

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam pengumpulan data sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktik diperlukan adanya pengamatan data dan informasi yang dibutuhkan dari perusahaan. Data dan informasi tersebut diperoleh dari sumber terkait untuk memberi masukan dalam pengembangan sistem informasi yang dibuat. Kegiatan yang dilakukan dalam pengumpulan data tersebut, antara lain:

1. Observasi

Melakukan pengamatan secara langsung pada PT. Sinar Baja Hutama untuk mengetahui proses dari penggajian yang ada pada PT. Sinar Baja Hutama.

2. Wawancara

Melakukan tanya jawab secara langsung kepada bagian administrasi mengenai masalah yang dihadapi.

3. Studi Pustaka

Mencari informasi dan literatur yang berkaitan dengan kegiatan dan penyusunan laporan kerja praktik.

Berdasarkan survei yang telah dilakukan pada PT. Sinar Baja Hutama, permasalahan yang sering terjadi yaitu kesalahan dalam pencatatan presensi karyawan yaitu dalam perhitungan kehadiran karyawan. Karyawan tersebut hadir, tetapi tidak dianggap hadir dalam pencatatan rekap kehadiran bulan tersebut, yang berimplikasi pada kesalahan penghitungan gaji karyawan. Pencatatan yang tidak efisien tersebut menyebabkan karyawan kesulitan pada saat melakukan rekap absensi mingguan karyawan dan menyebabkan kesalahan dalam

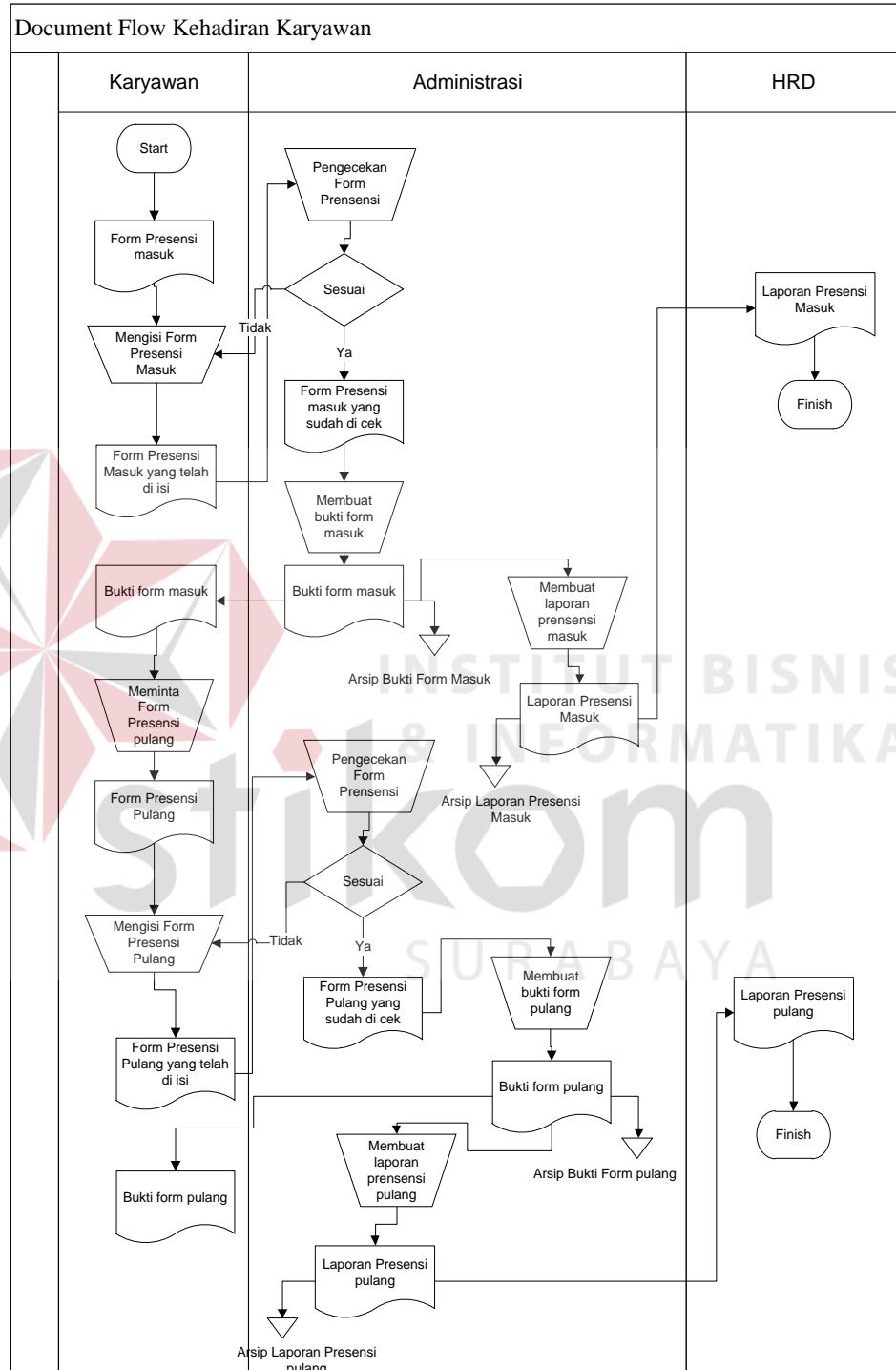
perhitungan dan pengelolaan gaji karyawan, selain itu terdapat kesalahan pada saat pencatatan yang disebabkan juga oleh *human error*, yang menyebabkan pembayaran gaji terlambat dan pembuatan laporan yang belum terintegrasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem informasi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut agar membantu bagian administrasi pada PT. Sinar Baja Hutama dalam melakukan rekap absensi dan perhitungan penggajian hingga membuat laporan penggajian, sehingga laporan yang dihasilkan dari aplikasi tersebut dapat efektif, sesuai dengan apa yang diinginkan manajer dan bisa mengatasi permasalahan yang dihadapi PT. Sinar Baja Hutama.

#### 4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan proses pengidentifikasi suatu sistem berdasarkan hasil *survey* atau studi lapangan untuk mengevaluasi permasalahan yang terjadi, sehingga dapat diajukan suatu usulan perbaikan sesuai kebutuhan perusahaan. Dalam langkah ini, penulis melakukan analisis suatu permasalahan mengenai proses absensi dan proses penggajian yang ada pada PT. Sinar Baja Hutama. Langkah awal dalam analisis sistem yang dilakukan adalah dengan mengetahui alur atau siklus absensi dan penggajian yang ada di perusahaan. Maka dibuatlah *document flow* berdasarkan pada alur absensi dan penggajian PT. Sinar Baja Hutama yang berfungsi untuk mengetahui secara *detail* alur proses tersebut.

#### 4.1.1 Document Flow Absensi Karyawan

Adapun gambar *document flow* absensi karyawan sebagai berikut:



Gambar 4.1 Document Flow Absensi Karyawan

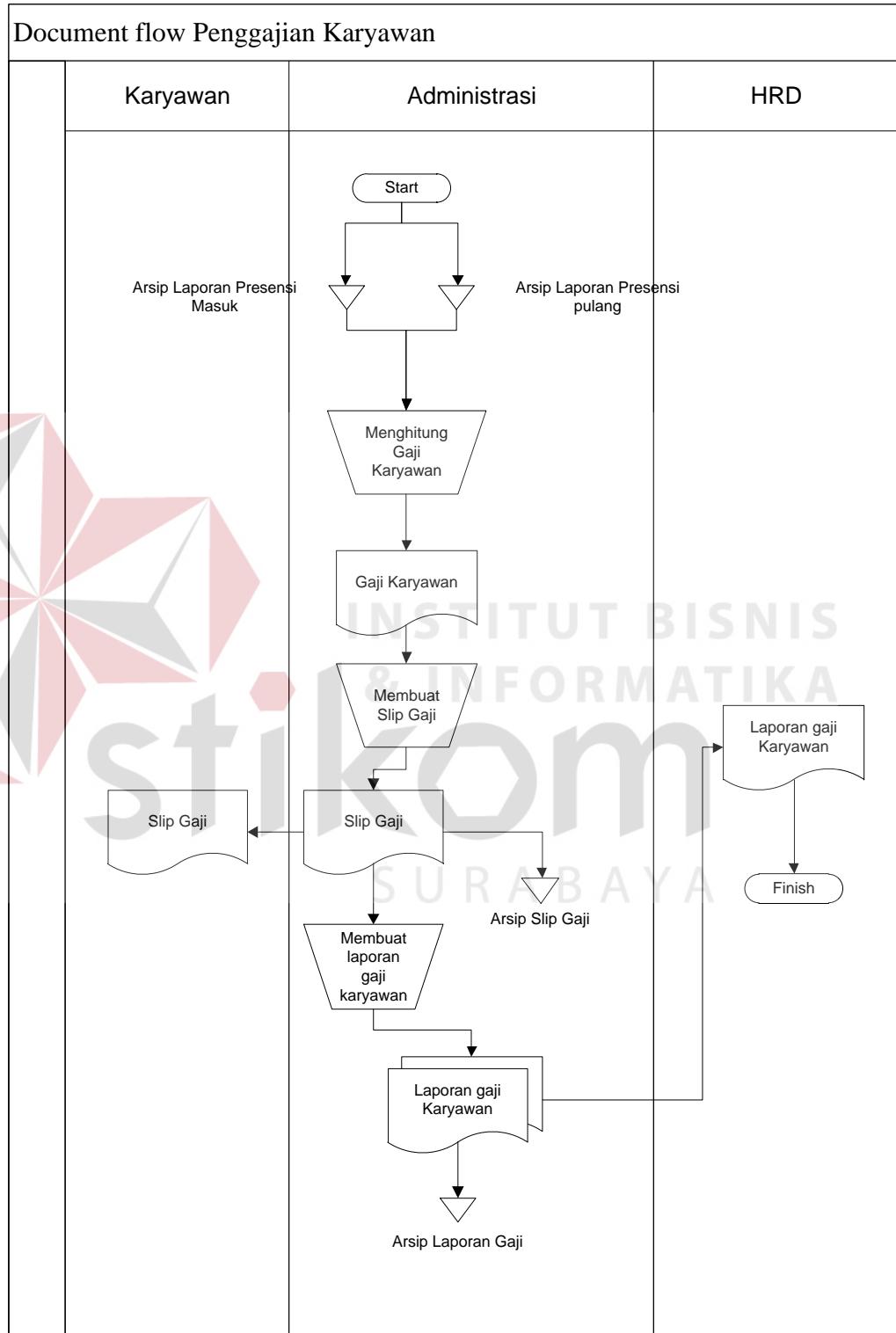
Proses absensi karyawan yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT.

Sinar Baja Hutama adalah sebagai berikut:

1. Pada saat jam masuk kerja dimulai dengan karyawan mengisi form presensi masuk, kemudian form yang sudah diisi diserahkan kepada bagian administrasi untuk dilakukan pengecekan sesuai atau tidaknya form yang sudah diserahkan karyawan tersebut. Jika sesuai maka karyawan tersebut diberikan tanda bukti form jam masuk, dan bagian administrasi menyimpan salinan tanda bukti form jam masuk tersebut untuk dijadikan laporan presensi masuk dan diserahkan kepada bagian HRD.
2. Pada saat jam pulang kerja, karyawan meminta form presensi pulang dengan menyerahkan tanda bukti form bukti jam masuk terlebih dahulu. Kemudian bagian administrasi akan memberikan form presensi pulang dan diisi oleh karyawan. Setelah diisi akan dilakukan pengecekan terhadap form pulang tersebut, jika tidak sesuai maka akan dikembalikan kepada karyawan tersebut. Salinan dari tiap – tiap form bukti pulang akan dijadikan laporan untuk diserahkan kepada bagian HRD.

#### 4.1.2 Document Flow Penggajian Karyawan

Adapun gambar *document flow* penggajian karyawan sebagai berikut:



Gambar 4.2 Document Flow Penggajian Karyawan

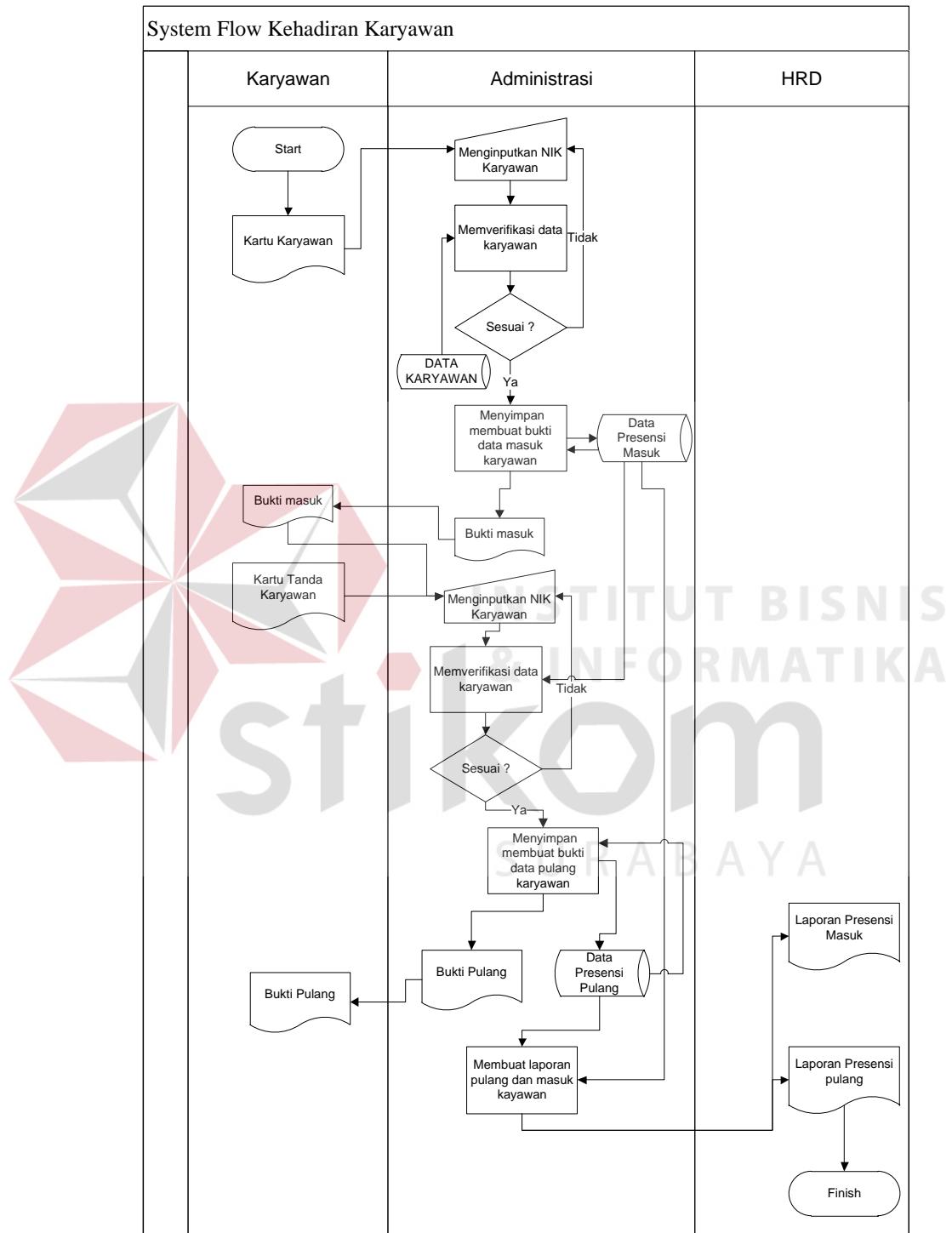
Proses penggajian karyawan yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT. Sinar Baja Hutama:

1. Dimulai dengan bagian administrasi memeriksa arsip presensi masuk dan presensi pulang, pemeriksaan ini dilakukan untuk mencatat jumlah kehadiran kerja tiap karyawan yang nantinya dicantumkan pada slip gaji.
2. Bagian administrasi menghitung gaji karyawan dan membuat slip gaji karyawan pada saat penggajian serta membuat salinan slip gaji yang nantinya dijadikan laporan penggajian.



### 4.1.3 System Flow Absensi Karyawan

Adapun gambar *System flow* absensi karyawan sebagai berikut:



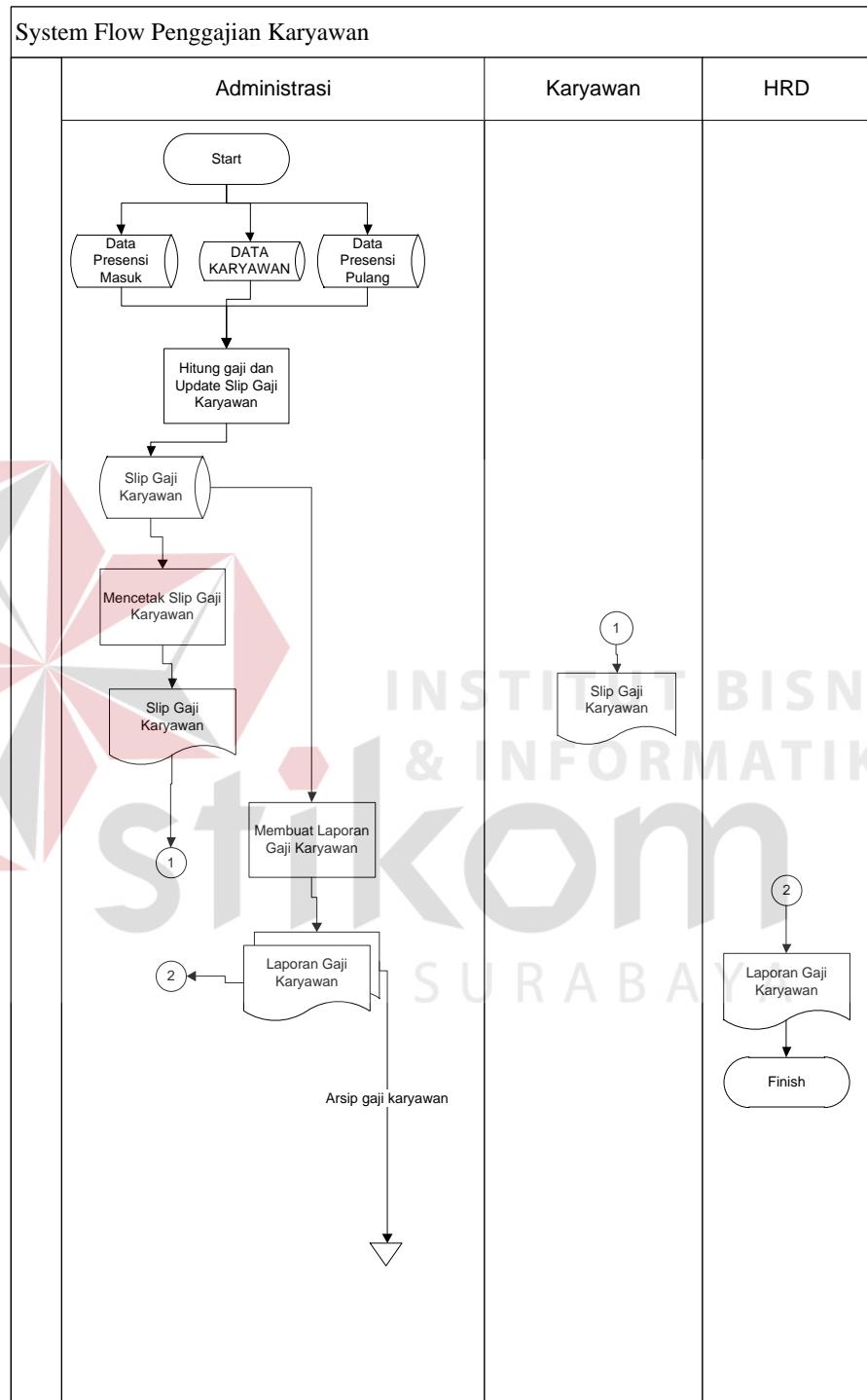
Gambar 4.3 System Flow Absensi Karyawan

Proses absensi karyawan setelah dirubah ke sistem komputerisasi yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT. Sinar Baja Hutama:

1. Dimulai dengan karyawan memberikan kartu karyawan kepada bagian administrasi untuk diinputkan kedalam sistem dan disimpan ke database karyawan. Bagian administrasi juga memverifikasi data karyawan tersebut, apakah karyawan tersebut sudah mempunyai data yang lengkap dalam database. Setelah dilakukan verifikasi, karyawan akan diberikan tanda bukti masuk dan setiap presensi masuk yang dilakukan tiap karyawan akan disimpan kedalam database yang nantinya akan dijadikan laporan absensi karyawan.
2. Pada saat karyawan pulang, karyawan terlebih dahulu menyerahkan bukti tanda masuk serta kartu tanda karyawan. Kemudian bagian administrasi menginputkan NIK karyawan dan melakukan verifikasi untuk mencegah melihat apakah tanda bukti masuk tersebut cocok dengan presensi masuk.
3. Bagian administrasi membuat rekap absensi dari presensi masuk dan pulang yang sudah disimpan kedalam database presensi.

#### 4.1.4 System Flow Penggajian Karyawan

Adapun gambar *System Flow* penggajian karyawan sebagai berikut:



Gambar 4.4 System Flow Penggajian Karyawan

Proses penggajian karyawan setelah dirubah ke sistem komputerisasi yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT. Sinar Baja Hutama:

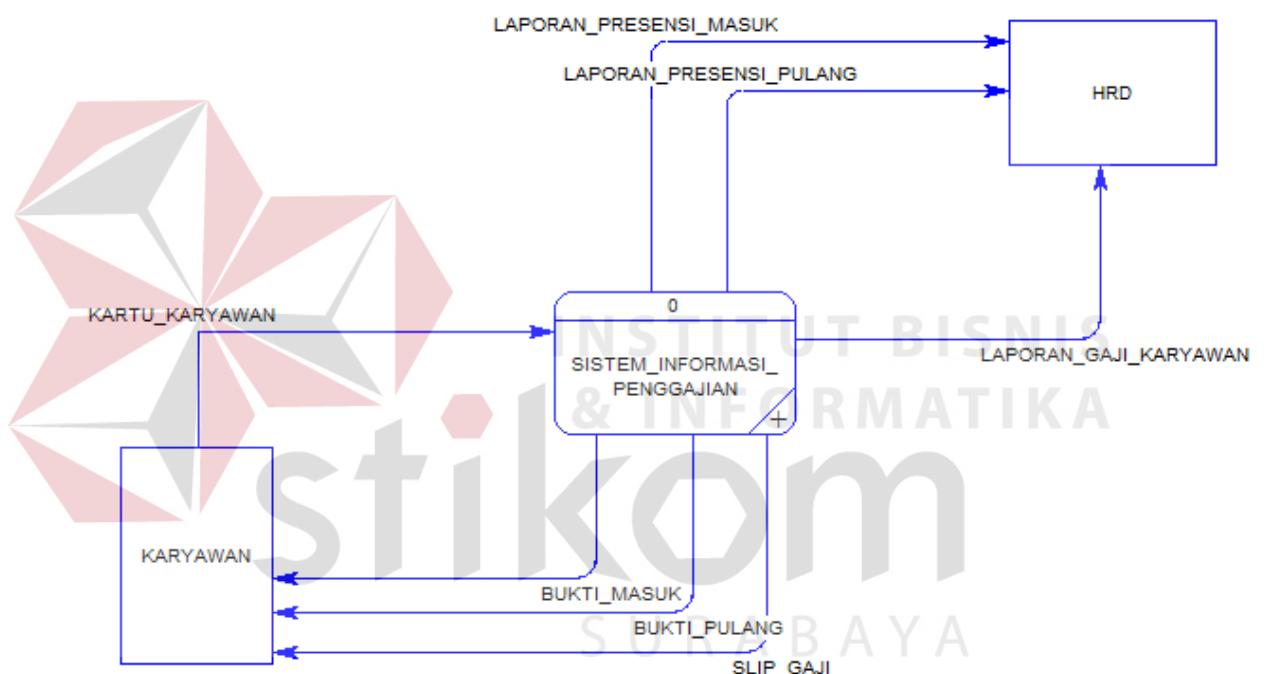
1. Dimulai dengan bagian administrasi melakukan perhitungan gaji dan pembuatan slip gaji yang nantinya diserahkan kepada karyawan.
2. Setiap perhitungan gaji karyawan akan disimpan kedalam database, untuk dijadikan laporan penggajian karyawan.

## 4.2 Perancangan Sistem

Desain sistem merupakan tahap pengembangan setelah melakukan analisis terhadap sistem yang ada. Berdasarkan analisa, maka dirancanglah sebuah sistem untuk menyelesaikan permasalahan pada perusahaan tersebut. Setelah pembuatan *system flow* yang baru, maka juga akan dibuat sistem yang baru dapat digambarkan melalui *context diagram* berdasarkan pada *system flow* yang sudah dibuat, *data flow diagram* adalah hasil yang lebih detail dari *context diagram*, *entity relationship diagram*, struktur tabel dengan melihat acuan pada *Data flow Diagram* yang sudah dibuat, dan desain I/O. Adapun penjelasannya sebagai berikut:

#### 4.2.1 Context Diagram

Pada *Context Diagram* dari sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama ini menggambarkan secara umum proses – proses inputan yang diperlukan dalam aplikasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama. Pada *context diagram* ini terdiri dari entitas eksternal dan entitas internal seperti yang digambarkan pada Gambar 4.5.



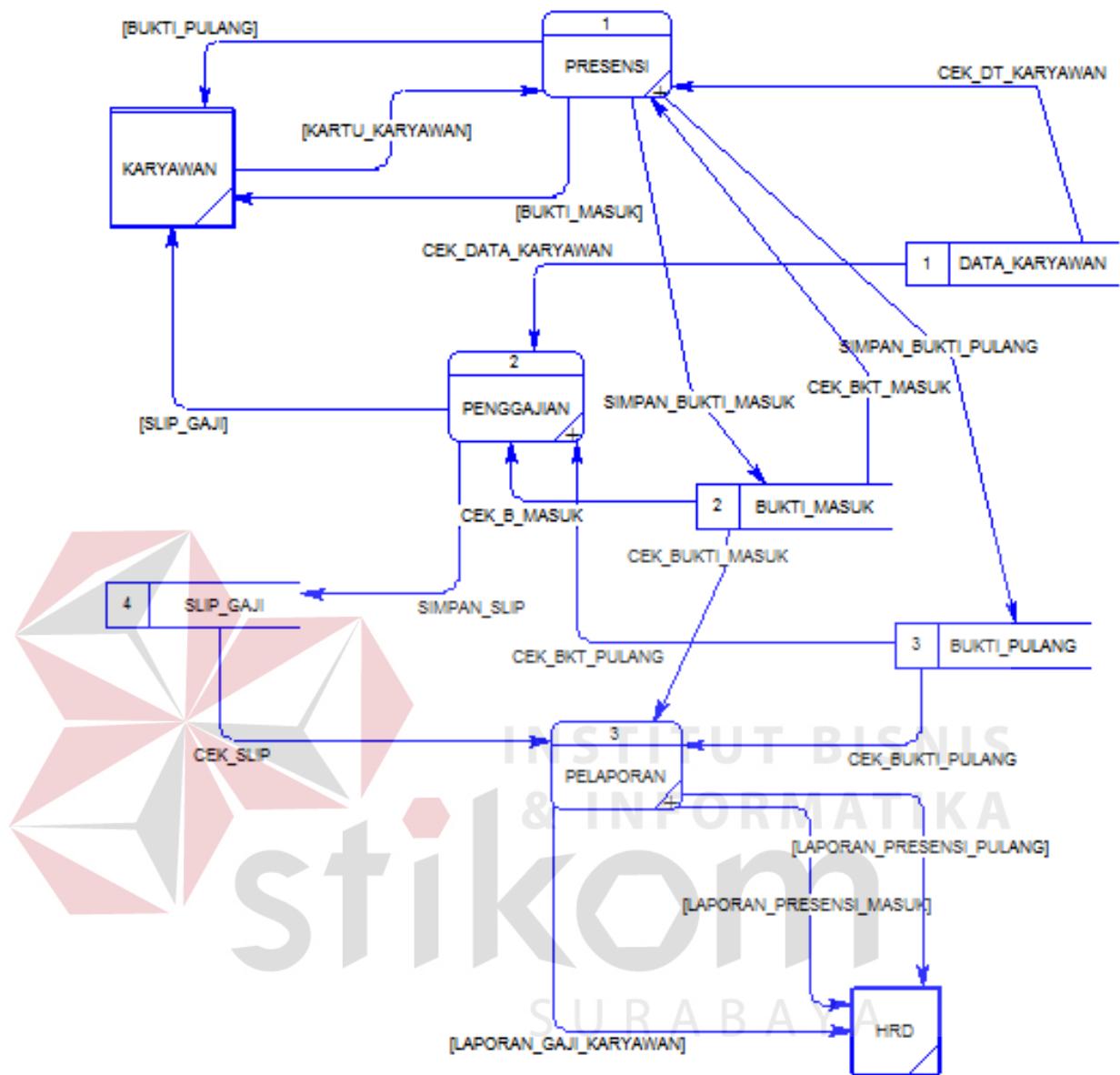
Gambar 4.5 Context Diagram Aplikasi Penggajian

#### 4.2.2 *Data Flow Diagram* Aplikasi Penggajian

DFD merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem informasi penggajian PT. Sinar Baja Hutama. DFD ini terdapat 1 level, dalam level 1 menjelaskan tentang proses apa saja dari aplikasi penggajian di PT. Sinar Baja Hutama serta menjelaskan tentang inputan – inputan dan output apa saja pada proses tersebut.

##### 1. DFD Level 0 Sistem Informasi Penggajian

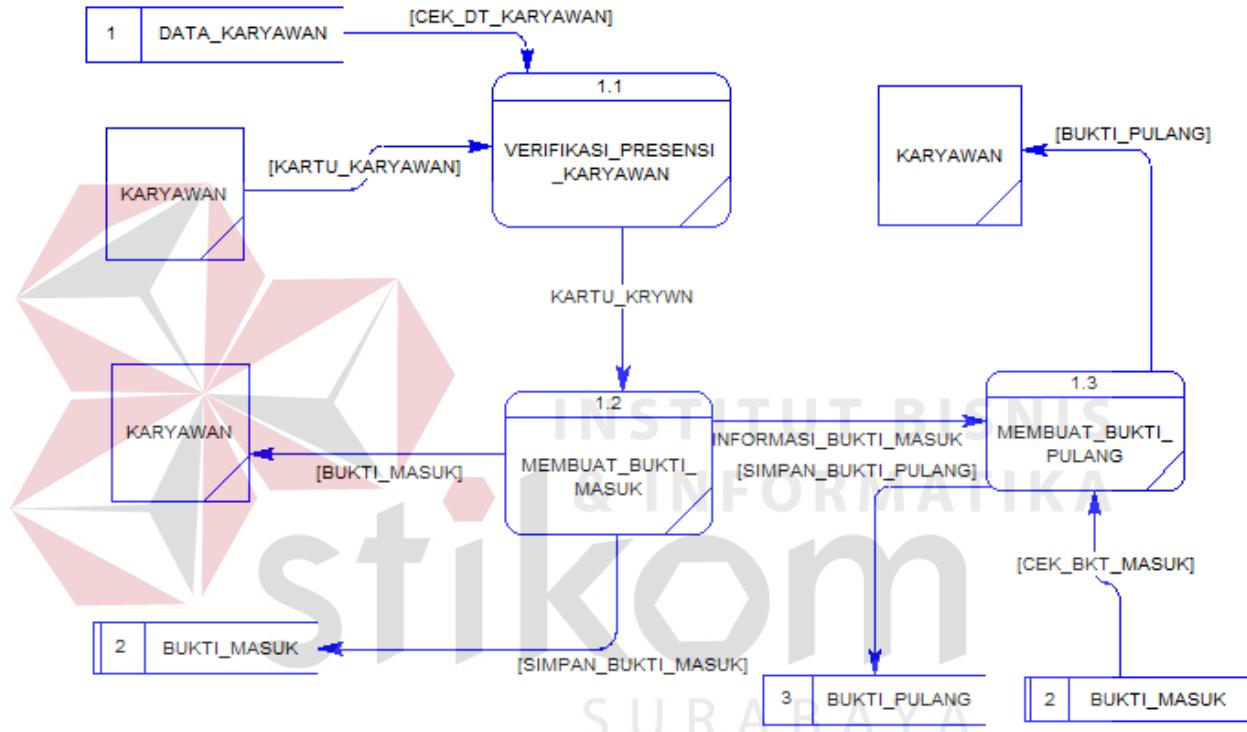
DFD level 0 menjelaskan seluruh proses yang terjadi pada proses penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama secara detail daripada *Context Diagram*. DFD level 0 aplikasi penggajian karyawan dapat dilihat pada gambar 4.6.



Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 0 Aplikasi Penggajian

## 2. DFD Level 1 Presensi Karyawan

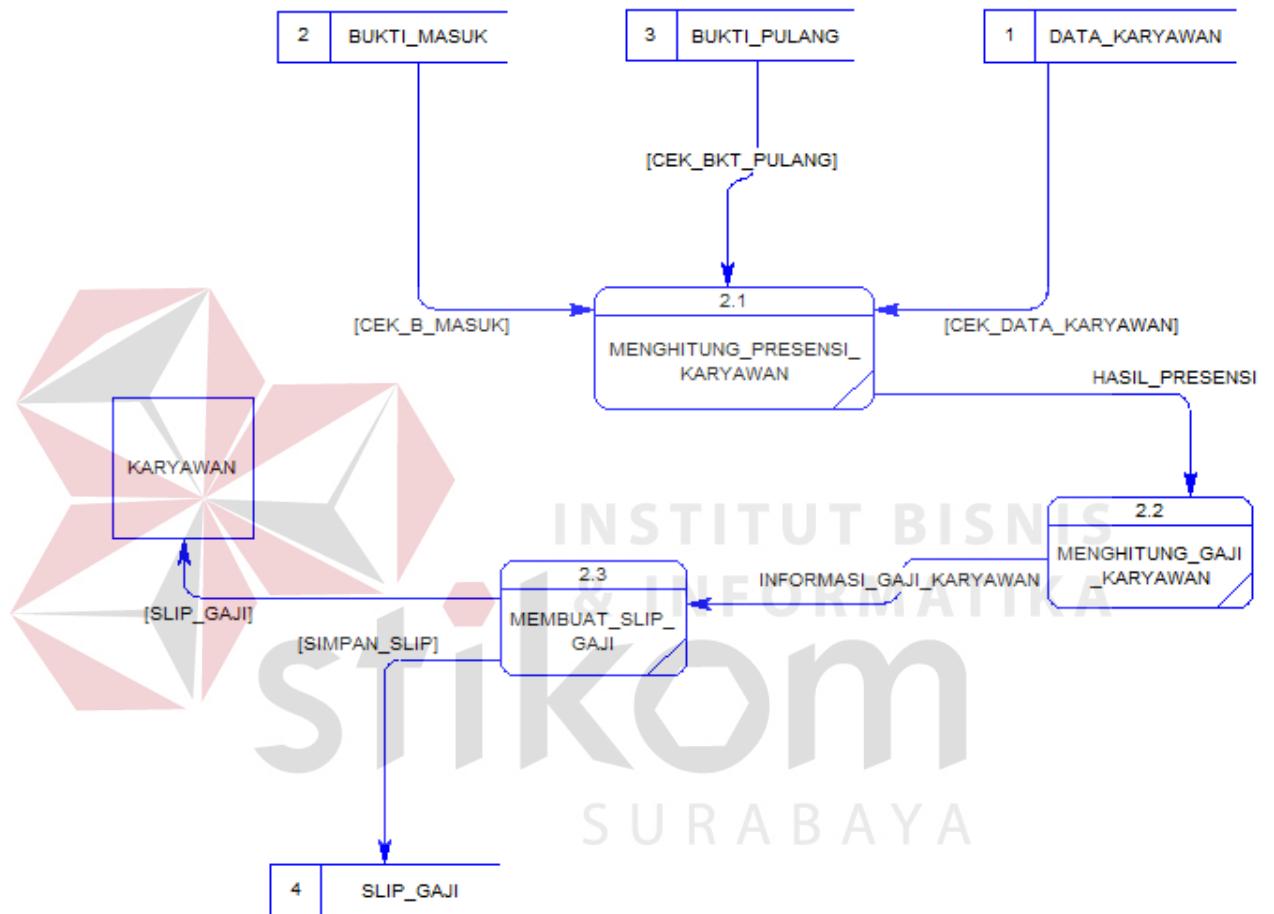
DFD level 1 presensi adalah hasil dari decompose dari DFD level 0. Pada DFD level 1 presensi karyawan terdapat proses verifikasi presensi, pembuatan bukti masuk dan pembuatan bukti pulang karyawan. DFD level 1 presensi karyawan dapat dilihat pada gambar 4.7.



Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 1 Presensi Karyawan

### 3. DFD Level 1 Penggajian

Pada DFD level 1 penggajian ini terdapat proses pengecekan presensi karyawan, perhitungan gaji karyawan dan pembuatan slip gaji. DFD level 1 penggajian karyawan dapat dilihat pada gambar 4.8.

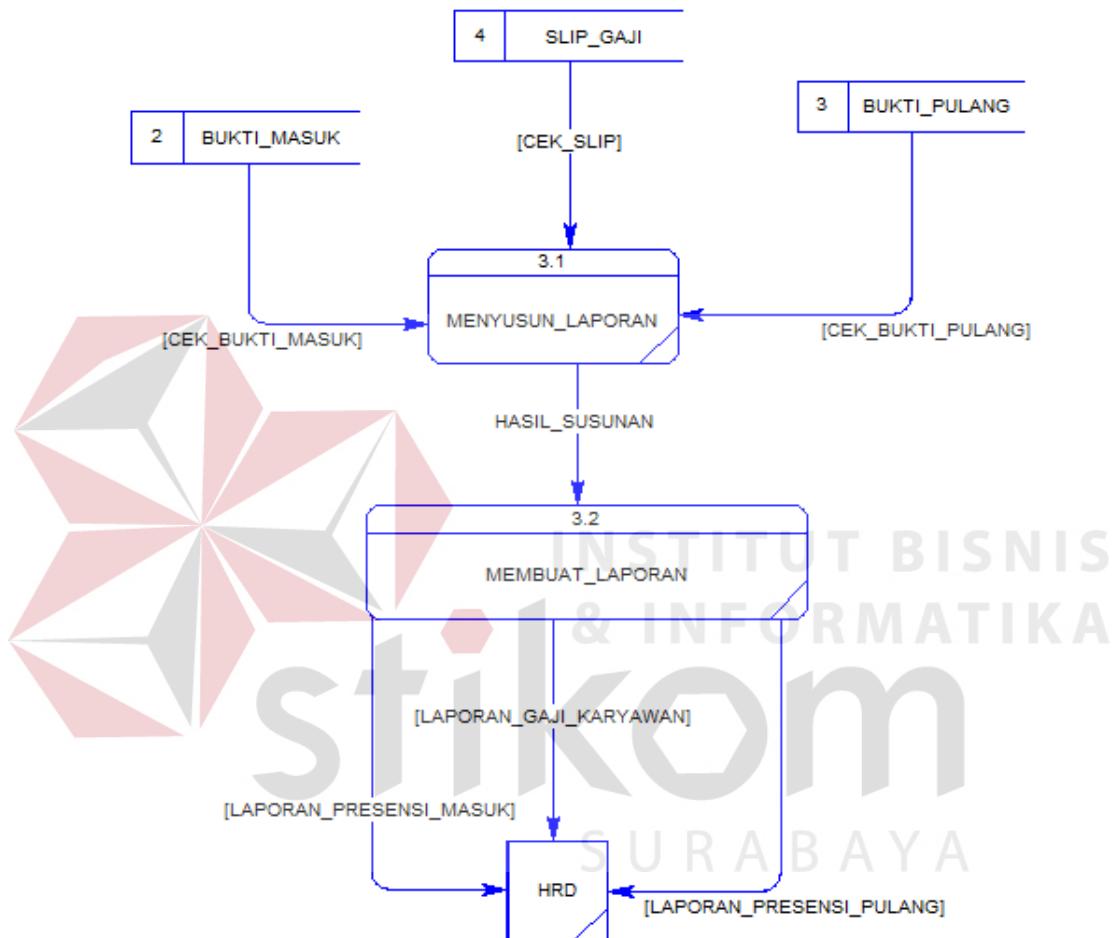


Gambar 4.8 Data Flow Diagram Level 1 Penggajian

#### 4. DFD Level 1 Pembuatan Laporan

Pada DFD ini terdapat proses pembuatan laporan gaji karyawan.

Terdapat proses penyusunan laporan dan pembuatan laporan. DFD level 1 pembuatan laporan dapat dilihat pada gambar 4.9.



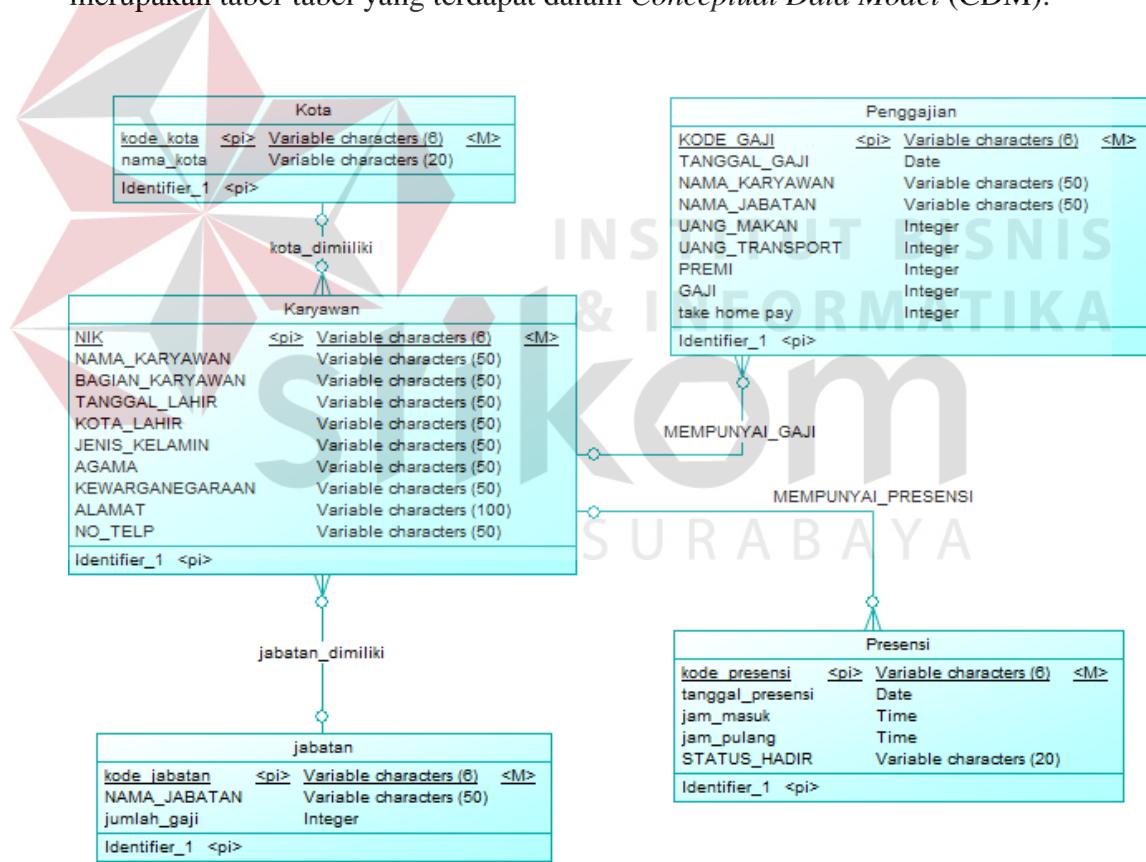
Gambar 4.9 Data Flow Diagram Level 1 Pembuatan Laporan

### 4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Dari analisis sistem diatas maka dapat dibuat untuk merancang *database* yaitu *Entity Relationship Diagram* (ERD) yang menggambarkan struktur *database* dari sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama yang terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

#### a. *Conceptual Data Model* (CDM)

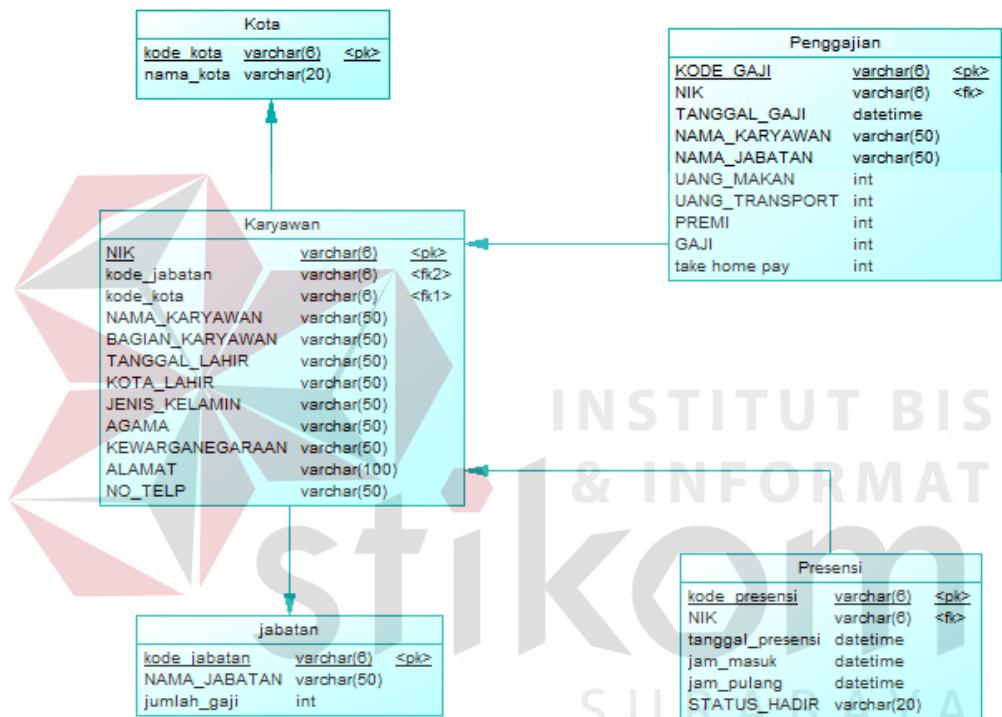
*Conceptual Data Model* (CDM) ini memberikan gambaran tentang struktur data yang terdiri dari entitas, hubungannya, dan batasannya. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model* (CDM):



Gambar 4.10 *Conceptual Data Model* Aplikasi Penggajian

b. *Physical Data Model* (PDM)

*Physical Data Model* (PDM) merupakan hasil *generate* dari *Conceptual Data Model* (CDM). PDM menggunakan sejumlah tabel untuk menggambarkan data serta hubungan antara data-data tersebut. Berikut PDM yang ada pada sistem informasi penggajian PT. Sinar Baja Hutama.



Gambar 4.11 *Physical Data Model* Aplikasi Penggajian

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Pada bagian struktur tabel pada aplikasi penggajian PT. Sinar Baja Hutama ini akan dijelaskan satu – persatu tabel yang digunakan dalam pembuatan aplikasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama. Data yang berada dibawah ini akan menjelaskan detail dari struktur tabel adalah sebagai berikut:

a. Tabel *Log In*

Nama Tabel : *Log In*

*Primary Key* : *Username*

*Foreign Key* : -

Fungsi

: Tabel untuk memasukkan *username* dan *password*

Tabel 4.1 *Log In*

No.	Field	Type	Length	Key
1.	<i>Username</i>	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
2.	<i>Password</i>	Varchar	50	-

b. Tabel Master Bagian

Nama Tabel : Bagian

*Primary Key* : *Kode\_Bagian*

*Foreign Key* : -

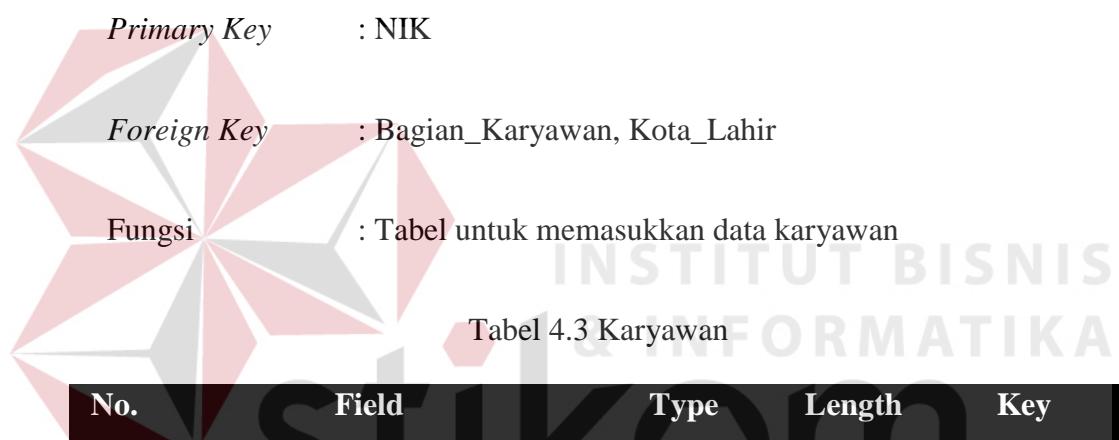
Fungsi : Tabel untuk memasukkan data bagian (jabatan)

Tabel 4.2 Master Bagian

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Bagian	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_Bagian	Varchar	50	-
3.	Gaji	Int	-	-

c. Tabel Master Karyawan

Nama Tabel : Karyawan



No.	Field	Type	Length	Key
1.	NIK	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_Karyawan	Varchar	50	-
3.	Bagian_Karyawan	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
4.	Tanggal_Lahir	Varchar	50	-
5.	Kota_Lahir	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
6.	Jenis_Kelamin	Varchar	50	-
7.	Agama	Varchar	50	-
8.	Kewarganegaraan	Varchar	50	-
9.	Alamat_Karyawan	Varchar	50	-

10.	Telephone_Karyawan	Varchar	50	
-----	--------------------	---------	----	--

d. Tabel Master Kota

Nama Tabel : Kota

*Primary Key* : NIK

*Foreign Key* : -

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data kota

Tabel 4.4 Kota

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Kota	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
2.	Nama_Kota	Varchar	50	-

e. Tabel Penggajian

Nama Tabel : Penggajian

*Primary Key* : Kode\_Gaji

*Foreign Key* : -

Fungsi : Tabel untuk melakukan perhitungan gaji karyawan

Tabel 4.5 Penggajian

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Gaji	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal_Gaji	Varchar	50	-
3.	NIK	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
4.	Nama_Karyawan	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
5.	Nama_Jabatan	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
6.	Gaji_Pokok	Int	-	-
7.	Uang_Makan	Int	-	-
8.	Uang_Transport	Int	-	-
9.	Premi	Int	-	-
10.	Take_Home_Pay	Int	-	-

f. Tabel Presensi

Nama Tabel : Presensi

Primary Key : Kode\_Presensi

Foreign Key : Kode\_Karyawan, Nama\_Karyawan

Fungsi : Tabel untuk melakukan presensi karyawan

Tabel 4.6 Presensi

No.	Field	Type	Length	Key
1.	Kode_Presensi	Varchar	50	<i>Primary Key</i>
2.	Kode_Karyawan	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
3.	Nama_Karyawan	Varchar	50	<i>Foreign Key</i>
4.	Jam_Masuk	Varchar	50	-
5.	Jam_Pulang	Varchar	50	-
6.	Keterangan	Varchar	-	-
7.	Tanggal_Presensi	Date	-	-

### 4.3 Desain *Input/Output*

Desain antarmuka menggunakan bahasa pemrograman Visual Studio 2010 dan menggunakan database Microsoft SQL Server 2008 R2. Adapun desain *Input/Output* adalah sebagai berikut:

#### 4.3.1 Desain *Input*

Berikut ini adalah desain *input* yang terdapat pada sistem informasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama:

a. *Form* Menu Utama

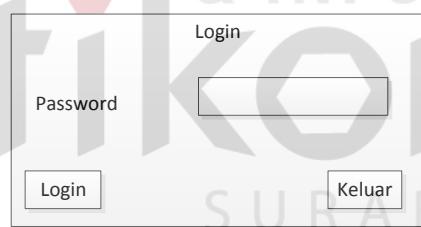
Berikut ini merupakan tampilan dari *form* menu utama yang berfungsi untuk memilih menu atau sub-menu apa yang akan dijalankan.

Menu					
File	Master	Transaksi	Laporan	Tentang	
05-01-2016					

Gambar 4.12 Desain *Form Menu Utama*

b. *Form Log In*

Berikut ini merupakan tampilan dari *form login* yang berfungsi untuk *validasi user* yang menggunakan aplikasi.

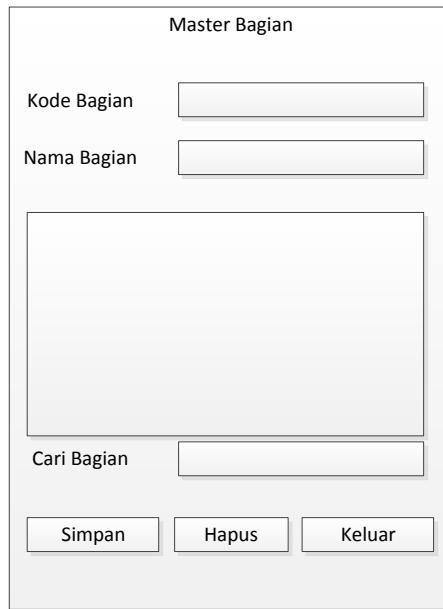


The image shows a wireframe-style diagram of a login form. It features a central rectangular box with the word 'Login' at the top. To the left of this box is the word 'Password' above a text input field. To the right of the central box are two buttons: 'Login' on the left and 'Keluar' (Logout) on the right.

Gambar 4.13 Desain *Form Log In*

c. *Form Master Bagian*

*Form Master Bagian* merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk meng-*input*-kan nama bagian yang ada pada perusahaan, adapun rancangannya sebagai berikut:



Master Bagian

Kode Bagian

Nama Bagian

Cari Bagian

Gambar 4.14 Desain Form Master Bagian

d. *Form Master Kota*

Form kota merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk meng-inputkan data kota, adapun rancangannya sebagai berikut:



Master Kota

Kode Kota

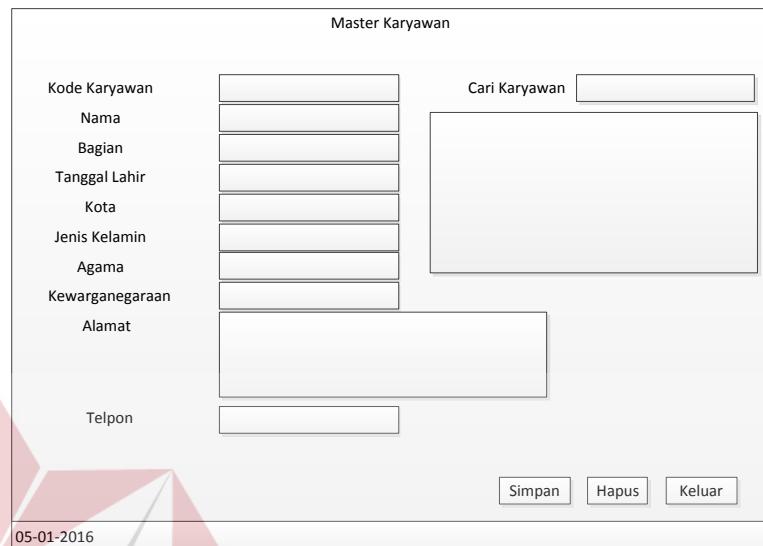
Nama Kota

Cari Kota

Gambar 4.15 Desain Form Kota

e. *Form Master Karyawan*

Form master karyawan merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk men-input-kan data karyawan, adapun rancangannya sebagai berikut:



The form is titled "Master Karyawan". It contains the following fields:

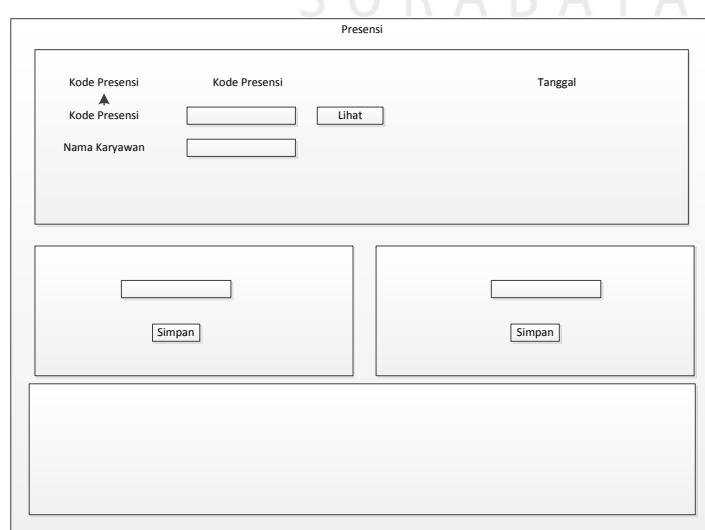
- Kode Karyawan (Employee ID) - input field
- Nama (Name) - input field
- Bagian (Department) - input field
- Tanggal Lahir (Date of Birth) - input field
- Kota (City) - input field
- Jenis Kelamin (Gender) - input field
- Agama (Religion) - input field
- Kewarganegaraan (Citizenship) - input field
- Alamat (Address) - input field
- Telp (Phone) - input field
- Cari Karyawan (Search Employee) - input field
- Simpan (Save), Hapus (Delete), and Keluar (Exit) buttons

A date field at the bottom left shows "05-01-2016".

Gambar 4.16 Desain Form Master Karyawan

f. *Form Presensi*

Form presensi merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk melakukan absensi karyawan, adapun rancangannya sebagai berikut:



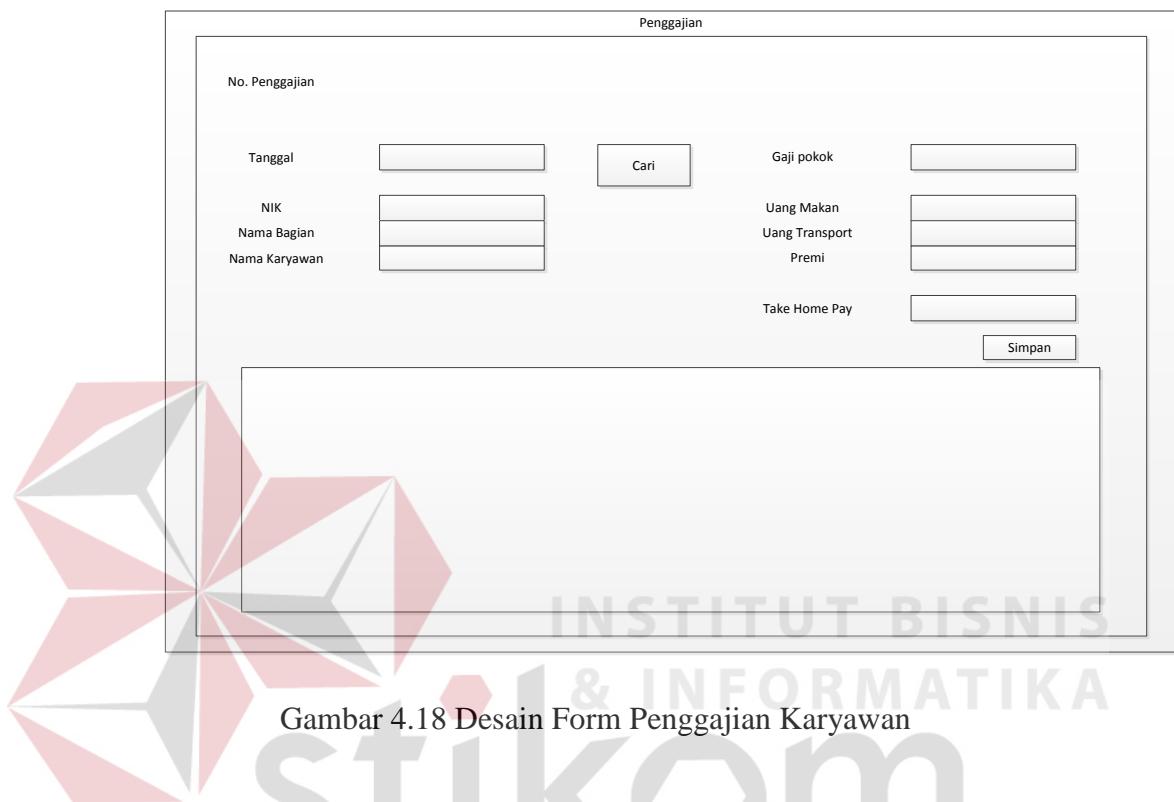
The form is titled "Presensi". It contains the following fields:

- Kode Presensi (Attendance ID) - input field
- Kode Presensi (Attendance ID) - input field
- Lihat (View) button
- Tanggal (Date) - input field
- Nama Karyawan (Employee Name) - input field
- Two large input fields for marking presence (marked with arrows)
- Simpan (Save) buttons for each large input field

Gambar 4.17 Desain Form Presensi Karyawan

#### g. Form Penggajian

Form penggajian merupakan desain antarmuka yang digunakan untuk melakukan perhitungan gaji, adapun rancangannya sebagai berikut:



The form is titled 'Penggajian' at the top center. It contains several input fields and buttons. On the left, there is a vertical column with 'No. Penggajian' at the top, followed by 'Tanggal' with an input field, 'NIK' with an input field, 'Nama Bagian' with an input field, and 'Nama Karyawan' with an input field. To the right of these are buttons for 'Cari' and 'Simpan'. On the right side, there are four input fields: 'Gaji pokok', 'Uang Makan', 'Uang Transport', and 'Premi', each with a corresponding label above it. Below these is a 'Take Home Pay' input field. At the bottom right is a 'Simpan' button. A large empty rectangular area is located in the center of the form.

Gambar 4.18 Desain Form Penggajian Karyawan

#### 4.3.2 Desain *Output*

Adapun desain *output* yang bisa dihasilkan dari sistem informasi penggajian karyawan yang dirancang pada PT. Sinar Baja Hutama:

##### a. Laporan Presensi Karyawan

Dibawah ini merupakan desain *output* dari laporan presensi karyawan yang berfungsi untuk mengumpulkan data – data jumlah kehadiran karyawan yang hadir pada hari itu:

LAPORAN PRESENSI KARYAWAN PT. SINAR BAJA HUTAMA			
Kode Karyawan	Nama Karyawan	Keterangan	Tanggal Presensi

Gambar 4.19 Desain Laporan Presensi Karyawan

### b. Laporan Penggajian Karyawan

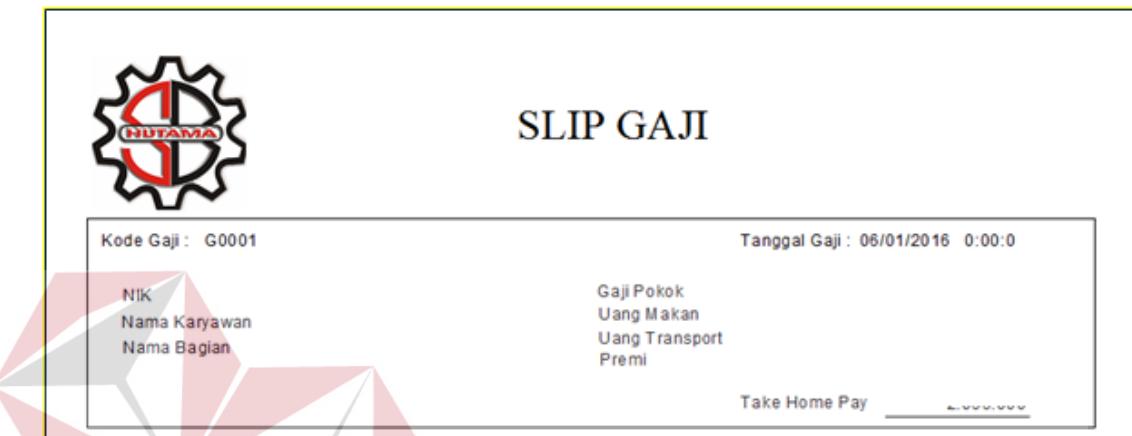
Dibawah ini merupakan desain *output* dari laporan penggajian karyawan yang berfungsi untuk memastikan bahwa seluruh karyawan sudah menerima gaji, melihat jumlah nominal gaji yang diberikan kepada karyawan serta mengambil laporan penggajian dari tiap – tiap periode.

LAPORAN PENGGAJIAN KARYAWAN PT. SINAR BAJA HUTAMA						
Kode Gaji	Tanggal Gaji	NIK	Nama Karyawan	Nama Jabatan	Gaji Pokok	Take Home Pay

Gambar 4.20 Desain Laporan Penggajian Karyawan

### c. Slip Gaji

Dibawah ini merupakan desain *output* dari slip gaji yang berfungsi untuk menampilkan berapa gaji yang diterima, sesuai dengan tunjangan yang ada pada perusahaan untuk masing – masing karyawan tiap bulannya:



Gambar 4.21 Desain Slip Gaji

#### 4.4 Implementasi Sistem

Implementasi sistem merupakan tahap pengujian dimana desain sistem dapat berjalan dengan baik. Desain *form* yang telah dibuat cukup sesuai dengan kebutuhan dan sudah siap untuk diimplementasikan sistemnya, sehingga tidak membutuhkan banyak perubahan. Pada tahap ini juga akan dijelaskan secara detail dari aplikasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Hutama mulai dari spesifikasi yang dibutuhkan untuk menggunakan aplikasi ini hingga cara menggunakan aplikasi ini.

#### 4.4.1 Kebutuhan Sistem

Pada tahap ini dijelaskan mengenai implementasi dari perangkat keras yang harus dipersiapkan oleh bagian administrasi. Untuk perangkat keras dan perangkat, minimal pengguna harus mempersiapkan spesifikasi sebagai berikut:

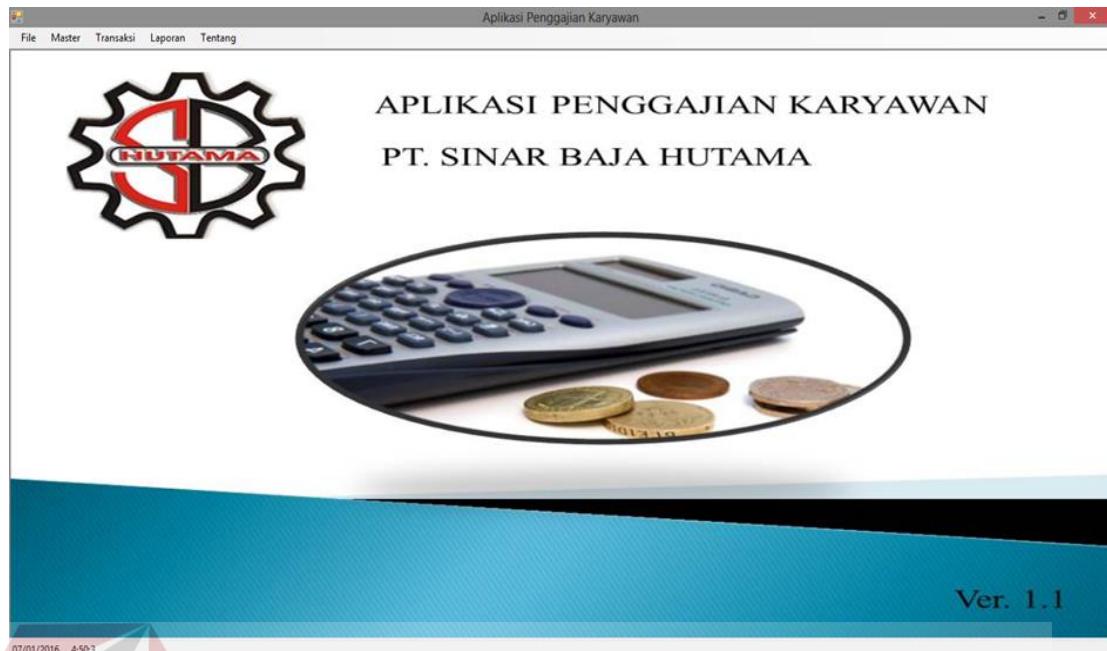
1. *Intel Core i3 CPU @ 2.20 Ghz*
2. *Memory 4 GB RAM*
3. *Video Card 2 GB*
4. *.Net Framework 3.5*

#### 4.4.2 Cara Pemakaian Aplikasi

Tahap ini merupakan langkah-langkah dari pemakaian aplikasi sistem informasi penggajian pada PT. Sinar Baja Hutama. Berikut sub-sub pembahasan pemakaian aplikasi ini:

##### a. *Form* Menu Utama

*Form* menu utama merupakan tampilan awal dari program ini. *Form* ini akan berfungsi jika pengguna *log in* terlebih dahulu, setelah pengguna berhasil *log in*, maka akan muncul beberapa menu dalam *menu bar*. Menu utama ini terdiri dari menu, diantaranya file dengan sub - menu *logout*, *exit* dan ubah password, menu *master* data dengan sub - menu master kota, master bagian dan master karyawan, menu transaksi dengan sub - menu presensi dan penggajian, serta menu laporan dengan sub - menu laporan presensi dan laporan penggajian.



Gambar 4.22 Tampilan *Form* Menu Utama

**b. *Form Login***

*Form log in* ini digunakan pada saat sebelum menggunakan aplikasi utama. User harus melakukan *input password* yang sesuai agar dapat mengoperasikan menu yang ada di *form* menu utama. *Form log in* ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini, hal ini untuk menjaga keamanan data.

Dalam *form log in* ini terdapat dua *button*, yaitu tombol Login

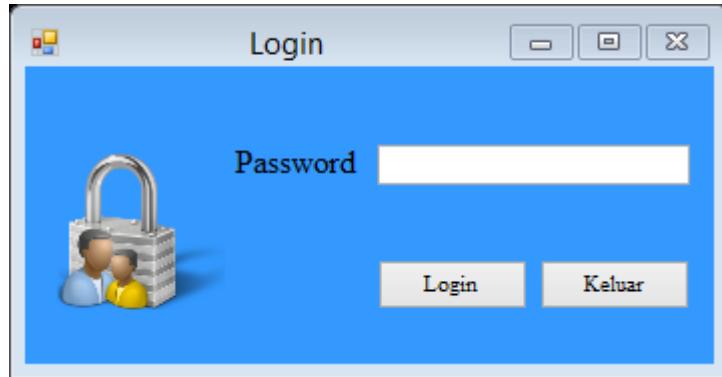
**Login**

yang berfungsi untuk menyetujui *password* yang telah dimasukkan

**Keluar**

dan tombol keluar yang berfungsi untuk membatalkan proses *log in*.

Tampilan dari *form login* ini dapat dilihat pada gambar 4.23.



Gambar 4.23 Tampilan *Form Log In*

Jika *user* melakukan *input password* dengan benar, maka menu utama akan menampilkan sub – menunya.

### c. *Form Master Kota*

Pada form master kota ini user dapat melakukan pengelolaan data bagian, yaitu menambahkan kode kota dan nama kota. Dalam form ini terdapat beberapa

tombol,  Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan data yang di-*entry* oleh *user*.  Tombol hapus, berfungsi untuk menghapus data yang sudah ada

pada tabel.  Tombol keluar, berfungsi untuk keluar dari *form master* kota.

Berikut desain *form master* kota dalam aplikasi ini bisa dilihat pada gambar 4.24.



Gambar 4.24 Tampilan *Form Master* Kota

Jika terjadi kesalahan pada data, user dapat mengubah data dengan cara klik pada baris data yang ada dalam *datagridview*, sehingga data dapat diganti

oleh user kemudian menekan tombol simpan .

#### d. *Form Master* Bagian

Pada *form master* bagian ini *user* dapat melakukan pengelolaan data bagian, yaitu menambahkan kode bagaian, nama bagian, dan nominal gaji. Dalam



*form* ini terdapat beberapa tombol, yaitu:  Tombol simpan, berfungsi untuk



menyimpan data yang di-*entry* oleh *user*.  Tombol hapus, berfungsi untuk

menghapus data yang sudah ada pada tabel.  Tombol keluar, berfungsi untuk keluar dari *form master* bagian. Berikut desain form master bagian dalam aplikasi ini bisa dilihat pada gambar 4.25.



Gambar 4.25 Tampilan *Form Master* Bagian

Jika terjadi kesalahan pada data, user dapat mengubah data dengan cara klik pada baris data yang ada dalam *datagridview*, sehingga data dapat diganti

oleh user kemudian menekan tombol simpan 

### e. Form Master Karyawan

Pada form master bagian ini user dapat melakukan pengelolaan data bagian, yaitu menambahkan biodata karyawan. Dalam form ini terdapat beberapa



tombol, yaitu Tombol simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang di-



entry oleh user. Tombol hapus, berfungsi untuk menghapus data yang



sudah ada pada tabel. Tombol keluar, berfungsi untuk keluar dari *form master* karyawan. Berikut desain *form master* karyawan dalam aplikasi ini bisa dilihat pada gambar 4.26.

Kode Karyawan	Nama	Bagian	Tan
K0001	HENDRA	LAPANGAN	08 Ja
K0002	ARISTA	LAPANGAN	08 Fe

Gambar 4.26 Tampilan *Form Master Karyawan*

Jika terjadi kesalahan pada data, user dapat mengubah data dengan cara klik pada baris data yang ada dalam *datagridview*, sehingga data akan muncul

pada textbox yang ada pada master karyawan. Jika data sudah diubah kemudian



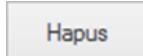
tekan tombol simpan .

#### f. Presensi

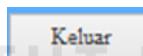
Presensi merupakan fitur yang berfungsi untuk melakukan presensi kehadiran karyawan. Dalam form ini terdapat beberapa tombol, yaitu: Tombol simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang di-*entry* oleh *user*.



Tombol lihat, berfungsi untuk menampilkan data karyawan pada saat akan melakukan presensi yang berfungsi untuk memudahkan administrasi mencari data

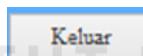


karyawan yang akan melakukan presensi.



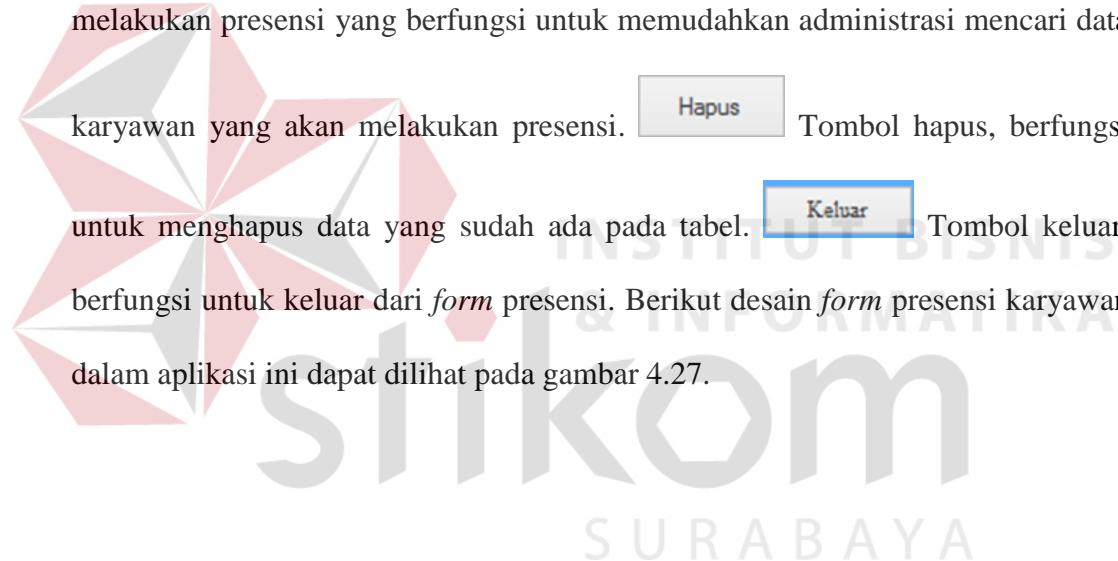
Tombol hapus, berfungsi

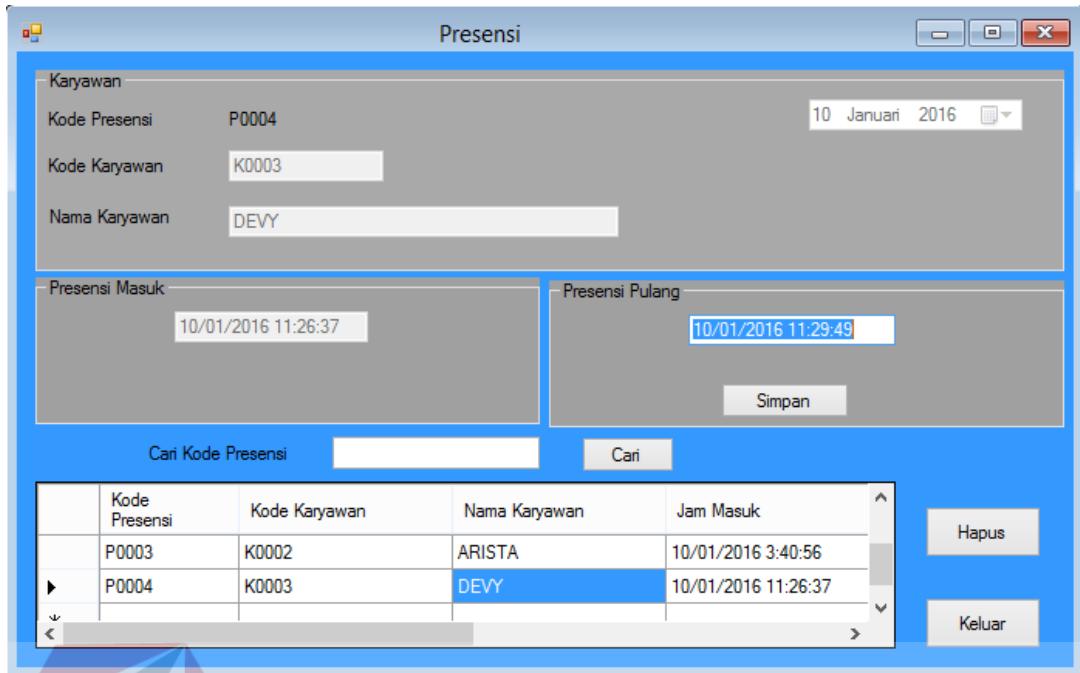
untuk menghapus data yang sudah ada pada tabel.



Tombol keluar,

berfungsi untuk keluar dari *form* presensi. Berikut desain *form* presensi karyawan dalam aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 4.27.





The screenshot shows a Windows application window titled 'Presensi'. The interface is divided into several sections:

- Karyawan:** Displays 'Kode Presensi' as P0004, 'Kode Karyawan' as K0003, and 'Nama Karyawan' as DEVY. A date and time field shows '10 Januari 2016'.
- Presensi Masuk:** Shows the entry time as '10/01/2016 11:26:37'.
- Presensi Pulang:** Shows the exit time as '10/01/2016 11:29:49'.
- Buttons:** 'Simpan' (Save), 'Cari Kode Presensi' (Search Presensi Code), 'Cari' (Search), 'Hapus' (Delete), and 'Keluar' (Exit).
- Data Table:** A grid showing attendance records:
 

Kode Presensi	Kode Karyawan	Nama Karyawan	Jam Masuk
P0003	K0002	ARISTA	10/01/2016 3:40:56
P0004	K0003	DEVY	10/01/2016 11:26:37

Gambar 4.27 Tampilan Form Presensi Karyawan

### g. Penggajian

Penggajian merupakan fitur yang berfungsi untuk melakukan penggajian karyawan. Dalam form ini terdapat beberapa tombol, yaitu: Tombol cari, berfungsi untuk mencari data karyawan kemudian akan ditampilkan pada *textbox* NIK, nama bagian dan nama karyawan. Tombol simpan, berfungsi untuk menyimpan data yang di-*entry* oleh *user*. Berikut desain form presensi karyawan dalam aplikasi ini dapat dilihat pada gambar 4.28.

Gambar 4.28 Tampilan Form Penggajian

#### h. Laporan Presensi

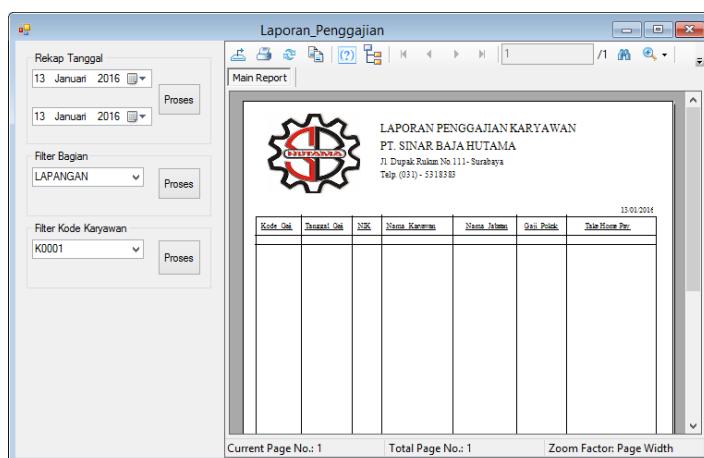
Laporan Presensi merupakan laporan yang memiliki fungsi sebagai penyampaian informasi kepada pihak yang membutuhkan. Laporan presensi ini juga sebagai penyampaian informasi jumlah kehadiran para karyawan. Desain laporan presensi dapat dilihat pada gambar 4.29.



Gambar 4.29 Laporan Presensi Karyawan

### i. Laporan Penggajian

Laporan penggajian merupakan laporan yang memberikan informasi tentang penggajian tiap karyawan. Laporan penggajian berfungsi sebagai bukti bahwa masing – masing karyawan sudah dihitung penggajinya. Desain laporan penggajian dapat dilihat pada gambar 4.30.





LAPORAN PENGGAJIAN KARYAWAN						
PT. SINAR BAJA HUTAMA						
Jl. Dupak Rukun No.111 - Surabaya						
Telp. (031) - 5318383						
07/01/2016						
Kode Gaji	Tanggal Gaji	NIK	Nama Karyawan	Nama Jabatan	Gaji Pokok	Take Home Pay
G0001	06/01/2016	K0001	DIMAS	LAPANGAN	1.740.000	2.066.000
G0002	06/01/2016	K0001	DIMAS	LAPANGAN	1.740.000	2.066.000

Gambar 4.30 Laporan Penggajian Karyawan

#### j. Slip Gaji

Slip gaji merupakan tanda bukti atas penggajian yang akan diberikan kepada karyawan. Desain slip gaji dapat dilihat pada gambar 4.31.



Kode Gaji : G0001		Tanggal Gaji : 06/01/2016 0:00:0	
NIK	K0001	Gaji Pokok	1.740.000
Nama Karyawan	DIMAS	Uang Makan	156.000
Nama Bagian	LAPANGAN	Uang Transport	130.000
		Premi	40.000
		Take Home Pay <u>2.066.000</u>	

Gambar 4.31 Slip Gaji

## 4.5 Analisis dan Evaluasi Hasil Uji Coba

Evaluasi dan Analisa Hasil dalam tahapan ini terbagi menjadi dua yaitu evaluasi dan analisis hasil uji coba sistem. Evaluasi dan analisis dilakukan untuk memeriksa apakah hasil output yang dihasilkan sudah sesuai dengan desain uji coba yang sudah disiapkan sebelumnya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat dibawah ini.

### 4.5.1 Analisis dan Evaluasi Hasil Uji Coba Sistem

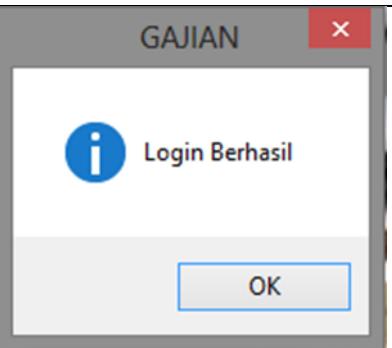
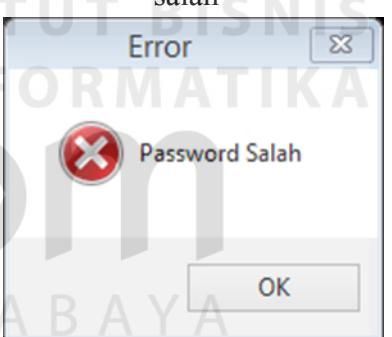
Dalam evaluasi uji coba sistem terdapat sembilan form yang akan dievaluasi yaitu form login, form master kota, form master bagian, form master karyawan, form presensi, form penggajian, form laporan presensi, form laporan penggajian dan laporan slip gaji. Evaluasi uji coba sistem dilakukan untuk melihat dan melakukan pengecekan apakah hasil uji output sudah sesuai dengan tujuan yang ada pada tiap – tiap form.

#### 1. Form Login

Dalam form login ini terdapat tiga tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu login dengan dengan password benar, login dengan password salah dan tanpa mengisi password. Untuk lebih jelas output yang dihasilkan dari uji coba form login dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4.7 Evaluasi Hasil Uji Coba Form Login

No.	Tujuan	Input	Output	
			yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Login dengan menggunakan password yang benar	Memasukkan password = admin	Muncul pesan “login sukses” dan muncul	Muncul pesan “login berhasil”

			menu utama	
2.	Login dengan menggunakan password yang salah	Memasukkan password = 12345	Muncul pesan "login gagal"	Muncul pesan "Password salah" 
3.	Login tanpa password	Memasukkan password = ""	Muncul pesan "Isi password terlebih dahulu"	Muncul Pesan "Password salah" 

Hasil uji coba pada tabel 4.7 nomor 1 jika berhasil maka akan menampilkan isi dari form menu utama. Terdapat tiga sub – menu yaitu menu master yang terdiri dari master, transaksi serta menu laporan yang digunakan untuk mencetak laporan presensi dan penggajian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar 4.32.

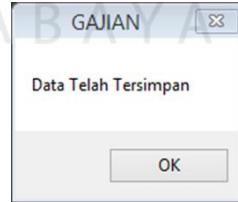
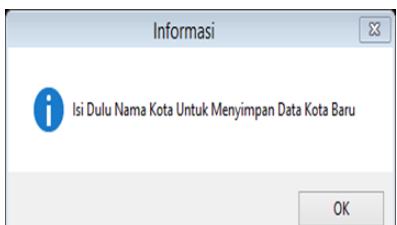


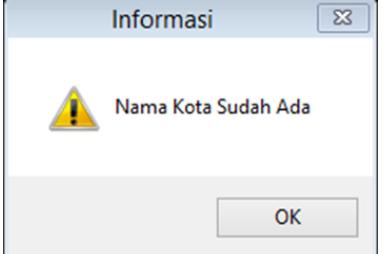
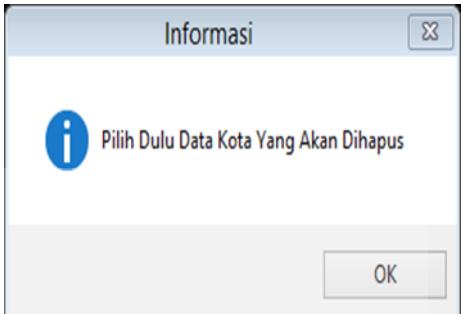
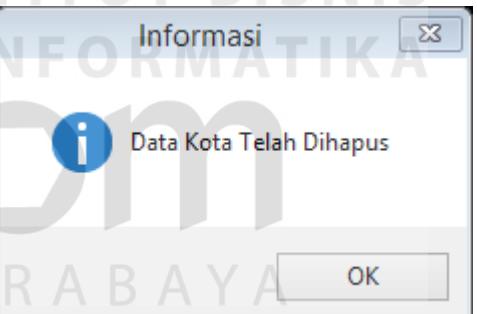
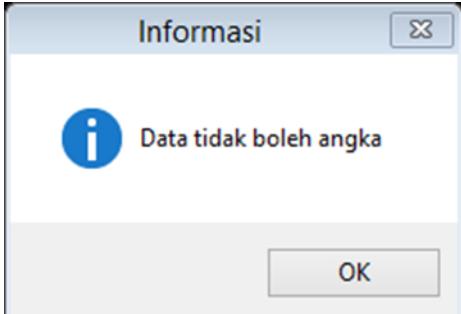
Gambar 4.32 Sub Menu Utama

## 2. Form Master Kota

Dalam form master kota ini terdapat enam tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu menginputkan nama kota baru, tanpa menginputkan nama kota, menginputkan nama kota yang sudah ada, hapus data tanpa memilih data terlebih dahulu, input angka pada nama kota dan hapus data kota. Untuk lebih jelas output yang dihasilkan dari uji coba form master kota dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4.8 Evaluasi Hasil Uji Coba Form Master Kota

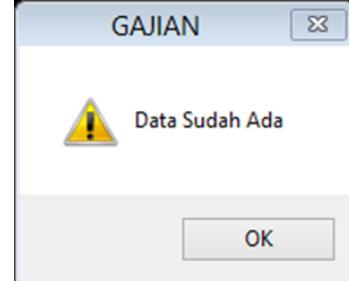
No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Menginputkan nama kota baru kemudian simpan.	Input nama kota = “Krian”	Muncul pesan “Simpan Berhasil”	Muncul pesan “Data Telah Tersimpan” 
2.	Tanpa input nama kota kemudian klik simpan.	Input nama kota = “ ”	Muncul pesan “Simpan gagal”	Muncul pesan untuk mengisi nama kota terlebih dahulu 

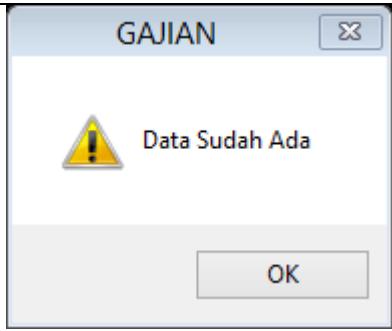
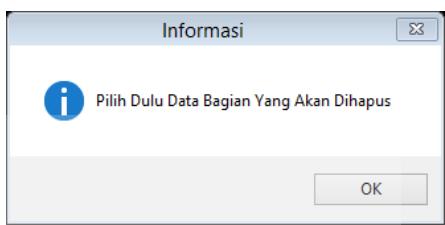
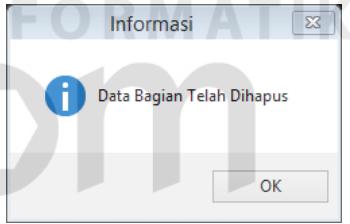
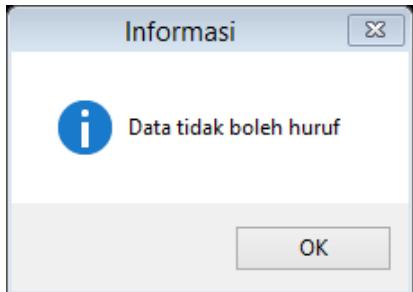
3.	Menginputkan nama kota yang sudah ada.	Input nama kota = "Krian"	Muncul pesan "Data Sudah Ada"	Muncul pesan "Nama kota sudah ada" 
4.	Hapus data tanpa memilih data dalam datagridview.		Muncul pesan "Hapus data gagal"	Muncul pesan "pilih dulu data kota yang akan dihapus" 
5.	Memilih salah satu data kota yang akan dihapus.		Muncul pesan "Hapus sukses"	Muncul pesan "Data Kota Telah Dihapus" 
6.	Menginputkan angka pada nama kota	Input = "1" pada nama kota	Tidak bisa menginputkan angka pada nama kota	Muncul pesan "Data tidak boleh angka" 

### 3. Form Master Bagian

Dalam form master bagian ini terdapat enam tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu menginputkan nama bagian baru, tanpa menginputkan nama bagian, menginputkan nama bagian yang sudah ada, hapus data tanpa memilih data terlebih dahulu, input huruf pada nominal gaji dan hapus data bgaian. Untuk lebih jelas output yang dihasilkan dari uji coba form master bagian dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4.9 Evaluasi Hasil Uji Coba Form Master Bagian

No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Menginputkan nama bagian baru kemudian simpan.	Input nama bagian = “lapangan”	Muncul pesan “Simpan Berhasil”	Muncul pesan “Data Tersimpan” 
2.	Tanpa input nama bgaian kemudian klik simpan.	Input nama bagian = “”	Muncul pesan “Simpan gagal”	Muncul pesan untuk mengisi nama kota terlebih dahulu 
3.	Menginputkan nama bgaian	Input nama	Muncul pesan “Data Sudah	Muncul pesan “Data sudah ada”

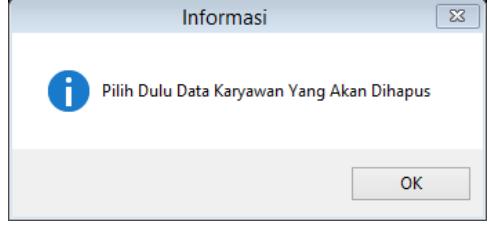
	yang sudah ada.	bgaian = “lapangan”	Ada”	
4.	Hapus data tanpa memilih data dalam datagridview.		Muncul pesan “Hapus data gagal”	Muncul pesan “pilih dulu data bagian yang akan dihapus”  
5.	Memilih salah satu data bagian yang akan dihapus.		Muncul pesan “Hapus sukses”	Muncul pesan “Data Bagian Telah Dihapus”  
6.	Menginputkan huruf pada nominal gaji	Input = “a” pada nominal gaji	Tidak bisa menginputkan huruf pada nominal gaji	Muncul pesan “Data tidak boleh huruf”  

#### 4. Form Master Karyawan

Dalam form master karyawan ini terdapat tiga tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu tanpa menginputkan nama karyawan baru kemudian simpan, tanpa melakukan input data karyawan terlebih dahulu lalu klik simpan dan hapus data tanpa memilih data terlebih dahulu. Untuk lebih jelas output yang dihasilkan dari uji coba form master bagian dapat dilihat pada tabel 4.10.

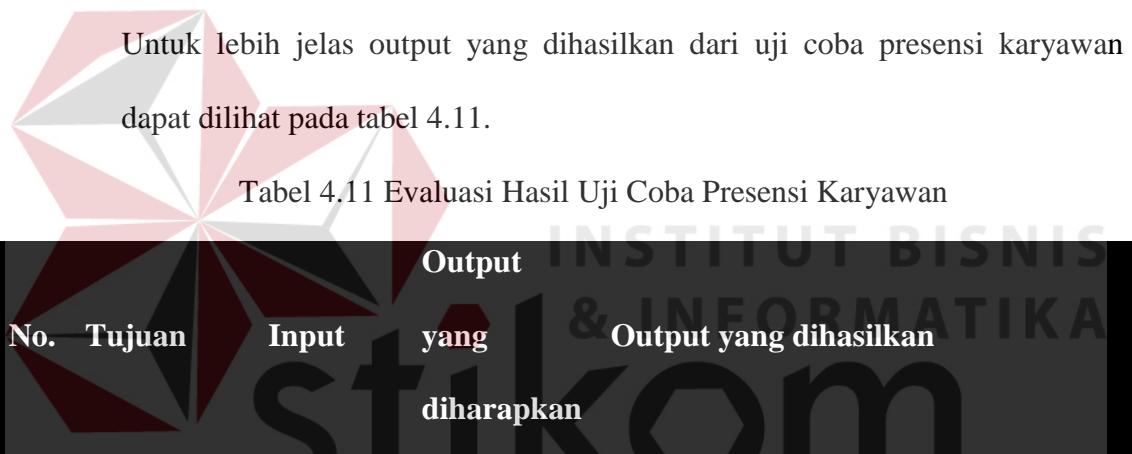
Tabel 4.10 Evaluasi Hasil Uji Coba Form Master Karyawan

No.	Tujuan	Input		yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Menginputkan data karyawan baru kemudian simpan.	Input data karyawan		Muncul pesan “Simpan Berhasil”	Muncul pesan “Data Telah Tersimpan” 
2.	Tanpa input data karyawan kemudian klik simpan.			Muncul pesan “Simpan gagal”	Muncul pesan untuk mengisi data karyawan terlebih dahulu 
3.	Menghapus data karyawan tanpa memilih			Muncul pesan “Pilih dulu data karyawan yang akan dihapus”	

	data terlebih dahulu		yang akan dihapus”		
--	----------------------	--	--------------------	--	--

## 5. Form Presensi Karyawan

Dalam presensi karyawan ini terdapat tiga tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu menyimpan presensi karyawan baru, mencoba edit presensi karyawan yang sudah lengkap dan mencoba presensi di hari yang sama.



No. Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1. Menyimpan presensi karyawan kemudian simpan.	Input data karyawan	Muncul pesan “Simpan Berhasil”	Muncul pesan “Data Telah Tersimpan”
2. Mencoba edit presensi karyawan yang sudah		Tidak terjadi sesuatu	Muncul pesan data presensi yang lengkap tidak bisa di ubah lagi

	lengkap			
3.	Mencoba presensi di hari yang sama		Muncul pesan “Karyawan sudah hadir hari ini”	Muncul pesan “Karyawan sudah melakukan presensi hari ini”  