

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGGAJIAN STAFF BERBASIS WEB DI INSTITUT PAHLAWAN 12

Fifin Afandi ¹, Jajang Jaya Purnama ², Sri Rahayu ³

^{1,3} Informatika, Universitas Nusa Mandiri

² Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

Jalan Jatiwaringing Raya No. 2 Jakarta, Indonesia

bangkanature@gmail.com

ABSTRAK

Permintaan yang terus meningkat terhadap teknologi informasi telah memicu kebutuhan akan pengembangan sistem informasi yang efisien, terutama dalam manajemen administrasi. Institut Pahlawan 12, sebagai lembaga pendidikan yang berkembang menghadapi tantangan signifikan dalam pengelolaan sistem penggajian yang masih dilakukan secara manual. Sistem manual ini menimbulkan berbagai masalah, seperti kesalahan perhitungan, keterlambatan pembayaran, kurangnya transparansi, dan kesulitan dalam pelaporan. Penelitian ini bertujuan untuk membangun aplikasi penggajian berbasis web yang dapat mengotomatisasi proses perhitungan gaji, meningkatkan transparansi, mengurangi keterlambatan pembayaran, serta mempermudah pembuatan laporan keuangan. Aplikasi ini diharapkan dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kepuasan staff di Institut Pahlawan 12. Metode penelitian dengan Rapid Application Development (RAD), yang mencakup fase requirement planning, design workshop, implementation, dan testing. Model RAD dipilih karena fleksibilitas dan keterlibatan pengguna yang intensif. Hasil pengujian menyatakan bahwa dengan pengembangan aplikasi penggajian berbasis web dengan performance 100% berhasil menciptakan sistem yang mengotomatisasi perhitungan gaji, menyediakan fitur transparansi untuk staff, dan mempermudah pembuatan laporan. Meskipun sistem ini memiliki kelebihan, terdapat kebutuhan untuk pelatihan pengguna dan perhatian terhadap keamanan data. Aplikasi penggajian berbasis web ini berhasil memenuhi tujuan penelitian dengan menyediakan solusi yang efisien dan transparan untuk pengelolaan gaji di Institut Pahlawan 12. Penerapan sistem ini diharapkan dapat mengurangi masalah yang dihadapi dengan sistem manual dan memberikan manfaat bagi lembaga pendidikan.

Kata kunci : Aplikasi Berbasis Web, Sistem Penggajian, Rapid Application Development, Institut Pahlawan 12.

1. PENDAHULUAN

Permintaan yang terus meningkat terhadap Teknologi Informasi di berbagai sektor berbanding lurus dengan kebutuhan akan pengembangan sistem informasi yang semakin tinggi. Dengan kemajuan pesat dalam teknologi informasi, diharapkan akan mempermudah manusia dalam menyelesaikan tugas dan menjalankan berbagai aktivitas [1].

Sebaliknya, perkembangan teknologi informasi juga mempercepat dan meningkatkan efisiensi dalam pengolahan data [2].

Efisiensi dan akurasi dalam manajemen administrasi menjadi sangat penting bagi organisasi termasuk lembaga pendidikan. Institut Pahlawan 12 sebagai lembaga pendidikan yang terus berkembang, menghadapi tantangan signifikan dalam mengelola sistem penggajian staff yang masih dilakukan secara manual. Proses penggajian manual sering kali menimbulkan berbagai masalah yang dapat mempengaruhi produktivitas dan kepuasan kerja staff.

Salah satu masalah utama yang muncul adalah kesalahan perhitungan [3].

Dalam sistem manual, perhitungan gaji dapat dilakukan secara tidak akurat karena faktor manusia seperti kelelahan, kelalaian, atau kesalahan dalam memasukkan data. Kesalahan ini dapat menyebabkan ketidakakuratan dalam pembayaran gaji yang berpotensi menimbulkan ketidakpuasan di kalangan staff dan mengganggu hubungan industrial.

Keterlambatan pembayaran juga menjadi isu penting yang disebabkan karena proses manual yang memerlukan banyak langkah dan verifikasi dapat memperlambat pengeluaran gaji tepat waktu. Keterlambatan ini tidak hanya mengganggu stabilitas finansial staff, tetapi juga dapat merusak moral dan motivasi kerja, yang pada akhirnya mempengaruhi produktivitas organisasi secara keseluruhan. Selain itu, kesulitan dalam pelaporan menjadi tantangan lain. Pembuatan laporan penggajian dalam format manual memerlukan waktu dan usaha yang cukup besar. Data yang dikumpulkan sering kali sulit diintegrasikan untuk analisis yang lebih mendalam, seperti pelaporan pajak, perencanaan anggaran, atau audit. Hal ini dapat menghambat kemampuan institusi untuk membuat keputusan yang berbasis data dan strategis.

Penerapan teknologi informasi dalam bentuk aplikasi berbasis web dapat menjadi solusi yang efektif untuk mengatasi permasalahan tersebut [4].

Dengan menggunakan aplikasi berbasis web proses penggajian dapat diotomatisasi, sehingga mengurangi ketergantungan pada proses manual dan meminimalkan kesalahan manusia. Aplikasi ini akan menyediakan fitur perhitungan otomatis yang akurat dan dapat disesuaikan dengan berbagai skema gaji dan potongan. Selain meningkatkan akurasi, aplikasi berbasis web juga akan meningkatkan transparansi dalam pengelolaan data penggajian. Staff dapat melihat informasi gaji dan slip gaji mereka, sehingga

memudahkan mereka untuk memeriksa dan mengonfirmasi rincian penggajian mereka. Ini akan memperbaiki komunikasi dan mempercepat proses penyelesaian masalah jika ada ketidakcocokan. Dengan sistem yang terintegrasi, pembuatan laporan keuangan lebih cepat dan akurat dengan pengelolaan data yang lebih baik.

Dengan adanya aplikasi ini diharapkan proses administrasi penggajian di Institut Pahlawan 12 menjadi lebih efisien, akurat, dan transparan. Solusi berbasis teknologi ini akan mengurangi beban kerja administratif, mengurangi kesalahan, dan meningkatkan kepuasan staff, serta memberikan keuntungan strategis yang berkelanjutan bagi institusi..

2. TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bagian tinjauan pustaka ini, akan dibahas secara mendalam berbagai teori yang relevan dengan judul penelitian, yaitu Rancang Bangun Aplikasi Penggajian Staff Berbasis Web di Institut Pahlawan 12. Teori-teori yang akan dijelaskan dalam konteks pengembangan aplikasi ini mencakup.

2.1. Aplikasi Website

Aplikasi web adalah perangkat lunak yang dijalankan di server web dan diakses oleh pengguna melalui peramban web. Aplikasi ini memungkinkan interaksi dinamis dengan pengguna dan dapat digunakan untuk berbagai tujuan, termasuk e-commerce, layanan online, dan manajemen konten. Berbeda dengan aplikasi desktop, aplikasi web tidak memerlukan instalasi pada perangkat pengguna, karena seluruh proses dijalankan di server dan hanya hasilnya yang ditampilkan di peramban pengguna. Aplikasi web dapat diakses dari mana saja dengan koneksi internet, menawarkan fleksibilitas dan kemudahan akses yang tinggi [5].

Perangkat lunak yang beroperasi di server web dan diakses melalui peramban internet. Aplikasi ini memungkinkan pengguna untuk menggunakan berbagai fungsi dan layanan secara online. Berbeda dengan perangkat lunak desktop, aplikasi web tidak memerlukan instalasi di perangkat pengguna karena dapat diakses dari lokasi manapun dengan koneksi internet [6].

2.2. Contoh Gambar

UML (Unified Modeling Language) adalah bahasa yang umum digunakan di industri untuk mendefinisikan kebutuhan, melakukan analisis dan desain, serta memvisualisasikan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek [7].

UML (*Unified Modeling Language*) merupakan bahasa pemodelan standar yang digunakan dalam rekayasa perangkat lunak untuk memvisualisasikan, mengelompokkan, mendokumentasikan, dan membangun elemen-elemen dari sistem perangkat lunak, seperti prototipe, model data, diagram alur kerja, desain, dan skrip. UML sering diterapkan untuk

merancang perangkat lunak, berfungsi sebagai media komunikasi antara perangkat lunak dan proses bisnis, menjabarkan sistem secara rinci untuk analisis dan identifikasi kebutuhan sistem, serta mendokumentasikan sistem, proses, dan struktur organisasi yang ada [8].

Pada pemograman terstruktur ini menggunakan beberapa model diagram UML yaitu:

- a. Activity diagram adalah diagram aktivitas atau activity diagram menggambarkan alur kerja atau aktivitas dari sebuah sistem, proses bisnis, atau menu dalam perangkat lunak. Penting untuk diperhatikan bahwa diagram aktivitas menampilkan aktivitas yang dilakukan oleh sistem bukan oleh aktor, sehingga fokusnya adalah pada aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem itu sendiri. Diagram aktivitas adalah representasi grafis dari alur kerja kegiatan dan tindakan bertahap yang mendukung pilihan, iterasi, dan konkurensi. Diagram ini menggambarkan aliran kontrol dari sistem target, seperti mengeksplorasi aturan bisnis yang kompleks dan operasi, serta menggambarkan use case dan proses bisnis [9].
- b. Use Case Diagram adalah salah satu diagram dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk memvisualisasikan hubungan antara aktor dan sistem yang sedang dikembangkan. Diagram ini terdiri dari beberapa komponen, yaitu aktor yang menggambarkan entitas yang berperan dan berinteraksi dengan sistem, use case yang menunjukkan bagaimana aktor berinteraksi dengan sistem dalam konteks tertentu, dan link yang menghubungkan aktor dengan use case [10].
Use case atau diagram use case adalah pemodelan untuk menggambarkan perilaku sistem informasi yang akan dibuat. Use case merupakan interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dikembangkan. Secara umum, use case digunakan untuk mengidentifikasi fungsi-fungsi yang terdapat dalam suatu sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut.
- c. Class Diagram
Class Diagram dalam Unified Modeling Language (UML) adalah jenis diagram struktur statis yang mengilustrasikan struktur suatu sistem dengan menunjukkan kelas sistem, atributnya, operasi (atau metode) dan hubungan antar objek. Class Diagram merupakan teknik pemodelan sentral yang digunakan dalam hampir semua metode berorientasi objek. Diagram ini menjelaskan jenis objek dalam sistem dan berbagai macam hubungan statis yang ada di antara objek.
- d. Sequence
Sequence diagram memodelkan kerja sama objek berdasarkan urutan waktu. Ini menunjukkan cara objek berinteraksi dengan orang lain dalam skenario tertentu dari use case. Dengan kemampuan pemodelan visual yang canggih, Anda

- dapat membuat diagram urutan yang kompleks dengan mudah. Selain itu, beberapa alat pemodelan seperti Visual Paradigma dapat menghasilkan diagram urutan dari urutan peristiwa yang telah Anda tetapkan dalam deskripsi use case. Diagram urutan memiliki beberapa tujuan, di antaranya [9]:
- e. Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem Diagram komponen fokus.

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan meliputi

3.1. Model Pengembangan Sistem

Dalam penelitian ini, model pengembangan sistem yang digunakan adalah Rapid Application Development (RAD). RAD adalah metodologi pengembangan perangkat lunak yang menekankan pada pengembangan cepat dan iteratif dengan keterlibatan pengguna yang intensif. Model ini cocok untuk proyek yang membutuhkan pengembangan sistem yang fleksibel dan cepat dengan umpan balik langsung dari pengguna. Berikut adalah penjelasan mengenai penerapan model RAD dalam pengembangan aplikasi penggajian berbasis web untuk Institut Pahlawan 12 [7]:

3.2. Requirement Planning

Fase ini melibatkan pengumpulan informasi awal mengenai kebutuhan sistem dan tujuan dari aplikasi penggajian berbasis web. Penulis melakukan analisis kebutuhan dengan mengumpulkan data dari berbagai sumber melalui observasi, wawancara, dan studi pustaka. Informasi yang diperoleh digunakan untuk menetapkan ruang lingkup proyek dan menentukan fitur utama yang akan dikembangkan yang mampu mencatat sistem penggajian, sistem pengelolaan data master (karyawan, admin, gaji, dan golongan), dan sistem pelaporan.

3.3. Design Workshop

Fase ini akan membuat prototipe awal dari aplikasi yang mencakup tampilan antarmuka pengguna dan fungsi utama. Desain ini bersifat iteratif dan melibatkan umpan balik dari pengguna untuk memastikan bahwa desain sesuai dengan kebutuhan mereka dengan pemodelan *Unified Modeling Language* (UML). Aplikasi yang digunakan untuk membuat UML adalah Draw.io yang merupakan aplikasi online.

3.4. Implementation

Setelah desain final disetujui, pengembangan aplikasi dilakukan berdasarkan prototipe dan desain yang telah disetujui. Pada fase ini, tim pengembang membangun aplikasi dengan menggunakan teknologi web yang sesuai, seperti HTML, CSS, JavaScript, dan bahasa pemrograman server-side (misalnya, PHP).

Pengembangan dilakukan secara iteratif, dengan versi aplikasi yang berfungsi dikembangkan dan diuji secara berkala. Adapun database yang digunakan yaitu MySQL.

3.5. Testing

Aplikasi yang telah dikembangkan diuji secara menyeluruh untuk memastikan bahwa semua fitur berfungsi sesuai dengan yang diharapkan dan memenuhi kebutuhan pengguna. Uji coba dilakukan dengan menggunakan extension dari google chrome yaitu houselight yang akan melibatkan pengguna akhir untuk mendapatkan umpan balik dan melakukan perbaikan jika diperlukan. Validasi sistem dilakukan untuk memastikan bahwa aplikasi dapat dioperasikan dengan baik di lingkungan nyata.

3.6. Alur Sistem Berjalan

Institut Pahlawan 12 mempunyai alur absen manual untuk staf biasanya berjalan sebagai berikut

3.7. Persiapan Catatan Absen

Setiap hari bagian bendahara menyiapkan formulir absen manual yang telah disediakan berbentuk buku catatan kehadiran. Catatan kehadiran disiapkan oleh bendahara karena bagian tersebut langsung mengkompilasi kehadiran dengan gaji. Setiap hari staf yang datang mencatat kehadirannya dengan mengisi nama, jabatan, dan waktu masuk dan keluar di buku catatan absen untuk mengetahui kehadiran mereka. Setelah mengisi catatan kehadiran, staf menandatangani sebagai bukti kehadiran.

3.8. Pengumpulan Catatan Absen

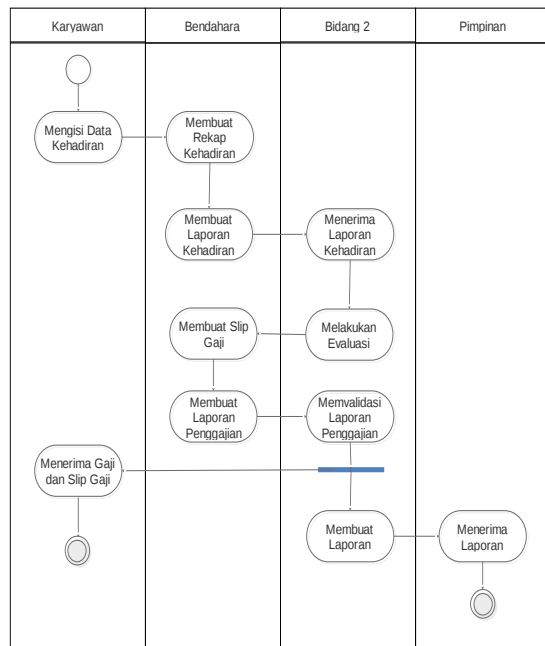
Di akhir bulan, catatan absensi dikumpulkan oleh bagian bendahara ke wakil ketua bidang 2 atau koordinator yang bertanggung jawab. Bendahara dan koordinator memeriksa dan memverifikasi data kehadiran berdasarkan data karyawan.

3.9. Proses Perhitungan Gaji

Wakil ketua bidang 2 atau koordinator akan menggunakan data karyawan untuk menghitung total gaji karyawan setiap akhir bulan. Perhitungan gaji dilakukan dengan gaji pokok, uang makan, uang transport, tunjangan jabatan dan upah lembur. Catatan absen yang telah diverifikasi kemudian diarsipkan untuk keperluan administrasi dan lain-lain

3.10. Pelaporan Penggajian

Data kehadiran bulanan dikompilasi untuk evaluasi kinerja staf dan penggajian oleh bendahara dan wakil ketua dua yang nantinya akan dijadikan pelaporan dan akan diberikan kepada pimpinan.



Gambar 1. Activity Diagram Proses Penggajian

Gambar 1 menjelaskan bahwa setiap karyawan hadir dapat mengisi absen kehadiran. Setelah periode penutupan rekap gaji, maka bendahara akan membuat rekap kehadiran setiap bulannya. Setelah membuat rekap maka akan dibuatkan laporan penggajian dan akan diserahkan kepada bidang 2. Setelah itu bendahara akan membuat slip gaji dan akan memberika kepada karyawan.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1. Analisa Kebutuhan Software

Sistem penggajian adalah sistem berbasis web yang melakukan perhitungan gaji secara online, di mana admin merekap data kehadiran dan menghitung gaji melalui sistem, bukan secara manual. Admin mengakses dan mengelola penggajian melalui browser. Pada aplikasi penggajian ini, hanya ada 1 hak akses yaitu admin. Admin memiliki hak akses ke semua halaman yang diperlukan untuk menjalankan proses sistem penggajian. Berikut ini adalah spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari sistem penggajian tersebut.

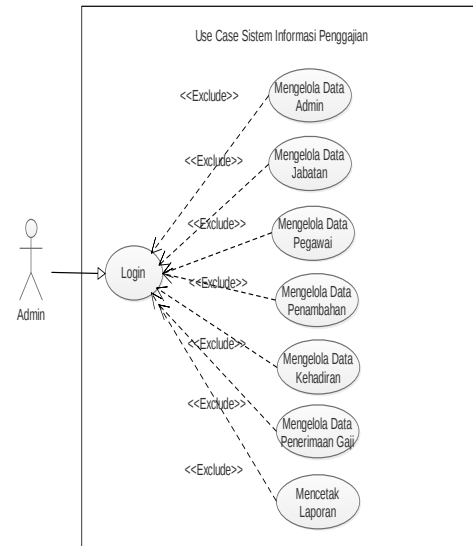
4.2. Kebutuhan Fungsional Admin

- Admin memiliki kemampuan untuk masuk ke sistem.
- Admin bisa mengatur informasi terkait admin.
- Admin dapat mengelola informasi mengenai jabatan.
- Admin berwenang mengelola data karyawan.
- Admin dapat mengatur informasi tentang penambahan data.
- Admin dapat menangani data kehadiran.
- Admin berfungsi untuk mengelola data potongan.
- Admin bisa mengelola data terkait penerimaan gaji.
- Admin memiliki hak untuk mencetak laporan.

4.3. Pemodelan Use Case Diagram

Untuk menggambarkan desain pemodelan sistem penggajian menggunakan use case diagram. Untuk lebih detailnya akan di jelaskan sebagai berikut

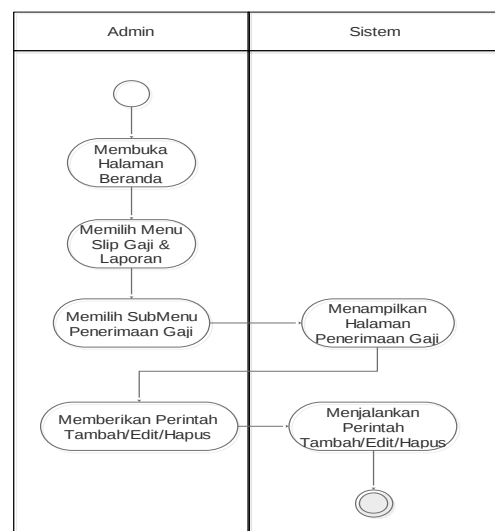
4.4. Use Case Diagram Halaman Admin



Gambar 2. Use Case Diagram Halaman Admin

Menunjukkan diagram use case dari rancang bangun aplikasi penggajian di mana admin memiliki fungsionalitas masing-masing yang hanya dapat diakses oleh admin tersebut sendiri. Admin dapat mengelola data admin, jabatan, pegawai, data penambahan, data kehadiran, data penerimaan gaji, dan membuat laporan.

4.5. Activity Diagram Penerimaan Gaji

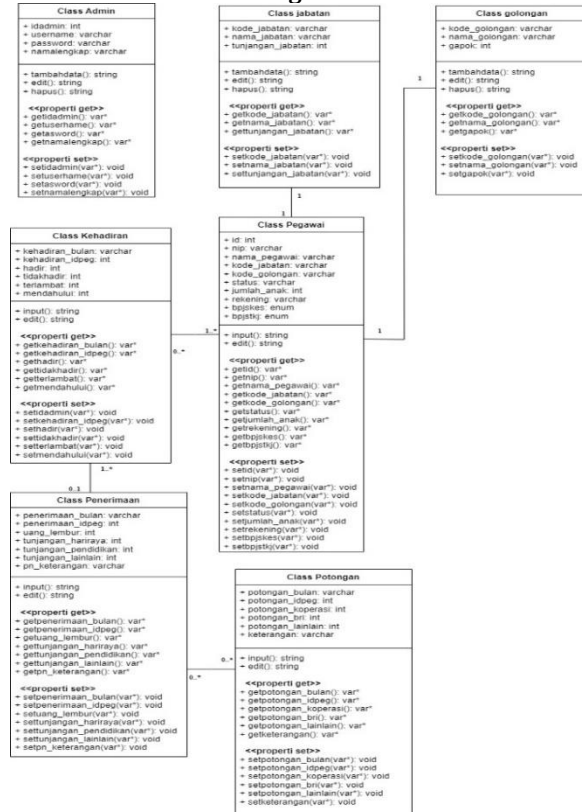


Gambar 3. Activity Diagram Data Penerimaan Gaji

Pada gambar 3 menjelaskan bahwa admin akan mengelola penerimaan gaji dengan membuka halaman beranda lalu memilih menu slip gaji, yang nantinya

akan ditampilkan secara otomatis dengan menampilkan penerimaan gaji.

4.6. Pemodelan Class Diagram

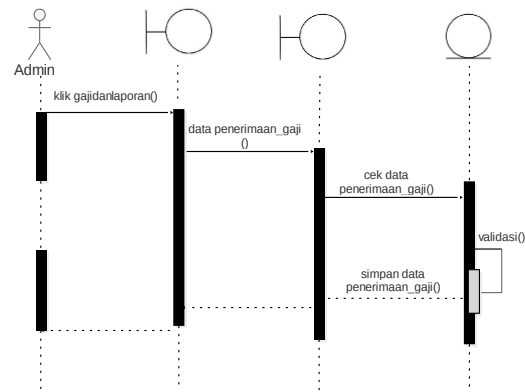


Gambar 4. Class Diagram Aplikasi Penggajian

Pada gambar 4 menjelaskan bahwa aplikasi terdapat beberapa diantaranya class admin, jabatan, golongan, kehadiran, pegawai, penerimaan, dan potongan. Class Pegawai memiliki hubungan dengan Class Jabatan dan Class Golongan melalui atribut jabatan dan golongan. Hal ini menunjukkan bahwa setiap pegawai memiliki jabatan dan golongan yang terkait. Class Kehadiran, Class Penerimaan, dan Class Potongan memiliki relasi dengan Class Pegawai. Ini mengindikasikan bahwa data kehadiran, penerimaan, dan potongan terkait dengan pegawai tertentu. Class Admin tampaknya berdiri sendiri dan tidak memiliki hubungan langsung dengan kelas lain dalam diagram ini, namun, admin berperan dalam mengelola data yang ada.

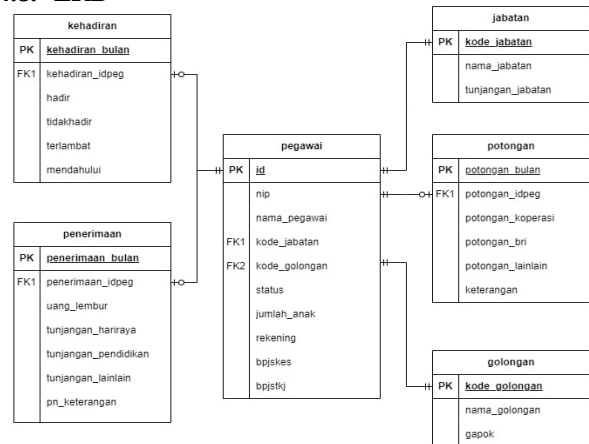
4.7. Sequence Diagram Data Penerimaan Gaji

Sequence diagram ini menggambarkan interaksi sederhana antara Admin dan sistem dalam proses pengelolaan penerimaan gaji. Admin memulai dengan mengklik laporan gaji, kemudian sistem menarik data, memeriksa, dan memvalidasi sebelum menyimpannya. Diagram ini menunjukkan alur logis dari langkah-langkah yang dilakukan untuk memastikan bahwa data gaji yang diproses adalah benar dan sesuai.



Gambar 5. Sequence Diagram Data Penerimaan Gaji

4.8. ERD



Gambar 6. ERD Aplikasi Penggajian

ERD Gambar 6 menunjukkan struktur dan relasi antar entitas yang diperlukan dalam sistem penggajian pegawai. Setiap entitas memiliki peran penting dalam mencatat data terkait kehadiran, jabatan, golongan, penerimaan gaji, dan potongan gaji. Dengan adanya relasi antar tabel, sistem penggajian dapat dikelola secara terintegrasi, mulai dari data kehadiran, perhitungan gaji, hingga potongan yang diterapkan untuk setiap pegawai.

4.9. Tampilan form login

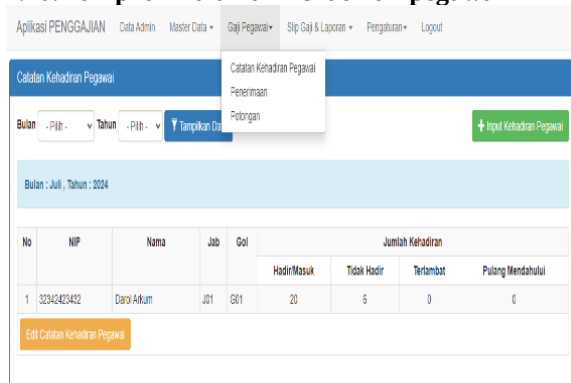


Gambar 7. Halaman login Aplikasi penggajian

Halaman login dapat dilakukan dengan memasukkan user dan password yang sudah terdaftar sebelumnya. Setelah dimasukan user dan password akan tampil halama beranda admin. Setelah login berhasil, admin dapat melihat menu-menu pada halaman beranda. Menu yang terdapat pada halaman beranda adalah menu yang dapat mengelola data

admin, jabatan, pegawai, data penambahan, data kehadiran, data penerimaan gaji, dan membuat laporan.

4.10. Tampilan halaman kehadiran pegawai

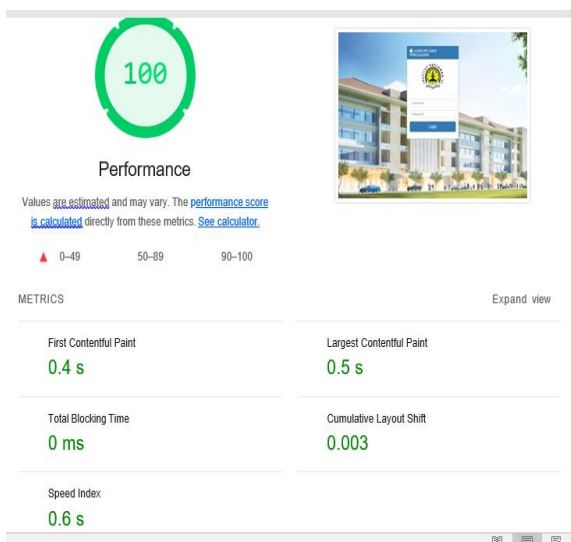


Gambar 8. Kehadiran pegawai

Pada gambar 8, jika tiap bulannya maka admin akan memasukan data kehadiran pegawai, setelah itu admin akan memasukan penambahan gaji serta potongan gaji, yang nantinya akan menghasilkan slip gaji.

4.11. Pengujian fungsionalitas performa sistem

Pengujian performance menggunakan extension dari google chrome yaitu Lighthouse. Setelah dilakukan pengujian performance diperoleh hasil seperti gambar berikut.



Gambar 9. Pengujian Performa Aplikasi Penggajian

Dari aplikasi penggajian pada Gambar IV.39 menjelaskan hasil performa test menunjukkan bahwa:

a. Performance Score

Nilai: 100

Skor ini menunjukkan bahwa website memiliki performa yang sangat baik. Skor performa berkisar antara 0 hingga 100, dengan 90-100 dianggap sangat baik, 50-89 cukup, dan 0-49 buruk.

b. Metrics (Metrik)

- **First Contentful Paint (FCP): 0.4 s**
Waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan konten pertama yang berarti pada layar. Dalam hal ini, website menampilkan konten pertama dalam 0.4 detik.
- **Largest Contentful Paint (LCP): 0.5 s**
Waktu yang dibutuhkan untuk menampilkan elemen konten terbesar yang terlihat di viewport. Nilai 0.5 detik menunjukkan bahwa elemen terbesar sudah tampil sangat cepat.
- **Total Blocking Time (TBT): 0 ms**
Total waktu yang diblokir selama loading halaman, yaitu waktu antara FCP dan Time to Interactive (TTI) di mana tugas-tugas panjang menghalangi interaksi pengguna. Dalam hal ini, tidak ada waktu yang terblokir, menunjukkan pengalaman pengguna yang baik.
- **Speed Index: 0.6 s**
Mengukur seberapa cepat konten halaman terlihat secara visual selama loading. Nilai 0.6 detik menunjukkan bahwa halaman terlihat sangat cepat.
- **Cumulative Layout Shift (CLS): 0.003**
Mengukur jumlah perubahan tata letak yang tidak terduga selama masa hidup halaman. Nilai 0.003 sangat rendah, menunjukkan tata letak yang stabil dan tidak ada elemen yang tiba-tiba berpindah tempat.

4.12. Pengujian Kepada Pengguna

Tabel 1. Pengujian kepada pengguna

Dokumen User Acceptance Testing						
Nama Proyek	:	RANCANG BANGUN APLIKASI PENGGAJIAN STAFF BERBASIS WEB DI INSTITUT PAHLAWAN 12				
Studi Kasus	:	-				
Kepala Bagian	:	Dr. Darol Arkum, M.Si				
Proses Pengujian						
No	Use Case		Hasil Uji	Nama Penguji	Tanggal Pengujian	Catatan Penguji
1	Usecase Uji : Login					
	Deskripsi : Melakukan verifikasi terhadap admin untuk masuk ke menu aplikasi		Berhasil	Sulistyowati	20 Juli 2024	
	Kasus Pengujian Username : admin Password : admin		Berhasil	Darol Arkum	20 Juli 2024	
	Hasil yang diharapkan: - Jika login berhasil, pengguna akan diarahkan ke menu aplikasi. - Jika login gagal, akan muncul pesan kesalahan dan pengguna tetap berada di halaman login.					
2	Usecase Uji : Halaman Data Admin					
	Deskripsi : Memasukan data admin, dimana Sistem akan memutuskan untuk menolak atau menerima data yang dimasukan kedalam sistem.		Berhasil	Sulistyowati	20 Juli 2024	
	Kasus Pengujian Username : darolarkum Password : DarolArkum123 Nama Lengkap : Arkum		Berhasil	Darol Arkum	20 Juli 2024	
	Hasil yang diinginkan: - Jika data berhasil dimasukkan, akan muncul pesan "Data Admin Berhasil diinputkan" dan menampilkan seluruh informasi data admin. - Jika data tidak berhasil dimasukan (tidak sesuai kriteria/tidak semua dimasukan), akan muncul pesan "Data Admin Tidak Berhasil Diinputkan" dan pengguna akan diarahkan kembali ke dashboard					

Dokumen UAT ini mencakup berbagai proses pengujian yang dilakukan oleh pengguna atau tester untuk memastikan aplikasi berfungsi sesuai kebutuhan.

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Penerapan aplikasi penggajian berbasis web dapat mengatasi berbagai masalah tersebut dengan memberikan solusi yang lebih efisien dan akurat. Aplikasi ini menawarkan fitur-fitur seperti perhitungan otomatis gaji, manajemen data staff, transparansi informasi penggajian, serta laporan yang lebih cepat dan akurat. Aplikasi ini mengotomatisasi perhitungan gaji, mengurangi kemungkinan kesalahan manusia, dan mempercepat proses pembayaran gaji. Pembuatan laporan keuangan menjadi lebih cepat dan akurat dengan integrasi data yang lebih baik. Hasil pengujian yang telah dilakukan mendapatkan nilai 100% Nilai-nilai ini memberikan indikasi bahwa halaman website ini sangat

dioptimalkan, dengan waktu rendering dan interaksi yang sangat cepat, serta tata letak yang stabil. Saran untuk kedepannya pertimbangkan dengan menambahkan fitur tambahan seperti integrasi dengan sistem akuntansi yang ada atau fitur manajemen waktu untuk absensi dan lembur. Ini akan membantu dalam integrasi data dan memperluas fungsionalitas aplikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] F. N. Ahadiyah, "Perkembangan Teknologi Infomasi Terhadap Peningkatan Bisnis Online," *INTERDISIPLIN J. Qual. Quant. Res.*, vol. 1, no. 1, 2024, doi: 10.61166/interdisiplin.v1i1.5.
- [2] M. S. Wildan, "Perancangan Sistem Ticketing Helpdesk Pada PT Arthatech Selaras Berbasis Web," *JRKT (Jurnal Rekayasa Komputasi Ter.)*, vol. 4, no. 2, 2024, doi: <https://doi.org/10.30998/jrkt.v2i01.6485>.
- [3] V. Febrian, M. R. Ramadhan, M. Faisal, and A. Saifudin, "Pengujian pada Aplikasi Penggajian

- Pegawai dengan menggunakan Metode Blackbox,” *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 5, no. 1, p. 61, 2020, doi: 10.32493/informatika.v5i1.4340.
- [4] S. Rahayu, J. J. Purnama, Ridwansyah, A. Hamid, and I. Herliawan, “Rancang Bangun Aplikasi Penggajian Menggunakan Framework CI (Studi Kasus: PD. Perkasa 3),” *J. Ilmu Komput. dan Bisnis*, vol. 12, no. 2a, 2021, doi: <https://doi.org/10.47927/jikb.v12i2a.203>.
- [5] M. I. Sa`ad, *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2020.
- [6] A. Kadir, *MEMBUAT APLIKASI WEB DENGAN PHP DAN DATABASE MYSQL*. Yogyakarta: ANDI, 2023.
- [7] E. F. Harahap, S. Adisuwiryo, and R. Fitriana, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*. Banyumas: Wawasan Ilmu, 2022.
- [8] D. R. Prehanto, *Buku Ajar Konsep Sistem Informasi*. SCOPINDO MEDIA PUSTAKA, 2020.
- [9] L. V. Aprilian and M. H. K. Saputra, *Belajar Cepat Metode SAW*. Kreatif Industri Nusantara, 2020.
- [10] M. Muslihudin and Oktafianto, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UM*. Andi, 2016.