

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Dalam pengumpulan data sebagai bahan penyusunan laporan kerja praktek 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 Utama untuk mengetahui proses dari penggajian yang ada pada PT. Sinar Baja Utama.

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 Utama, 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

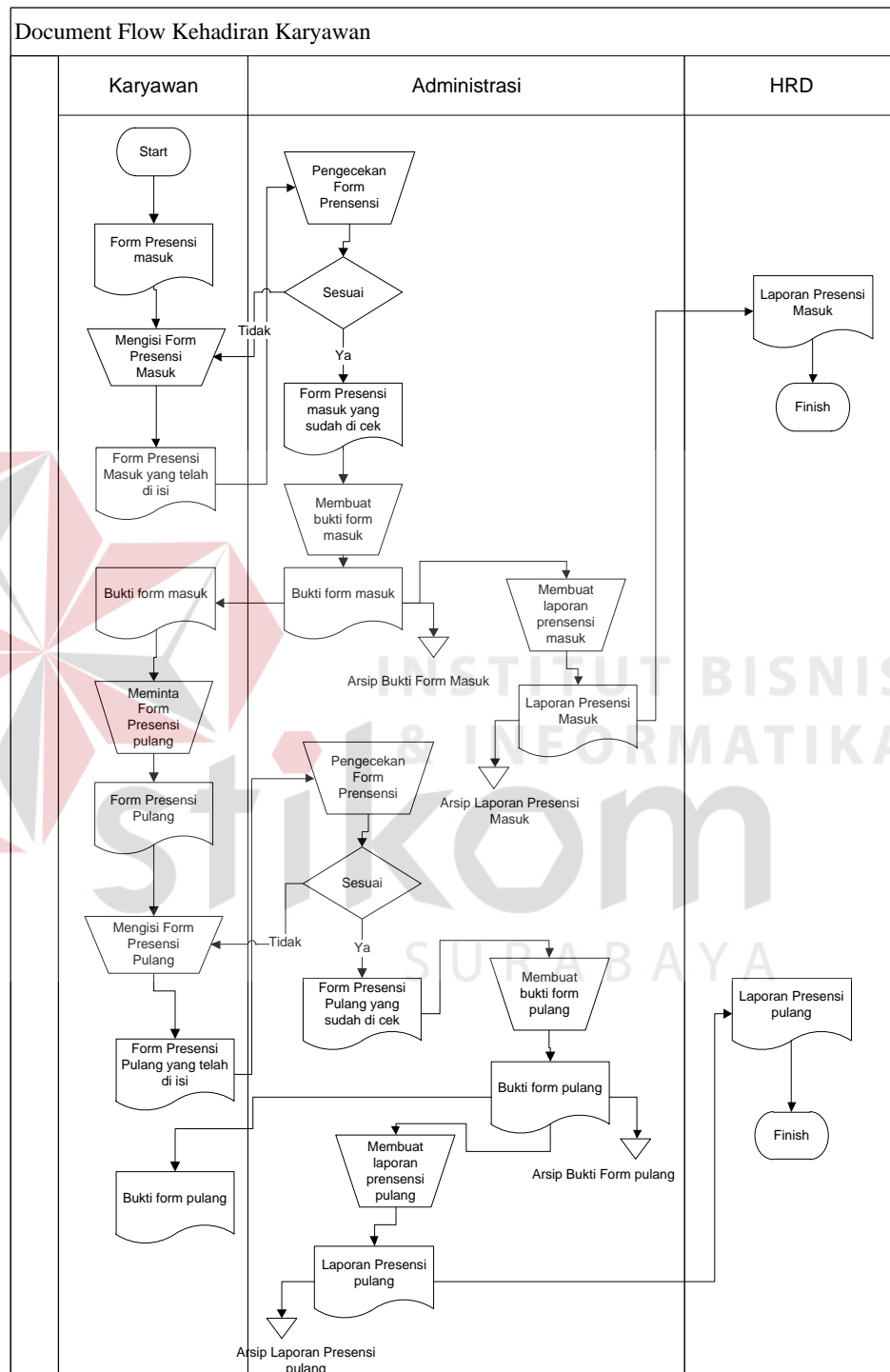
perhitungan dan pengelolaan gaji karyawan, selain itu terdapat kesalahan pada saat pencatatan yang disebabkan juga oleh *human error*, yang menyebabkan pembayaran gaji terlambat dan pembuatan laporan yang belum terintegrasi. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu sistem informasi yang mampu mengatasi permasalahan tersebut agar membantu bagian administrasi pada PT. Sinar Baja Utama 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 Utama.

#### 4.1 Analisis Sistem

Analisis sistem merupakan proses pengidentifikasian 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 Utama. 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 Utama 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

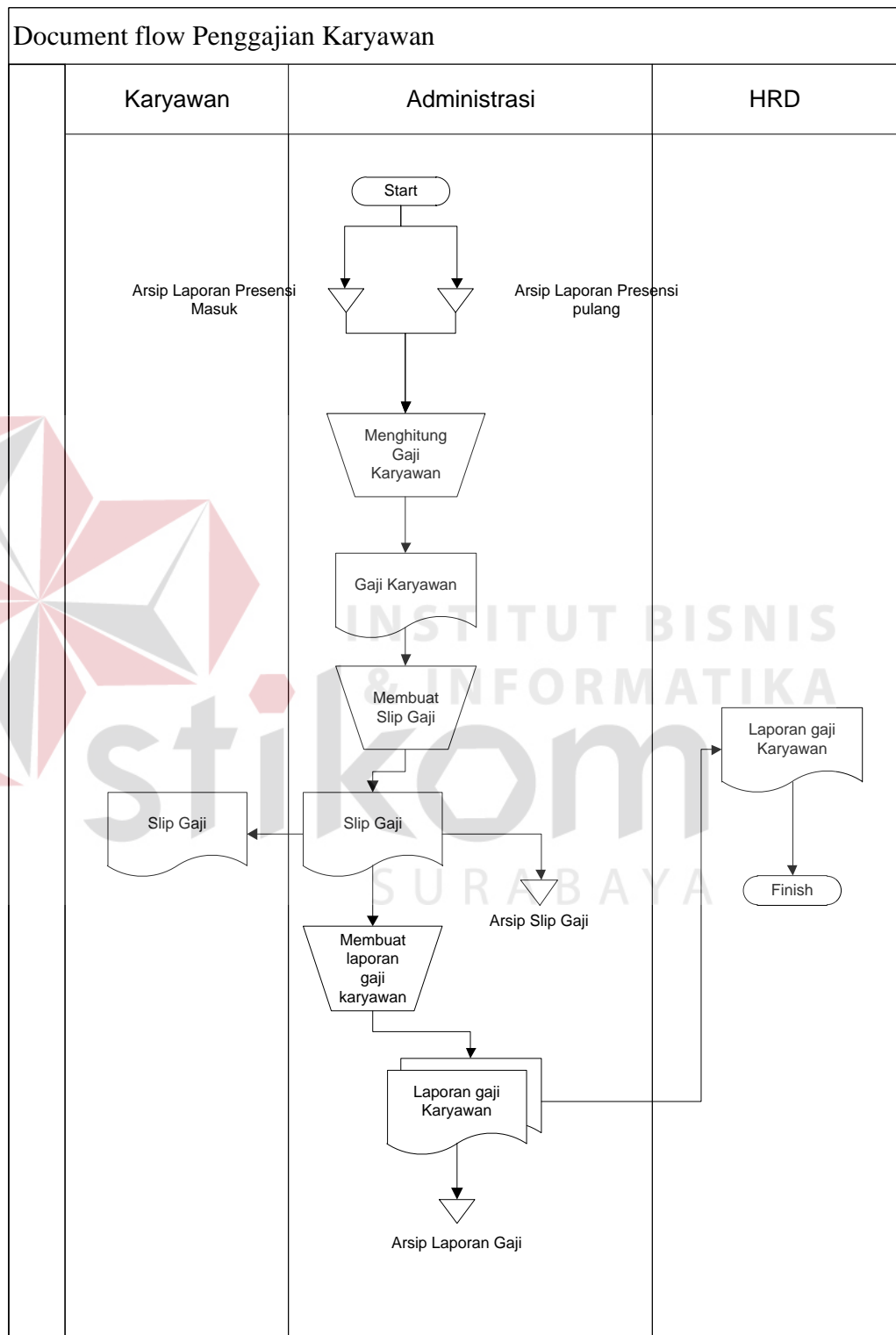
Proses absensi karyawan yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT.

Sinar Baja Utama 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

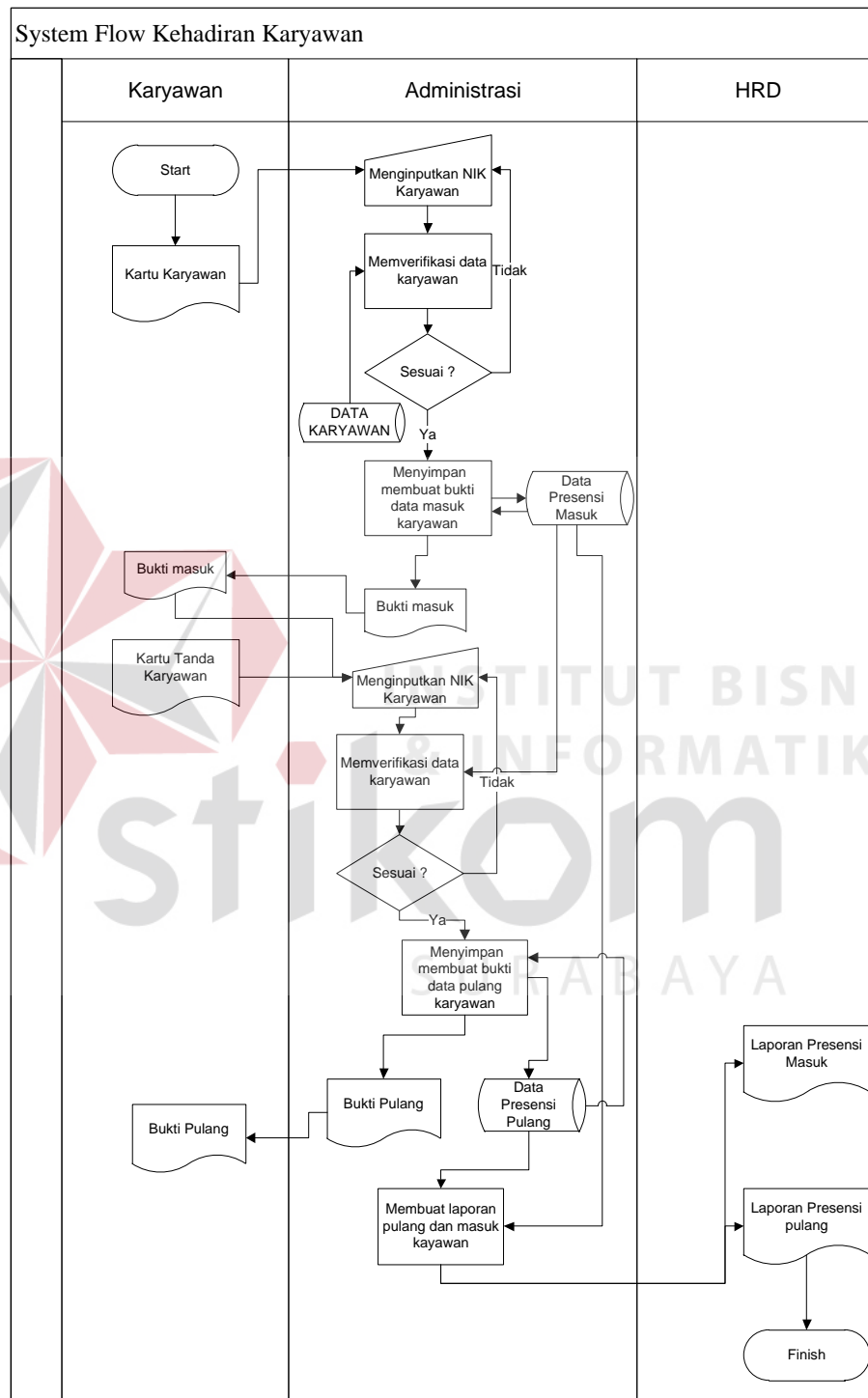
Proses penggajian karyawan yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT. Sinar Baja Utama:

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

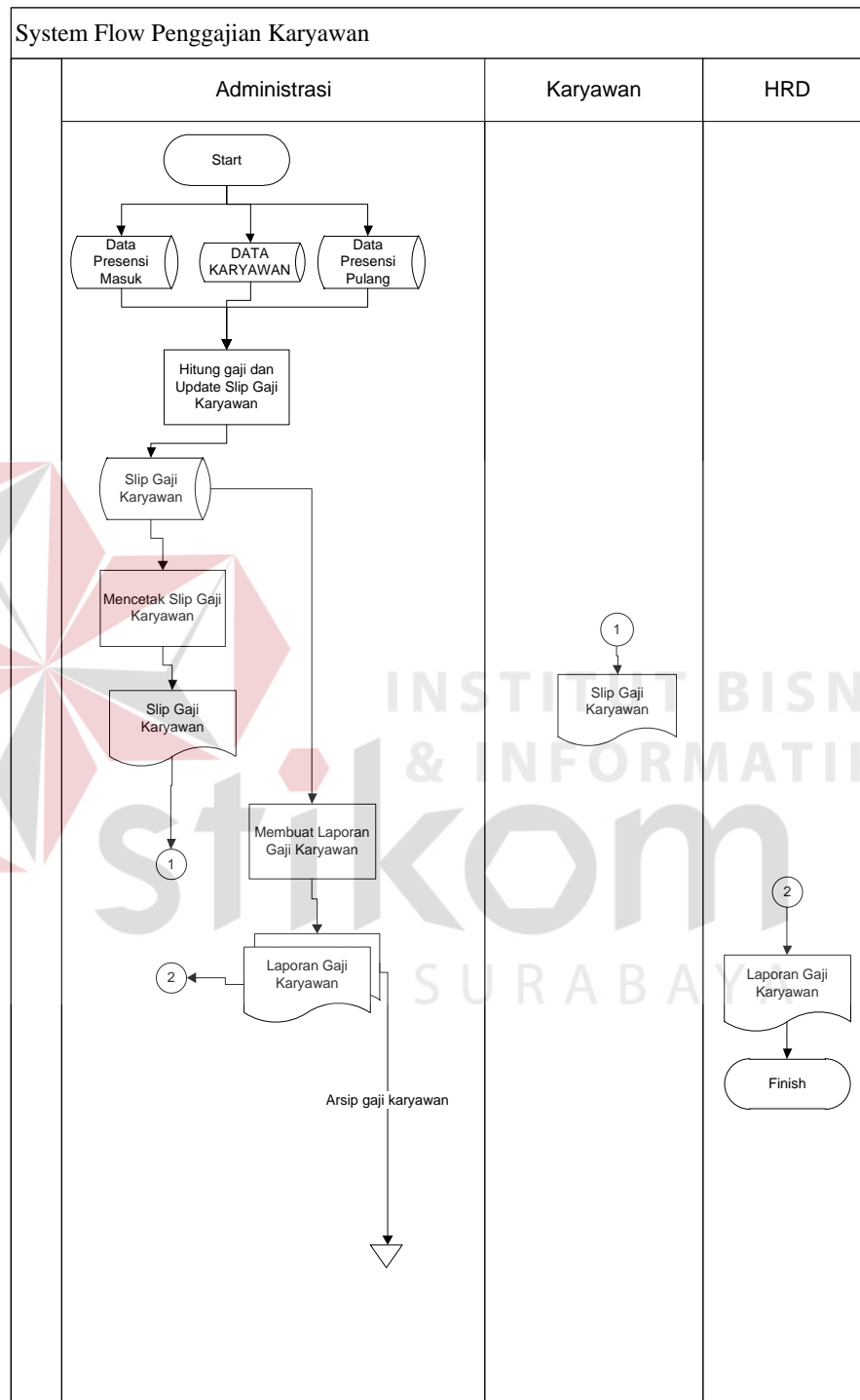
Proses absensi karyawan setelah dirubah ke sistem komputerisasi yang dilakukan oleh bagian administrasi di PT. Sinar Baja Utama:

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 Utama:

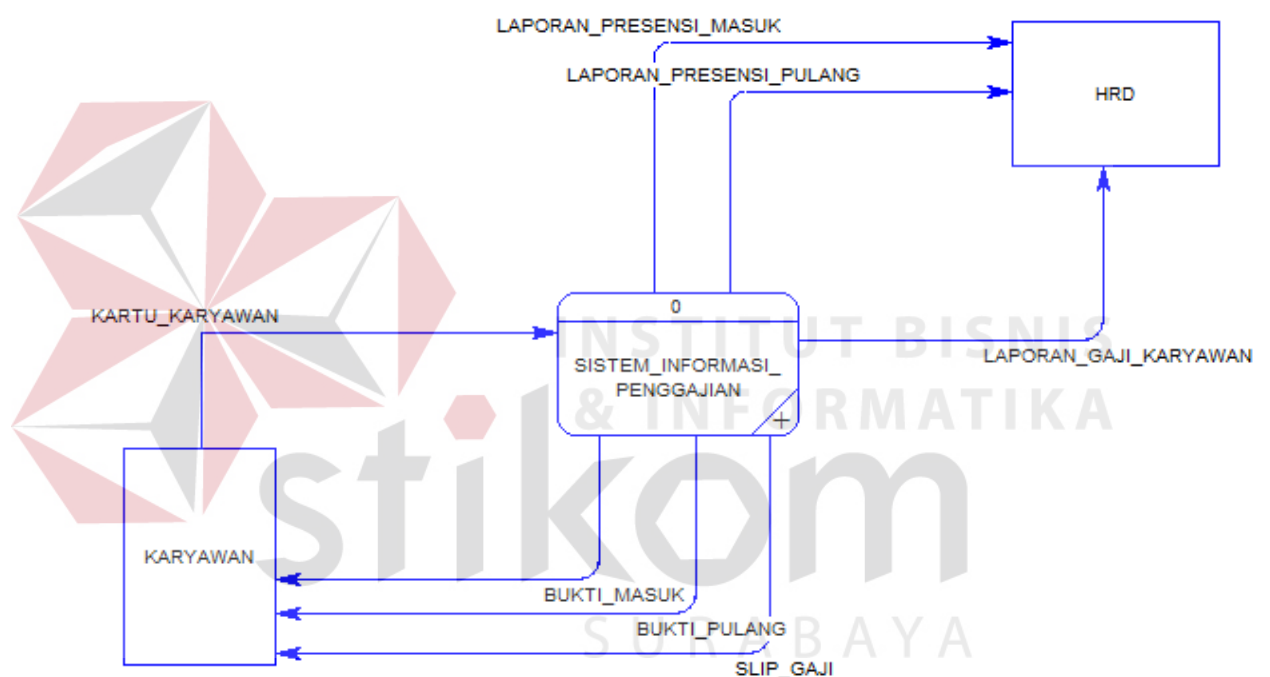
1. Dimulai dengan bagian administrasi melakukan perhitungan gaji dan pembuatan slip gaji yang nantinya diserahkan kepada karyawan.
2. Setiap perhitungan gaji karyawan akan disimpan kedalam database, untuk dijadikan laporan penggajian karyawan.

#### 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 digram* 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 low 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 Utama ini menggambarkan secara umum proses – proses inputan yang diperlukan dalam aplikasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Utama. Pada *context diagram* ini terdiri dari entitas eksternal dan entitas internal seperti yang digambarkan pada Gambar 4.5.



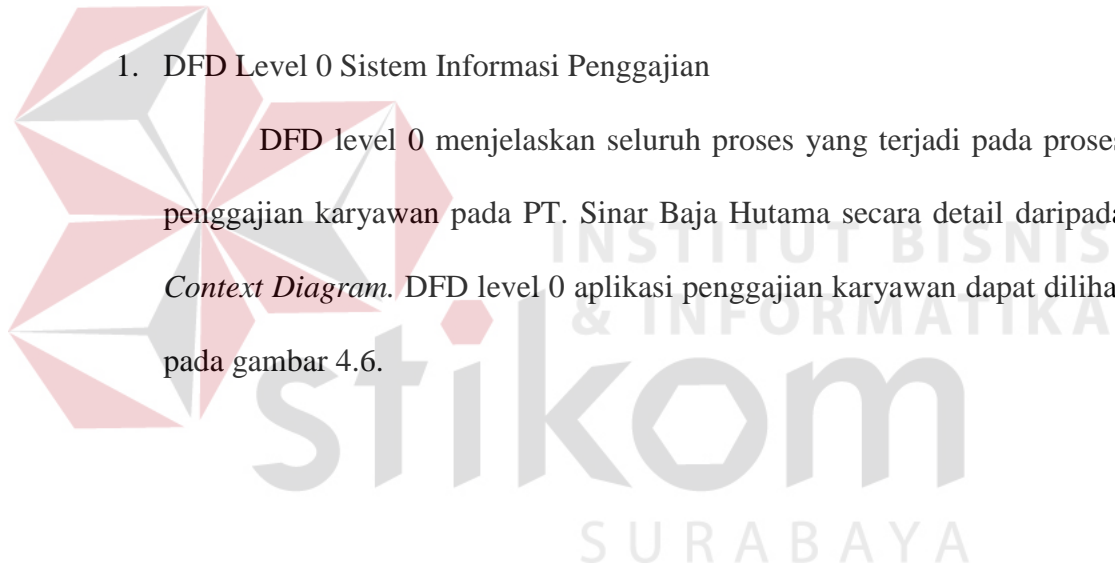
Gambar 4.5 Context Diagram Aplikasi Penggajian

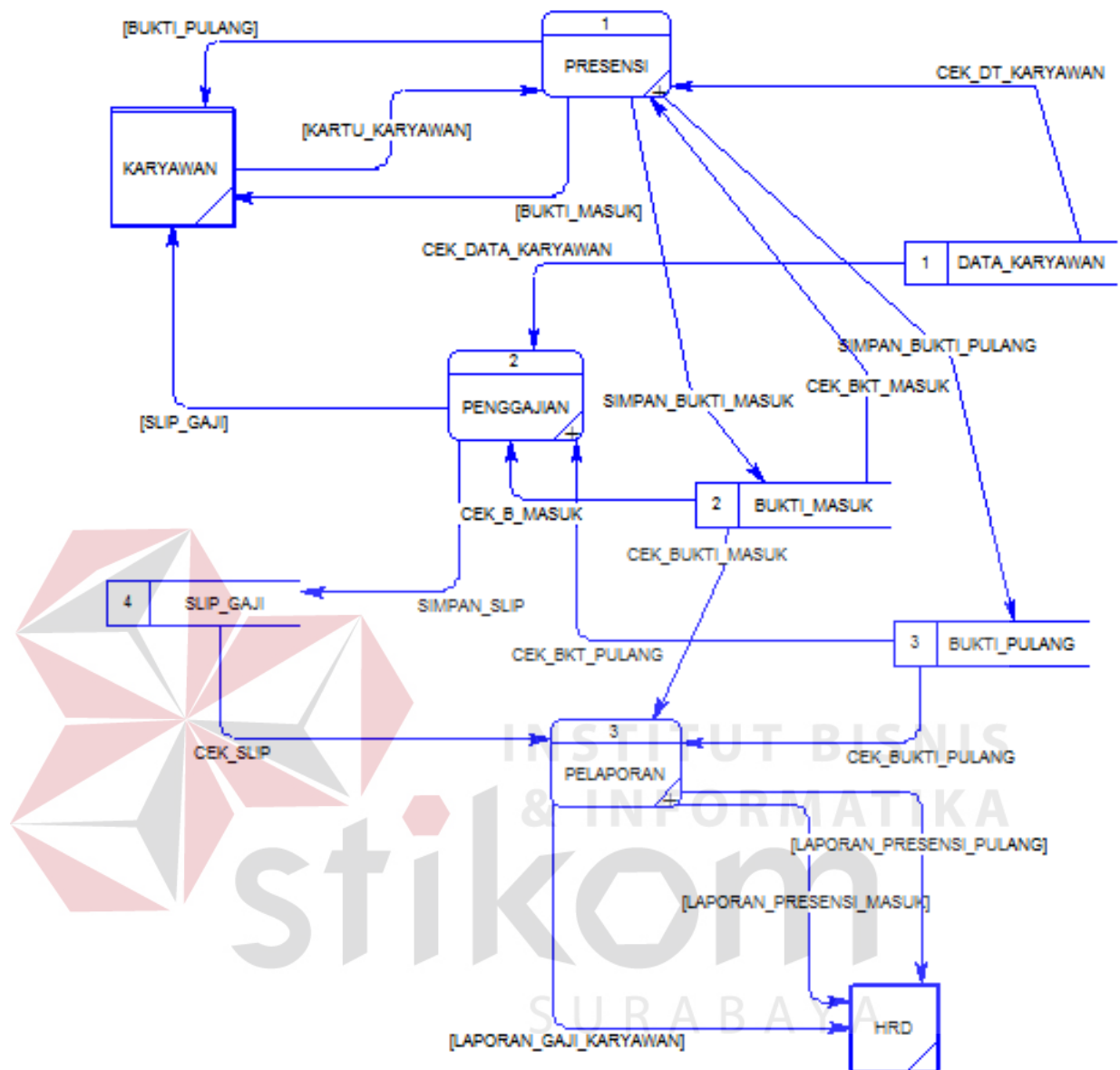
#### 4.2.2 Data Flow Diagram Aplikasi Penggajian

DFD merupakan hasil *decompose* dari *context diagram* yang menggambarkan proses-proses apa saja yang terdapat pada sistem informasi penggajian PT. Sinar Baja Utama. DFD ini terdapat 1 level, dalam level 1 menjelaskan tentang proses apa saja dari aplikasi penggajian di PT. Sinar Baja Utama 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 Utama secara detail daripada *Context Diagram*. DFD level 0 aplikasi penggajian karyawan dapat dilihat pada gambar 4.6.

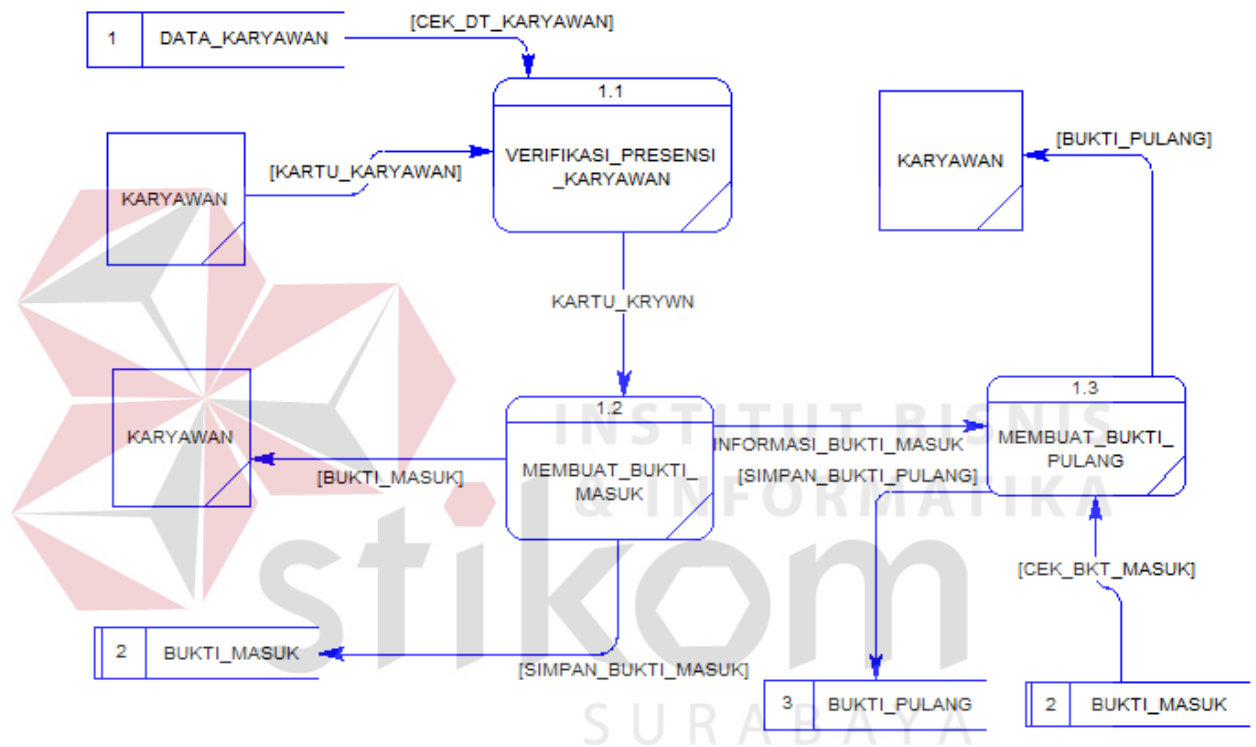




Gambar 4.6 Data Flow Diagram Level 0 Aplikasi Penggajian

## 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.

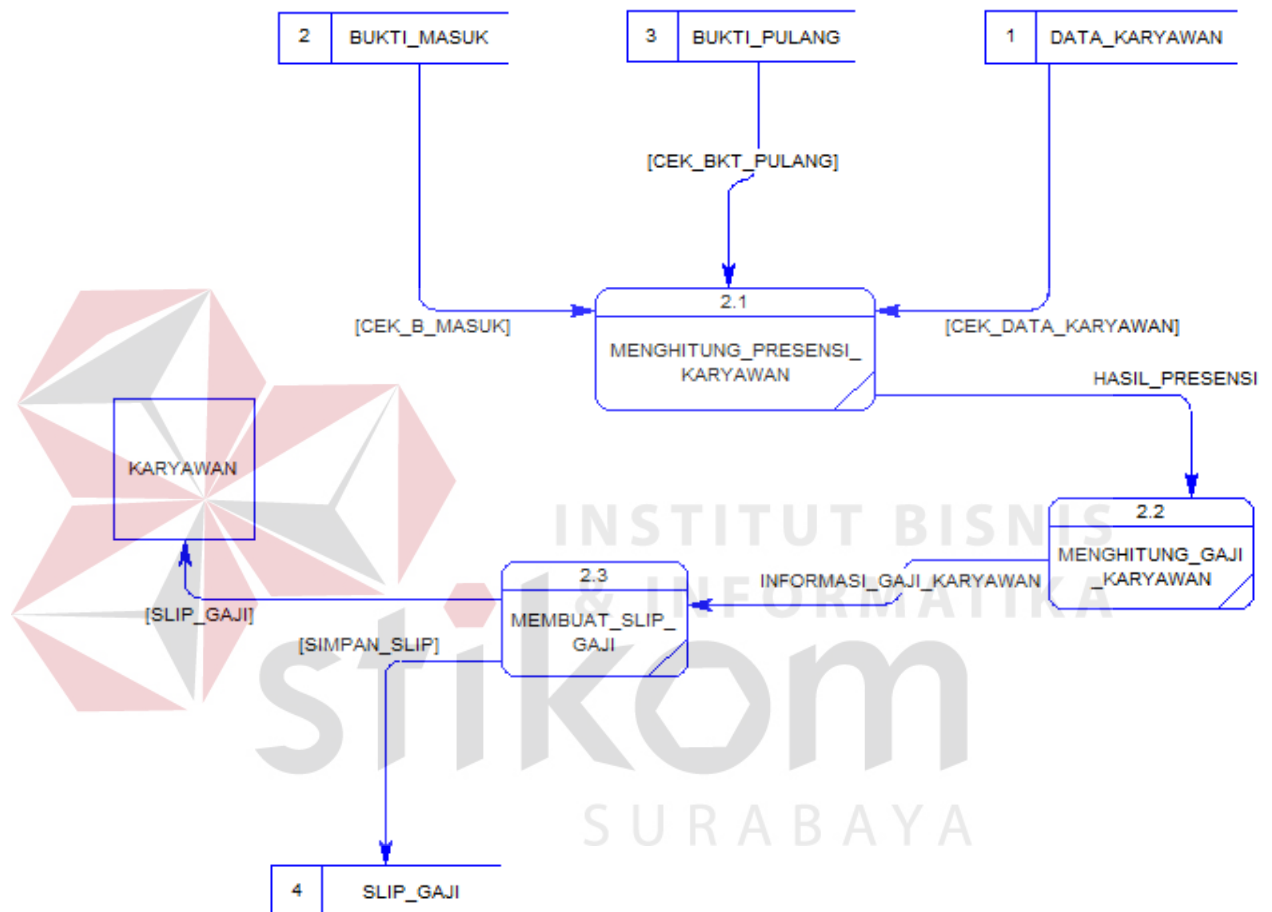


Gambar 4.7 Data Flow Diagram Level 1 Presensi Karyawan

### 3. DFD Level 1 Penggajian

Pada DFD level 1 penggajian ini terdapat proses pengecekan presensi karyawan, perhitungan gaji karyawan dan pembuatan slip gaji.

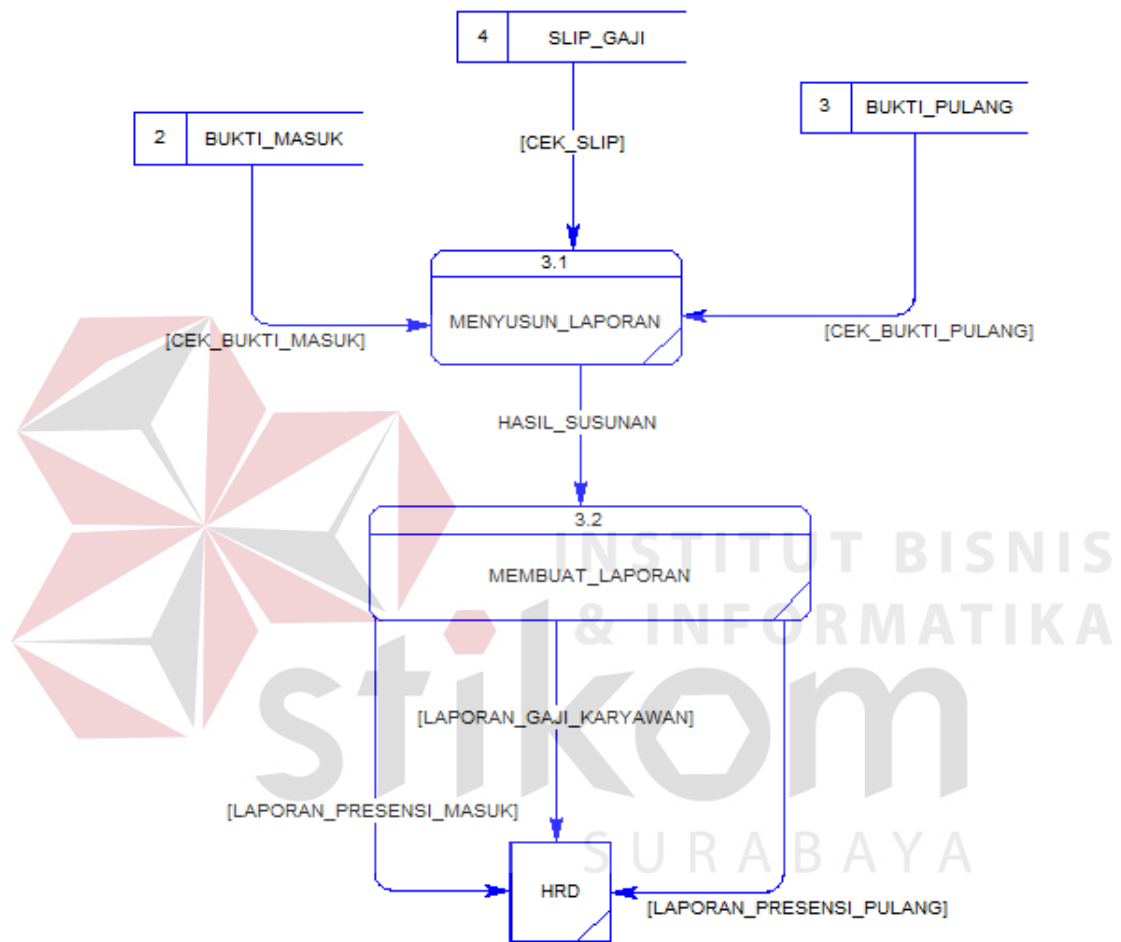
DFD level 1 penggajian karyawan dapat dilihat pada gambar 4.8.



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

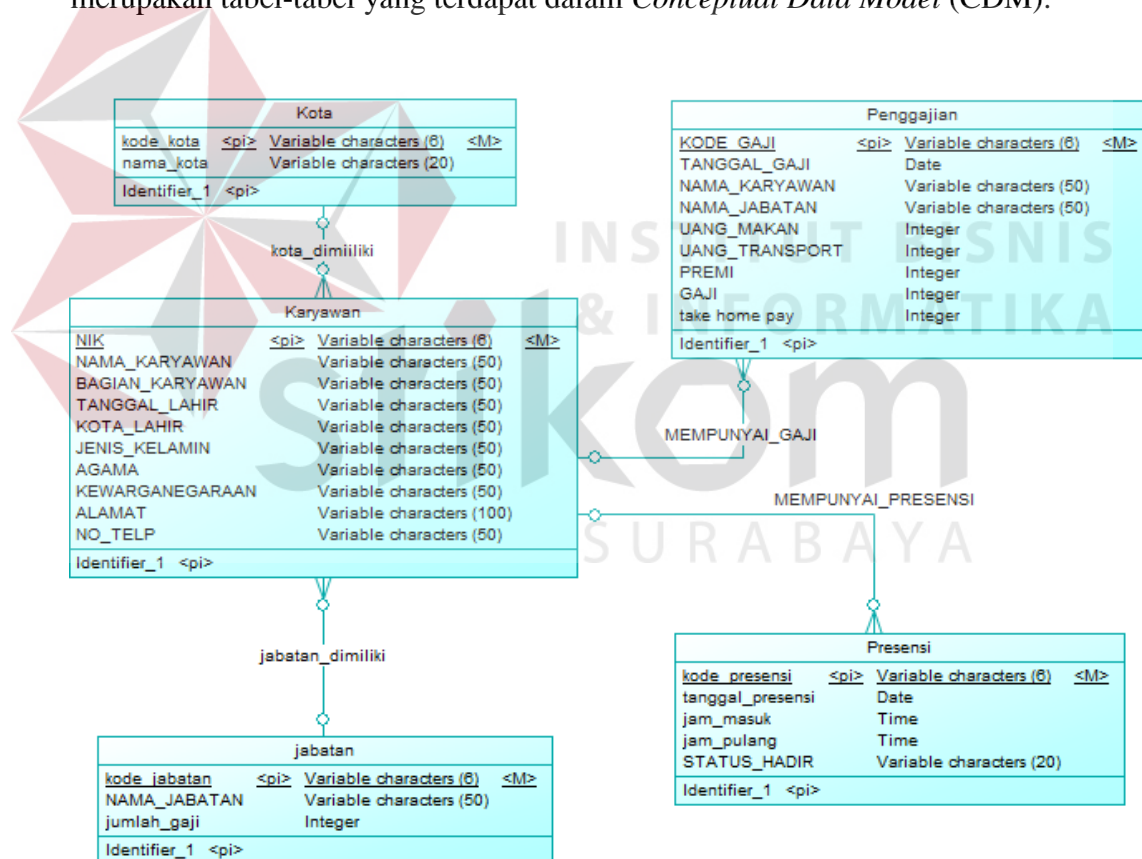


### 4.2.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

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 Utama yang terdiri dari *Conceptual Data Model* dan *Physical Data Model*.

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

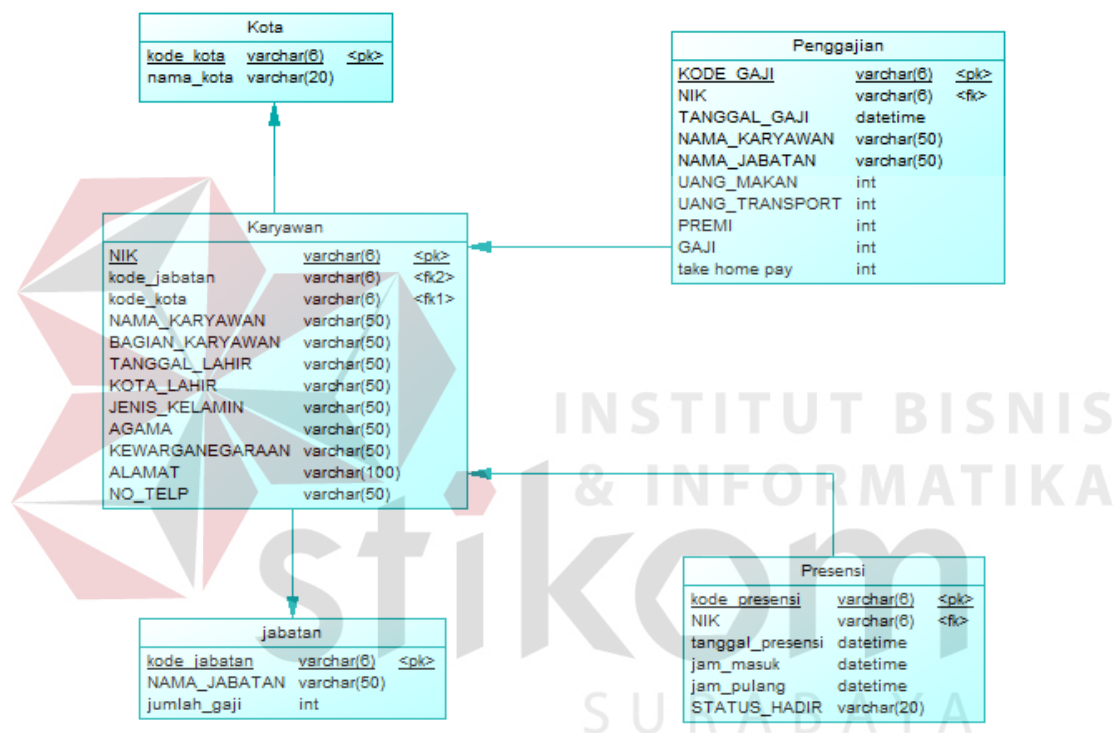
*Conceptual Data Model* (CDM) ini memberikan gambaran tentang struktur data yang terdiri dari entitas, hubungannya, dan batasannya. Berikut ini merupakan tabel-tabel yang terdapat dalam *Conceptual Data Model* (CDM):



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 Utama.



Gambar 4.11 *Physical Data Model* Aplikasi Penggajian

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Pada bagian struktur tabel pada aplikasi penggajian PT. Sinar Baja Utama ini akan dijelaskan satu – persatu tabel yang digunakan dalam pembuatan aplikasi penggajian karyawan pada PT. Sinar Baja Utama. 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

*Primary Key* : NIK

*Foreign Key* : Bagian\_Karyawan, Kota\_Lahir

Fungsi : Tabel untuk memasukkan data karyawan

Tabel 4.3 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 Utama:

##### 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.

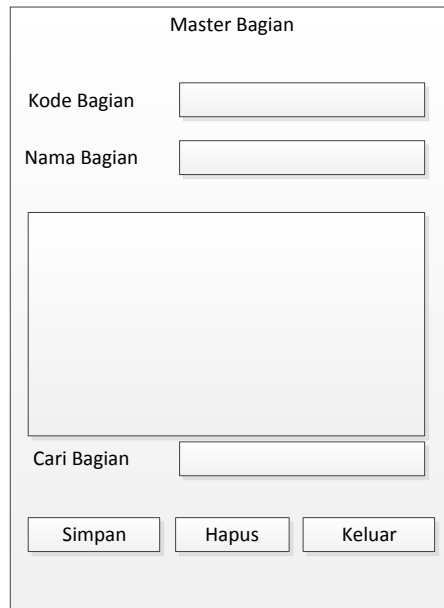
Login	
<div> <div> Password </div> <div> <input type="password"/> </div> </div>	<div> <div> Login </div> <div> Keluar </div> </div>

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:





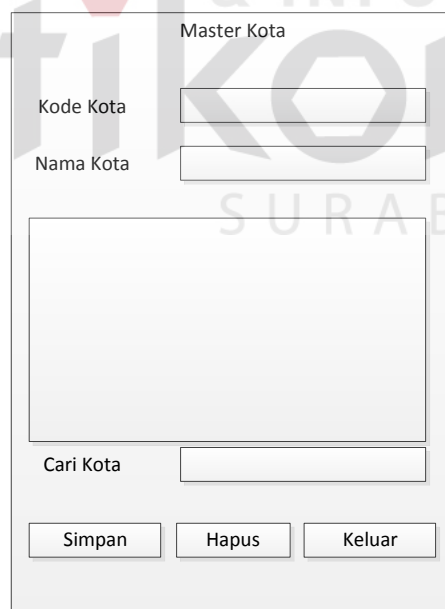
The image shows a software form titled "Master Bagian". It contains the following elements:
 

- A label "Kode Bagian" followed by a single-line text input field.
- A label "Nama Bagian" followed by a single-line text input field.
- A large, empty rectangular box, likely for a description or detailed notes.
- A label "Cari Bagian" followed by a single-line text input field.
- Three buttons at the bottom: "Simpan", "Hapus", and "Keluar".

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:



The image shows a software form titled "Master Kota". It contains the following elements:
 

- A label "Kode Kota" followed by a single-line text input field.
- A label "Nama Kota" followed by a single-line text input field.
- A large, empty rectangular box, likely for a description or detailed notes.
- A label "Cari Kota" followed by a single-line text input field.
- Three buttons at the bottom: "Simpan", "Hapus", and "Keluar".

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:

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:

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:

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 Utama:

##### 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:



SLIP GAJI	
Kode Gaji : G0001	Tanggal Gaji : 06/01/2016 0:00:0
NIK	Gaji Pokok
Nama Karyawan	Uang Makan
Nama Bagian	Uang Transport
	Premi
	Take Home Pay _____

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 Utama 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 Utama. 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.

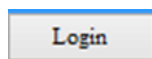


Gambar 4.22 Tampilan *Form* Menu Utama

#### b. *Form Login*

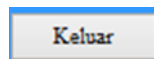
*Form log in* ini digunakan pada saat sebelum menggunakan aplikasi utama. *User* harus melakukan *input password* yang sesuai agar dapat mengoperasikan menu yang ada di *form* menu utama. *Form log in* ini untuk mengontrol agar hanya orang yang berhak saja yang dapat mengakses aplikasi ini, hal ini untuk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

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



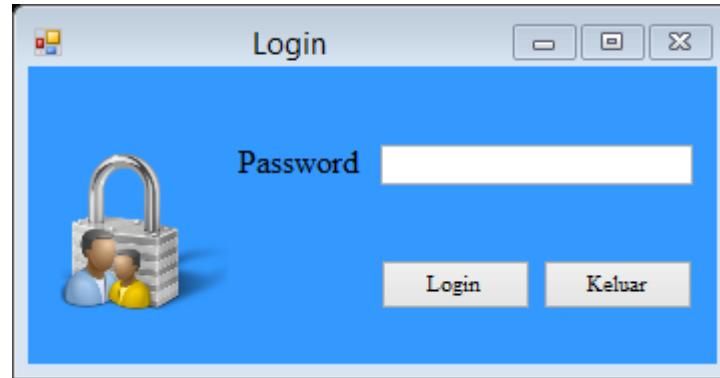
yang berfungsi untuk menyetujui *password* yang telah dimasukkan

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.





Kode Kota	Nama Kota
K0001	SURABAYA
K0002	GRESIK
K0003	SIDOARJO
K0004	MOJOKERTO
K0005	PASURUAN

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 .

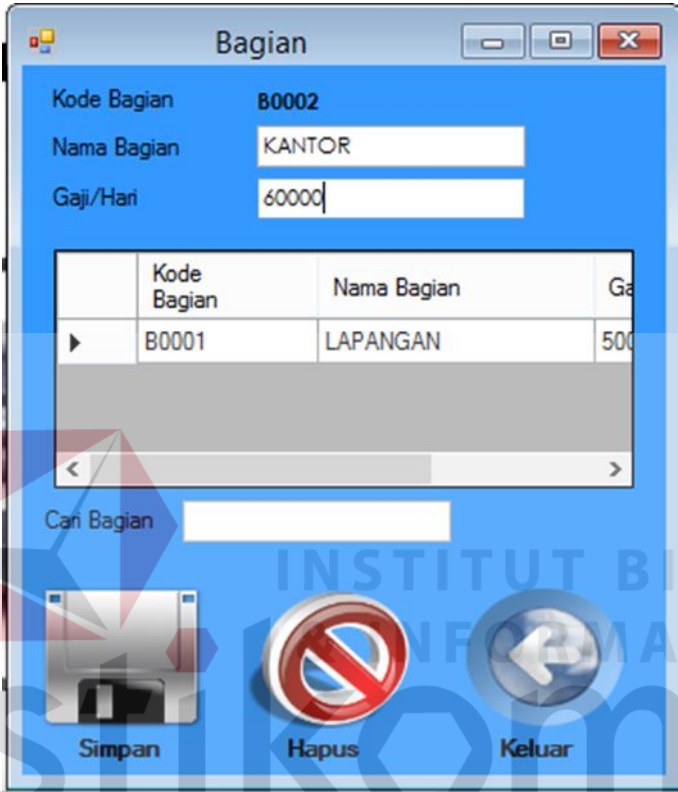
#### d. *Form Master Bagian*

Pada *form* master bagian ini *user* dapat melakukan pengelolaan data bagian, yaitu menambahkan kode bagian, 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.



Kode Bagian	Nama Bagian	Ga
B0001	LAPANGAN	500


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*

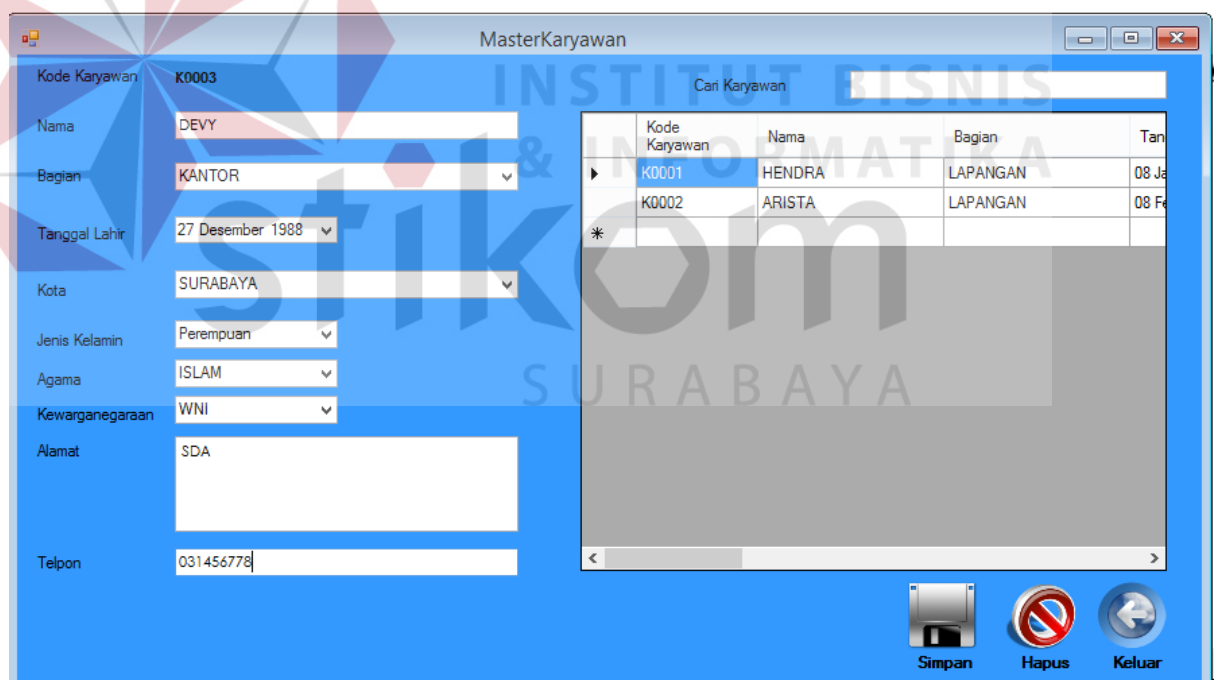
Pada form master bagian ini user dapat melakukan pengelolaan data bagian, yaitu menambahkan biodata karyawan. Dalam form ini terdapat beberapa

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	Tanggal
K0001	HENDRA	LAPANGAN	08 Ja
K0002	ARISTA	LAPANGAN	08 Fe


Gambar 4.26 Tampilan *Form Master Karyawan*

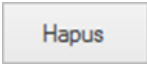
Jika terjadi kesalahan pada data, user dapat mengubah data dengan cara klik pada baris data yang ada dalam *datagridview*, sehingga data akan muncul

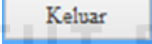
pada textbox yang ada pada master karyawan. Jika data sudah diubah kemudian

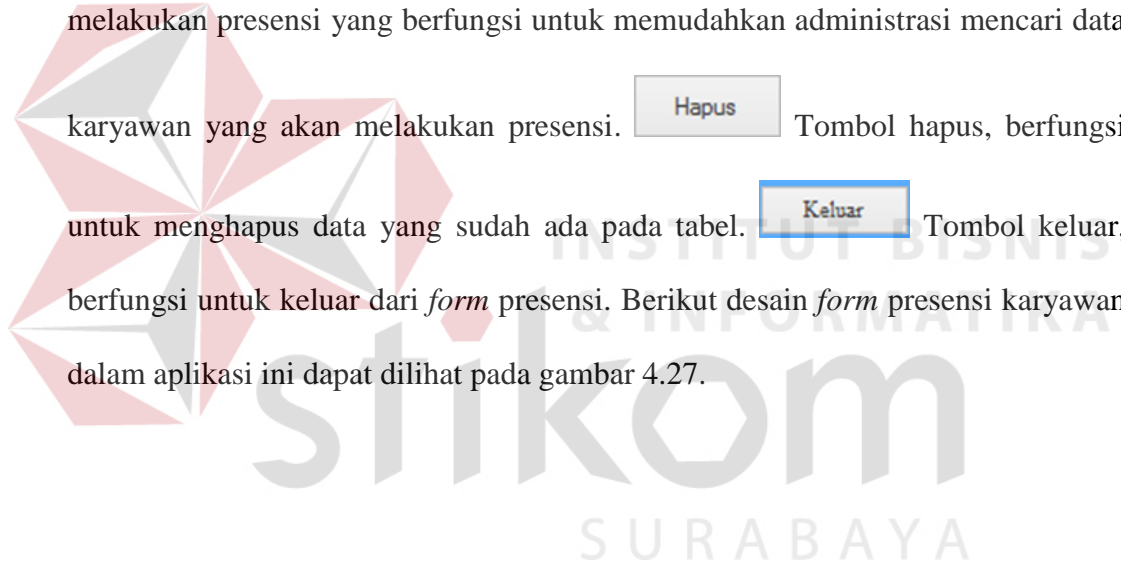
tekan tombol simpan  .

#### 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 software window titled "Presensi". It contains several input fields and a table. At the top, there are fields for "Karyawan" (Employee) with "Kode Presensi" (Attendance Code) set to "P0004", "Kode Karyawan" (Employee Code) set to "K0003", and "Nama Karyawan" (Employee Name) set to "DEVY". A date selector shows "10 Januari 2016". Below these are two time input fields: "Presensi Masuk" (Attendance In) set to "10/01/2016 11:26:37" and "Presensi Pulang" (Attendance Out) set to "10/01/2016 11:29:49". A "Simpan" (Save) button is located below the "Presensi Pulang" field. At the bottom, there is a search bar labeled "Cari Kode Presensi" with a "Cari" (Search) button. Below the search bar is a table with the following data:

	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

To the right of the table are two buttons: "Hapus" (Delete) and "Keluar" (Exit).

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 pad 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.



**LAPORAN PRESENSI KARYAWAN**  
**PT. SINAR BAJA HUTAMA**  
 Jl. Dupak Rukun No.111 - Surabaya  
 Telp. (031) - 5318383

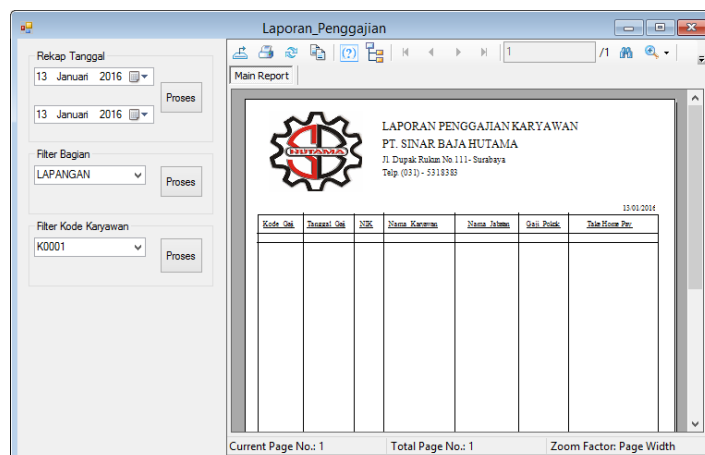
07/01/2016

Kode_Karyawan	Nama_Karyawan	Keterangan	Tanggal_Presensi
K0001	DIMAS	Masuk	2016-01-06
K0002	FENDI	Masuk	2016-01-06

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 penggajiannya. 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.



## SLIP GAJI

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 2.066.000

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

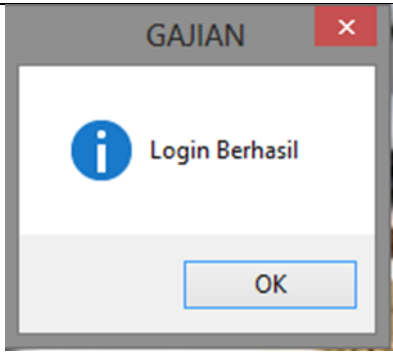
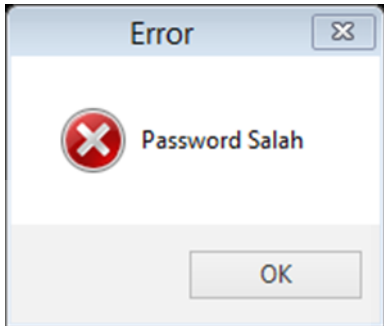
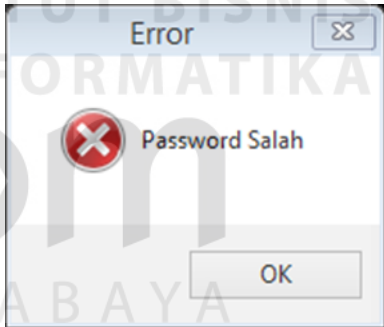
Dalam evaluasi uji coba sistem terdapat sembilan form yang akan dievaluasi yaitu form login, form master kota, form master bagian, form master karyawan, form presensi, form penggajian, form laporan presensi, form laporan penggajian dan laporan slip gaji. Evaluasi uji coba sistem dilakukan untuk melihat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

#### 1. Form Login

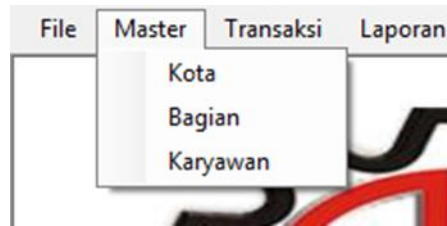
Dalam form login ini terdapat tiga tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu login dengan password benar, login dengan password salah dan tanpa mengisi password. Untuk lebih jelas output yang dihasilkan dari uji coba form login dapat dilihat pada tabel 4.7.

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"	<p>Muncul pesan "Password salah"</p> 
3.	Login tanpa password	Memasukkan password = ""	Muncul pesan "Isi password terlebih dahulu"	<p>Muncul Pesan "Password salah"</p> 

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.

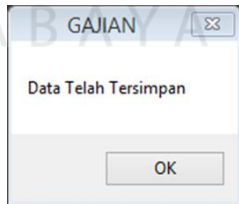
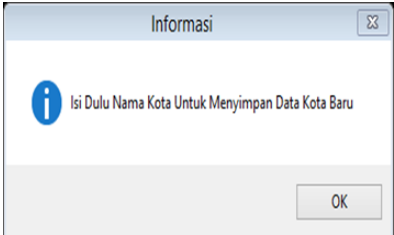


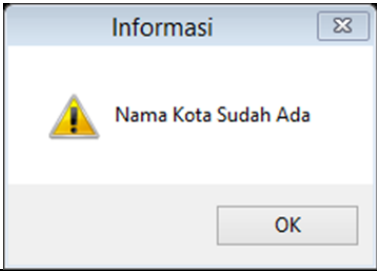
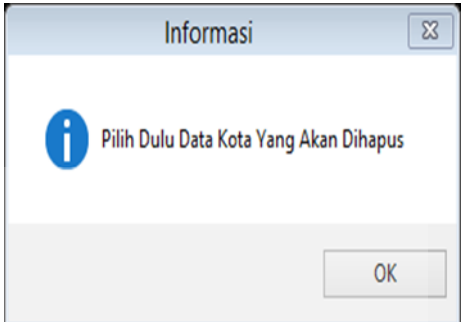
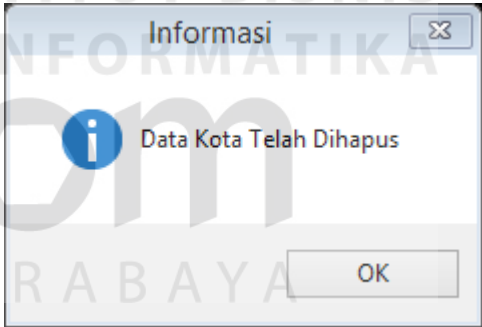
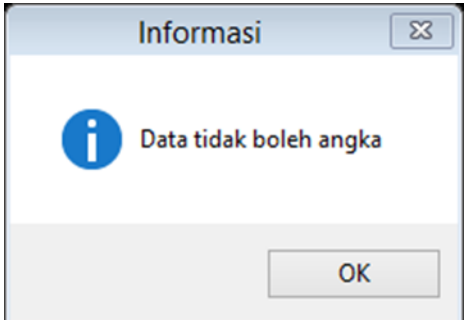
Gambar 4.32 Sub Menu Utama

## 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


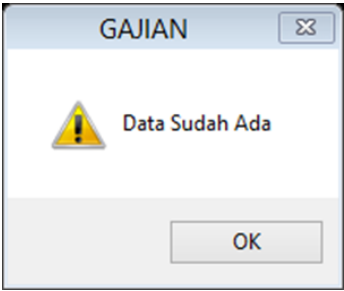
No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Menginputkan nama kota baru kemudian simpan.	Input nama kota = "Krian"	Muncul pesan "Simpan Berhasil"	Muncul pesan "Data Telah Tersimpan" 
2.	Tanpa input nama kota kemudian klik simpan.	Input nama kota = " "	Muncul pesan "Simpan gagal"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

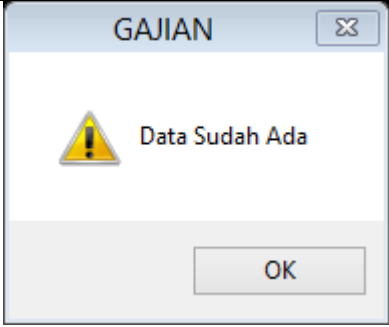
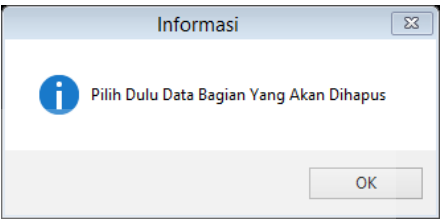
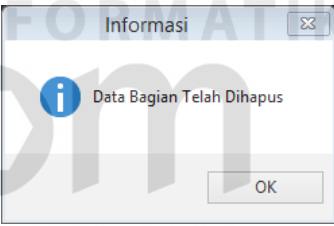
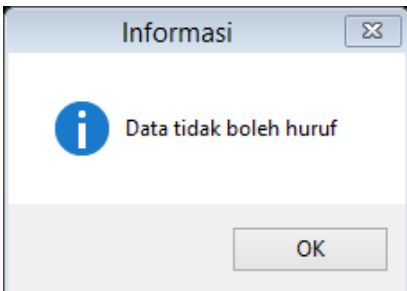
3.	Menginputkan nama kota yang sudah ada.	Input nama kota = "Krian"	Muncul pesan "Data Sudah Ada"	Muncul pesan "Nama kota sudah ada"
				
4.	Hapus data tanpa memilih data dalam datagridview.		Muncul pesan "Hapus data gagal"	Muncul pesan "pilih dulu data kota yang akan dihapus"
				
5.	Memilih salah satu 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 bagian. 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


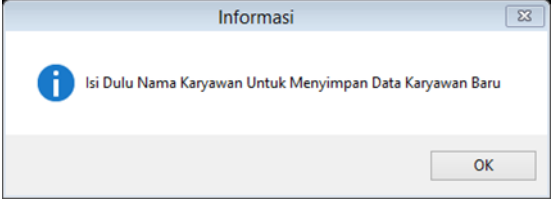
No.	Tujuan	Input	Output yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Menginputkan nama bagian baru kemudian simpan.	Input nama bagian = "lapangan"	Muncul pesan "Simpan Berhasil"	Muncul pesan "Data Telah Tersimpan" 
2.	Tanpa input nama bagian kemudian klik simpan.	Input nama bagian = ""	Muncul pesan "Simpan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

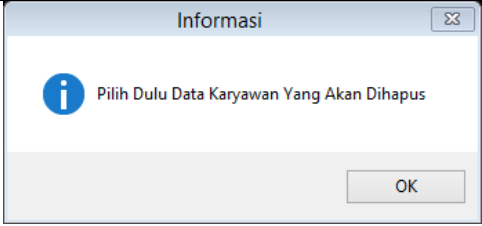
	yang sudah ada.	bagian = "lapangan"	Ada"	
4.	Hapus data tanpa memilih data dalam datagridview.		Muncul pesan "Hapus data gagal"	<p>Muncul pesan "pilih dulu data bagian yang akan dihapus"</p> 
5.	Memilih salah satu data bagian yang akan dihapus.		Muncul pesan "Hapus sukses"	<p>Muncul pesan "Data Bagian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

#### 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

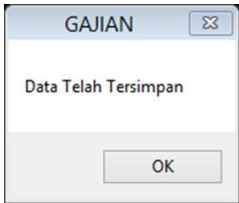
Output				
No.	Tujuan	Input	yang diharapkan	Output yang dihasilkan
1.	Menginputkan data karyawan baru kemudian simpan.	Input data karyawan	Muncul pesan “Simpan Berhasil”	Muncul pesan “Data Telah Tersimpan” 
2.	Tanpa input data karyawan kemudian klik simpan.		Muncul pesan “Simpan gagal”	Muncul pesan untuk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

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

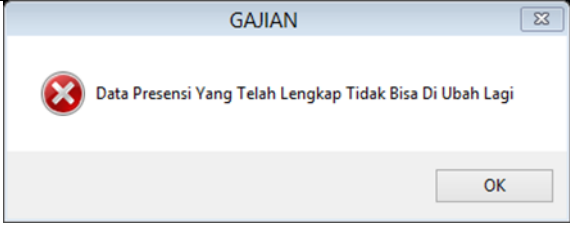
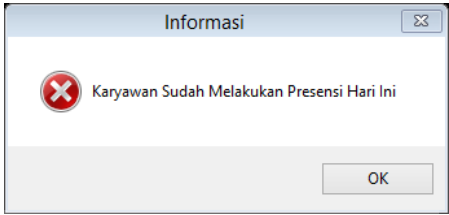
## 5. Form Presensi Karyawan

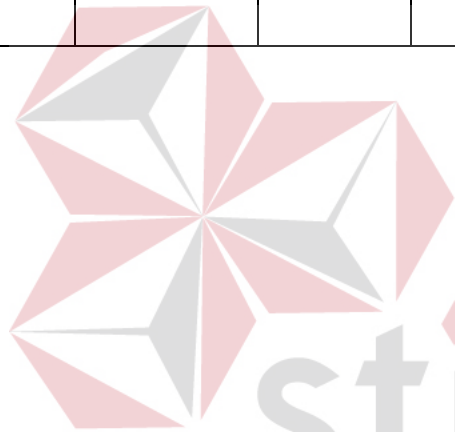
Dalam presensi karyawan ini terdapat tiga tujuan test case untuk pengujian sistem, yaitu menyimpan presensi karyawan baru, mencoba edit presensi karyawan yang sudah lengkap dan mencoba presensi di hari yang sama. Untuk lebih jelas output yang dihasilkan dari uji coba presensi karyawan dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Evaluasi Hasil Uji Coba Presensi Karyawan

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”	<p>Muncul pesan “Karyawan sudah melakukan presensi hari ini”</p> 



INSTITUT BISNIS  
& INFORMATIKA  
**stikom**  
SURABAYA