

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT. BANGUN SUMBER DAYA MANDIRI

Rifan Pamungkas, Nur Aisyah Pratiwi, Nur'Amalina Sayyidah, Muhamad Aditya Restu Prawira

Teknik Informatika, Universitas Raharja
Jalan Jendral Sudirman N0.40 Kota Tangerang
rifan.pamungkas@raharja.info

ABSTRAK

PT. Bangun Sumber Daya Mandiri adalah perusahaan penyedia tenaga kerja yang membantu memenuhi kebutuhan sumber daya manusia bagi berbagai perusahaan dan instansi. Layanan yang ditawarkan mencakup cleaning service, pemasaran, operator, IT support, admin support, dan lain-lain. Saat ini, sistem administrasi perusahaan masih dilakukan secara manual, termasuk dalam pengelolaan penggajian. Human Resource Development (HRD) mencatat dan menyimpan data karyawan dalam bentuk fisik, serta melakukan rekap penggajian secara manual. Proses ini membutuhkan waktu yang lama dan menyulitkan karyawan dalam mengakses informasi gaji mereka. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sistem informasi penggajian berbasis web guna meningkatkan efisiensi dan efektivitas pengelolaan gaji. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan studi literatur. Analisis sistem dilakukan menggunakan metode PIECES, sementara dalam proses perancangan, digunakan teknologi seperti database, MySQLi, PHP, dan XAMPP sebagai server lokal. Hasil dari penelitian ini adalah sistem penggajian berbasis web yang lebih transparan dan memudahkan karyawan dalam mengakses informasi gaji. Sistem ini dapat digunakan melalui komputer maupun perangkat seluler dengan koneksi internet, memungkinkan karyawan untuk melihat laporan gaji serta mencetak slip gaji secara mandiri setiap periode.

Kata kunci : Website, Sistem Informasi, Slip Gaji

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi terus mengalami kemajuan yang signifikan. Berbagai perusahaan dan instansi memerlukan teknologi yang sesuai untuk mengelola data secara efektif guna meningkatkan transparansi serta keterlibatan karyawan dalam proses penggajian. Pemanfaatan teknologi yang tepat dapat membantu dalam pengolahan data secara lebih akurat, efisien, dan mudah diakses, sehingga meminimalkan kesalahan serta mempercepat distribusi informasi terkait gaji karyawan. Sistem informasi berperan dalam pengelolaan data di suatu perusahaan atau instansi. Dengan adanya sistem ini, data yang dibutuhkan dapat diproses secara otomatis, mengurangi ketergantungan pada metode manual. Penerapan sistem informasi memungkinkan berbagai proses yang sebelumnya dilakukan secara konvensional dapat dikomputerisasi, sehingga meningkatkan efisiensi dan efektivitas dalam pengolahan serta penyampaian informasi.

PT. Bangun Sumber Daya Mandiri merupakan perusahaan yang bergerak di bidang penyediaan jasa tenaga kerja untuk memenuhi kebutuhan sumber daya manusia bagi berbagai perusahaan maupun instansi. Perusahaan ini menawarkan layanan seperti cleaning service, pemasaran, operator, IT support, admin support, dan lainnya. Dalam sistem penggajian yang berjalan saat ini, masih terdapat kurangnya transparansi antara pihak perusahaan dan karyawan, yang menyebabkan terjadinya berbagai kesalahan setiap bulan. Ketidaktepatan dalam pemberian gaji dapat berdampak pada menurunnya motivasi kerja

serta ketidakpuasan karyawan terhadap imbalan yang mereka terima.

Jika kondisi tersebut dibiarkan, dapat berdampak pada penurunan kinerja baik bagi karyawan maupun perusahaan. Oleh karena itu, perusahaan perlu menerapkan sistem penggajian yang lebih fleksibel guna meningkatkan motivasi kerja serta memastikan kepuasan bagi karyawan dan perusahaan secara keseluruhan.

2. TINJAUAN PUSTAKA

Landasan teori dalam penelitian ini membahas konsep-konsep dasar yang menjadi dasar dalam perancangan sistem informasi penggajian berbasis web. Beberapa teori yang dikaji mencakup sistem informasi, sistem penggajian, basis data, serta teknologi yang digunakan dalam pengembangan sistem. Dengan adanya pemahaman teoritis yang kuat, perancangan sistem ini diharapkan dapat memberikan solusi yang efektif dalam meningkatkan efisiensi administrasi penggajian di PT. Bangun Sumber Daya Mandiri[1].

Penelitian yang dilakukan oleh Rina Gustina dengan judul "*Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel*" bertujuan untuk membangun sebuah sistem penggajian yang terkomputerisasi guna meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses perhitungan gaji karyawan. Dalam penelitian ini, pengembangan sistem dilakukan menggunakan framework Laravel yang dikenal memiliki struktur pengembangan yang rapi dan mendukung fitur keamanan yang baik. Sistem yang dibangun meliputi pengelolaan data karyawan,

perhitungan gaji berdasarkan data absensi, tunjangan, dan potongan, serta pembuatan slip gaji secara otomatis. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem informasi penggajian berbasis web yang dikembangkan mampu meminimalisir kesalahan dalam perhitungan gaji, mempercepat proses pembuatan laporan, serta mempermudah bagian keuangan dalam mengelola data penggajian.

2.1. Definisi Sistem

Sistem merupakan sekumpulan elemen yang saling terhubung dan bekerja secara terintegrasi untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam konteks pengolahan data, sistem yang bertugas untuk mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, serta mendistribusikan informasi sesuai dengan kebutuhan disebut sebagai sistem informasi. Sistem informasi terdiri dari elemen input, seperti data dan instruksi, serta output yang berupa laporan atau informasi yang dihasilkan. Sistem pada dasarnya terdiri dari berbagai komponen yang berkolaborasi guna mencapai tujuan yang telah ditentukan sebelumnya[2].

2.2. Definisi Data

Data adalah elemen dasar yang diproses untuk menghasilkan informasi yang lebih bermakna dan bermanfaat bagi pengguna dalam mencapai tujuan tertentu. Secara umum, data dapat diolah, dianalisis, dan diinterpretasikan guna memperoleh wawasan, pengetahuan, atau mendukung pengambilan keputusan dalam berbagai bidang, seperti sains, bisnis, dan teknologi. Pengolahan data melibatkan berbagai metode, teknik, atau algoritma yang digunakan untuk mengidentifikasi pola, menyusun informasi, serta mengekstrak makna dari data yang tersedia.

Dalam era digital saat ini, data memiliki peran yang sangat krusial, terutama dengan pertumbuhan volume dan kompleksitasnya yang semakin pesat. Pemanfaatan analisis data serta kecerdasan buatan menjadi semakin signifikan dalam mengolah informasi yang tersedia, sehingga dapat menghasilkan wawasan yang lebih mendalam dan mendukung pengambilan keputusan yang lebih optimal[3].

2.3. Definisi Informasi

Informasi merupakan hasil dari pengolahan data yang telah disusun, dianalisis, dan diinterpretasikan sehingga memiliki makna serta memberikan manfaat bagi penerimanya. Informasi berperan penting dalam mendukung proses pengambilan keputusan, menyelesaikan permasalahan, serta memahami suatu fenomena dengan lebih jelas. Berbeda dengan data mentah, informasi memiliki nilai kontekstual, relevansi, dan tingkat keakuratan tertentu yang membuatnya dapat dipercaya serta digunakan dalam berbagai bidang, seperti bisnis, teknologi, dan ilmu pengetahuan[4].

2.4. Gaji/Upah

Gaji merupakan kompensasi finansial yang diberikan kepada karyawan sebagai imbalan atas jasa dan kontribusi mereka dalam melaksanakan tugas serta tanggung jawab di suatu organisasi. Pembayaran gaji umumnya dilakukan secara tetap dalam periode tertentu, seperti setiap bulan. Besaran gaji tidak hanya mencerminkan nilai suatu pekerjaan, tetapi juga dipengaruhi oleh berbagai faktor, termasuk keterampilan, pengalaman, kinerja, kebijakan perusahaan, serta kondisi ekonomi. Selain berfungsi sebagai bentuk penghargaan, gaji juga berperan penting dalam menjaga kesejahteraan karyawan dan menjadi dorongan bagi mereka untuk terus meningkatkan produktivitas serta kualitas kerja[5].

2.5. Definisi Pegawai

Karyawan atau pegawai merupakan individu yang menawarkan jasa berupa tenaga dan pemikiran sebagai bagian dari tanggung jawab mereka dalam suatu organisasi. Sebagai imbalannya, mereka menerima kompensasi yang telah ditentukan berdasarkan kesepakatan sebelumnya. Dalam menjalankan tugasnya, karyawan memiliki kewajiban untuk menyelesaikan pekerjaan yang diberikan serta berhak memperoleh kompensasi sesuai dengan perjanjian yang telah disepakati. Pegawai juga dapat diartikan sebagai bagian dari organisasi yang menjalankan tugas serta aktivitas rutin guna mencapai hasil kerja yang telah ditargetkan[6].

2.6. Definisi Absensi

Absensi merupakan catatan ketidakhadiran karyawan di tempat kerja yang dapat disebabkan oleh berbagai alasan, seperti izin, sakit, atau kelalaian. Perusahaan sering kali memanfaatkan tingkat absensi sebagai indikator kedisiplinan karyawan. Tingkat absensi yang tinggi dapat berdampak negatif terhadap produktivitas perusahaan, yang pada akhirnya dapat menghambat pencapaian tujuan organisasi. Absensi juga berfungsi sebagai bagian dari sistem pelaporan aktivitas perusahaan, di mana data kehadiran karyawan dikelola secara sistematis agar dapat diakses dan digunakan dengan mudah oleh pihak yang berkepentingan ketika diperlukan[7].

2.7. Database

Database merupakan kumpulan data yang terstruktur dan saling terhubung, yang dirancang agar dapat diakses, dikelola, dan diolah dengan mudah serta cepat untuk menghasilkan informasi yang lebih bermakna. Dalam pengelolaannya, database memerlukan media penyimpanan komputer yang terorganisir dengan baik, serta sistem pemeliharaan yang efektif guna memastikan integritas dan ketersediaan data dalam mendukung berbagai fungsi manajemen sistem[8].

2.8. SDLC (Software Development Life Cycle)

Software Development Life Cycle (SDLC) merupakan serangkaian tahapan yang terstruktur dalam proses perancangan, pengembangan, pengujian, serta pemeliharaan perangkat lunak guna memastikan sistem yang dibuat sesuai dengan kebutuhan pengguna dan standar kualitas yang telah ditetapkan. SDLC bukan sekadar metode kerja, melainkan juga pendekatan strategis yang mencakup analisis kebutuhan, perancangan sistem, implementasi teknologi, hingga evaluasi kinerja untuk menghasilkan perangkat lunak yang efektif, aman, serta mampu beradaptasi dengan perkembangan bisnis atau organisasi. Setiap tahap dalam SDLC memiliki peran penting dalam meminimalkan risiko kesalahan, meningkatkan efisiensi manajemen proyek, serta memastikan bahwa perangkat lunak yang dihasilkan dapat berjalan dengan optimal dalam lingkungan operasional yang telah ditentukan[9].

2.9. Black Box Testing

Black Box Testing merupakan teknik pengujian perangkat lunak yang berfokus pada pemeriksaan fungsionalitas sistem tanpa memperhitungkan struktur internal atau kode sumbernya. Metode ini dilakukan dengan menganalisis masukan dan keluaran sistem guna memastikan bahwa perangkat lunak berfungsi sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Tujuan utama dari Black Box Testing adalah untuk mendeteksi kesalahan dalam alur logika bisnis, keterpaduan antar komponen, serta keakuratan respons sistem terhadap berbagai kondisi penggunaan. Dalam pengujiannya, tester berperan seperti pengguna akhir yang mengevaluasi kinerja aplikasi berdasarkan interaksi langsung, sehingga mampu mengidentifikasi ketidaksesuaian tanpa perlu memahami aspek teknis dari implementasi program[10].

2.10. Prototype

Prototype merupakan bentuk awal dari sebuah sistem atau produk yang dibuat untuk menguji, mengeksplorasi, dan memverifikasi konsep sebelum dikembangkan secara menyeluruh. Prototipe tidak sekadar model sederhana, melainkan alat dinamis yang memungkinkan pengembang dan pihak terkait untuk menilai aspek desain, fungsionalitas, serta pengalaman pengguna pada tahap awal pengembangan. Melalui pendekatan ini, masukan dapat diperoleh lebih cepat, sehingga potensi kesalahan atau ketidaksesuaian dengan kebutuhan dapat diidentifikasi dan dikoreksi sebelum sistem atau produk mencapai tahap final. Prototipe dapat berupa rancangan visual, simulasi interaktif, maupun versi awal dengan fungsi terbatas yang memberikan gambaran konkret tentang cara kerja sistem dalam kondisi sebenarnya[11].

3. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini mencakup proses pengamatan langsung yang dilakukan secara sistematis serta penelitian pencatatan yang bertujuan

untuk memperoleh dan mendokumentasikan sumber informasi yang relevan. Selain itu, pencatatan dilakukan dengan cermat untuk memastikan bahwa setiap informasi yang dikumpulkan dapat digunakan sebagai bahan analisis yang valid.

3.1. Metode Pengumpulan Data

Metode observasi diterapkan dengan cara mengamati secara langsung objek atau subjek penelitian menggunakan indera penglihatan, pendengaran, serta persepsi untuk memahami kondisi yang diteliti. Selain itu, metode wawancara digunakan sebagai sarana pengumpulan data dengan berinteraksi secara langsung dengan subjek penelitian guna memperoleh informasi yang lebih mendalam. Proses wawancara dilakukan dengan beberapa karyawan serta perwakilan HRD untuk menggali lebih lanjut mengenai sistem penggajian yang diterapkan di perusahaan. Sementara itu, metode studi pustaka diterapkan dengan menelusuri berbagai sumber literatur yang relevan, seperti buku, jurnal, dan publikasi ilmiah, dengan tujuan memperoleh wawasan yang lebih komprehensif terkait solusi yang dapat diterapkan dalam penelitian ini.

3.2. Metode Analisis Sistem

Tahapan pengumpulan data yang diperoleh melalui wawancara, observasi, dan studi literatur dievaluasi guna merumuskan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibangun. Proses analisis dilakukan dengan beberapa pendekatan, salah satunya adalah analisis pengguna, yang menitikberatkan pada jumlah pengguna sistem serta fitur yang dapat mereka akses. Selain itu, dilakukan juga analisis kebutuhan fungsional, non-fungsional, dan pengguna dengan memanfaatkan diagram kasus sebagai alat pemodelan. Pemodelan ini berperan dalam mengilustrasikan fungsi utama sistem, peran masing-masing pengguna, serta hak akses yang diberikan kepada setiap pengguna dalam sistem yang dirancang.

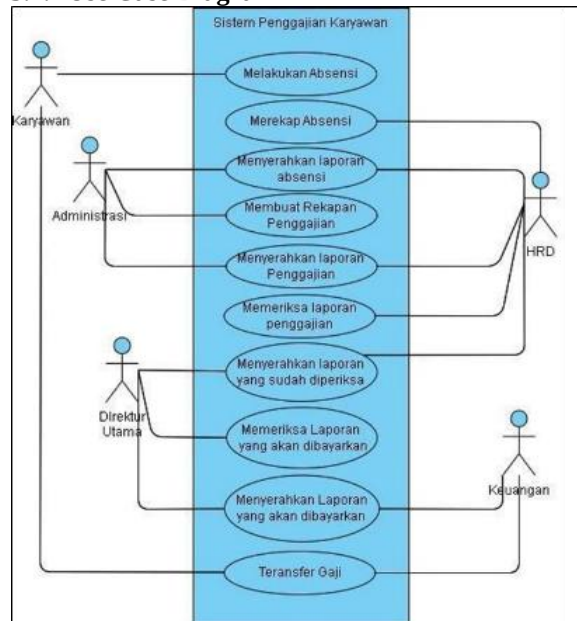
3.3. Metode Perancangan

Penelitian ini menerapkan metode perancangan sistem dengan pendekatan System Development Life Cycle (SDLC) yang mencakup beberapa tahapan utama. Tahap pertama adalah Perencanaan (Planning), yang bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan sumber daya, termasuk perangkat keras, perangkat lunak, metode, serta anggaran yang diperlukan. Selanjutnya, pada tahap Analisis (Analysis), dilakukan evaluasi terhadap sistem yang telah berjalan guna mengembangkan sistem baru yang lebih optimal. Analisis ini menggunakan alat bantu Unified Modeling Language (UML) yang diimplementasikan dengan perangkat lunak Visual Paradigm untuk memodelkan sistem dalam bentuk Use Case Diagram, Sequence Diagram, dan Statechart Diagram.

Tahap selanjutnya adalah Desain (Design), yang berfokus pada perancangan alur pemrosesan data dalam sistem baru agar sesuai dengan kebutuhan

pengguna. Pada tahap ini, sistem dikembangkan menggunakan berbagai diagram Unified Modeling Language (UML), seperti diagram kelas, diagram aktivitas, dan diagram arsitektur perangkat lunak, guna memvisualisasikan struktur serta alur kerja sistem. Setelah desain selesai, sistem memasuki tahap Implementasi (Implementation), di mana rancangan yang telah dibuat dikonversi menjadi kode program agar dapat digunakan secara nyata. Tahap terakhir adalah Pemeliharaan (Maintenance).

3.4. Use Case Diagram



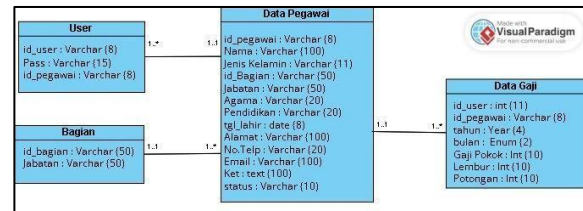
Gambar 1. Use Case Diagram

Gambar yang ditampilkan merupakan diagram use case dari sistem pengelolaan penggajian karyawan, yang memperlihatkan rangkaian aktivitas serta hubungan antara pengguna sistem (aktor) dengan fungsi-fungsi yang tersedia. Diagram ini melibatkan lima aktor utama, yakni Karyawan, Administrasi, HRD, Direktur Utama, dan bagian Keuangan, yang masing-masing menjalankan perannya dalam alur penggajian. Proses dimulai dari Karyawan yang melakukan absensi harian. Data absensi tersebut kemudian direkap oleh bagian Administrasi. Setelah itu, Administrasi menyerahkan laporan absensi tersebut kepada HRD dan melanjutkan proses dengan menyusun rekap penggajian. Rekapitulasi ini dikirimkan kembali ke HRD untuk dilakukan pemeriksaan. Apabila telah sesuai, laporan tersebut diteruskan kepada Direktur Utama guna dilakukan verifikasi akhir terhadap penggajian yang akan dibayarkan.

3.5. Class Diagram

Diagram kelas (Class Diagram) adalah salah satu bentuk pemodelan dalam Unified Modeling Language (UML) yang digunakan untuk merancang struktur basis data dalam suatu sistem. Diagram ini berperan dalam merancang serta mengorganisir kelompok data

tertentu, termasuk hubungan antar entitas, atribut, serta fungsi yang mendukung interaksi dalam pengelolaan data di dalam sistem. Dengan menggunakan Class Diagram, pengembang dapat memahami lebih jelas bagaimana elemen-elemen dalam sistem berinteraksi serta memastikan desain basis data sesuai dengan kebutuhan fungsional sistem yang akan dibangun.



Gambar 2. Class diagram

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, diperlukan perubahan dalam sistem pengolahan data penggajian di PT. Bangun Sumber Daya Mandiri dengan mengembangkan sistem informasi penggajian berbasis web. Sistem ini bertujuan untuk meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam pengelolaan laporan penggajian. Dalam menganalisis prosedur yang diusulkan, peneliti memanfaatkan Visual Paradigm Online sebagai alat bantu dalam pemodelan sistem, termasuk pembuatan Use Case Diagram, Activity Diagram, dan Sequence Diagram guna memvisualisasikan alur kerja serta interaksi dalam sistem yang akan dikembangkan.

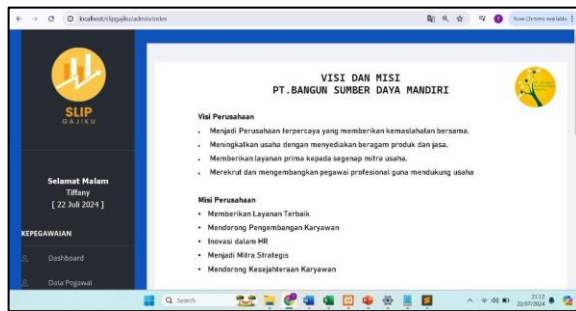
4.2. Tampilan Sistem



Gambar 3. Tampilan menu login

Halaman login pada sistem "Aplikasi Slip Gajiku" berfungsi sebagai pintu akses utama bagi pengguna untuk masuk ke dalam sistem dengan tingkat keamanan yang terjamin. Pada tampilan ini, pengguna diminta untuk mengisi dua kolom input, yaitu Nomor Induk Pegawai (NIP) dan kata sandi. Setelah memasukkan data yang valid, pengguna dapat menekan tombol "Masuk" untuk diarahkan ke halaman utama aplikasi. Jika terdapat kesalahan dalam pengisian data, sistem akan memberikan notifikasi sebagai peringatan. Desain antarmuka pada halaman ini dibuat dengan tampilan yang intuitif dan mudah digunakan, serta dilengkapi ilustrasi yang mencerminkan lingkungan kerja, memberikan kesan

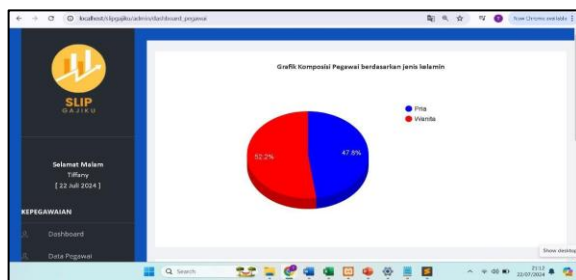
profesional, dan membantu pengguna dalam memahami fungsi halaman login



Gambar 4. Tampilan menu utama

Halaman utama pada sistem "Slip Gajiku" dirancang untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan mengelola informasi terkait slip gaji serta data kepegawaian. Di sisi kiri layar, tersedia panel navigasi yang berisi berbagai menu utama, seperti Dashboard dan Data Pegawai, yang memfasilitasi perpindahan antar fitur secara praktis. Selain itu, sistem juga menampilkan informasi pengguna yang sedang masuk, termasuk nama dan waktu saat ini, guna mempermudah identifikasi akses.

Pada area utama halaman, disajikan visi dan misi perusahaan PT. Bangun Sumber Daya Mandiri, yang menjelaskan tujuan serta nilai-nilai yang dipegang oleh perusahaan. Desain antarmuka dibuat sederhana namun profesional, dengan kombinasi warna yang memberikan kesan formal sekaligus ramah pengguna. Struktur tampilan yang tertata rapi ini memastikan kemudahan dalam memahami informasi serta meningkatkan efisiensi dalam menavigasi sistem.



Gambar 5. Tampilan dashboard

Dashboard pada sistem "Slip Gajiku" dirancang untuk menyajikan informasi penting secara ringkas dan mudah diakses oleh pengguna. Pada sisi kiri layar, terdapat panel navigasi yang menyediakan akses cepat ke berbagai fitur utama, seperti Dashboard dan Data Pegawai, sehingga pengguna dapat berpindah antar menu dengan lebih efisien. Selain itu, sistem juga menampilkan informasi terkait pengguna yang sedang login, termasuk nama serta waktu saat ini, guna mempermudah identifikasi akses.

Bagian utama dari dashboard menampilkan visualisasi data dalam bentuk diagram lingkaran (pie chart) yang menggambarkan distribusi pegawai berdasarkan jenis kelamin. Grafik ini memberikan

gambaran proporsi pegawai pria dan wanita dalam perusahaan, yang dapat digunakan untuk analisis serta perencanaan sumber daya manusia. Tampilan dashboard dirancang dengan antarmuka yang sederhana namun profesional, menggunakan kombinasi warna yang memberikan kesan formal sekaligus mudah digunakan. Dengan penyajian informasi yang jelas dan terstruktur, halaman ini membantu pengguna dalam memahami data kepegawaian secara lebih efektif.

No	NIP	Nama	Jenis	Bagian	Jabatan	Tgl
1	31902141	Amal Fauzan	Pria	Operasional	Pekerja	08/08/2021
2	3190205	Amel Firda	Pria	Operasional	Pekerja	08/08/2021
3	31902137	Amir Muhammad	Pria	Produksi	Pekerja	08/08/2021
4	31902132	Amir Muhammad	Pria	Produksi	Pekerja	08/08/2021
5	31902137	Amir Muhammad	Pria	Produksi	Pekerja	08/08/2021
6	31902136	Amir Muhammad	Pria	Produksi	Pekerja	08/08/2021

Gambar 6. Tampilan data pegawai

Tampilan halaman Data Pegawai dalam sistem "Slip Gajiku" dirancang untuk menyajikan informasi terperinci mengenai daftar pegawai di perusahaan. Di sisi kiri layar, tersedia panel navigasi yang memudahkan pengguna untuk mengakses berbagai fitur utama, seperti Dashboard dan Data Pegawai, sehingga mempercepat pencarian informasi yang diperlukan. Selain itu, sistem juga menampilkan identitas pengguna yang sedang masuk, termasuk nama dan waktu saat ini, guna memberikan pengalaman yang lebih personal serta memudahkan proses identifikasi akses.

Pada bagian utama halaman, daftar pegawai ditampilkan dalam format tabel yang mencakup beberapa kolom, seperti Nomor Induk Pegawai (NIP), nama, jenis kelamin, divisi, jabatan, serta tanggal bergabung. Untuk meningkatkan efisiensi pencarian, tersedia fitur search di sudut kanan atas, yang memungkinkan pengguna menemukan data pegawai dengan cepat. Selain itu, terdapat tombol "Tambah Data Pegawai" berwarna merah di bagian atas halaman, yang digunakan untuk menambahkan informasi pegawai baru ke dalam sistem. Pada setiap baris data pegawai, tersedia ikon khusus yang memungkinkan pengguna melakukan pengeditan atau penghapusan data dengan lebih praktis.

No	Tahun	Bulan	NIP	Nama	Bagian	Jabatan	Gaji
1	2024	Januari	31902141	Amal Fauzan	HRD	Manajemen	2.500.000.00
2	2024	Januari	31702087	Makara Mandir	Keuangan dan	Keuangan	2.000.000.00
3	2024	Januari	31702087	Makara Mandir	Keuangan dan	Keuangan	2.000.000.00
4	2024	Januari	31702087	Makara Mandir	Keuangan dan	Keuangan	2.000.000.00
5	2024	Januari	31702121	Rafiq Huda	Keuangan dan	Keuangan	2.000.000.00

Gambar 7. Tampilan data gaji

Halaman Data Gaji pada sistem "Slip Gajiku" dirancang untuk menampilkan informasi penggajian karyawan secara sistematis dan mudah diakses. Di sisi kiri layar, terdapat panel navigasi yang memungkinkan pengguna berpindah ke berbagai fitur utama, seperti Dashboard dan Data Pegawai, sehingga mempermudah akses terhadap data yang dibutuhkan. Selain itu, panel navigasi juga menampilkan informasi pengguna yang sedang masuk, termasuk nama serta waktu terkini, guna meningkatkan pengalaman yang lebih personal dan mempercepat proses identifikasi akses.

Bagian utama halaman ini menampilkan daftar gaji karyawan dalam format tabel yang terdiri dari beberapa kolom, seperti tahun, bulan, nama karyawan, Nomor Induk Pegawai (NIP), bagian, jabatan, serta total gaji. Setiap baris dalam tabel juga dilengkapi dengan opsi untuk mengedit atau menghapus data yang tersedia. Untuk mempermudah pencarian, sistem

menyediakan fitur pencarian di sudut kanan atas yang memungkinkan pengguna menemukan data berdasarkan nama atau informasi lain dengan lebih cepat. Selain itu, di bagian atas halaman terdapat tombol "Tambah Data Gaji" berwarna merah, yang digunakan untuk menambahkan informasi gaji baru ke dalam sistem.

4.3. Pengujian BlackBox Testing

Tahap pengujian dilakukan setelah proses analisis dan perancangan sistem selesai. Dalam tahap ini, digunakan metode Black Box Testing untuk mengevaluasi fungsionalitas sistem tanpa melihat struktur internalnya. Pengujian ini bertujuan untuk mengidentifikasi serta mengurangi kemungkinan terjadinya kesalahan atau bug, sehingga sistem dapat beroperasi dengan lebih optimal dan sesuai dengan kebutuhan pengguna.

Tabel 3. Pengujian sistem

No	Skenario Pengujian	Hasil Pengujian	Keterangan
1.	User melakukan login dengan mengisi NIP (Nomor Induk Pegawai) dan Password.	Jika pengisian benar, maka user akan masuk ke menu utama	Valid
2.	User melakukan login dengan tidak melengkapi atau salah pada saat mengisi NIP dan Password.	Sistem tidak akan memproses login dan akan Kembali ke menu login, dan memberitahu jika NIP atau Password salah	Valid
3.	User menginput Username dan Password dengan benar.	User berhasil login dan masuk ke dalam sistem.	Valid
4.	Ketika user ingin melakukan registrasi dengan username yang sama maka hasilnya tidak bisa.	Sistem menolak hasil masukan username tersebut dan muncul pesan informasi "Username sudah ada".	Valid
5.	Ketika user ingin melakukan delete data maka akan muncul pesan informasi: "Kamu yakin hapus (nama data yang ingin di delete)".	Muncul pesan informasi "Kamu yakin hapus (nama data yang ingin di delete)".	Valid
6	Karyawan Dapat mencetak Laporan gaji (slip gaji)	Gaji Dapat di simpan dan dicetak	Valid

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Secara keseluruhan, penerapan sistem informasi penggajian berbasis web diharapkan tidak hanya meningkatkan efisiensi operasional perusahaan, tetapi juga mendukung perkembangan dan daya saing perusahaan di era digital. Dengan adanya komitmen terhadap perbaikan berkelanjutan, sistem ini dapat menjadi elemen strategis dalam pengelolaan sumber daya manusia di PT. Bangun Sumber Daya Mandiri. Agar sistem dapat berjalan dengan optimal, diperlukan pengawasan serta pemeliharaan secara berkala untuk memastikan fungsionalitasnya tetap terjaga dan terkontrol dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. Ikhlās, M. Kustati, and N. Sepriyanti, "Masalah Penelitian/ Research Problem; Pengertian Dan Sumber Masalah, Pertimbangan, Kriteria Pemilihan Masalah, Perumusan Dan Pembatasan Masalah, Landasan Teori," Feb. 2023.
- [2] M. I. P. N. S. S. A. S. Wahyu Rusbandi Huni Nasution, "9 PENDAPAT AHLI MENGENAI SISTEM INFORMASI MANAJEMEN," *Jurnal Inovasi Penelitian*, Sep. 2022.
- [3] C. Zai and T. Komputer, "IMPLEMENTASI DATA MINING SEBAGAI PENGOLAHAN DATA," Mar. 22AD.
- [4] R. Sangga Rasefta and S. Esabella, "SISTEM INFORMASI AKADEMIK SMK NEGERI 3 SUMBAWA BESAR BERBASIS WEB," 2020.
- [5] H. Hasan, "Sistem dan Prosedur Pembayaran Gaji dan Upah," *Amsir Management Journal*, vol. 3, no. 2, pp. 122–129, Apr. 2023, doi: 10.56341/amj.v3i2.207.
- [6] M. Al, K. Rizki, and A. F. Op, "RANCANG BANGUN APLIKASI E-CUTI PEGAWAI BERBASIS WEBSITE (STUDI KASUS : PENGADILAN TATA USAHA NEGARA)," *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, vol. 2, no. 3, pp. 1–13, 2021, [Online]. Available: <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- [7] S. Informasi Absensi and A. Gilang Mulia, "Sistem Informasi Absensi berbasis WEB di Politeknik Negeri Padang," *JTII*, vol. 05, no. 01, 2020.

- [8] P. Sistem Informasi Persediaan dan Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman, D. Penjualan Pada Toko Ria Bangunan Dengan Menggunakan Bahasa Pemrograman, N. Ultariani, and N. Putra, "VISUAL BASIC 2010 DAN DATABASE MYSQL," Amroni, 2020.
- [9] S.-P. Ditjen, I. Kementrian, P. Jakarta, T. Hartati, N. Anastia, and R. Widyastuti, "Penerapan Model Waterfall pada Rancang Bangun," *Riset dan E-Jurnal Manajemen Informatika Komputer*, vol. 6, no. 1, 2021, doi: 10.33395/remik.v4i1.11127.
- [10] A. S. R. W. R. L. Jafar Shadiq, "Pengujian Aplikasi Peminjaman Kendaraan Operasional Kantor Menggunakan BlackBox Testing," *INFORMATION MANAGEMENT FOR EDUCATORS AND PROFESSIONALS*, vol. 2, no. 5, Feb. 2021.
- [11] A. K. Yanolanda Suzantry Handayani, "Rancang Bangun Prototipe Pengendali Pintu Air Berbasis SMS (Short Message Service) Untuk Pengairan Sawah Menggunakan Arduino," *Jurnal Amplifier*, vol. 10, no. 2, 2020