

## **BAB IV**

### **DESKRIPSI PEKERJAAN**

Sistem yang diperlukan oleh universitas adalah sebuah sistem yang dapat menangani dan memenuhi semua proses yang ada secara terkomputerisasi yang baik, sehingga setiap kebutuhan akan informasi dapat dilakukan secara efektif dan efisien. Bagi Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, sistem informasi penggajian ini berguna untuk menghitung gaji karyawan secara cepat dan akurat, sehingga proses penggajian akan berjalan dengan efektif. Sistem informasi ini juga akan memberikan laporan yang baik pula. Sehingga uang yang dikeluarkan oleh Universitas untuk penggajian karyawan akan terkontrol dengan baik.

Untuk membuat suatu sistem informasi penggajian yang baik, maka diperlukan adanya tahap analisis yang baik dan tepat. Tahap analisis sistem dilakukan setelah tahap perencanaan dan sebelum tahap desain sistem. Tahap analisis merupakan tahap yang sangat penting karena apabila terjadi kesalahan di dalam tahap ini maka akan menyebabkan kesalahan dalam tahap selanjutnya. Di dalam analisis sistem terdapat langkah-langkah dasar yang dapat dilakukan adalah sebagai berikut:

1. *Identify*, yaitu mengidentifikasi masalah.
2. *Understand*, yaitu memahami kinerja dari sistem yang ada.
3. *Analyze*, yaitu menganalisa sistem.
4. *Report*, yaitu membuat laporan hasil analisis

Dari langkah – langkah di atas dapat terlihat bahwa setelah tahap analisis sistem akan mendapatkan gambaran dengan jelas apa yang harus dikerjakan dan

memikirkan bagaimana membuat sistem tersebut. Tahapan ini disebut dengan perancangan sistem yang dimaksudkan untuk membantu memecahkan masalah pada sistem yang saat ini (*current system*). Dalam merancang sistem yang baik harus melalui tahap-tahap perancangan sistem. Tahap-tahap perancangan sistem adalah membuat *System Flow*, *Entity Relationship Diagram (ERD)* baik *Conceptual Data Model (CDM)* maupun *Physical Data Model (PDM)* serta mendesain *input* dan *outputnya*.

#### 4.1 Analisis Sistem

Sistem informasi penggajian yang digunakan oleh Universitas Wijaya Kusuma Surabaya telah terkomputerisasi. Akan tetapi masih sering terjadi kesalahan perhitungan di dalam proses penggajian karyawan. Hal ini disebabkan oleh kurang akuratnya informasi yang dihasilkan oleh sistem informasi penggajian yang lama di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Berikut ini adalah analisis proses yang terjadi di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya:

1. Perhitungan gaji yang dilakukan masih sering kurang tepat. Hal yang menjadi pemicu kesalahan perhitungan yaitu karena sulitnya menghitung komisi dan bonus yang harus yang harus diterima oleh karyawan.
2. Komisi adalah intensif yang diberikan oleh instansi kepada karyawan yang telah berhasil melaksanakan transaksi sesuai dengan apa yang telah diinginkan pihak Universitas.
3. Total gaji yang diterima oleh karyawan dan dosen adalah jumlah dari gaji pokok, tunjangan, dan lembur. Total gaji karyawan dan dosen tiap periodenya berbeda, sesuai dengan komisi dan bonus yang akan diberikan Universitas.

4. Dengan adanya sistem yang berjalan sekarang ini sangat dimungkinkan terjadinya kesalahan dalam perhitungan gaji karyawan dan dosen yang tentunya akan merugikan kedua belah pihak, yaitu pihak karyawan dan pihak Universitas itu sendiri.

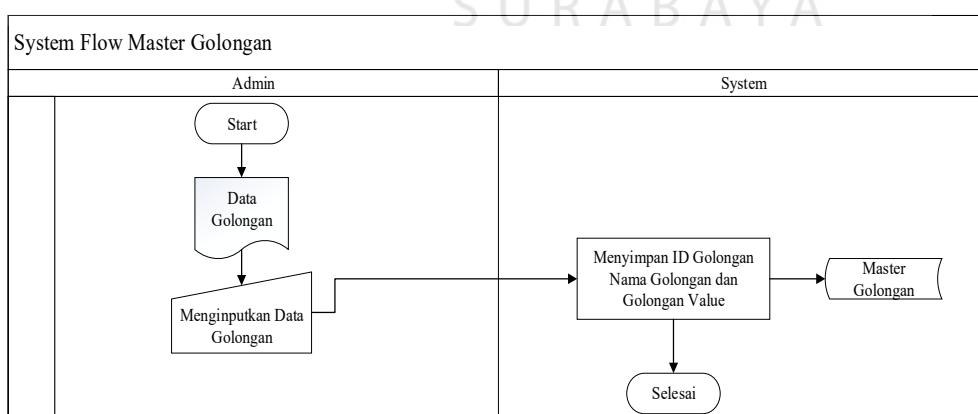
## 4.2 Perancangan Sistem

### 4.2.1 System flow

Pada perancangan sistem ini dibuatlah *system flow* untuk menunjukkan alur yang terdapat pada universitas untuk mengetahui tahapan jalannya sistem. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada penjelasan berikut.

#### a. *System Flow Maintenance Master Golongan*

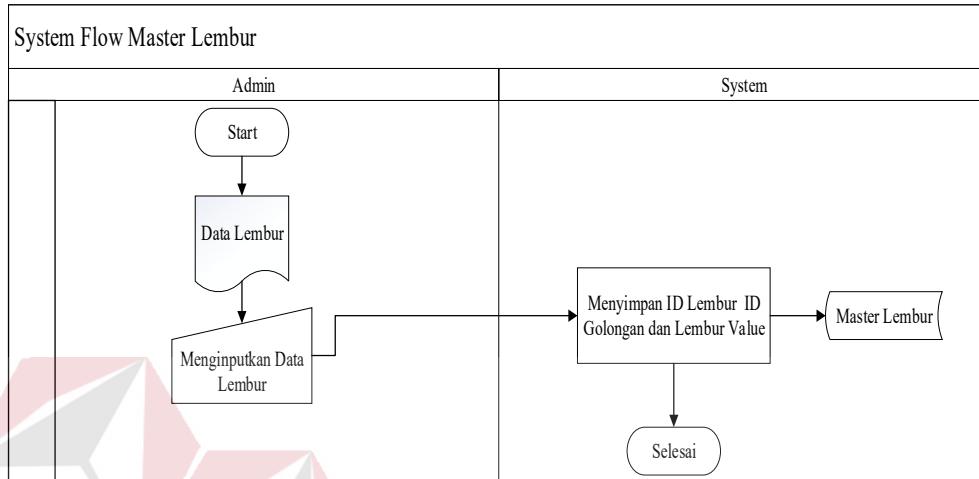
Pada *system flow maintenance master golongan* ini, merupakan proses memasukan data golongan setiap pegawai untuk mengetahui perbedaan golongan pegawai atau tinggi jabatannya, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.1



**Gambar 4.1** *System Flow Maintenance Master Golongan*

### b. System Flow Maintenance Master Lembur

Pada *system flow maintenance* master lembur ini, merupakan proses untuk mengisi data upah lembur, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.2

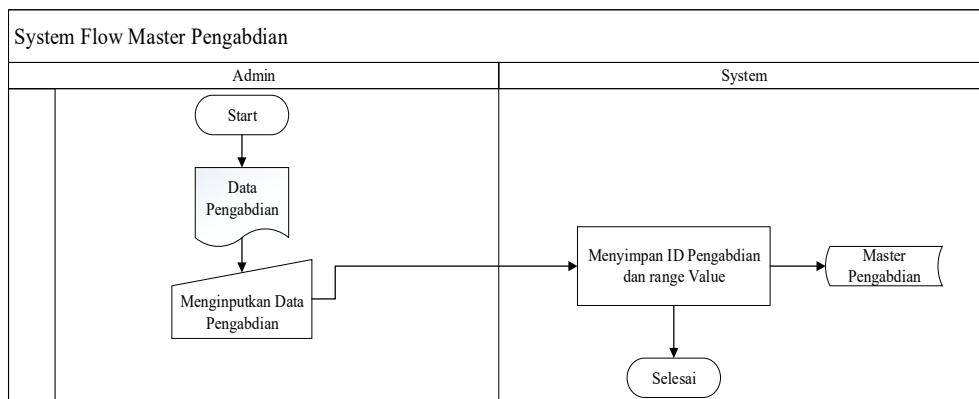


**Gambar 4.2** System Flow Maintenance Master Lembur

### c. System Flow Maintenance Master Pengabdian

Pada *system flow maintenance* master pengabdian ini, merupakan proses untuk mengecek, mengisi, dan menyimpan data pengabdian lamanya pegawai tersebut selama bekerja di universitas, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada

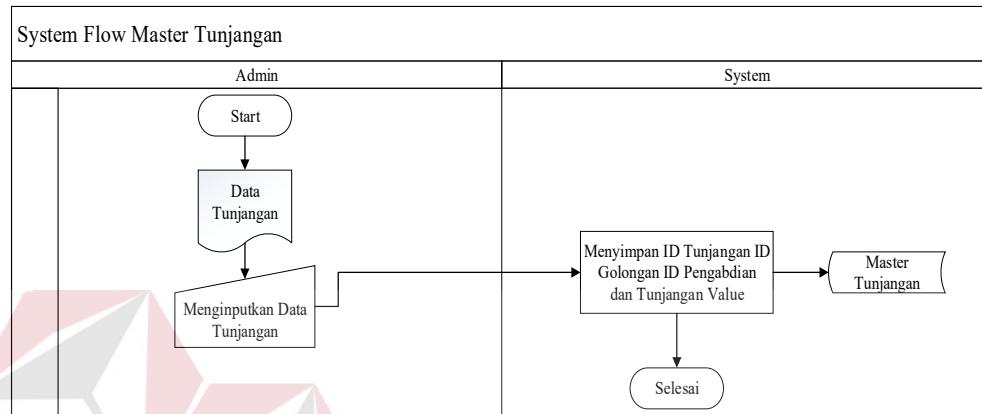
Gambar 4.3



**Gambar 4.3** System Flow Maintenance Master Pengabdian

d. *System Flow Maintenance Master Tunjangan*

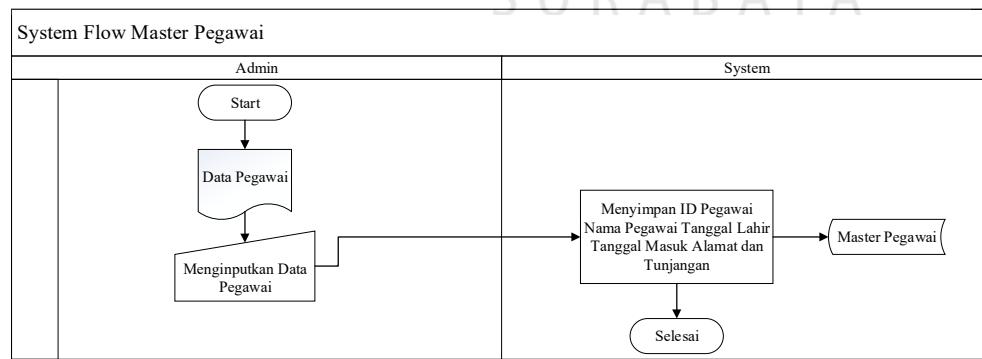
Pada *system flow maintenance* master tunjangan ini, merupakan proses untuk mengecek data, menyimpan data dan mengisi data tunjangan, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.4



**Gambar 4.4 System Flow Maintenance Master Tunjangan**

e. *System Flow Maintenance Master Pegawai*

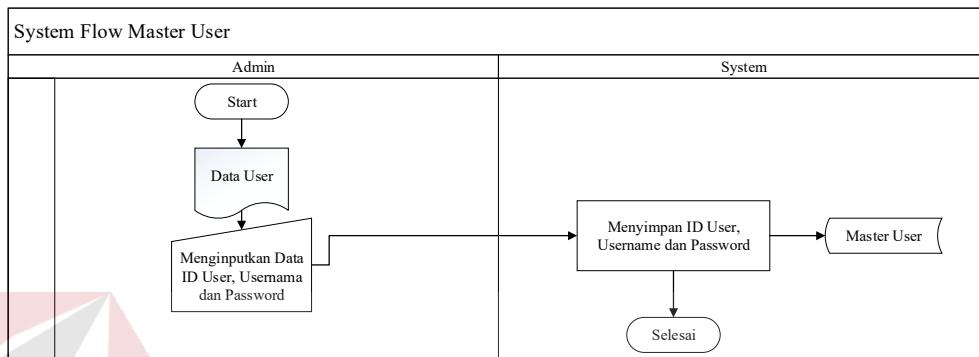
Pada *system flow maintenance* master pegawai ini, merupakan proses untuk mengecek data, menyimpan data dan mengisi data pegawai, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.5



**Gambar 4.5 System Flow Maintenance Master Pegawai**

f. *System Flow Maintenance Master User*

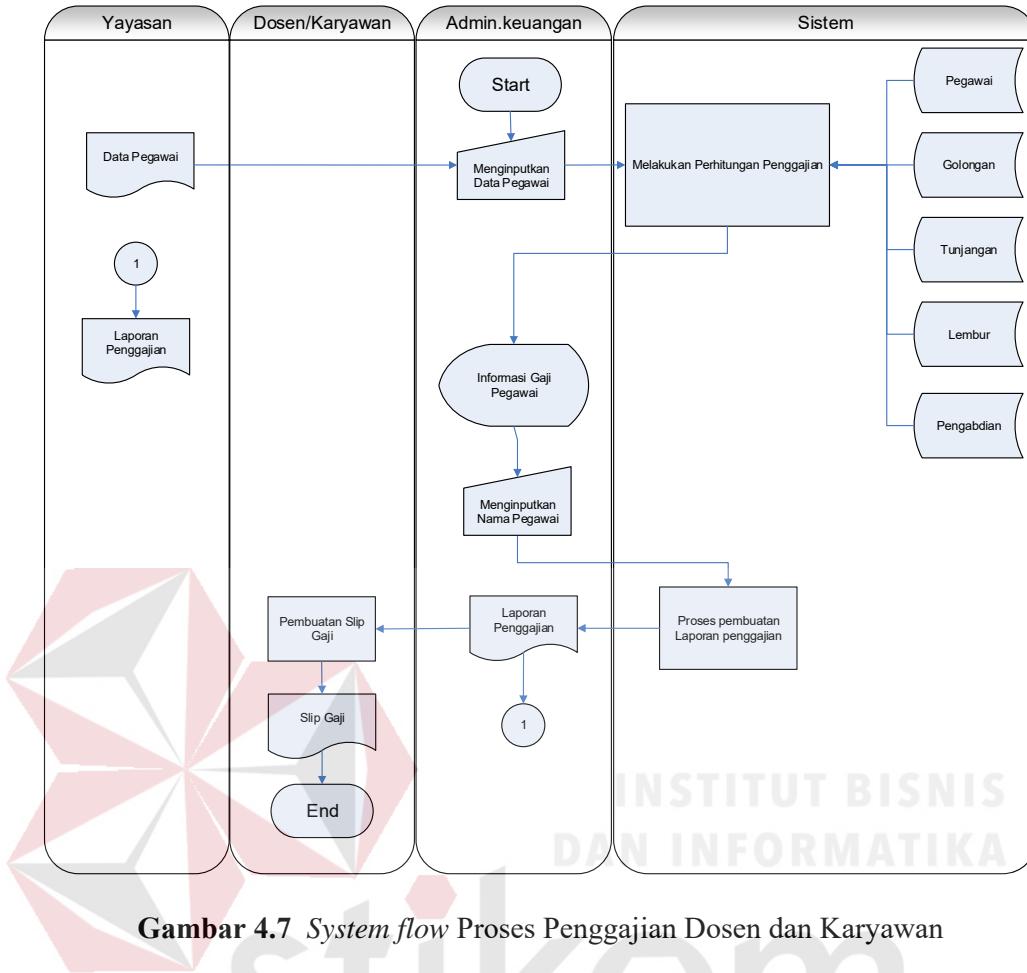
Pada *system flow maintenance master user* ini, merupakan proses untuk mengecek data, menyimpan data dan mengisi data pegawai, untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.6



**Gambar 4.6** System Flow Maintenance Master User

g. *System Flow Proses Penggajian Dosen dan Karyawan*

Secara umum *system flow* untuk proses penggajian dosen dan karyawan dapat dilihat pada Gambar 4.7



Gambar 4.7 System flow Proses Penggajian Dosen dan Karyawan

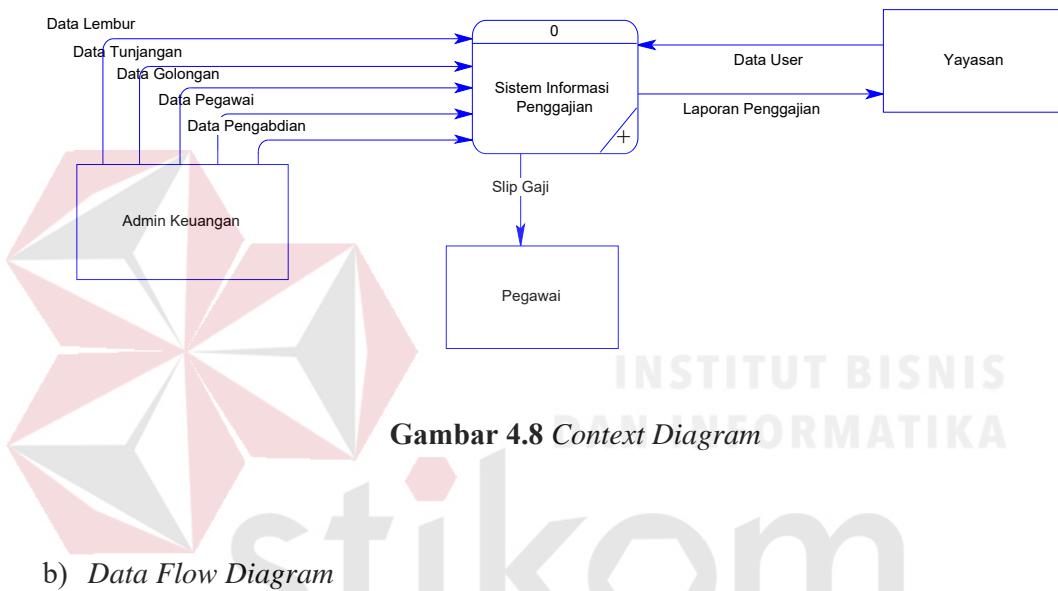
Berdasarkan Gambar 4.7, dapat dilihat bahwa system flow proses penggajian karyawan ini telah meliputi perhitungan total gaji karyawan dan sekaligus pembuatan laporan penggajian oleh pihak universitas.

Pihak universitas awalnya membuat informasi melakukan perhitungan gaji karyawan dan dosen, kemudian sistem melakukan perhitungan total gaji dosen atau karyawan. Setelah itu dilakukan pembuatan laporan penggajian, beserta dibuatkan slip gaji. Bila slip gaji telah dibuat, maka slip gaji tersebut ditandatangani oleh karyawan dan dosen dan sekaligus serah terima uang gaji total karyawan dan dosen.

#### 4.2.2 Data Flow Diagram

##### a) Context Diagram

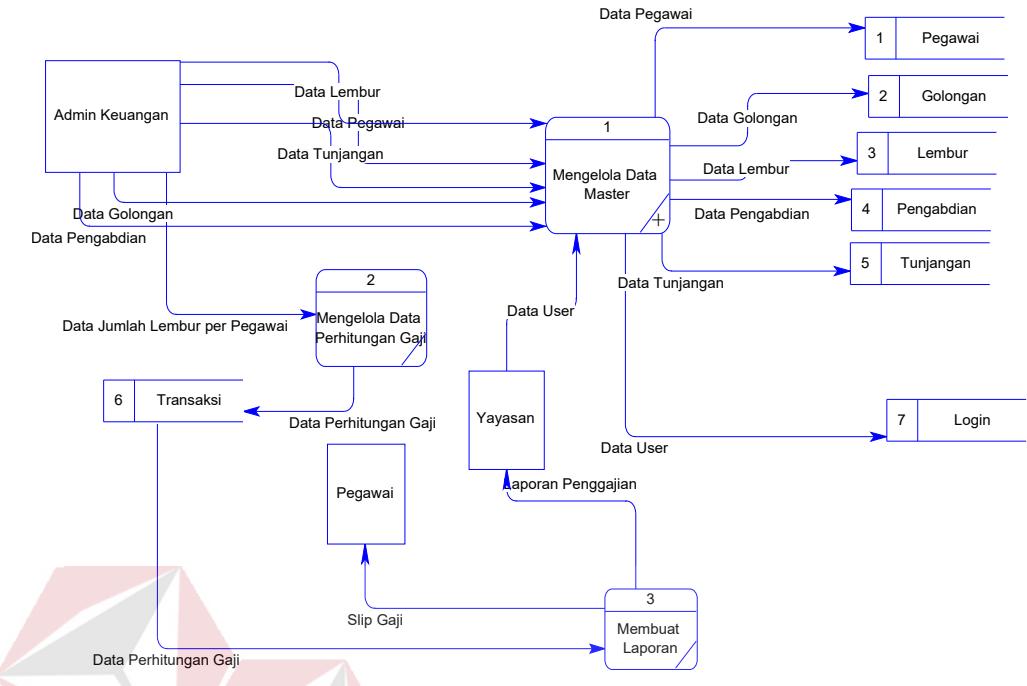
*Context diagram* dari sistem informasi penggajian pada Universitas Wijaya Kusuma ini melibatkan dua entitas, yaitu karyawan dan yayasan dapat dilihat pada Gambar 4.8



Gambar 4.8 *Context Diagram*

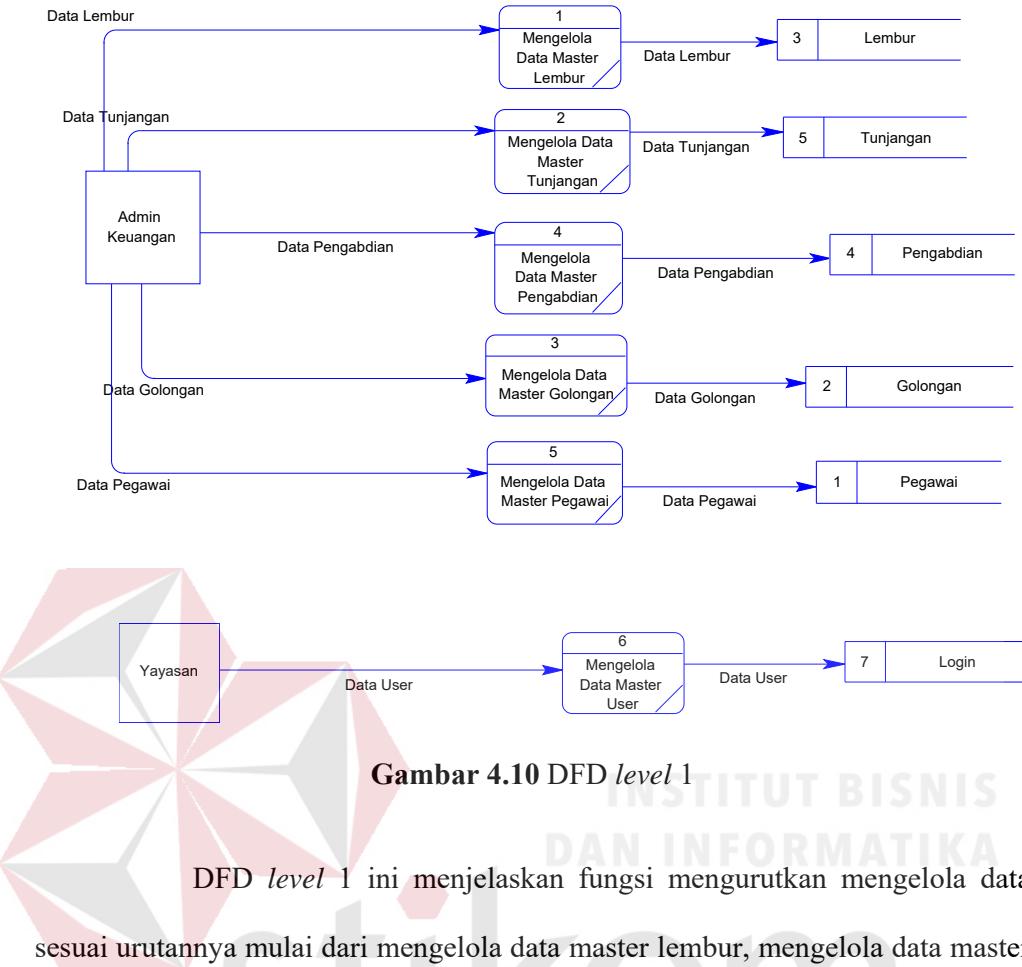
##### b) Data Flow Diagram

*Data flow diagram* (DFD) menggambarkan aliran data yang terjadi dalam sistem, sehingga dengan dirancangnya DFD ini akan terlihat dengan jelas arus data yang mengalir dalam sistem baik dari *eksternal entity* ke proses, proses ke data *store* proses ke proses, dan sebaliknya. Dalam pembuatan DFD ini akan dibuat mulai dari *context diagram* dan DFD *level* dibawahnya. Dapat dilihat DFD *level* 0 dan DFD *level* 1 pada Gambar 4.9 dan Gambar 4.10



Gambar 4.9 DFD level 0

DFD level 0 ini menjelaskan fungsi mengelola gaji. Admin keuangan melakukan inputan data lembur, data pegawai, data tunjangan, data golongan, dan data pengabdian ke proses mengelola data master, mengelola data perhitungan gaji dan membuat laporan. Untuk jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.9



**Gambar 4.10 DFD level 1**

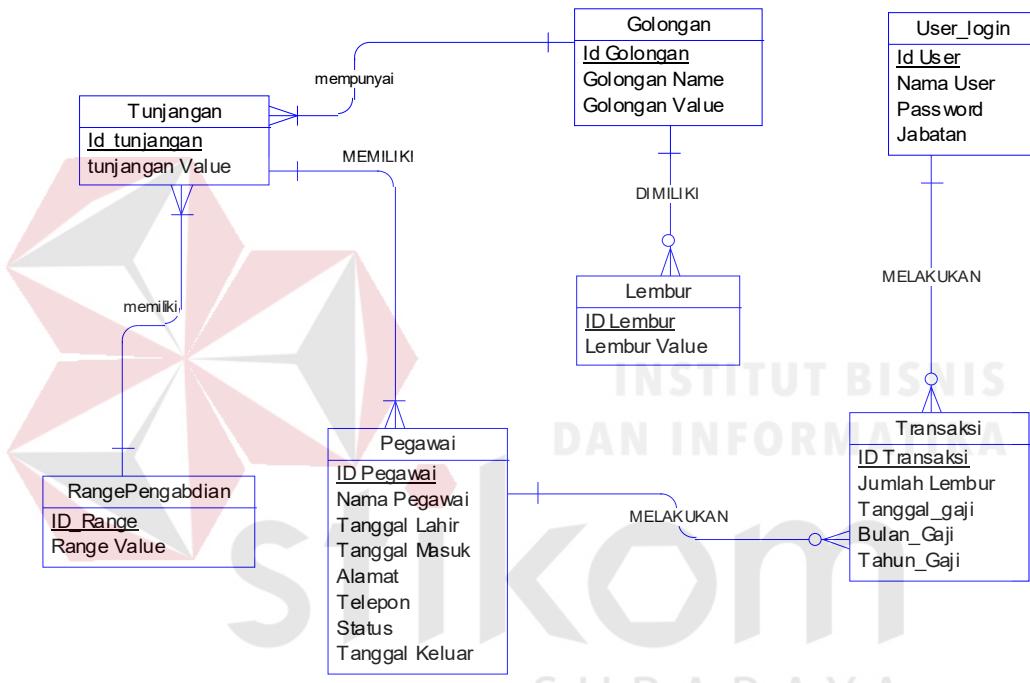
DFD *level 1* ini menjelaskan fungsi mengurutkan mengelola data sesuai urutannya mulai dari mengelola data master lembur, mengelola data master tunjangan, mengelola data master golongan, mengelola data master pengabdian, mengelola data master pegawai dan mengelola data master *user*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.10

#### 4.2.3 Entity Relationship Diagram

*Entity Relationship Diagram* (ERD) merupakan gambaran struktur database dari sistem informasi perpustakaan yang telah dikembangkan. ERD dibagi menjadi dua, yaitu CDM (*Conceptual Data Model*) atau secara logik dan PDM (*Physical Data Model*) atau secara fisik.

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

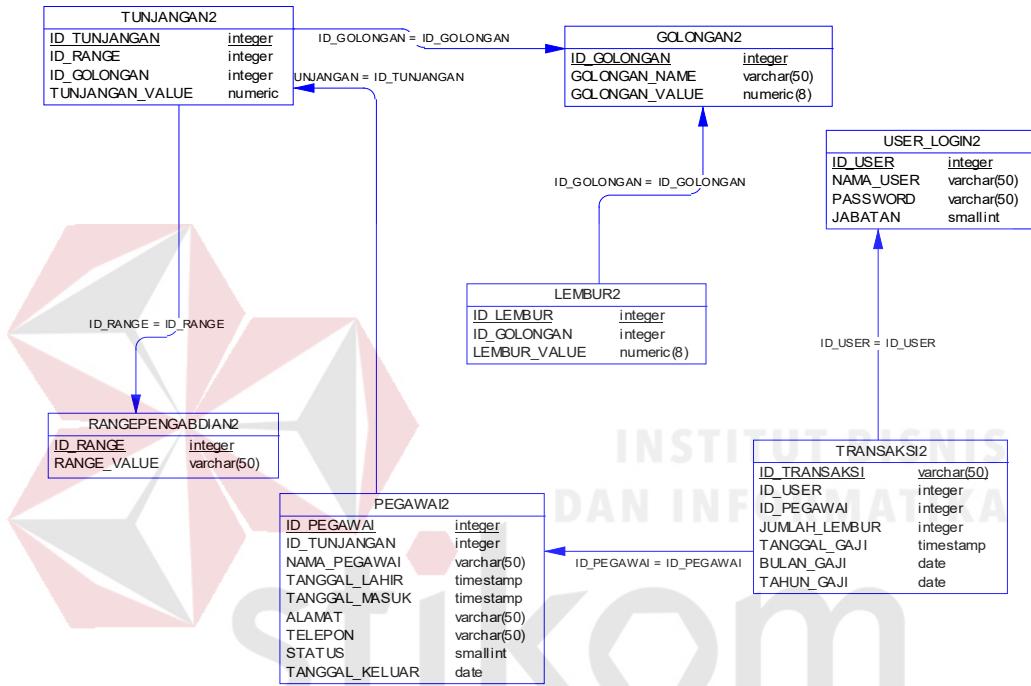
CDM (*Conceptual Data Model*) dari sistem informasi penggajian Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Terdapat tujuh tabel yaitu tunjangan, golongan, *user login*, lembur, transaksi, pegawai, dan *range pengabdian*. Lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.11



**Gambar 4.11** CDM Penggajian

## B. PDM (*Physical Data Model*)

PDM (*Physical Data Model*) adalah hasil dari generate dari CDM. Data tabel-tabel pada PDM yang nantinya akan digunakan pada saat membuat aplikasi. Dapat dilihat pada Gambar 4.12



Gambar 4.12 PDM Penggajian

#### 4.2.4 Struktur Tabel

Suatu perancangan *database* harus disesuaikan dengan DFD dan ERD yang telah dibuat, dimana *database* tersebut harus sesuai dengan kebutuhan informasi yang diperlukan oleh *user*.

Adapun tabel - tabel yang digunakan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut:

a. Nama Tabel : Pegawai

Fungsi : Untuk menyimpan data Master Pegawai

**Tabel 4.1** Pegawai

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_pegawai	INT (30)	Primary Key
2	Id_tunjangan	INT(50)	Foreign Key
3	Nama_pegawai	VARCHAR2(30)	-
4	Tanggal_lahir	DATE	-
5	Tanggal_masuk	DATE (30)	-
6	Tanggal_keluar	DATE (30)	-
7	Telp	VARCHAR2(30)	-
8	Alamat	VARCHAR2(30)	-
9	Status	BIT(30)	-

b. Nama Tabel : Golongan

Fungsi : Untuk menyimpan data golongan.

**Tabel 4.2** Golongan

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_golongan	INT(30)	Primary Key
2	Golongan_nama	VARCHAR(50)	Foreign Key
3	Golongan_value	NUMERIC(30)	-

c. Nama Tabel : Lembur

Fungsi : Untuk menyimpan data lembur.

**Tabel 4.3** Lembur

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_lembur	INT(30)	Primary Key
2	Id_golongan	INT(30)	Foreign Key
3	Lembur_value	NUMERIC(500)	-

d. Nama Tabel : Tunjangan

Fungsi : Untuk menyimpan data tunjangan.

**Tabel 4.4** Tunjangan

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_tunjangan	INT (30)	Primary Key
2	Id_golongan	INT(30)	Foreign Key
3	Id_range	INT(100)	-
4	Tunjangan	NUMERIC (50)	-

e. Nama Tabel : Transaksi

Fungsi : Untuk menyimpan data transaksi

**Tabel 4.5** Transaksi

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_transaksi	VARCHAR(30)	Primary Key
2	Id_pegawai	INT(30)	Foreign Key
3	Juml_lembur	INT	-
4	Id_user	INT	-

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
5	Tanggal_gaji	DATE (30)	-
6	Bulan_gaji	DATE (30)	-
7	Tahun_gaji	DATE (30)	-

f. Nama Tabel : User\_login

Fungsi : Untuk memasukan nama dan *password*

**Tabel 4.6** User Login

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_user	INT(30)	Primary Key
2	Nama_user	VARCHAR(30)	Foreign Key
3	Password	VARCHAR(30)	-
4	Jabatan	BIT(30)	-

g. Nama Tabel : Pengabdian

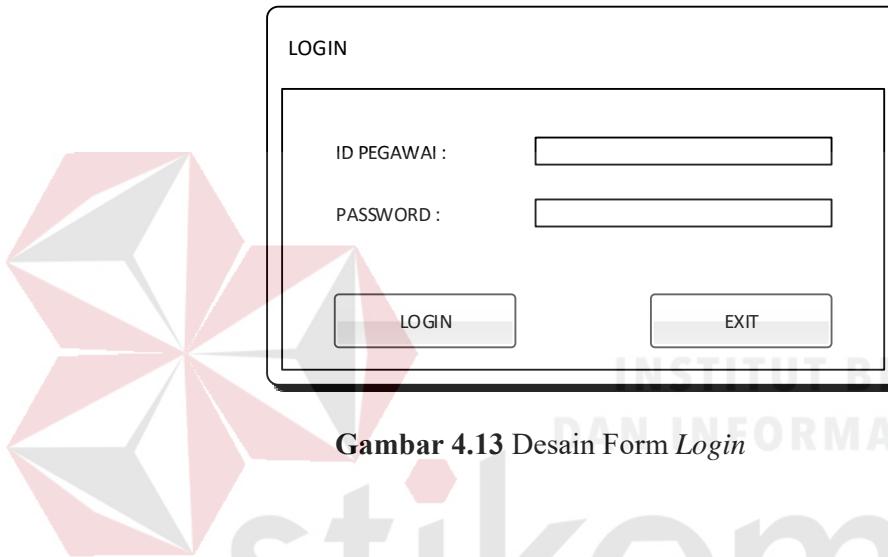
Fungsi : Untuk menyimpan data pengabdian.

**Tabel 4.7** Pengabdian

No	Nama Field	Type Data	Keterangan
1	Id_range	INT(30)	Primary Key
2	Range_value	VARCHAR2(30)	Foreign Key

#### 4.2.5 Desain Input / Output

Desain *input / output* merupakan rancangan *input / output* berupa form untuk memasukan data dan laporan sebagai hasil informasi yang dihasilkan dari pengolahan data. Desain *input / output* juga merupakan acuan pembuat aplikasi dalam merancang dan membangun sistem.



Gambar 4.13 Desain Form *Login*

Form *login* digunakan oleh admin keuangan untuk masuk ke dalam aplikasi sistem penggajian. Pada form akan diberikan atas hak akses kepada admin keuangan sehingga tidak sembarang orang bisa masuk dan mengakses data-data yang ada pada sistem. Bisa dilihat pada Gambar 4.13

**Form Pegawai**

ID Pegawai :	<input type="text"/>	<b>Simpan</b>
Nama Pegawai :	<input type="text"/>	<b>Ubah</b>
Tanggal Lahir :	<input type="text"/>	
Tanggal Masuk :	<input type="text"/>	<b>Batal</b>
Tunjangan :	<input type="text"/>	
Alamat :	<input type="text"/>	

**Daftar Pegawai**

Text
Text
Text

**Gambar 4.14 Desain Form Master Pegawai**

Pada form master pegawai ini pengguna dapat memasukkan data identitas pegawai dan dosen. Data pegawai yang terdiri dari id pegawai, nama, tanggal lahir, tanggal masuk, alamat, telepon, dan status pegawai aktif atau tidak aktif. Untuk jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.14

**Form Golongan**

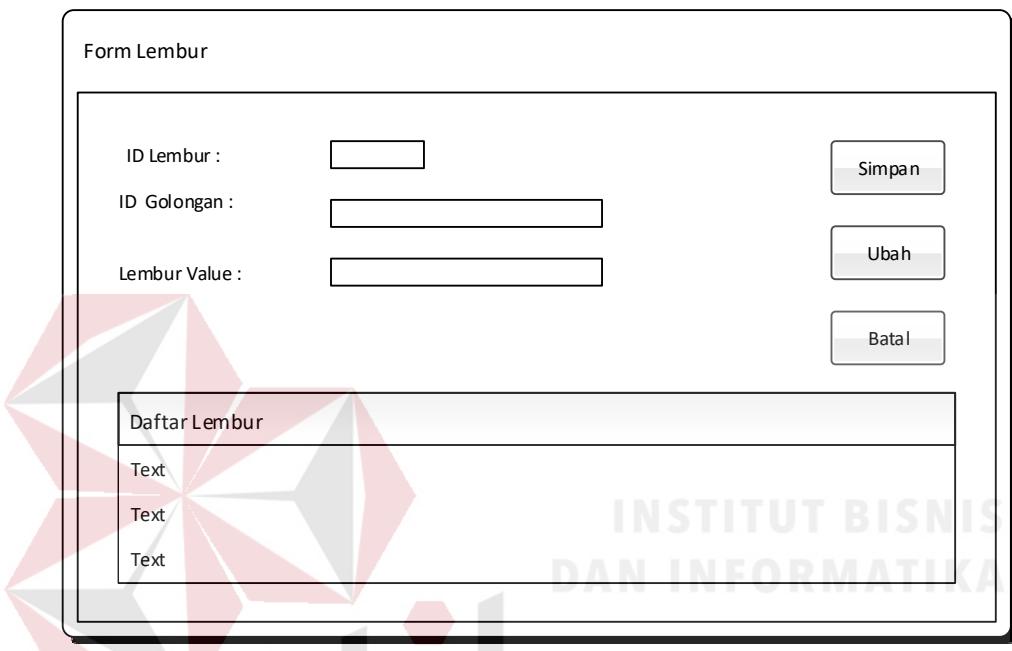
ID Golongan :	<input type="text"/>	<b>Simpan</b>
Golongan Nama :	<input type="text"/>	<b>Ubah</b>
Golongan Value :	<input type="text"/>	<b>Batal</b>

**Daftar Golongan**

Text
Text
Text

**Gambar 4.15 Desain Form Master Golongan**

Form master golongan digunakan untuk memasukkan data golongan karyawan dan dosen berdasarkan jabatannya dan gaji pokoknya tiap-tiap jabatan yang berbeda. Isi form terdiri dari id golongan, golongan *name*, golongan *value*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.15



Form Lembur

ID Lembur :	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>
ID Golongan :	<input type="text"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
Lembur Value :	<input type="text"/>	<input type="button" value="Batal"/>

Daftar Lembur

Text
Text
Text

Gambar 4.16 Desain Form Lembur

Form master upah lembur digunakan untuk memasukkan jumlah lembur per bulan untuk setiap gaji karyawan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.16

Form Pengabdian

ID Pengabdian :	<input type="text"/>
Range Value :	<input type="text"/>
<input type="button" value="Simpan"/> <input type="button" value="Ubah"/> <input type="button" value="Batal"/>	
<b>Daftar Pengabdian</b>	
Text	
Text	
Text	

**Gambar 4.17 Desain Form Master Pengabdian**

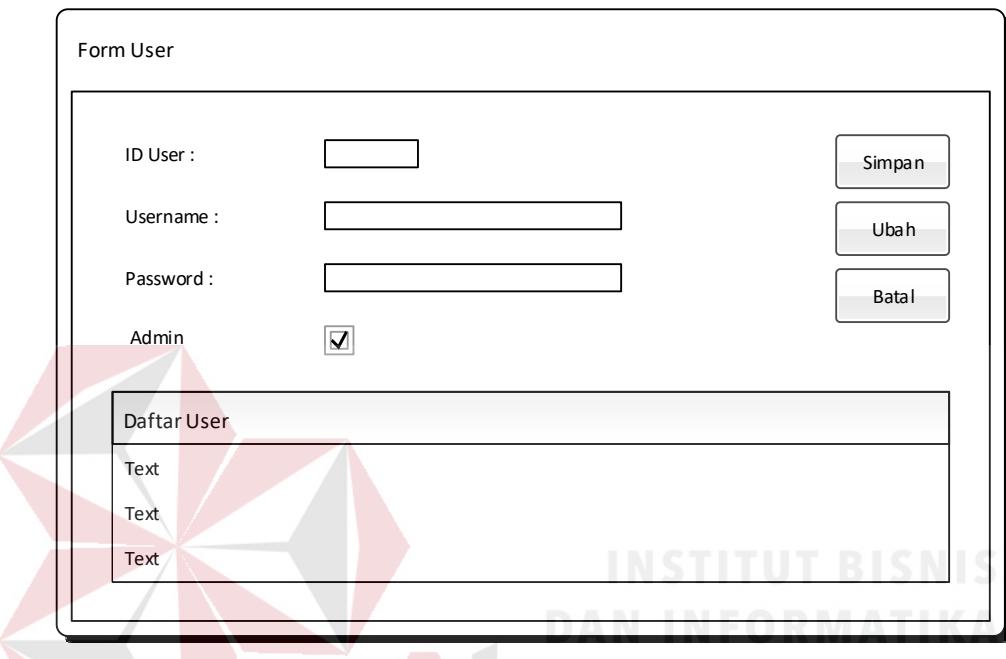
Form master pengabdian digunakan untuk mengisi data tentang lama karyawan atau dosen mengabdi atau bekerja di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.17

Form Tunjangan

ID Tunjangan :	<input type="text"/>	<input type="button" value="Simpan"/>
ID Golongan :	<input type="text"/>	<input type="button" value="Ubah"/>
ID Pengabdian :	<input type="text"/>	<input type="button" value="Batal"/>
Tunjangan Value :	<input type="text"/>	
<b>Daftar Tunjangan</b>		
Text		
Text		
Text		

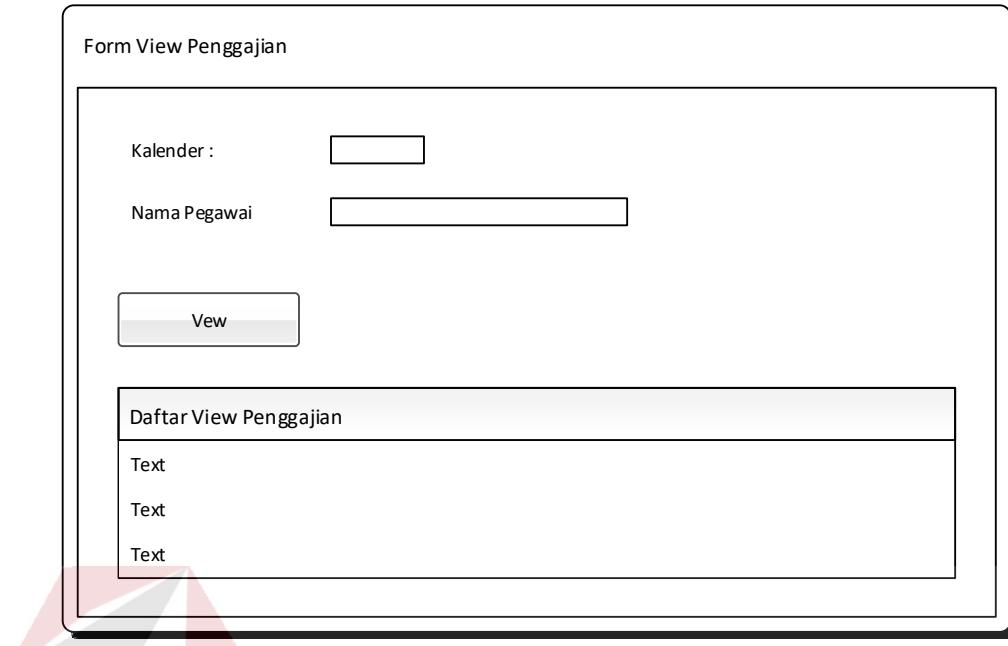
**Gambar 4.18 Desain Form Master Tunjangan**

Form master tunjangan digunakan untuk memasukkan tunjangan dari tiap-tiap pegawai berdasarkan golongan pegawai dan lamanya mengabdi yang di ambil di master pengabdian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.18



Gambar 4.19 Desain Form *User*

Form *user* digunakan untuk menginputkan *username* dan *password* untuk mengetahui pegawai dan jabatan yang akan menjalankan aplikasi ini. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.19



The image shows a user interface for a 'Form View Penggajian' (Salary View Form). At the top, there is a title bar labeled 'Form View Penggajian'. Below it is a main input area containing two text fields: 'Kalender :' followed by a small rectangular input field, and 'Nama Pegawai' followed by a larger rectangular input field. Underneath these fields is a button labeled 'View'. Below the 'View' button is a section titled 'Daftar View Penggajian' which contains three lines of placeholder text: 'Text', 'Text', and 'Text'. The entire form is enclosed in a black border.

**Gambar 4.20** Desain Form View Penggajian

Form view penggajian ini digunakan untuk melihat data – data gaji yang akan diberikan kepada karyawan setiap bulan. Data view gaji ini akan menampilkan semua gaji yaitu gaji pokok, gaji tunjangan dan gaji lembur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.20

### 4.3 Implementasi Sistem

Implementasi sistem ini akan menjelaskan detil dari aplikasi sistem informasi penggajian pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya mulai dari spesifikasi *hardware/ software* pendukung, cara installasi program, serta fitur - fitur yang terdapat pada aplikasi.

### 4.3.1 Instalasi Program

Untuk mendapat menggunakan program ini terlebih dahulu dalam suatu computer harus sudah memiliki beberapa *software* pendukung yang mempengaruhi jalannya program yaitu :

- a. Microsoft Visual Studio 2005/2008.
- b. Sql server 2008.

Setelah semua komponen tersebut terpenuhi maka langkah pertama yang harus dilakukan adalah membuat suatu *database* penggajian pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Setelah persiapan *database*, barulah membangun suatu program. Dalam penjelasan ini akan dijelaskan form - form yang diurut berdasarkan urutan proses yang terjadi dalam penggunaan program.

1. Perangkat Lunak (*Software*).
  - a. Sistem Operasi Microsoft Windows XP SP-2 Home/Professional Edition.
  - b. Microsoft Visual Studio 2005/2008.
  - c. Sql server 2005.
  - d. Power Designer 6 32 bit
2. Perangkat Keras (*Hardware*).
  - a. Processor Dual core/ core 2 duo.
  - b. Memory 512MB
  - c. Printer.
  - d. Harddisk minimal 10 GB.
  - e. Monitor LCD 14 in.

### 4.3.2 Pembahasan Terhadap Implementasi Sistem

Implementasi dimaksudkan untuk menggambarkan jalannya sistem yang sudah dibuat, dalam hal ini akan dijelaskan juga fungsi dari halaman tersebut. Dibawah ini adalah penjelasan penggunaan masing - masing form pada sistem informasi penggajian pada Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Dapat dilihat pada Gambar 4.21

#### A. Form Menu Utama



Gambar 4.21 Form Menu Utama

Pada form menu utama ini terdapat menu - menu yang dapat digunakan oleh pengguna dan mempunyai fungsi yang berbeda. Seperti menu master, transaksi, dan about. Jika pengguna memilih master maka terdapat menu master golongan, master upah lembur, master pengabdian, master tunjangan, master pegawai, dan master user. Dan jika pengguna memilih transaksi maka terdapat menu transaksi penggajian, *view* penggajian, dan slip gaji.

## B. Form Master Pegawai

The screenshot shows a Windows application window titled 'Master Pegawai'. At the top left is a small blue icon of a person. The main title 'Master Pegawai' is centered above a grid of input fields. The fields include: 'ID Pegawai' (text box), 'Nama Pegawai' (text box), 'Alamat' (text box), 'Tanggal Lahir' (date picker set to 4/28/2013), 'Telp' (text box), 'Tanggal Masuk' (date picker set to 4/28/2013), 'Status' (checkbox checked, labeled 'Aktif'), and 'Tunjangan' (text box). Below these fields is a data grid displaying two rows of employee data:

	ID PEGAWAI	NAMA	TGL LAHIR	TGL MASUK	ALAMAT
▶	1	Rizky	4/16/2013	4/16/2013	Tropodo
▶	2	Redha	1/30/1991	4/25/2013	Pabean

At the bottom of the window are four buttons: 'Simpan' (green circle with plus sign), 'Hapus' (red circle with minus sign), 'Bersih' (blue circular arrow), and 'Keluar' (house icon).

Gambar 4.22 Form Master Pegawai

Pada form master pegawai ini pengguna dapat memasukkan data identitas pegawai dan dosen. Data pegawai yang terdiri dari id pegawai, nama, tanggal lahir, tanggal masuk, alamat, telepon, dan status pegawai aktif atau tidak aktif. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam database. Tombol hapus untuk menghapus proses penyimpanan. Tombol bersih untuk merefresh atau mengedit data pegawai yang sudah tersimpan di dalam *database*. Tombol keluar untuk keluar dari form master pegawai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.22

### C. Form Master Golongan

**Gambar 4.23 Form Master Golongan**

Form master golongan digunakan untuk memasukkan data golongan karyawan dan dosen berdasarkan jabatannya dan gaji pokoknya tiap-tiap jabatan yang berbeda. Isi form terdiri dari id golongan, golongan *name*, golongan *value*. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam *database*. Tombol bersih untuk merefresh. Tombol hapus untuk menghapus data golongan tersebut. Tombol keluar untuk keluar dari form master golongan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.23

#### D. Form Master Upah Lembur

**Gambar 4.24** Form Master Upah Lembur

Form master upah lembur digunakan untuk memasukkan jumlah lembur per bulan. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam *database*. Tombol hapus untuk menghapus data lembur tersebut. Tombol bersih untuk merefresh. Tombol keluar untuk keluar dari form master upah lembur. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.24

### E. Form Master Pengabdian

The screenshot shows a Windows application window titled "Master Pengabdian". At the top left is a logo of Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. The main title "Master Pengabdian" is centered above a table. The table has two columns: "ID PENGABDIAN" and "RANGE VALUE". The data in the table is as follows:

ID PENGABDIAN	RANGE VALUE
1	<= 5 th
2	5 th - 10 th
3	10 th - 15 th

Below the table are four buttons: "Simpan" (Save) with a green plus sign icon, "Hapus" (Delete) with a red minus sign icon, "Bersih" (Clean) with a blue circular arrow icon, and "Keluar" (Exit) with a house icon.

**Gambar 4.25** Form Master Pengabdian

Form master pengabdian digunakan untuk mengisi data tentang lama karyawan atau dosen mengabdi atau bekerja di Universitas Wijaya Kusuma Surabaya. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam *database*. Tombol hapus untuk menghapus data pengabdian tersebut. Tombol bersih untuk merefresh. Tombol keluar untuk keluar dari form master pengabdian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.25

#### F. Form Master Tunjangan

**Gambar 4.26 Form Master Tunjangan**

Form master tunjangan digunakan untuk memasukkan tunjangan dari tiap-tiap pegawai berdasarkan golongan pegawai dan lamanya mengabdi yang diambil di master pengabdian. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam *database*. Tombol hapus untuk menghapus data master tunjangan. Tombol bersih untuk merefresh. Tombol keluar untuk keluar dari form master tunjangan.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.26

#### G. Form Master User

The screenshot shows a Windows application window titled "...: Master User ...". The title bar has a blue background with white text. The main window is titled "Master User" and features a large thumbs-up icon. It contains four input fields: "ID User" (text box), "Username" (text box), "Password" (text box), and "Admin" (checkbox). Below these is a table with three columns: "ID USER", "USERNAME", and "ADMIN". A single row is visible with ID 1, Username admin, and Admin checked. At the bottom are four buttons: "Simpan" (green plus icon), "Hapus" (red minus icon), "Bersih" (refresh icon), and "Keluar" (exit icon).

ID USER	USERNAME	ADMIN
1	admin	<input checked="" type="checkbox"/>
*		<input type="checkbox"/>

**Gambar 4.27** Form Master User

Form master user digunakan untuk memasukkan data *username* dan *password* admin. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam *database*. Tombol bersih untuk merefresh. Tombol hapus untuk menghapus data *user* tersebut. Tombol keluar untuk keluar dari form master user. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.27

#### H. Form Transaksi Penggajian

	ID_TRX	ID Pegawai	Nama Pegawai	Jumlah Lembur
>	2013/4/1	1	rizky	
*	2013/4/4	4	Ketut	

**Gambar 4.28** Form Transaksi Penggajian

Form transaksi penggajian digunakan untuk melihat id transaksi, id pegawai, nama pegawai dan untuk memasukkan jumlah lembur pegawai per bulan. Tombol simpan berfungsi untuk menyimpan ke dalam *database*. Tombol bersih untuk merefresh. Tombol keluar untuk keluar dari form transaksi penggajian. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.28

### I. Form View Penggajian

The screenshot shows a Windows application window titled 'View Penggajian'. At the top, there are two checked checkboxes: 'Kalender' (with a date field set to 4/28/2013) and 'Nama Pegawai' (with a dropdown menu showing 'rizky'). Below these are two buttons: 'View' (in blue) and a standard 'OK' button. The main area is a grid table with the following columns: IdTRX, ID PEGAWAI, NAMA PEGAWAI, TUNJANGAN, GAJI POKOK, LEMBUR / JAM, JUMLAH LEMBUR, TOTAL LEMBUR, and TOTAL GAJI. One row is highlighted in blue, corresponding to the date 2013/4/1, ID 1, and Name rizky. The data for this row is: TUNJANGAN 150000, GAJI POKOK 1500000, LEMBUR / JAM 5000, JUMLAH LEMBUR 20, TOTAL LEMBUR 100000, and TOTAL GAJI 1750000.

Gambar 4.29 Form View Penggajian

Form view penggajian digunakan untuk melihat id transaksi, id pegawai, nama pegawai, tunjangan, gaji pokok, lembur per jam, jumlah lembur, total lembur, total gaji. Tombol view untuk menampilkan data gaji tiap pegawai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.29

## J. Form Laporan Penggajian dan Slip Gaji per Pegawai

The screenshot shows a software interface titled "Report". At the top left, there are filter options for "Kalender" (set to 4/28/2013) and "Nama Pegawai" (set to "rizky"). Below these are "View" and "Main Report" buttons. The main report area displays the following information:

**UNIVERSITAS WIJAYA KUSUMA SURABAYA**  
 Jalan Dukuh Kupang XXV/54 Surabaya 60225  
 JAWA TIMUR - INDONESIA  
 Phone : 031-5677577 Fax : 031-5679791

4/28/2013

Id TRX	:	2013/3/1	GOLONGAN	:	Gol A
ID PEGAWAI	:	1	LEMBUR / JAM	:	5000
NAMA PEGAWAI	:	rizky			
TUNJANGAN	GAJI POKOK	JUMLAH LEMBUR	TOTAL LEMBUR	TOTAL GAJI	
150000	1500000	10	50.000	1,700,000	

Current Page No.: 1      Total Page No.: 1      Zoom Factor: 100%

**Gambar 4.30** Form Laporan Penggajian dan Slip Gaji per Pegawai

Form laporan penggajian dan slip gaji per pegawai adalah hasil akhir yang digunakan untuk melihat hasil dari inputan berbagai form yang diatas tadi.

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.30

### 4.3.3 Evaluasi Sistem

Setelah melakukan implementasi sistem, tahap selanjutnya adalah melakukan uji coba dan evaluasi terhadap sistem. Tujuannya evaluasi ini adalah untuk mengetahui apakah aplikasi yang telah dibuat ini sudah berjalan dengan baik dan sesuai dengan tujuan atau output yang diharapkan.

#### A. Hasil Uji Coba Program

### 1. Login



**Gambar 4.31** Hasil Uji Coba *Login*

Proses uji coba login, login berguna untuk membatasi hak akses pengguna berdasarkan kebutuhan dan kepentingan *level* hak akses. Untuk jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.31

### 2. Menginputkan Data Pegawai dan Dosen



**Gambar 4.32** Hasil Menginputkan Data Pegawai dan Dosen

Berdasarkan gambar di atas adalah form master pegawai digunakan untuk menginputkan nama pegawai, tanggal lahir, tanggal masuk, alamat dan tunjangan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.32

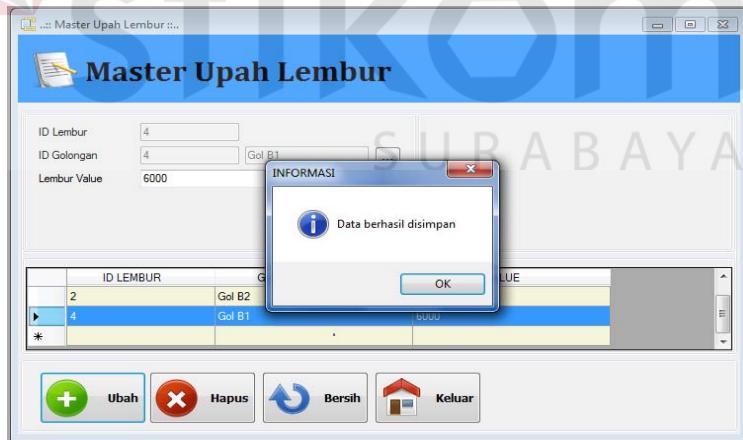
### 3. Menginputkan Data Golongan



**Gambar 4.33** Hasil Menginputkan Data Golongan

Berdasarkan gambar di atas adalah form master golongan digunakan untuk menginputkan golongan *name* dan golongan *value*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.33

### 4. Menginputkan Data Lembur



**Gambar 4.34** Hasil Menginputkan Data Lembur

Berdasarkan gambar di atas adalah form master lembur digunakan untuk menginputkan lembur *value*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.34

## 5. Menginputkan Data Pengabdian



**Gambar 4.35** Hasil Menginputkan Data Pengabdian

Berdasarkan gambar di atas adalah form master pengabdian digunakan untuk menginputkan *range value* lamanya bekerja. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.35

## 6. Menginputkan Data Tunjangan



**Gambar 4.36** Hasil Menginputkan Data Tunjangan

Berdasarkan gambar di atas adalah form master tunjangan digunakan untuk menginputkan tunjangan *value*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.36

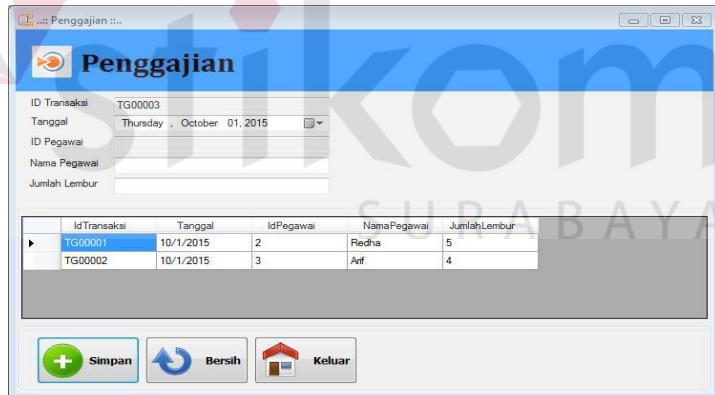
## 7. Menginputkan User



**Gambar 4.37** Hasil Menginputkan User

Berdasarkan gambar di atas adalah form master *user* digunakan untuk hak akses yang menginputkan *username* dan *password*. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.37

## 8. Menginputkan Data Transaksi Penggajian



**Gambar 4.38** Hasil Data Transaksi Penggajian

Berdasarkan gambar di atas adalah form penggajian digunakan untuk menginputkan tanggal gaji, nama pegawai dan jumlah lembur per hari. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.38

## 9. Menginputkan View Penggajian

IdTRX	ID PEGAWAI	NAMA PEGAWAI	TUNJANGAN	GAJI POKOK	LEMBUR / JAM	JUMLAH LEMBUR	TOTAL LEMBUR	TOTAL GAJI
2013/4/1	1	rsky	150000	1500000	5000	20	100000	1750000
*								

**Gambar 4.39** Hasil View Penggajian

Berdasarkan gambar di atas adalah form *view* penggajian digunakan untuk menginputkan kalender gaji per bulan, nama per pegawai dan keseluruhan gaji pegawai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.39

## 10. Menginputkan Form Laporan Penggajian dan Slip Gaji per Pegawai

ID PEGAWAI	NAMA PEGAWAI	LEMBUR / JAM	TOTAL GAJI
2	Redha	5.500,00	2.027,500

**Gambar 4.40** Hasil Form Laporan Penggajian dan Slip Gaji per Pegawai

Berdasarkan gambar di atas adalah form laporan penggajian dan slip gaji per pegawai digunakan untuk menginputkan kalender gaji per bulan, nama per pegawai dan keseluruhan gaji pegawai. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada Gambar 4.40