

Tugas Proyek

Pinrang, 21 Juni 2020

ALGORITMA DAN PEMROGRAMAN II
PROGRAM MENGHITUNG GAJI KARYAWAN



Nama : Nugraha Wanaspati

Nim : 13020190261

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
FAKULTAS ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS MUSLIM INDONESIA
MAKASSAR
2020

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah SWT. yang hingga saat ini masih peduli dan masih memberikan kita nikmat iman, kekuatan dan kesehatan, sehingga saya diberi kesempatan yang luar biasa ini yaitu kesempatan untuk menyelesaikan tugas proyek tentang “Program Menghitung Gaji Karyawan”. Shalawat serta salam tidak lupa selalu kita haturkan untuk junjungan nabi agung kita, yaitu Nabi Muhammad SAW. pembawa hidayah sekaligus telah menyampaikan petunjuk Allah SWT. untuk kita semua, yang merupakan sebuah petunjuk yang paling benar yakni Syariah agama Islam yang sempurna dan merupakan satu - satunya karunia paling besar dan bermanfaat bagi alam semesta, terutama bagi manusia.

Sekaligus juga saya menyampaikan rasa terimakasih yang sebanyak-banyaknya kepada dosen dan kakak tingkat yang telah menyerahkan kepercayaannya kepada saya guna menyelesaikan makalah ini. Saya juga berharap dengan sungguh-sungguh agar tugas ini mampu berguna serta bermanfaat dalam meningkatkan pengetahuan sekaligus wawasan.

Diakhir, saya berharap tugas sederhana ini dapat dimengerti oleh setiap pihak yang membaca. Saya pun memohon maaf yang sebesar-besarnya apabila di dalam makalah tugas ini terdapat perkataan yang tidak berkenan di hati.

Minggu, 21 Juni 2020

Nugraha Wanaspati

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
DAFTAR ISI.....	ii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Deskripsi Kasus	1
B. Tujuan Laporan	2
BAB II PEMBAHASAN	2
A. Alisis dan Desain Prosedur atau Mekanisme Kerja menggunakan Flowchart.....	2
B. Hasil Implementasi	4
C. Pengujian Program.....	5
BAB III Penutup	6
A. Kesimpulan.....	6
B. Kesan.....	6
C. Saran	6
DAFTAR PUSTAKA	7

BAB I

PENDAHULUAN

A. Deskripsi Kasus

Program untuk menghitung Program Menghitung Gaji Karyawan dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Pengguna memasukkan jumlah karyawan kemudian mengisi NIK (Nomor Induk Karyawan), nama, golongan dan jam kerja.
2. CV. ABC menggaji karyawannya secara mingguan dengan hitungan sebagai berikut :
 - a. Golongan 1 dengan upah per jam 3.000 rupiah
 - b. Golongan 2 dengan upah per jam 3.500 rupiah
 - c. Golongan 3 dengan upah per jam 4.000 rupiah
 - d. Golongan 4 dengan upah per jam 5.000 rupiah
3. Menghitung upah:

Bila seorang karyawan bekerja kurang atau sama dengan 40 jam per minggu, akan dihitung dengan upah per jam seperti di atas, tetapi apabila bekerja lebih dari 40 jam, maka lebihnya akan dihitung sebagai lembur dengan upah per jam 1½ kali upah biasa.
4. Ketentuan yang tidak disebutkan di atas dapat anda tentukan sendiri dalam laporan, minimal mengerjakan sesuai dengan kasus.
5. Mengurutkan dan mencari data nilai yang diinginkan sesuai kategori.

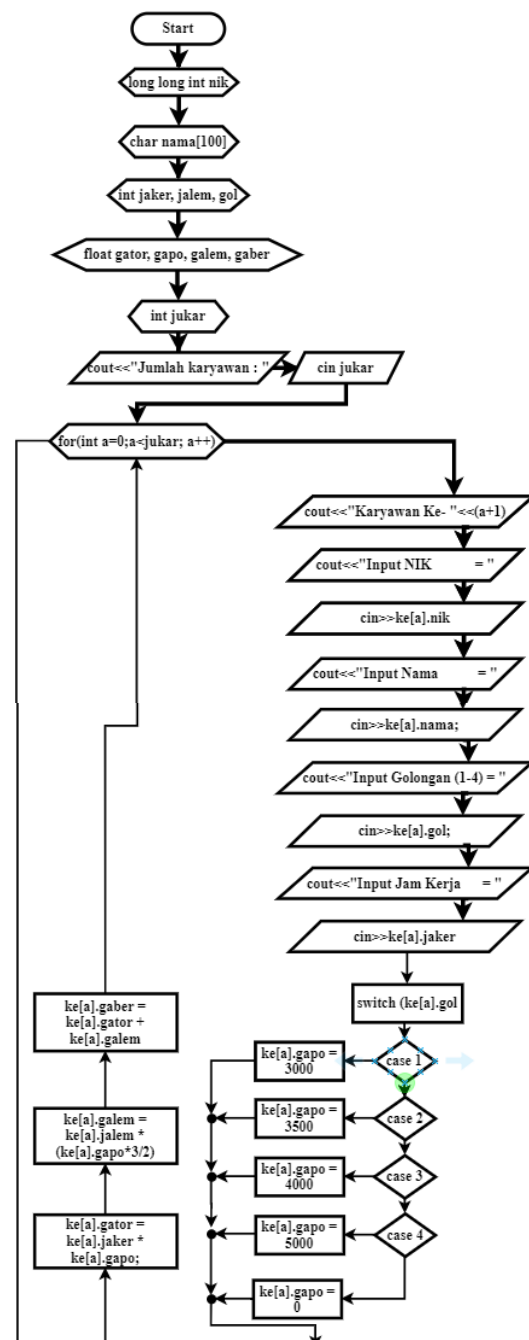
B. Tujuan Laporan

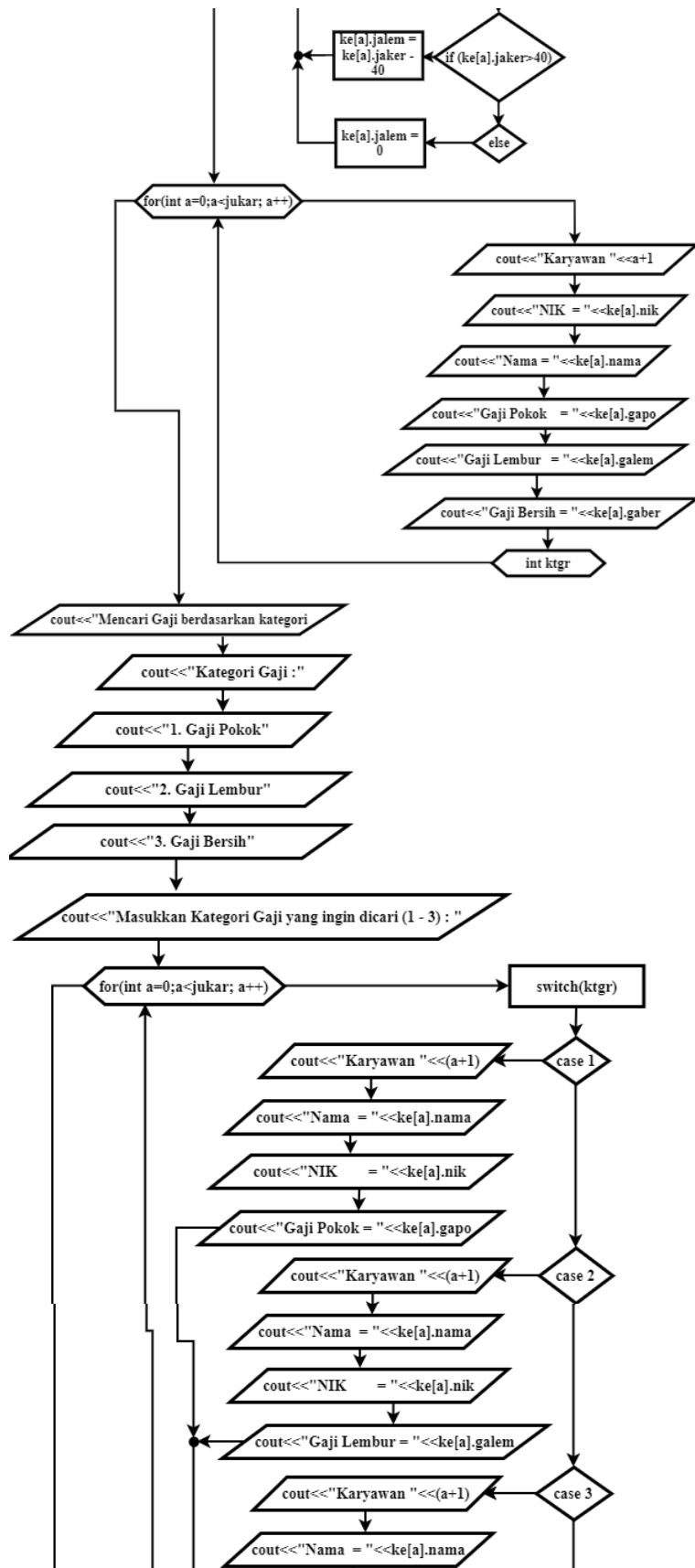
1. Sebagai bukti telah melaksanakan praktikum.
2. Untuk memnuhi salah satu tugas yang diberikan kepada penulis.
3. Untuk melatih kemampuan mahasiswa terutama penulis.
4. Agar mahasiswa dapat menuangkan hasil kerja dan pemikiran dalam bentuk karya ilmiah.

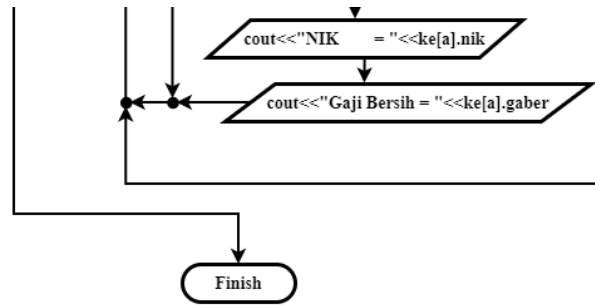
BAB II

PEMBAHASAN

A. Analisis dan Desain Prosedur atau mekanisme kerja menggunakan







B. Hasil Implementasi

```

1  #include <iostream>
2
3  using namespace std;
4  struct allgaji{
5      long long int nik;
6      char nama[100];
7      int jaker, jalem, gol;
8      float gator, gapo, galem, gaber;
9  };
10 allgaji ke[100];
11
12 int main(){
13     int jukar;
14     cout<<"Jumlah karyawan : ";
15     cin>>jukar;
16
17     for(int a=0;a<jukar; a++){
18         cout<<"Karyawan Ke- "<<(a+1)<<endl;
19         cout<<"Input NIK      = ";
20         cin>>ke[a].nik;
21         cout<<"Input Nama      = ";
22         cin>>ke[a].nama;
23         cout<<"Input Golongan (1-4) = ";
24         cin>>ke[a].gol;
25         cout<<"Input Jam Kerja      = ";
26         cin>>ke[a].jaker;
27         cout<<endl;
28
29         switch (ke[a].gol){
30             case 1 :
31                 ke[a].gapo = 3000;
32                 break;
33             case 2 :
34                 ke[a].gapo = 3500;
35                 break;
36             case 3 :
37                 ke[a].gapo = 4000;
38                 break;
39             case 4 :
40                 ke[a].gapo = 5000;
41                 break;
42             default :
43                 ke[a].gapo = 0;
44         }
45
46         if (ke[a].jaker>40){
47             ke[a].jalem = ke[a].jaker - 40;
48         }
49         else{
50             ke[a].jalem = 0;
51         }
52         ke[a].gator = ke[a].jaker * ke[a].gapo;
53         ke[a].galem = ke[a].jalem * (ke[a].gapo*3/2);
54         ke[a].gaber = ke[a].gator + ke[a].galem;
55         cout<<endl;
56     }
57     for (int a=0;a<jukar;a++){
58         cout<<"Karyawan "<<a+1<<endl;
59         cout<<"NIK          = "<<ke[a].nik<<endl;
60         cout<<"Nama          = "<<ke[a].nama<<endl;
61         cout<<"Gaji Pokok      = "<<ke[a].gapo<<" / jam"<<endl;
62         cout<<"Gaji Lembur     = "<<ke[a].galem<<endl;
63         cout<<"Gaji Bersih = "<<ke[a].gaber<<endl<<endl;
64     }
65
66     int ktgr;
67     cout<<"Mencari Gaji berdasarkan kategori"<<endl;
68     cout<<"Kategori Gaji : "<<endl;
69     cout<<"1. Gaji Pokok"<<endl;
70     cout<<"2. Gaji Lembur"<<endl;
71     cout<<"3. Gaji Bersih"<<endl;
72     cout<<"Masukkan Kategori Gaji yang ingin dicari (1 - 3) : ";
73     cin>>ktgr;
74
75     for(int a=0;a<jukar;a++){
76         switch(ktgr){
77
  
```

C. Pengujian Program

Untuk mengetahui apakah program yang telah dibuat tersebut dapat digunakan maka dilakukan pengujian. Pertama pengguna menginput berapa banyak karyawan yang gajinya ingin dihitung. Setelah itu memasukkan NIK nama dan lain-lain.

```
C:\Windows\SYSTEM32\cmd.exe
Jumlah karyawan : 2
Karyawan Ke- 1
Input NIK           = 1302910
Input Nama          = Dexter
Input Golongan (1-4) = 2
Input Jam Kerja     = 42

Karyawan Ke- 2
Input NIK           = 2482947
Input Nama          = Masuka
Input Golongan (1-4) = 4
Input Jam Kerja     = 34
```

Setelah menginput semua yang dibutuhkan, maka secara otomatis semua gaji akan muncul dan telah dihitung sesuai dengan ketentuan.

```
Karyawan 1
NIK           = 1302910
Nama          = Dexter
Gaji Pokok    = 3500 / jam
Gaji Lembur   = 10500
Gaji Bersih   = 157500

Karyawan 2
NIK           = 2482947
Nama          = Masuka
Gaji Pokok    = 5000 / jam
Gaji Lembur   = 0
Gaji Bersih   = 170000
```

Selanjutnya untuk mencari sebuah gaji yg telah dihitung tersebut berdasarkan kategori gaji. Dengan menginput pilihan kategori yang ingi dicari. Sebagai contoh no. 3 gaji bersih.

```
Mencari Gaji berdasarkan kategori
Kategori Gaji :
1. Gaji Pokok
2. Gaji Lembur
3. Gaji Bersih
Masukkan Kategori Gaji yang ingin dicari (1 - 3) : 3
Karyawan 1
Nama          = Dexter
NIK           = 1302910
Gaji Bersih   = 157500

Karyawan 2
Nama          = Masuka
NIK           = 2482947
Gaji Bersih   = 170000
```


PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penjelasan diatas dapat kami simpulkan bahwa pemrogram sangat bermanfaat untuk mahasiswa ataupun untuk pihak industri. Selain itu belajar pemrograman juga menjadi salah satu sarana untuk mengasah keterampilan khususnya dalam hal praktik dimana kita bisa belajar lebih luas dalam dunia kerja serta sebagai ajang untuk melatih mahasiswa menjadi generasi muda yang bertanggung jawab dan profesional.

B. Kesan

Adapun kesan yang kami rasakan selama belajar pemrograman sangat senang dan berterimakasih, karena selama kegiatan ini penulis mendapatkan banyak sekali ilmu dan pengalaman yang belum pernah kami dapatkan sebelumnya. Penulis juga sangat berterimakasih kepada semua pihak yang telah memberikan ilmu dan pengalaman tersebut sehingga bisa mengembangkan keterampilan kami dalam dunia kerja.

C. Saran

Untuk melengkapi laporan ini kami akan menyampaikan beberapa saran yang mungkin bisa membantu mengisi kekurangan-kekurangan yang ada, antara lain sebagai berikut :

1. Pelajari terlebih dahulu teori dan dasar-dasar pemrograman sebelum agar mudah mengembangkan suatu proyek kerja.
2. Utamakan keselamatan kerja.
3. Gunakan waktu sebaik mungkin.
4. Jangan pernah merasa puas dengan hasil yang telah dicapai

DAFTAR PUSTAKA