

## BAB IV

### ANALISA DAN PERANCANGAN SISTEM

#### 4.1 Gambaran Sistem Manual

Proses perhitungan tunjangan kinerja, uang makan, dan lembur pada Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas I Surabaya masih menggunakan perhitungan *MS.EXCEL* proses yang berjalan tidak terstruktur dan tidak pasti.

Dengan tidak adanya proses yang terstruktur dari perhitungan tunjangan kinerja, uang makan, dan lembur maka proses menjadi berjalan lama karena banyaknya data yang di olah tidak menutup kemungkinan sering nya terjadi kesalahan input.

##### 4.1.1 Identifikasi Permasalahan

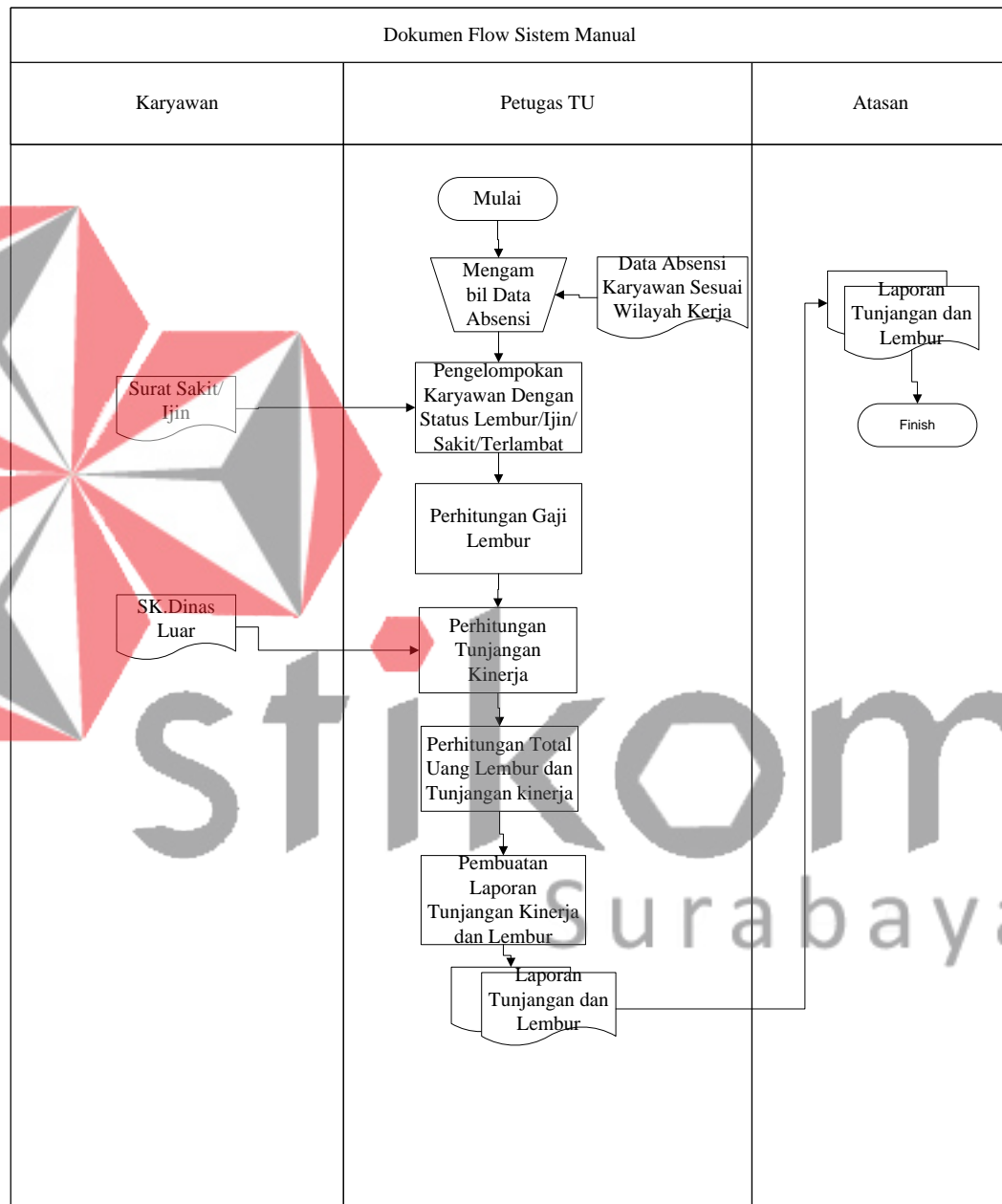
Berdasarkan proses manual yang terjadi di KKP Kelas 1 Surabaya saat ini pada proses perhitungan tunjangan kinerja, uang makan, dan lembur memiliki masalah antara lain:

- a. Perhitungan data tunjangan kinerja, uang makan dan makan karyawan yang masih menggunakan system manual yaitu perhitungan menggunakan excel.

#### 4.2 Document Flow Proses Manual Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas 1 Surabaya (KKP Kelas 1)

Berisi tentang gambaran alur manual yang terjadi pada KKP Kelas 1 Surabaya, dimulai dari petugas TU mengambil data absensi dari mesing *fingger print*, kemudian petugas mengelompokan setatus ijin karyawan dan memulai perhitungan

biaya, setelah itu petugas menghitung tunjangan kinerja masing-masing karyawan, kemudian semua uang lembur dan tunjangan ditotal untuk dijadikan satu dan dibuatkan laporan. Semua laporan yang sudah di buat di setorkan ke atasan. Semua proses dokumen flow system absensi manual pada Gambar 4.1



Gambar 4.1 Dokumen Flow Absensi Manual

#### 4.2.1 Gambaran Sistem Terkomputerisasi

Berdasarkan analisa sistem manual yang ada pada KKP Kelas 1 Surabaya terdapat beberapa masalah yang akan di perbaiki dengan sistem baru yang terkomputerisasi. Permasalahan yang diperbaiki antara lain:

- a. Merancang dan membuat desain sistem yang dapat menghitung keterlambatan karyawan dengan akurat dan cepat sehingga dapat mengurangi *human eror* .
- b. Merancang dan membuat desain sistem yang dapat mempercepat proses penghitungan ijin, lembur, sakit, alpa, dan dinas luar.
- c. Merancang dan membuat desain sistem yang dapat menampilkan total keseluruhan keterlambatan karyawan dalam satu bulan.
- d. Merancang dan membuat desain sistem yang dapat menghitung lembur dengan akurat.

Karena tidak adanya sistem yang membantu dalam proses perhitungan tunjangan kinerja, uang makan dan lembur pada KKP Kelas 1 Surabaya. salah satu cara membantu perusahaan dalam melakukan perhitungan adalah dengan mengimplementasikan suatu sistem yang dapat melakukan perhitungan tunjangan kinerja, uang makan dan lembur.

Dengan adanya sistem tersebut diharapkan dapat membantu proses kepegawaian dalam mengolah absensi dan dapat juga digunakan untuk penilaian kinerja tiap bulanya dalam hal absensi atau keterlambatan.

### 4.3 Metode Penelitian

Untuk membantu menyelesaikan permasalahan kerja praktek ini penulis menggunakan beberapa metode penelitian yaitu:

#### 4.3.1 Observasi

Kegiatan observasi dilakukan untuk mengamati aktivitas perijinan dan lembur selama jam kerja berlangsung. Pengamatan terhadap perijinan yaitu meliputi cara seorang karyawan melakukan perijinan seperti sakit, ijin, alpha, dan juga mengamati bagaimana dinas luar berlangsung. Untuk pengamatan pada proses lembur meliputi jam lembur, absensi lembur, keterlambatan dan juga pemberian uang lembur.

#### 4.3.2 Wawancara

Setelah mendapatkan refrensi yang diperlukan selanjutnya adalah proses pengumpulan data. proses pengumpulan data ini dilakukan dengan cara wawancara di KKP Surabaya Kelas 1 dengan melakukan wawancara kepada bagian kepegawaian dan kepala keuangan.

#### 4.3.3 Studi Literatur

Sebelum melakukan pembuatan sistem diperlukan suatu pengetahuan yang berguna sebagai pedoman atau landasan dalam pembuatan sistem. Oleh karena itu diperlukan suatu studi pustaka yang berguna dalam mendapatkan berbagai informasi yang terkait dengan sistem yang akan di buat. Informasi – informasi tersebut nantinya akan di buat sebagai landasan teori. Studi literatur tersebut dapat di peroleh dari buku maupun internet. informasi – informasi yang di peroleh di

harapkan adalah informasi yang terbaru tentunya akan sangat bermanfaat bagi sistem yang akan di buat.

#### **4.4 Perancangan Sistem**

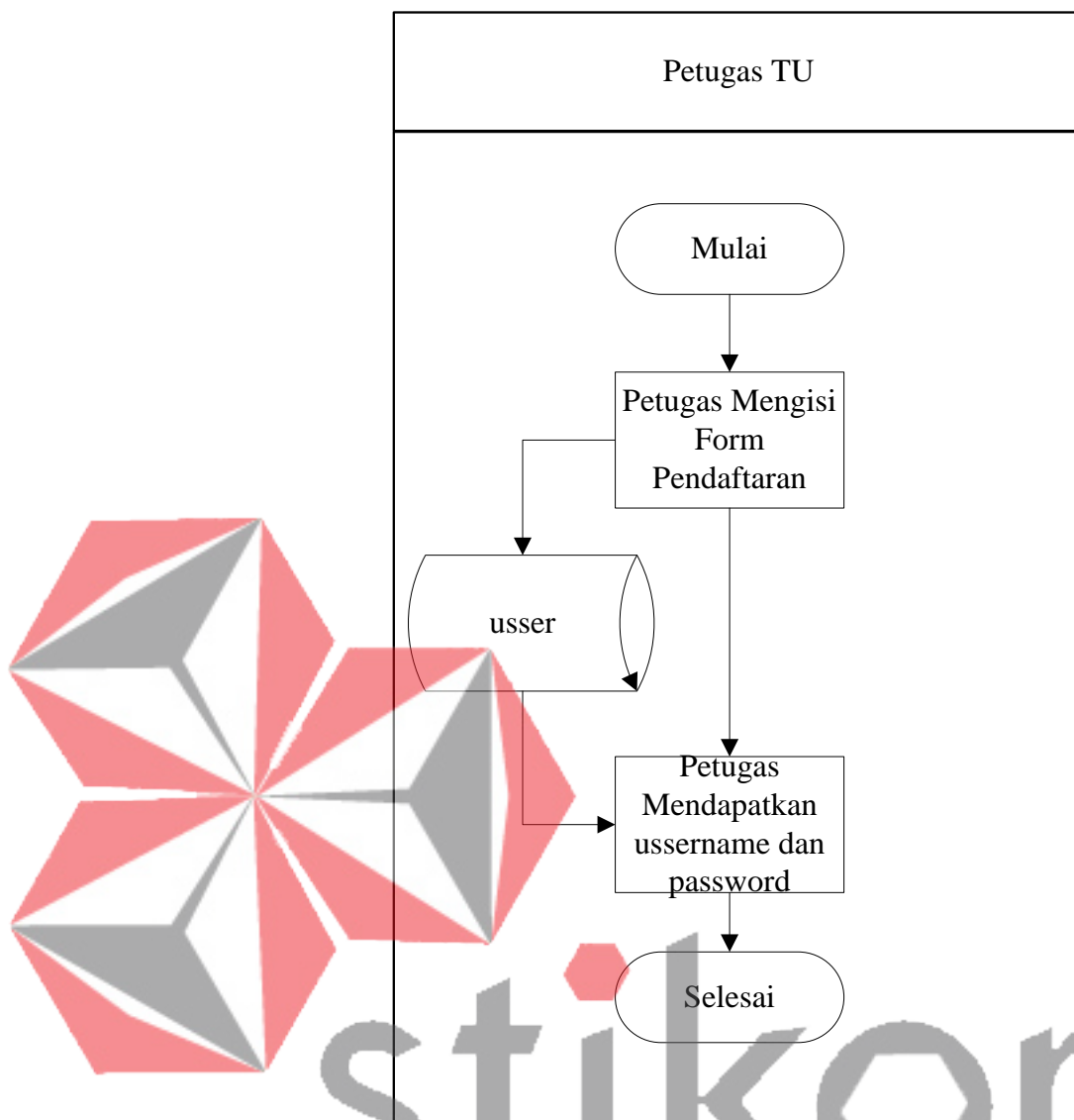
Sebelum pembuatan sistem proses perancangan sistem harus dilakukan agar setelah sistem dibuat dan hasilnya akan sesuai dengan yang diharapkan, yaitu mampu melakukan perhitungan tunjangan kinerja karyawan, uang makan dan lembur karyawan, dalam perancangan sistem ini ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, adalah pembuatan sistem *flowchart* (sisflow) dan *Data flow diagram* (DFD)

##### **4.4.1 Sistem Flow Rancang Bangun Sistem Penghitung Tunjangan Kinerja Pada KKP Kelas 1 Surabaya**

Sistem flow yang akan dibuat pada rancangan system di KKP Kelas 1 Surabaya terdapat 3 sistem flow ya itu system flow Pendaftaran, menghitung lembur karyawan, system flow perijinan karyawan, dan system flow keterlambatan karyawan.

##### **A. Sistem Flow Pendaftaran**

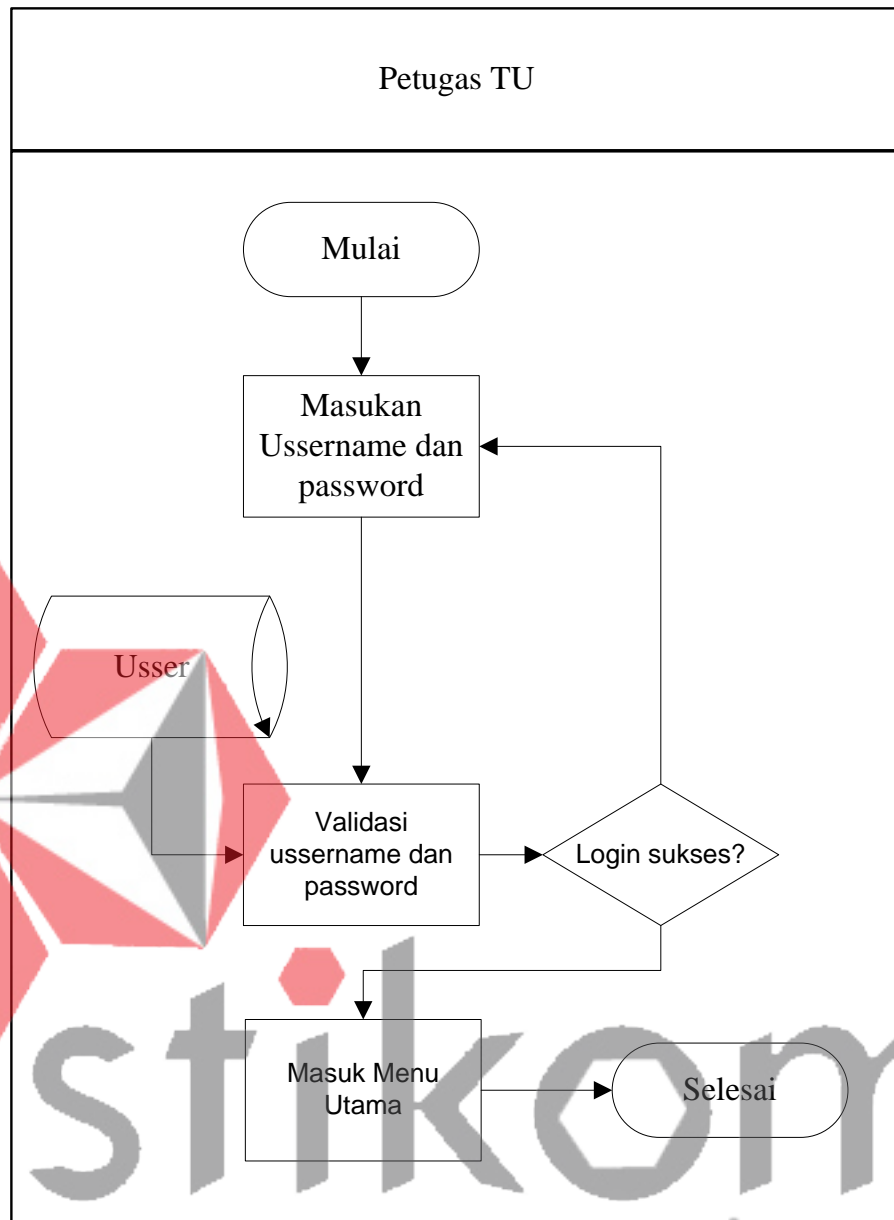
Pada sistem flow Pendaftaran dimulai dari petugas mengisi form pendaftaran lalu sistem akan menyimpan data pendaftaran pada database usser, setelah data pendaftaran disimpan petugas mendapatkan username dan password yang dapat digunakan untuk masuk ke sistem. Proses tersebut digambarkan pada gambar 4.1 Sistem Flow Pendaftaran



Gambar 4.1 Sistem Flow Pendaftaran

## B. Sistem Flow Login

Pada proses login dimulai dari Petugas TU memasukkan username dan password untuk masuk ke sistem dan sistem melakukan validasi username dan password melalui query select pada database usser. Apabila data cocok maka login sukses dan Petugas TU akan masuk ke menu utama, apabila data tidak cocok maka petugas akan memasukkan username dan password lagi.

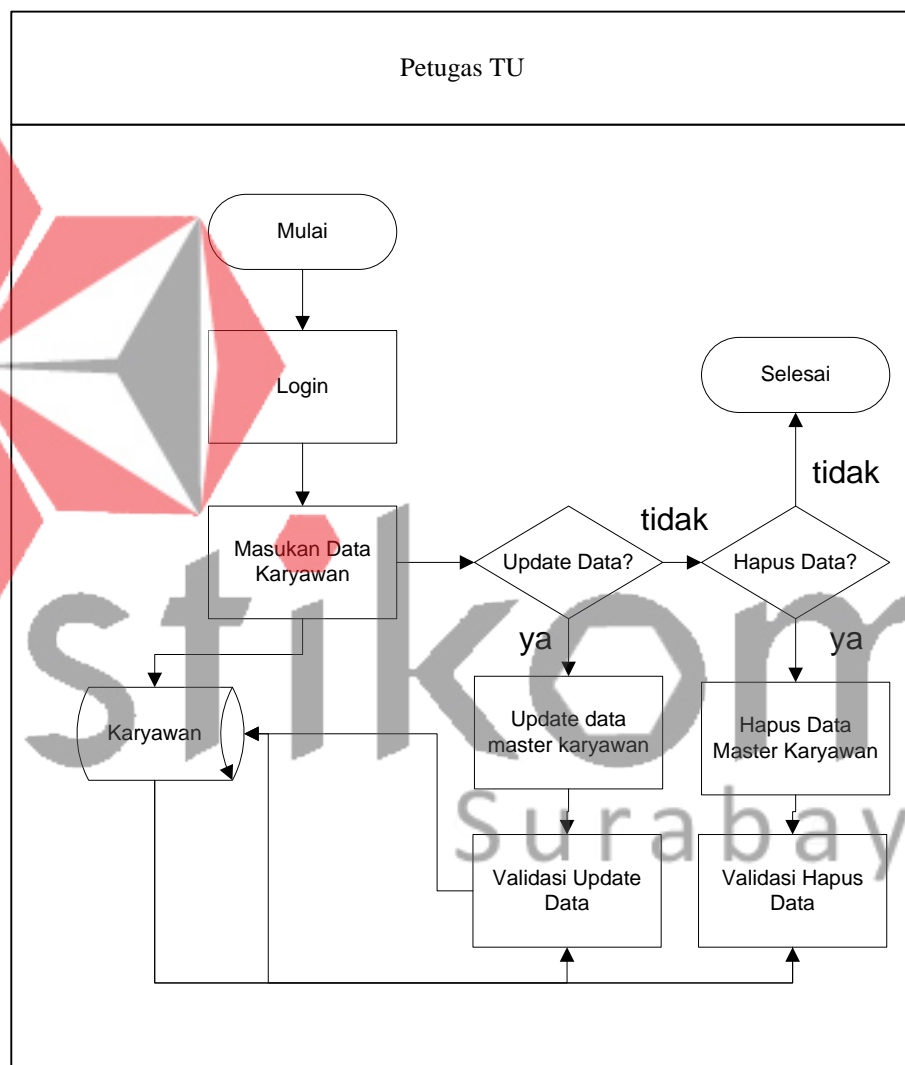


Gambar 4.2 Sistem Flow Login

### C. Sistem Flow Maintenance Data Karyawan

Proses Maintenance Data Karyawan digambarkan dengan Petugas TU melakukan proses login. Dilakukan dengan memasukkan Data Karyawan pada database karyawan, setelah data karyawan tersimpan Petugas TU akan diberikan opsi untuk update data jika iya maka akan masuk ke menu update apabila data baru sudah diinputkan maka sistem akan memberikan notice

untuk validasi data baru tersebut dan selanjutnya akan melakukan update pada database karyawan. Jika tidak melakukan update maka petugas akan melakukan hapus data yaitu Petugas TU memilih data yang akan di hapus dan selanjutnya sistem akan melakukan validasi untuk data yang akan di hapus. Proses Maintenance Master Karyawan ini digambarkan pada gambar 4.3 Sistem Flow Maintenance Data Karyawan.

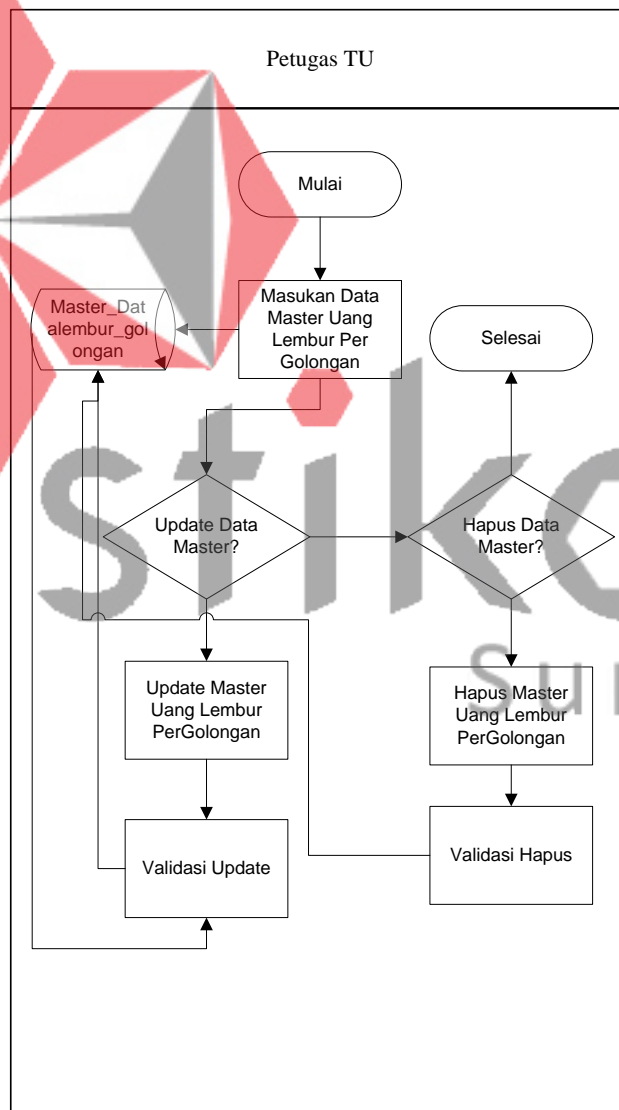


Gambar 4.3 Sistem Flow Maintenance Data Karyawan



#### D. Sistem Flow Maintenance Data Lembur per Golongan

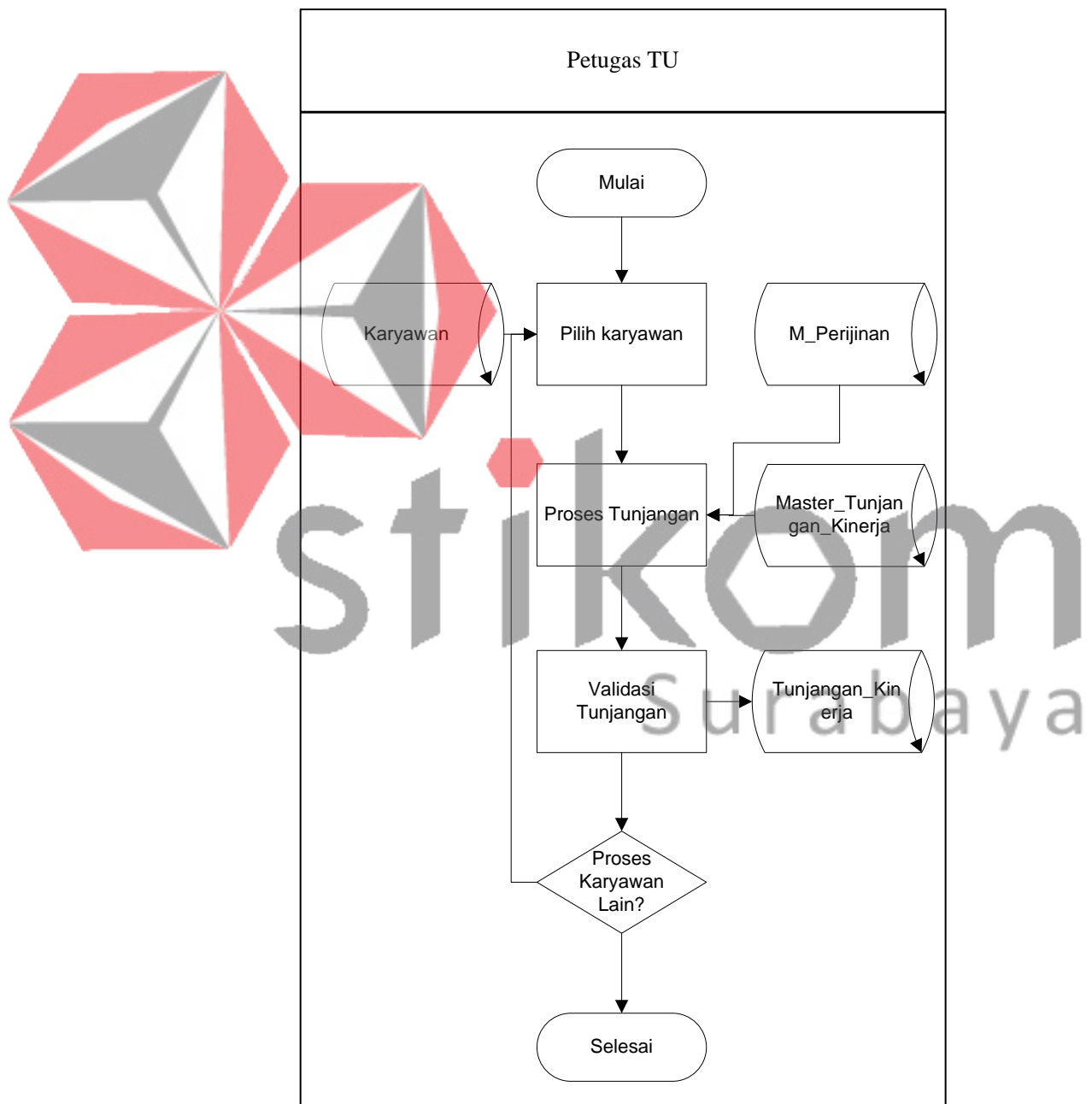
Proses maintenance data lembur per golongan memiliki 3 proses lain didalamnya yaitu proses insert, update dan delete. Proses input digunakan untuk memasukan data master uang lembur, untuk update digunakan untuk merubah data apabila terjadi salah input, sedangkan untuk delete digunakan untuk menghapus data yang tidak digunakan. Proses maintenance data lembur per golongan digambarkan pada gambar 4.4 Sistem Flow Maintenance Data Lembur Per Golongan



Gambar 4.4 Sistem Flow Maintenance Data Lembur Pergolongan

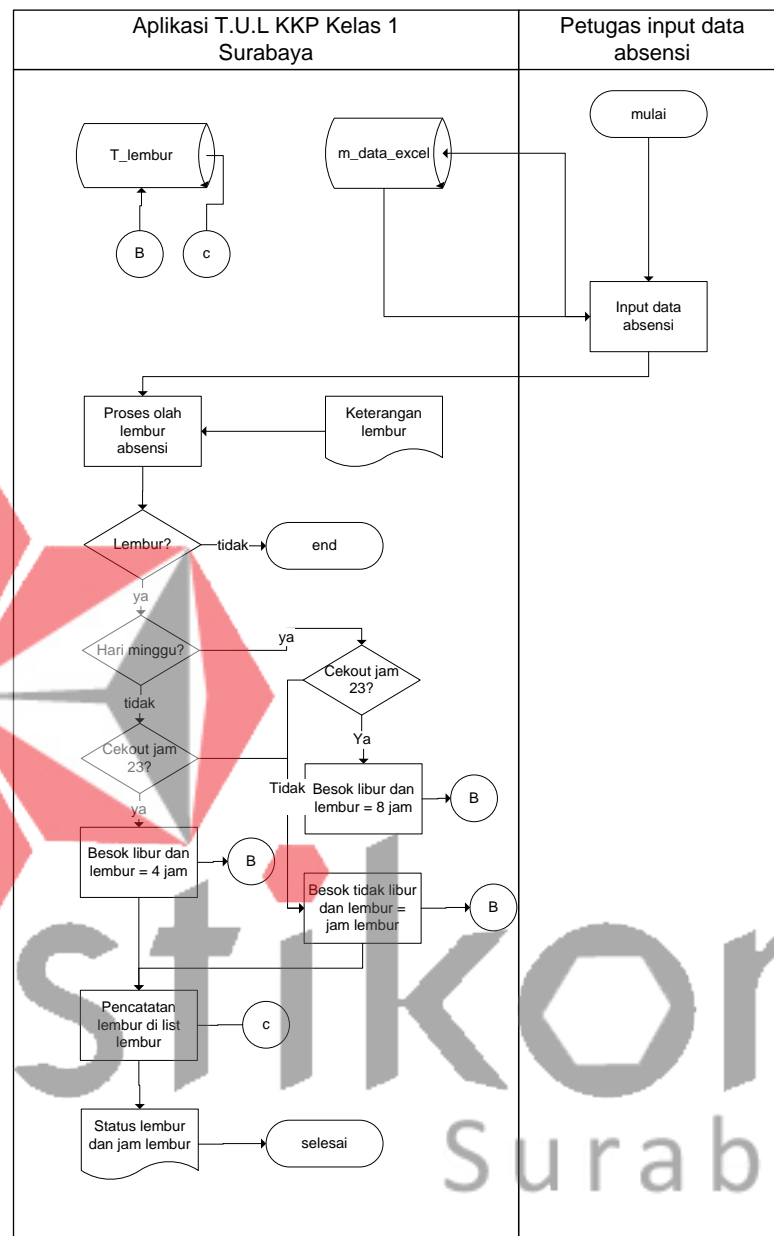
### E. Sistem Flow Menghitung Tunjangan Kinerja

Sistem Flow Menghitung Tunjangan Kinerja dimulai dari Petugas TU memilih Karyawan dan Sistem secara otomatis akan melakukan proses perhitungan tunjangan proses Sistem Flow menghitung Tunjangan Kinerja digambarkan pada Gambar 4.6 Sistem Flow Menghitung Tunjangan.



Gambar 4.6 Sistem Flow Menghitung Tunjangan

#### F. Sistem Flow Menghitung Lembur Karyawan



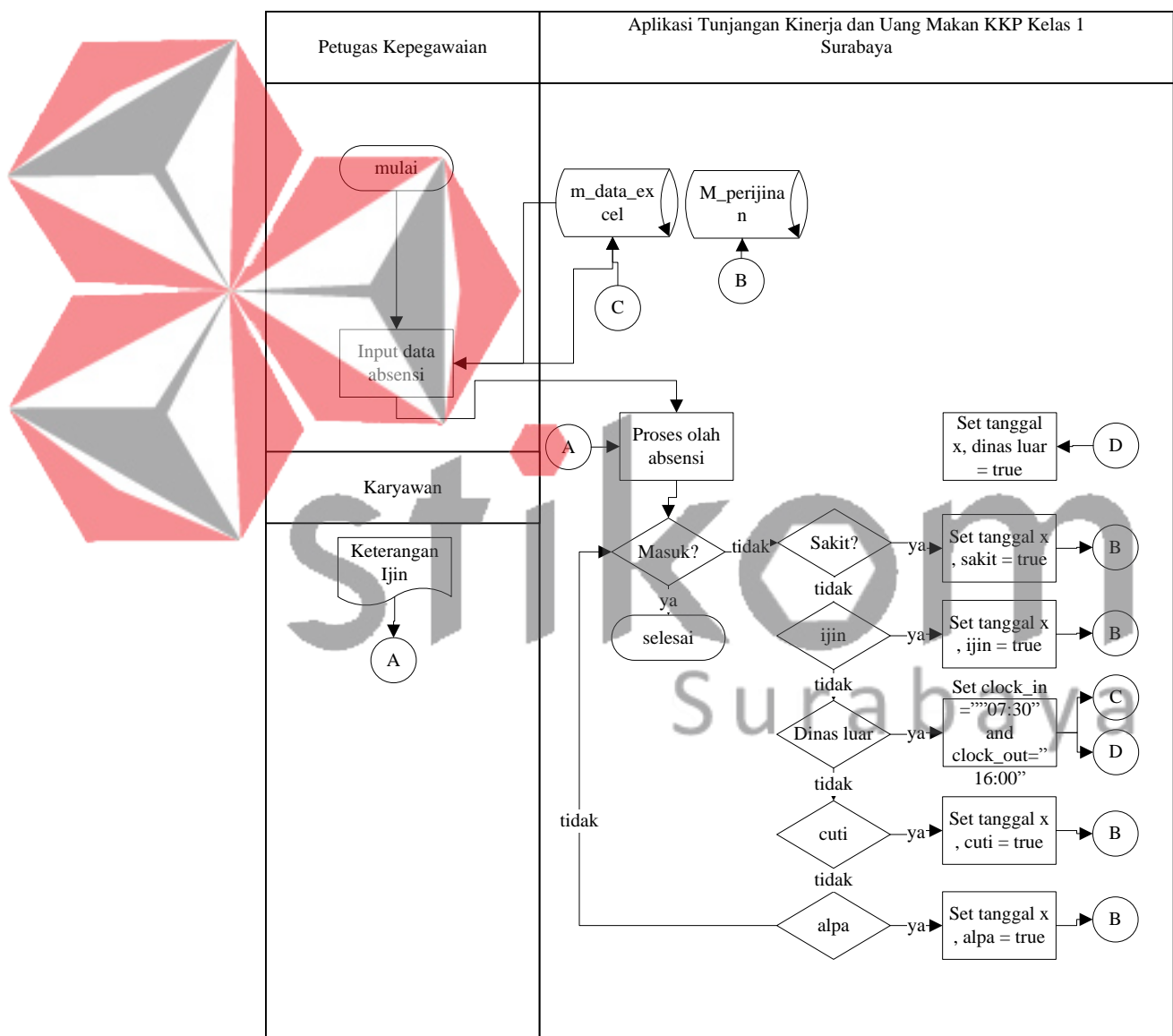
Pada Gambar 4.7 bisa dilihat alur sisflow yang menggambarkan proses perhitungan lembur karyawan dengan inputan absensi yang berupa file excel dari mesin finger print, dan melakukan cek status lembur dari karyawan, apabila hari minggu maksimal lembur hanya 8jam dan melakukan cekin jam 11

malam, sedangkan pada hari lain maksimal lembur adalah 4jam dan melakukan cekin jam 11 malam, kemudian melakukan cekout jam 8:30 Pagi, setelah itu karyawan libur atau tidak perlu melakukan cekout proses ini di gambarkan pada

*Gambar 4.7 Sistem Flow Menghitung Lembur Karyawan.*

Gambar 4.7 Sistem Flow Menghitung Lembur Karyawan

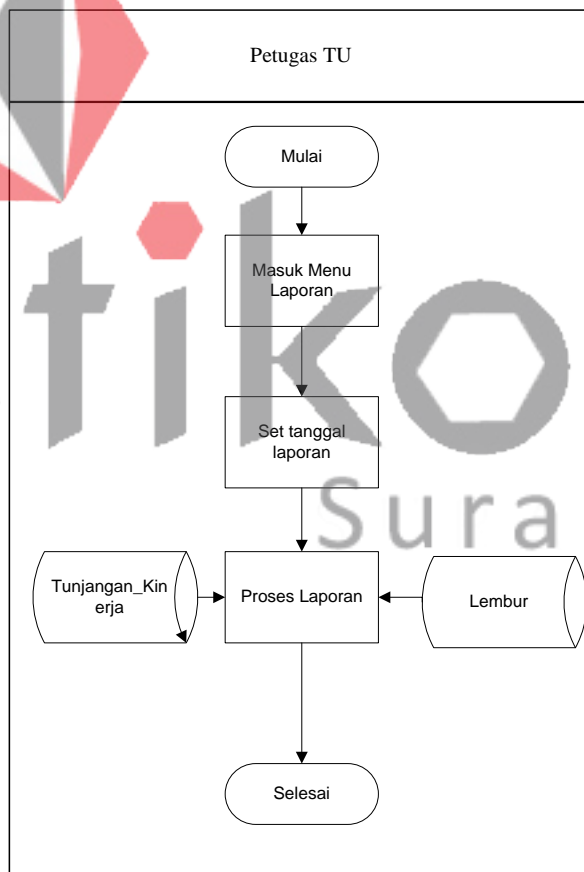
### G. Sistem Flow Menghitung Perijinan



Gambar 4.8 Sistem Flow Perijinan Karyawan

Di sisflow perijinan karyawan Pada gambar 4.8 bisa dilihat alur sisflow yaitu diinputkan data absensi karyawan dan melakukan proses absensi di dalam proses absensi petugas menerima surat keterangan ijin dari karyawan untuk diproses, proses berlanjut pada pemilihan apakah karyawan itu masuk atau tidak, kalau karyawan tidak masuk akan melakukan pemilihan sebab tidak masuk dan melakukan set ke database M\_perijinan, sedangkan untuk lembur akan otomatis melakukan set clock\_in = 07:30 dan clock\_out = 16:00 karena karyawan yang melakukan lembur akan dianggap masuk, dan selanjutnya melakukan set true ke status perijinan mereka berdasarkan tanggal tidak masuk.

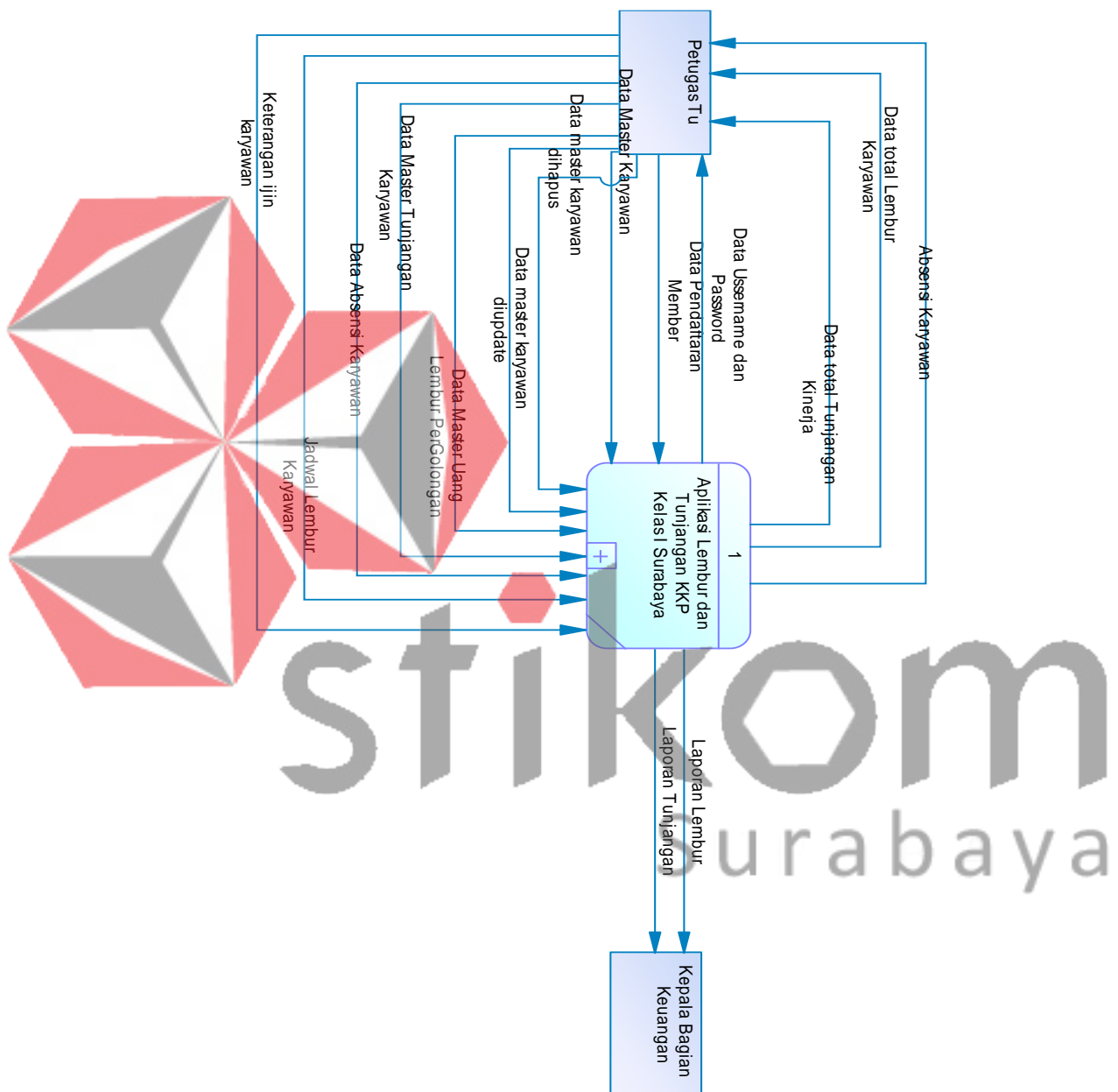
#### H. Sistem Flow Pembuatan Laporan



Gambar 4.10 Sistem Flow Pembuatan Laporan

Pada proses pembuatan Laporan Dimulai dari Petugas TU masuk ke menu Laporan pilih tanggal laporan selanjutnya lakukan proses laporan proses ini digambarkan pada Gambar 4.10 Sistem Flow Pembuatan Laporan

#### 4.5.2 Context Diagram

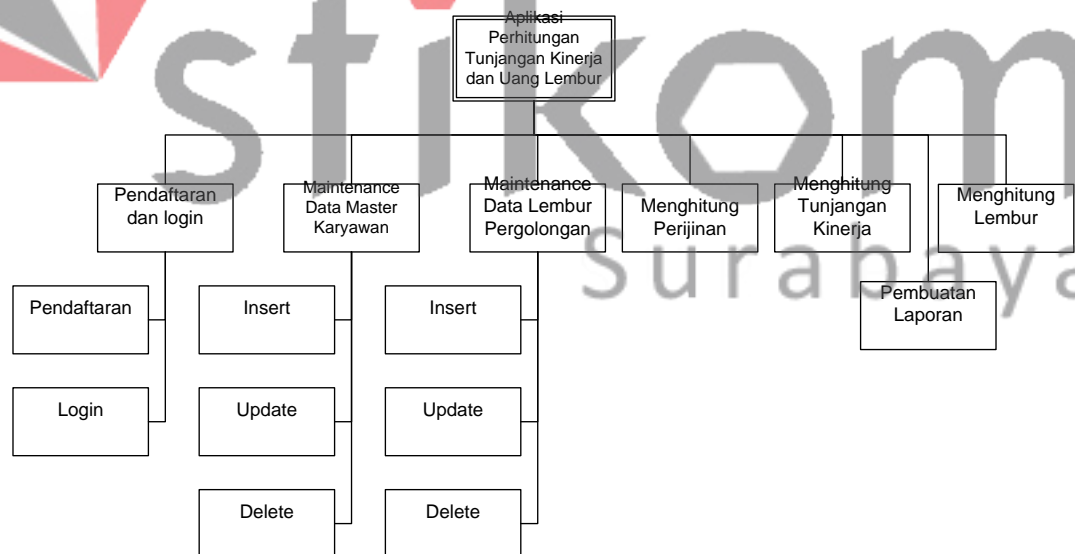


Gambar 4.11 *Contex Diagram* Aplikasi Perhitungan tunkin dan Uang Lembur

*Context diagram* dari aplikasi Perhitungan Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur menggambar secara umum tentang berjalannya aplikasi untuk KKP Kelas I Surabaya. Pada *context diagram* ini melibatkan dua aktor atau entitas yaitu Petugas TU dan Kepala Bagian KKP Kelas I Surabaya. Masing-masing memiliki informasi yang berbeda dalam penggunaan Aplikasi Perhitungan Tunjangan dan Uang Lembur proses ini digambarkan pada gambar 4.11.

#### 4.2.2 Diagram Jenjang

Diagram Jenjang merupakan diagram urutan proses yang terjadi dalam Aplikasi Perhitungan Tunjangan Dan Uang Lembur Karyawan. Pada diagram Jenjang untuk aplikasi ini memiliki enam proses yaitu Pendaftaran dan login, Maintenance Data Master Karyawan, Maintenance Data Lembur Pergolongan, Menghitung Perijinan, Menghitung Tunjangan Kinerja, Menghitung Lembur dan Pembuatan Laporan.



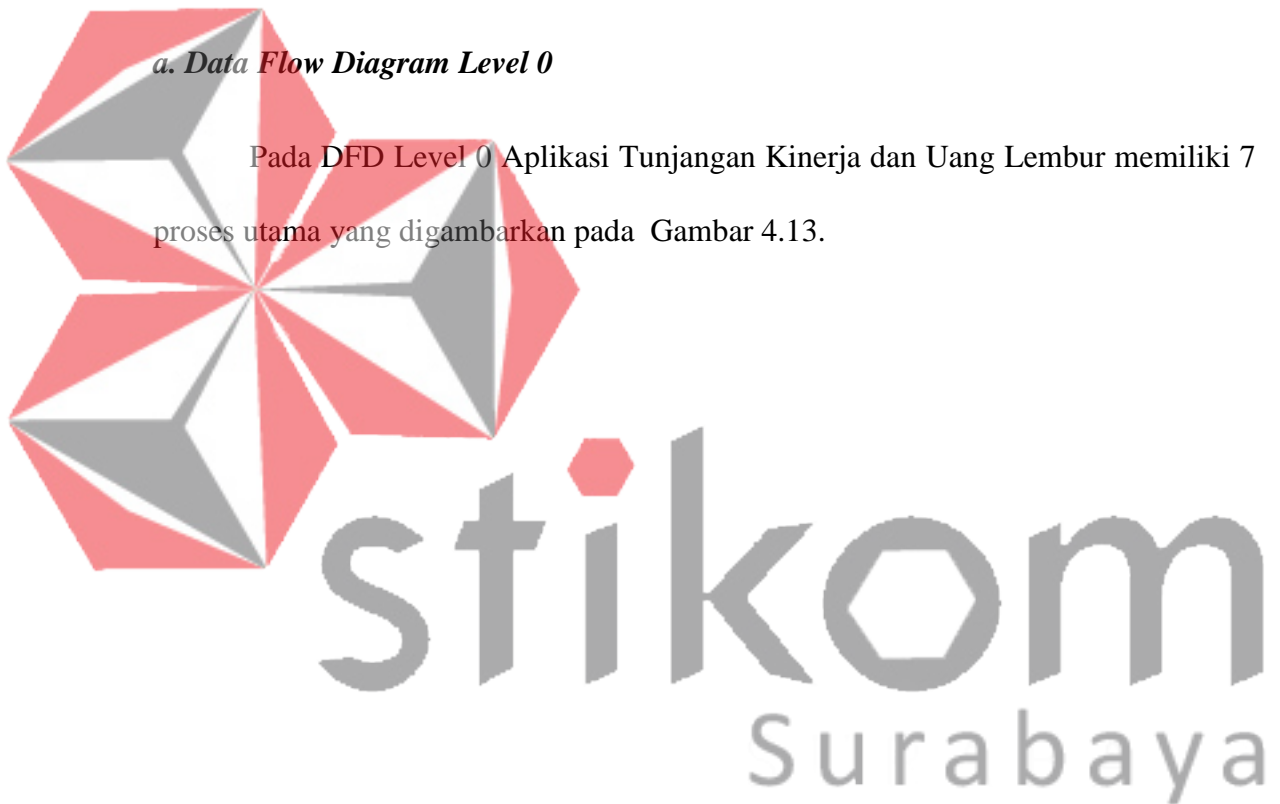
Gambar 4.12 Diagram hipo

#### **4.4.3 Data Flow Diagram (DFD)**

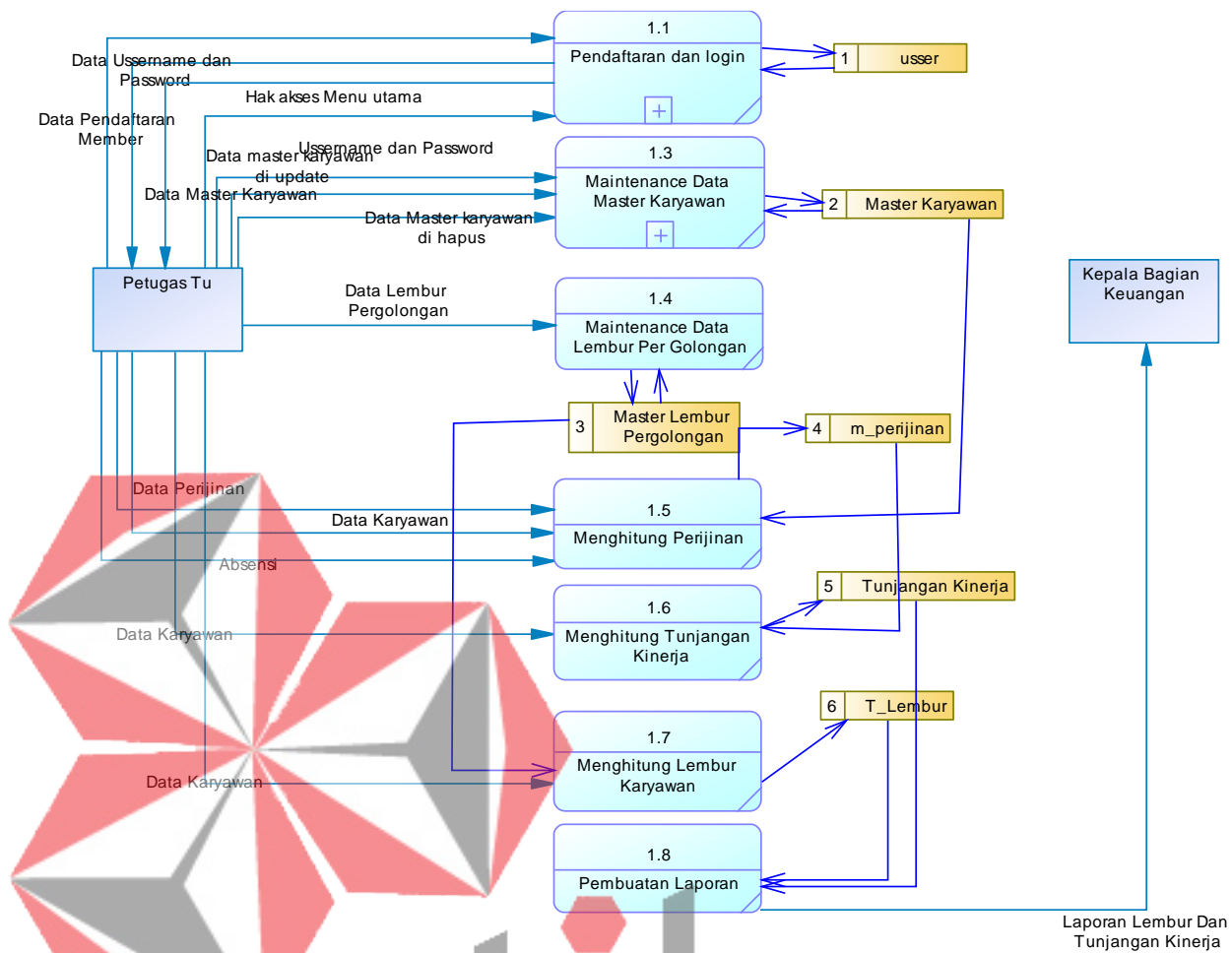
*Data Flow Diagram* atau DFD merupakan perangkat yang digunakan pada metodologi pengembangan sistem yang terstruktur. DFD dapat menggambarkan seluruh kegiatan yang terdapat pada Aplikasi Perhitungan Tunjangan Kinerja Dan Uang Lembur .

##### **a. Data Flow Diagram Level 0**

Pada DFD Level 0 Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur memiliki 7 proses utama yang digambarkan pada Gambar 4.13.

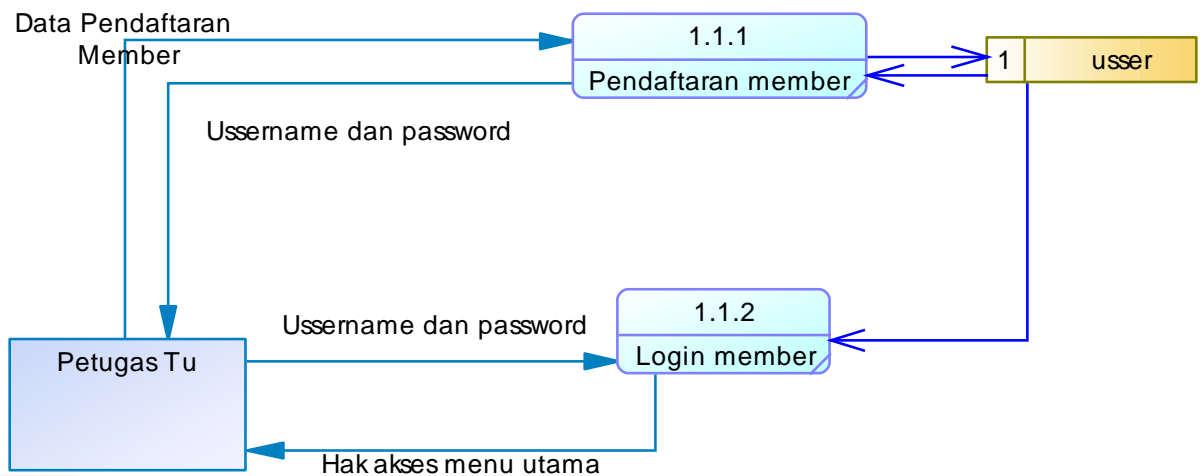






Gambar 4.13 DFD Level 0

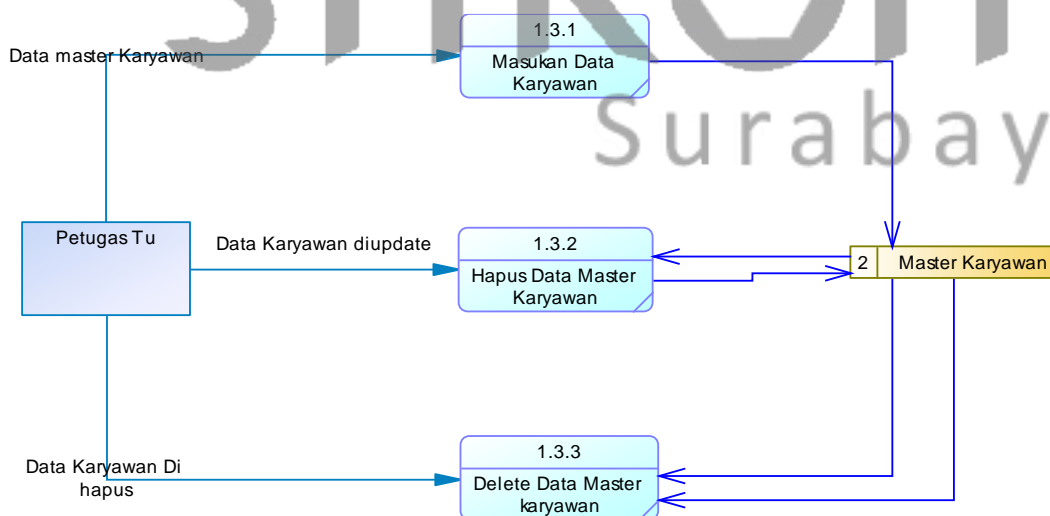
***b. Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran dan Login***



Gambar 4.14 Data Flow Diagram Level 1 Pendaftaran dan Login

Pada *Data Flow Diagram Level 1* Pendaftaran dan Login Petugas TU memasukkan data pendaftaran member untuk melakukan pendaftaran account yang digunakan untuk login aplikasi dan apabila sudah dibuat username dan password maka petugas tu akan mendapatkan hak akses untuk login aplikasi proses ini digambarkan pada gambar 4.14.

**c. Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Karyawan**



Gambar 4.15 Data Flow Diagram Level 1 Maintenance Data Master Karyawan

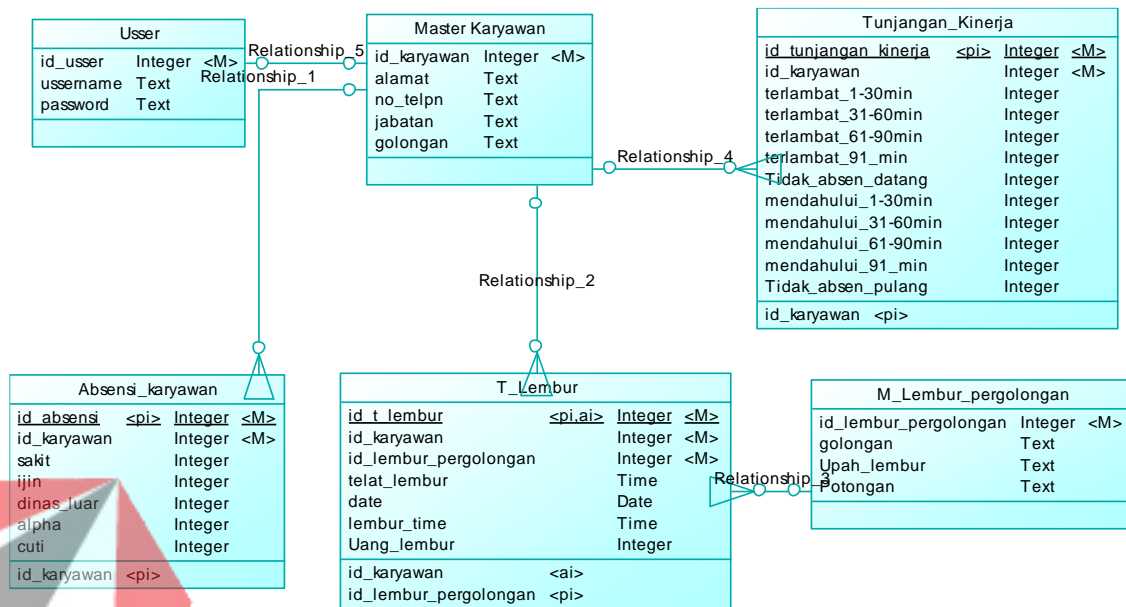
Pada Gambar 4.15 digambarkan proses maintenance data master karyawan yang memiliki 3 proses utama yaitu *insert*, *update* dan *delete*. Pada proses insert difungsikan untuk memasukan data karyawan baru, untuk proses update digunakan untuk melakukan update/memperbarui data karyawan sedangkan untuk delete difungsikan untuk menghapus data karyawan.

#### 4.4.4 Entity Relation Diagram (ERD)

*Entity Relation Diagram (ERD)* merupakan suatu desain sistem yang digunakan untuk mempresentasikan, menentukan dan mendokumentasikan kebutuhan sistem ke dalam suatu bentuk dengan tujuan untuk menunjukkan struktur dari data *stakeholder*. Dalam pembuatan sistem ini *ERD* merupakan representasi dari model basis data yang berasal dari gambaran rancangan DFD. ERD terdiri dari 2 jenis, diantaranya adalah *Conceptual Data Model (CDM)* dan *Physical Data Model (PDM)*. Adapun kedua jenis model dapat dijelaskan sebagai berikut :

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

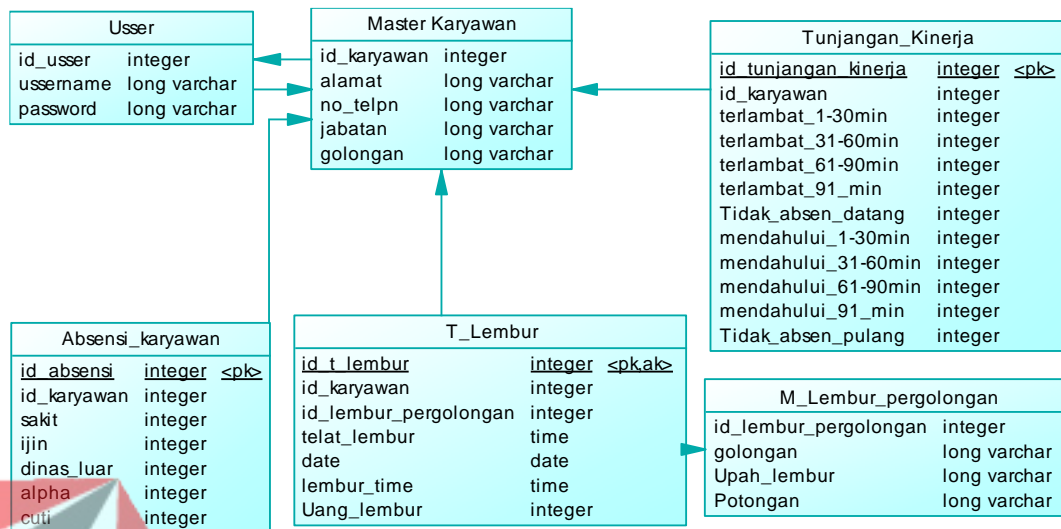
*Conceptual Data Model (CDM)* merupakan gambaran secara keseluruhan mengenai konsep struktur *database* dalam bentuk *logic* yang dirancang untuk pembuatan sistem. *CDM* pada sistem yang akan dibangun ini disesuaikan dengan DFD yang sebelumnya telah dirancang. Berikut merupakan rancangan CDM pada *Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Lembur pada KKP Kelas 1 Surabaya* dapat dilihat pada gambar 4.5.1.



Gambar 4.16 Conceptual Data Model (CDM)

## 2. Physical Data Model (PDM)

*Physical Data Model (PDM)* merupakan gambaran secara keseluruhan detail database dalam bentuk fisik. PDM ini dihasilkan (*generate*) dari CDM yang sudah dibuat sebelumnya. Adapun rancangan PDM dapat dilihat pada gambar 4.5.2.



Gambar 4.17 Physical Data Model (PDM)

#### 4.4.5 Struktur Tabel

Berdasarkan *Physical Data Model (PDM)* yang sudah dibangun, dapat dibentuk suatu struktur *database* yang digunakan untuk penyimpanan data, diantaranya :

- Nama Tabel : Usrer

Primary Key : id\_usser

Foreign Key : -

Fungsi : Membuat user atau memberikan hak akses untuk login aplikasi

Tabel 4. 1 Struktur Tabel Usrer

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan

1	Id_usser	int	Primary Key, Not Null	-
2	username	Varchar(20)	Not Null	User username untuk login aplikasi
3	password	Varchar(20)	Not Null	Password untuk login aplikasi

b. Nama Tabel : master\_karyawan

Primary Key : id\_karyawan

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data karyawan

Tabel 4. 2 Struktur Tabel master\_karyawan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_karyawan	int	Primary Key, Not Null	-
2	alamat	Varchar(255)	Not Null	Menyimpan alamat karyawan
3	No_telpn	Varchar(255)	Not Null	Menyimpan nomer telepon karyawan

	jabatan	Varchar(255)	Not Null	Menyimpan jabatan karyawan
	golongan	Varchar(255)	Not Null	Menyimpan golongan karyawan

c. Nama Tabel : absensi\_karyawan

Primary Key : id\_absensi

Foreign Key : id\_karyawan

Fungsi : untuk menyimpan data absensi

Tabel 4. 3 Struktur Tabel absensi karyawan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_absensi	int	Primary Key, Not Null	-
2	Id_karyawan	int	Foreign key, Not Null	Menyimpan data karyawan
3	Sakit	int	Null	Menyimpan keterangan sakit karyawan
4	ijin	int	Null	Menyimpan keterangan ijin karyawan

5	Dinas_luar	int	Null	Menyimpan keterangan dinas luar karyawan
6	alpha	int	Null	Menyimpan keterangan alpha karyawan
7	cuti	int	Null	Menyimpan keterangan cuti karyawan

d. Nama Tabel : M\_Lembur\_pergolongan

Primary Key : id\_lembur\_pergolongan

Foreign Key : -

Fungsi : untuk menyimpan data master lembur pergolongan

Tabel 4. 4 Struktur Tabel master lembur pergolongan

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_lembur_pergolongan	int	Primary Key, Not Null	-
2	golongan	Varchar(255)	Not Null	Menyimpan data golongan
3	Upah_lembur	int	Null	Menyimpan data upah lembur karyawan



4	potongan	int	Null	Menyimpan data potongan karyawan
---	----------	-----	------	----------------------------------

e. Nama Tabel : T\_lembur

Primary Key : id\_t\_lembur

Foreign Key : id\_lembur, id\_lembur\_pergolongan

Fungsi : untuk menyimpan data transaksi lembur

Tabel 4. 5 Struktur Tabel transaksi lembur

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_t_lembur	int	Primary Key, Not Null	-
2	Id_karyawan	Varchar(255)	Foreign key, Not Null	Untuk menyimpan karyawan yang lembur
3	Id_lembur_pergolongan	int	Not Null	Menyimpan data lembur pergolongan
4	Telat_lembur	time	Not Null	Mencatat telat datang lembur

5	date	date	Not Null	Mencatat hari lembur
6	Lembur_time	time	Not Null	Mencatat total waktu lembur
7	Uang_lembur	int	Not Null	Mencatat total uang lembur

f. Nama Tabel : Tunjangan\_Kinerja

Primary Key : id\_tunjangan\_kinerja

Foreign Key : id\_karyawan

Fungsi : untuk menyimpan data tunjangan kinerja

Tabel 4. 6 Struktur Tabel Tunjangan Kinerja

No	Field	Tipe Data	Constraint	Keterangan
1	id_tunjangan_kinerja	int	Primary Key, Not Null	-
2	Id_karyawan	Varchar(255)	Foreign key, Not Null	Untuk menyimpan karyawan yang lembur
3	Terlambat_1-30min	int	Not Null	Mencatat keterlambatan karyawan yang

				telat 1 sampai 30 menit
4	Terlambat_31-60min	int	Not Null	Mencatat keterlambatan karyawan yang telat 31 sampai 60 menit
5	Terlambat_61-90min	int	Not Null	Mencatat keterlambatan karyawan yang telat 61 sampai 90 menit
6	Terlambat_91min	int	Not Null	Mencatat keterlambatan karyawan yang telat lebih dari 91menit
7	Tidak absen datang	int	Not Null	Mencatat total nilai karyawan yang tidak absen datang

8	Mendahului_1 -30min	Int	Not Null	Mencatat karyawan yang pulang mendahului 1-30 menit
9	Mendahului_3 1-60min	Int	Not Null	Mencatat karyawan yang pulang mendahului 31-60 menit
10	Mendahului_6 1-90min	Int	Not Null	Mencatat karyawan yang pulang mendahului 61-90 menit
11	Mendahului_9 1min	Int	Not Null	Mencatat karyawan yang pulang mendahului lebih dari 91menit

12	Tidak_absen_pulang	Int	Not Null	Mencatat karyawan yang tidak absen pulang
----	--------------------	-----	----------	---

#### 4.4.6 Kebutuhan Sistem

Kebutuhan sistem yang digunakan pada Aplikasi Tunjangan Kinerja Dan Uang Lembur meliputi Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*), Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*) Dan Kebutuhan Jasa.

##### A. Kebutuhan Perangkat Keras (*Hardware*)

Perangkat keras yang dibutuhkan untuk menjalankan aplikasi adalah komputer dengan minimal spesifikasi sebagai berikut :

- Prosesor Intel Core 2 Duo minimal 2.0 Ghz*
- RAM 1 Gb*
- Harddisk 160 Gb*
- Network Interface Card 100 MB Ethernet LAN*

##### B. Kebutuhan Perangkat Lunak (*Software*)

Perangkat lunak yang diperlukan untuk menjalankan *dashboard* ini adalah sebagai berikut :

- a. Sistem Operasi : *Windows / Linux*
- b. *Net framework* : Net Framework 3.0 atau lebih tinggi
- c. *Database* : Sql server 2005 atau lebih tinggi

## 4.5 Implementasi

Pada tahap ini dijelaskan tentang implementasi sistem terhadap Aplikasi Tunjangan Kinerja Dan Uang Lembur . Impementasi terhadap sistem berdasarkan fungsional dan non-fungsional yang ada pada Kantor Kesehatan Pelabuhan Kelas 1 Surabaya.

### 4.5.1 Implementasi Sistem

Proses implementasi sistem dilakukan dengan tujuan agar sistem yang dibangun dapat mengatasi permasalahan dalam penelitian ini. Pada tahapan ini, sebelum melakukan implementasi, pengguna (*user*) harus mempersiapkan kebutuhan-kebutuhan dari program yang akan diimplementasikan. Kebutuhan-kebutuhan tersebut berupa perangkat lunak dan kebutuhan perangkat keras seperti yang telah dijelaskan pada fungsi sebelumnya.

Pada proses implementasi ini, dijelaskan bagaimana penggunaan aplikasi pada admin.

### 4.5.1 Penjelasan Penggunaan Aplikasi

Aplikasi yang dibangun pada penelitian ini adalah Aplikasi Tunjangan Kinerja Dan Uang Lembur yang nantinya akan membantu petugas tu dalam proses perhitungan tunjangan dan uang lembur dari KKP Kelas 1 Surabaya. Proses ini dilakukan dengan

tujuan menjelaskan cara kerja pada aplikasi Tunjangan Kinerja Dan Uang Lembur yang dibangun ketika saat diimplementasikan. Penjelasan penggunaan aplikasi ini menjelaskan kepada masing-masing pengguna sesuai fungsi-fungsi yang dilakukan. Terdapat satu pengguna yaitu petugas TU.

#### A. Pengguna sebagai Petugas TU

Dalam menggunakan Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur terhadap proses kegiatan yang dilakukan oleh Petugas TU dapat melakukan beberapa proses. Proses ini disesuaikan dengan kebutuhan yang sudah dilakukan analisis sebelumnya. Proses tersebut diantaranya : *Login admin*, melakukan *input data Tabel Master*, menghitung tunjangan kinerja, dan uang lembur untuk KKP Kelas I Surabaya.

##### 1. Halaman Login

The image shows a screenshot of a Windows-style login window titled 'LoginForm1'. On the left side of the window is a decorative graphic featuring three interlocking rings in green, blue, and orange. The right side of the window contains two text input fields: the top one is labeled 'User name' and the bottom one is labeled 'Password'. Below these fields are two buttons: 'OK' and 'Cancel'. The window has a standard Windows XP-style border with a title bar and a close button in the top right corner.

Gambar 4.18 Form Login

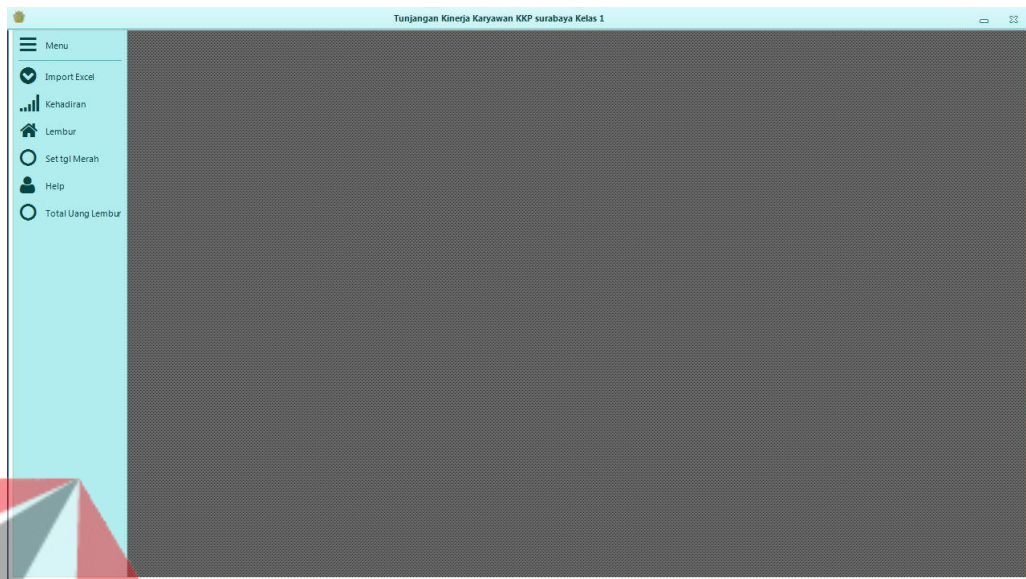
Adapun penjelasan mengenai menu Login yang tersedia pada Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur dan hasil penyesuaian antar *form* dengan rencana kebutuhan dan fungsi dapat dilihat pada tabel 4.7.

Tabel 4. 7 Penjelasan Tentang Halaman *Login*

Fungsional	Otentikasi <i>Login</i>	
Deskripsi	Sebelum masuk kedalam aplikasi, pengguna harus memasukkan <i>username</i> dan <i>password</i> untuk masuk kedalam sistem.	
Fungsi Tombol	<i>Login</i>	Tombol ini berfungsi sebagai verifikasi masuk kedalam sistem. Namun sebelum menekan tombol “ <i>Login</i> ” pengguna diharuskan mengisi <i>field</i> “ <i>Username</i> ” dan “ <i>Password</i> ”.
	<i>cancel</i>	Tombol ini berfungsi untuk membatalkan user masuk kedalam Aplikasi.

## 2. Halaman Utama





Gambar 4.19 Halaman Utama

Adapun penjelasan mengenai menu Utama yang tersedia pada Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur dan hasil penyesuaian antar *form* dengan rencana kebutuhan dan fungsi dapat dilihat pada tabel 4.8.

Tabel 4. 8 Penjelasan Tentang Halaman Utama

Fungsional	Halaman Utama	
Deskripsi	Pada halaman utama ini pengguna dapat melakukan berbagai proses dari input karyawan sampai mengerjakan uang lembur.	
Fungsi Tombol	<i>Import Excel</i>	Tombol ini berfungsi untuk masuk ke halaman <i>import excel</i> yang digunakan untuk memasukan data

		absensi karyawan selama satu bulan.
	Kehadiran	Tombol ini berfungsi untuk melihat kehadiran dari keterlambatan, pulang mendahului dan absensi selama satu bulan.
	Lembur	Tombol ini berfungsi untuk melihat lembur karyawan selama satu bulan.
	Set tanggal merah	Untuk melakukan set tanggal merah pada hari biasa sebelum melakukan perhitungan lembur
	Total uang lembur	Untuk melihat total uang lembur selama satu bulan .
	help	Menu bantuan

### 3. Halaman *Import Excel*

Gambar 4.20 Halaman *Import Excel*

Adapun penjelasan mengenai Halaman *Import Excel* yang tersedia pada Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur dan hasil penyesuaian antar *form* dengan rencana kebutuhan dan fungsi dapat dilihat pada tabel 4.9.

Tabel 4. 9 Penjelasan Tentang Halaman *Import Excel*

Fungsional	Halaman <i>Import Excel</i>
Deskripsi	Halaman <i>Import excel</i> digunakan untuk memasukan data karyawan berupa file excel yang telah di export dari mesin <i>fingger print</i> data tersebut berupa absensi kedatangan dan jam pulang karyawan, master golongan, jabatan dan wilayah kerja.

Fungsi Tombol	<i>Import excel</i>	Tombol ini berfungsi untuk memasukan file excel dari mesin <i>fingger print</i>
	Proses ijin	Tombol ini digunakan untuk melakukan proses perijinan karyawan dengan melakukan ceklist pada <i>cek box</i> sesuai dengan ijin karyawan, selain melakukan proses perijinan tombol ini juga melakukan proses perhitungan waktu lembur dengan melakukan <i>ceklist</i> pada <i>cek box</i> lembur dengan cara memilih nama karyawan dan tanggal pada <i>combo box</i> .

4. Halaman Kehadiran

stikom  
Surabaya

Gambar 4.21 Halaman Kehadiran

Adapun penjelasan mengenai Halaman *Import Excel* yang tersedia pada Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur dan hasil penyesuaian antar *form* dengan rencana kebutuhan dan fungsi dapat dilihat pada tabel 4.10.

Tabel 4.10 Penjelasan Tentang Halaman Kehadiran

Fungsional	Halaman Kehadiran
Deskripsi	Halaman Kehadiran ini digunakan untuk melihat perijinan dan kehadiran karyawan yang nantinya data tersebut digunakan untuk menghitung tunjangan kinerja

Fungsi Tombol	Tampil Data	Tombol ini berfungsi untuk menampilkan data tunjangan kinerja yang nantinya akan di inputkan di <i>website</i> ropeg.
	<i>Export to excel</i>	Tombol ini digunakan untuk melakukan <i>export</i> data ke <i>file excel</i> .

## 5. Halaman Lembur

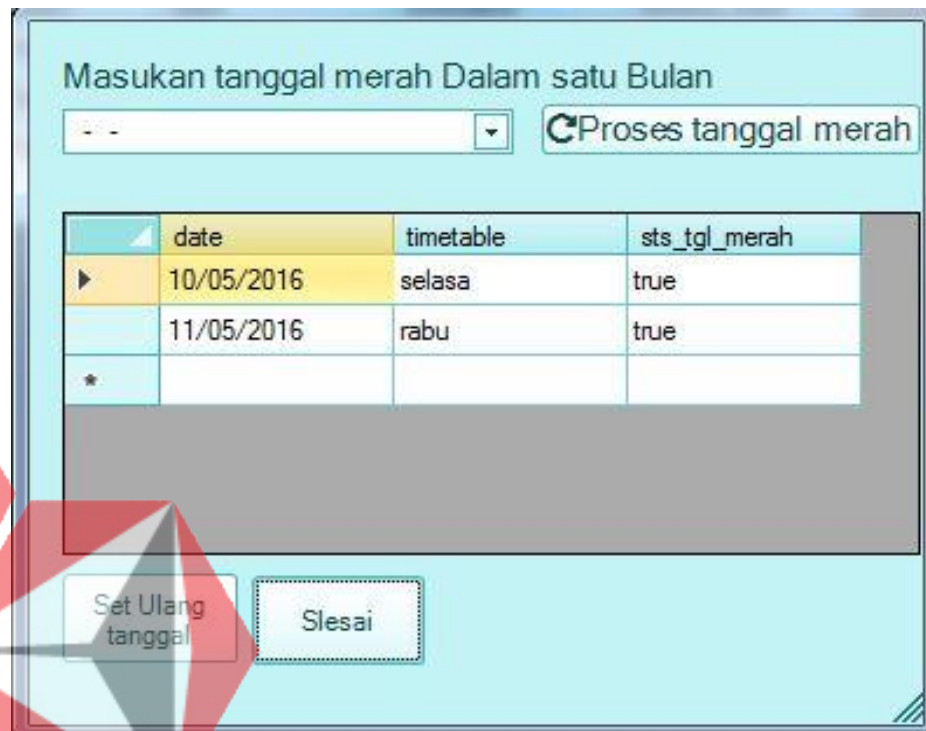


Gambar 4.22 Halaman Lembur

Tabel 4.10 Penjelasan Tentang Halaman Lembur

Fungsional	halaman Lembur	
Deskripsi	Halaman lembur digunakan untuk menampilkan total waktu lembur karyawan beserta upah lembur	
Fungsi Tombol	Proses lembur	Tombol ini berfungsi untuk menampilkan data lembur karyawan berdasarkan nama maupun wilayah kerja.
	<i>Export to excel</i>	Tombol ini digunakan untuk melakukan <i>export</i> data ke <i>file excel</i> .

## 6. Halaman Set Tanggal Merah



Masukan tanggal merah Dalam satu Bulan

--

Proses tanggal merah

	date	timetable	sts_tgl_merah
▶	10/05/2016	selasa	true
	11/05/2016	rabu	true
★			

Set Ulang tanggal

Slesai

Gambar 4.23 Halaman Set Tanggal Merah

Adapun penjelasan mengenai Halaman set tanggal merah yang tersedia pada Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur dan hasil penyesuaian antar *form* dengan rencana kebutuhan dan fungsi dapat dilihat pada tabel 4.11.

Tabel 4.11 Penjelasan Tentang Halaman Set Tanggal Merah

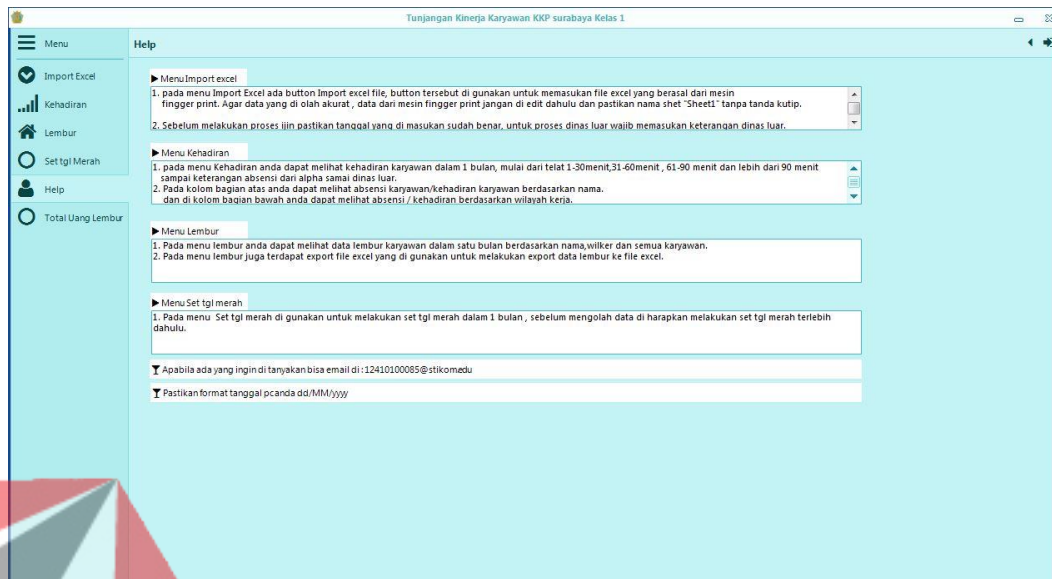
Fungsional	Set tanggal merah
------------	-------------------





Deskripsi	Halaman set tanggal merah ini digunakan untuk melakukan set tanggal merah pada bulan saat dilakukan proses perhitungan lembur dan tunjangan kinerja agar data yang ada valid.	
Fungsi Tombol	Proses tanggal merah	Tombol ini berfungsi untuk menyimpan tanggal merah selama periode dilakukanya perhitungan tunkin dan lembur.
	Set ulang tanggal	Tombol ini digunakan untuk merubah tanggal merah apabila ada kesalahan input.
	selesai	Proses selesai dan kembali ke menu utama.

## 6. Halaman *Help* / Bantuan

Gambar 4.24 Halaman *Help*

Adapun penjelasan mengenai halaman *help* yang tersedia pada Aplikasi Tunjangan Kinerja dan Uang Lembur dan hasil penyesuaian antar *form* dengan rencana kebutuhan dan fungsi dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 4.12 Penjelasan Tentang Halaman *Help*

Fungsional	Set tanggal merah
Deskripsi	Halaman Help ini digunakan untuk memberi bantuan pada petugas tu tentang instalasi dan beberapa bantuan saat terjadi <i>error</i> .

Fungsi Tombol		
---------------	--	--

