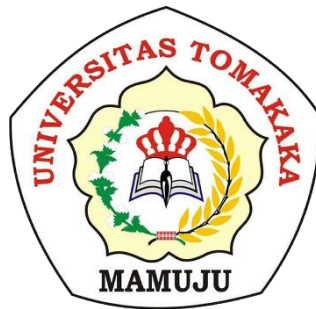


**APLIKASI PERHITUNGAN GAJI PEGAWAI
BERBASIS ANDROID**

PROPOSAL



OLEH :

IRMA

NIM/NIRM : 200250501031/

**PROGRAM STRATA SATU (S1)
PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS TOMAKAKA MAMUJU**

2021

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 Jadwal penelitian	21

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 Analisis Sistem Berjalan.....	14
Gambar 2 Rancangan Sistem Yang Di Usulkan	15
Gambar 3 Data Flow Diagram Level 0	16
Gambar 4 Data Flow Diagram Level 1	16
Gambar 5 Tampilan Form Menu Utama	14
Gambar 6 Tampilan Form Menu Gaji Pegawai	15
Gambar 7 Tampilan Form Menu Petunjuk Aplikasi.....	16
Gambar 8 Tampilan Form Menu Tentang Aplikasi.....	16
Gambar 9 Tampilan Hasil Perhitungan Gaji Pegawai	16

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
DAFTAR TABEL	ii
DAFTAR GAMBAR	iii
DAFTAR ISI.....	iv
KATA PENGANTAR	v
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan dan Manfaat penelitian	3
1.4.1 Tujuan Penelitian	3
1.4.2 Manfaat penelitian	3
BAB II PENDAHULUAN	
2.1 Alat Perancangan Sistem	4
2.2 Sistem Basis Data	5
2.1.1. Pengertian Basis Data	5
2.1.2. Normalisasi.....	6
2.1.3. ERD	6
2.1.4. Struktur Tabel	7
2.3 Adobe XD	7
2.4 Android Studio.....	7

2.5	Waterfall	7
2.6	Teknik Pengumpulan Data	10

BAB III PERANCANGAN SISTEM

3.1	Lokasi dan Waktu Penelitian	12
3.2	Metode Penelitian.....	12
3.3	Teknik Pengambilan Data	12
3.4	Analisa Sistem Berjalan.....	14
3.5	Rancangan Sistem yang Diusulkan.....	15
3.6	Instrumen Penelitian.....	21
	3.7.1 <i>Hardware</i>	21
	3.7.2 <i>Software</i>	21
3.7	Jadwal Penelitian.....	21

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1	Hasil	19
4.2	Implementasi User Interface Aplikasi	26
4.3	Implementasi Pengujian Hasil	28
4.4	Pembahasan	32

BAB IV PENUTUP

5.1	Kesimpulan.....	33
5.2	Saran.....	33

DAFTAR PUSTAKA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah Subuhana Wata'ala, karena berkat Rahmat dan HidanyaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Proposal Penelitian ini dengan judul "*Pengecekan Berat Badan*" dengan baik.

Penulis Proposal ini melatari beberapa permasalahan penulisan Proposal Penelitian ini timbul dari hasil pengamatan penulis terhadap sistem yang selama ini digunakan oleh masyarakat pada umumnya dalam pemanfaatan pengecekan berat badan, sehingga penulis bermaksud menyumbangkan suatu konsep yang menerapkan kecerdasan buatan sehingga lebih aman, efektif dan efisien dalam usaha pengamanan bahan produksi atau hasil produksi

Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak tentunya penulis Proposal Penelitian ini tidak dapat tersusun seperti apa adanya. Untuk itu, penulis mengucapkan banyak terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak baik yang terlibat langsung maupun tidak, kepada:

1. Bapak Drs. H. Ahmad Taufan, selaku ketua yayasan Tanratupattanabali Mamuju, yang telah membantu saya melakukan penelitian dan mengumpulkan data yang sangat kami perlukan.

2. Bapak Sahril, S.Pd.I., M.Pd., selaku Rektor Universitas Tomakaka Mamuju, atas bantuan dan respon positif yang diberikan kepada penulis selama menimba ilmu di kampus Universitas Tomakaka Mamuju.
3. Bapak Nasruddin, S.Pd., M.Pd, selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer Universitas Tomakaka Mamuju, atas bimbingan arahan dan petunjuknya selama ini.
4. Bapak Indar Kusmanto, S.Kom, selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi
5. Bapak Musliadi KH, S.Kom, selaku Dosen Mata Kuliah Pemrograman Mobile
6. Bapak/Ibu Dosen Universitas Tomakaka, khususnya kepada Fakultas Ilmu Komputer atas jasa-jasanya dalam membimbing kami sehingga saya dapat menyelesaikan studi saya di Universitas Tomakaka.
7. Rekan-rekan Mahasiswa Universitas Tomakaka yang telah membantu dan mendorong kami dalam menyelesaikan Proposal Penelitian ini.
8. Serta ke dua Orang Tua, saudara-saudara dan juga keluarga yang selalu senantiasa mendukung dan mendoakan.

Pada akhirnya diharapkan semoga apa yang disajikan penulis dalam Proposal Penelitian ini dapat menjadi contoh yang bermanfaat dan dengan selesainya Proposal Penelitian ini akan menambah wawasan yang pada khususnya dalam pembuatan karya-karya berikutnya

Akhir kata semoga Proposal Penelitian ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

Mamuju, Januari 2022
Penulis,

IRMA
NIM/ : 192050501010
NIRM

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Penggajian merupakan kompensasi secara langsung yang diberikan kepada pegawai sebagai balas jasa atas hasil kerja yang telah dilakukan. Pada pelaksanaan pembayaran gaji pegawai harus dilaksanakan secara profesional dengan maksud agar terciptanya hubungan timbal balik yang baik antara instansi dan karyawan. Hal ini dimaksudkan agar dalam pelaksanaan hak dan kewajiban dapat dijalankan dengan selaras dan seimbang.

Masalah Gaji atau Imbalan Kerja bagi Karyawan merupakan hal yang sensitif dan berpengaruh langsung pada produktivitas kerja individu. Sistem penggajian suatu instansi sangat mempengaruhi keberadaan pekerja dan instansi. Penerapan sistem penggajian yang tepat dapat memberikan kepuasan bagi pekerja maupun instansi, Hal ini dapat berpengaruh pada kegiatan operasional instansi, sehingga siklus penggajian pada instansi sangat penting.

SMPN 3 MAMUJU mempunyai 12 kelas dengan 593 Siswa, 44 jumlah pendidik yang terdiri atas 39 guru yang mengajar dan 5 Staf Tata Usaha. Berdiri pada tahun 1981 dengan nama SMPN 3 MAMUJU,

Pengolahan gaji di SMPN 3 MAMUJU ini masih berbentuk dokumen- dokumen sehingga memerlukan tempat dan ruang yang luas. Teknologi komputer

sudah masuk dan dijalankan disana, akan tetapi belum digunakan secara maksimal. Dalam melakukan kegiatan pengolahan data gaji seperti penghitungan gaji, rekap data guru, pembuatan laporan pada SMPN 3 MAMUJU dalam pengolahan penggajiannya masih menggunakan perangkat lunak pengolah data sehingga dalam perhitungan, penginputan data dan penyimpanan data kurang efektif dan efisien bila data dibutuhkan memerlukan waktu yang lama untuk pencarian data. Kendala lain yang ada dalam pengolahan gaji guru ini tidak dibantunya *software* tertentu sehingga memerlukan waktu dalam proses penghitungan, proses pencarian data, dan Pecetakan laporan struk gaji. Diharapkan dengan sistem ini dapat menciptakan pengolahan data secara efektif dan efisien, maka untuk keberhasilan diperlukan sistem lebih baik dari perangkat lunak pengolah data sebagai alat bantu untuk mengurangi tingkat kesalahan.

Berdasarkan masalah tersebut, maka penulis menyusun sebagai tugas akhir dengan judul ” **APLIKASI PERHITUNGAN GAJI PEGAWAI BERBASIS ANDROID**”.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka di dapat rumusan masalah Bagaimana Membangun Sistem Pemroses Transaksi Penggajian (studi kasus SMP PGRI 1 Cidahu Sukabumi) ?

1.3. Batasan Masalah

Agar pembahasan tidak menyimpang dari permasalahan pokok, maka penulis membatasi ruang lingkup dari permasalahan yang akan dibahas, yaitu :

1. Pengolahan data guru
2. Penghitungan gaji

1.4. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari pembuatan sistem ini adalah :

1. Untuk menyusun suatu sistem yang sistematis dan terstruktur sehingga dapat mempercepat proses pengolahan data penggajian.
2. Untuk merancang sistem penggajian yang dapat mempermudah dan mempercepat perhitungan gaji setiap bulannya.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Alat Perancangan Sistem

2.1.1. Flow Map

Flow map digambarkan untuk mendefinisikan dan mengintusikan organisasi informasi yang berjenjang dalam bentuk modul dan sub modul yang menjelaskan mengenai elemen data, elemen data, elemen kontrol, modul dan hubungan antara modul.

2.4.2. Diagram Kontek

Diagram konteks digunakan untuk memprentasikan sistem Melalui sebuah lingkaran. Elemen penting dari sistem yang ada di dalam diagram konteks adalah sebagai berikut :

1. Manusia, organisasi atau sistem yang berkomunikasi dengan sistem disebut terminator.
2. Data yang diterima sistem dari lingkungan luar.
3. Data hasil proses diberikan ke lingkungan luar.
4. Batasan antara sistem dan lingkungan.

2.4.3. Data Flow Diagram

Data Flow Diagram digunakan untuk menggambarkan sistem yang telah ada atau yang akan dikembangkan, tanpa mempertimbangkan lingkungan fisik, aliran data maupun tempat penyimpanan datanya, dengan orientasi pengembangan terstruktur. Beberapa simbol yang dicapai oleh Data Flow Diagram adalah external entity, process, dan data store. Data Flow Diagram adalah alat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem terstruktur dan merupakan alat bantu yang cukup populer sekarang ini, karena dapat menggambarkan arus data dalam sistem dengan struktur yang jelas.

2.2 Sistem Basis Data

2.2.1. Pengertian Basis Data

Basis data adalah sebuah koleksi dari data yang saling berelasi, dimana data tersebut disimpan pada komputer sedemikian hingga sebuah program komputer dapat berinteraksi dan menggunakan data yang disimpan tersebut untuk menyelesaikan masalah ataupun menjawab pertanyaan (Elmasri 1994). Data perlu disimpan dalam suatu database untuk keperluan penyediaan informasi lebih lanjut.

2.2.2. Normalisasi

Normalisasi adalah suatu teknik untuk mengorganisasi data ke dalam tabel-tabel untuk memenuhi kebutuhan pemakai di dalam suatu organisasi.

2.2.3. ERD

Menggambarkan diagram relasi antar entitas di sistem informasi karyawan.

2.3 Adobe XD

Adobe XD adalah alat desain berbasis vektor untuk membuat desain situs website dan aplikasi. Alat ini dikembangkan dan diterbitkan oleh Inc untuk pengguna Mac dan Windows. Dengan Adobe XD, Anda dapat membuat prototype, mockup, atau full design untuk situs website serta aplikasi seluler.

2.4 Android Studio

Android Studio adalah Integrated Development Enviroment (IDE) untuk sistem operasi Android, yang dibangun di atas perangkat lunak JetBrains IntelliJ IDEA dan didesain khusus untuk pengembangan Android. IDE ini merupakan pengganti dari Eclipse Android Development Tools (ADT) yang sebelumnya merupakan IDE

utama untuk pengembangan aplikasi android. Android studio sendiri pertama kali diumumkan di Google I/O conference pada tanggal 16 Mei 2013. Ini merupakan tahap preview dari versi 0.1 pada Mei 2013, dan memasuki tahap beta sejak versi 0.8 dan mulai diliris pada Juni 2014.

2.5 Waterfall

Pembangunan sistem secara keseluruhan dilakukan melalui beberapa tahapan/langkah. Metode pengembangan perangkat lunak dikenal juga dengan istilah Software Development Life Cycle (SDLC). Metode Waterfall merupakan metode pengembangan perangkat lunak tertua sebab sifatnya yang natural. Metode Waterfall merupakan pendekatan SDLC paling awal yang digunakan untuk pengembangan perangkat lunak. Urutan dalam Metode Waterfall bersifat serial yang dimulai dari proses perencanaan, analisa, desain, dan implementasi pada sistem.

Tahap-Tahap dan Cara Kerja Waterfall :

1. *Requirement Analysis*

Sebelum melakukan pengembangan perangkat lunak, seorang pengembang harus mengetahui dan memahami bagaimana informasi kebutuhan pengguna terhadap sebuah perangkat lunak. Metode pengumpulan informasi ini dapat diperoleh dengan berbagai macam cara diantaranya, diskusi,

observasi, survei, wawancara, dan sebagainya. Informasi yang diperoleh kemudian diolah dan dianalisa sehingga didapatkan data atau informasi yang lengkap mengenai spesifikasi kebutuhan pengguna akan perangkat lunak yang akan dikembangkan.

2. *System and Software Design*

Informasi mengenai spesifikasi kebutuhan dari tahap Requirement Analysis selanjutnya di analisa pada tahap ini untuk kemudian diimplementasikan pada desain pengembangan. Perancangan desain dilakukan dengan tujuan membantu memberikan gambaran lengkap mengenai apa yang harus dikerjakan. Tahap ini juga akan membantu pengembang untuk menyiapkan kebutuhan hardware dalam pembuatan arsitektur sistem perangkat lunak yang akan dibuat secara keseluruhan.

3. *Implementation and Unit Testing*

Tahap *implementation and unit testing* merupakan tahap pemrograman. Pembuatan perangkat lunak dibagi menjadi modul-modul kecil yang nantinya akan digabungkan dalam tahap berikutnya. Disamping itu, pada fase ini juga dilakukan pengujian dan pemeriksaan terhadap fungsionalitas modul yang sudah dibuat, apakah sudah memenuhi kriteria yang diinginkan atau belum.

4. *Integration and System Testing*

Setelah seluruh unit atau modul yang dikembangkan dan diuji di tahap implementasi selanjutnya diintegrasikan dalam sistem

secara keseluruhan. Setelah proses integrasi selesai, selanjutnya dilakukan pemeriksaan dan pengujian sistem secara keseluruhan untuk mengidentifikasi kemungkinan adanya kegagalan dan kesalahan sistem.

5. *Operation and Maintenance*

Pada tahap terakhir dalam Metode Waterfall, perangkat lunak yang sudah jadi dioperasikan pengguna dan dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan memungkinkan pengembang untuk melakukan perbaikan atas kesalahan yang tidak terdeteksi pada tahap-tahap sebelumnya. Pemeliharaan meliputi perbaikan kesalahan, perbaikan implementasi unit sistem, dan peningkatan dan penyesuaian sistem sesuai dengan kebutuhan.

2.6 Teknik Pengambilan Data

Penyusunan proposal ini, diperlukan data-data serta informasi yang lengkap sebagai bahan yang dapat mendukung kebenaran materi uraian dan pembahasan. Karena itu, sebelum penelitian proposal ini dilakukan riset terlebih dahulu untuk menjaring data serta informasi yang terkait.

Penulis dalam melakukan penelitian menggunakan Metode pengumpulan data sebagai berikut:

2.6.1 Metode Observasi

Pengumpulan data dilakukan dengan cara melihat secara langsung pada Toko Buku Intan Pariwara guna memperoleh data informasi dan keterangan yang sesuai, serta menganalisa suatu sistem yang sedang berjalan.

2.6.2 Metode Wawancara

Metode ini dilakukan melalui proses tanya jawab dengan pihak yang berkaitan, dengan data dalam sistem dimana penelitian dilakukan.

2.6.3 Metode Kepustakaan

Studi literatur adalah salah satu metode pengumpulan data dengan cara membaca buku-buku dan jurnal sesuai dengan data yang dibutuhkan. Pada penelitian ini penulis memilih studi literature untuk mengumpulkan referensi dari buku-buku serta jurnal-jurnal yang memiliki kemiripan dengan judul penelitian.

BAB III

PERANCANGAN SISTEM

3.1 Tempat dan Waktu Penelitian

Penulis melakukan penelitian disekolah SMPN 3 MAMUJU. Sedangkan waktu penelitian dilaksanakan pada bulan November – Desember 2021.

3.2 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, sekaligus menguji efektifitas produk tersebut

3.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengambilan data pada penelitian ini menggunakan dua macam Teknik yaitu observasi dan studi Pustaka. Adapun penjelasan mengenai Teknik tersebut adalah sebagai berikut:

3.1.1 Observasi

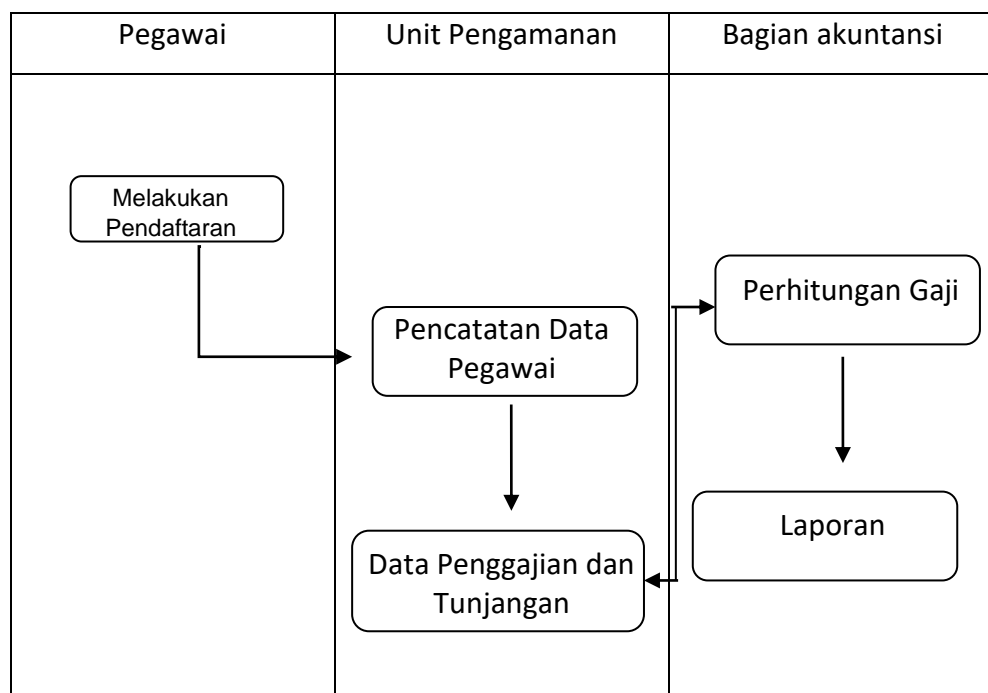
Teknik observasi ini di gunakan peneliti sebagai Teknik dasar dalam pengambilan data pada lokasi penelitian, peneliti menggunakan Teknik ini dikarenakan Teknik ini

dapat memberikan hasil data yang lebih akurat, sehingga dapat menemukan fakta-fakta yang terjadi di lapangan lebih jelas.

3.1.2 Studi Pustaka

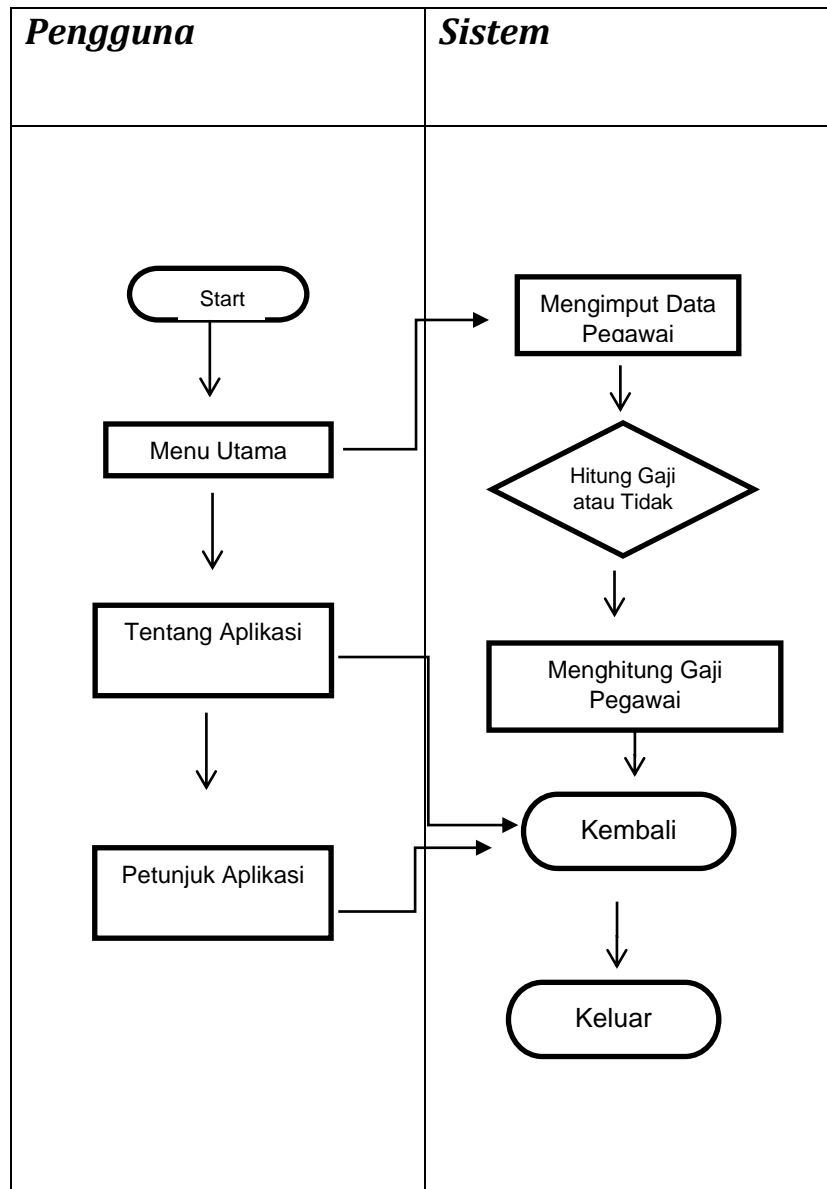
Peneliti menggunakan Teknik pengambilan data studi Pustaka di karenakan Teknik pengumpulan data ini dapat mengumpulkan data secara relevan dari berbagai sumber terbuka seperti buku, artikel ilmiah, berita, maupun sumber kredibel lainnya yang berkaitan dengan topik penelitian.

3.4 Rancangan Sistem Berjalan



Gambar 1
Analisis Sistem Berjalan

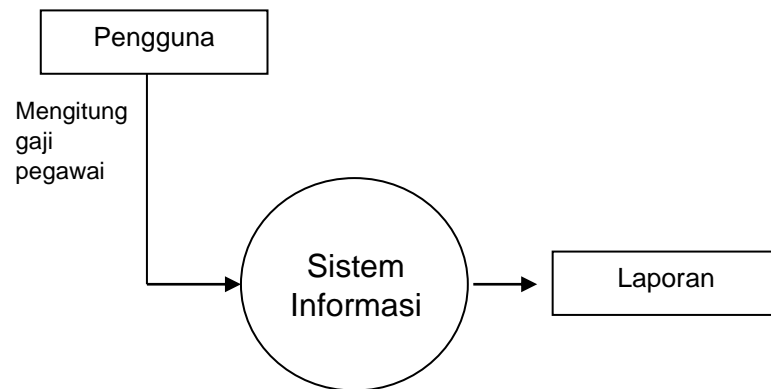
3.5 Rancangan Sistem yang Diusulkan



Gambar 2
Rancangan Sistem yang Diusulkan

3.6 Perancangan Data Flow Diagram(DFD)

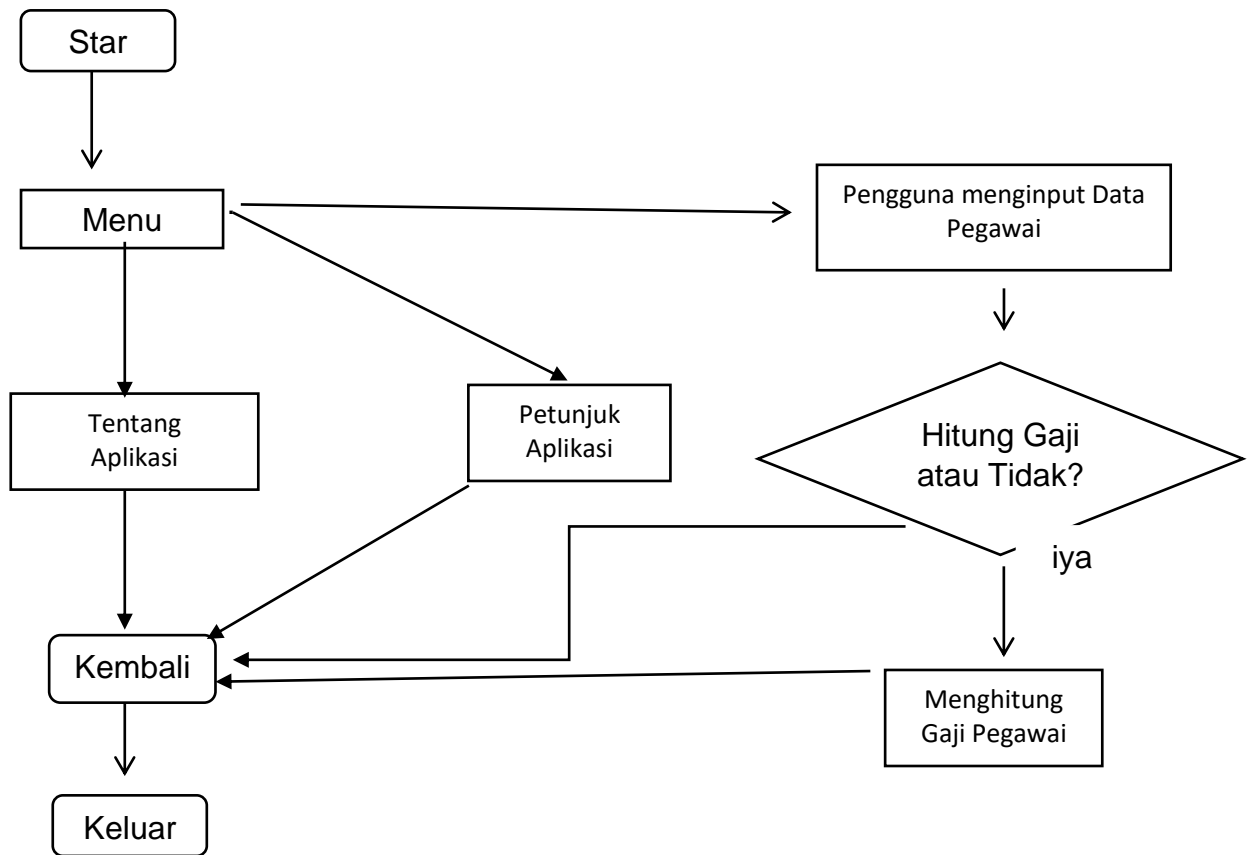
3.6.1 Data Flow Diagram Level 0.



Gambar 3

Data Flow Diagram Level 0

3.6.2 Data Flow Diagram Level 1



Gambar 4

Data Flow Diagram Level 1

3.7 Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

2.1.1 Perangkat keras (*Hardware*)

1. Laptop spesifikasi *processor* AMD E2-6110 APU dan kartu grafik AMD Radeon R2, *RAM* 4GB membawa sistem operasi *windows* 10

2.1.2 Perangkat Lunak (Software)

1. Adobe XD
2. Android Studio

3.8 Jadwal Penelitian

Rencana waktu pelaksanaan penelitian akan dilakukan dalam waktu bulan terhitung dari bulan Agustus hingga bulan Oktober tahun 2021

Tabel 1
Jadwal Penelitian

No	Spesifikasi Penelitian	Bulan											
		Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Proses Pencarian Informasi												
2	Perancangan Sistem												
3	Uji Coba Sistem												
4	Melakukan Penginputan Data												
5	Sistem Selesai												

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Hasil

Hasil penelitian berupa sebuah aplikasi Administrasi Perpustakaan untuk mendukung kegiatan karyawan perpustakaan dalam melayani peminjaman buku dilingkungan sekolah SMA N 1 Kasui. Form-form yang tersedia terbagi menjadi dua bagian, yaitu :

1. Form untuk admin selaku penanggung jawab untuk menjalankan Aplikasi.
2. Form untuk karyawan bisa sedikit menggantikan peran admin sewaktu admin tidak ada.

4.2 Pembangunan Sistem

Implementasi aplikasi ini akan menjelaskan detail aplikasi penggajian, serta menjelaskan form yang ada. Mengimplementasikan sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Implementasi harus sesuai dengan hasil analisis sistem. Pada tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian program Analisis Sistem Aplikasi Data Gaji Karyawan pada PT. PP London Sumatra Indonesia Tbk, Gunung Malayu Estate. Berikut penjelasan program:

4.2.1. Coding

Untuk dapat dimengerti oleh mesin, maka peneliti melakukan coding atau menerapkan bahasa pemrograman

(bahasa yang dapat dimengerti oleh mesin). Hal ini perlu dilakukan dalam setiap pembangunan sebuah aplikasi. Bahasa pemrograman yang digunakan untuk membuat aplikasi ini adalah bahasa Java. Dalam mengimplementasikan bahasa pemrograman Java ini peneliti menggunakan IDE atau aplikasi untuk mengembangkan suatu aplikasi. Coding pada Aplikasi ini menggunakan coding biasa untuk membuat Form Login dan menggunakan teknik OOP untuk aplikasi utama.

1. Form Menu Utama

a. Layout Menu Utama

Pada coding ini adalah berfungsi untuk memasukkan ikon-ikon dan teks pada menu utama

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/a
ndroid"
xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-
auto"
xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
android:layout_width="match_parent"
android:layout_height="match_parent"
tools:context=".Tentang">
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView12"  
    android:layout_width="match_parent"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:background="#1F3EEC"  
    android:backgroundTint="#6DD4E1"  
    android:text="TENTANG APLIKASI"  
    android:textAlignment="center"  
    android:textSize="14pt"  
    android:textStyle="bold"
```

```
app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"  
    app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"  
    app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"  
    app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"  
    app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"  
    app:layout_constraintVertical_bias="0.0" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"  
    android:layout_width="wrap_content"
```

```
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginEnd="94dp"
        android:layout_marginBottom="535dp"
        android:text="FINAL PEMROGRAMAN MOBILE"
    />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="109dp"
    android:layout_marginBottom="508dp"
    android:text="APLIKASI ANDROID STUDIO" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
```

```

android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_marginEnd="104dp"
android:layout_marginBottom="458dp"
android:text="FAKULTAS ILMU KOMPUTER" />

```

```
<TextView
```

```

    android:id="@+id/textView13"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="53dp"
    android:layout_marginBottom="482dp"
    android:text="PRODI SISTEM INFORMASI

```

```
ANGKATAN 2020" />
```

```
<TextView
```

```

    android:id="@+id/textView13"
    android:layout_width="255dp"
    android:layout_height="32dp"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="24dp"

```

```

        android:layout_marginBottom="339dp"
        android:text="Email:
        irmanasaruddin21@gmail.com" />

```

```

<Button

```

```

    android:id="@+id/btkembali3"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="0dp"
    android:layout_marginBottom="53dp"
    android:background="#0EE4A7"
    android:text="KEMBALI" />

```

```

</RelativeLayout>

```

b. Activity Menu Utama

Pada coding ini adalah berfungsi untuk menghubungkan antara menu gaji pegawai dengan form gaji pegawai, menu petunjuk dengan form petunjuk aplikasi, menu tentang dengan form tentang aplikasi.

```
@Override

protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {

    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_main);


    button=(ImageView) findViewById(R.id.button);
    button1=(ImageView) findViewById(R.id.button1);
    button2=(ImageView) findViewById(R.id.button2);
    button3=(ImageView) findViewById(R.id.button3);


    button.setOnClickListener(v -> {

        Intent inten1 = new
Intent(getApplicationContext(), GajiPegawai.class);

        startActivity(inten1);
    });


    button1.setOnClickListener(v -> {

        Intent inten1 = new
Intent(getApplicationContext(), Panduan.class);

        startActivity(inten1);
    });
```

```
        button2.setOnClickListener(v -> {  
            Intent inten1 = new  
Intent(getApplicationContext(), Tentang.class);  
            startActivity(inten1);  
        });  
  
        button3.setOnClickListener(new  
OnClickListener() {  
            public void onClick(View v) {  
                // TODO Auto-generated method stub  
                boolean nonRoot;  
                moveTaskToBack(true);  
                finish();  
                System.exit(0);  
  
            }  
        });  
  
    }  
  
}
```


c. Tampilan Menu Utama

Pada halaman ini pengguna dapat memilih menu-menu pada sistem untuk masuk ke menu-menu sistem yang diinginkan. Berisi tentang Menu Gaji Pegawai, Menu Petunjuk, Menu Tentang aplikasi dan Menu Exit



Gambar 5

Tampilan Form Utama

2. Form Menu Gaji Pegawai

a. Layout Gaji pegawai

Pada layout ini berfungsi untuk memasukkan teks, button hitung dan kembali yang ada pada class Gaji Pegawai

```
?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>
<RelativeLayout
    xmlns:android="http://schemas.
        android.com/apk/res/android"
    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-
        auto"
    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="match_parent"
    tools:context=".GajiPegawai">

    <TextView
        android:id="@+id/textView5"
        android:layout_width="match_parent"
        android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:background="#1F3EEC"
```

```
android:backgroundTint="#6DD4E1"
```

```
android:text="GAJI PEGAWAI"
```

```
android:textAlignment="center"
```

```
android:textSize="14pt"
```

```
android:textStyle="bold"
```

```
app:layout_constraintBottom_to
```

```
BottomOf="parent"
```

```
app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
```

```
app:layout_constraintRight_toRightOf="parent" />
```

```
<EditText
```

```
android:id="@+id/ednik"
```

```
android:layout_width="311dp"
```

```
android:layout_height="wrap_content"
```

```
android:layout_alignParentEnd="true"
```

```
android:layout_alignParentBottom="true"
```

```
android:layout_marginEnd="22dp"
```

```
android:layout_marginBottom="527dp"
```

```
android:ems="10"
```

```
android:hint="Nomor Induk Karyawan"
```

```
android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/ednama"  
    android:layout_width="311dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="22dp"  
    android:layout_marginBottom="479dp"  
    android:ems="10"  
    android:hint="Nama Karyawan"  
    android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edgapok"  
    android:layout_width="310dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="24dp"  
    android:layout_marginBottom="430dp"  
    android:ems="10"  
    android:hint="Gaji Pokok"
```

```
android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edtunj"
```

```
    android:layout_width="311dp"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
```

```
    android:layout_alignParentEnd="true"
```

```
    android:layout_alignParentBottom="true"
```

```
    android:layout_marginEnd="22dp"
```

```
    android:layout_marginBottom="385dp"
```

```
    android:ems="10"
```

```
    android:hint="Tunjangan Jabatan"
```

```
    android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edhari"
```

```
    android:layout_width="312dp"
```

```
    android:layout_height="wrap_content"
```

```
    android:layout_alignParentEnd="true"
```

```
    android:layout_alignParentBottom="true"
```

```
    android:layout_marginEnd="22dp"
```

```
    android:layout_marginBottom="338dp"
```

```
    android:ems="10"
```

```
android:hint="Jumlah Hari Kerja"  
android:inputType="textPersonName" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/bthitung"  
    android:layout_width="313dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="20dp"  
    android:layout_marginBottom="288dp"  
    android:onClick="Hitung"  
    android:text="HITUNG" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edtm"  
    android:layout_width="313dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="20dp"  
    android:layout_marginBottom="242dp"  
    android:ems="10"
```

```
android:hint="Tunjangan Makan"  
android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edtt"  
    android:layout_width="313dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="20dp"  
    android:layout_marginBottom="197dp"  
    android:ems="10"  
    android:hint="Tunjangan Transportasi"  
    android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edgator"  
    android:layout_width="313dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="20dp"  
    android:layout_marginBottom="148dp"
```

```
android:ems="10"  
android:hint="Gaji Kotor"  
android:inputType="textPersonName" />
```

```
<EditText
```

```
    android:id="@+id/edgaber"  
    android:layout_width="314dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="19dp"  
    android:layout_marginBottom="102dp"  
    android:ems="10"  
    android:hint="Gaji Bersih"  
    android:inputType="textPersonName" />
```

```
<Button
```

```
    android:id="@+id/btkembali"  
    android:layout_width="319dp"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="18dp"
```



```

        android:layout_marginBottom="53dp"
        android:background="#0EE4A7"
        android:text="KEMBALI" />

```

```
</RelativeLayout>
```

b. Main Activity Gaji Pegawai

Disini adalah coding untuk data dan rumus untuk perhitungan gaji pegawai.

```

@Override
protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_gaji_pegawai);
    ednik =(EditText)findViewById(R.id.ednik);
    ednama =(EditText)findViewById(R.id.ednama);
    edgapok =(EditText)findViewById(R.id.edgapok);
    edtunj =(EditText)findViewById(R.id.edtunj);
    edhari =(EditText)findViewById(R.id.edhari);
    edtm =(EditText)findViewById(R.id.edtm);
    edtt =(EditText)findViewById(R.id.edtt);
    edgator =(EditText)findViewById(R.id.edgator);

```

```
edgaber =(EditText)findViewById(R.id.edgaber);  
bthitung =(Button)findViewById(R.id.bthitung);  
btkembali =(Button)findViewById(R.id.btkembali);  
  
btkembali.setOnClickListener(new  
OnClickListener() {  
    @Override  
    public void onClick(View view) {  
        Intent btkembali = new  
Intent(getApplicationContext(),MainActivity.class);  
        startActivity(btkembali);  
        GajiPegawai.this.finish();  
        //Toast.makeText(getApplicationContext(),  
"Berhasil", Toast.LENGTH_LONG).show();  
  
    }  
});  
}  
  
public void Hitung(View view) {
```

```

        vnik =
Double.parseDouble(ednik.getText().toString());

        vgapok =
Double.parseDouble(edgapok.getText().toString());

        vtunj =
Double.parseDouble(edtunj.getText().toString());

        vhari =
Double.parseDouble(edhari.getText().toString());



        vtm = vhari * 10000;
        vtt = vhari * 5000;
        vgator = vgapok + vtunj + vtm + vtt;
        vgaber = vgator - (0.1 * vgator);


        edtm.setText(""+vtm);
        edtt.setText(""+vtt);
        edgator.setText(""+vgator);
        edgaber.setText(""+vgaber);
    }
}

```

c. Tampilan Gaji Pegawai

Pada halaman ini ditampilkan tabel yang berisi data pegawai. Pada halaman ini pengguna Aplikasi dapat melakukan pengelolaan data pegawai yaitu menghitung Gaji Pegawai.



The screenshot shows a mobile application interface with a title bar 'Preview : Rancana...' and a header 'GAJI PEGAWAI'. The form contains several input fields for employee data: 'Nomor Induk Karyawan', 'Nama Karyawan', 'Gaji Pokok', 'Tunjangan Jabatan', and 'Jumlah Hari Kerja'. Below these is a blue button labeled 'HITUNG'. Further down are input fields for 'Tunjangan Makan', 'Tunjangan Transportasi', 'Gaji Kotor', and 'Gaji Bersih'. At the bottom is another blue button labeled 'KEMBALI'.

Gambar 6

Tampilan Form Gaji Pegawai

3. Form Menu Petunjuk Aplikasi

a. Layout Petunjuk Aplikasi

Berfungsi untuk memasukkan teks dan button kembali yang ada pada class petunjuk

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<RelativeLayout

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/a
ndroid"

    xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-
auto"

    xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"

    android:layout_width="match_parent"

    android:layout_height="match_parent"

    tools:context=".Panduan">

<TextView

    android:id="@+id/textView6"

    android:layout_width="match_parent"

    android:layout_height="wrap_content"

    android:background="#1F3EEC"

    android:backgroundTint="#6DD4E1"

    android:text="PETUNJUK PENGGUNAAN"

    android:textAlignment="center"
```

```
        android:textSize="14pt"
        android:textStyle="bold"

        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintVertical_bias="0.0" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView7"
    android:layout_width="261dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="76dp"
    android:layout_marginBottom="558dp"
    android:text="1. Jalankan Aplikasi" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView8"
    android:layout_width="261dp"
```

```

        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginEnd="76dp"
        android:layout_marginBottom="522dp"
        android:text="2. Pilih Icon Gaji Pegawai Untuk
Menjalankan Simulasi" />

```

```

<TextView
    android:id="@+id/textView9"
    android:layout_width="261dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="76dp"
    android:layout_marginBottom="486dp"
    android:text="3. Pilih Petunjuk Penggunaan
Untuk Cara Penggunaan" />

```

```

<TextView
    android:id="@+id/textView10"
    android:layout_width="261dp"
    android:layout_height="wrap_content"

```

```

        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginEnd="77dp"
        android:layout_marginBottom="449dp"
        android:text="4.Pilih Tentang Aplikasi Untuk
Informasi Tentang Aplikasi" />

```

```

<TextView
    android:id="@+id/textView11"
    android:layout_width="261dp"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="77dp"
    android:layout_marginBottom="431dp"
    android:text="5. Pilih Keluar Untuk Keluar Dari
Aplikasi" />

```

```

<Button
    android:id="@+id/btkembali2"
    android:layout_width="match_parent"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"

```



```

        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginEnd="0dp"
        android:layout_marginBottom="53dp"
        android:background="#0EE4A7"
        android:text="KEMBALI" />

```

```
</RelativeLayout>
```

b. Activity Petunjuk Aplikasi

Berfungsi untuk kembali dari class petunjuk aplikasi

```

@Override
protected void onCreate(Bundle
savedInstanceState) {
    super.onCreate(savedInstanceState);
    setContentView(R.layout.activity_panduan);

    btkembali2 =(Button)
findViewById(R.id.btkembali2);

```

```
        btkembali2.setOnClickListener(new  
OnClickListener() {  
        @Override  
        public void onClick(View v) {  
            Intent btkembali2 = new  
Intent(getApplicationContext(), MainActivity.class);  
            startActivity(btkembali2);  
            Panduan.this.finish();  
            //Toast.makeText(getApplicationContext(),  
"Berhasil" Toast.LENGTH_LONG).show();  
  
        }  
  
    });  
    }  
}
```

c. Tampilan Petunjuk Aplikasi

Pada halaman ini ditampilkan tabel yang berisi petunjuk aplikasi. Pada halaman ini pengguna Aplikasi dapat dengan mudah menggunakan aplikasi.



Gambar 7

Tampilan Form Petunjuk Pengguna

4. Form Menu Tentang Aplikasi

a. Layout Tentang Aplikasi

Pada layout ini berfungsi untuk memasukkan teks dan button kembali pada class Tentang Aplikasi.

```
<?xml version="1.0" encoding="utf-8"?>

<RelativeLayout

xmlns:android="http://schemas.android.com/apk/res/a
ndroid"

xmlns:app="http://schemas.android.com/apk/res-
auto"

xmlns:tools="http://schemas.android.com/tools"

android:layout_width="match_parent"

android:layout_height="match_parent"

tools:context=".Tentang">

<TextView

android:id="@+id/textView12"

android:layout_width="match_parent"

android:layout_height="wrap_content"

android:background="#1F3EEC"

android:backgroundTint="#6DD4E1"
```

```
        android:text="TENTANG APLIKASI"
        android:textAlignment="center"
        android:textSize="14pt"
        android:textStyle="bold"

        app:layout_constraintBottom_toBottomOf="parent"
        app:layout_constraintHorizontal_bias="0.0"
        app:layout_constraintLeft_toLeftOf="parent"
        app:layout_constraintRight_toRightOf="parent"
        app:layout_constraintTop_toTopOf="parent"
        app:layout_constraintVertical_bias="0.0" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"
    android:layout_width="wrap_content"
    android:layout_height="wrap_content"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="94dp"
    android:layout_marginBottom="535dp"
    android:text="FINAL PEMROGRAMAN MOBILE"

/>
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="109dp"  
    android:layout_marginBottom="508dp"  
    android:text="APLIKASI ANDROID STUDIO" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"  
    android:layout_width="wrap_content"  
    android:layout_height="wrap_content"  
    android:layout_alignParentEnd="true"  
    android:layout_alignParentBottom="true"  
    android:layout_marginEnd="104dp"  
    android:layout_marginBottom="458dp"  
    android:text="FAKULTAS ILMU KOMPUTER" />
```

```
<TextView
```

```
    android:id="@+id/textView13"
```

```

        android:layout_width="wrap_content"
        android:layout_height="wrap_content"
        android:layout_alignParentEnd="true"
        android:layout_alignParentBottom="true"
        android:layout_marginEnd="53dp"
        android:layout_marginBottom="482dp"
        android:text="PRODI SISTEM INFORMASI
ANGKATAN 2020" />

```

```

<TextView
    android:id="@+id/textView13"
    android:layout_width="255dp"
    android:layout_height="32dp"
    android:layout_alignParentEnd="true"
    android:layout_alignParentBottom="true"
    android:layout_marginEnd="24dp"
    android:layout_marginBottom="339dp"
    android:text="Email:
irmanasaruddin21@gmail.com" />

```

```

<Button
    android:id="@+id/btkembali3"
    android:layout_width="match_parent"

```

```
android:layout_height="wrap_content"
android:layout_alignParentEnd="true"
android:layout_alignParentBottom="true"
android:layout_marginEnd="0dp"
android:layout_marginBottom="53dp"
android:background="#0EE4A7"
android:text="KEMBALI" />
```

</RelativeLayout>

b. Activity tentang Aplikasi

Ini berfungsi untuk kembali dari Menu tentang aplikasi.

```
public class Tentang extends AppCompatActivity {  
  
    private Button btkembali3;  
  
    @Override  
    protected void onCreate(Bundle  
        savedInstanceState) {  
        super.onCreate(savedInstanceState);  
        setContentView(R.layout.activity_tentang);  
  
        btkembali3 =(Button)  
            findViewById(R.id.btkembali3);
```



```

        btkembali3.setOnClickListener(new
            OnClickListener() {
                @Override
                public void onClick(View v) {
                    Intent btkembali3 = new
                        Intent(getApplicationContext(),
                            MainActivity.class);
                    startActivity(btkembali3);
                    Tentang.this.finish();
                    //Toast.makeText(getApplicationContext(),
                        "Berhasil"
                        Toast.LENGTH_LONG).show();

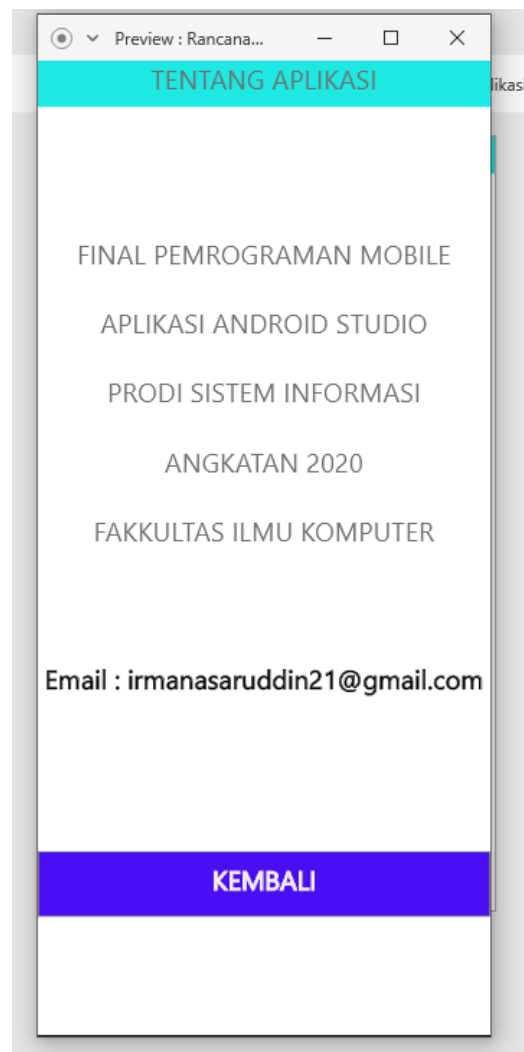
                }

            });
    }
}

```

c. Tampilan Menu Tentang Aplikasi

Pada halaman ini ditampilkan tabel yang berisi tentang aplikasi.



Gambar 8

Tampilan Form Tentang Aplikasi

5. Menu Exit/Keluar

Ini adalah coding untuk keluar/ Exit dari Form menu
Keluar

```
button3.setOnClickListener(new OnClickListener() {  
    public void onClick(View v) {
```

```
// TODO Auto-generated method stub  
  
boolean nonRoot;  
  
moveTaskToBack(true);  
  
finish();  
  
System.exit(0);  
  
}  
  
});
```

4.3 Implementasi Pengujian Hasil

Apabila kita memasukkan NIK, Nama karyawan, Gaji Pokok, Tunjangan Jabatan dan Jumlah Hari Kerja, maka Tunjangan Makan, Tunjangan Transportasi, Gaji Kotor dan Gaji Bersih akan terisi dengan otomatis.

Final Android Studio

GAJI PEGAWAI

001

Irma

2000000

200000

30

HITUNG

300000.0

150000.0

2650000.0

2385000.0

KEMBALI

Gambar 9

Tampilan Hasil perhitungan Gaji Pegawai

4.4 Pembahasan

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan menggunakan data yang diperoleh dari hasil wawancara. Wawancara dilakukan untuk mendapatkan Hasil Akhir sebagai

acuan. Hasil Akhir yang diharapkan penulis adalah selain mengganti sistem manual seperti yang ada saat ini, aplikasi ini juga mudah digunakan.

BAB IV

PENUTUP

5.1 KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penulisan dan pembahsan yang dilakukan maka

dapat diambil beberapa kesimpulan, yaitu:

1. Dengan dibuatnya aplikasi Perhitungan Gaji pegawai ini, maka akan meningkatkan kualitas pelayanan terhadap karyawannya, karena akan menghemat waktu dalam pemrosesan data, serta menghemat waktu dalam laporan penggajian.
2. Dari proses perancangan sistem ini, dapat diketahui bahwa untuk menyusun suatu sistem informasi yang baik, tahap-tahap yang perlu dilakukan adalah dengan mempelajari sistem yang ada atau yang berlaku saat ini, merumuskan masalah yang ada, mencari alternatif penyelesaian untuk masalah yang ada, kemudian merancang suatu sistem yang dapat mengatasi masalah.

5.2 SARAN

Dari kesimpulan yang telah dikemukakan, maka dihasilkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Agar dalam hal pengelolaan data dari sumber dilakukan penyimpanan pada file database yang baik.
2. Dalam penerapan aplikasi pengembangan sistem informasi penggajian karyawan ini sebaiknya didukung oleh perangkat yang memadai baik dari segi manusia maupun perangkat keras dan lunak.

DAFTAR PUSTAKA

- Purnama, B. E. (2011) 'Microsoft Word - 02 Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Pasien.doc', 3(4), pp. 10–17.
- Tabrani, M. (2014) 'Implementasi Sistem Informasi Reservasi Penginapan Pada Argowisata Gunung Mas Cisarua Bogor', *Jurnal Bianglala Informatika*, 2(1), pp. 33–42.
- Umardi (2014) *Alat bantu Pengembangan Sistem - RPL, Catatan Kampus*. Available at: <http://umar-upb.blogspot.com/2014/06/alat-bantu-pengembangan-sistem-rpl.html> (Accessed: 15 November 2021).