populer di kalangan pengembang web, termasuk *grid system, typography, form, button, icon, navbar, modal, carousel*, dan masih banyak lagi. Selain fitur-fitur tersebut, *Bootstrap* juga menyediakan dokumentasi yang komprehensif dan komunitas yang aktif untuk membantu pengembang web dalam menggunakan dan memahami kerangka kerja ini (Febriyani, 2023).

3.6 Php MyAdmin

PhpMyAdmin merupakan aplikasi perangkat lunak *open source* yang ditulis dalam bahasa pemrograman PHP. Aplikasi ini digunakan untuk mengelola administrasi database MySQL melalui jaringan lokal maupun internet. PhpMyAdmin menyediakan

dukungan untuk berbagai operasi MySQL, termasuk pengelolaan basis data, tabel, bidang (*fields*), relasi (*relations*), indeks, pengguna (*users*), perijinan (*permissions*), dan lain sebagainya. PhpMyAdmin berbeda dengan MySQL. PhpMyAdmin adalah alat yang memfasilitasi operasi pada database MySQL, sementara MySQL adalah tempat penyimpanan data sebenarnya. Dengan menggunakan PhpMyAdmin, pengguna dapat dengan mudah mengelola dan mengatur data pada database MySQL (Hartiwati, 2022; Ramadhan & Mukhaiyar, 2020).

3.7 Figma

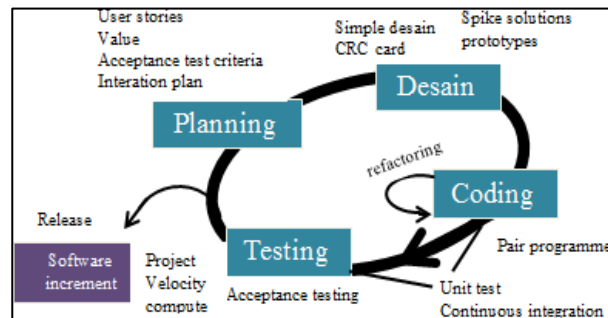
Figma adalah aplikasi desain grafis untuk merancang *prototype* dan *user interface* untuk produk digital seperti *smartphone app* dan *website*. Akses ke Figma dapat dilakukan tanpa biaya tambahan karena merupakan aplikasi desain grafis gratis. Dilengkapi dengan *tools* untuk merancang *prototype* antar *user interface*, desain visual yang menarik dan interaktif serta pengujian pengalaman pengguna melalui fitur *prototyping* dapat dilakukan dengan Figma. Fitur *real-time editing* mendukung kolaborasi tim. Selain itu, Figma dapat dijalankan tanpa memerlukan komputer canggih karena berbasis *cloud*, sehingga akses dapat dilakukan melalui browser web bahkan dengan spesifikasi komputer yang rendah.(Staiano, 2022).

Dengan Figma, pengguna dapat membuat *prototype* interaktif, mendesain tata letak halaman web atau aplikasi *mobile*, serta berkolaborasi dengan tim desain lainnya secara efisien. Kelebihan utama dari Figma adalah kemampuannya dalam menyediakan aksesibilitas yang mudah bagi semua orang, dari individu hingga tim besar, sehingga memungkinkan kerja sama dan revisi desain secara *real-time*(Schwarz, 2023).

3.8 Extreme Programing

Extreme Programming (XP) merupakan metodologi yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak yang ditujukan dalam meningkatkan kualitas perangkat lunak terhadap perubahan serta kebutuhan pelanggan. Salah satu tujuan dari XP (*Extreme Programming*) adalah menghadirkan *akuntabilitas* dan transparansi dalam pengembangan perangkat lunak, dengan tujuan menjalankan pengembangan perangkat lunak seperti aktivitas bisnis lainnya. Tujuan lainnya adalah mencapai hasil yang maksimal, yaitu pengembangan yang lebih efektif dan efisien dengan jumlah cacat yang jauh lebih sedikit daripada perkiraan saat ini(Beck & Andres, 2004).

Ada beberapa tahapan yang ada pada *Extreme Programming* yaitu terdiri dari Perencanaan (*Planning*) seperti memahami kriteria pengguna dan perencanaan pengembangan, *designing* seperti perancangan *prototype* dan tampilan, pengkodean juga termasuk dalam pengintegrasian, terakhir adalah *testing*. Dibawah ini adalah gambar kerangka kerja *Extreme Programming* (XP)(Ariyanti et al., 2020) :



Gambar 3.1 kerangka kerja *Extreme Programming* (XP)

3.9 UML

Unified Modeling Language (UML) adalah suatu bahasa grafis yang digunakan untuk menggambarkan, menjelaskan, membangun, dan mendokumentasikan elemen-elemen dari sebuah sistem perangkat lunak. UML dapat digunakan sebagai standar untuk membuat rancangan sebuah sistem, yang meliputi aspek konseptual seperti proses bisnis dan fungsi sistem, serta aspek yang lebih konkret seperti pernyataan dalam bahasa pemrograman, skema basis data, dan komponen sistem (Fu'adi et al., 2022). Penggunaan UML bertujuan untuk menyediakan *representasi* visual yang umum digunakan dalam perancangan sistem informasi berbasis objek, analisis sistem perangkat lunak, dan teknik pemodelan perangkat lunak. UML digunakan untuk menggambarkan sistem dalam bentuk diagram atau gambar, yang beragam bentuknya, untuk menganalisis dan merancang sistem perangkat lunak, termasuk aplikasi untuk *smartphone* (Abdillah et al., 2019).

Saat ini, sebagian besar pendekatan analisis dan desain sistem berbasis objek menggunakan UML untuk menggambarkan sistem yang sedang dikembangkan. UML menggunakan serangkaian diagram yang berbeda untuk menggambarkan pandangan-pandangan berbagai aspek sistem yang sedang berkembang. Diagram ini dapat dikelompokkan menjadi dua klasifikasi umum, yaitu diagram struktur (*structure*) dan diagram perilaku (*behavior*). Diagram struktur mencakup diagram *class*, *object*,

package, deployment, component, dan composite structure. Sementara itu, diagram perilaku mencakup diagram *activity, sequence, communication, interaction overview, timing, behavior state machine, protocol state machine, dan Use Case diagram* (Arianti et al., 2022).

3.10 Use Case Diagram

Use case diagram merupakan representasi grafis yang digunakan untuk menggambarkan fungsi-fungsi suatu sistem dari sudut pandang pengguna (Setiyani, 2021). Diagram ini digunakan untuk menyampaikan interaksi antara pengguna (aktor) dengan kemampuan yang dimiliki oleh sistem. *Use case diagram* digunakan dalam proses analisis dan desain sistem. Berikut ini adalah bagian dari sebuah *use case diagram* (Arianti et al., 2022) :

1. Use Cases


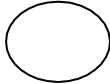
Use cases menjelaskan tentang tindakan/aksi yang dilakukan oleh actors. Use case digambarkan dalam bentuk elips yang 9 horizontal.


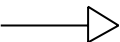
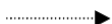
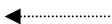
2. Actors

Actors adalah seorang peran yang berinteraksi dengan sistem. Actors meliputi baik manusia maupun organisasi yang saling bertukar informasi.

Berikut beberapa simbol yang terdapat pada *Use Case Diagram*:

Tabel 3.1 Tabel *Use Case Diagram*

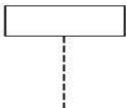


No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Aktor	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi itu sendiri.
2		<i>Use Case</i>	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.


3		Asosiasi	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor.
4		Generalisasi	Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.
5		<<Include>>	Relasi <i>use case</i> dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.
6		<<Extend>>	Relasi <i>use case</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri, walaupun tanpa <i>use case</i> tambahan itu.

3.11 Sequence Diagram

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan objek-objek yang terlibat dalam sebuah *Use Case* dan menggambarkan aliran pesan antara objek-objek tersebut. Diagram ini menunjukkan aktivitas objek secara dinamis berdasarkan urutan waktu (Abdillah et al., 2019).

Tabel 3.2 Tabel *Sequence Diagram*




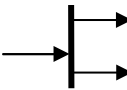
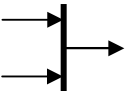

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		<i>Life Line</i>	Objek <i>entity</i> , antarmuka yang saling berinteraksi.
2		<i>Object Message</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan antar objek, yang, menunjukkan urutan kejadian yang terjadi
3		<i>Message to Self</i>	Menggambarkan pesan atau hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.

4		Aktor	Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.
---	---	-------	--

3.12 Activity Diagram

Diagram aktivitas (*activity diagram*) adalah sebuah *representasi grafis* yang menggambarkan aliran data/kontrol, aksi-aksi terstruktur, dan desain yang baik dalam sebuah sistem, Diagram ini menunjukkan langkah-langkah konkret dalam proses bisnis atau perilaku sistem, serta bagaimana aktivitas-aktivitas tersebut terhubung satu sama lain. *Activity diagram* membantu dalam memahami urutan, kegiatan paralel, dan pengambilan keputusan dalam suatu sistem, sehingga memudahkan analisis dan perancangan sistem yang efisien. (Arianti et al., 2022).

Tabel 3.3 Tabel *Activity Diagram*

No	Simbol	Nama	Keterangan
1		Status Awal	Status awal aktivitas.
2		Status Akhir	Akhir dari aktivitas.
3		Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan <i>system</i> .
4		Percabangan	Menunjukkan aktivitas yang dilakukan secara paralel.
5		Penggabungan	Asosiasi penggabungan dimana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
6		<i>Decision</i>	Menggambarkan sebuah kejadian yang memiliki dua buah nilai jawaban.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

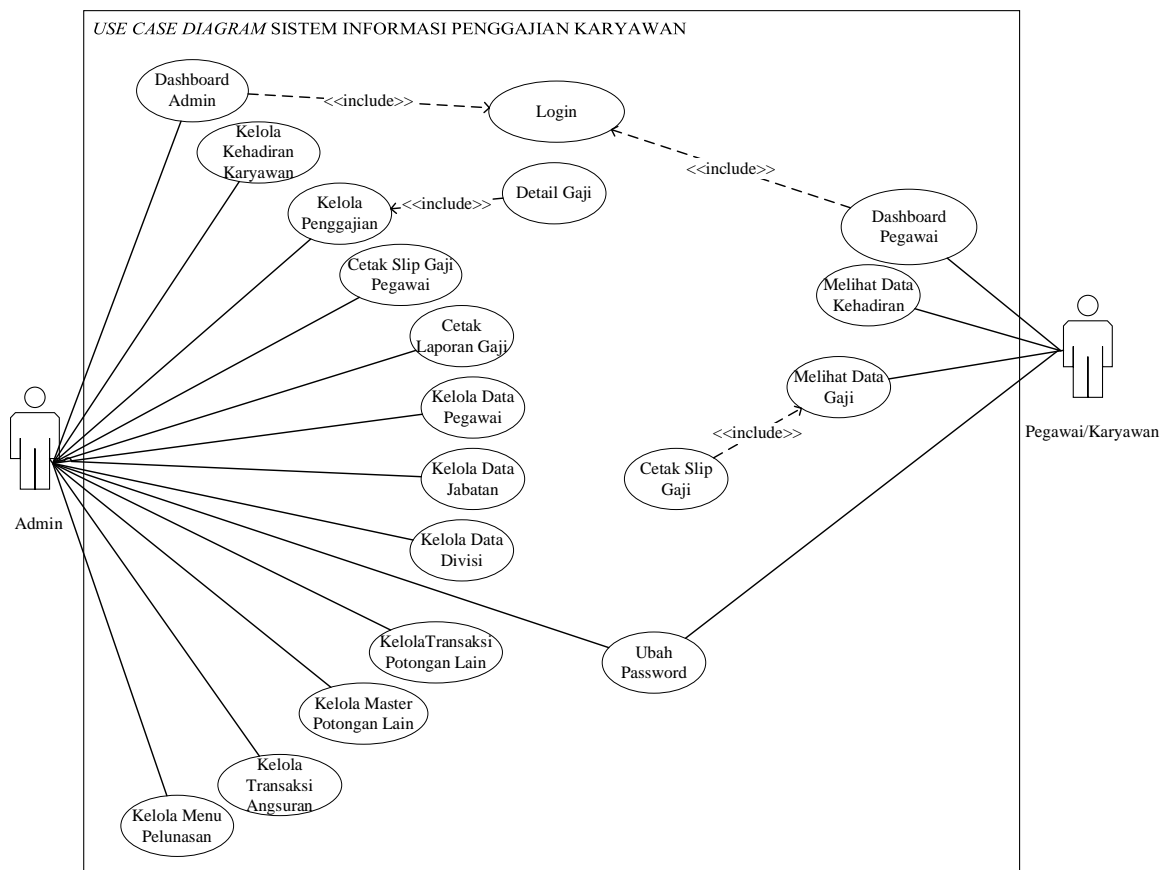
4.1 Perancangan Sistem

Sistem yang dibangun terdiri dari 2 hak akses yaitu untuk admin dan pegawai. Admin adalah pegawai yang mempunyai jabatan sebagai admin yang akan bertugas mengelola sistem. Sedangkan pegawai nantinya hanya dapat mengakses informasi-informasi penggajian.

4.2 Hasil dan Pembahasan

4.2.1 Diagram Use Case

Diagram ini menggambarkan fungsional dari sistem dan bagaimana input dan output sistem bekerja. Berikut diagram usecase dari sistem :



Gambar 4.1 Diagram Use Case Sistem Informasi Penggajian

Tabel 4.1 Diagram Use Case Sistem Informasi Penggajian Karyawan

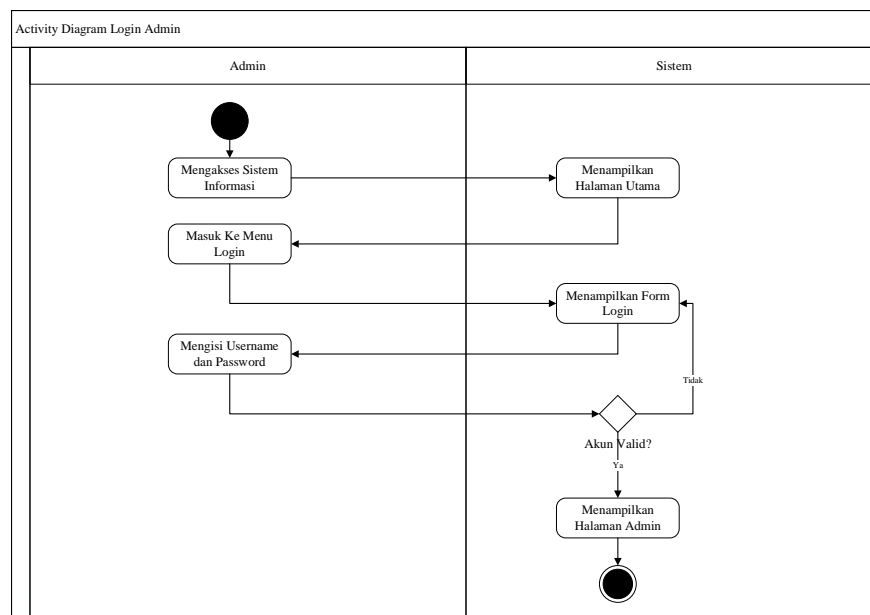
No.	Actor	Description
1	<i>Admin</i>	Admin mempunyai hak akses untuk Mengelola data pegawai, mengelola data divisi, mengelola data jabatan, mengelola master potongan lain, mengelola data absensi, mengelola transaksi potongan lain, mengelola penggajian, mengelola transaksi pelunasan, mengelola transaksi angsuran, mencetak laporan gaji, slip gaji, mengubah password.
2	<i>Pegawai</i>	Pegawai mempunyai hak akses untuk melihat profil pegawai, melihat transaksi penggajian dan mencetak slip gaji, melihat data kehadiran, dan mengubah password.

4.2.2 Diagram Aktivitas

Diagram aktivitas memvisualisasikan urutan dan aliran kegiatan yang terjadi dalam suatu proses, termasuk keputusan, perulangan, dan tindakan paralel.

1. Admin

Diagram Aktivitas Login Admin

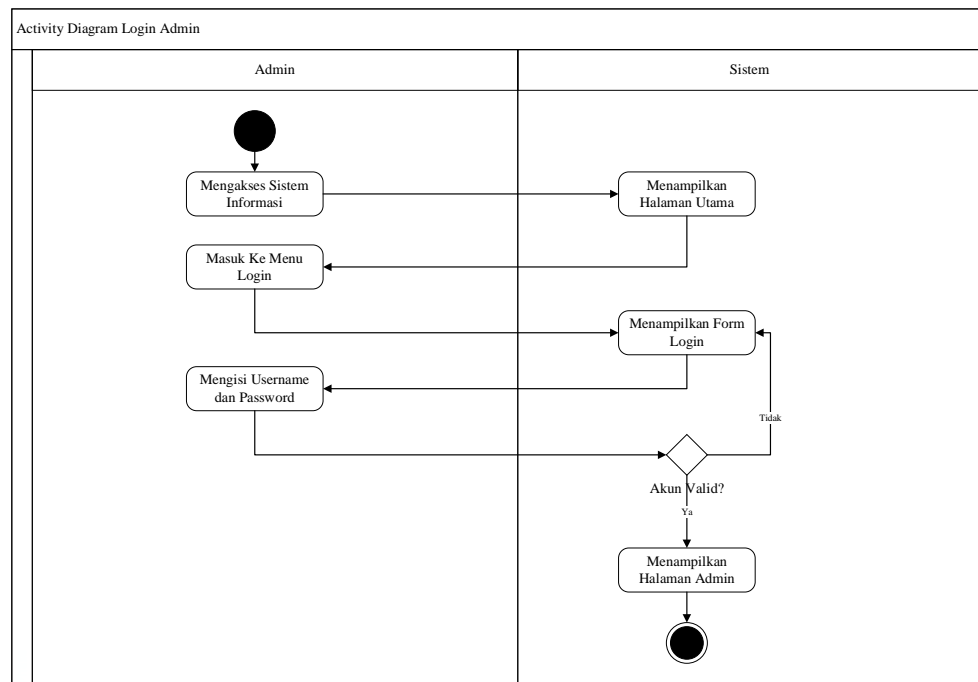


Gambar 4.2 Diagram Aktivitas Login Admin

Tabel 4.2 Diagram Aktivitas Login Admin

<i>Activity Diagram Name</i>	Login	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin melakukan login	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman sistem	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> • Mengakses sistem informasi • Input username dan password • Klik login 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan halaman utama • Cek username dan password • Menampilkan halaman dashboard admin
<i>Alternative flow</i>	Jika username dan pasword salah, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, username atau password yang anda masukkan salah!”	
<i>Post condition</i>	Melihat halaman utama sistem informasi penggajian	

Diagram Aktivitas Kelola Data Pegawai



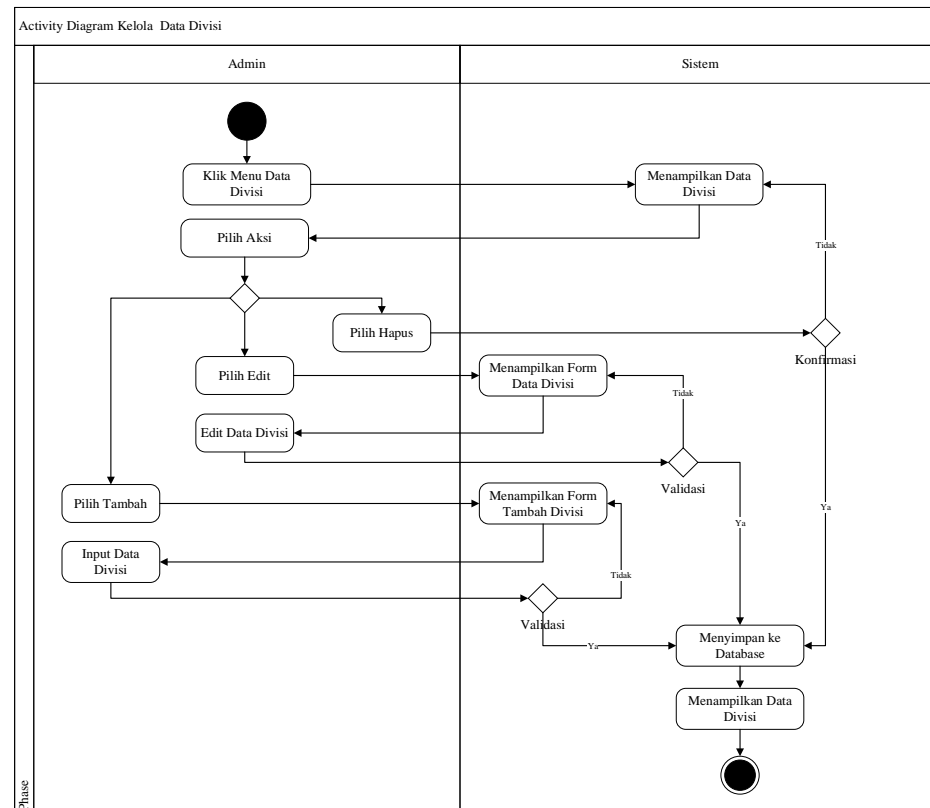
Gambar 4.3 Diagram Aktivitas Kelola Data Pegawai

Tabel 4.3 Diagram Aktivitas Data Pegawai

Activity Diagram Name	Data Pegawai	
Actor	Admin	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola data pegawai. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data	
Pre condition	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
Typical course of event	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu data pegawai Pilih input, edit, atau delete pada data pegawai yang dipilih Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan data pegawai,. Menampilkan form input data,edit, atau delete data yang dipilih. Menampilkan hasil data yang telah di CRUD.

<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di CRUD pada halaman yang ditampilkan

Diagram Aktivitas Kelola Data Divisi



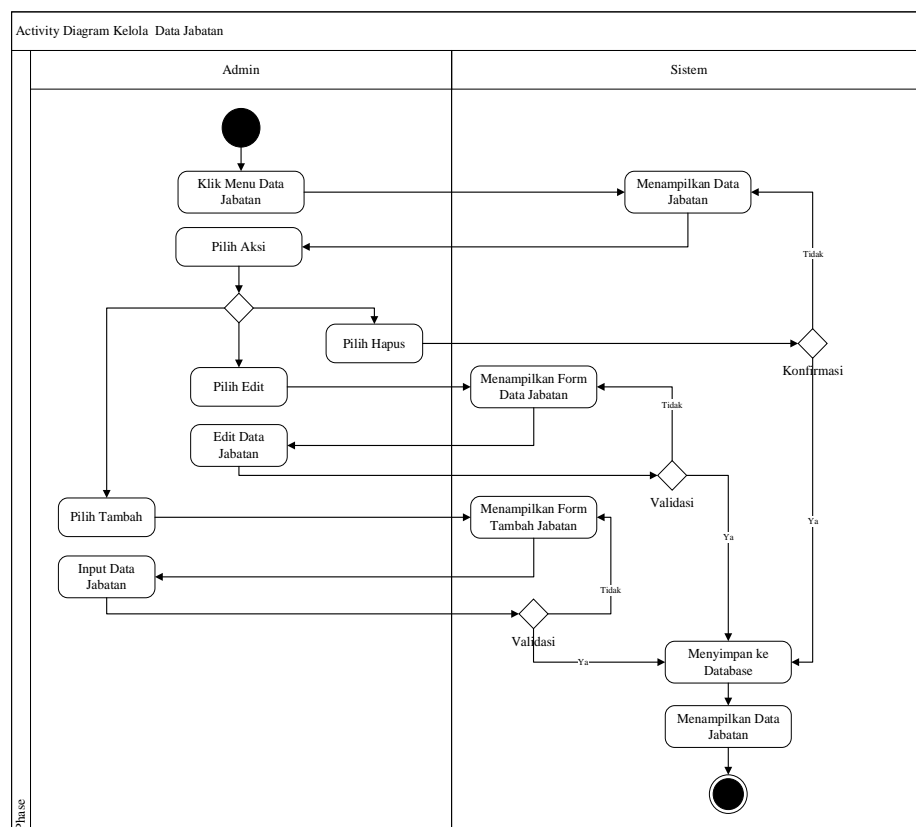
Gambar 4.4 Diagram Aktivitas Kelola Data Divisi

Tabel 4.4 Diagram Aktivitas Data Divisi

Activity Diagram Name	Data Divisi	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola data divisi. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of</i>	Actor action	System respon

<i>event</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu data divisi • Pilih input, edit, atau delete pada data divisi yang dipilih • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data divisi,. • Menampilkan form input data,edit, atau delete data yang dipilih. • Menampilkan hasil data yang telah di CRUD.
<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”	
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di CRUD pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Kelola Data Jabatan

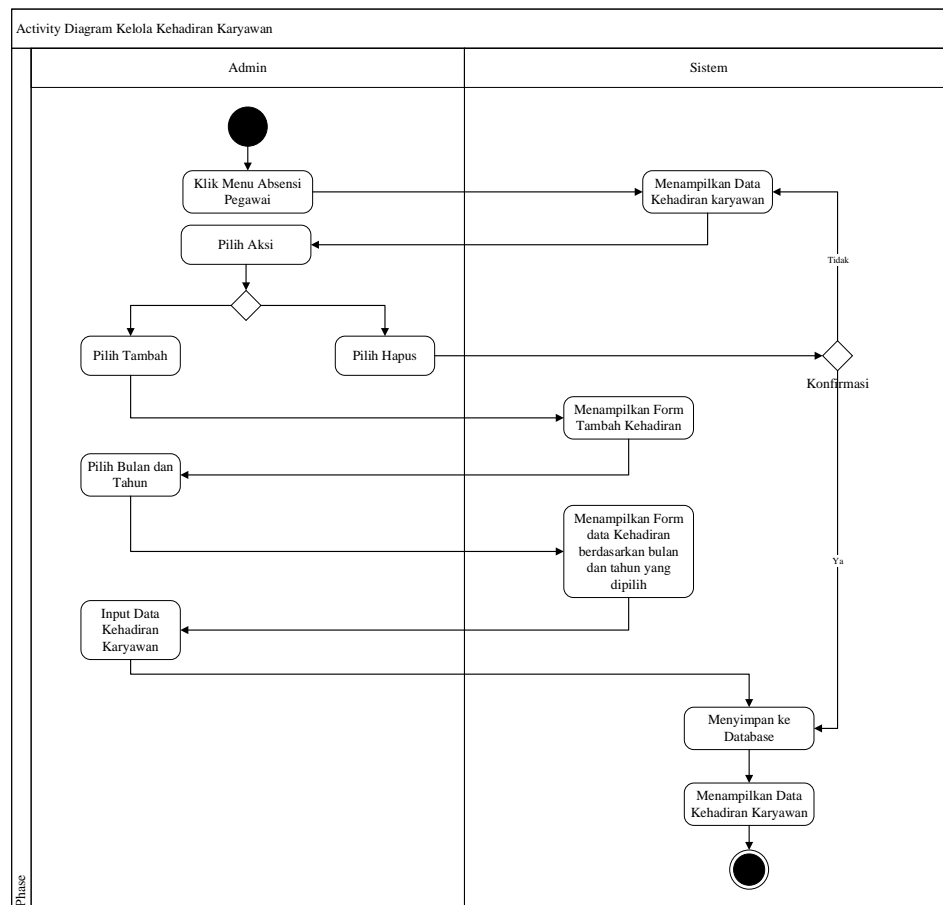


Gambar 4.5 Diagram Aktivitas Kelola Data Jabatan

Tabel 4.5 Diagram Aktivitas Data Jabatan

Activity Diagram Name	Data Jabatan	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola data jabatan. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu data jabatan • Pilih input, edit, atau delete pada data jabatan yang dipilih • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data jabatan • Menampilkan form input data, edit, atau delete data yang dipilih. • Menampilkan hasil data yang telah di CRUD
<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”	
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di CRUD pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Kelola Kehadiran Karyawan



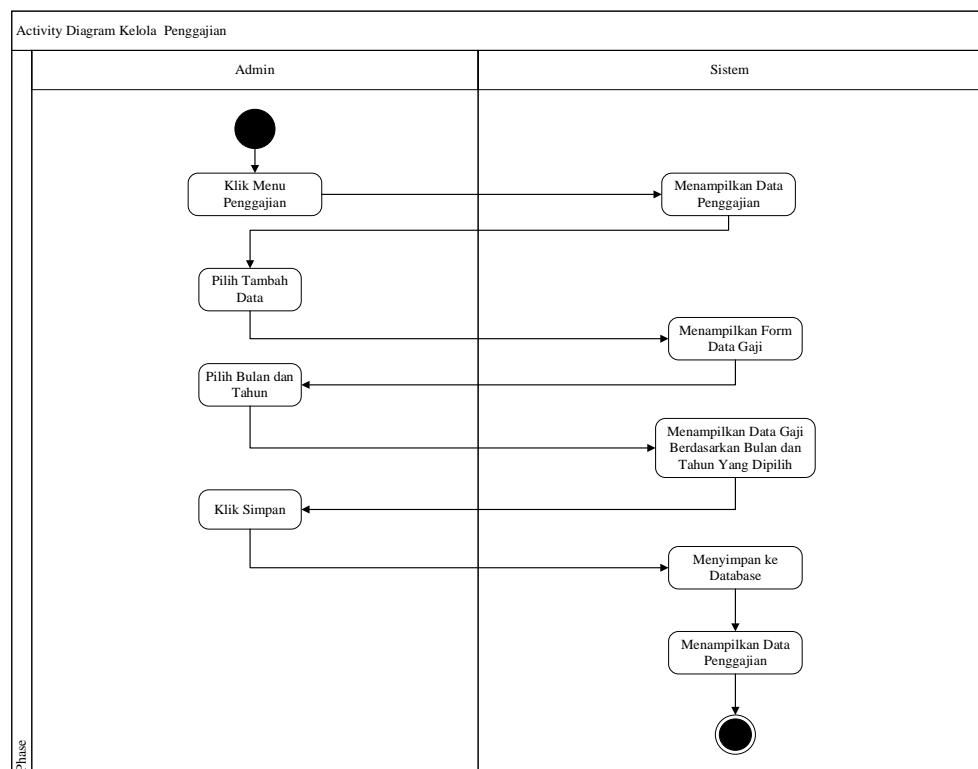
Gambar 4.6 Diagram Aktivitas Kelola Kehadiran Karyawan

Tabel 4.6 Diagram Aktivitas Kehadiran Karyawan

Activity Diagram Name	Kelola Kehadiran Karyawan	
Actor	Admin	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola data kehadiran karyawan. Admin dapat menambah dan menghapus data	
Pre condition	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
Typical course of event	Actor action	System respon

	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu Absensi Pegawai • Pilih input atau delete pada data kehadiran yang dipilih • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data kehadiran pegawai • Menampilkan form input Data atau delete data yang dipilih. • Menampilkan hasil data yang telah di tambah atau hapus
<i>Alternative flow</i>		
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di tambah atau hapus pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Kelola Penggajian

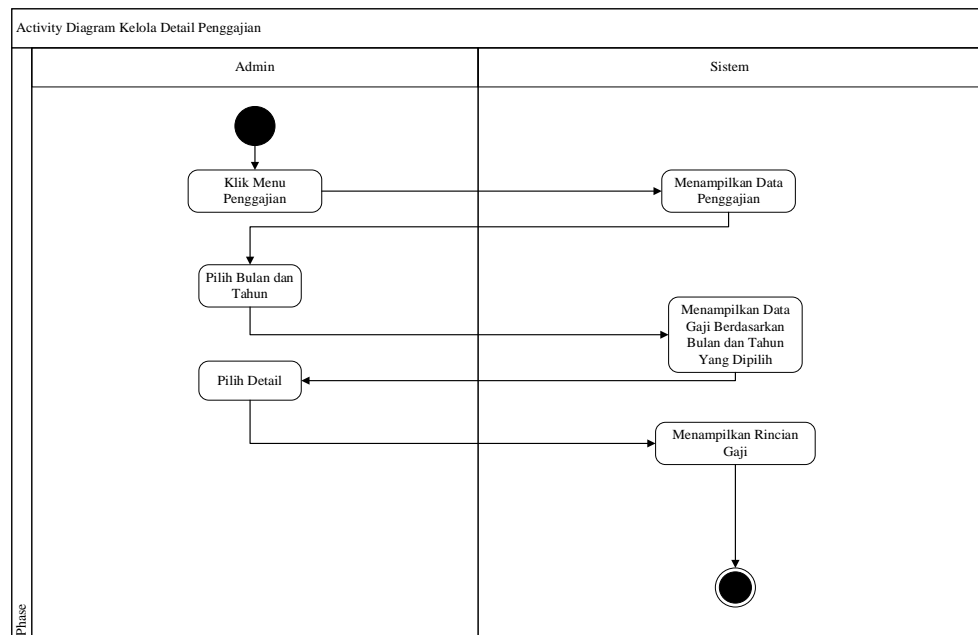


Gambar 4.7 Diagram Aktivitas Kelola Penggajian

Tabel 4.7 Diagram Aktivitas Kelola Penggajian

Activity Diagram Name	Penggajian	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola penggajian. Admin dapat menambah data penggajian pegawai	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu penggajian • Pilih input ,kemudian pilih bulan dan tahun • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data penggajian • Menampilkan form input Data berdasarkan bulan dan tahun yang dipilih • Menampilkan hasil data yang telah ditambahkan
<i>Alternative flow</i>	-	
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di tambahkan pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Detail Penggajian



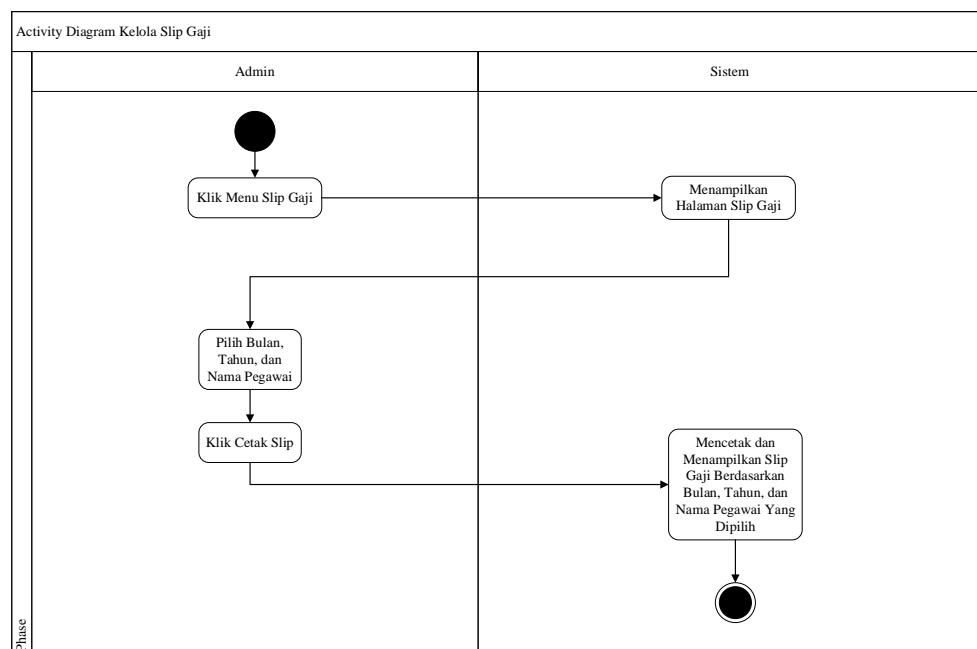
Gambar 4.8 Diagram Aktivitas Detail Penggajian

Tabel 4.8 Diagram Aktivitas Detail Penggajian

Activity Diagram Name	Detail Penggajian	
Actor	Admin	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin melihat detail penggajian. Admin dapat melihat detail data penggajian pegawai	
Pre condition	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman penggajian	
Typical course of event	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu penggajian pilih bulan dan tahun Klik detail pada data yang dipilih 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan data penggajian Menampilkan Data gaji berdasarkan bulan dan tahun yang dipilih Menampilkan hasil detail penggajian pada

		data yang dipilih
<i>Alternative flow</i>		
<i>Post condition</i>	Melihat detail data penggajian pegawai pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji Pegawai



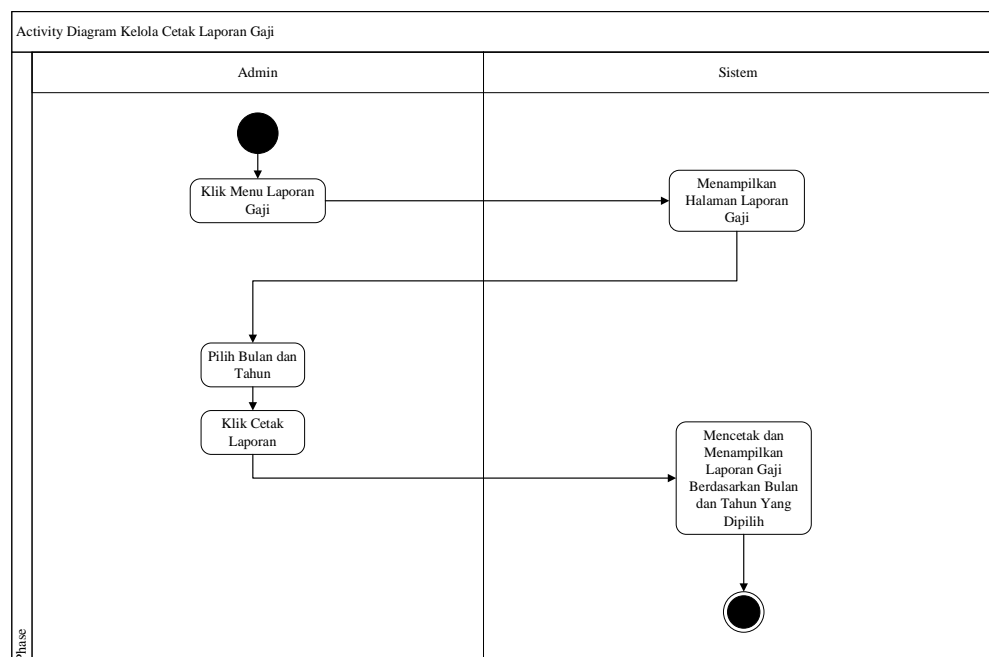
Gambar 4.9 Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji Pegawai

Tabel 4.9 Diagram Aktivitas Slip Gaji

Activity Diagram Name	Slip Gaji
<i>Actor</i>	Admin
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin melihat dan mencetak slip gaji. Admin dapat melihat dan mencetak slip gaji pegawai
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin

	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu slip gaji pilih bulan, tahun, dan nama pegawai Klik cetak 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan data penggajian Mencetak dan menampilkan slip gaji berdasarkan bulan, tahun, dan nama pegawai yang dipilih
<i>Typical course of event</i>		
<i>Alternative flow</i>		
<i>Post condition</i>	Melihat dan mencetak slip gaji pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Cetak Laporan Gaji



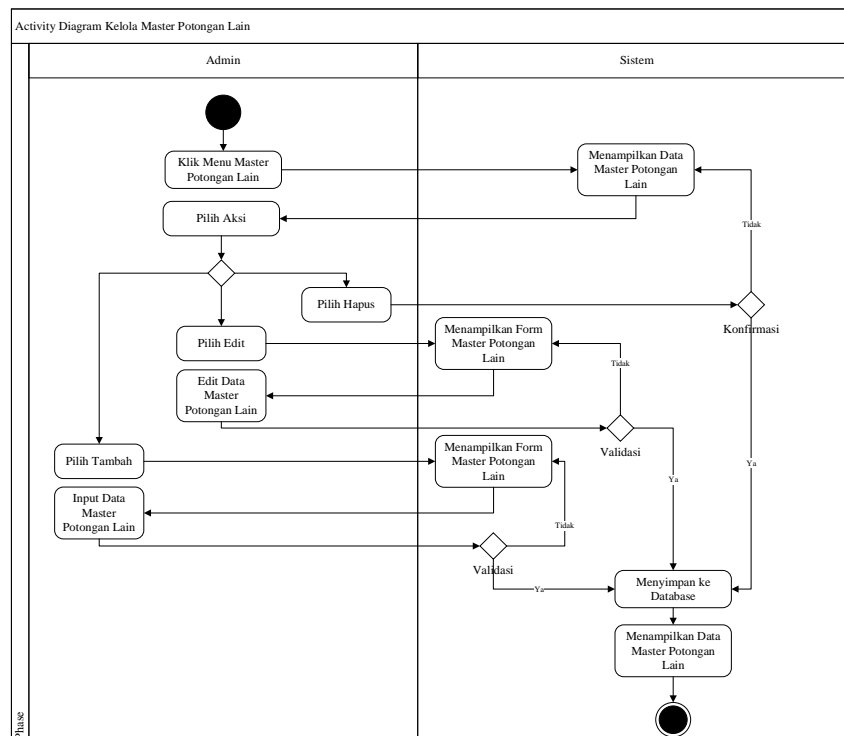
Gambar 4.10 Diagram Aktivitas Cetak Laporan Gaji

Tabel 4.10 Diagram Aktivitas Cetak Laporan Gaji

Activity Diagram Name	Laporan Gaji
<i>Actor</i>	Admin
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin melihat dan mencetak laporan gaji. Admin dapat melihat dan mencetak

	laporan penggajian	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu laporan gaji pilih bulan dan tahun Klik cetak 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan data penggajian Mencetak dan menampilkan Data gaji berdasarkan bulan dan tahun yang dipilih
<i>Alternative flow</i>		
<i>Post condition</i>	Melihat dan mencetak laporan penggajian pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Kelola Master Potongan Lain

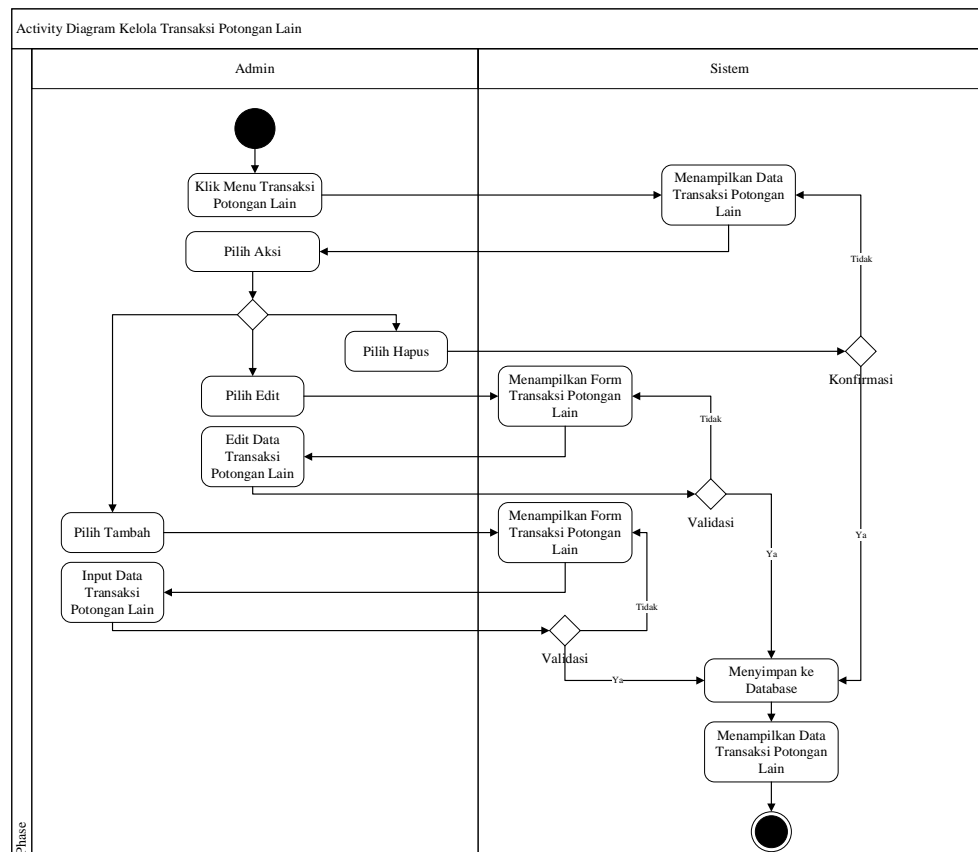


Gambar 4.11 Diagram Aktivitas Kelola Master Potongan Lain

Tabel 4.11 Diagram Aktivitas Master Potongan lain

Activity Diagram Name	Master Potongan Lain	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola master potongan lain. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu master potongan lain • Pilih input, edit, atau delete pada master potongan lain yang dipilih • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data master potongan lain • Menampilkan form input data, edit, atau delete data yang dipilih. • Menampilkan hasil data yang telah di CRUD
<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”	
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di CRUD pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Potongan Lain



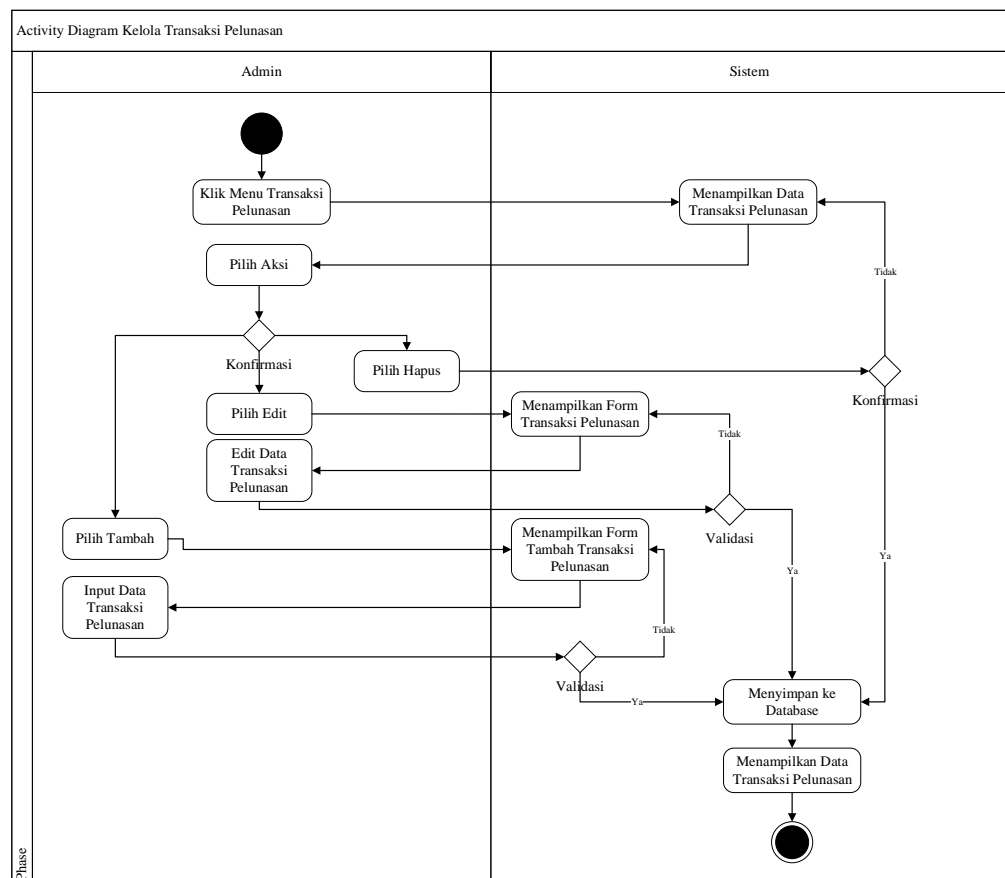
Gambar 4.12 Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Potongan Lain

Tabel 4.12 Diagram Aktivitas Transaksi Potongan Lain

Activity Diagram Name	Transaksi Potongan Lain	
Actor	Admin	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola transaksi potongan lain. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data	
Pre condition	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
Typical course of event	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu transaksi potongan lain Pilih input, edit, atau 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan data transaksi potongan lain Menampilkan form input data, edit, atau delete data

<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu Angsuran Pilih input, edit, atau delete pada transaksi Angsuran yang dipilih Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan data transaksi Angsuran Menampilkan form input data, edit, atau delete data yang dipilih. Menampilkan hasil data yang telah di CRUD
<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”	
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di CRUD pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Pelunasan

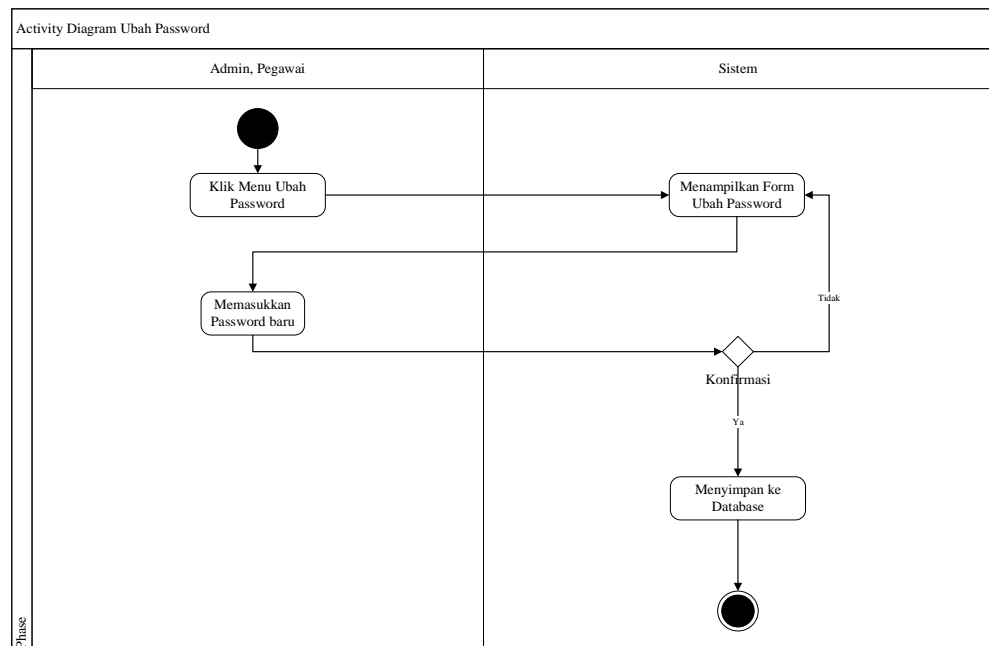


Gambar 4.14 Diagram Aktivitas Kelola Transaksi Pelunasan

Tabel 4.14 Diagram Aktivitas Transaksi Pelunasan

Activity Diagram Name	Transaksi Pelunasan	
<i>Actor</i>	Admin	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin mengelola transaksi pelunasan. Admin dapat menambah, mengedit, dan menghapus data	
<i>Pre condition</i>	Admin harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman admin	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu pelunasan • Pilih input, edit, atau delete pada transaksi pelunasan yang dipilih • Klik simpan 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data transaksi pelunasan • Menampilkan form input data, edit, atau delete data yang dipilih. • Menampilkan hasil data yang telah di CRUD
<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”	
<i>Post condition</i>	Melihat data yang sudah di CRUD pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Ubah Password



Gambar 4.15 Diagram Aktivitas Ubah Password

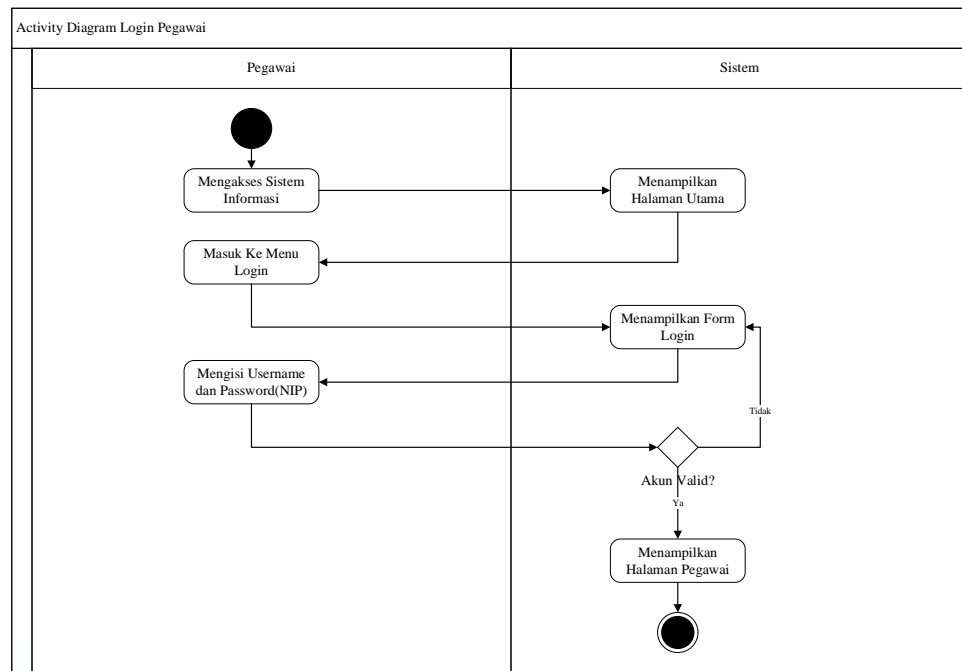
Tabel 4.15 Diagram Aktivitas Ubah Password

Activity Diagram Name	Ubah Password	
Actor	Admin, Pegawai	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan admin dan pegawai untuk mengubah password. Admin dan pegawai dapat mengubah password.	
Pre condition	Admin dan pegawai harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman sistem	
Typical course of event	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu ubah password Memasukkan Password baru Klik iya jika setuju 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan form ubah password Menampilkan pesan konfirmasi ganti password Menampilkan pesan password berhasil diubah

<i>Alternative flow</i>	Jika terdapat form yang masih kosong, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, silakan masukkan data yang sesuai!”
<i>Post condition</i>	Menampilkan pesan password berhasil diubah

2. Pegawai

Diagram Aktivitas Login Pegawai



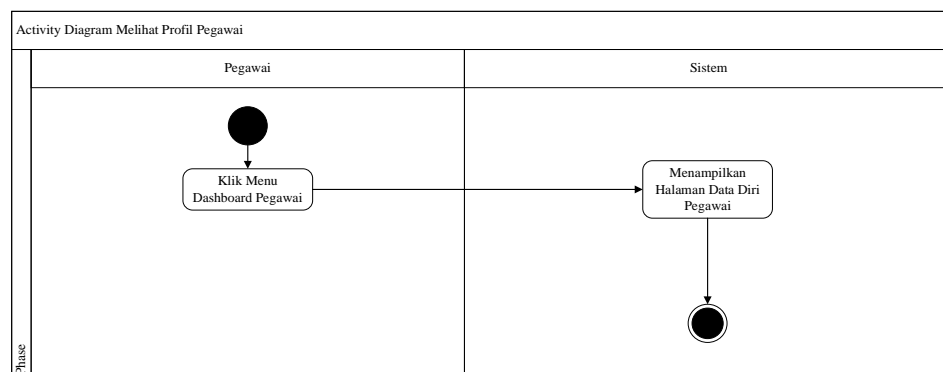
Gambar 4.16 Diagram Aktivitas Login Pegawai

Tabel 4.16 Diagram Aktivitas Login Pegawai

Activity Diagram Name	Login	
<i>Actor</i>	Pegawai	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan pegawai melakukan login	
<i>Pre condition</i>	Pegawai harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman sistem	
<i>Typical course of</i>	Actor action	System respon

<i>event</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Mengakses sistem informasi • Input username dan password • Klik login 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan halaman utama • Cek username dan password • Menampilkan halaman dashboard pegawai
<i>Alternative flow</i>	Jika username dan pasword salah, maka sistem akan menampilkan pesan “Maaf, username atau password yang anda masukkan salah!”	
<i>Post condition</i>	Melihat halaman utama sistem informasi penggajian	

Diagram Aktivitas Dashboard Pegawai(Profil Pegawai)



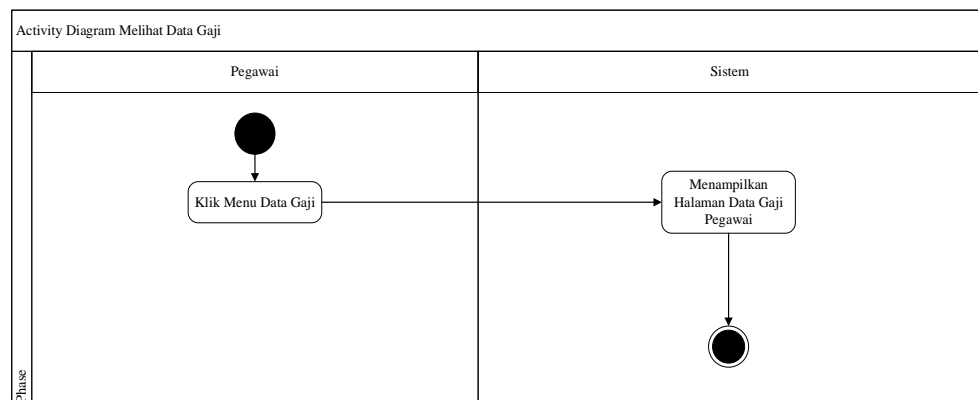
Gambar 4.17 Diagram Aktivitas Melihat Profil Pegawai

Tabel 4.17 Diagram Aktivitas Melihat Profil Pegawai

Activity Diagram Name	Melihat Profil Pegawai	
<i>Actor</i>	Pegawai	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan pegawai melihat profil pegawai.	
<i>Pre condition</i>	Pegawai harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman pegawai	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> • Memilih menu dashboard pegawai 	<ul style="list-style-type: none"> • Menampilkan data profil pegawai
<i>Alternative flow</i>		

<i>Post condition</i>	Melihat data diri pegawai pada halaman yang ditampilkan
-----------------------	---

Diagram Aktivitas Melihat Data Gaji

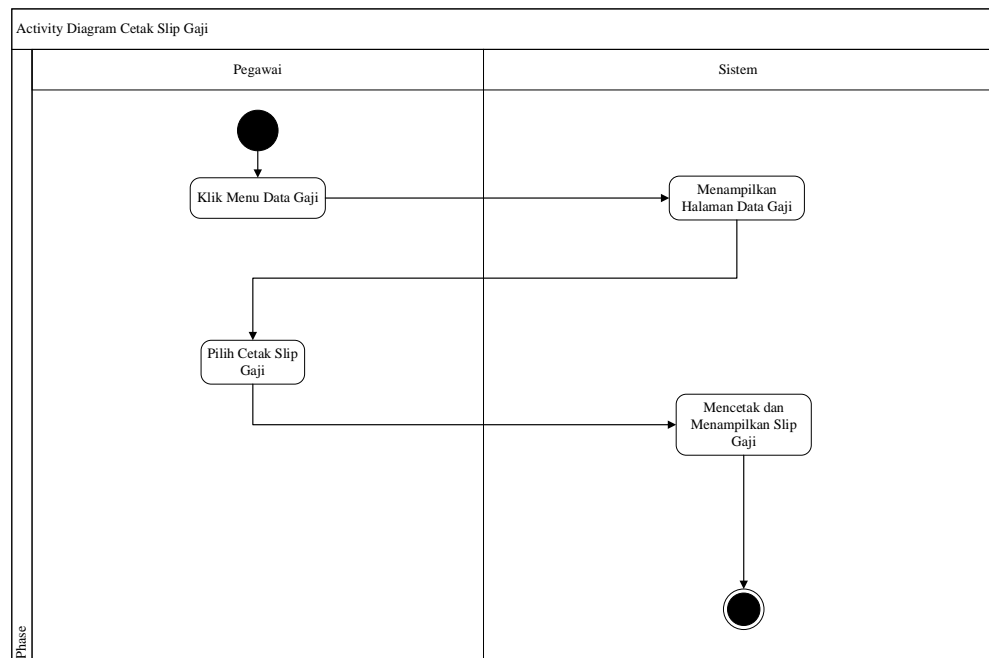


Gambar 4.18 Diagram Aktivitas Melihat Data Gaji

Tabel 4.18 Diagram Aktivitas Melihat Data Gaji

Activity Diagram Name	Melihat Data Gaji	
<i>Actor</i>	Pegawai	
<i>Description</i>	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan pegawai melihat data gaji.	
<i>Pre condition</i>	Pegawai harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
<i>Trigger</i>	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman pegawai	
<i>Typical course of event</i>	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu data gaji 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan halaman data gaji pegawai
<i>Alternative flow</i>		
<i>Post condition</i>	Melihat data penggajian pegawai pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji

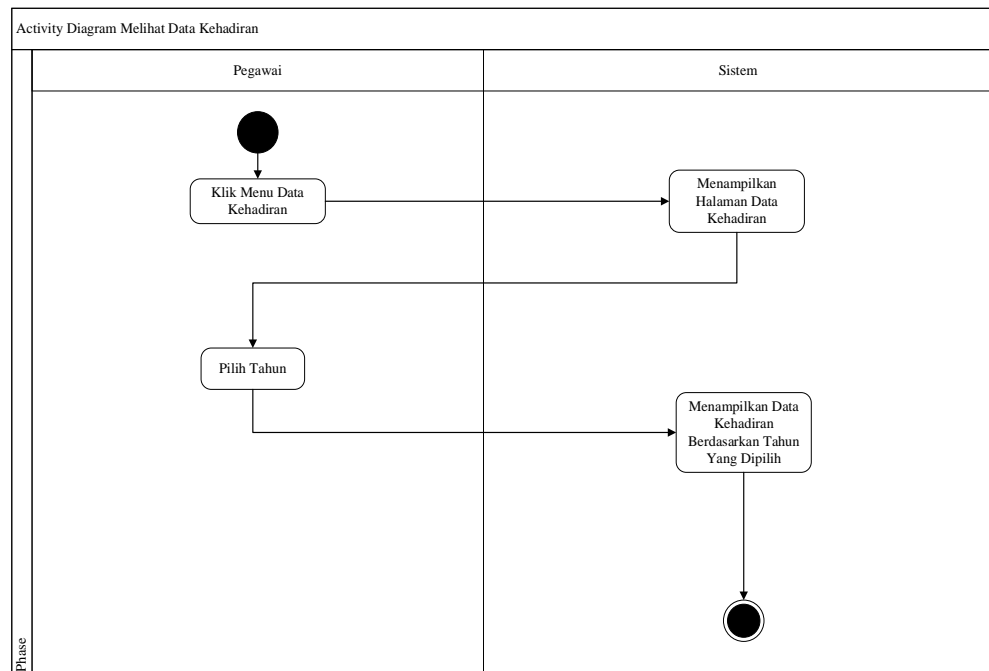


Gambar 4.19 Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji

Tabel 4.19 Diagram Aktivitas Cetak Slip Gaji

Activity Diagram Name	Cetak Slip Gaji	
Actor	Pegawai	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan pegawai mencetak slip gaji.	
Pre condition	Pegawai harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman pegawai	
Typical course of event	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu data gaji Pilih cetak slip pegawai 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan halaman data gaji pegawai Mencetak dan menampilkan slip gaji
Alternative flow		
Post condition	Melihat dan mencetak slip gaji pegawai pada halaman yang ditampilkan	

Diagram Aktivitas Melihat Data Kehadiran



Gambar 4.20 Diagram Aktivitas Melihat Data Kehadiran

Tabel 4.20 Diagram Aktivitas Melihat Data Kehadiran

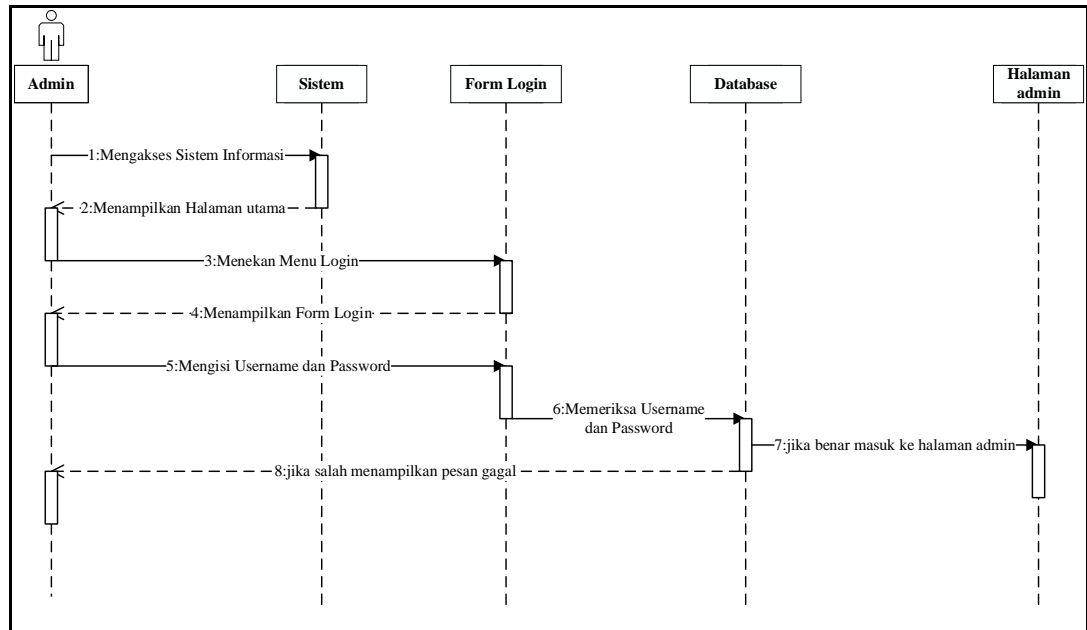
Activity Diagram Name	Melihat Data Kehadiran	
Actor	Pegawai	
Description	Activity diagram ini menggambarkan kegiatan pegawai melihat data kehadiran	
Pre condition	Pegawai harus melakukan login ke dalam sistem terlebih dahulu	
Trigger	Activity ini dilakukan setelah actor membuka halaman pegawai	
Typical course of event	Actor action	System respon
	<ul style="list-style-type: none"> Memilih menu data kehadiran Pilih tahun kehadiran 	<ul style="list-style-type: none"> Menampilkan halaman data kehadiran Menampilkan data kehadiran berdasarkan tahun yang dipilih
Alternative flow		
Post condition	Melihat data kehadiran pegawai pada halaman yang ditampilkan	

4.2.3 Diagram Sequence

Sequence diagram digunakan untuk menggambarkan objek-objek yang terlibat dalam sebuah Use Case dan menggambarkan aliran pesan antara objek-objek tersebut.

1. Admin

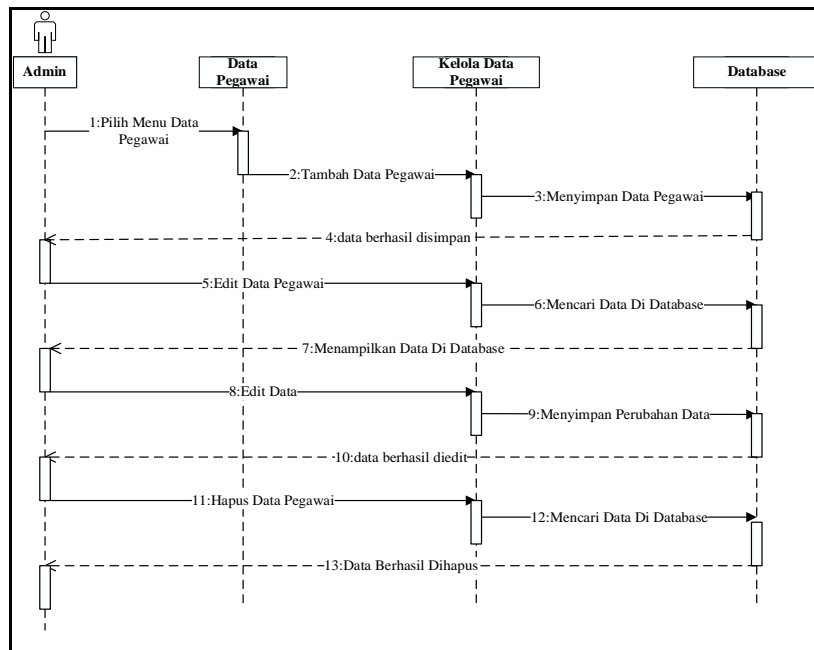
Diagram Sequence Login Admin



Gambar 4.21 *Sequence Diagram* Login Admin

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk masuk ke halaman admin, dimana admin harus memasukkan username dan password untuk masuk ke halaman admin.

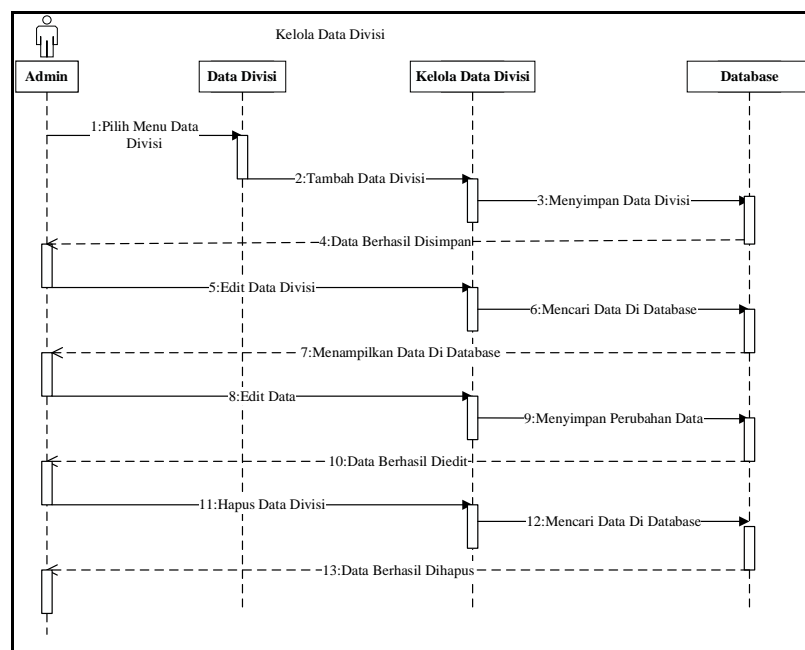
Diagram Sequence Data Pegawai



Gambar 4.22 *Sequence Diagram* Data Pegawai

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data pegawai yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah, edit dan hapus data pegawai.

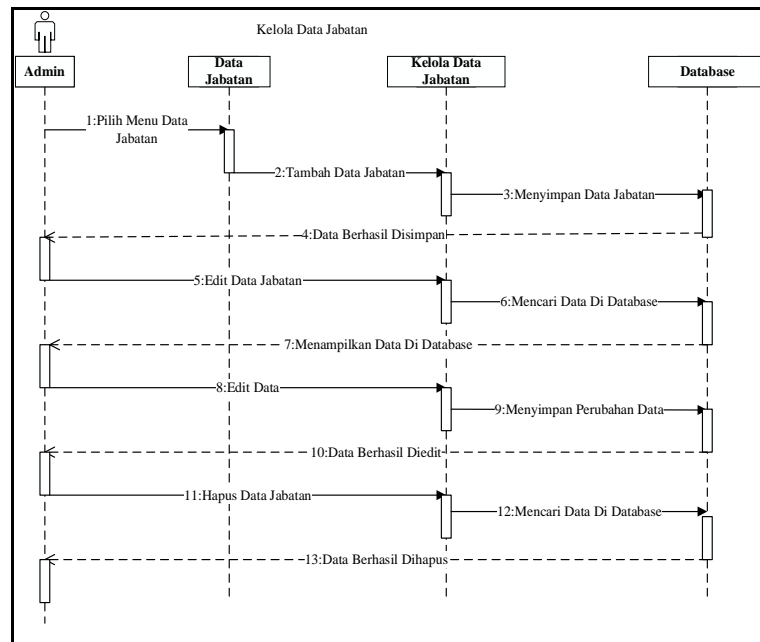
Diagram Sequence Data Divisi



Gambar 4.23 *Sequence Diagram* Data Divisi

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data divisi yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah,edit dan hapus data divisi.

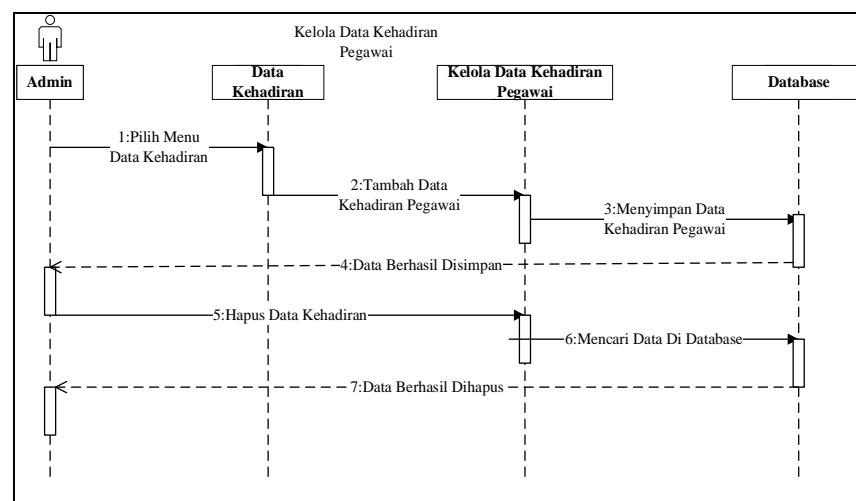
Diagram Sequence Data Jabatan



Gambar 4.24 *Sequence Diagram* Data Jabatan

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data jabatan yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah,edit dan hapus data jabatan.

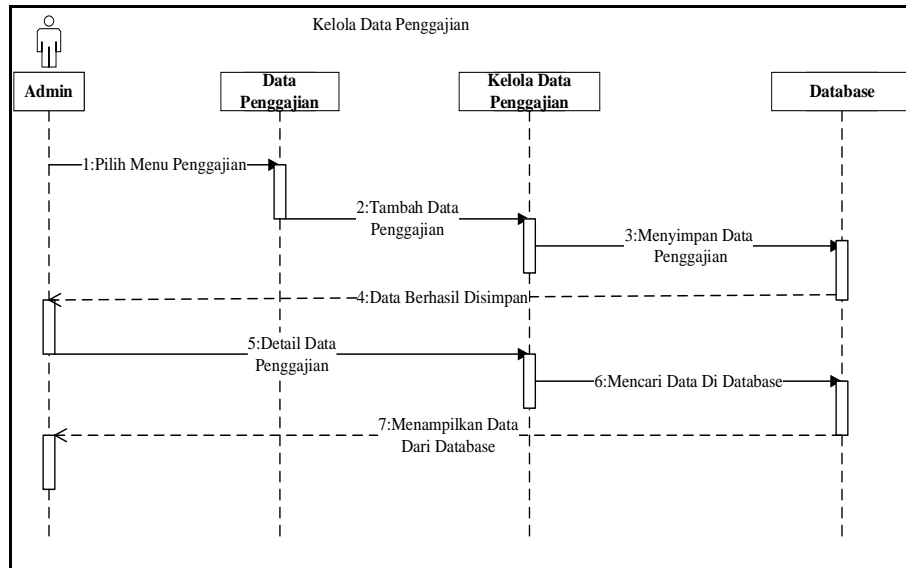
Diagram Sequence Kelola Data Kehadiran Pegawai



Gambar 4.25 *Sequence Diagram* Data Kehadiran Pegawai

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data kehadiran pegawai yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah dan edit data kehadiran karyawan.

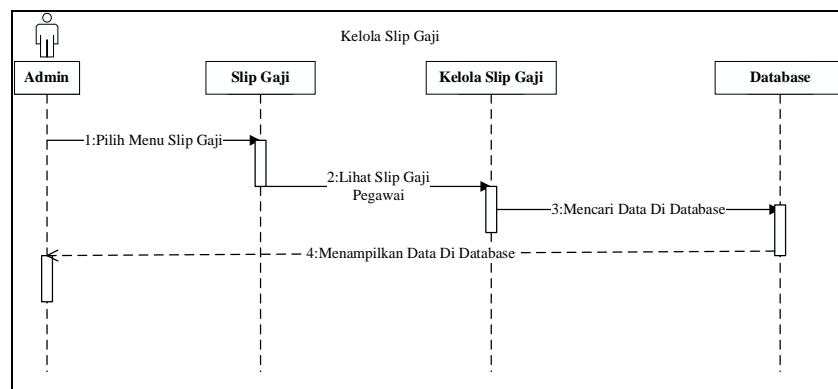
Diagram Sequence Data Penggajian



Gambar 4.26 *Sequence Diagram* Data Penggajian

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data penggajian yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah dan melihat detail data penggajian.

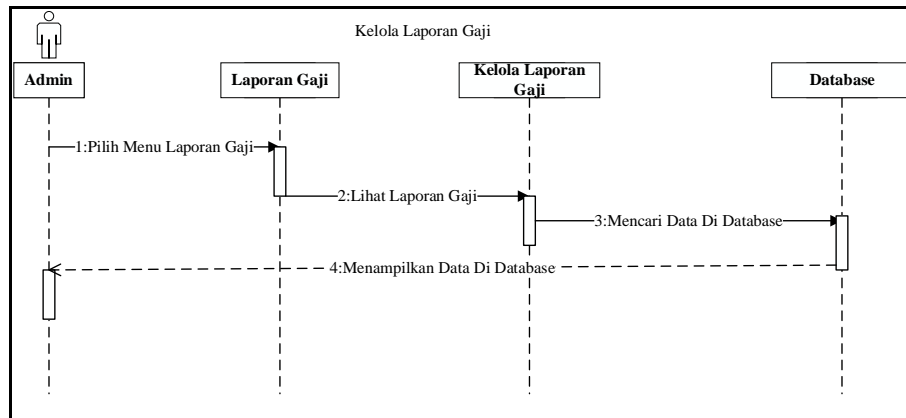
Diagram Sequence Slip Gaji



Gambar 4.27 *Sequence Diagram* Slip Gaji

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola laporan gaji yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses lihat dan cetak slip gaji.

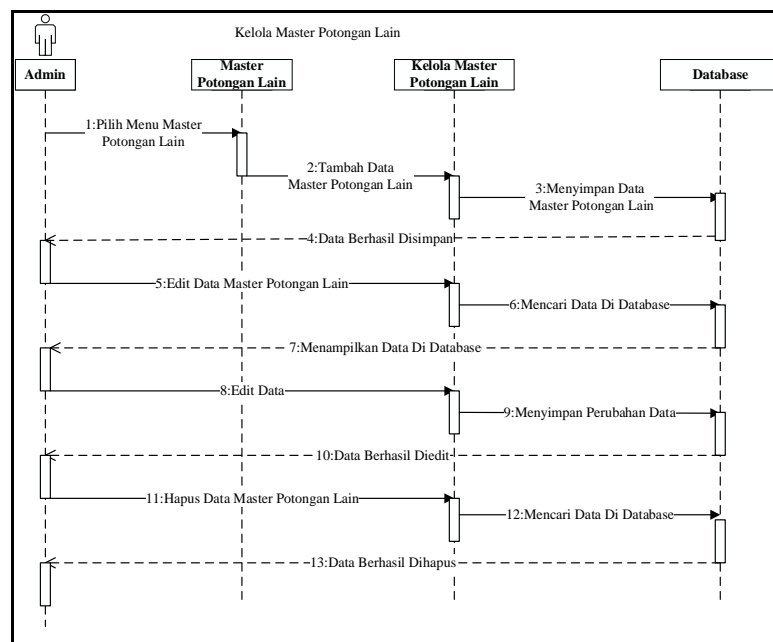
Diagram Sequence Laporan Gaji



Gambar 4.29 *Sequence Diagram* Laporan Gaji

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola laporan gaji yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses lihat dan cetak laporan gaji.

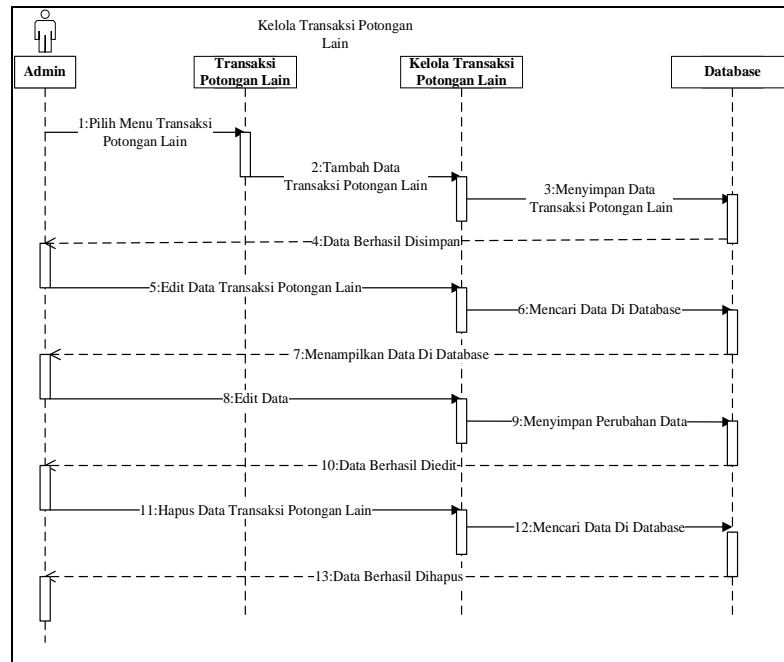
Diagram Sequence Master Potongan Lain



Gambar 4.29 *Sequence Diagram* Master Potongan Lain

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola master potongan lain yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah,edit dan hapus data master potongan lain.

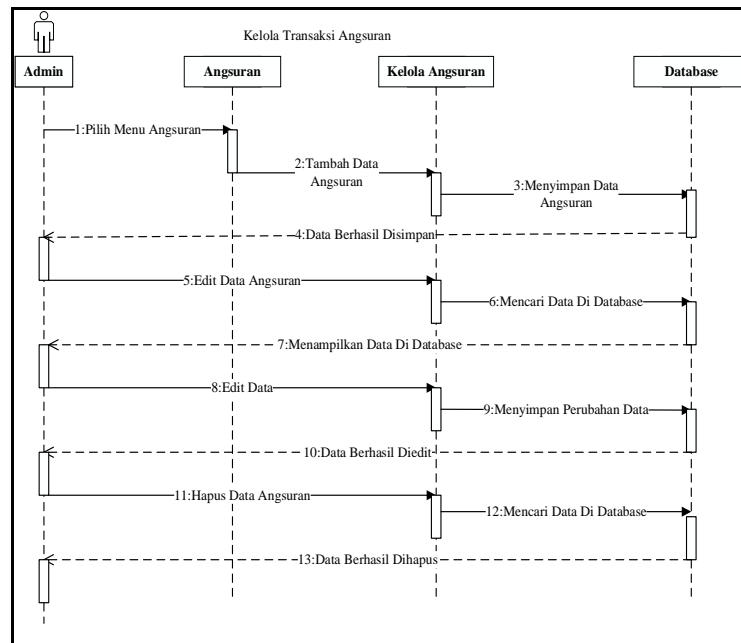
Diagram Sequence Transaksi Potongan Lain



Gambar 4.30 *Sequence Diagram* Transaksi Potongan Lain

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data transaksi potongan lain yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah,edit dan hapus data transaksi potongan lain.

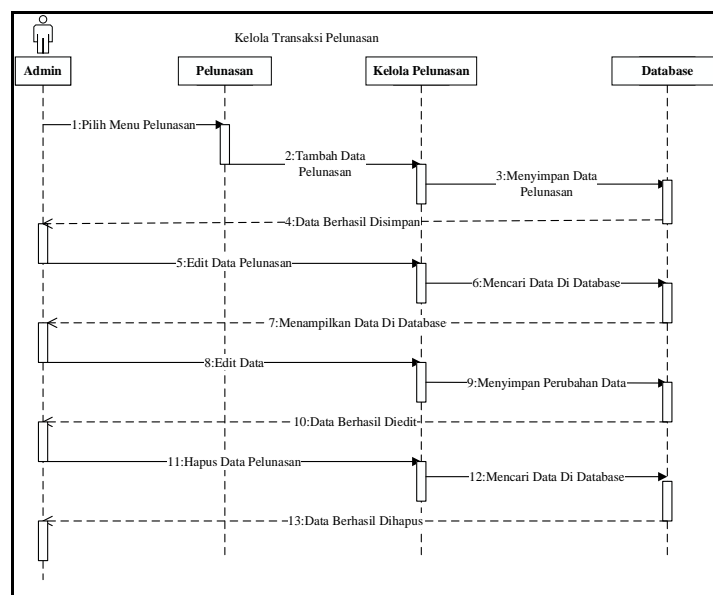
Diagram Sequence Transaksi Angsuran



Gambar 4.31 *Sequence Diagram* Transaksi Angsuran

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data angsuran, dimana admin dapat melakukan proses tambah, edit dan hapus data angsuran.

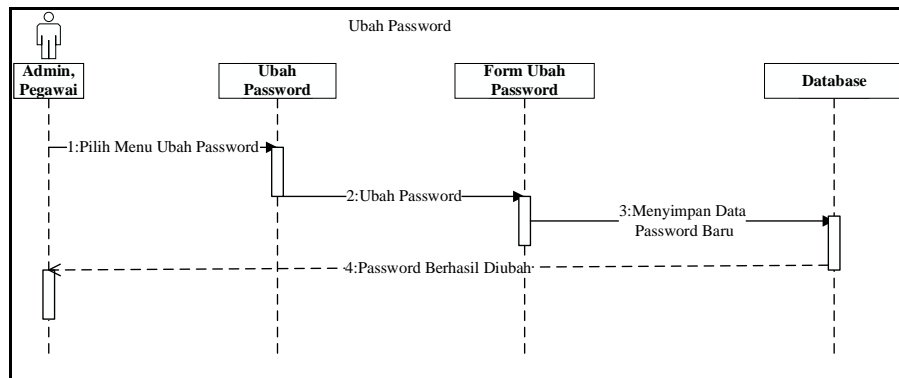
Diagram Sequence Transaksi Pelunasan



Gambar 4.32 *Sequence Diagram* transaksi Pelunasan

Sequence diagram ini adalah proses admin untuk mengelola data transaksi pelunasan yang ada di sistem, dimana admin dapat melakukan proses tambah,edit dan hapus data pelunasan.

Diagram Sequence Ubah Password

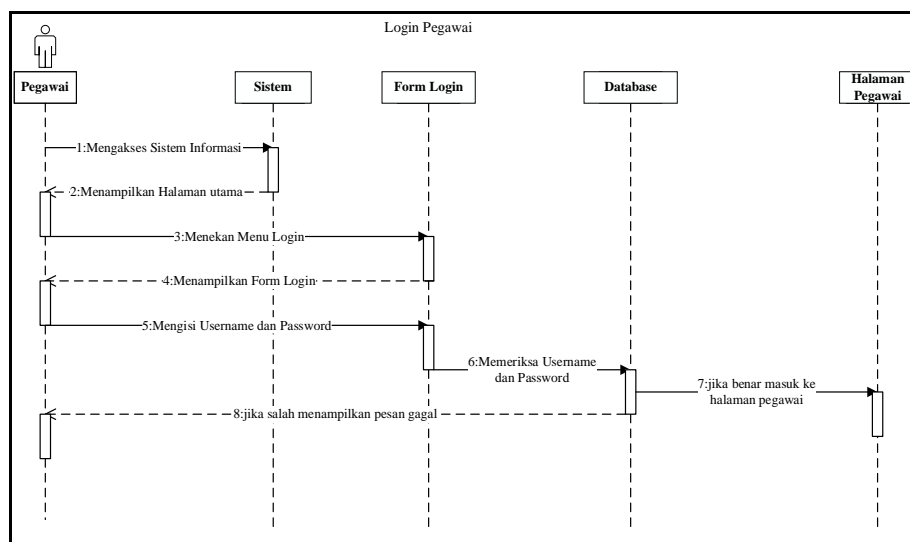


Gambar 4.33 *Sequence Diagram* Ubah Password

Sequence diagram ini adalah proses admin dan pegawai untuk mengubah password yang ada di sistem.

2. Pegawai

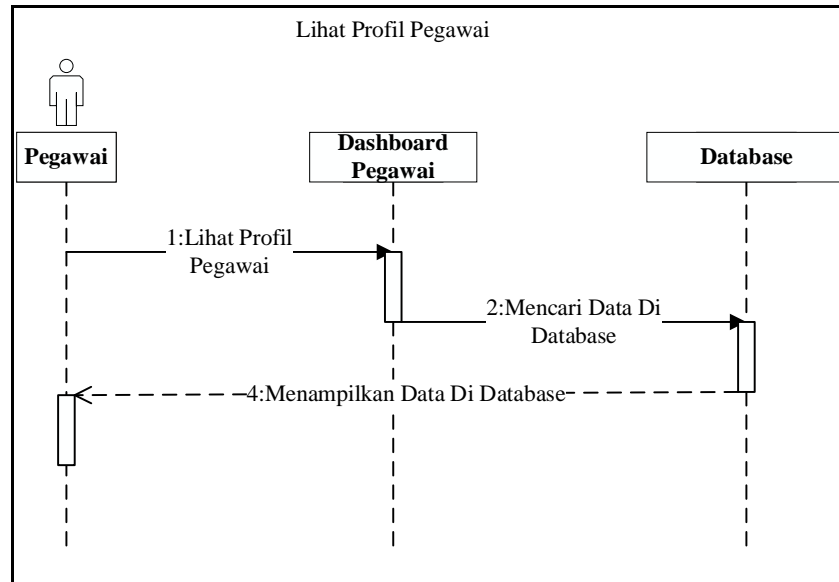
Diagram Sequence Login Pegawai



Gambar 4.34 *Sequence Diagram* Login Pegawai

Sequence diagram ini adalah proses pegawai untuk masuk ke halaman pegawai, dimana pegawai harus memasukkan username dan password untuk masuk ke halaman pegawai.

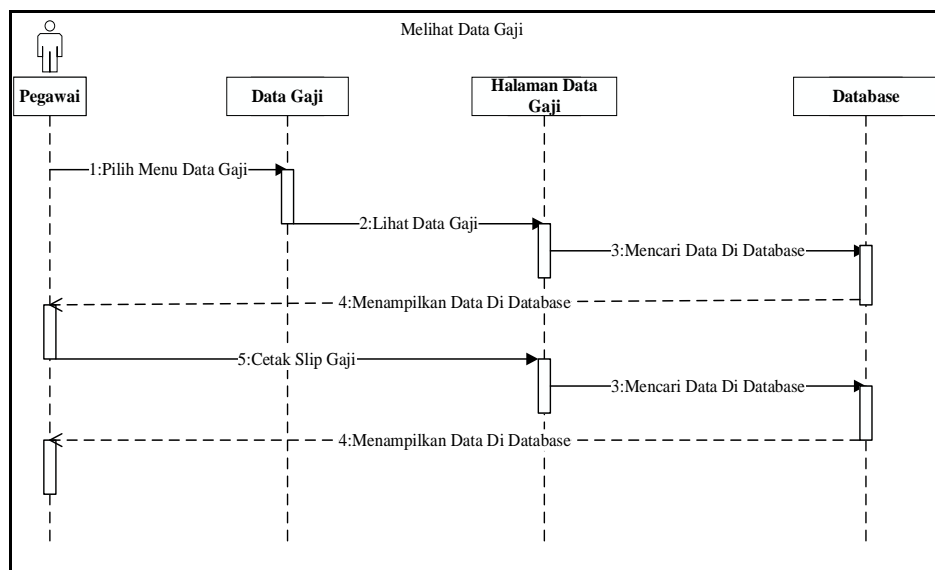
Diagram Sequence Profil Pegawai



Gambar 4.35 *Sequence Diagram* Profil Pegawai

Sequence diagram ini adalah proses pegawai untuk melihat rincian data pribadi pegawai.

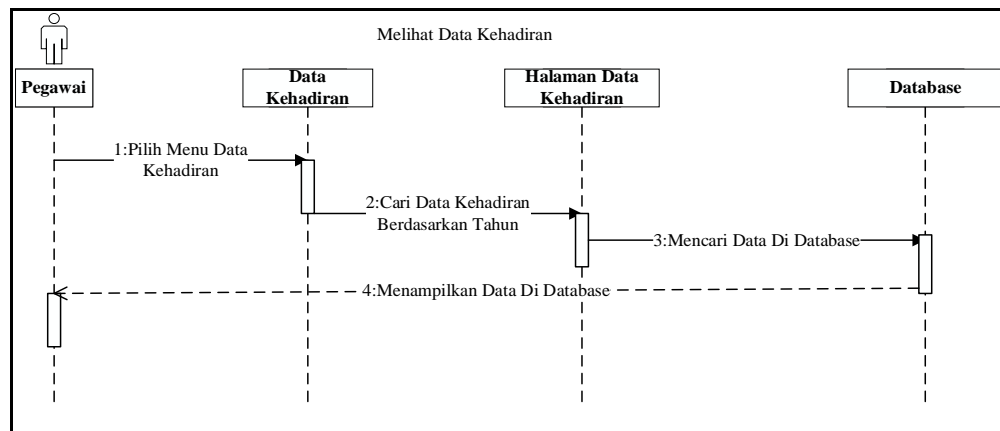
Diagram Sequence Data Gaji



Gambar 4.36 *Sequence Diagram* Melihat Data Gaji

Sequence diagram ini adalah proses pegawai untuk melihat data penggajian dan mencetak slip data penggajian.

Diagram Sequence Data Kehadiran

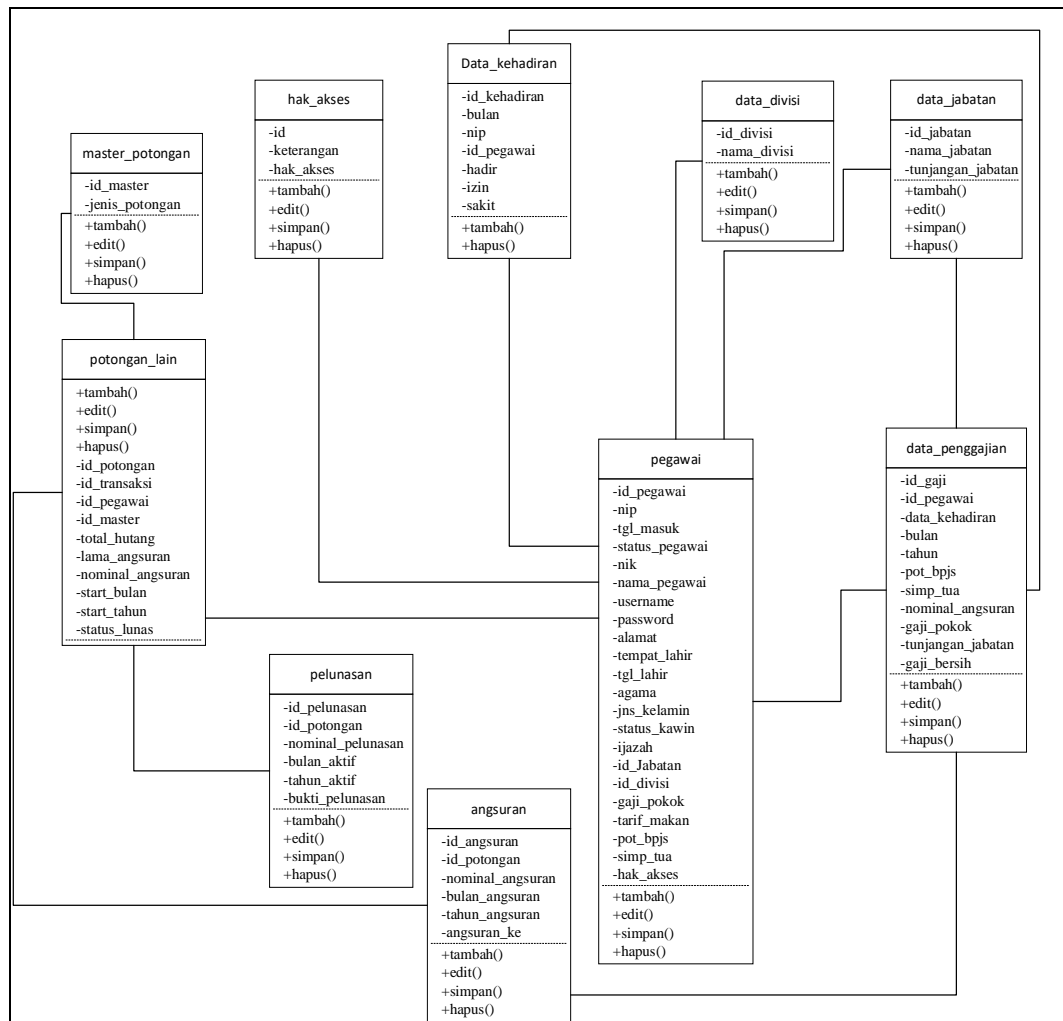


Gambar 4.37 *Sequence Diagram* Data Kehadiran

Sequence diagram ini adalah proses pegawai untuk melihat data kehadiran, dimana pegawai dapat melihat data kehadiran berdasarkan tahun yang dipilih.

4.2.4 Diagram Kelas

Diagram kelas memvisualisasikan atribut-atribut, metode, dan hubungan antar kelas dalam bentuk grafis. Berikut kelas diagram pada sistem :

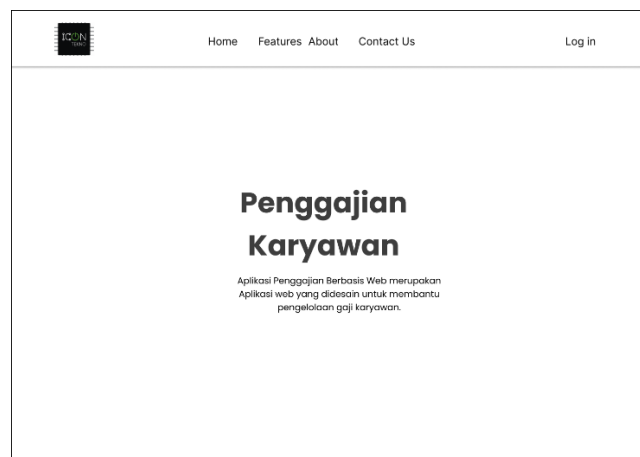


Gambar 4.38 *Class Diagram* Sistem Informasi Penggajian Karyawan

4.3 Rancangan Tampilan Sistem

4.3.1 Desain *Logic*

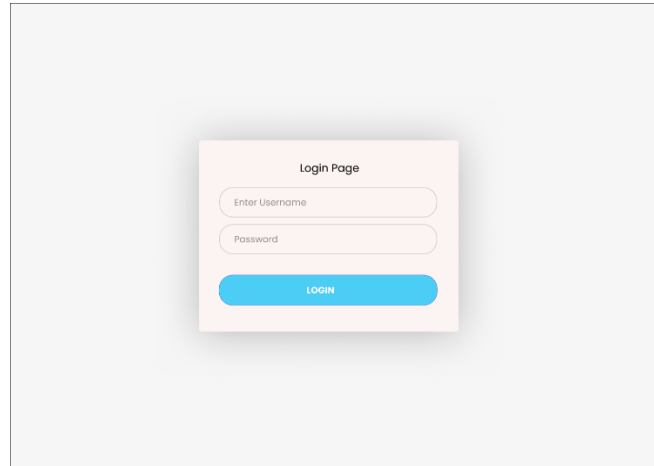
Rancangan Halaman Utama Sistem Informasi Penggajian



Gambar 4.39 Rancangan Tampilan Halaman Utama

Pada rancangan ini ditampilkan mengenai gambaran umum tentang sistem informasi penggajian.

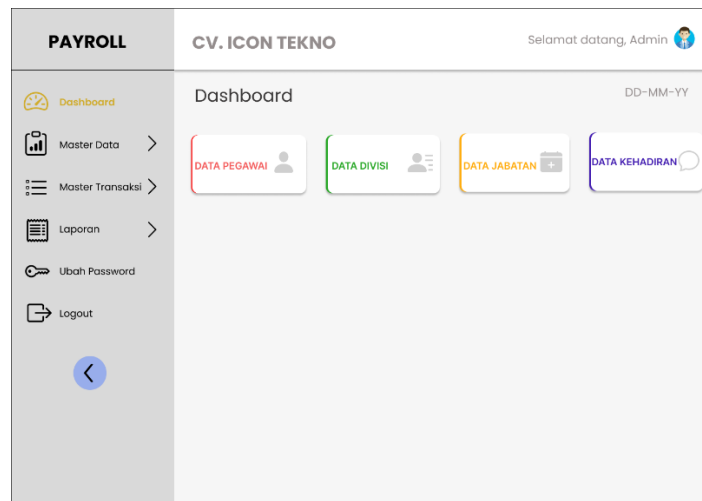
Rancangan Tampilan Login



Gambar 4.40 Rancangan Tampilan Login

Rancangan form login terdapat dua kolom yaitu Username dan Password. Admin dan pegawai harus memasukkan informasi yang benarkedalam kedua kolom tersebut untuk berhasil masuk ke halaman selanjutnya.

Rancangan Tampilan Dashboard Admin



Gambar 4.41 Rancangan Tampilan Dashboard Admin

Pada rancangan tampilan dashboard admin terdapat beberapa menu yang menampilkan informasi mengenai jumlah data pegawai, data divisi, dan data lain-lain.

Rancangan Tampilan Data Pegawai

PAYROLL CV. ICON TEKNO Selamat datang, Admin

Data Pegawai + Tambah Pegawai

Search:

no	NIP	Nama Pegawai	JK	Jabatan	Tgl Masuk	Gaji pokok	Aksi

Gambar 4.42 Rancangan Tampilan Data Pegawai

Rancangan tampilan data pegawai dirancang untuk menampilkan data pegawai, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data pegawai.

Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Pegawai

PAYROLL CV. ICON TEKNO Selamat datang, Admin

Tambah, Edit Data Pegawai

NIK

Nama

NIP

NPWP

Divisi

Jabatan

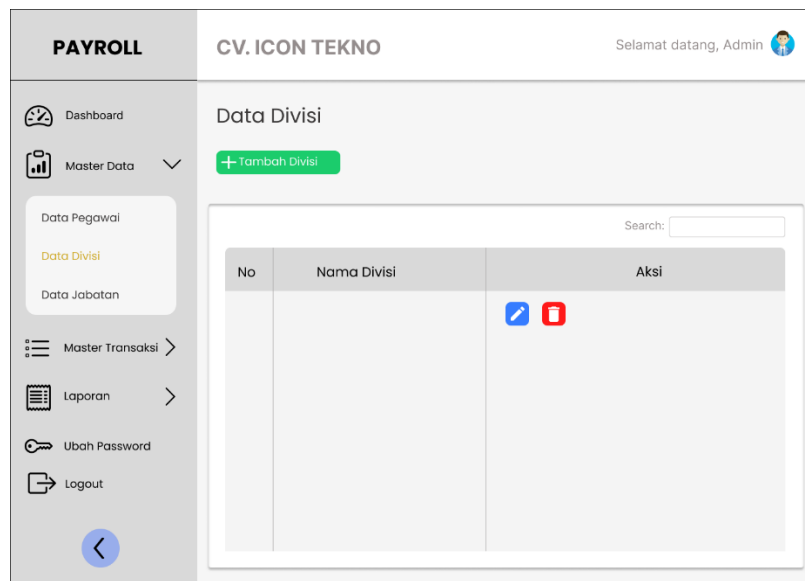
Tanggal Masuk

Username

Gambar 4.43 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Pegawai

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data pegawai. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit data pegawai.

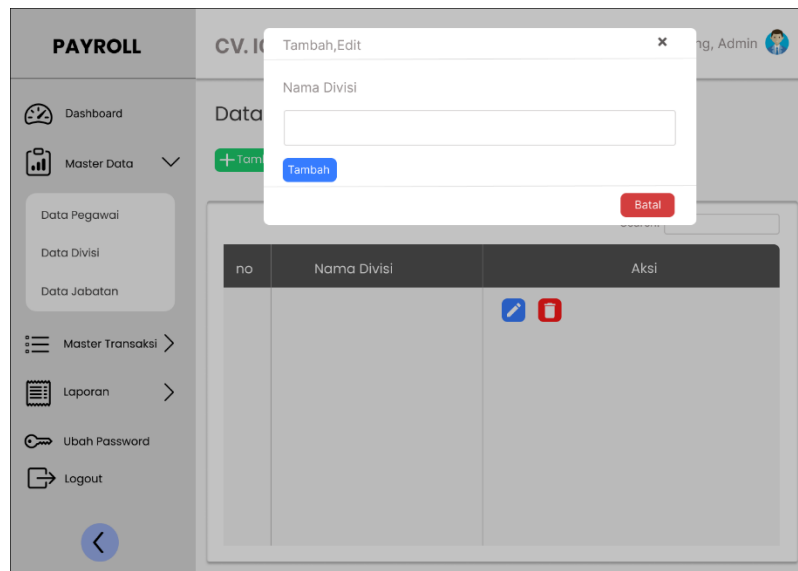
Rancangan Tampilan Data Divisi



Gambar 4.44 Rancangan Tampilan Data Divisi

Rancangan tampilan data divisi dirancang untuk menampilkan data divisi, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data divisi.

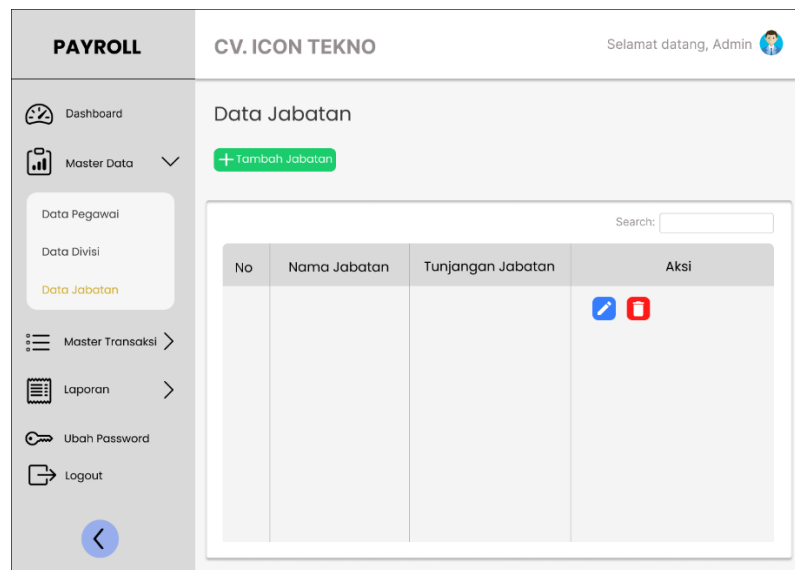
Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Divisi



Gambar 4.45 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Divisi

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data divisi. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit data divisi.

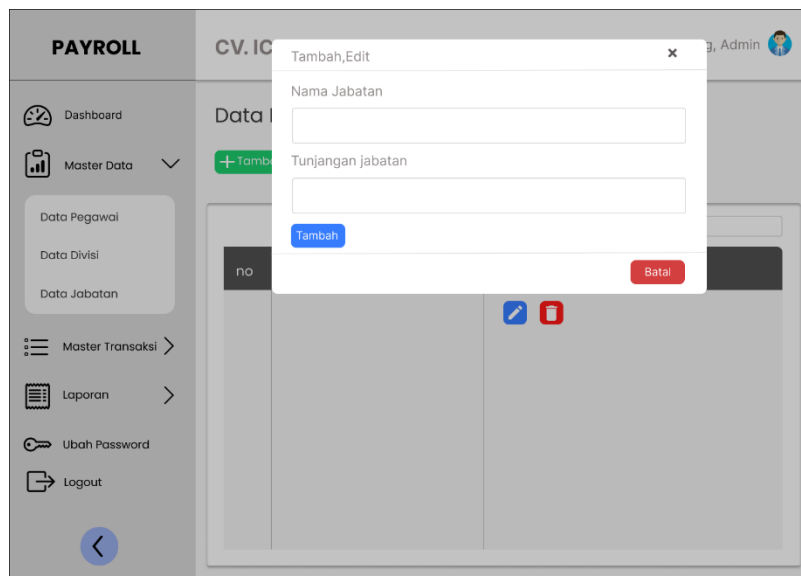
Rancangan Tampilan Data Jabatan



Gambar 4.46 Rancangan Tampilan Data Jabatan

Rancangan tampilan data jabatan dirancang untuk menampilkan data jabatan, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data jabatan.

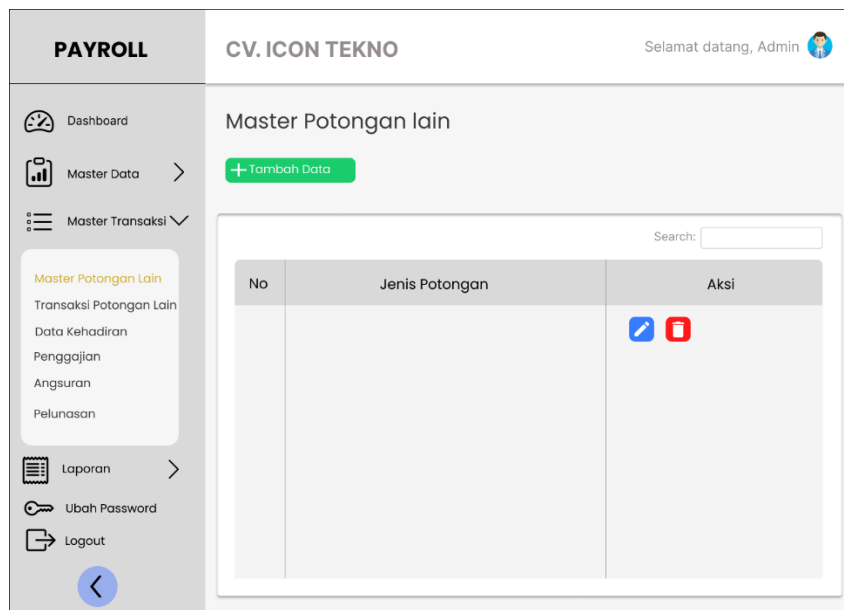
Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Jabatan



Gambar 4.47 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Data Jabatan

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data jabatan. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit data jabatan.

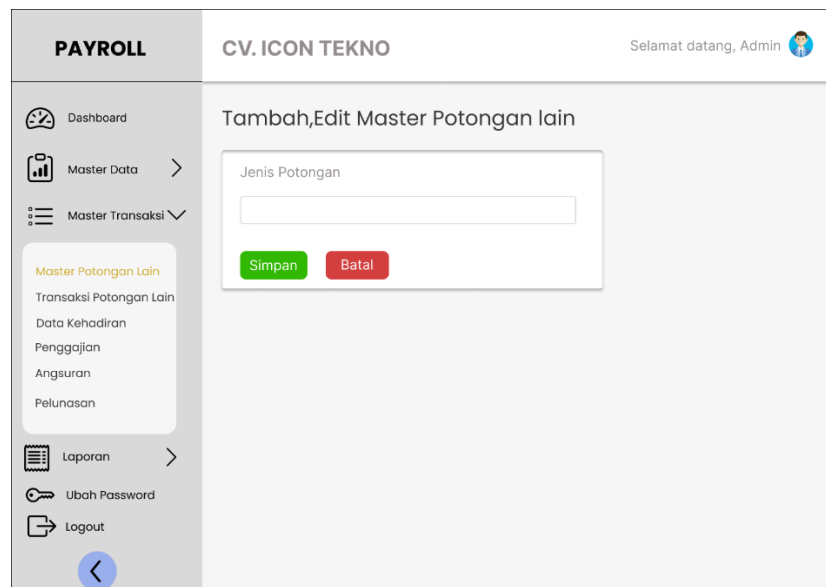
Rancangan Tampilan Master Potongan Lain



Gambar 4.48 Rancangan Tampilan Master Potongan Lain

Rancangan tampilan data pegawai dirancang untuk menampilkan data master potongan lain, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data master potongan lain.

Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Master Potongan Lain



Gambar 4.49 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Master Potongan Lain

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data master potongan lain. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit master potongan lain.

Rancangan Tampilan Transaksi Potongan Lain

The screenshot shows a web application interface for 'CV. ICON TEKNO'. The top navigation bar includes 'PAYROLL' and 'CV. ICON TEKNO' with a user greeting 'Selamat datang, Admin'. A sidebar on the left contains a menu with 'Dashboard', 'Master Data', 'Master Transaksi', 'Laporan', 'Ubah Password', and 'Logout'. Under 'Master Transaksi', there is a sub-menu with 'Master Potongan Lain', 'Transaksi Potongan Lain' (highlighted), 'Data Kehadiran', 'Penggajian', 'Angsuran', and 'Pelunasan'. The main content area is titled 'Transaksi Potongan Lain' and features a '+ Tambah Pegawai' button. Below this is a table with columns: 'no', 'Nama Pegawai', 'Jenis Potongan', 'Jml Hutang', 'Lama Angsur', and 'Aksi'. The 'Aksi' column contains edit and delete icons. A search bar is located above the table.

no	Nama Pegawai	Jenis Potongan	Jml Hutang	Lama Angsur	Aksi

Gambar 4.50 Rancangan Tampilan Data Transaksi Potongan Lain

Pada rancangan halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data transaksi potongan lain.

Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Transaksi Potongan Lain

The screenshot shows the 'Tambah, Edit Trans Potongan Lain' form. The top navigation bar and sidebar are identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'Tambah, Edit Trans Potongan Lain'. The form contains the following fields: 'Nama Pegawai' (a dropdown menu with '--Nama Pegawai--'), 'Jenis Potongan' (a dropdown menu with '--Jenis Potongan--'), 'Total Hutang' (a text input field), 'Lama Angsuran' (a text input field), and 'Nominal Angsuran' (a text input field). At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (green) and 'Batal' (red).

Gambar 4.51 Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Transaksi Potongan Lain

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan transaksi potongan lain. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit transaksi potongan lain.

Rancangan Tampilan Data Kehadiran

PAYROLL CV. ICON TEKNO Selamat datang, Admin

Data Kehadiran Karyawan

Filter Data

Pilih Bulan ▼ Pilih Tahun ▼ [Tampil Data](#) [Tambah Data](#)

Menampilkan Data Bulan :.....Tahun:.....

Search:

No	NIP	Nama Pegawai	Hadir	Izin	Sakit	Total

Gambar 4.52 Rancangan Tampilan Data Kehadiran

Rancangan tampilan ini dirancang untuk menampilkan data kehadiran karyawan. Pada halaman ini admin dapat menambah dan menghapus data kehadiran karyawan.

Rancangan Tampilan Form Tambah Data Kehadiran

PAYROLL CV. ICON TEKNO Selamat datang, Admin

Input Data Kehadiran

Input Data Kehadiran

Pilih Bulan ▼ Pilih Tahun ▼ [Tampil Data](#)

Menampilkan Data Bulan :.....Tahun:.....

[Simpan](#)

No	NIP	Nama Pegawai	Hadir	Izin	Sakit
----	-----	--------------	-------	------	-------

Gambar 4.53 Rancangan Tampilan Form Tambah Data Kehadiran

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data kehadiran karyawan.

Rancangan Tampilan Data Penggajian

PAYROLL CV. ICON TEKNO Selamat datang, Admin

Data Gaji Pegawai

Filter Data Gaji

Pilih Bulan ▼ Pilih Tahun ▼ [Tampil Data](#) [+Tambah Data](#)

Menampilkan Data BulanTahun:.....

No	NIP	Nama Pegawai	Gaji Kotor	Potong Gaji	Gaji Bersih	Aksi
						Detail

Gambar 4.54 Rancangan Tampilan Data Penggajian

Rancangan tampilan data pegawai dirancang untuk menampilkan data pegawai, pada halaman ini admin dapat menambahkan dan melihat detail data penggajian.

Rancangan Tampilan Form Tambah Data Penggajian

PAYROLL CV. ICON TEKNO Selamat datang, Admin

Input Data Gaji

Input Data Gaji

Pilih Bulan ▼ Pilih Tahun ▼ [Tampil Data](#)

Menampilkan Data BulanTahun:.....


[Simpan](#)

No	NIP	Nama Pegawai	Gaji pokok	Tj Jabatan

Gambar 4.55 Rancangan Tampilan Form Tambah Data Penggajian

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data penggajian karyawan.

Rancangan Tampilan Halaman Detail Penggajian

PAYROLL	CV. ICON TEKNO	Selamat datang, Admin 																								
<div>Dashboard</div> <div>Master Data ></div> <div>Master Transaksi ▾</div> <div> <div>Master Potongan Lain</div> <div>Transaksi Potongan Lain</div> <div>Data Kehadiran</div> <div>Penggajian</div> <div>Angsuran</div> <div>Pelunasan</div> </div> <div>Laporan ></div> <div>Ubah Password</div> <div>Logout</div>	<div>CV ICON TEKNO</div> <div>Detail Data Gaji</div> <div> <div>Nama Pegawai :</div> <div>NIP :</div> <div>Jabatan :</div> <div>Bulan :</div> <div>Tahun :</div> </div> <table> <tr> <th>No</th><th>Keterangan</th><th>Jumlah</th></tr> <tr><td>1</td><td>Gaji Pokok</td><td></td></tr> <tr><td>2</td><td>Tunjangan Jabatan</td><td></td></tr> <tr><td>3</td><td>Total Uang Makan</td><td></td></tr> <tr><td>4</td><td>Potongan BPJS</td><td></td></tr> <tr><td>5</td><td>Simpanan Hari Tua</td><td></td></tr> <tr><td>6</td><td>Nominal Angsuran</td><td></td></tr> <tr> <td colspan="2">Total Gaji</td><td></td></tr> </table>	No	Keterangan	Jumlah	1	Gaji Pokok		2	Tunjangan Jabatan		3	Total Uang Makan		4	Potongan BPJS		5	Simpanan Hari Tua		6	Nominal Angsuran		Total Gaji			
No	Keterangan	Jumlah																								
1	Gaji Pokok																									
2	Tunjangan Jabatan																									
3	Total Uang Makan																									
4	Potongan BPJS																									
5	Simpanan Hari Tua																									
6	Nominal Angsuran																									
Total Gaji																										

Gambar 4.56 Rancangan Tampilan Halaman Detail Penggajian

Rancangan Tampilan Transaksi Angsuran

PAYROLL

Dashboard

Master Data

>

Master Transaksi

▼

Master Potongan Lain

Transaksi Potongan Lain

Data Kehadiran

Penggajian

Angsuran

Pelunasan

Laporan

>

Ubah Password

Logout

CV. ICON TEKNO

Selamat datang, Admin

Transaksi Angsuran

+ Tambah Data

Search:

No	Nama Pegawai	Nom Angsuran	Bln Angsur	Angsur ke-	Aksi
					<div></div>

Gambar 4.57 Rancangan Tampilan Transaksi Angsuran

Rancangan tampilan data pegawai dirancang untuk menampilkan data transaksi angsuran, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data transaksi angsuran.

Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Transaksi Angsuran



The screenshot shows a web application interface for a payroll system. The header includes the title 'PAYROLL' and 'CV. ICON TEKNO', along with a user greeting 'Selamat datang, Admin' and a profile icon. A sidebar on the left contains navigation links: Dashboard, Master Data, Master Transaksi (expanded), Master Potongan Lain, Transaksi Potongan Lain, Data Kehadiran, Penggajian, Angsuran (highlighted), and Pelunasan. The main content area is titled 'Tambah, Edit Trans Angsuran' and contains a form with the following fields: Nama Pegawai (dropdown menu), Nominal Angsuran (text input), Bulan (dropdown menu), Tahun (dropdown menu), and Angsuran Ke- (text input). At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (green) and 'Batal' (red).

Gambar 4.58 Rancangan Tampilan Form Tambah Transaksi Angsuran

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data transaksi angsuran. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit data transaksi angsuran.

Rancangan Tampilan Transaksi Pelunasan

The screenshot shows the 'Transaksi Pelunasan' (Payment Transaction) view in the same payroll system. The header and sidebar are identical to the previous screenshot. The main content area is titled 'Transaksi Pelunasan' and features a '+ Tambah Data' button. Below the title is a search bar and a table with the following columns: No, Nama Pegawai, Nom Bayar, Bln Angsur, Bukti Pelunasan, and Aksi. The table is currently empty. The 'Bukti Pelunasan' column has a placeholder image labeled '.PNG'. The 'Aksi' column contains two icons: a blue pencil for edit and a red trash can for delete.

No	Nama Pegawai	Nom Bayar	Bln Angsur	Bukti Pelunasan	Aksi
				.PNG	 

Gambar 4.59 Rancangan Tampilan Transaksi Pelunasan

Rancangan tampilan data pegawai dirancang untuk menampilkan data transaksi pelunasan, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data transaksi pelunasan.

Rancangan Tampilan Form Tambah dan Edit Transaksi Pelunasan

The screenshot shows a web application interface for a payroll system. The header includes the title 'PAYROLL' and 'CV. ICON TEKNO', along with a user greeting 'Selamat datang, Admin' and a profile icon. The left sidebar contains navigation links: Dashboard, Master Data, Master Transaksi (expanded), Laporan, Ubah Password, and Logout. Under 'Master Transaksi', there are sub-links: Master Potongan Lain, Transaksi Potongan Lain, Data Kehadiran, Penggajian, Angsuran, and Pelunasan (highlighted). The main content area is titled 'Tambah, Edit Trans Pelunasan' and contains a form with the following fields: 'Nama Pegawai' (a dropdown menu), 'Nominal Bayar' (a text input), 'Bulan' (a dropdown menu), 'Tahun' (a dropdown menu), and 'Bukti Pelunasan' (a file upload button labeled 'Pilih File'). At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' (green) and 'Batal' (red).

Gambar 4.60 Rancangan Tampilan Form Tambah Transaksi Pelunasan

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk menambahkan data transaksi pelunasan. Rancangan tampilan ini juga digunakan untuk tampilan edit data transaksi pelunasan.

Rancangan Tampilan Laporan Penggajian

The screenshot shows the same web application interface as before, but the 'Laporan' menu item in the sidebar is expanded, showing 'Laporan Gaji' and 'Slip Gaji'. The 'Pelunasan' item is no longer highlighted. The main content area is titled 'Filter Laporan Gaji' and contains a form with two dropdown menus: 'Bulan' and 'Tahun'. Below these is a blue button with a printer icon and the text 'Cetak Laporan Gaji'.

Gambar 4.61 Rancangan Tampilan Laporan Penggajian

Rancangan tampilan laporan penggajian dirancang menampilkan form untuk melihat dan mencetak laporan penggajian.

Rancangan Tampilan Halaman Cetak Laporan

Cetak
Total: 1 Lembar Kertas

Printer
Microsoft Print to PDF

Salinan
1

Halaman
☐ Semua
☐ mis 1-5, 8, 11-13

Warna
Warna

Cetak **Batal**

CV ICON TEKNO
Daftar Gaji Pegawai

Bulan :
Tahun :

No	NIP	Nama Pgw	Jabatan	Gaji Kotor	Potongan Gaji	Total Gaji
1						
2						
3						
4						
5						
6						
					Total	

Pekalongan, dd-mm-yy
Finance

Gambar 4.62 Rancangan Halaman Cetak Laporan

Rancangan tampilan ini berisi halaman laporan penggajian yang bisa dicetak

Rancangan Tampilan Slip Gaji

PAYROLL **CV. ICON TEKNO** Selamat datang, Admin

Dashboard
Master Data
Master Transaksi
Laporan
Laporan Gaji
Slip Gaji
Ubah Password
Logout

Filter Slip Gaji

Bulan: --Bulan--
Tahun: --Tahun--
Nama Pegawai: --Nama Pegawai--

Cetak Slip Gaji

Gambar 4.63 Rancangan Tampilan Slip Gaji

Rancangan tampilan data pegawai dirancang untuk menampilkan data pegawai, pada halaman ini admin dapat menambahkan, mengedit, ataupun menghapus data pegawai.

Rancangan Tampilan Halaman Cetak Slip Gaji

Cetak

Total: 1 Lembar Kertas

Printer

Microsoft Print to PDF

Salinan

Halaman

Semua

mis 1-5, 8, 11-13

Warna

Warna

Cetak

Batal

CV ICON TEKNO

Daftar Gaji Pegawai

Nama Pegawai :
NIP :
Jabatan :
Bulan :
Tahun :

No	Keterangan	Jumlah
1	Gaji Pokok	
2	Tunjangan Jabatan	
3	Total Uang Makan	
4	Potongan BPJS	
5	Simpanan Hari Tua	
6	Nominal Angsuran	
Gaji Kotor		
Potongan Gaji:		
Total Gaji:		

Pegawai

Nama Pegawai

Pekalongan, dd-mm-yy
Finance

Gambar 4.64 Rancangan Tampilan Halaman cetak Slip Gaji

Rancangan tampilan ini berisi halaman slip gaji pegawai yang bisa dicetak

Rancangan Tampilan Form Ganti Password

PAYROLL

Dashboard

Master Data

Master Transaksi

Laporan

Ubah Password

Logout

CV. ICON TEKNO

Selamat datang, Admin

Form Ganti Password

Total Hutang

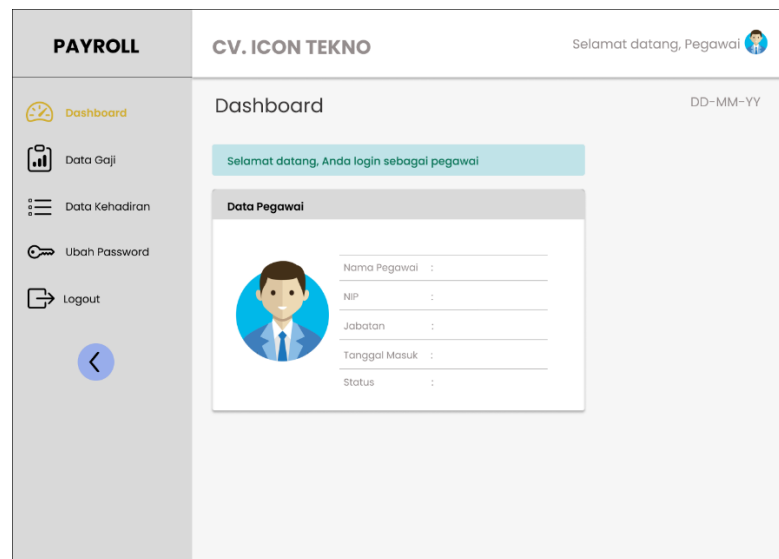
Lama Angsuran

Simpan

Gambar 4.65 Rancangan Tampilan Form Ganti Password

Pada rancangan tampilan ini berisi form untuk mengubah password.

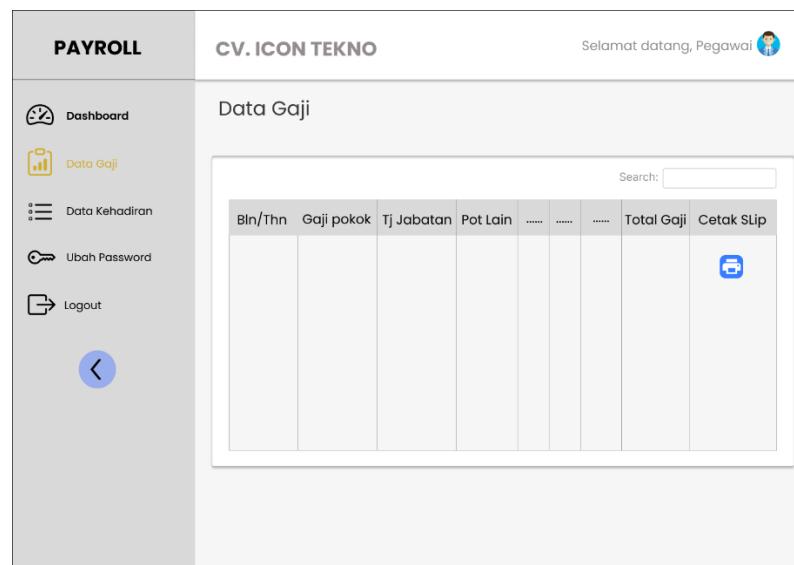
Rancangan Tampilan Dashboard Pegawai



Gambar 4.66 Rancangan Tampilan Dashboard Pegawai

Pada rancangan tampilan dashboard pegawai ini, pegawai dapat melihat profil pegawai

Rancangan Tampilan Halaman Data Gaji Pegawai



Gambar 4.67 Rancangan Tampilan Halaman Data Gaji Pegawai

Pada rancangan ini pegawai dapat melihat data gajinya, serta dapat mencetak slip gaji.

Rancangan Tampilan Halaman Data Kehadiran Pegawai

PAYROLL **CV. ICON TEKNO** Selamat datang, Pegawai

Data Kehadiran

Filter Data Kehadiran

Pilih Tahun

Menampilkan Data Tahun:

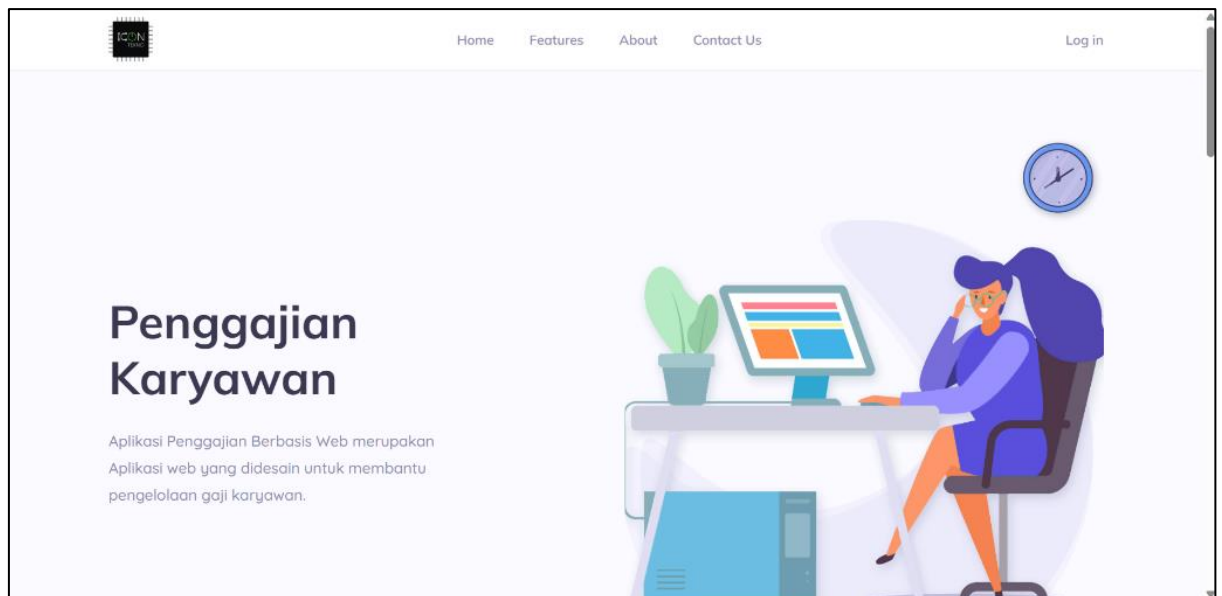
Tahun/ Bulan	Jumlah
--------------	--------

Gambar 4.68 Rancangan Tampilan Halaman Data Kehadiran Pegawai

Pada rancangan ini pegawai dapat melihat data kehadirannya berdasarkan tahun.

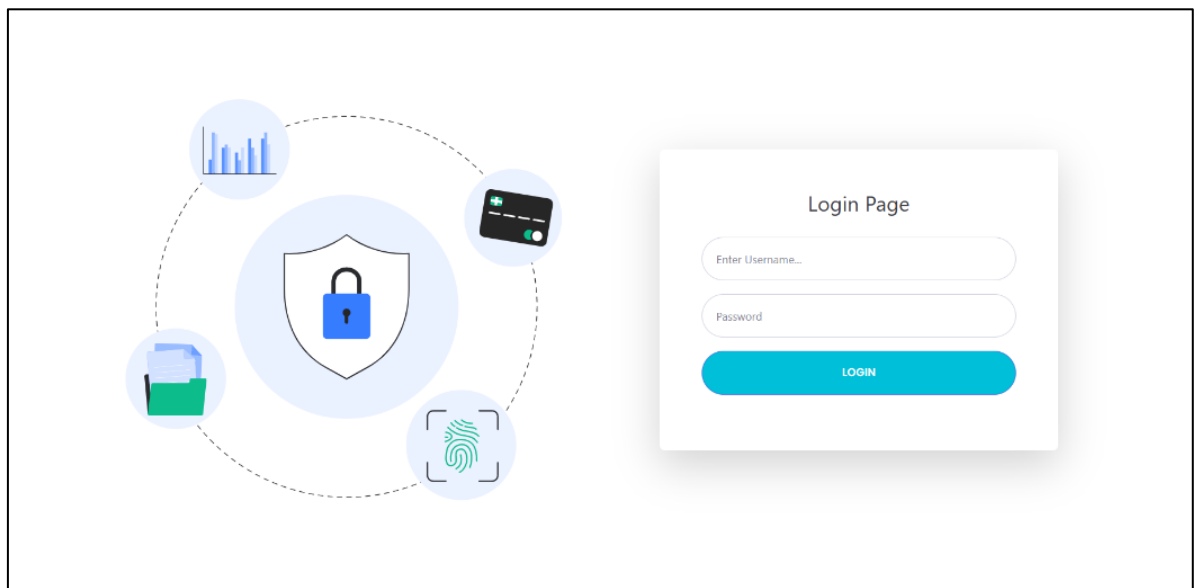
4.3.2 Desain Fisik

Halaman Utama Sistem Informasi Penggajian



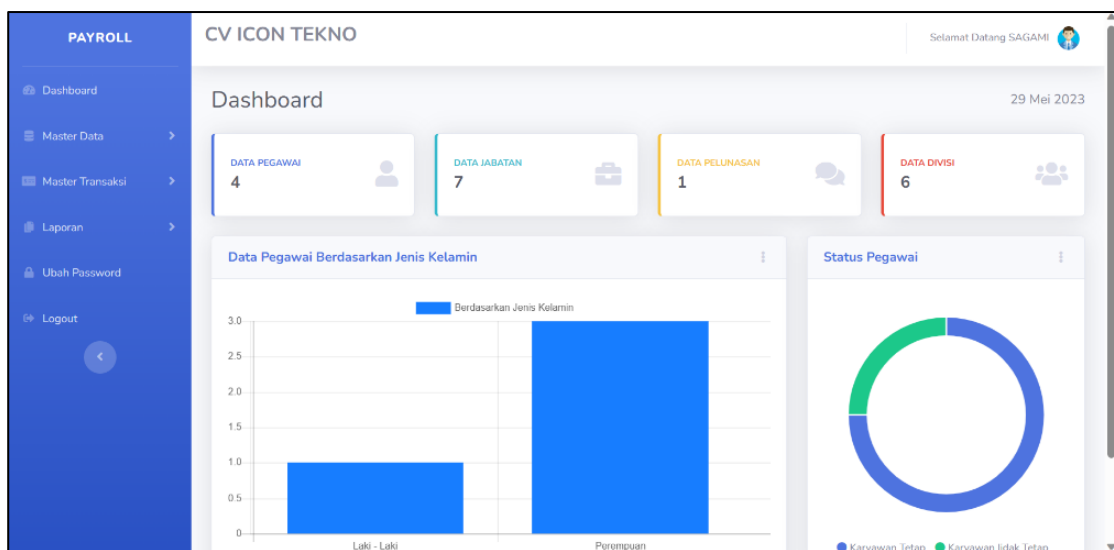
Gambar 4.69 Halaman Utama Sistem Informasi Penggajian

Halaman Login



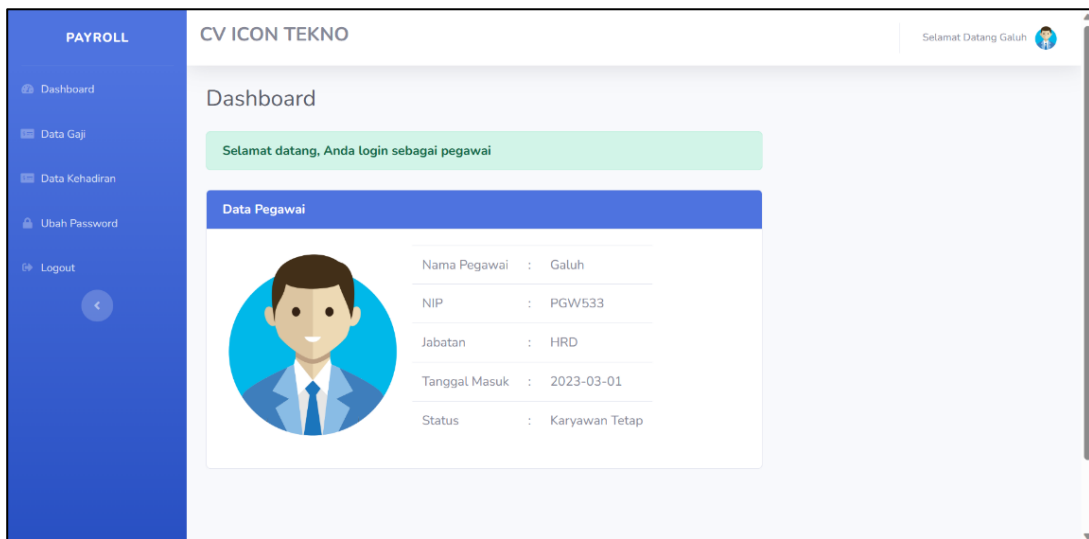
Gambar 4.70 Halaman Login

Halaman Dashboard Admin



Gambar 4.71 Halaman Dashboard Admin

Halaman Dashboard Pegawai



Gambar 4.72 Halaman Dashboard Pegawai

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada laporan ini, maka dapat diambil kesimpulan yaitu :

1. Dengan menerapkan metode *Extreme Programming* dalam desain *prototype* dapat membantu meningkatkan kualitas, dan kesesuaian kebutuhan perusahaan.
2. Dengan adanya sistem penggajian yang terkomputerisasi memudahkan perusahaan dalam mengolah data karyawan dengan lebih terstruktur dan meminimalisir risiko kehilangan data karyawan karena sudah tersimpan dalam *database* secara aman
3. Melalui sistem informasi penggajian ini perusahaan dapat mengolah data penggajian sekaligus menyajikan laporan-laporan secara akurat dan cepat serta meminimalkan terjadinya kesalahan akibat kelalaian manusia. Efektifitas dan efisiensi sistem penggajian berdampak pada kesejahteraan karyawan, dan meningkatkan produktivitas perusahaan secara keseluruhan

5.2 Saran

Berdasarkan perancangan sistem informasi penggajian karyawan yang telah dibuat, dapat diberikan saran untuk pengembangan sistem ini sebagai berikut:

1. Perancangan sistem penggajian karyawan ini sangat rentan terhadap penyalahgunaan data karena berbasis web dengan keamanan sederhana. Oleh karena itu diperlukan *backup* data secara rutin
2. Perancangan sistem penggajian karyawan ini hanya menampilkan data gaji yang belum sepenuhnya terintegrasi. Oleh sebab itu dalam pengembangan sistem selanjutnya, diperlukan integrasi dengan absensi agar data lebih mudah diperoleh dari karyawan dan dapat selalu *update* otomatis.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, R., Kuncoro, A., & Kurniawan, I. (2019). *ANALYSIS MATHEMATICS LEARNING APPS ANDROID BASE AND DESIGNING SYSTEM USING UML 2.0* (Vol. 4, Issue Juli).
- Anggraeni, E. Y. (2017). *Pengantar Sistem Informasi*. Penerbit Andi.
- Anhar. (2010). *PHP & MySql Secara Otodidak*. MediaKita.
- Apriyan, A., & Nugroho, A. C. (2021). *APLIKASI PENGELOLAAN PAKET PERJALANAN WISATA BERBASIS WEB PADA CV RESTU BUMI ADVENTURE* (Vol. 1, Issue 2).
- Arianti, T., Fa'izi, A., Adam, S., Wulandari, M., & Aisyiyah Pontianak, P. '. (2022). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN DIAGRAM UML (UNIFIED MODELLING LANGUAGE). In *DOI: ...* (Vol. 1, Issue 1).
- Ariyanti, L., Najib, M., Satria, D., & Alita, D. (2020). SISTEM INFORMASI AKADEMIK DAN ADMINISTRASI DENGAN METODE EXTREME PROGRAMMING PADA LEMBAGA KURSUS DAN PELATIHAN. In *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/sisteminformasi>
- Ayu, S. (2021). ANALISIS SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGGAJIAN DALAM UPAYA PENGENDALIAN INTERNAL PADA ONLINE SHOP. In *Jurnal Kajian Ekonomi Islam* (Vol. 6, Issue 2).
- Beck, K., & Andres, C. (2004). *Extreme Programming Explained*. Pearson Education.
- Edwin Kiky Aprianto, N. (2021). Peran Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam Bisnis. *International Journal Administration, Business and Organization (IJABO)* |, 2(1), 1–7. <https://ijabo.a3i.or.id>
- Fahlevi, R., Zulhalim, Z., & Rini, A. S. (2021). PERANCANGAN APLIKASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER PADA PO ARISTA TEHNIK JAKARTA. *Jurnal Manajemen Informatika Jayakarta*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.52362/jmijayakarta.v1i2.446>
- Faisal, L. A., & Hidayat, M. A. (2020). *DI PT VOX TENEO INDONESIA MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (CI)*. 2(1).

- Febriyani, A. (2023a). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN POKOK BERBASIS WEB PADA TOKO KHANSAA. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Febriyani, A. (2023b). RANCANG BANGUN APLIKASI PENJUALAN KEBUTUHAN POKOK BERBASIS WEB PADA TOKO KHANSAA. In *Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika* (Vol. 7, Issue 1).
- Fu'adi, A., Prianggono, A., Komunitas, A., Pacitan, N., Id, A. A., & Id, A. A. (2022). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Akademik Akademi Komunitas Negeri Pacitan Menggunakan Diagram UML dan EER. *Jurnal Ilmiah Teknologi Informasi Asia*, 16(1).
- Gumilang, I. (2022). PENERAPAN METODE SDLC (SYSTEM DEVELOPMENT LIFE CYCLE) PADA WEBSITE PENJUALAN PRODUK VAPOR. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Teknik Vol 1.No.1*.
- Haq Kresno A C, M. D., Sagita Rusdianto, D., & Muhammad Adams Jonemaro, E. (2021). *Pengembangan Sistem Informasi Sumber Daya Manusia pada PT. Toyogiri Iron Steel berbasis Web* (Vol. 5, Issue 3). <http://j-ptiik.ub.ac.id>
- Hartiwati, E. N. (2022). *APLIKASI INVENTORI BARANG MENGGUNAKAN JAVA DENGAN PHPMYADMIN*. 5(1), 601–610.
- Indah, N. (2021). PERAN TEKNOLOGI INFORMASI PADA PERUBAHAN ORGANISASI DAN FUNGSI AKUNTANSI MANAJEMEN. *JURNAL RISET AKUNTANSI DAN BISNIS*.
- Jones, J., Karamoy, H., Pangerapan, S., Akuntansi, J., Ekonomi, F., Bisnis, D., Ratulangi, S., & Kampus Bahu, J. (2020). ANALISIS SISTEM AKUNTANSI PENGGAJIAN DALAM RANGKA MENINGKATKAN PENGENDALIAN INTERN PADA PT. SARANA SULUT VENTURA. In *Going Concern : Jurnal Riset Akuntansi* (Vol. 15, Issue 3).
- Muanas, Effendy, M., Mulia, I., & Gumilar, R. (2022). Pendampingan Penerapan Sistem Akuntansi Penggajian Karyawan Di PT Sanshiro Harapan Makmur. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan Vol. 3 No. 1, 2022 Page 9-18 IBI KESATUAN E-ISSN 2745 – 7508 DOI: 10.37641/Jadkes.V3i1.1386*.

- Nurmanto, D. (2020). PEMANFAATAN AUGMENTED REALITY DALAM APLIKASI MAGIC BOOK PENGENALAN PROFESI UNTUK PENDIDIKAN ANAK USIA DINI. In *Jurnal Informatika dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)* (Vol. 1, Issue 1). <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/informatika>
- Prihandiyo, T. (2018). Unified Modeling Language(UML) Model Untuk Pengembangan Sistem Informasi Akademik Berbasis Web. *Jurnal Pengembangan IT (JPIT)*, Vol.03, No.01.
- Ramadhan, R. F., & Mukhaiyar, R. (2020). Penggunaan Database Mysql dengan Interface PhpMyAdmin sebagai Pengontrolan Smarthome Berbasis Raspberry Pi. In *JTEIN: Jurnal Teknik Elektro Indonesia* (Vol. 1, Issue 2).
- Riswanda, D., & Priandika, A. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PEMESANAN BARANG BERBASIS ONLINE. *Jurnal Informatika Dan Rekayasa Perangkat Lunak (JATIKA)*, 2, 94–101.
- Sahi, A. (2020). APLIKASI TEST POTENSI AKADEMIK SELEKSI SARINGAN MASUK LP3I BERBASIS WEB ONLINE MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODEIGNITER (Vol. 7, Issue 1). <http://www.php.net>.
- Sallaby, A. F., & Kanedi, I. (2020). Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter. In *Jurnal Media Infotama*.
- Schwarz, D. (2023). *The Designer's Guide to Figma*.
- setiaji, & Sastra, R. (2021). Implementasi Diagram UML (Unified Modelling Language) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian. *Jurnal Teknik Komputer AMIK BSI*, 7(1). <https://doi.org/10.31294/jtk.v4i2>
- Setiyani, L. (2021). *Implementasi Cybersecurity pada Operasional Organisasi*.
- Sopian, A., Agustino, R., & Wiyatno, A. (2020). Perancangan Aplikasi Surat Menggunakan Framework Codeigniter Dan Bootstrap Pada LPPM Universitas Mohammad Husni Thamrin. *Jurnal Teknologi Informatika Dan Komputer*, 6(2), 47–62. <https://doi.org/10.37012/jtik.v6i2.297>
- Staiano, F. (2022). *Designing and Prototyping Interfaces with Figma*. Packt Publishing.

Syarif, M., & Nugraha, W. (2020). PEMODELAN DIAGRAM UML SISTEM PEMBAYARAN TUNAI PADA TRANSAKSI E-COMMERCE. *Jurnal Teknik Informatika Kaputama (JTIK)*, 4(1).

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Permohonan Izin PKL

**INSTITUT TEKNOLOGI DAN SAINS NAHDLATUL ULAMA
(ITSNU) PEKALONGAN**
Fakultas Sains dan Teknologi
Jl. Karangdowo No. 9 Kedungwuni Kab. Pekalongan Kode Pos 51173
Telp/Fax. 0285 7831614 email : saintek.itsnupkl@gmail.com #SanitriHighTech

Nomor : 004/ITSNU.PKL/FST/PKL/XII/2022
Lampiran : 1 Lembar
Hal : Permohonan Izin Praktik Kerja Lapangan

Pekalongan, 02 Desember 2022

Kepada Yth.
CV. Icon Tekno Semarang
di Semarang

*Assalaamu'alaikum Wr. Wb.
Bismillahirrahmanirrahim*

Puji syukur kita panjatkan kehadirat Allah SWT, sholawat serta salam semoga tetap tercurah pada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW, sahabat dan para pengikutnya aamin.

Dalam rangka meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam memahami dunia kerja yang ada sekarang, maka kami Fakultas Sains dan Teknologi ITSNU Pekalongan bermaksud memohon izin melaksanakan "Praktik Kerja Lapangan (PKL) Angkatan 2020" di Perusahaan/Instansi/Lembaga yang bapak/ibu pimpin selama 4 minggu.

Adapun mahasiswa yang akan melaksanakan Praktik Kerja Lapangan (PKL) adalah sebagai berikut (terlampir).

Demikian surat permohonan ini kami sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya kami mengucapkan terima kasih.

Wallahu lill muwaffiq illa awwalun thoriq
Hassalamu'alaikum Wr. Wb

Fakultas Sains dan Teknologi
ITSNU Pekalongan
M. Widi Fanani, M.Kom.
NIDN. 0612039003

Tembusan :
Rektor ITSNU Pekalongan
Wakil Rektor ITSNU Pekalongan

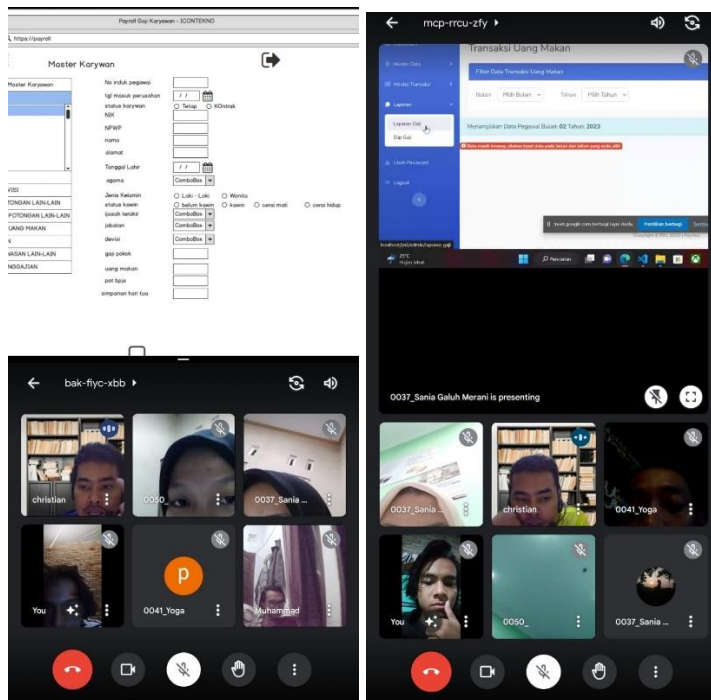
Lampiran 1

DAFTAR NAMA MAHASISWA/PELAKSANA PKL

NO	NIM	NAMA	L/P	PRODI	NO HP
1	102200053	Adella Fitriani	P	Teknologi Komputer	
2	102200017	Sania Galuh Merani	P	Teknologi Komputer	
3	102200049	Nafila Aniq	P	Teknologi Komputer	
4	102200050	Farhatun Nashihah	P	Teknologi Komputer	
5	102200047	Nur Arizah	P	Teknologi Komputer	
6	102200024	Sabkhan Akhmad	L	Teknologi Komputer	085719920053
7	102200025	Muhammad Sandi	L	Teknologi Komputer	(Adella Fitriani)
8	102200028	Muhammad Labib A.	L	Teknologi Komputer	
9	102200088	Agus Narkolis	L	Teknologi Komputer	
10	102200085	Miftahul Khoiri	L	Teknologi Komputer	
11	102200015	Kholil Mustofa	L	Teknologi Komputer	
12	102200041	Yoga Prayecto	L	Teknologi Komputer	

Lampiran 2 Dokumentasi Kegiatan






Lampiran 3 Dokumentasi Kunjungan ke CV Icon Tekno Semarang



Lampiran 4 Lembar Bimbingan PKL



LEMBAR BIMBINGAN PKL
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
ITSNU PEKALONGAN

NIM / NAMA : 1022000237 / SAKHA CAHYA MERANTI
 DOSEN PEMBIMBING : FAJAR MAHADEKA M.KOM
 FAKULTAS / PROGRAM STUDI : SAINTEK / SI. TEKNOLOGI KOMPUTER
 LOKASI PKL : CV. ICOT TEKNO SEMARANG
 WAKTU PKL : 23 JANUARI 2023 - 23 FEBRUARI 2023


No	Hari	Tanggal	Uraian	Paraf
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>
				<i>[Signature]</i>

Siap ya

CATATAN :

- Pada kolom uraian berikan keterangan yang jelas apa yang harus dilakukan atau diperbaiki dalam pelaksanaan PKL.
- Bimbingan PKL minimal 4 kali
- Untuk bisa ujian PKL lembar bimbingan harus sudah ada keterangan ACC pada kolom uraian yang diberikan oleh pembimbing.

Lampiran 5 Jurnal Kegiatan PKL



JURNAL KEGIATAN PKL
FAKULTAS SAINS DAN TEKNOLOGI
ITSNU PEKALONGAN
TAHUN AKADEMIK 2022/2023

NIM / NAMA : 1022000237 / SAKHA CAHYA MERANTI
 DOSEN PEMBIMBING LAPANGAN : CHRISTIAN CAHYA
 FAKULTAS / PROGRAM STUDI : SAINTEK / TEKNOLOGI KOMPUTER
 LOKASI PKL : CV. ICOT TEKNO SEMARANG
 WAKTU PKL : 23 JANUARI 2023 - 23 FEBRUARI 2023

NO	JAM	HARI	TANGGAL	KETERANGAN KEGIATAN PKL	PARAF
1		23	Januari	Pembagian kelompok proyek	<i>[Signature]</i>
2		30	Januari	Bimbingan proyek oleh pembimbing lapangan	<i>[Signature]</i>
3				Bimbingan lapangan	
4		2	Februari	Peninjauan prototipe aplikasi	<i>[Signature]</i>
5					
6		4	Februari	Pemancangan database	<i>[Signature]</i>
7		6	Februari	Pemancangan base core system	<i>[Signature]</i>
8					
9		7	Februari	Ekskusi program menu login dan data pengguna	<i>[Signature]</i>
10					
11		8	Februari	Ekskusi program menu CRUD data pegawai/karyawan	<i>[Signature]</i>
12					
13		9	Februari	CRUD data pegawai/karyawan menu dan laporan, CRUD data bimbingan dan laporan	<i>[Signature]</i>
14					
15		10	Februari	Seminar	
16					
17		11	Februari	Ekskusi program menu data divisi dan CRUD data divisi	<i>[Signature]</i>
18					
19		12	Februari	Ekskusi program menu master rekening bank	<i>[Signature]</i>
20					
21					
22		14	Februari	Ujian akhir bimbingan semester	<i>[Signature]</i>
23		15	Februari	Ekskusi program Tr. Ulangan	<i>[Signature]</i>
24		16	Februari	Bimbingan ke rumah siswa ke-1	<i>[Signature]</i>
25		17	Feb	Ekskusi program menu pengajuan	<i>[Signature]</i>
26		18	Feb	Ekskusi program menu pengajuan	<i>[Signature]</i>
27		19	Feb	Bimbingan ke rumah siswa ke-2	<i>[Signature]</i>
28		20	Feb	Bimbingan ke rumah siswa ke-3	<i>[Signature]</i>
29		21	Feb	Ekskusi program aplikasi laporan	<i>[Signature]</i>
30		22	Feb	Ekskusi program menu laporan	<i>[Signature]</i>
31		23	Feb	Ekskusi program menu laporan	<i>[Signature]</i>
32		24	Feb	Bimbingan ke rumah siswa ke-4	<i>[Signature]</i>
33		25	Feb	Ekskusi program aplikasi laporan	<i>[Signature]</i>
34		26	Feb	Bimbingan ke rumah siswa ke-5	<i>[Signature]</i>
35		27	Feb	Bimbingan dan pelaksanaan hari terakhir	<i>[Signature]</i>
36					
37					
38					
39					
40					
41					
42					
43					
44					
45					


Lampiran 6 Lembar Penilaian

FORM PENILAIAN
PEMBIMBING LAPANGAN DI OBJEK PKL

Kriteria Objek Penilaian	Penilaian PKL
Ketrampilan	
1. Ketrampilan Teknis	85
2. Kualitas Mutu Hasil Kerja	90
Pengetahuan	
1. Penguasaan/ Pemahaman Tugas	90
2. Kemampuan Memecahkan Masalah	85
Sikap Kerja	
1. Interaksi Sosial	90
2. Adaptasi terhadap sistem kerja	90
3. Keselamatan Kerja	85
4. Kerjasama	90
5. Kedisiplinan Waktu	90
6. Ketaatan terhadap peraturan	90
Sikap Individu	
1. Sopan Santun	90
2. Komunikasi	90
Rata-Rata	
88,75	
Persentase Nilai (40%) dari Tabel nilai PKL	

Catatan :

- Berikan nilai antara 60 - 100 pada kolom yang sesuai
- Setelah di tandatangani di stempel dengan di cap Instansi / perusahaan
- Hanya 1 lembar untuk 1 mahasiswa selama program berlangsung

Pembimbing

 PT. TEKNO