

LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN

**SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN GAJI KARYAWAN PADA
KANTOR DESA RARANG BERBASIS WEB**



Disusun oleh:

BAIQ ROKYATUL JANNAH

F1D017010

PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS MATARAM

2020

LEMBAR PENGESAHAN
LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN
SISTEM INFORMASI PENGOLAHAN GAJI KARYAWAN
PADA KANTOR DESA RARANG BERBASIS WEB

Disusun oleh:
BAIQ ROKYATUL JANNAH
F1D017010

Telah disetujui oleh :

Tanggal :

1. Dosen Pembimbing

1. 1 Juli 2020

Ariyan Zubaidi, S.Kom., MT
NIP. 19860913 201504 1 001

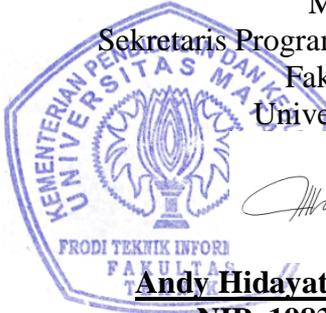
2. Pembimbing Lapangan

2. 26 Juni 2020



Lalu Muhammad Irwan Iswandi

Mengetahui,
Sekretaris Program Studi Teknik Informatika
Fakultas Teknik
Universitas Mataram

Andy Hidayat Jatmika, ST., M.Kom.
NIP. 19831209 201212 1 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat-NYA sehingga Laporan Praktek Kerja Lapangan yang berjudul “Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan Pada Kantor Desa Rarang Berbasis Web” ini dapat tersusun hingga selesai. Dalam pembuatan laporan ini penulis berpedoman pada bahan kuliah, petunjuk dari pembimbing lapangan, dosen pembimbing, referensi dan literatur yang terkait dengan penulisan laporan. Tidak lupa pula penulis mengucapkan terimakasih atas bantuan dari pihak yang telah membantu dalam penyelesaian laporan ini.

Dan harapannya semoga laporan ini dapat menambah pengetahuan dan pengalaman bagi para pembaca, Untuk ke depannya dapat memperbaiki bentuk maupun menambah isi laporan agar menjadi lebih baik lagi.

Karena keterbatasan pengetahuan maupun pengalaman, penulis menyadari kemungkinan kekurangan dan juga kesalahan pada buku ini. Untuk itulah, penulis mengharapkan saran dan koreksi dari pembaca sehingga dapat dilakukan penyempurnaan pada edisi mendatang. Terima kasih.

Mataram, Juni 2020

Penulis

UCAPAN TERIMA KASIH

Pada kesempatan ini penulis tidak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Orang tua, keluarga dan rekan-rekan yang telah memberikan dukungan baik materiil maupun moril kepada penulis.
2. Bapak Ariyan Zubaidi, S.Kom., MT. Selaku Dosen Pembimbing Praktek Kerja Lapangan.
3. Bapak Lalu Muhammad Irwan Iswandi selaku Pembimbing Lapangan serta jajaran pegawai Kantor Desa Rarang.
4. Semua pihak yang telah membantu penulis selama pelaksanaan PKL ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
UCAPAN TERIMA KASIH.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR	vi
DAFTAR TABEL.....	viii
BAB IPENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan.....	2
1.5 Manfaat.....	2
BAB II TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL	4
2.1 Profil Singkat Kantor Desa Rarang	4
2.2 Visi dan Misi Kepala Desa Rarang	4
2.3 Struktur Organisasi Kantor Desa Rarang	5
BAB III LANDASAN TEORI.....	6
3.1 Sistem Informasi	6
3.2 Aplikasi Berbasis <i>Web</i> dan <i>Web Server</i>	6
3.3 <i>Use Case Diagram</i>	6
3.4 <i>Activity Diagram</i>	7
3.5 ERD.....	8
3.6 MySql	9
3.7 XAMPP	9
BAB IV PEMBAHASAN.....	10
4.1 Analisis Sistem	10
4.2 Desain Sistem.....	10
4.3 Implementasi Sistem	19
4.4 Pengujian Sistem	28
BAB V PENUTUP	30
5.1 Kesimpulan.....	30
5.2 Saran.....	30
DAFTAR PUSTAKA	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Struktur organisasi kantor desa rarang.....	5
Gambar 4.1 <i>Use case diagram</i>	11
Gambar 4.2 Proses daftar.....	12
Gambar 4.3 Proses <i>login</i>	13
Gambar 4.4 Proses input data karyawan.....	13
Gambar 4.5 Proses edit data karyawan.....	14
Gambar 4.6 Proses melihat detail data karyawan.....	14
Gambar 4.7 Proses hapus data karyawan.....	15
Gambar 4.8 Proses input data penggajian.....	15
Gambar 4.9 Proses edit data penggajian.....	16
Gambar 4.10 Proses hapus data penggajian.....	16
Gambar 4.11 Proses cetak slip gaji.....	17
Gambar 4.12 Proses cetak laporan.....	17
Gambar 4.13 <i>Logout</i>	18
Gambar 4.14 ERD sistem informasi pengolahan gaji karyawan.....	18
Gambar 4.15 Implementasi tabel admin.....	20
Gambar 4.16 Implementasi tabel karyawan.....	20
Gambar 4.17 Implementasi tabel penggajian.....	20
Gambar 4.18 Implementasi halaman index.....	21
Gambar 4.19 Implementasi halaman daftar.....	21
Gambar 4.20 Implementasi halaman awal admin.....	22
Gambar 4.21 Implementasi halaman <i>home</i>	22
Gambar 4.22 Implementasi halaman data karyawan.....	23
Gambar 4.23 Implementasi halaman input data karyawan.....	23
Gambar 4.24 Implementasi halaman edit data karyawan.....	24
Gambar 4.25 Implementasi halaman detail karyawan.....	24
Gambar 4.26 Implementasi halaman hapus data karyawan.....	25
Gambar 4.27 Implementasi halaman data penggajian.....	25
Gambar 4.28 Implementasi halaman input data penggajian.....	26
Gambar 4.29 Implementasi halaman edit data penggajian.....	26
Gambar 4.30 Implementasi halaman hapus data penggajian.....	27

Gambar 4.31 Implementasi halaman cetak slip gaji	27
Gambar 4.32 Implementasi halaman cetak laporan penggajian	28

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Simbol-simbol <i>use case diagram</i>	7
Tabel 3.2 Simbol-simbol <i>activity diagram</i>	8
Tabel 3.3 Simbol-simbol ERD.....	9
Tabel 4.1 Entitas admin	20
Tabel 4.2 Entitas karyawan.....	20
Tabel 4.3 Entitas penggajian.....	20
Tabel 4.3 Hasil pengujian kuesioner oleh pegawai.....	28

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sistem informasi digunakan untuk pengelolaan data dalam sebuah proses bisnis. Data yang diperlukan dalam sebuah proses bisnis dikelola dan diolah secara otomatis oleh sistem, agar kemudian dapat menjadi sebuah informasi yang dibutuhkan oleh pengguna. Sistem informasi diciptakan agar berbagai macam proses manual dapat dikerjakan secara komputerisasi sehingga lebih efektif dan efisien[1].

Sebagai pusat pelayanan desa yang mengatur dan mengurus kepentingan masyarakat, Kantor Desa Rarang terus berupaya melakukan berbagai aktivitas yang berkaitan dengan kinerja instansi dengan sebaik mungkin. Untuk itu saat ini Kantor Desa Rarang terus melakukan inovasi untuk membuat sistem yang memudahkan pekerjaan karyawan dalam kegiatan sehari-hari. Permasalahan yang terjadi pada sistem penggajian di Kantor Desa Rarang saat ini adalah sistem penggajian karyawan masih dilakukan secara manual menggunakan program Microsoft Excel, dimana laporan dan perhitungan gaji karyawan masih menggunakan rumus di Microsoft Excel dan data tersebut tidak disimpan ke dalam *database*. Hal ini kurang efektif dan efisien, karena bisa terjadi kesalahan dalam mengelola gaji karyawan. Hal yang dapat dilakukan untuk mempermudah pegawai dalam membuat laporan penggajian karyawan yaitu dengan cara menambahkan rentang tanggal pencetakan laporan yang ingin diketahui informasi datanya secara lebih detail.

Dengan adanya permasalahan tersebut, maka pada Praktik Kerja Lapangan ini, penulis akan membuat “Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan Pada Kantor Desa Rarang Berbasis Web” yang diharapkan dapat digunakan untuk membantu mengelola penggajian karyawan pada Kantor Desa Rarang yang lebih efektif dan efisien.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan dapat dirumuskan masalah sebagai berikut: bagaimana merancang dan mengimplementasikan sistem yang dapat membantu pengelolaan gaji serta laporan penggajian karyawan pada Kantor Desa

Rarang berbasis *web* guna menghasilkan sebuah sistem informasi yang lebih efektif dan efisien?.

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah dari sistem informasi ini antara lain:

1. Sistem informasi pengelolaan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang merupakan sebuah sistem informasi berbasis *web* yang memiliki fitur menambah, mengedit, dan menghapus penggajian karyawan, mengelola karyawan, serta mencetak laporan penggajian.
2. Sistem informasi yang dibangun merupakan sebuah system informasi yang dapat digunakan oleh kaur keungan Kantor Desa Rarang dan disesuaikan dengan prosedur yang ada di Kantor Desa Rarang.
3. Sistem ini tidak menyertakan lembur karyawan dan proses absensi, karena dalam proses perhitungan penggajian tidak menyangkut perhitungan lembur dan absensi.
4. Proses perhitungan gaji karyawan perbulan meliputi gaji pokok, tunjangan dari BPJS, dan potongan dari BASDA.
5. Sistem penggajian berjalan pada jaringan lokal dengan bantuan jaringan *localhost*, tidak melalui jaringan internet.

1.4 Tujuan

Tujuan pembuatan sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang berbasis *web* ini adalah untuk merancang dan mengimplementasikan sistem yang dapat membantu pengelolaan gaji serta laporan penggajian karyawan pada Kantor Desa Rarang berbasis *web* guna menghasilkan sebuah sistem informasi yang lebih efektif dan efisien.

1.5 Manfaat

Manfaat dari pembuatan aplikasi pengolahan gaji karyawan ini adalah:

1. Bagi Instansi
Dapat mempermudah Kantor Desa Rarang dalam mengelola gaji karyawan serta laporan penggajian dengan cara yang lebih sederhana sehingga lebih efektif dan efisien.

2. Bagi Mahasiswa
 - a. Memberikan pengalaman kerja secara langsung dan membangun relasi dengan instansi pemerintahan.
 - b. Memberikan peningkatan keahlian profesi berdasarkan ilmu-ilmu yang telah dipelajari pada waktu kuliah.

BAB II

TINJAUAN INSTANSI TEMPAT PKL

2.1 Profil Singkat Kantor Desa Rarang

Desa Rarang menjadi salah satu desa definitif dari 255 desa yang ada di Kabupaten Lombok Timur dan menjadi bagian dari 16 desa yang ada di Kecamatan Terara dengan pusat pemerintahan ditetapkan di Dusun Dalem Lauq. Desa Rarang termasuk dalam kategori daerah dataran tinggi dengan ketinggian \pm 335 meter dari permukaan laut (mdpl), dengan batas- batas desa sebagai berikut: sebelah utara berbatasan dengan Desa Kilang, sebelah timur berbatasan dengan Desa Kalianyar, sebelah selatan berbatasan dengan Desa Rarang Tengah, dan sebelah barat berbatasan dengan Desa Jenggik. Secara administratif, Desa Rarang terbagi dalam 6 kekadusan yaitu kekadusan Dalem Bat, kekadusan Dalem Lauq, kekadusan Dalem Timuq, kekadusan Cendaru, kekadusan Pengongsor, dan kekadusan Montong Berore serta 49 Rukun Tetangga (RT) dengan jumlah penduduk kurang lebih 7361 jiwa.

2.2 Visi dan Misi Kepala Desa Rarang

Visi

Akan mengabdikan diri sebagai pelayan masyarakat dan melayani masyarakat secara menyeluruh dalam suasana santun serta saling menghargai guna masyarakat yang maju, mandiri, sehat dan sejahtera.

Misi

1. Saya akan berusaha memberikan tauladan dan menjadi inovator dalam mengembangkan semua potensi serta sumber daya yang ada diwilayah Desa Rarang baik potensi sumber daya buatan guna kepentingan masyarakat.
2. Saya akan bersikap komunikatif agar dapat berperan sebagai negosiator dalam memperjuangkan kepentingan masyarakat guna menunjang kessejahteraan bersama berdasarkan keadilan sosial.
3. Saya tidak akan pernah bersikap penuh kepura-puraan dalam menjalankan tugas dan fungsi sebagai kepala desa agar masyarakat bisa ikut berperan aktif dalam memberikan saran, kritik serta masukan yang bersifat membangun

sebagai perwujudan bersamaan agar tercipta kondisi sosial yang sehat, komunikasi yang sehat antara pemimpin dan yang dipimpin.

4. Saya akan menempatkan diri sebagai seorang adik, kakak, bapak, saudara, bahkan komandan jika menyelesaikan persoalan desa yang terjadi ditengah-tengah masyarakat.
5. Akan melibatkan peran serta masyarakat secara luas dan terbuka dalam melakukan pengerjaan serta pengawasan setiap program desa yang bertujuan untuk mensejahterakan masyarakat.

2.3 Struktur Organisasi Kantor Desa Rarang

Berikut merupakan struktur organisasi Kantor Desa Rarang:



Gambar 2.1 Struktur organisasi kantor desa rarang

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Sistem Informasi

Sistem adalah bagaian-bagian yang saling berkaitan yang beroperasi bersama untuk mencapai beberapa sasaran atau maksud. Secara garis besar ada dua kelompok pendekatan sistem, yaitu Pendekatan sistem yang lebih menekankan pada elemen-elemen atau kelompoknya didefinisikan sebagai Suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau menyelesaikan suatu aturan tertentu. Menurut Davis, G.B, sistem secara fisik adalah kumpulan dari elemen-elemen yang beroperasi bersama-sama untuk menyelesaikan suatu sasaran[7].

Sistem informasi adalah kumpulan dari subsistem apapun baik fisik ataupun non-fisik yang saling berhubungan satu sama lain dan bekerja sama secara harmonis untuk mencapai satu tujuan yaitu mengolah data menjadi informasi yang memiliki arti dan berguna[4].

3.2 Aplikasi Berbasis Web dan Web Server

Web merupakan kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link. Di dalamnya menggunakan protokol HTTP (*hypertext transfer protocol*) dan untuk mengaksesnya menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*[2].

HTML merupakan sebuah bahasa *markup* (tanda) yang digunakan dalam membuat sebuah halaman *web*, serta menampilkan berbagai informasi di dalam sebuah *web browser*. HTML adalah sebuah standar yang digunakan secara luas untuk menampilkan halaman *web*.

3.3 Use Case Diagram

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. *Use case* merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya *login* ke

sistem, membuat sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu [6].

Tabel 3.1 Simbol-simbol *use case diagram*

Simbol	Nama	Keterangan
	<i>Actor</i>	<i>Actor</i> tersebut mempresentasikan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.
	<i>Use Case</i>	Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga <i>customer</i> atau pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.
	<i>Association</i>	Menghubungkan <i>link</i> antar <i>element</i> .
	<i>Include</i>	Kejadian yang harus terpenuhi agar sebuah <i>event</i> dapat terjadi, di mana pada kondisi ini sebuah <i>use case</i> adalah bagian dari <i>use case</i> lainnya.
	<i>Generalization</i>	Disebut juga <i>inheritance</i> (pewarisan).

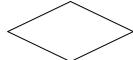
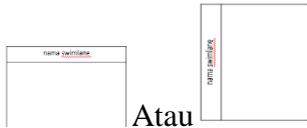
3.4 Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, *decision* yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. *Activity diagram* juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi. *Activity diagram* merupakan *state diagram* khusus, dimana sebagian besar *state* adalah aksi dan sebagian besar transisi dibangkitkan oleh selesainya *state* sebelumnya (*internal processing*). Oleh karena itu *activity diagram* tidak menggambarkan *behavior* internal sebuah sistem (dan interaksi antar subsistem) secara eksak, tetapi lebih menggambarkan proses-proses dan jalur-jalur aktivitas dari level atas secara umum.

Sebuah aktivitas dapat direalisasikan oleh satu *use case* atau lebih. Aktivitas menggambarkan proses yang berjalan, sementara *use case* menggambarkan bagaimana aktor menggunakan sistem untuk melakukan aktivitas [6].

Berikut adalah simbol-simbol yang ada pada *activity diagram*.

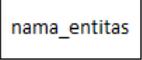
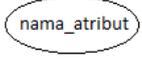
Tabel 3.2 Simbol-simbol *activity diagram*

Simbol	Deskripsi
Status awal 	Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.
Aktivitas 	Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
Percabangan / <i>Decision</i> 	Asosiasi percabangan di mana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.
Penggabungan / <i>Join</i> 	Asosiasi penggabungan di mana lebih dari satu aktivitas digabungkan menjadi satu.
Status Akhir 	Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas harus memiliki status akhir.
<i>Swimlane</i> 	Memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab terhadap aktivitas yang terjadi.

3.5 ERD

ERD (*Entity Relation Diagram*) merupakan sebuah diagram yang digunakan untuk merancang hubungan antar tabel-tabel dalam basis data. ERD berguna untuk menggambarkan gambaran dari dunia nyata yang akan diterapkan pada suatu *database* sebuah sistem. ERD melihat objek nyata dapat sebagai sebuah entitas - entitas yang memiliki relasi antara entitas yang satu ataupun yang lain. Dengan ERD sendiri dapat membantu mengurangi kesalahan – kesalahan dalam melakukan perancangan *database* dari gambaran dunia nyata dan struktur *database* seperti redundansi data, hubungan – hubungan antara entitas, dan lain sebagainya [5]. Berikut simbol-simbol dan cara penulisan ERD di antaranya adalah:

Tabel 3.3 Simbol-simbol ERD

Simbol	Nama	Keterangan
	Entitas / <i>Entitiy</i>	Merupakan data inti yang akan disimpan; biasanya mengacu pada benda yang terlibat dalam aplikasi yang akan dibuat.
	Atribut	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam satu entitas.
	Atribut kunci primer	<i>Field</i> atau kolom data yang butuh disimpan dalam suatu entitas sebagai kunci akses <i>record</i> yang diinginkan.
	Relasi	Penghubung antar entitas; biasanya diawali dengan kata kerja.
	Asosiasi / <i>Association</i>	Penghubung antara relasi dan entitas di mana di kedua ujungnya memiliki <i>multiplicity</i> kemungkinan jumlah pemakaian.

3.6 MySql

MySQL adalah sebuah basis data yang mengandung satu atau jumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tabel terdiri atas sejumlah baris dan setiap baris mengandung satu atau sejumlah tabel. Tipe data MySQL adalah data yang terdapat dalam sebuah tabel berupa *field – field* yang berisi nilai dari data tersebut. Nilai data dalam *field* memiliki tipe sendiri – sendiri[8].

3.7 XAMPP

XAMPP adalah perangkat lunak bebas, yang mendukung banyak sistem operasi, merupakan kompilasi dari beberapa program. Fungsinya adalah sebagai server yang berdiri sendiri (*localhost*), yang terdiri atas program *Apache HTTP Server*, *MySQL database*, dan penerjemah bahasa yang ditulis dengan bahasa pemrograman *PHP* dan *Perl*. Program ini tersedia dalam *GNU General Public License* dan bebas, merupakan *web server* yang mudah digunakan yang dapat melayani tampilan halaman *web* yang dinamis [3].

BAB IV

PEMBAHASAN

Pengembangan perangkat lunak Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan Berbasis Web pada Kantor Desa Rarang menggunakan model *waterfall*. Model *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis, berurutan dalam membangun *software*. Model ini melakukan pendekatan secara sistematis dan berurutan. Disebut dengan *waterfall* karena tahap demi tahap yang dilalui harus menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan berurutan dimulai dari tahap analisis kebutuhan sistem lalu menuju ke tahap desain, *coding*, *testing/verification*, dan *maintenance*.

4.1 Analisis Sistem

Pada bagian ini dilakukan analisis terhadap sistem lama atau sistem yang sedang berjalan pada kantor Desa Rarang, sehingga dapat mengetahui kekurangan dari sistem yang ada untuk diperbaiki pada sistem yang baru.

4.1.1 Analisis Sistem Lama

Sistem penggajian yang diterapkan pada Kantor Desa Rarang masih dilakukan secara manual menggunakan program *Microsoft Excel*, dimana perhitungan gaji karyawan masih menggunakan rumus di excel dan data tersebut tidak disimpan ke dalam *database* sehingga dalam pencarian data gaji karyawan dan pembuatan laporan memakan waktu yang relatif lama karena datanya yang terpisah berdasarkan bulan.

4.1.2 Analisis Sistem Baru

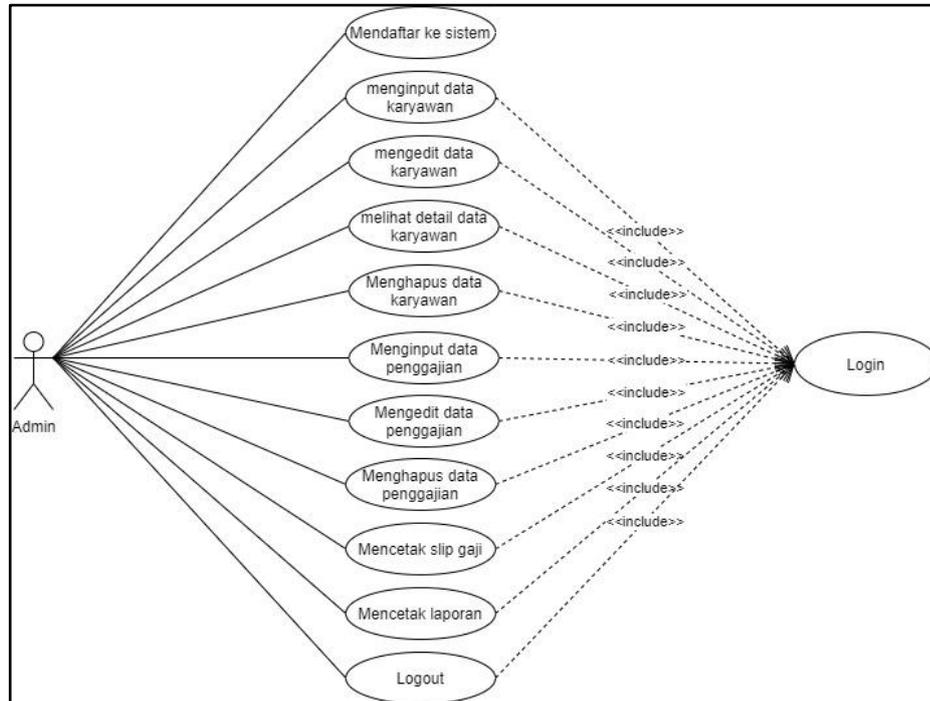
Sistem informasi pengolahan gaji karyawan yang sedang dibangun digunakan untuk mengelola penggajian agar lebih efektif dan efisien daripada menggunakan cara manual. Sehingga ketika ingin mencari data penggajian karyawan dan pembuatan laporan penggajian menjadi lebih mudah karena cukup menentukan periode laporan data penggajian yang ingin di buat.

4.2 Desain Sistem

Pada sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang berbasis *web* ini terdapat tiga *diagram* yaitu *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, dan *Entity Relationship Diagram*, berikut penjelasannya:

4.2.1 Use Case Diagram

Berikut ini merupakan *Use Case Diagram* dari sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang yang ditunjukkan pada Gambar 4.1.



Gambar 4.1 Use case diagram

Gambar 4.1 merupakan *use case diagram* pada sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang. *User* dari sistem ini adalah:

1. Admin

Admin dapat melakukan proses pengolahan data seperti berikut :

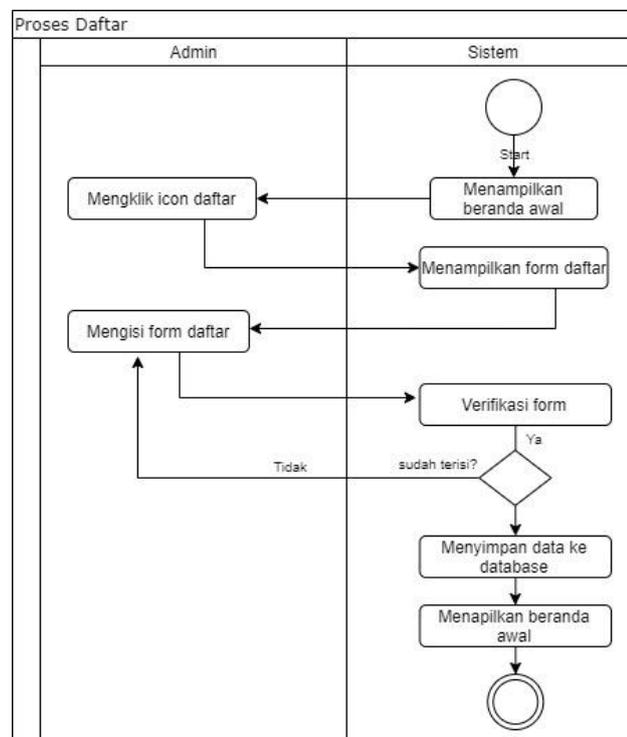
- a. Mendaftar ke sistem
- b. *Login* ke dalam sistem
- c. Menginputkan data karyawan
- d. Mengedit data karyawan
- e. Melihat detail data karyawan
- f. Menghapus data karyawan
- g. Menginputkan data penggajian
- h. Mengedit data penggajian
- i. Menghapus data penggajian
- j. Mencetak slip gaji
- k. Mencetak laporan
- l. *Logout*

4.2.2 Activity Diagram

Berikut merupakan *Activity Diagram* dari sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang.

a. Proses daftar

Pada sistem ini, hal yang dilakukan pertama kali pada sistem adalah mendaftarkan diri sebagai Admin sehingga *user* dapat melakukan aktifitas lainnya pada sistem. Gambar 4.2 menjelaskan bagaimana proses untuk mendaftar ke dalam sistem. Proses pertama adalah sistem akan menampilkan halaman beranda awal pada sisi *user*, kemudian *user* akan memilih *button* daftar dan mengisi *form* daftar yang sudah tersedia. Sistem akan mengecek apakah *field* masih kosong atau tidak, jika masih kosong maka *user* akan dialihkan kembali ke halaman *form* daftar, jika sudah lengkap maka sistem akan menyimpan data ke dalam database dan *user* akan langsung dialihkan ke halaman beranda utama.

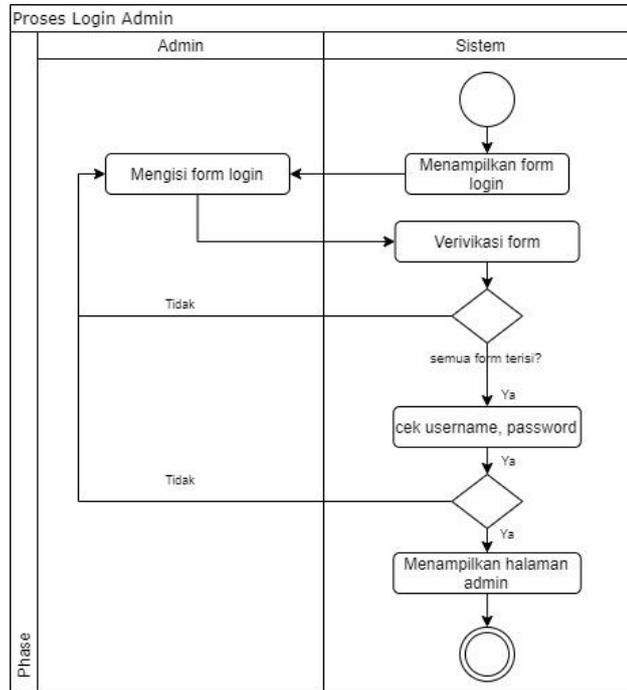


Gambar 4.2 Proses daftar

b. Login

Gambar 4.3 menjelaskan bagaimana proses admin dapat melakukan aktivitas *login* setelah melakukan daftar. Admin memasukkan *email* dan *password* sesuai data yang telah di-*input* ketika melakukan daftar yang

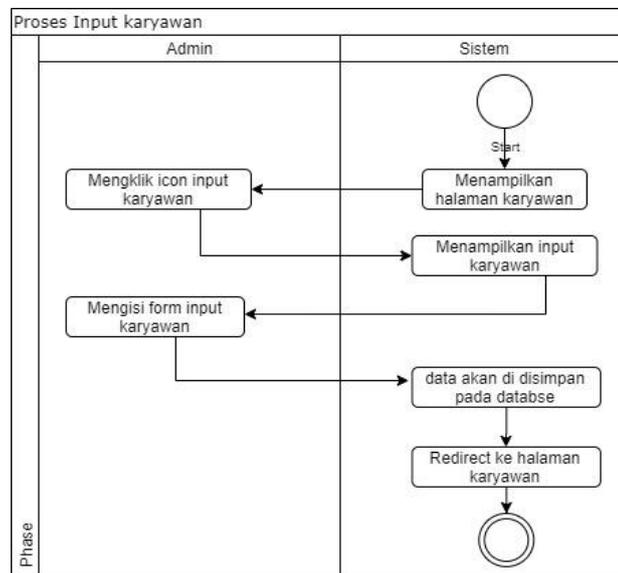
nantinya akan dilakukan pengecekan pada *database*. Jika data sesuai maka admin dapat masuk ke halaman admin sedangkan apabila gagal maka akan kembali ke *form* pengisian *login*.



Gambar 4.3 Proses *login*

c. Proses input data karyawan

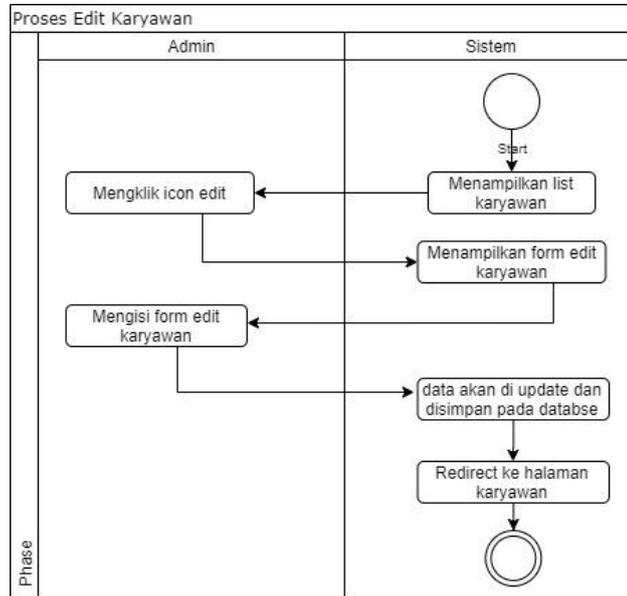
Gambar 4.4 menjelaskan bagaimana proses admin dapat menambahkan karyawan. Nantinya admin akan memasukkan data karyawan sesuai dengan *form* yang telah disediakan yang nantinya data akan masuk ke dalam *database*.



Gambar 4.4 Proses input data karyawan

d. Proses edit data karyawan

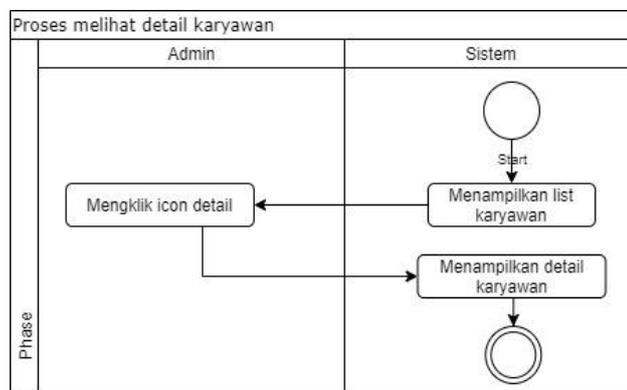
Gambar 4.5 menjelaskan bagaimana proses admin dapat meng-*edit* data karyawan. Nantinya admin dapat mengedit data karyawan sesuai *form* yang telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data baru yang telah di-*edit* oleh admin ke dalam *database*.



Gambar 4.5 Proses edit data karyawan

e. Melihat detail data karyawan

Gambar 4.6 menjelaskan bagaimana proses admin dapat melihat detail karyawan yaitu dengan mengklik *icon* detail pada *list* karyawan maka sistem akan menampilkan halaman detail karyawan.

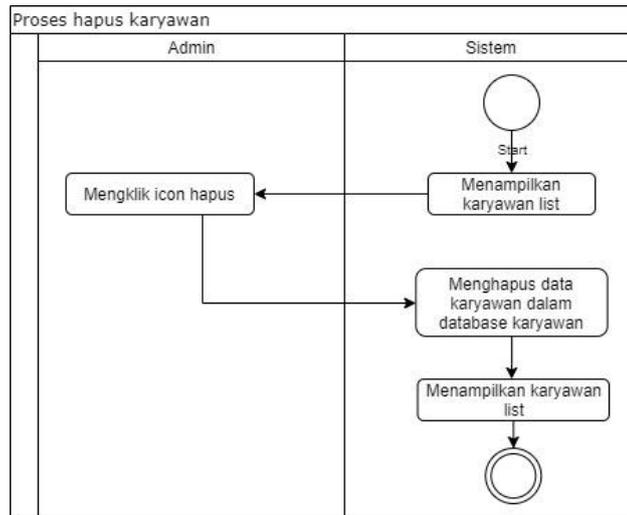


Gambar 4.6 Proses melihat detail data karyawan

f. Proses hapus data karyawan

Gambar 4.7 menjelaskan bagaimana proses admin dapat menghapus karyawan. Nantinya admin dapat menghapus karyawan sesuai dengan

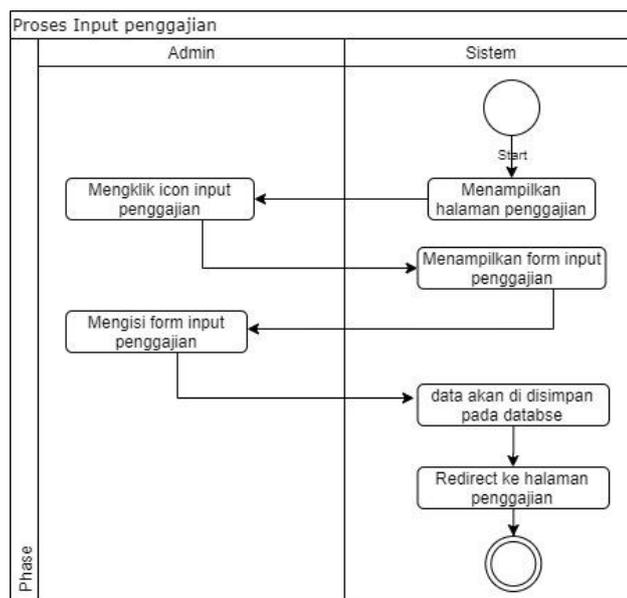
karyawan *list* yang ditampilkan, dimana karyawan yang dihapus oleh admin akan dihapus oleh sistem pada *database*.



Gambar 4.7 Proses hapus data karyawan

g. Proses input data penggajian

Gambar 4.8 menjelaskan bagaimana proses admin dapat menambahkan data penggajian. Nantinya admin akan memasukan data-data untuk penggajian seperti gaji pokok, tunjangan, potongan, total gaji dan tanggal ambil yang nantinya data akan masuk ke dalam *database*.

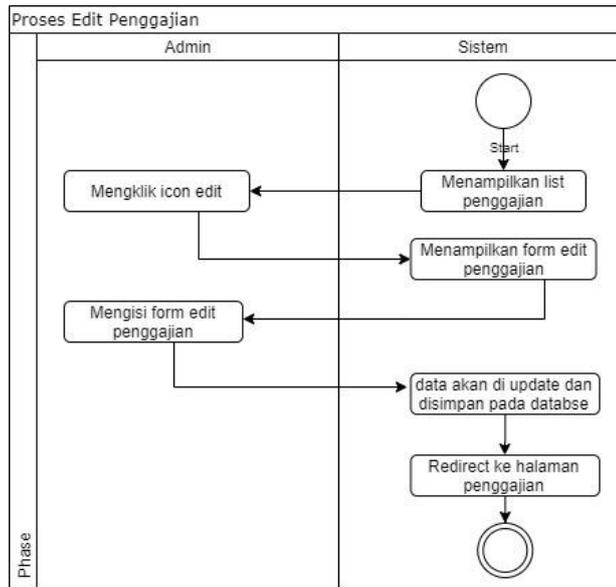


Gambar 4.8 Proses input data penggajian

h. Proses edit data penggajian

Gambar 4.9 menjelaskan bagaimana proses admin dapat meng-*edit* data penggajian. Nantinya admin dapat mengedit data penggajian sesuai *form* yang

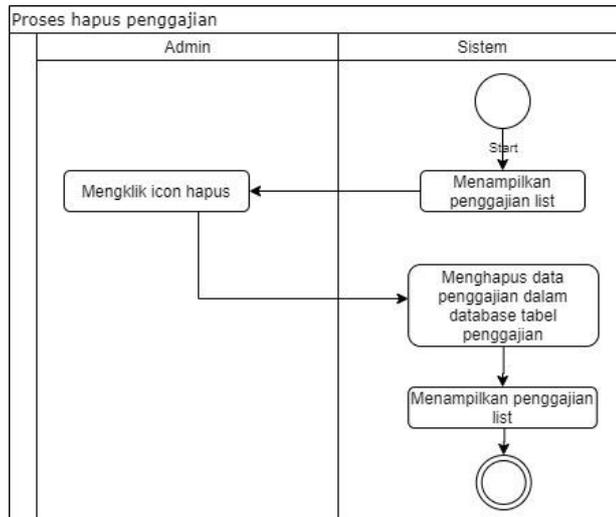
telah disediakan. Kemudian sistem akan menyimpan data baru yang telah di-*edit* oleh admin ke dalam *database*.



Gambar 4.9 Proses edit data penggajian

i. Proses hapus data penggajian

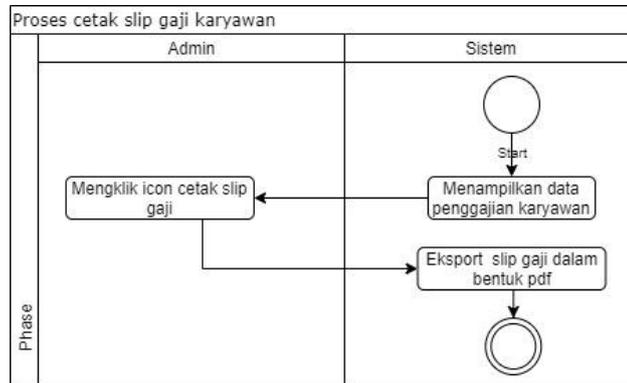
Gambar 4.10 menjelaskan bagaimana proses admin dapat menghapus penggajian karyawan. Nantinya admin dapat menghapus penggajian sesuai dengan *list* kode karyawan yang ditampilkan, dimana penggajian karyawan yang dihapus oleh admin akan dihapus oleh sistem pada *database*.



Gambar 4.10 Proses hapus data penggajian

j. Proses cetak slip gaji

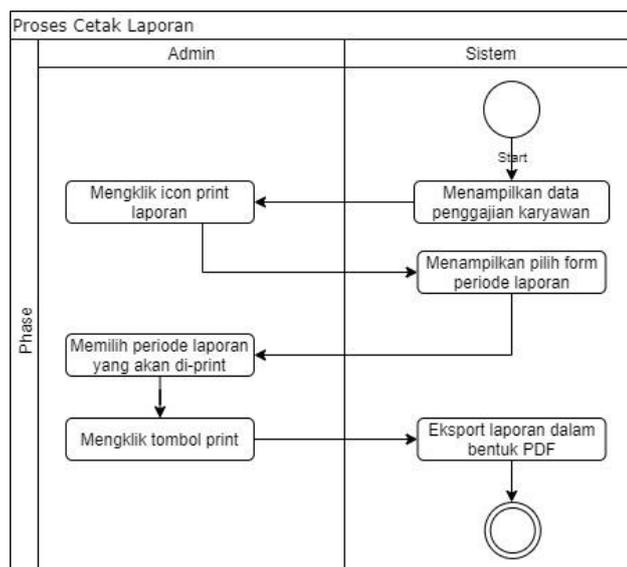
Gambar 4.11 menjelaskan bagaimana proses admin dapat mencetak slip gaji masing-masing karyawan dengan menekan tombol *print* di menu penggajian, maka data akan di-*export* dalam bentuk PDF.



Gambar 4.11 Proses cetak slip gaji

k. Proses mencetak laporan

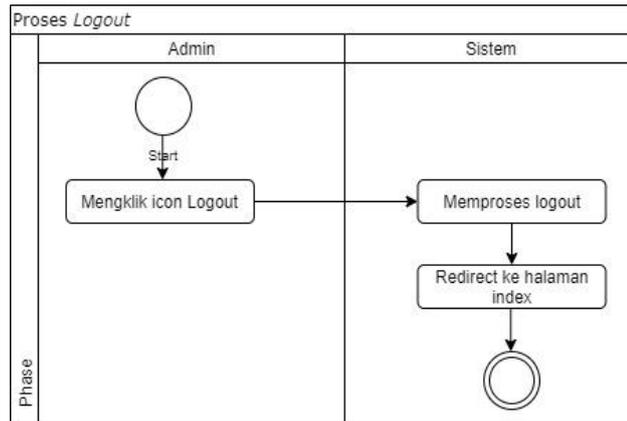
Gambar 4.12 menjelaskan bagaimana proses admin dapat mencetak laporan penggajian berdasar periode penggajian dengan menekan tombol *print* di menu penggajian, maka data akan di-*export* dalam bentuk PDF.



Gambar 4.12 Proses cetak laporan

l. Logout

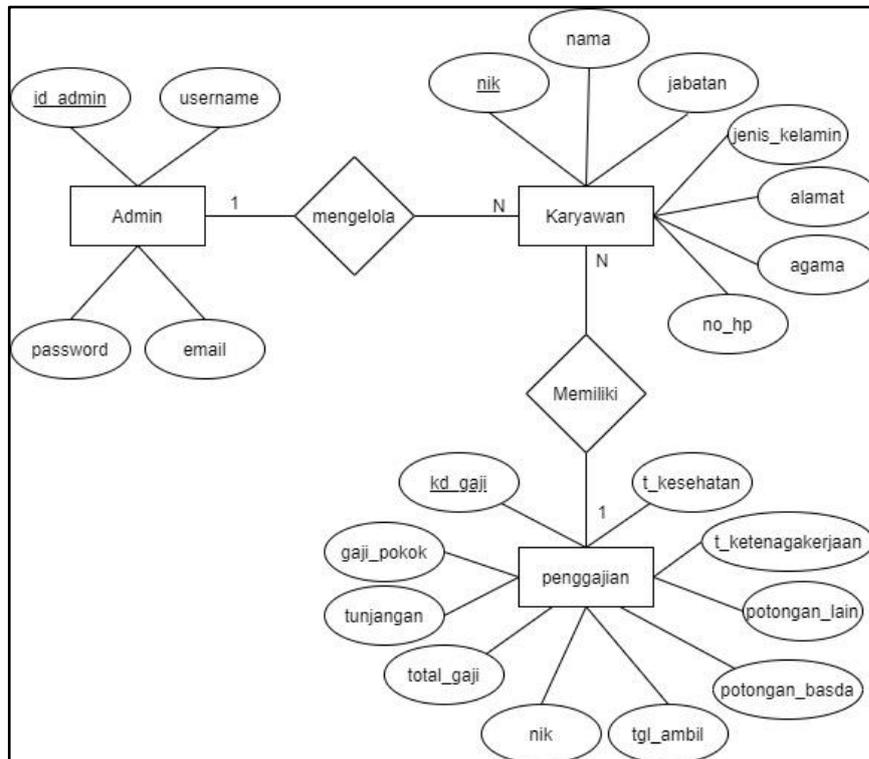
Gambar 4.13 menjelaskan bagaimana proses admin melakukan *logout* dari sistem dengan cara mengklik tombol *logout*. Kemudian sistem akan memproses *logout* dengan menghancurkan *session login*-nya sehingga admin akan langsung dialihkan ke halaman index.



Gambar 4.13 Proses logout

4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Berikut adalah ERD (*EntityRelationship Diagram*) dari sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang:



Gambar 4.14 ERD sistem informasi pengolahan gaji karyawan

Gambar 4.14 merupakan *entity relationship diagram* yang terdiri dari tiga entitas yaitu admin, karyawan, dan penggajian. Berikut detail atribut dari entitas yang telah disebutkan:

Tabel 4.1 Entitas admin

Field	Type	Null	Default
id_user	int(3)	No	None

username	varchar(30)	No	None
password	varchar(15)	No	None
email	varchar(40)	No	None

Tabel 4.2 Entitas karyawan

Field	Type	Null	Default
nik	int(16)	No	None
nama	varchar(30)	No	None
jabatan	varchar(25)	No	None
jenis_kelamin	varchar(10)	No	None
agama	varchar(10)	No	None
alamat	varchar(30)	No	None
no_hp	varchar(12)	No	None

Tabel 4.3 Entitas penggajian

Field	Type	Null	Default
kd_gaji	int(3)	No	None
nik	varchar(16)	Yes	Null
gaji_pokok	int(7)	No	None
tunjangan	int(7)	No	None
t_ketenagakerjaan	int(7)	No	None
t_kesehatan	int(7)	No	None
potongan_basda	int(7)	No	None
potongan_lain	int(7)	No	None
total_gaji	int(7)	No	None
tgl_ambil	date	No	None

4.3 Implementasi Sistem

Pada Implementasi sistem, rancangan-rancangan yang sudah dibuat diimplementasikan kedalam bentuk program dengan menggunakan bahasa pemrograman.

4.3.1 Implementasi Database Sistem

Berikut merupakan implementasi *database* dari sistem informasi pengolahan gaji karyawan:

a. Tabel admin

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	id_admin	int(3)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop Primary Unique Index More
2	username	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
3	password	varchar(15)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More
4	email	varchar(40)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index More

Gambar 4.15 Implementasi tabel admin

Gambar 4.15 merupakan gambar implementasi dari tabel admin. Tabel admin merupakan tabel yang berisi data mengenai daftar admin yang berhak untuk mengakses sistem ini. Atribut pada tabel ini antara lain id_admin sebagai *primary key*, *username*, *password*, dan email.

b. Tabel karyawan

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	nik	varchar(16)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More
2	nama	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More
3	jabatan	varchar(25)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More
4	jenis_kelamin	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More
5	agama	varchar(10)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More
6	alamat	varchar(30)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More
7	no_hp	varchar(12)	latin1_swedish_ci		No	None			Change Drop Primary Unique Index Spatial More

Gambar 4.16 Implementasi tabel karyawan

Gambar 4.16 merupakan gambar implementasi dari tabel karyawan. Tabel karyawan merupakan tabel yang berisi data mengenai karyawan. Atribut pada tabel ini antara lain nik sebagai *primary key*, nama, jabatan, jenis_kelamin, agama, alamat, dan no_hp. Tabel ini berelasi dengan tabel penggajian.

c. Tabel penggajian

#	Name	Type	Collation	Attributes	Null	Default	Comments	Extra	Action
1	kd_gaji	int(3)			No	None		AUTO_INCREMENT	Change Drop Primary Unique More
2	nik	varchar(16)	latin1_swedish_ci		Yes	NULL			Change Drop Primary Unique More
3	gaji_pokok	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
4	tunjangan	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
5	t_ketenagakerjaan	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
6	t_kesehatan	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
7	potongan_basda	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
8	potongan_lain	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
9	total_gaji	int(7)			No	None			Change Drop Primary Unique More
10	tgl_ambil	date			No	None			Change Drop Primary Unique More

Gambar 4.17 Implementasi tabel penggajian

Gambar 4.17 merupakan gambar implementasi dari tabel penggajian. Tabel penggajian merupakan tabel yang berisi data mengenai penggajian karyawan. Atribut pada tabel ini antara lain kd_gaji sebagai *primary key*, nik sebagai *foreign key*, gaji_pokok, tunjangan, t_kesehatan, t_ketenagakerjaan, potongan_basda, potongan_lain, total_gaji, dan tgl_ambil.

4.3.2 Implementasi Tampilan Sistem

Berikut merupakan implementasi tampilan dari sistem informasi pengolahan gaji karyawan:

a. Halaman Index

Gambar 4.18 merupakan implementasi dari halaman index yang merupakan halaman yang akan muncul pertama kali ketika *user* masuk ke dalam sistem. Terdapat menu pilih yaitu *Home*, daftar dan *login*.



Gambar 4.18 Implementasi halaman index

b. Halaman Daftar

Gambar 4.19 merupakan implementasi dari halaman daftar yang nantinya digunakan *admin* untuk masuk ke dalam sistem.



Gambar 4.19 Implementasi halaman daftar

c. Halaman *Login*

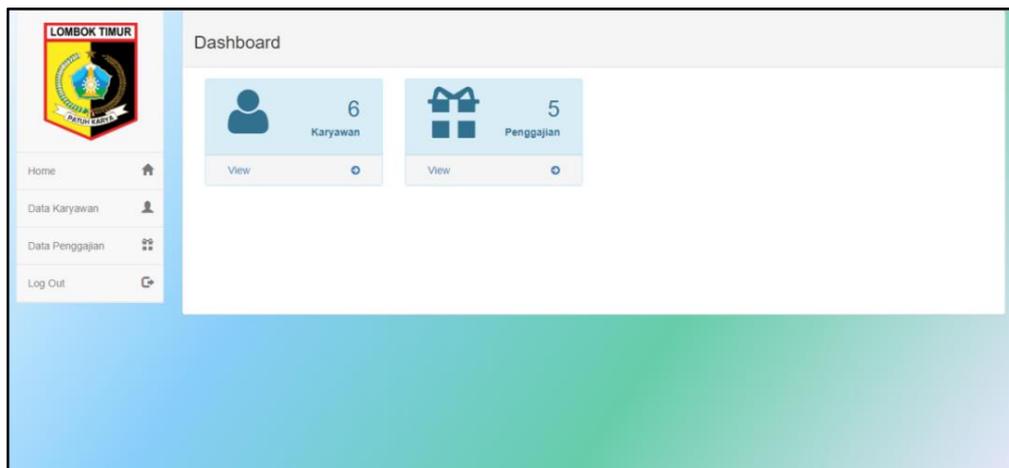
Gambar 4.20 merupakan implementasi dari halaman *login* yang digunakan *admin* untuk masuk ke dalam sistem yaitu dengan memasukkan email dan password.



Gambar 4.20 Implementasi halaman awal admin

d. Halaman *Home*

Gambar 4.21 merupakan halaman *dashboard* yang paling pertama di akses saat admin *login* ke sistem. Pada halaman ini terdapat informasi tentang jumlah karyawan dan jumlah penggajian. Admin dapat mengklik *view* pada informasi jumlah data tersebut untuk melihat detail data yang ada dengan cara membawa admin ke menu masing-masing data tersebut.



Gambar 4.21 Implementasi halaman *home*.

e. Halaman Data Karyawan

Gambar 4.22 merupakan implementasi halaman data karyawan yang berfungsi untuk mengelola data karyawan. Pada halaman ini, admin dapat meng-*input* karyawan, edit karyawan, melihat detail data karyawan, dan hapus karyawan.

Nik	Nama	Jabatan	Jenis Kelamin	Agama	No HP	Alamat	Action
5202020104710002	LALU ASMAYADI	Kepala Desa	Laki-laki	Islam	087865789000	keluncing	[Edit] [Delete] [Add]
5203034303070002	LALU JANUARIANTO	PJS Kasi Perencanaan	Laki-laki	Islam	089123768000	keluncing	[Edit] [Delete] [Add]
520303491211002	BAIQ APRI MALISA	Kasi Kesra	Perempuan	Islam	082333675000	Jenggik	[Edit] [Delete] [Add]
5203035112760001	LALU JUARSAH	Kaur Keuangan	Laki-laki	Islam	087657890766	Keluncing	[Edit] [Delete] [Add]
5203035208980003	LALU ANDI AZMI WIJAYA	PJS Kasi Pemerintahan	Laki-laki	Islam	087690032145	Dalem Timuk	[Edit] [Delete] [Add]
5203036503730002	LALU MUHAMMAD IRWAN ISWANDI	Sekretaris Desa	Laki-laki	Islam	082339678009	Pengongsor	[Edit] [Delete] [Add]

Gambar 4.22 Implementasi halaman data karyawan

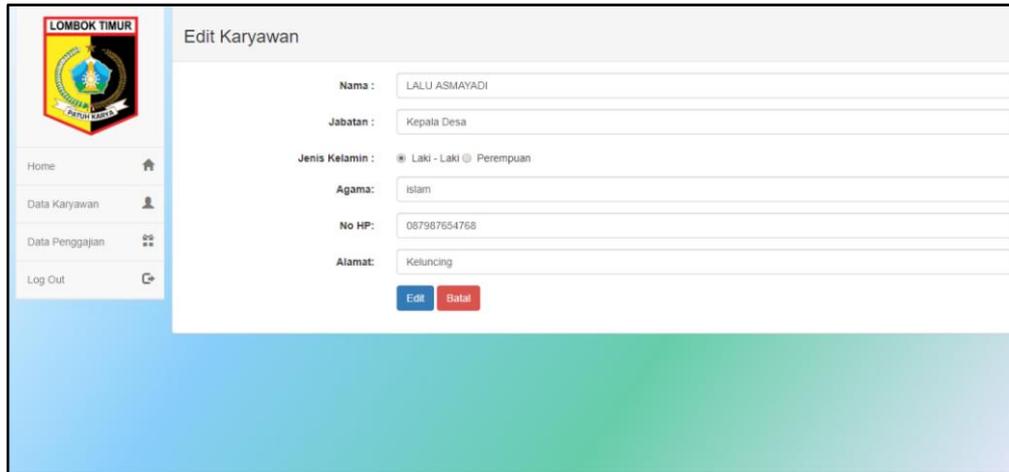
f. Input karyawan

Gambar 4.23 merupakan halaman untuk menambah data karyawan yang diakses dengan mengklik tombol input karyawan. Di halaman ini terdapat sebuah *form* untuk menambahkan data karyawan yang harus diisi sesuai dengan kolom yang terdapat pada *form* tersebut.

Gambar 4.23 Implementasi halaman input karyawan

g. Edit karyawan

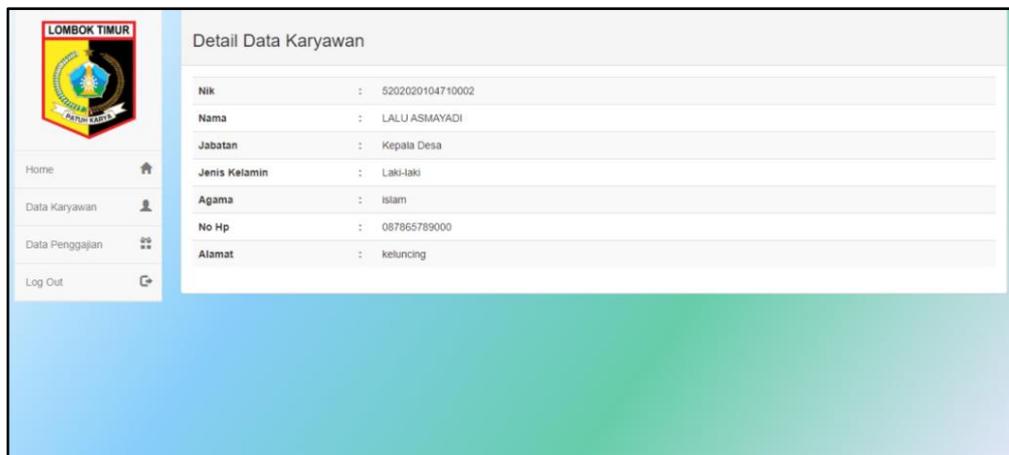
Gambar 4.24 merupakan halaman untuk mengedit data karyawan yang diakses dengan mengklik tombol edit karyawan. Di halaman ini terdapat sebuah *form* untuk mengedit data karyawan.



Gambar 4.24 Implementasi halaman edit karyawan

h. Detail karyawan

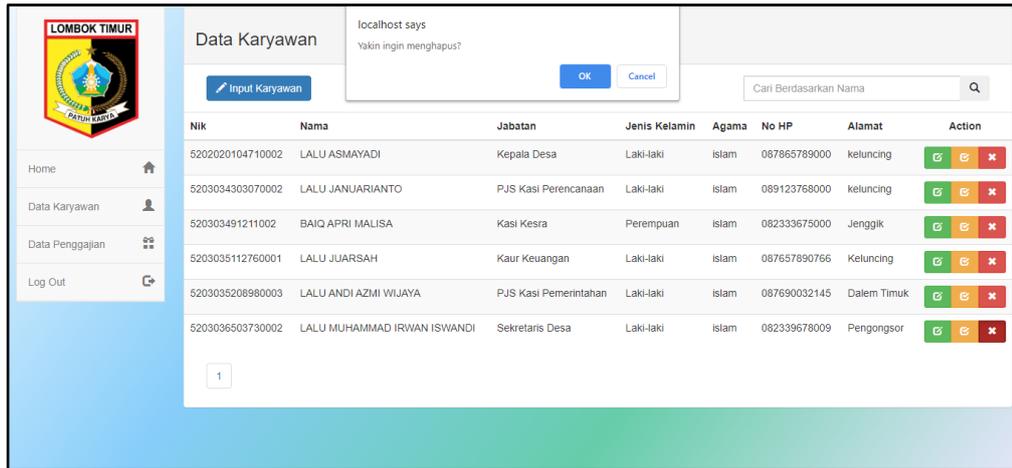
Gambar 4.25 merupakan halaman untuk melihat detail data karyawan yang diakses dengan mengklik tombol detail karyawan.



Gambar 4.25 Implementasi halaman detail karyawan

i. Hapus data karyawan

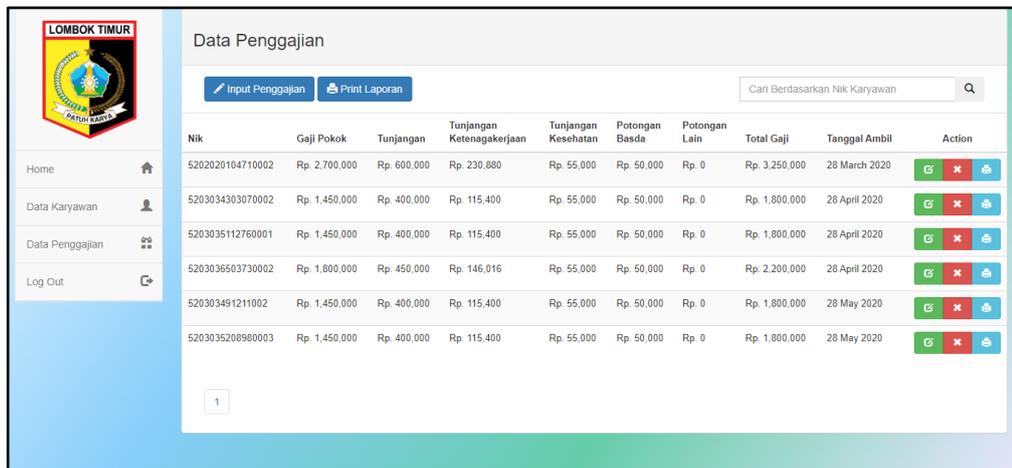
Gambar 4.26 merupakan halaman untuk menghapus data karyawan yang diakses dengan mengklik tombol hapus karyawan. Saat menekan tombol hapus, akan muncul kotak dialog untuk mengkonfirmasi apakah admin yakin untuk menghapus atau tidak.



Gambar 4.26 Implementasi halaman hapus data karyawan

j. Halaman Data Penggajian

Gambar 4.27 merupakan implementasi halaman data penggajian yang berfungsi untuk mengelola data penggajian. Pada halaman ini, admin dapat meng-input data penggajian, edit penggajian, dan hapus penggajian.



Gambar 4.27 Implementasi halaman data penggajian

k. Input penggajian

Gambar 4.28 merupakan halaman untuk menambah data penggajian yang diakses dengan mengklik tombol input penggajian. Di halaman ini terdapat form untuk menambahkan data penggajian yang harus diisi sesuai dengan kolom yang terdapat pada form tersebut.

Gambar 4.28 Implementasi halaman input penggajian

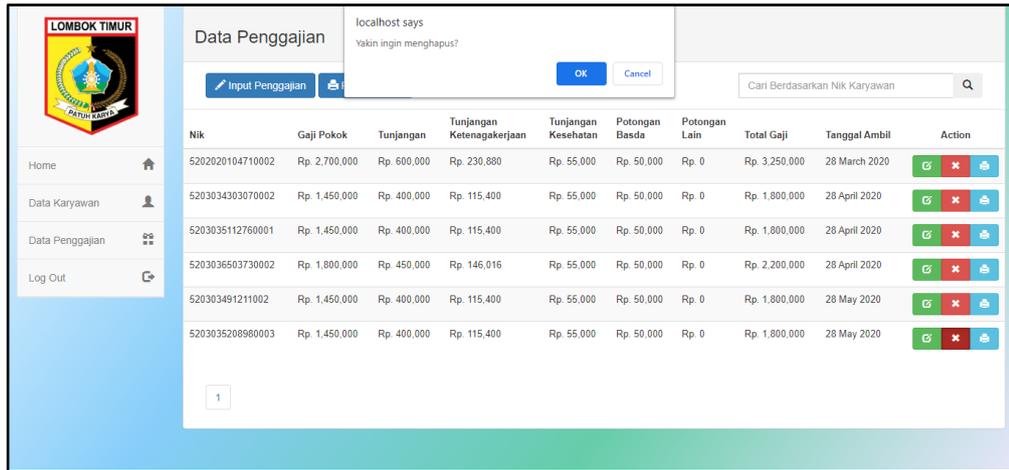
l. Edit penggajian

Gambar 4.29 merupakan halaman untuk mengedit data penggajian yang diakses dengan mengklik tombol edit penggajian. Di halaman ini terdapat sebuah *form* untuk mengedit data penggajian.

Gambar 4.29 Implementasi halaman edit penggajian

m. Hapus data penggajian

Gambar 4.30 merupakan halaman untuk menghapus data penggajian yang diakses dengan mengklik tombol hapus penggajian. Saat menekan tombol hapus, akan muncul kotak dialog untuk mengkonfirmasi apakah admin yakin untuk menghapus atau tidak.



Gambar 4.30 Implementasi halaman hapus data penggajian

n. Halaman cetak slip gaji

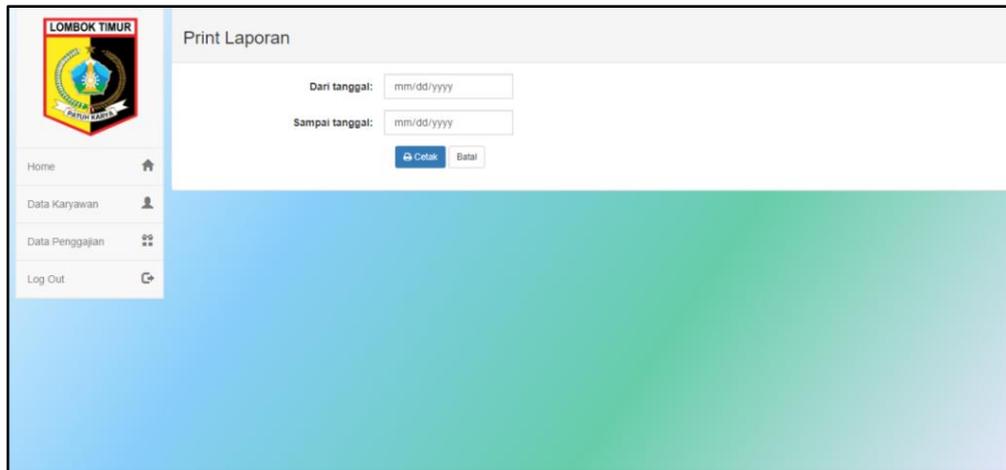
Gambar 4.31 merupakan tampilan slip gaji dari masing-masing karyawan setelah menekan tombol *print* pada halaman data penggajian.



Gambar 4.31 Implementasi halaman cetak slip gaji

o. Halaman cetak laporan penggajian

Gambar 4.32 merupakan halaman untuk melakukan *print* laporan data penggajian yang diakses dengan mengklik tombol *print* laporan di halaman data penggajian. Di halaman ini terdapat sebuah *form* untuk memilih periode laporan data penggajian yang diisi sesuai dengan periode laporan yang diinginkan.



Gambar 4.32 Implementasi halaman cetak laporan penggajian

4.4 Pengujian Sistem

Setelah dilakukan pengimplementasian sistem, selanjutnya dilakukan pengujian terhadap sistem. Pengujian dilakukan dengan menggunakan kuesioner dengan cara mencari responden yang merupakan pegawai Kantor Desa Rarang untuk melakukan uji coba sistem dan menjawab pertanyaan pada kuesioner yang diberikan. Dari pertanyaan – pertanyaan yang ada pada kuesioner, responden diberikan opsi atau pilihan jawaban sebagai berikut :

- a. SS = Sangat Setuju
- b. S = Setuju
- c. C = Cukup
- d. TS = Tidak Setuju
- e. STS = Sangat Tidak Setuju

Tabel 4.1 Hasil pengujian kuesioner oleh pegawai

No	Pernyataan	Pilihan Jawaban				
		SS	S	C	TS	STS
1.	Sistem sudah baik dan mudah digunakan.	2	3	0	0	0
2.	Sistem mempermudah kerjaan	1	3	1	0	0

	pegawai					
3.	Pengeolaan data pada sistem akurat.	2	3	0	0	0
4.	Sistem menunjang kinerja pegawai.	3	2	0	0	0
5.	Sudah sesuai dengan kebutuhan instansi.	4	1	0	0	0
Total		12	12	1	0	0
Rata-rata (%)		48	48	4	0	0

Berdasarkan hasil pengujian kuesioner mengenai klayakan uji Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan pada Kantor Desa Rarang yang telah dilakukan, maka diperoleh hasil keseluruhan dari pernyataan responden yaitu sebanyak 25 poin yang terdiri dari SS (Sangat Setuju) berjumlah 12 poin dengan nilai persentase 48%, S (Setuju) berjumlah 12 poin dengan nilai persentase 48%, dan C (Cukup) berjumlah 1 poin dengan nilai persentase 4%. Hasil tersebut diperoleh dari 5 orang responden. Maka dapat diimpulkan bahwa sistem ini berguna untuk membantu pekerjaan karyawan Kantor Desa Rarang khususnya bagian kaur keuangan.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil Praktek Kerja Lapangan di Kantor Desa Rarang berupa sistem informasi pengolahan gaji karyawan berbasis *web*, maka didapatkan kesimpulan sebagai berikut :

1. Sistem informasi pengolahan gaji karyawan pada Kantor Desa Rarang masih bersifat manual sehingga sangat dibutuhkan sistem informasi pengolahan gaji karyawan yang berbasis *database* untuk mempermudah pekerjaan bagian keuangan dalam mengolah penggajian dan membuat laporan penggajian karyawan yang lebih efektif dan efisien.
2. Sistem informasi pengolahan gaji karyawan ini menyediakan layanan-layanan berupa informasi yang terdiri dari : informasi data karyawan, informasi data penggajian, dan laporan penggajian.
3. Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan pada Kantor Desa Rarang berbasis *web* ini dibuat dengan baik dan mudah digunakan oleh pegawai. Sesuai hasil dari kuesioner hasil pengujian sistem yang telah diisi oleh pihak dari Kantor Desa Rarang dengan presentase 88%. Sistem mempermudah kerja pegawai dengan persentase 80%, pengelolaan data pada sistem akurat dengan persentase 88%, sistem menunjang kinerja pegawai dengan persentase 92%, serta kelayakan sistem mengenai kesesuaian sistem terhadap kebutuhan isntansi diperoleh 96%.

5.2 Saran

Adapun saran yang dapat diberikan penulis agar Sistem Informasi Pengolahan Gaji Karyawan pada Kantor Desa Rarang berbasis *web* ini menjadi lebih baik di masa yang akan datang adalah diharapkan ada upaya pengembangan lebih lanjut menjadi aplikasi sistem informasi penggajian karyawan yang lebih baik dengan penambahan fitur-fitur yang nantinya akan semakin memudahkan proses pengolahan data-data penggajian dan rekapitulasi keuangan karyawan.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Moenir dan F. Yulianto, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada PT. Sinar Metrindo Perkasa (SIMETRI),” *Jurnal Informatika Universitas Pamulang*, vol. 2, no. 3, hal. 127, 2017.
- [2] Arief, M.Rudyanto. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP & MySQL*. Yogyakarta: Andi.
- [3] B. Raharjo,I. Heryanto, E.Rosdiana K. *Modul Pemograman Web HTML, PHP & MySQL*. Bandung : Modula, 2010.
- [4] Gata, Windu dan Gata, Grace. 2013. *Sukses Membangun Aplikasi Penjualan dengan Java*. Jakarta : Elex Media Komputindo.
- [5] H. Alatas, *Responsive Web Design dengan PHP dan Bootstrap*. Yogyakarta: Lokomedia, 2013.
- [6] H. Saputro, “MODUL PEMBELAJARAN PRAKTEK BASIS DATA (MySQL),” *Modul Pembelajaran Prakt. Basis Data*, pp. 1–34, 2016.
- [7] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*, ed.1. Sleman: deepublish, 2015. 19-20.
- [8] Y. Kustiyahningsih, D. Rosa. 2011. *Pemrograman Basis Data Berbasis WEB Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta : Graha Ilmu.