

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PERUSAHAAN
JASA KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3)
PT. INDOAGHNIY MULIA UTAMA**

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh kelulusan
Jenjang Strata Satu (S1)
Pada Program Studi Teknik Informatika

Oleh
Mochamad Rucle Jaya
361562014



**SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
INDONESIA MANDIRI
2020**

LEMBAR PENGESAHAN

**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PERUSAHAAN
JASA KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3)
PT. INDOAGHNIY MULIA UTAMA**

Oleh
Mochamad Rucle Jaya
361562014

Tugas Akhir ini telah diterima dan disahkan untuk
memenuhi persyaratan mencapai gelar

SARJANA TEKNIK INFORMATIKA

Pada
**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA
SEKOLAH TINGGI MANAJEMEN INFORMATIKA DAN KOMPUTER
INDONESIA MANDIRI**

Bandung, Februari 2020
Disahkan oleh

Ketua Program Studi,

Dosen Pembimbing,

Chalifa Chazar, S.T, M.T.
NIDN : 0421098704

Moch. Ali Ramdhani, S.T., M.Kom.
NIDN : 0403097701

LEMBAR PERSETUJUAN REVISI
**SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PERUSAHAAN JASA
KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3)
PT. INDOAGHNIY MULIA UTAMA**

Oleh
Mochamad Rucle Jaya
361562014

Telah melakukan sidang tugas akhir dan telah melakukan revisi sesuai dengan perubahan dan perbaikan yang diminta pada saat sidang tugas akhir.

Bandung, Februari 2020
Menyetujui

No.	Nama Dosen	Keterangan	Tanda Tangan
1.	Moch. Ali Ramdhani S.T.,M.Kom.	Pembimbing	
2.	Chairuddin Ir., M.T., M.M., Dr.	Penguji 1	
3.	Novi Rukhviyanti, S.T., M.Si	Penguji 2	

Mengetahui

Ketua Program Studi Teknik Informatika

Chalifa Chazar, S.T., M.T.
NIDN. 0421098704

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa:

- (1) Naskah Skripsi ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar akademik, baik di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri maupun perguruan tinggi lainnya.
- (2) Skripsi ini murni merupakan karya penelitian saya sendiri dan tidak menjiplak karya pihak lain. Dalam hal ada bantuan atau arahan dari pihak lain maka telah saya sebutkan identitas dan jenis bantuannya di dalam lembar ucapan terima kasih.
- (3) Seandainya ada karya pihak lain yang ternyata memiliki kemiripan dengan karya saya ini, maka hal ini adalah di luar pengetahuan saya dan terjadi tanpa kesengajaan dari pihak saya.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terbukti adanya kebohongan dalam pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi akademik sesuai norma yang berlaku di Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri.

Bandung, Februari 2020
Yang Membuat Pernyataan

Mochamad Rucle Jaya
361562014

ABSTRACT

PT. Indoaghniy Mulia Utama is a company engaged in the field of Occupational Safety and Health Services (PJK3) for Guidance for Occupational Safety and Health (K3). Guidance organized by PJK3 PT. Indoaghniy Mulia Utama is a certified Development Ministry of Manpower of the Republic of Indonesia (RI Ministry of Manpower). To be able to organize this Coaching PT. Indoaghniy Mulia Utama has been accredited by the Ministry of Manpower Republic of Indonesia with the SKP (Appointment Certificate). The training such as: Development of General K3 Expert, Electric K3 Expert, Forklift K3 Operator, First Aid Officer, Fire Fighting Officer etc. At this time PT. Indoaghniy Mulia Utama does not yet have a system to store employee data or computerized salary data. PT. Indoaghniy Mulia Utama has not implemented a special system for managing employee data or salary data but instead uses paper as a data storage medium. The large number of employees is a problem for an admin or the financial department in processing and presenting employee data and payroll data. Like for example in employee data storage that is still less effective and efficient, salary calculation is not infrequently wrong because it is still done manually by calculating using a calculator, besides the slow delivery or presentation of reports to managers due to the large amount of data that must be processed.

To overcome the problems that occur, an information system is needed to manage all payroll schemes in the company, starting from employee data, payroll data and report data that is fast and accurate and computerized.

Keywords: Information Systems, Payroll, Employees, Reports, Computerized

ABSTRAK

PT. Indoaghniy Mulia Utama adalah Perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Keselamatan dan Kesehatan Kerja (PJK3) Pembinaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Pembinaan yang diselenggarakan oleh PJK3 PT. Indoaghniy Mulia Utama adalah Pembinaan yang tersertifikasi Kementerian Ketenagakerjaan RI (Kemnaker RI). Untuk dapat menyelenggarakan Pembinaan ini PT. Indoaghniy Mulia Utama telah terakreditasi oleh Kemnaker RI dengan diperolehnya SKP (Surat Keterangan Penunjukkan). Pelatihan tersebut seperti: Pembinaan Ahli K3 Umum, Ahli K3 Listrik, Operator K3 Forklift, Petugas P3K, Petugas Penanggulangan Kebakaran dll. Pada saat ini PT. Indoaghniy Mulia Utama belum memiliki sistem untuk menyimpan data karyawan maupun data gaji yang terkomputerisasi. PT. Indoaghniy Mulia Utama belum menerapkan sistem khusus untuk mengelola data karyawan ataupun data gaji melainkan masih menggunakan kertas sebagai media penyimpanan data. Jumlah karyawan yang sangat banyak merupakan permasalahan bagi seorang admin ataupun bagian keuangan dalam pengolahan dan penyajian informasi data karyawan dan data penggajian. Seperti misalkan pada penyimpanan data karyawan yang masih kurang efektif dan efisien, perhitungan gaji yang tidak jarang keliru karena masih dilakukan secara manual yaitu dengan menghitung menggunakan kalkulator, selain itu lambatnya pemberian atau penyajian laporan kepada manager dikarenakan banyaknya data yang harus diolah.

Untuk mengatasi permasalahan yang terjadi dibutuhkan sistem informasi untuk memmanage seluruh skema penggajian pada perusahaan, mulai dari data karyawan, data penggajian serta data laporan yang cepat dan akurat serta terkomputerisasi.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penggajian, Karyawan, Laporan, Terkomputerisasi

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Allah S.W.T penulis panjatkan, atas limpahan rahmat-Nya yang telah memberi kekuatan dan dorongan bagi penulis untuk merampungkan tugas akhir ini. Dalam penyusunan dan tugas akhir ini penulis sangatlah menyadari bahwa masih terdapatnya kekurangan dalam penyusunan dan penulisan tugas akhir ini, oleh karena itu penulis sangatlah mengharapkan adanya saran dan kritik yang dapat memotivasi penulis dalam memperbaiki tugas akhir ini agar menjadi jauh lebih baik lagi.

Keberhasilan dalam menyelesaikan tugas akhir ini penulis sadari bukan semata – mata hasil usaha penulis pribadi, tetapi juga merupakan hasil bimbingan dan dorongan dari berbagai pihak yang tidak ternilai harganya. Karena penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini.

Atas amal baik semuanya semoga Allah S.W.T membalas dengan yang lebih baik dan semoga Allah S.W.T melimpahkan rahmat-Nya kepada kita semua. Akhir kata penulis berharap semoga tugas akhir ini menjadi bahan bacaan dan dapat menambah ilmu bagi yang membacanya.

Bandung, Februari 2020
Penulis

Mochamad Rucle Jaya
361562014

UCAPAN TERIMA KASIH

Alhamdulillah puji syukur kepada Allah swt, karena kehendak dan ridha-Nya penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini. Penulis sadari tugas akhir ini tidak akan selesai tanpa do'a, dukungan dan dorongan dari berbagai pihak. Adapun dalam kesempatan ini penulis ingin mengucapkan banyak terima kasih kepada :

1. Perusahaan PT. Indoaghiy Mulia Utama, yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian.
2. Ir. Hibarni Andam Dewi.,M.Si selaku pemilik dari Perusahaan PT. Indoaghiy Mulia Utama dan seluruh team PT. Indoaghiy Mulia Utama terima kasih banyak karena telah membantu penulis dalam mendapatkan informasi yang sangat penting di PT. Indoaghiy Mulia Utama.
3. Chalifa Chazar, S.T, M.T., selaku ketua prodi Program Studi Teknik Informatika Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri.
4. Moch. Ali Ramdhani, S.T., M.Kom. selaku dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam menyelesaikan tugas akhir ini dan dengan senang hati memberikan arahan, ilmu, waktu, semangat bagi penulis.
5. Ayahanda Sumitro dan Ibunda Mei Iriani (alm) tercinta, orang yang paling hebat didunia ini, orang yang selalu tidak pantang menyerah dalam memberikan do'a, bantuan, dukungan, kasih sayang, pengorbanan dan semangat di setiap langkah perjalanan penulis dalam menuntut ilmu.
6. Istri dan anak tersayang yang selalu mendukung dan mendoakan disetiap waktu.
7. Firman Maulana, Aji Widi Saputra, Topan Maulana, Rivaldi, Anwar, serta keluarga dan saudara lainnya yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu

persatu, terima kasih banyak karena terus memberi semangat dan do'a kepada penulis.

8. Seluruh Staf Dosen Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri yang telah membantu kelancaran penulis dalam menyelesaikan studi.
9. Seluruh rekan PT. Indoaghniy Mulia Utama. Terima kasih banyak atas seluruh dukungan yang telah diberikan kepada penulis.
10. Seluruh rekan mahasiswa Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Indonesia Mandiri yang tidak dapat penulis sebutkan namanya satu persatu. Terima kasih banyak atas dukungan dan motivasi yang rekan-rekan berikan kepada penulis.

Semoga Allah S.W.T senantiasa membalas semua kebaikan yang telah diberikan. Semoga tugas akhir ini dapat bermanfaat bagi penulis umumnya kepada para pembaca.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN

SURAT PERNYATAAN	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
KATA PENGANTAR	iv
UCAPAN TERIMA KASIH	v
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR GAMBAR	xiii

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian	1
1.2. Identifikasi Masalah	3
1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian	3
1.3.1 Maksud Penelitian	3
1.3.2 Tujuan Penelitian	4
1.4. Batasan Masalah Penelitian	4
1.5. Metode Penelitian	4
1.5.1. Metode Pengumpulan Data	4
1.5.2. Metode Pengembangan Sistem.....	5
1.6. Sistematika Penulisan	6

BAB II LANDASAN TEORI

2.1. Profile PT. Indoaghniy Mulia Utama	9
2.1.1 Sejarah PT. Indoaghniy Mulia Utama	9
2.1.2 Visi dan Misi	10
2.1.2.1 Visi	11
2.1.2.2 Misi	11
2.1.3. Tujuan	11
2.2. Pengolahan Data	11
2.3. Data Karyawan	12
2.4. Gaji	12
2.5. Definisi Laporan	13
2.6. Pengertian Sistem	13
2.7. Pengertian Informasi	13
2.8. Perangkat Lunak	14
2.9. <i>Waterfall</i>	14
2.10. <i>Flowchart</i>	16
2.11. <i>Database</i>	17
2.11.1. <i>Database Management System</i>	17
2.11.2. <i>ERD</i>	18
2.12. <i>UML</i>	18
2.12.1 <i>Use Case Diagram</i>	18

2.12.2 <i>Activity Diagram</i>	19
2.12.3 <i>Sequence Diagram</i>	20

BAB III ANALISA DAN DESAIN

3.1. Analisa Kebutuhan	22
3.1.1. Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan	23
3.1.2. Analisa Kekurangan Sistem	23
3.1.3. Analisa Penanganan Masalah	24
3.1.4. Analisa Sistem Yang Diajukan	24
3.1.5. Analisa Kebutuhan Sistem	25
3.2. Desain	26
3.2.1 Perancangan Sistem	27
3.2.1.1 <i>Use Case Diagram</i>	27
3.2.1.2 <i>Activity Diagram</i>	31
3.2.1.3 <i>Sequence Diagram</i>	43
3.2.1.4 <i>Class Diagram</i>	49
3.2.2 Perancangan <i>Database</i>	50
3.2.2.1 Perancangan <i>ERD</i>	51
3.2.2.2 Perancangan <i>Tabel Fisik</i>	52
3.2.3 Perancangan <i>Interface</i>	55

BAB IV IMPLEMENTASI SISTEM DAN UJI COBA SISTEM

4.1. Implementasi Sistem	60
--------------------------------	----

4.1.1.	Perangkat Keras (<i>Hardware</i>)	60
4.1.2.	Perangkat Lunak (<i>Software</i>).....	61
4.1.3.	Implementasi <i>Database</i>	61
4.1.4.	Implementasi <i>Interface</i>	63
4.2.	Uji Coba Sistem	66

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1	Kesimpulan.....	69
5.2	Saran	69

DAFTAR PUSTAKA

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Notasi <i>Flowchart</i>	16
Tabel 2.2. Notasi Diagram <i>Use Case</i>	19
Tabel 2.3. Notasi Diagram <i>Activity</i>	20
Tabel 2.4. Notasi Diagram <i>Sequence</i>	21
Tabel 3.1. Identifikasi Aktor	27
Tabel 3.2. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengolah Data <i>User</i>	28
Tabel 3.3. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengolah Data Jabatan	29
Tabel 3.4. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengolah Prestasi Pegawai	29
Tabel 3.5. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengolah Sanksi Pegawai.....	29
Tabel 3.6. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengolah Data Gaji.....	29
Tabel 3.7. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengolah Data Laporan Gaji	30
Tabel 3.8. Identifikasi <i>Use Case</i> Membuat Slip Gaji	30
Tabel 3.9. Identifikasi <i>Use Case</i> Melihat Absensi	30
Tabel 3.10. Identifikasi <i>Use Case</i> Mengubah <i>Profile</i>	31
Tabel 3.11. Identifikasi <i>Use Case</i> Melihat Gaji	31
Tabel 3.12. Identifikasi <i>Use Case</i> Melihat Laporan Gaji.....	31
Tabel 3.13. Perancangan Tabel Gaji	52
Tabel 3.14. Perancangan Tabel Jabatan	52
Tabel 3.15. Perancangan Tabel Prestasi.....	52
Tabel 3.16. Perancangan Tabel Sanksi	53

Tabel 3.17. Perancangan Tabel Laporan.....	53
Tabel 3.18. Perancangan Tabel <i>User</i>	54
Tabel 3.19. Perancangan Tabel Absensi	54
Tabel 4.1. Uji Coba Fungsi <i>Login</i>	66
Tabel 4.2. Uji Coba Tambah Data	67
Tabel 4.3. Uji Coba Edit Data	67
Tabel 4.4. Uji Coba Hapus Data	67
Tabel 4.5. Uji Coba Buka Halaman	68
Tabel 4.6. Uji Coba <i>Logout</i>	68

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Bagan Alir Sistem Yang Sedang Berjalan	23
Gambar 3.2. Bagan Alir Sistem Yang Diajukan	25
Gambar 3.3. <i>Use Case Diagram</i>	28
Gambar 3.4. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengolah Sanksi	32
Gambar 3.5. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengolah Jabatan	33
Gambar 3.6. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengolah Prestasi.....	34
Gambar 3.7. <i>Activity Diagram</i> Admin Mengolah <i>User</i>	35
Gambar 3.8. <i>Activity Diagram</i> Bag. Keuangan Melihat Absensi.....	36
Gambar 3.9. <i>Activity Diagram</i> Bag. Keuangan Mengolah Gaji.....	37
Gambar 3.10. <i>Activity Diagram</i> Bag. Keuangan Mengolah Laporan	38
Gambar 3.11. <i>Activity Diagram</i> Bag. Keuangan Membuat Slip Gaji	39
Gambar 3.12. <i>Activity Diagram</i> Pegawai Mengubah <i>Profile</i>	40
Gambar 3.13. <i>Activity Diagram</i> Pegawai Melihat Melihat Gaji	41
Gambar 3.14. <i>Activity Diagram</i> Manager Melihat Laporan.....	42
Gambar 3.15. <i>Activity Diagram User Login</i>	42
Gambar 3.16. <i>Sequence Diagram</i> Admin Mengolah Sanksi.....	43
Gambar 3.17. <i>Sequence Diagram</i> Admin Mengolah Jabatan	44
Gambar 3.18. <i>Sequence Diagram</i> Admin Mengolah Prestasi	44
Gambar 3.19. <i>Sequence Diagram</i> Admin Mengolah <i>User</i>	45
Gambar 3.20. <i>Sequence Diagram</i> Bag. Keuangan Melihat Absensi.....	45

Gambar 3.21. <i>Sequence</i> Diagram Bag. Keuangan Mengolah Gaji	46
Gambar 3.22. <i>Sequence</i> Diagram Bag. Keuangan Mengolah Laporan	46
Gambar 3.23. <i>Sequence</i> Diagram Bag. Keuangan Membuat Slip Gaji	47
Gambar 3.24. <i>Sequence</i> Diagram Pegawai Mengubah <i>Profile</i>	47
Gambar 3.25. <i>Sequence</i> Diagram Pegawai Melihat Slip Gaji	48
Gambar 3.26. <i>Sequence</i> Diagram Manager Melihat Laporan	48
Gambar 3.27. <i>Sequence</i> Diagram <i>User Login</i>	49
Gambar 3.28. <i>Class</i> Diagram	50
Gambar 3.29. Perancangan Basis Data ERD	51
Gambar 3.30. Perancangan <i>Interface Login</i>	55
Gambar 3.31. Perancangan <i>Interface Dashboard</i>	55
Gambar 3.32. Perancangan <i>Interface Data User</i>	56
Gambar 3.33. Perancangan <i>Interface Data Jabatan</i>	56
Gambar 3.34. Perancangan <i>Interface Data Prestasi</i>	57
Gambar 3.35. Perancangan <i>Interface Data Sanksi</i>	57
Gambar 3.36. Perancangan <i>Interface Data Gaji</i>	58
Gambar 3.37. Perancangan <i>Interface Slip Gaji</i>	58
Gambar 3.38. Perancangan Data Laporan.....	59
Gambar 4.1. Implementasi Tabel Absensi	61
Gambar 4.2. Implementasi Tabel Gaji	61
Gambar 4.3. Implementasi Tabel Sanksi	62
Gambar 4.4. Implementasi Tabel Jabatan	62

Gambar 4.5. Implementasi Tabel Laporan.....	62
Gambar 4.6. Implementasi Tabel Prestasi.....	62
Gambar 4.7. Implementasi Tabel User	62
Gambar 4.8. Implementasi Halaman Login	63
Gambar 4.9. Implementasi Halaman Dashboard	63
Gambar 4.10. Implementasi Halaman Data User.....	64
Gambar 4.11. Implementasi Halaman Data Jabatan	64
Gambar 4.12. Implementasi Halaman Data Prestasi.....	65
Gambar 4.13. Implementasi Halaman Data Sanksi	65

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi ini dirasakan telah semakin pesat dan canggih. Semua ini dikarenakan hasil dari pemikiran-pemikiran manusia yang semakin maju, hal tersebut dapat dilihat dari perkembangan ilmu komputer yang semakin hari semakin berkembang dengan pesat.

PT. Indoaghniy Mulia Utama adalah Perusahaan yang bergerak di bidang Jasa Keselamatan dan Kesehatan Kerja (PJK3) Pembinaan Keselamatan dan Kesehatan Kerja (K3). Pembinaan yang diselenggarakan oleh PJK3 PT. Indoaghniy Mulia Utama adalah Pembinaan yang tersertifikasi Kementerian Ketenagakerjaan RI (Kemnaker RI). Untuk dapat menyelenggarakan Pembinaan ini PT. Indoaghniy Mulia Utama telah terakreditasi oleh Kemnaker RI dengan diperolehnya SKP (Surat Keterangan Penunjukkan). Pelatihan tersebut seperti: Pembinaan Ahli K3 Umum, Ahli K3 Listrik, Operator K3 Forklift, Petugas P3K, Petugas Penanggulangan Kebakaran dll.

PT. Indoaghniy Mulia Utama memiliki data penting yang harus dikelola dengan sebaik-baiknya yaitu data karyawan dan data gaji setiap karyawan yang tergabung di dalam organisasi.

Pada saat ini PT. Indoaghniy Mulia Utama belum memiliki sistem untuk menyimpan data karyawan maupun data gaji yang terkomputerisasi. PT. Indoaghniy Mulia Utama belum menerapkan sistem khusus untuk mengelola data karyawan ataupun data gaji melainkan masih menggunakan kertas sebagai media penyimpanan data. Jumlah karyawan yang sangat banyak merupakan permasalahan bagi seorang admin ataupun bagian keuangan dalam pengolahan dan penyajian informasi data karyawan dan data penggajian. Seperti misalkan pada penyimpanan data karyawan yang masih kurang efektif dan efisien, perhitungan gaji yang tidak jarang keliru karena masih dilakukan secara manual yaitu dengan menghitung menggunakan kalkulator, selain itu lambatnya pemberian atau penyajian laporan kepada manager dikarenakan banyaknya data yang harus diolah.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka diperlukan sistem untuk mengelola data karyawan dan data penggajian untuk menghindari terjadinya hal-hal yang tidak diinginkan yang dapat berdampak buruk bagi perusahaan. Dilihat dari permasalahan yang terjadi, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PERUSAHAAN JASA KESELAMATAN DAN KESEHATAN KERJA (K3) PT. INDOAGHNIY MULIA UTAMA”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, penulis dapat menyimpulkan beberapa masalah yang terjadi pada sistem pengolah data karyawan di perusahaan PT. Indoaghiy Mulia Utama diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Data yang disimpan ke dalam kertas masih berkemungkinan besar terjadinya kerusakan data.
2. Perhitungan gaji yang dilakukan secara manual tidak jarang terjadi kekeliruan terhadap hasil hitung gaji.
3. Pemberian atau penyajian laporan kepada manager sangatlah lambat karena banyaknya data yang harus diolah dan direkap kembali untuk dijadikan laporan.

1.3 Maksud dan Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan juga tujuan dari penulis pribadi dalam melakukan penelitian ini yang sudah penulis uraikan sebagai berikut.

1.3.1 Maksud Penelitian

Maksud penulis dalam melakukan penelitian ini diantaranya adalah:

- 1 Mencoba kemampuan didalam menerapkan materi yang diperoleh selama kuliah ke dalam Praktek Kerja dan melaporkan hasil.
- 2 Mengaplikasikan ilmu yang di dapat ketika kuliah di tempat kerja yang sesungguhnya
- 3 Memberikan gambaran mahasiswa tentang dunia kerja yang sebenarnya.

1.3.2 Tujuan Penelitian

Dalam penyusunan tugas akhir ini, penulis juga memiliki tujuan diantaranya sebagai berikut :

1. Membuat sebuah sistem yang terkomputerisasi agar keamanan terhadap data akan lebih terjamin.
2. Membuat sistem yang dapat menghitung gaji secara otomatis sehingga menghindari terjadinya kekeliruan terhadap hasil hitung gaji.
3. Membuat sistem yang dapat mengolah laporan secara otomatis agar dapat mempercepat pembuatan laporan penggajian untuk diberikan kepada manager.

1.4 Batasan Masalah Penelitian

Untuk menghindari pembahasan yang tidak menyimpang dari permasalahan yang ada, maka penelitian ini dibatasi yaitu penulis hanya akan menjelaskan mengenai data karyawan, penulis tidak akan membahas mengenai data lainnya yang tersedia di perusahaan PT. Indoaghniy Mulia Utama.

1.5 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan suatu teknik/cara untuk mencari, memperoleh, mengumpulkan, atau mencatat data, baik itu berupa data primer maupun data sekunder yang dapat digunakan untuk keperluan menyusun suatu penelitian dan kemudian menganalisis faktor faktor yang berhubungan dengan pokok pokok permasalahan sehingga akan didapat suatu kebenaran atas data yang diperoleh.

1.5.1. Metode Pengumpulan Data

Penelitian ini membutuhkan data-data dan informasi sebagai dasar untuk melakukan kegiatan penelitian. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut :

a. Observasi lapangan

Adalah suatu metode untuk mendapatkan data dengan jalan pengamatan secara langsung ke lokasi sumber data dengan cara mengumpulkan data, informasi dan mempelajari catatan serta dokumen yang ada dan penulis melakukan observasi langsung ke Perusahaan PT. Indoaghniy Mulia Utama.

b. Wawancara

Metode ini dengan cara wawancara atau tanya jawab pada pemilik PT. Indoaghniy Mulia Utama.

c. Studi Data

Kegiatan pengumpulan data-data penunjang dari jurnal dan pustaka buku-buku teori yang berkaitan dengan proses penelitian.

1.5.2. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem yang diterapkan dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Model *waterfall* / air terjun sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta

penyerahan sistem ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Sistem (*System Planning / Analysis*)

Melakukan perencanaan dan analisis terlebih dahulu sebelum mengerjakan. Misalnya tabel yang dibutuhkan, *flowchart*, pengumpulan bahan dan sebagainya.

2. Desain (*Designing*)

Mendesain yang telah dianalisis dan dibuat akan diimplementasikan.

3. Penulisan Kode (*Coding*)

Tahap penterjemah data yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam pembangunan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian dari hasil implementasi yang telah dibuat. Tahap ini sangat penting untuk menjaga kualitas aplikasi yang dibuat. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.

5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan

lingkungan baru. Tahap ini dapat mengulangi proses pengembangan sesuai dengan urutan metode *waterfall*.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang digunakan dalam penyusunan laporan ini dibedakan menjadi beberapa sub bab sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisikan tentang latar belakang, identifikasi masalah, tujuan penulisan, batasan masalah, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II LANDASAN TEORI

Pada bab ini akan dijelaskan tentang konsep dasar yang menyangkut judul laporan dan definisi-definisi yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas pada bagian sistem yang berjalan dan akan menjadi laporan Skripsi.

BAB III ANALISA DAN DESAIN

Dalam bab ini dijelaskan mengenai analisa yang digunakan oleh penulis dan menguraikan tentang tinjauan umum objek penelitian hasil analisa yang meliputi kelemahan sistem, analisa kelayakan sistem, serta perancangan yang meliputi perancangan sistem.

BAB IV IMPLEMENTASI DAN UJI COBA

Dalam bab ini membahas tentang implementasi sistem yang akan dibuat, dimana kebutuhan – kebutuhan apa saja yang diperlukan

dalam pembuatan sistem dan pemecahan yang akan dijelaskan tiap – tiap langkahnya serta contoh tampilan dari setiap program.

BAB V PENUTUP

Pada bab ini merupakan bab penutup, berisikan kesimpulan dan memberikan saran-saran.

BAB II

LANDASAN TEORI

2.1 Profile PT. Indoaghniy Mulia Utama

PT. Indoaghniy Mulia Utama adalah Perusahaan Jasa Keselamatan dan Kesehatan Kerja (PJK3) yang bergerak dibidang Jasa Pembinaan Keselamatan dan Kasehatan Kerja (K3).

2.1.1 Sejarah PT. Indoaghniy Mulia Utama

Sejalan dengan langkah pembangunan menuju negara industri yang maju dan mandiri, maka ditandai antara lain dengan elektrifikasi dan modernisasi. Pengguna mesin, pesawat, instalasi modern serta pemakaian bahan berbahaya akan semakin meningkat. Disamping memberi kemudahan proses produksi dapat pula menambah jumlah dan ragam sumber bahaya di tempat kerja. Hal ini akan terjadi pada lingkungan kerja yang memenuhi syarat, proses dan sifat pekerja yang berbahaya, serta peningkatan intensitas kerja operasional tenaga kerja.

Masalah tersebut diatas akan sangat mempengaruhi dan mendorong peningkatan jumlah maupun tingkat keseriusan kecelakaan kerja, penyakit akibat kerja, kebakaran, peledakan maupun pencemaran lingkungan.

Oleh karena itu, K3 yang merupakan salah satu bagian perlindungan tenaga kerja dikembangkan dan ditingkatkan. Untuk itu semua pihak yang terlibat

dalam usaha produksi khususnya para pengusaha dan tenaga kerja diharapkan dapat memahami dan menerapkan K3 di tempat kerja masing-masing. Agar dapat keseragaman dalam pengertian, pemahaman dan persepsi K3 maka perlu adanya suatu pelatihan yang dilaksanakan secara terencana dan berkesinambungan.

PT Indoaghniy Mulia Utama sebagai PJK3-Lat dan Training Provider yang telah berpengalaman sejak tahun 2009, (Keputusan Direktur Jendral Pembinaan Pengawasan Ketenagakerjaan No. SKP.082/DJPPK/PJK3-LAT/XII/2009, tanggal 17 Desember 2009).

Dengan Pembinaan Pelatihan:

- SKP.KEP.P.082/DJPPK/IV/2014 : K3 Bidang Sistem Managemen K3
- SKP.05/DJPPK/PJK3/I/2014 : K3 Bidang Mekanik
- SKP.57/PPK/PJK3/IV/2014 : K3 Bidang Listrik
- SKP.177/PPK/PJK3/V/2014 : K3 Bidang Lingkungan Kerja
- SKP.101/PPK&K3/PJK3/IV/2015 : K3 Bidang Kesehatan

2.1.2 Visi dan Misi

Adapun visi dan misi yang dimiliki oleh perusahaan PT. Indoaghniy Mulia Utama, yakni sebagai berikut.

2.1.2.1 Visi

Menjadi mitra bisnis perusahaan yang melayani semua kebutuhan berlangganan dengan sistem manajemen keselamatan dan kesehatan kerja, lingkungan dan mutu yang tersebar di setiap provinsi di Indonesia.

2.1.2.2 Misi

Menjadi perusahaan di bidang Keselamatan dan Kesehatan Kerja yg mengutamakan pelayanan dan kepuasan pelanggan.

2.1.3 Tujuan

Tujuan dari perusahaan PT. Indoaghniy adalah :

1. Sebagai alat untuk mencapai derajat kesehatan kerja yang setinggi-tingginya
2. Sebagai upaya pencegahan atas penyakit dan kecelakaan akibat kerja atau penggunaan daya produktifitas
3. Untuk meminimalisir tingkat kecelakaan kerja

2.2 Pengolahan Data

Pengolahan data (*data processing*) adalah manipulasi data kedalam bentuk yang lebih berarti berupa informasi, sedangkan informasi adalah hasil dari kegiatan-kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih berarti dari suatu kegiatan atau peristiwa.

2.3 Data Karyawan

Data Karyawan adalah sebuah informasi yang penting untuk perusahaan PT. Indoaghiy Mulia Utama, dimana data tersebut berisi nomor induk karyawan, alamat, nomor tlp, *email* dll.

2.4 Gaji

Gaji adalah salah satu hal yang penting bagi setiap karyawan yang bekerja dalam suatu perusahaan, karena dengan gaji yang diperoleh seseorang dapat memenuhi kebutuhan hidupnya.

Hasibuan menyatakan bahwa “Gaji adalah balas jasa yang dibayar secara periodik kepada karyawan tetap serta mempunyai jaminan yang pasti” (Hasibuan, 2002). Selain pendapat Hasibuan, ada pernyataan lainnya mengenai gaji dari Hariandja, yaitu Gaji merupakan salah satu unsur yang penting yang dapat mempengaruhi kinerja karyawan, sebab gaji adalah alat untuk memenuhi berbagai kebutuhan pegawai, sehingga dengan gaji yang diberikan pegawai akan termotivasi untuk bekerja lebih giat (Hariandja, 2002).

2.5 Definisi Laporan

Laporan ialah sebuah bentuk dokumen atau penyajian yang berisi tentang fakta suatu keadaan atau kegiatan. Fakta yang disajikan dan dirangkai tersebut berkaitan dengan tanggung jawab yang diberikan kepada orang bersangkutan (Rolif, 2017).

2.6 Pengertian Sistem

Sistem berasal dari bahasa Latin (*systēma*) dan bahasa Yunani (*sustēma*) adalah suatu kesatuan yang terdiri komponen atau elemen yang dihubungkan bersama untuk memudahkan aliran informasi, materi atau energi untuk mencapai suatu tujuan. Istilah ini sering dipergunakan untuk menggambarkan suatu set entitas yang berinteraksi, di mana suatu model matematika seringkali bisa dibuat.

Sistem juga merupakan kesatuan bagian-bagian yang saling berhubungan yang berada dalam suatu wilayah serta memiliki item-item penggerak, contoh umum misalnya seperti negara. Negara merupakan suatu kumpulan dari beberapa elemen kesatuan lain seperti provinsi yang saling berhubungan sehingga membentuk suatu negara di mana yang berperan sebagai penggerakya yaitu rakyat yang berada dinegara tersebut.

Kata "sistem" banyak sekali digunakan dalam percakapan sehari-hari, dalam forum diskusi maupun dokumen ilmiah. Kata ini digunakan untuk banyak hal, dan pada banyak bidang pula, sehingga maknanya menjadi beragam. Dalam pengertian yang paling umum, sebuah sistem adalah sekumpulan benda yang memiliki hubungan di antara mereka (Eriyatno,1999:26).

2.7 Pengertian Informasi

Informasi adalah pesan (ucapan atau ekspresi) atau kumpulan pesan yang terdiri dari order sekuens dari simbol, atau makna yang dapat ditafsirkan dari pesan atau kumpulan pesan. Informasi dapat direkam atau ditransmisikan. Hal ini dapat dicatat sebagai tanda-tanda, atau sebagai sinyal berdasarkan gelombang.

Informasi adalah jenis acara yang mempengaruhi suatu negara dari sistem dinamis (Vigo,2011:3).

2.8 Perangkat Lunak

Perangkat lunak terus berkembang mengikuti kebutuhan manusia. Selama manusia itu sendiri masih ada perangkat lunak akan terus ada dan terus berkembang menuju kearah yang lebih baik dengan tampilan yang baik serta semakin beraneka ragam tampilan dan fungsinya. Ketika di dibandingkan Perangkat lunak yang ada pada saat dan masa lalu terdapat beberapa perbedaan baik dari segi design maupun jenisnya. Tetapi tidak keluar dari pakem yang ada. Karena kebutuhan manusia yang terus meningkat menuntut terciptanya berbagai jenis jenis perangkat lunak dengan berbagai fungsi.

2.9 Waterfall

Model *waterfall* / air terjun sering dinamakan siklus hidup klasik (*classic life cycle*), dimana hal ini menggambarkan pendekatan yang sistematis dan juga berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut melalui tahapan-tahapan perencanaan (*planning*), permodelan (*modeling*), konstruksi (*construction*), serta penyerahan sistem ke para pelanggan / pengguna (*deployment*), yang diakhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan (Pressman, 2012). Tahapan dari metode *waterfall* adalah sebagai berikut :

1. Perencanaan Sistem (*System Planning / Analysis*)

Melakukan perencanaan dan analisis terlebih dahulu sebelum mengerjakan. Misalnya tabel yang dibutuhkan, *flowchart*, pengumpulan bahan dan sebagainya.

2. Desain (*Designing*)

Mendesain yang telah dianalisis dan dibuat akan diimplementasikan.

3. Penulisan Kode (*Coding*)

Tahap penterjemah data yang telah dirancang kedalam bahasa pemrograman tertentu. Dalam pembangunan website ini menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4. Pengujian (*Testing*)

Pada tahap ini merupakan tahapan pengujian dari hasil implementasi yang telah dibuat. Tahap ini sangat penting untuk menjaga kualitas aplikasi yang dibuat. Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logika dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan.



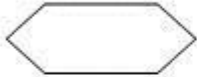
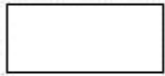

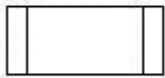



5. Pemeliharaan (*Maintenance*)

Perubahan bisa terjadi karena adanya kesalahan yang muncul dan tidak terdeteksi saat pengujian atau perangkat lunak harus beradaptasi dengan lingkungan baru. Tahap ini dapat mengulangi proses pengembangan sesuai dengan urutan metode *waterfall*.

2.10 Flowchart

Flowchart atau diagram alir digunakan untuk mendesain dan mendokumentasi proses atau program sederhana. Seperti jenis diagram lainnya, diagram ini membantu menggambarkan apa yang sedang terjadi dan dengan demikian membantu mengerti sebuah proses. Dan mungkin saja menentukan kekurangan fitur, atau bagian yang kurang jelas didalam sebuah proses (Sterneckert, 2003:126).

TABEL: 2.1 Notasi *Flowchart* (Sterneckert, 2003:126).

SIMBOL	NAMA	FUNGSI
	TERMINATOR	Permulaan/akhir program
	GARIS ALIR (FLOW LINE)	Arah aliran program
	PREPARATION	Proses inisialisasi/pemberian harga awal
	PROCESS	Proses perhitungan/proses pengolahan data
	INPUT/OUTPUT DATA	Proses input/output data, parameter, informasi
	PREDEFINED PROCESS (SUB PROGRAM)	Permulaan sub program/proses menjalankan sub program
	DECISION	Perbandingan pernyataan, penyeleksian data yang memberikan pilihan untuk langkah selanjutnya
	ON PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flow chart yang berada pada satu halaman
	OFF PAGE CONNECTOR	Penghubung bagian-bagian flow chart yang berada pada halaman berbeda

2.11 Database

Basis data (*database*) adalah kumpulan data yang disimpan secara sistematis di dalam komputer yang dapat diolah atau dimanipulasi menggunakan perangkat lunak (program aplikasi) untuk menghasilkan informasi. Pendefinisian basis data meliputi spesifikasi berupa tipe data, struktur data dan juga batasan-batasan pada data yang akan disimpan. Basis data merupakan aspek yang sangat penting dalam sistem informasi karena berfungsi sebagai gudang penyimpanan data yang akan diolah lebih lanjut. Basis data menjadi penting karena dapat mengorganisasi data, menghindari duplikasi data, menghindari hubungan antar data yang tidak jelas dan juga update yang rumit (Firmansyah, 2013).

2.11.1 Database Management System

Database Management System yaitu sistem penorganisasian dan sistem pengolahan Database pada komputer. DBMS atau *database management system* ini merupakan perangkat lunak (*software*) yang dipakai untuk membangun basis data yang berbasis komputerisasi. DBMS (*Database Management system*) ini juga dapat membantu dalam memelihara serta pengolahan data dalam jumlah yang besar, dengan menggunakan DBMS bertujuan agar tidak dapat menimbulkan kekacauan dan dapat dipakai oleh *user* sesuai dengan kebutuhan. DBMS ialah perantara untuk *user* dengan basis data, untuk dapat berinteraksi dengan DBMS dapat memakai bahasa basis data yang sudah di tentukan oleh perusahaan DBMS. Bahasa basis data umumnya terdiri dari berbagai macam instruksi yang diformulasikan sehingga instruksi tersebut dapat di proses oleh DBMS (Firmansyah, 2013)

2.11.2 ERD

ERD (Entity Relationship Diagram) adalah suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. ERD untuk memodelkan struktur data dan hubungan antar data, untuk menggambarannya digunakan beberapa notasi dan simbol (Rahmat, 2018).

2.12 UML

Unified Modelling Language (UML) adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan kebutuhan (*requirement*), membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek. UML merupakan bahasa visual untuk pemodelan dan komunikasi mengenai sebuah sistem dengan menggunakan diagram dan teks-teks pendukung.

UML muncul karena adanya kebutuhan pemodelan visual untuk menspesifikasikan, menggambarkan, membangun, dan dokumentasi dari sistem perangkat lunak. UML hanya berfungsi untuk melakukan pemodelan, Jadi penggunaan UML tidak terbatas pada metodologi tertentu, meskipun pada kenyataannya UML paling banyak digunakan pada metodologi berorientasi objek (Rosa dan M. Shalahudin, 2014:133).




2.12.1 Use Case Diagram

Diagram *use case* merupakan pemodelan untuk menggambarkan kelakuan (*behavior*) sistem yang akan dibuat. Diagram *use case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem yang akan dibuat. Diagram

use case digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi tersebut. Sebuah *use case* merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem (Rosa dan M. Shalahudin, 2014).

Berikut adalah Simbol -simbol yang ada pada diagram *use case* :

TABEL: 2.2 Notasi Diagram *Use Case* (Rosa dan M. Shalahudin, 2014).











Nama Komponen	Keterangan	Simbol
<i>Use Case</i>	<i>Use case</i> digambarkan sebagai lingkaran elips dengan nama <i>use case</i> dituliskan didalam elips tersebut.	
<i>Actor</i>	<i>Actor</i> adalah pengguna sistem. <i>Actor</i> tidak terbatas hanya manusia saja, jika sebuah sistem berkomunikasi dengan aplikasi lain dan membutuhkan <i>input</i> atau memberikan <i>output</i> , maka aplikasi tersebut juga bisa dianggap sebagai <i>actor</i> .	
<i>Association</i>	Asosiasi digunakan untuk menghubungkan <i>actor</i> dengan <i>use case</i> . Asosiasi digambarkan dengan sebuah garis yang menghubungkan antara <i>Actor</i> dengan <i>Use Case</i> .	

2.12.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan alur kerja (*workflow*) atau kegiatan (aktivitas) dari sebuah sistem atau menu yang ada pada perangkat lunak. *Activity Diagram* juga digunakan untuk mendefinisikan urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki

sebuah rancangan antar muka tampilan serta rancang menu yang ditampilkan pada perangkat lunak (Rosa dan M. Shalahudin, 2014).

TABEL: 2.3 Notasi *Diagram Activity* (Rosa dan M. Shalahudin, 2014).

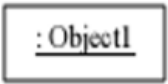

Simbol	Keterangan
	Titik awal
	Titik akhir
	<i>Activity</i>
	Pilihan untuk mengambil keputusan
	<i>Fork</i> ; Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara parallel atau untuk menggabungkan dua kegiatan paralel menjadi satu.
	<i>Rake</i> ; Menunjukkan adanya dekomposisi
	Tanda waktu
	Tanda pengiriman
	Tanda penerimaan
	Aliran akhir (<i>Flow Final</i>)



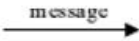
2.12.3 Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan perilaku objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek. Oleh karena itu untuk menggambar diagram sekuen maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki kelas yang diinstansiasi menjadi objek itu.

Banyaknya diagram sekuen yang harus digambar adalah sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefinisikan interaksinya pesan sudah dicakup pada diagram sekuen sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram sekuen yang harus dibuat juga semakin banyak (Rosa dan M. Shalahudin, 2014).

TABEL: 2.4 Notasi *Diagram Sequence* (Rosa dan M. Shalahudin, 2014).

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
Object	<i>Object</i> merupakan <i>instance</i> dari sebuah <i>class</i> dan dituliskan tersusun secara <i>horizontal</i> . Digambarkan sebagai sebuah <i>class</i> (kotak) dengan nama <i>object</i> didalamnya yang diawali dengan sebuah titik koma.	
Actor	<i>Actor</i> juga dapat berkomunikasi dengan <i>object</i> , maka <i>actor</i> juga dapat diurutkan sebagai kolom. Simbol <i>Actor</i> sama dengan simbol pada <i>Actor Use Case Diagram</i> .	

Nama Komponen	Keterangan	Simbol
Lifeline	<i>Lifeline</i> mengindikasikan keberadaan sebuah <i>object</i> dalam basis waktu. Notasi untuk <i>Lifeline</i> adalah garis putus-putus vertikal yang ditarik dari sebuah <i>object</i> .	
Activation	<i>Activation</i> dinotasikan sebagai sebuah kotak segi empat yang digambar pada sebuah <i>lifeline</i> . mengindikasikan sebuah obyek yang akan melakukan sebuah aksi.	
Message	<i>Message</i> , digambarkan dengan anak panah horizontal antara <i>Activation Message</i> mengindikasikan komunikasi antara <i>object-object</i> .	

BAB III

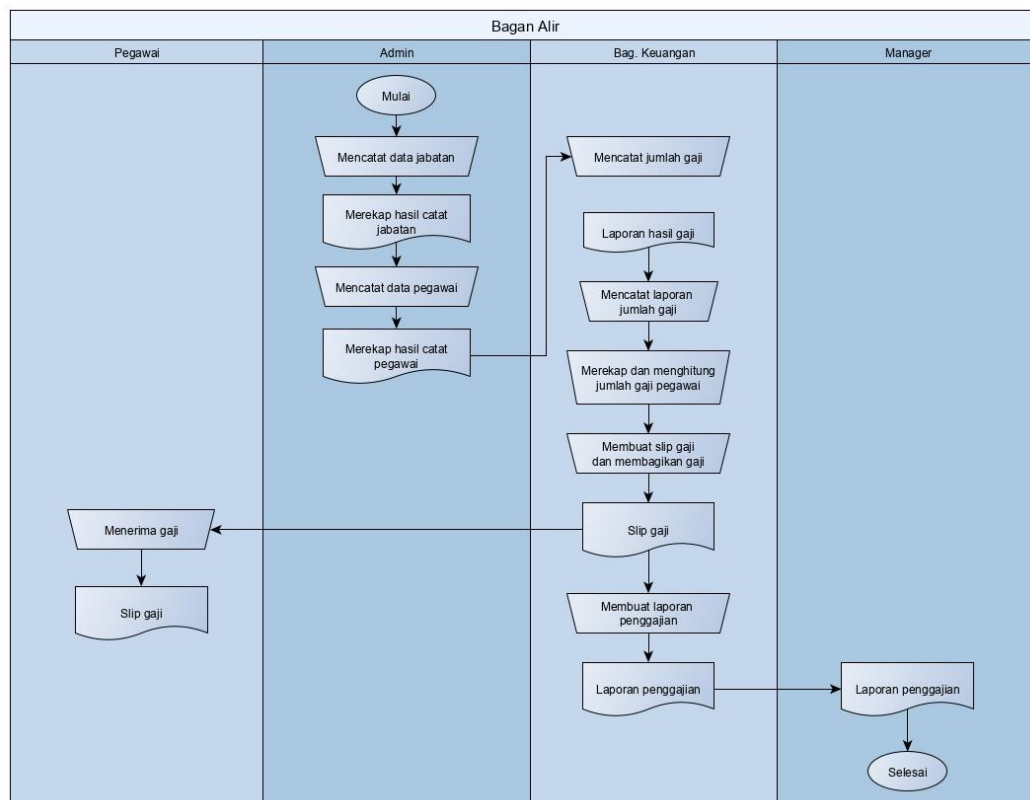
ANALISA DAN DESAIN

3.1 Analisa Kebutuhan

Tahap pertama pada metode *waterfall* adalah menganalisa sistem, yaitu tahap penulis melakukan analisa mulai dari penggambaran sistem yang saat ini sedang digunakan, analisa kekurangan sistem, analisa pemecahan masalah, analisa sistem yang dibutuhkan, hingga kebutuhan pengembangan sistem agar sistem yang dibangun nantinya sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan, agar nantinya dapat dilanjutkan ke tahap kedua dari metode *waterfall* yaitu tahap desain.

3.1.1 Analisa Sistem Yang Sedang Berjalan

Analisa sistem yang saat ini sedang berjalan akan digambarkan kedalam bagan alir sebagai berikut:



Gambar: 3.1 Bagan Alir Sistem Yang Sedang Berjalan

3.1.2 Analisa Kekurangan Sistem

Dilihat dari analisa sistem yang sedang berjalan diatas terdapat beberapa kekurangan yang terdapat pada sistem tersebut diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Data direkap kedalam kertas sehingga masih memungkinkan terjadi kerusakan data.

2. Laporan yang dihasilkan harus diolah terlebih dahulu secara manual melalui kertas lalu disusun kembali untuk dijadikan laporan. Hal tersebut memakan banyak waktu dan kurang efektif.
3. Bagian keuangan harus menghitung gaji setiap pegawai secara manual dengan menggunakan kalkulator lalu merekap hasil hitung untuk dijadikan laporan.

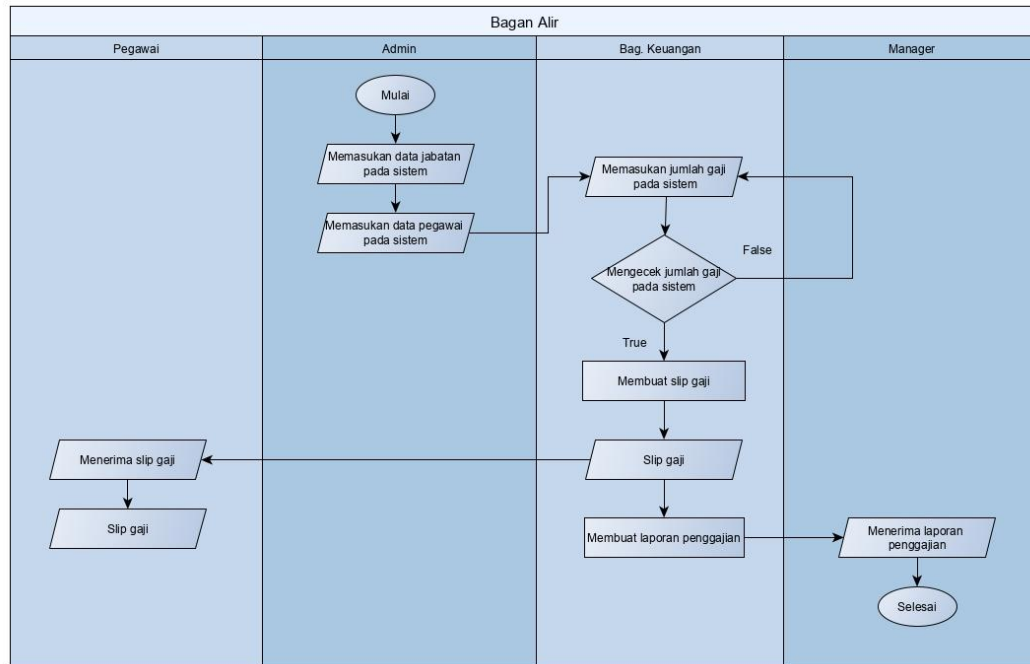
3.1.3 Analisa Penanganan Masalah

Untuk menangani permasalahan yang terjadi pada sistem saat ini, penulis telah menguraikan beberapa analisa penulis untuk menangani masalah yang terjadi saat ini diantaranya adalah:

1. Mengolah dan merekan data yang ada ke dalam sistem sehingga keamanan terhadap data akan lebih terjamin.
2. Membuat sistem yang dapat mengolah laporan secara otomatis sehingga tidak perlu lagi menyusun dan merekap setiap data menjadi laporan.
3. Membuat sistem yang dapat menghitung gaji setiap pegawai secara otomatis sehingga bagian keuangan tidak perlu lagi menghitung gaji setiap pegawai yang banyak jumlahnya secara manual dengan menggunakan kalkulator.

3.1.4 Analisa Sistem Yang Diajukan

Untuk mengatasi permasalahan yang ada, penulis telah menggambarkan analisa penulis untuk sistem yang dibutuhkan saat ini kedalam bagan alir. Berikut adalah sistem yang saat ini dibutuhkan.



Gambar: 3.2 Bagan Alir Sistem Yang Diajukan

3.1.5 Analisa Kebutuhan Sistem

Selain dari pada analisa diatas, adapun analisa kebutuhan sistem yang akan menjelaskan semua kebutuhan yang diperlukan untuk mengembangkan sistem. Berikut adalah analisa terhadap kebutuhan sistem.

- Kebutuhan Data
 1. Data Jabatan
 2. Data Pegawai
 3. Data Gaji
 4. Data Absensi
 5. Data Laporan Penggajian
 6. Data Sanksi

7. Data Prestasi

- Kebutuhan Perangkat Lunak
 1. Browser
 2. Text Editor
 3. Xampp
 4. Php 5
 5. MySQL
 6. Sistem Operasi
- Kebutuhan Perangkat Keras
 1. Pc Atau Laptop dengan spesifikasi minimal:
 - Intel Core 2 Duo
 - RAM 500 MB
 - HDD 10GB
 - Direct X 10
 2. Mouse
 3. Keyboard
 4. Printer

3.2 Desain

Setelah melakukan analisa terhadap segala kebutuhan sistem dan pengembang, tahap selanjutnya adalah tahap desain atau perancangan sistem. Dimana pada tahap ini akan dilakukan beberapa perancangan atau pendesainan terhadap sistem nantinya, seperti perancangan sistem, perancangan *database*, dan perancangan *interface*.

3.2.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini akan menjelaskan mengenai alur bagaimana jalannya sistem ini yang akan digambarkan dengan menggunakan diagram UML yang terdiri dari *use case* diagram, *activity* diagram, *sequence* diagram dan *class* diagram. Berikut adalah perancangan terhadap sistem

3.2.1.1 Use Case Diagram

Pada *use case* diagram ini mendeskripsikan apa yang akan dilakukan oleh sistem dan siapa saja yang akan melakukan interaksi dengan sistem ini.

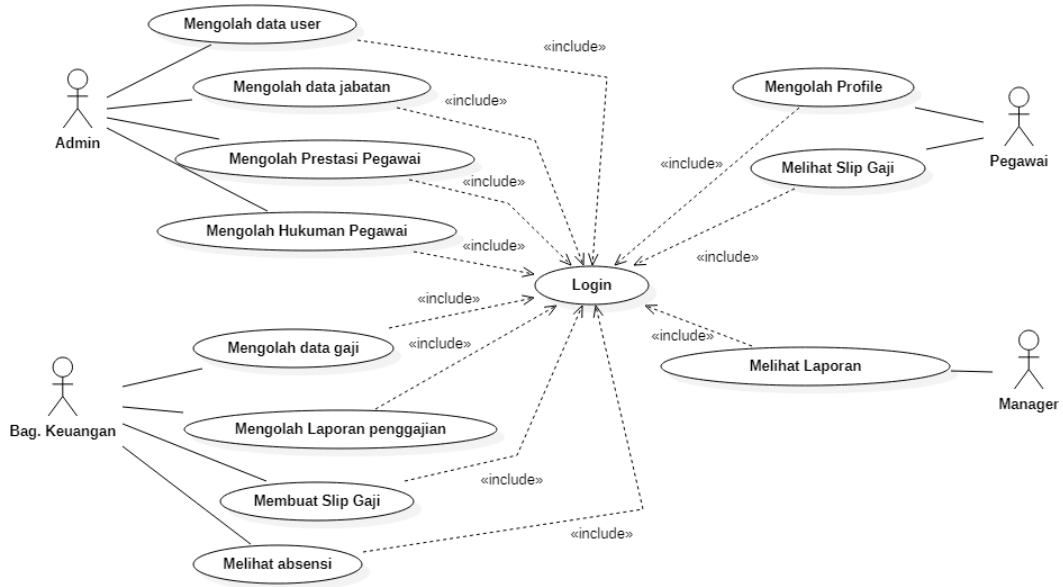
1. Identifikasi Aktor

Identifikasi aktor akan mengidentifikasi siapa saja aktor yang akan melakukan interaksi didalam sistem ini. Berikut adalah aktor-aktor yang ada pada sistem ini.

Tabel: 3.1 Identifikasi Aktor

Aktor	Interaksi
Admin	Mengolah seluruh data master pada sistem seperti data jabata, data user, data sanksi, dan data prestasi
Pegawai	Melihat profile dan melihat slip gaji
Bagian Keuangan	Mengolah bagian gaji seperti data gaji, slip gaji, dan laporan gaji
Manager	Melihat hasil laporan gaji

2. Use case Diagram



Gambar: 3.3 Use Case Diagram

Tabel: 3.2 Identifikasi Use Case Mengolah Data User

Skenario Use Case	
Nama Use Case	Mengolah Data User
Aktor	Admin
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan login Menekan navigator user

Tabel: 3.3 Identifikasi *Use Case* Mengolah Data Jabatan

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Mengolah Data Jabatan
Aktor	Admin
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator jabatan

Tabel: 3.4 Identifikasi *Use Case* Mengolah Prestasi Pegawai

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Mengolah Prestasi Pegawai
Aktor	Admin
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator prestasi

Tabel: 3.5 Identifikasi *Use Case* Mengolah Sanksi Pegawai

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Mengolah Sanksi Pegawai
Aktor	Admin
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator sanksi

Tabel: 3.6 Identifikasi *Use Case* Mengolah Data Gaji

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Mengolah Data Gaji
Aktor	Bag. Keuangan
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator data gaji

Tabel: 3.7 Identifikasi *Use Case* Mengolah Data Laporan Gaji

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Mengolah data laporan gaji
Aktor	Bag. Keuangan
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator laporan gaji

Tabel: 3.8 Identifikasi *Use Case* Membuat Slip Gaji

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Membuat slip gaji
Aktor	Bag. Keuangan
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator slip gaji • Memilih nip dan nama pegawai • Menekan tombol submit

Tabel: 3.9 Identifikasi *Use Case* Melihat Absensi

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Melihat Absensi
Aktor	Bag. Keuangan
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator absensi

Tabel: 3.10 Identifikasi *Use Case* Mengubah Profile

Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Mengubah <i>Profile</i>
Aktor	Pegawai
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator profile

Tabel: 3.11 Identifikasi *Use Case* Melihat Slip Gaji

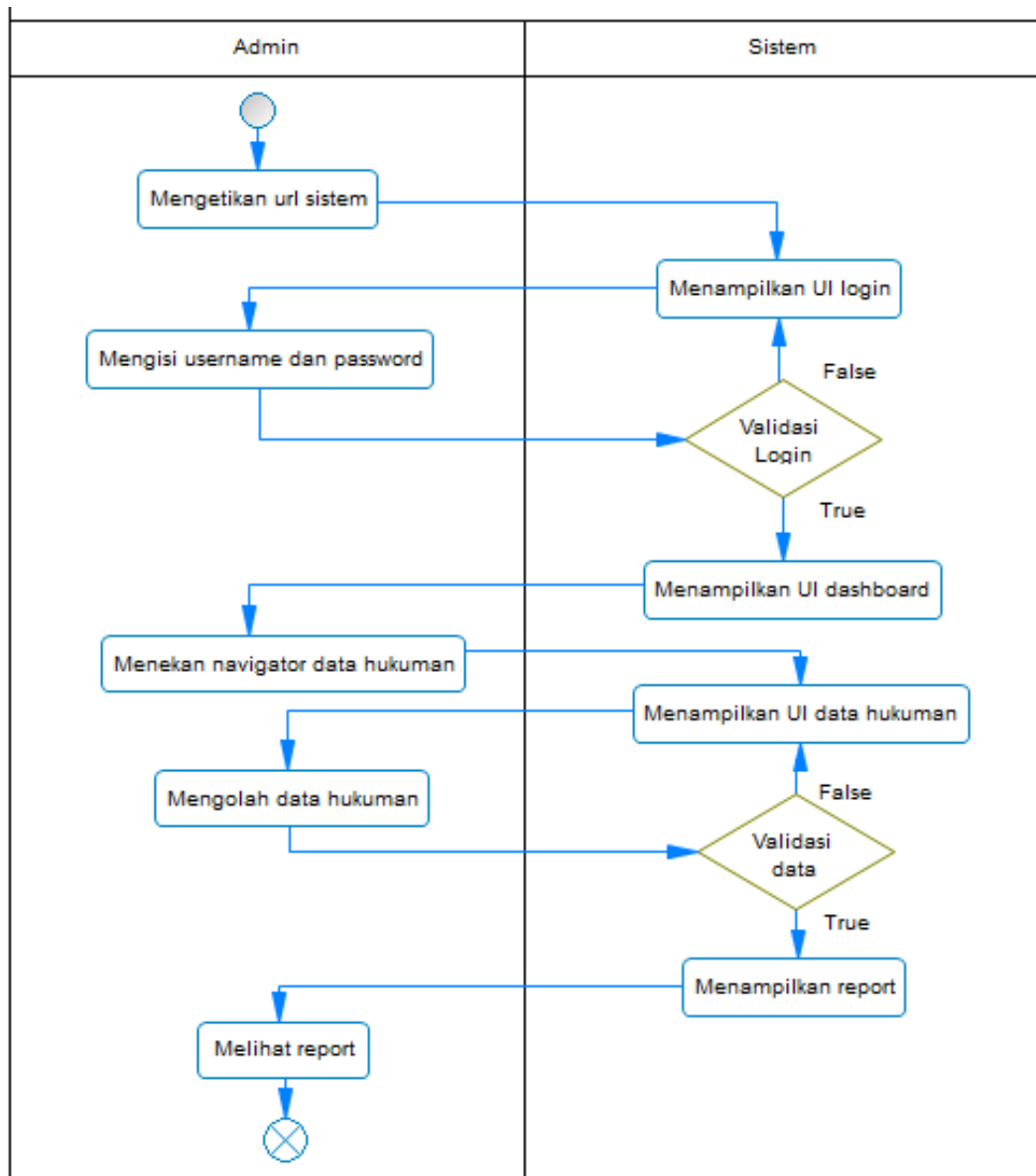
Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Melihat slip gaji
Aktor	Pegawai
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator slip gaji

Tabel: 3.12 Identifikasi *Use Case* Melihat Laporan Gaji

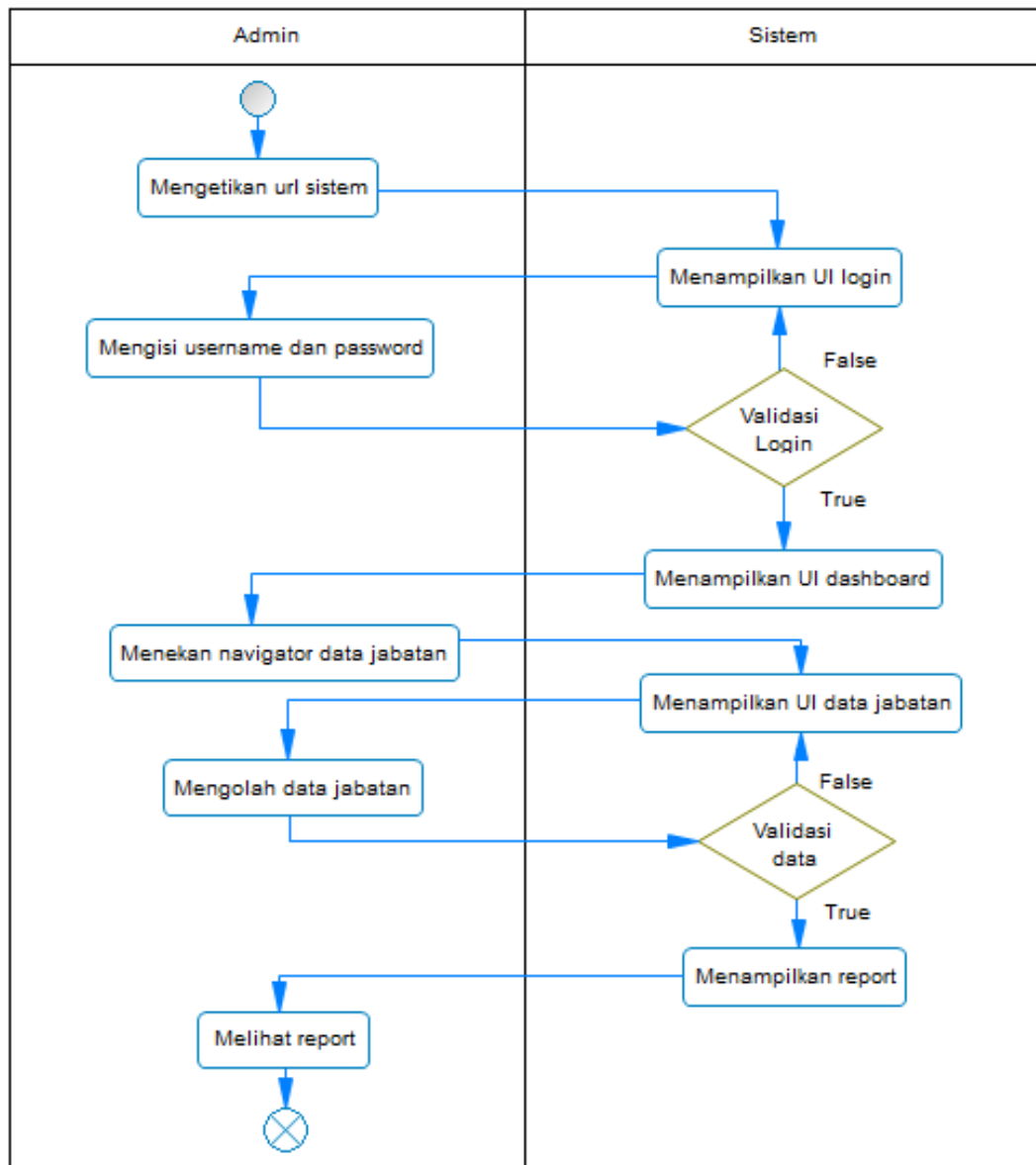
Skenario <i>Use Case</i>	
Nama <i>Use Case</i>	Melihat Laporan Gaji
Aktor	Manager
Skenario	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan login • Menekan navigator laporan gaji

3.2.1.2 Activity Diagram

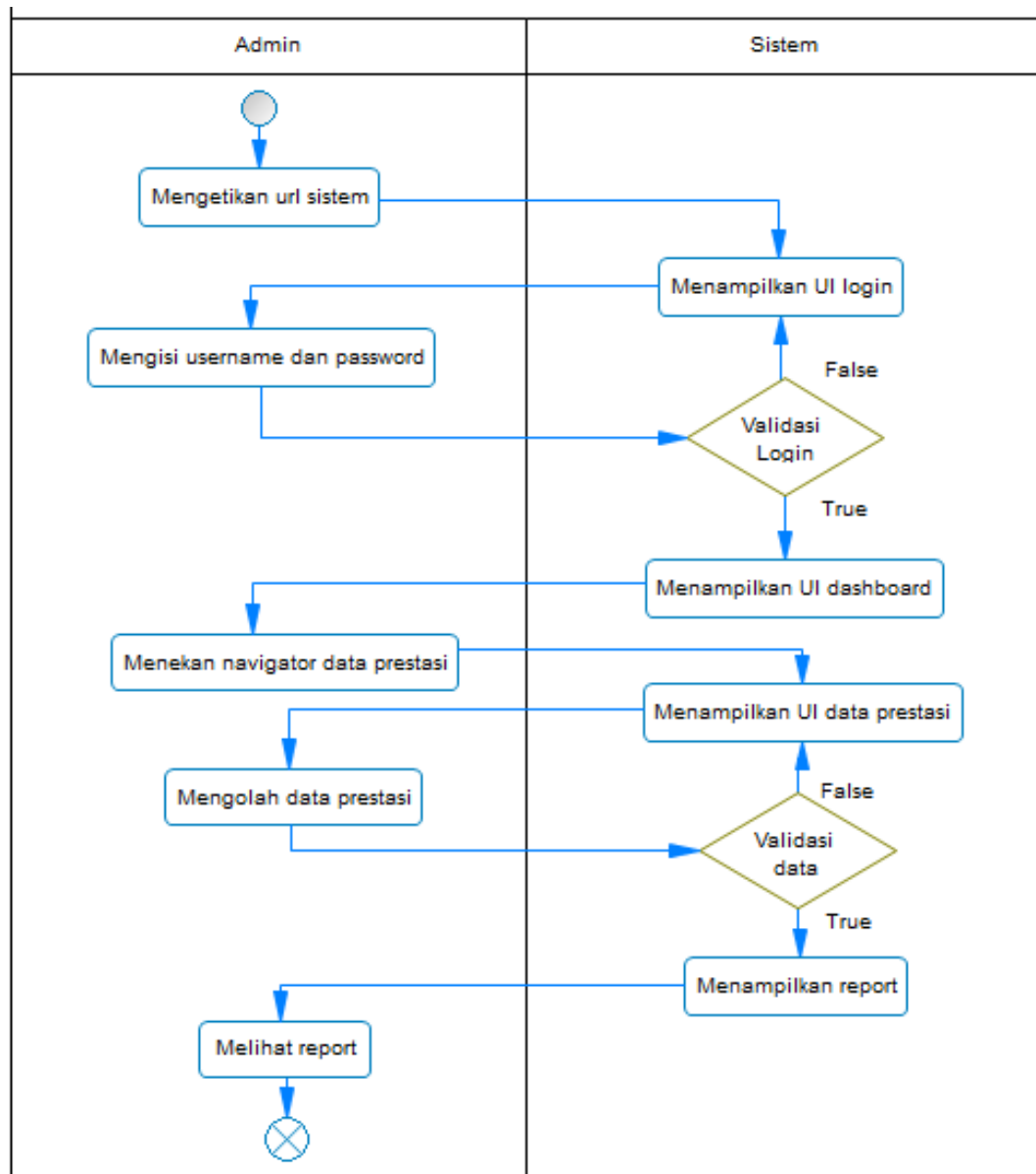
Activity diagram digunakan untuk menggambarkan proses bisnis ataupun alur, dan juga urutan aktifitas – aktifitas didalam sebuah proses.



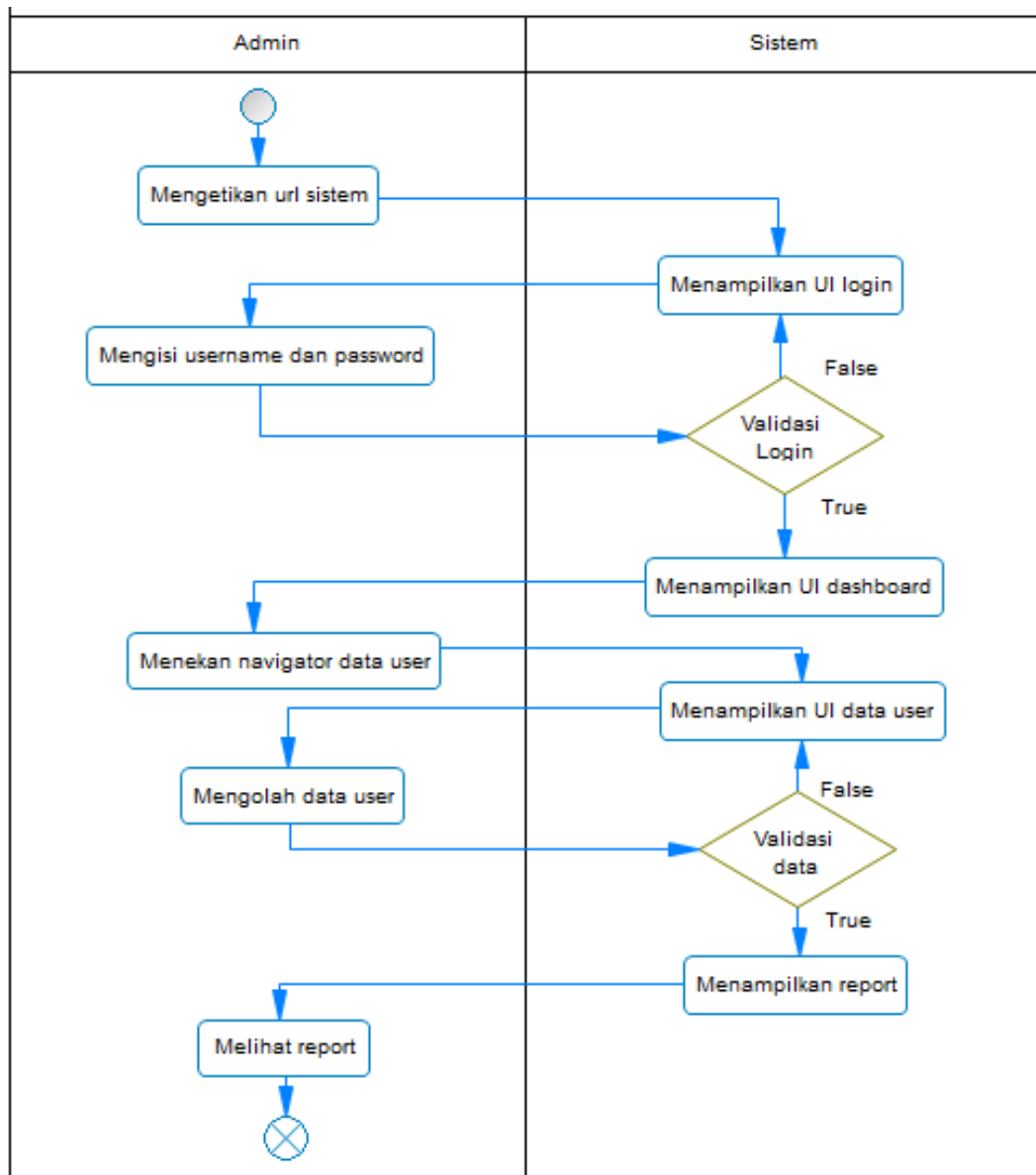
Gambar: 3.4 Activity Diagram Admin Mengolah Sanksi



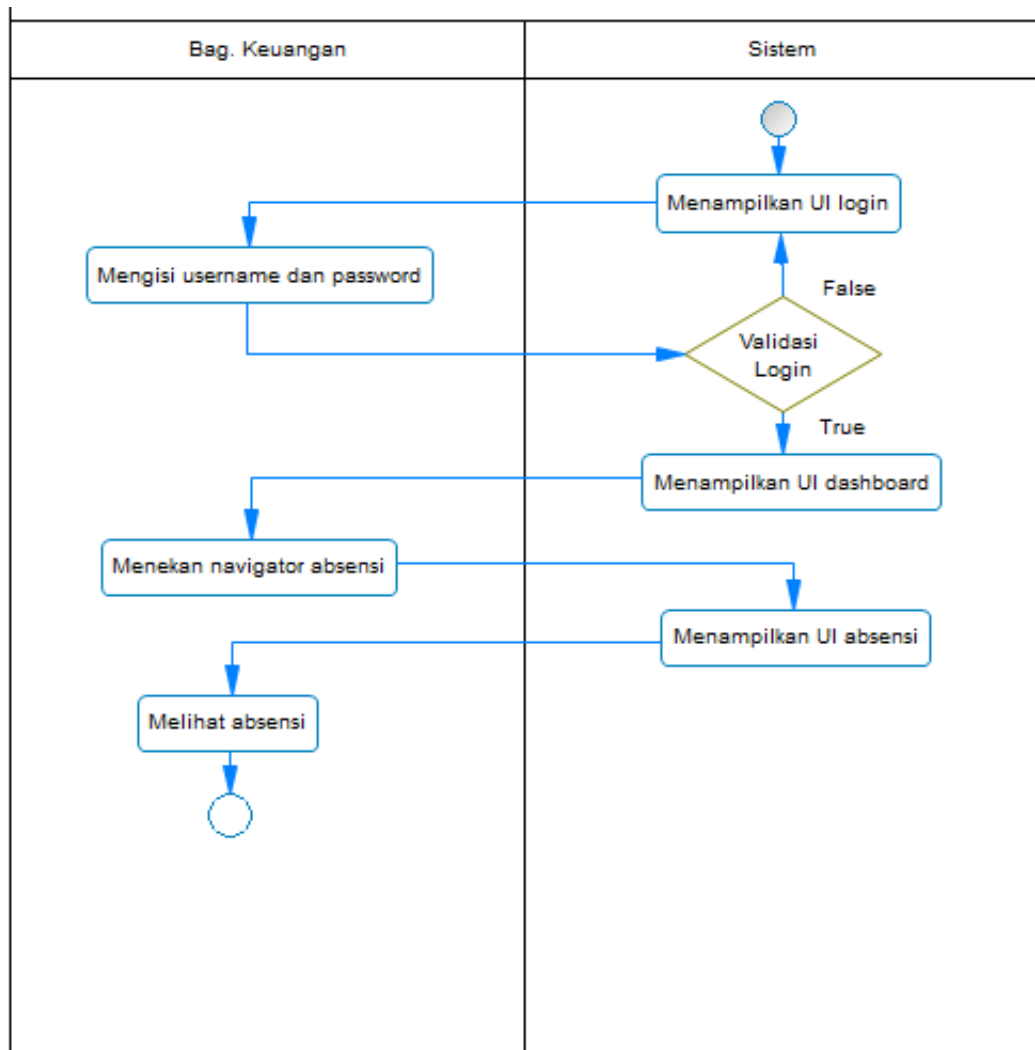
Gambar: 3.5 Activity Diagram Admin Mengolah Jabatan



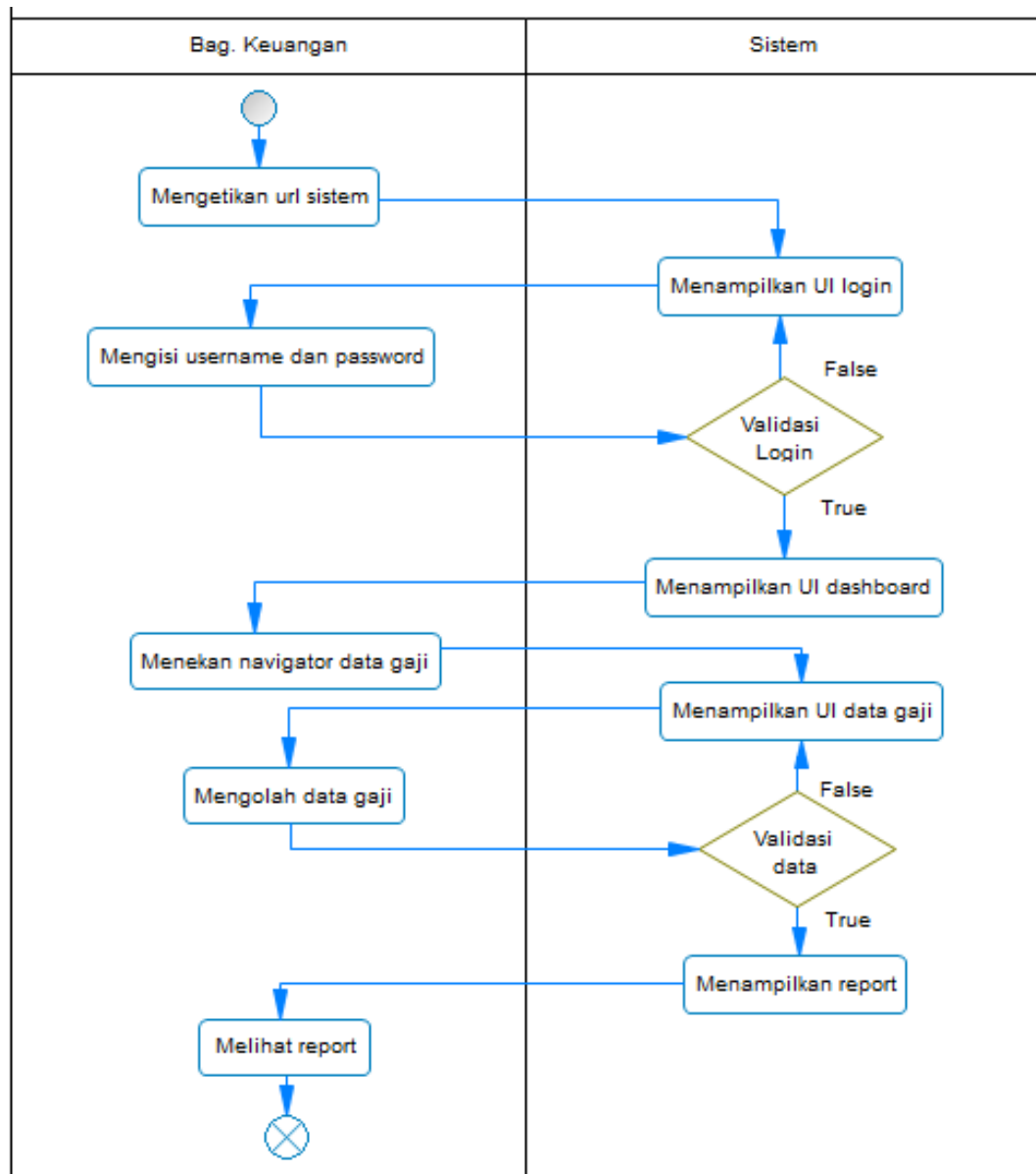
Gambar: 3.6 Activity Diagram Admin Mengolah Prestasi



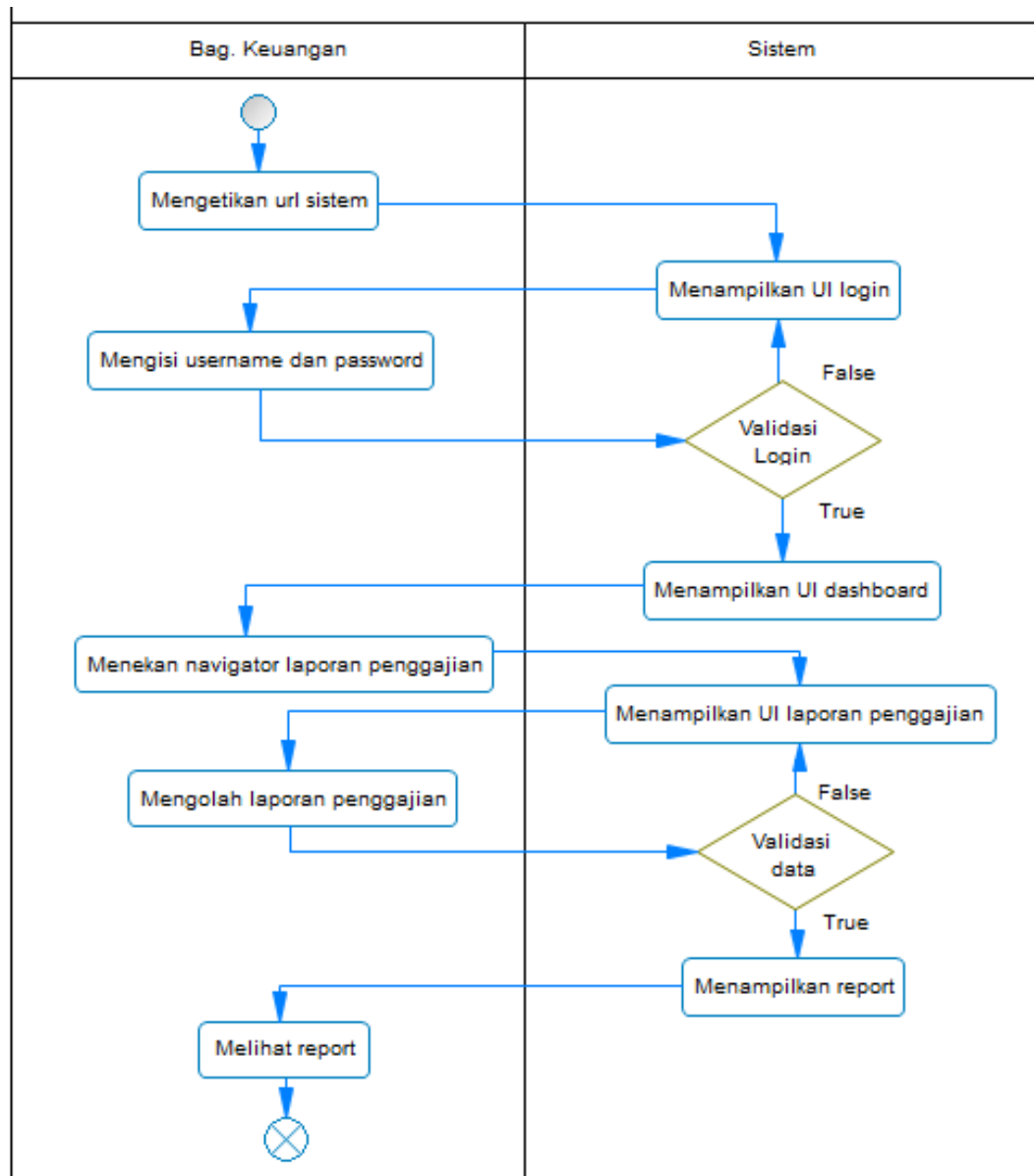
Gambar: 3.7 Activity Diagram Admin Mengolah User



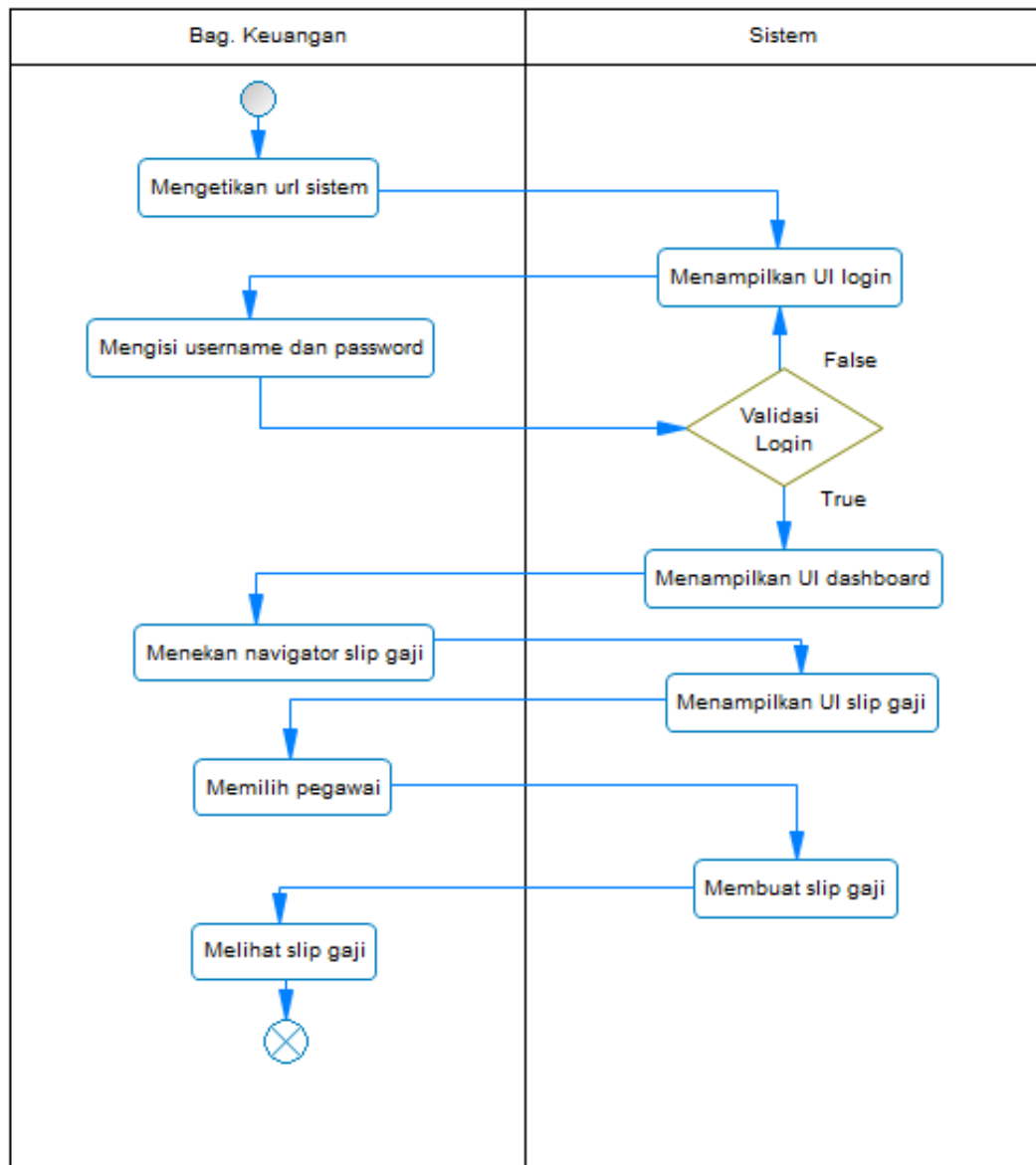
Gambar: 3.8 Activity Diagram Bag. Keuangan Melihat Absensi



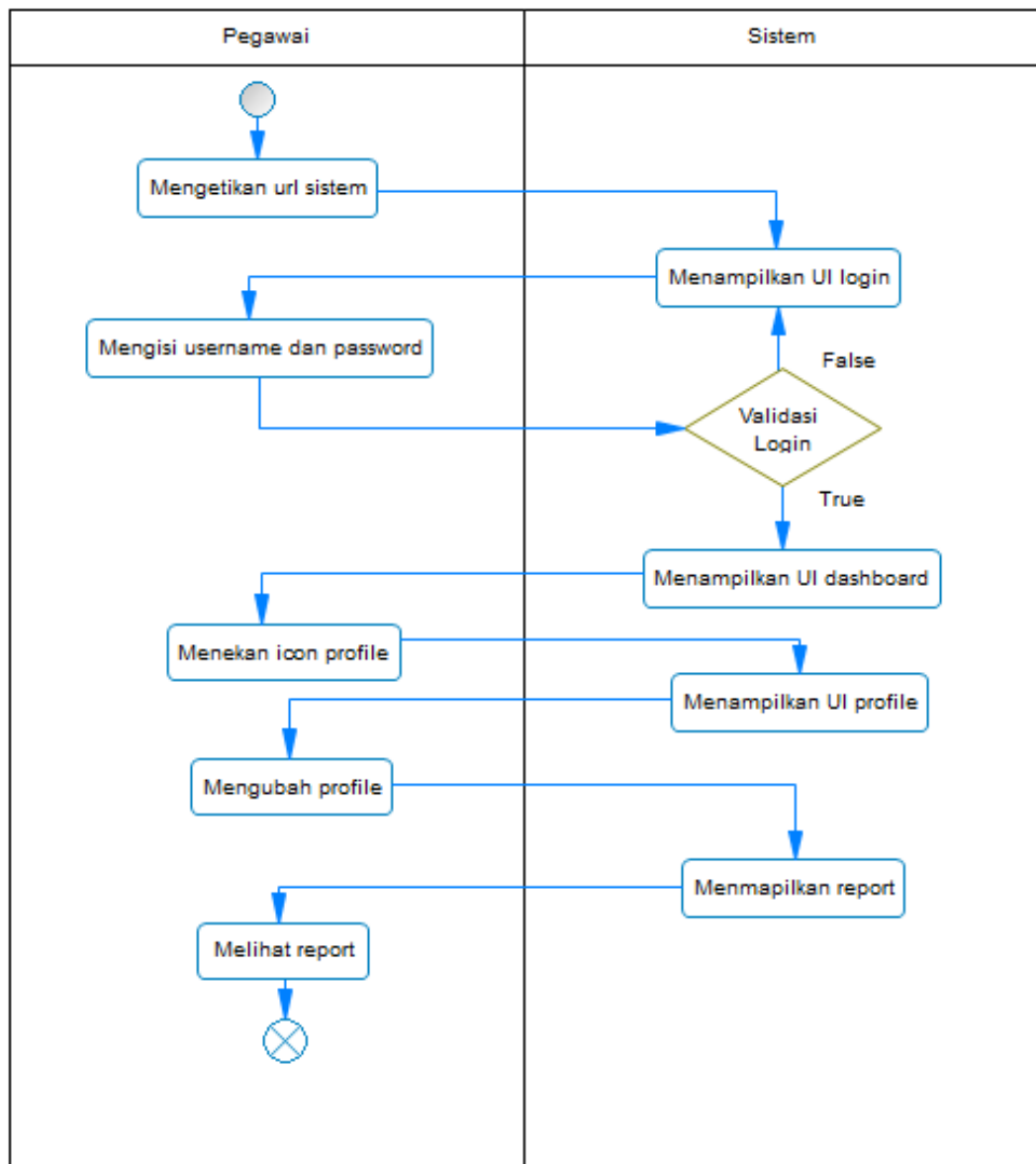
Gambar: 3.9 Activity Diagram Bag. Keuangan Mengolah Gaji



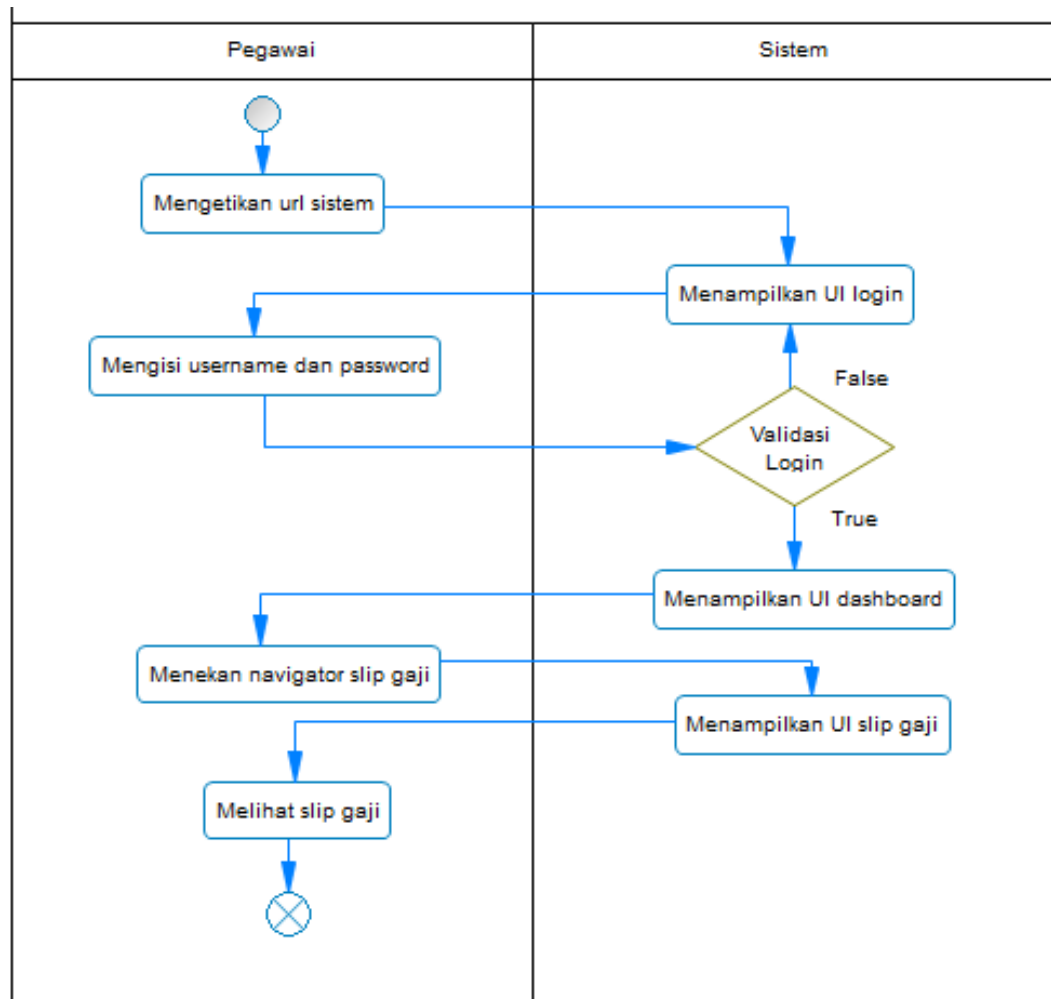
Gambar: 3.10 Activity Diagram Bag. Keuangan Mengolah Laporan



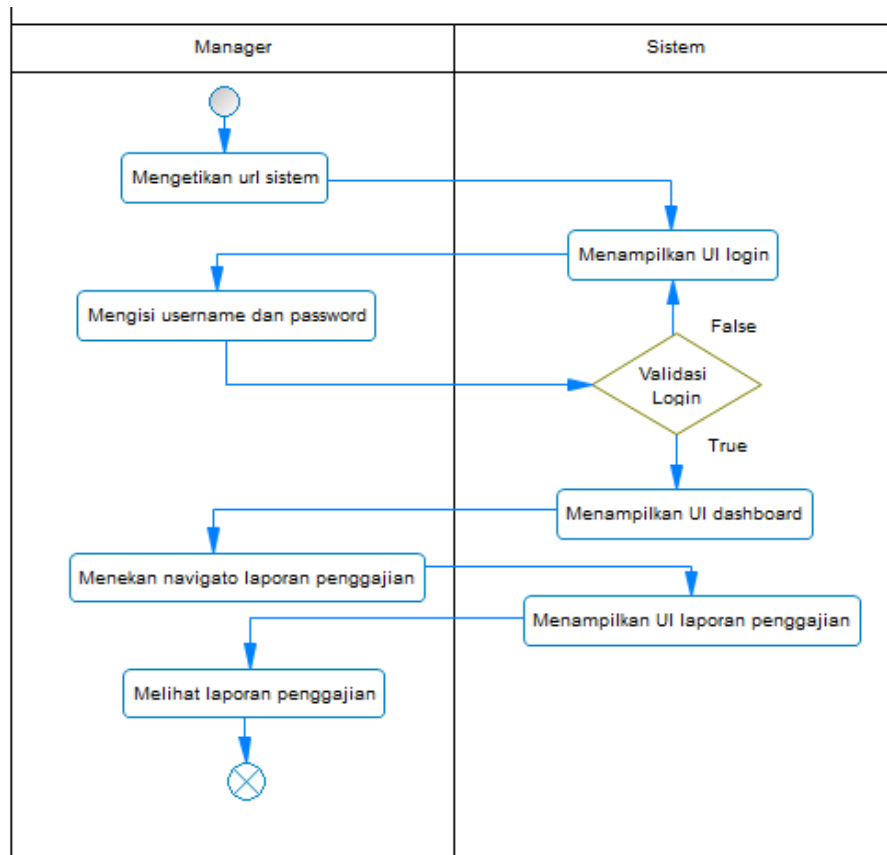
Gambar: 3.11 Activity Diagram Bag. Keuangan Membuat Slip Gaji



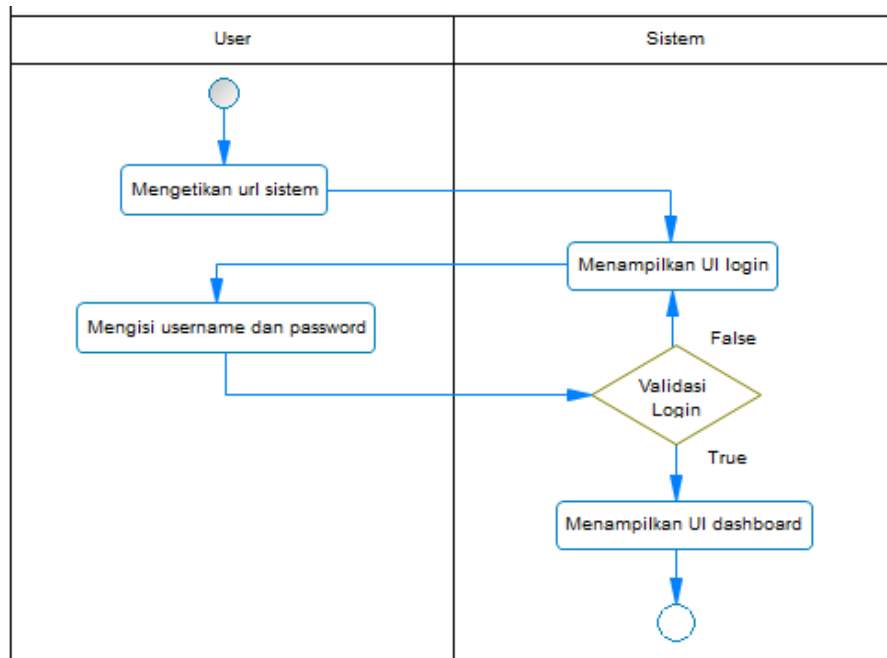
Gambar: 3.12 Activity Diagram Pegawai Mengubah Profile



Gambar: 3.13 Activity Diagram Pegawai Melihat Slip Gaji



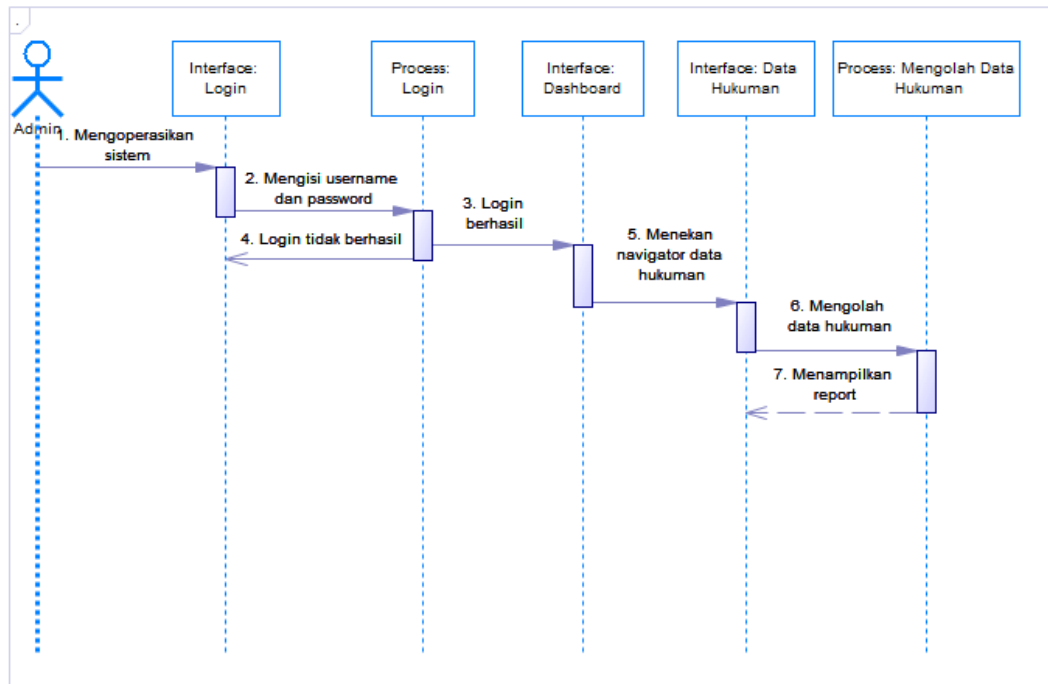
Gambar: 3.14 Activity Diagram Manager Melihat Laporan



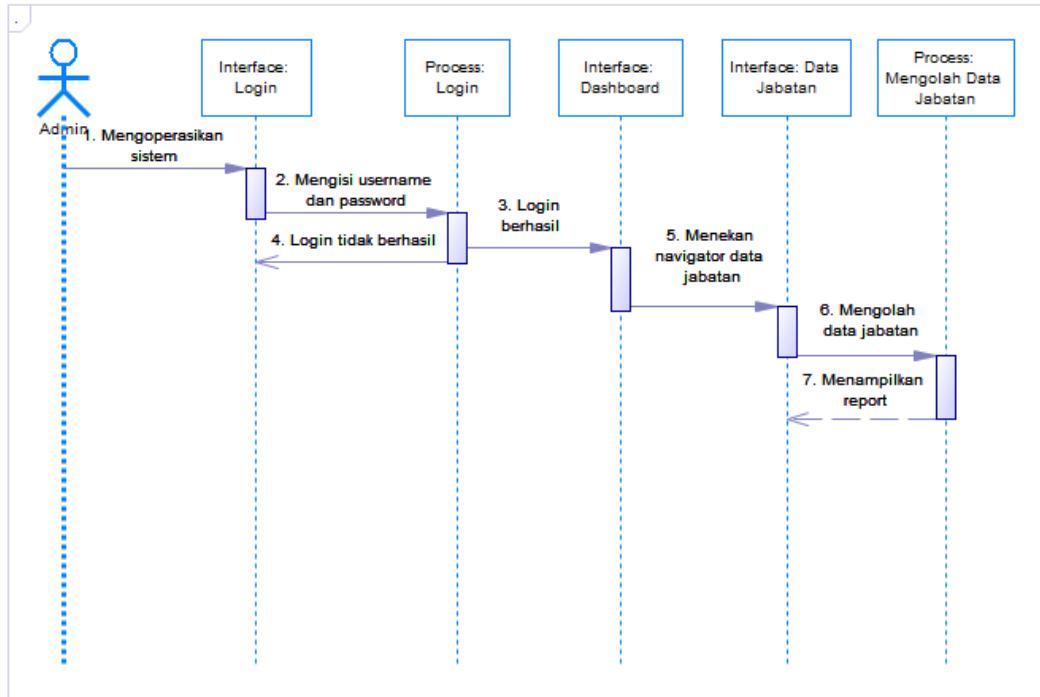
Gambar: 3.15 Activity Diagram User Login

3.2.1.3 Sequence Diagram

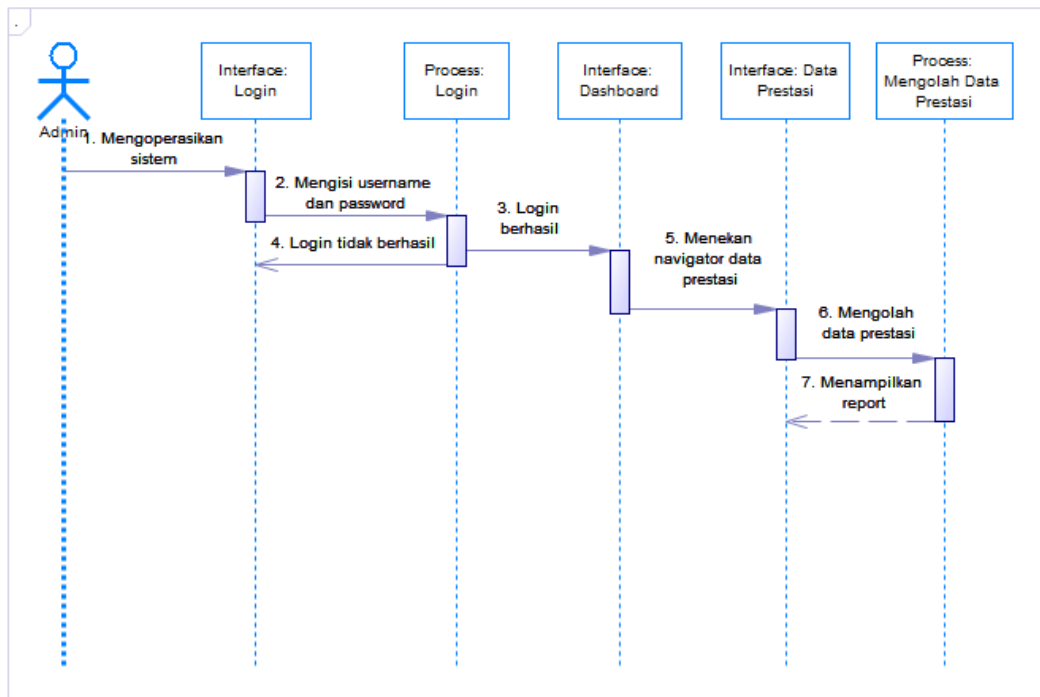
Sequence diagram disini akan menunjukkan rangkaian pesan yang di kirim antara objek juga interaksi antar objek.



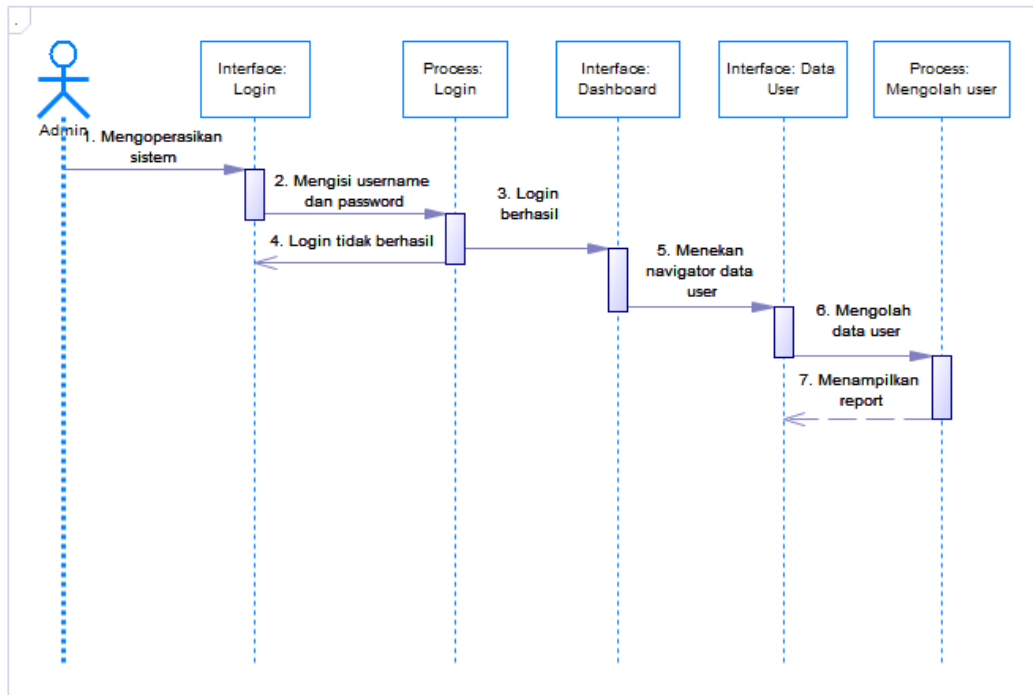
Gambar: 3.16 Sequence Diagram Admin Mengolah Sanksi



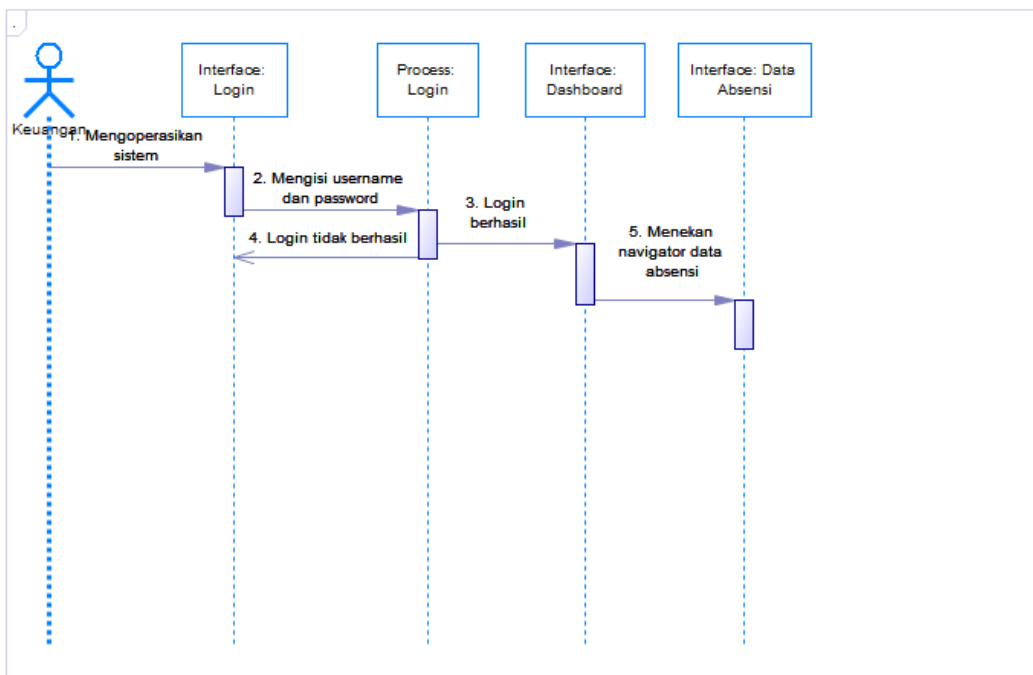
Gambar: 3.17 Sequence Diagram Admin Mengolah Jabatan



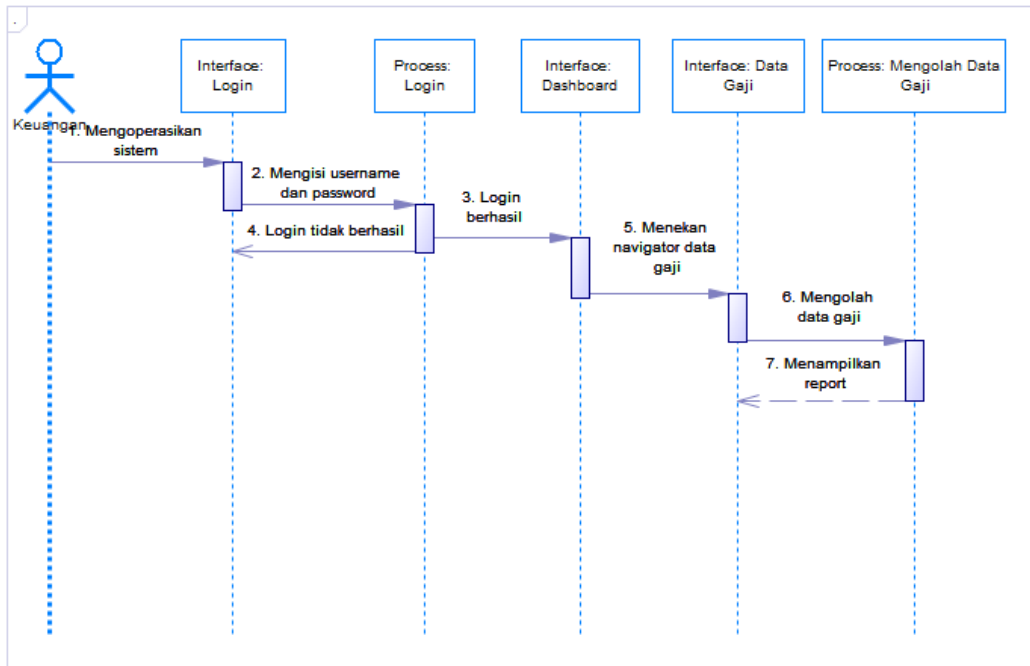
Gambar: 3.18 Sequence Diagram Admin Mengolah Prestasi



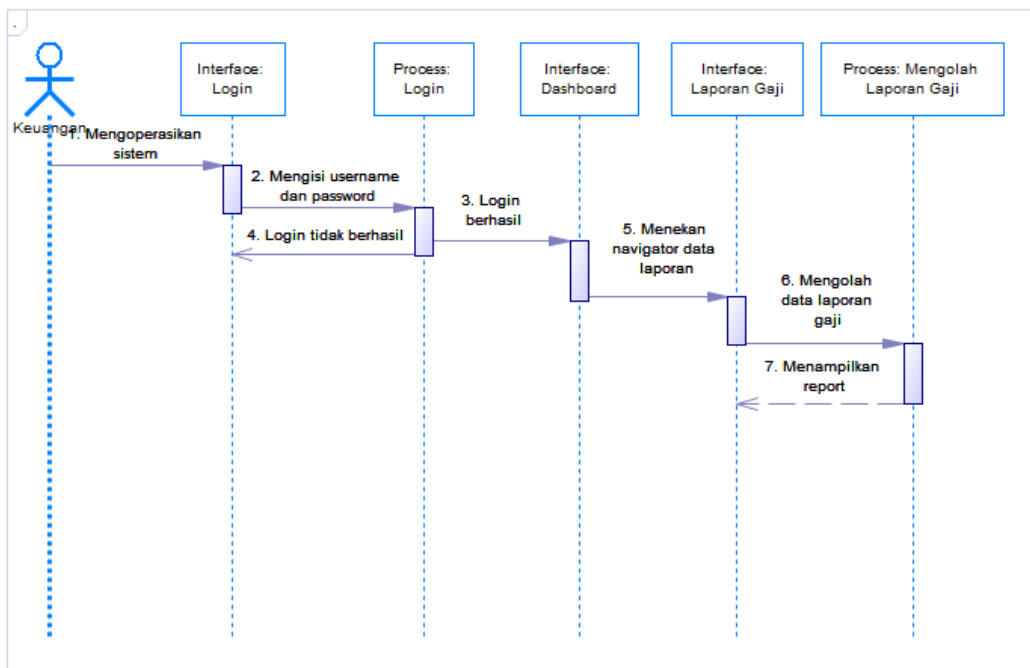
Gambar: 3.19 Sequence Diagram Admin Mengolah User



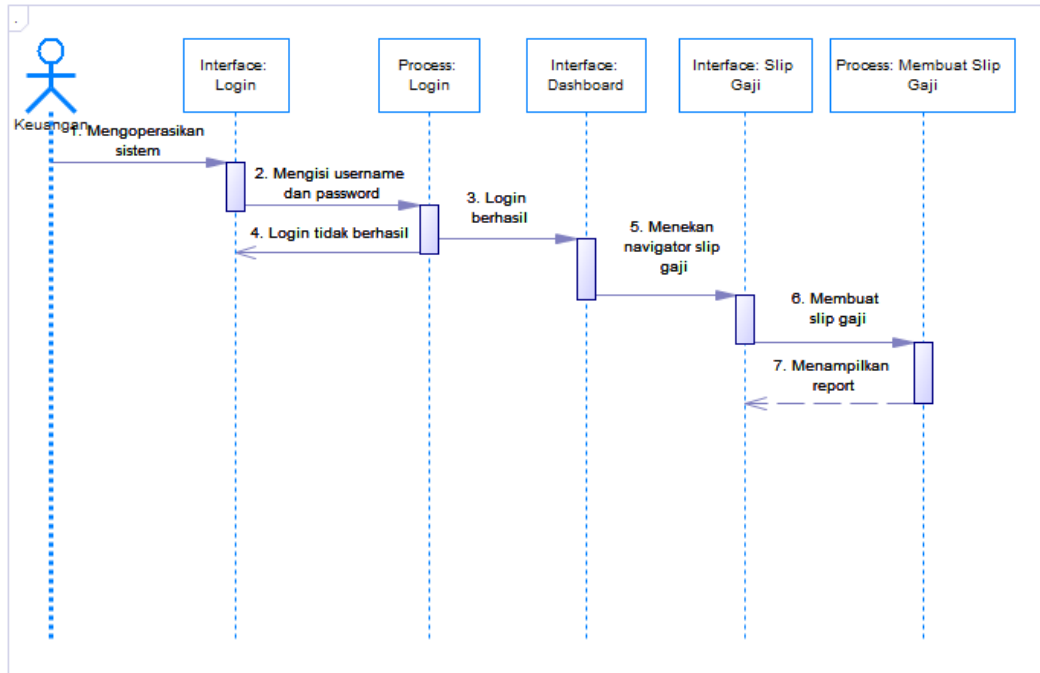
Gambar: 3.20 Sequence Diagram Bag. Keuangan Melihat Absensi



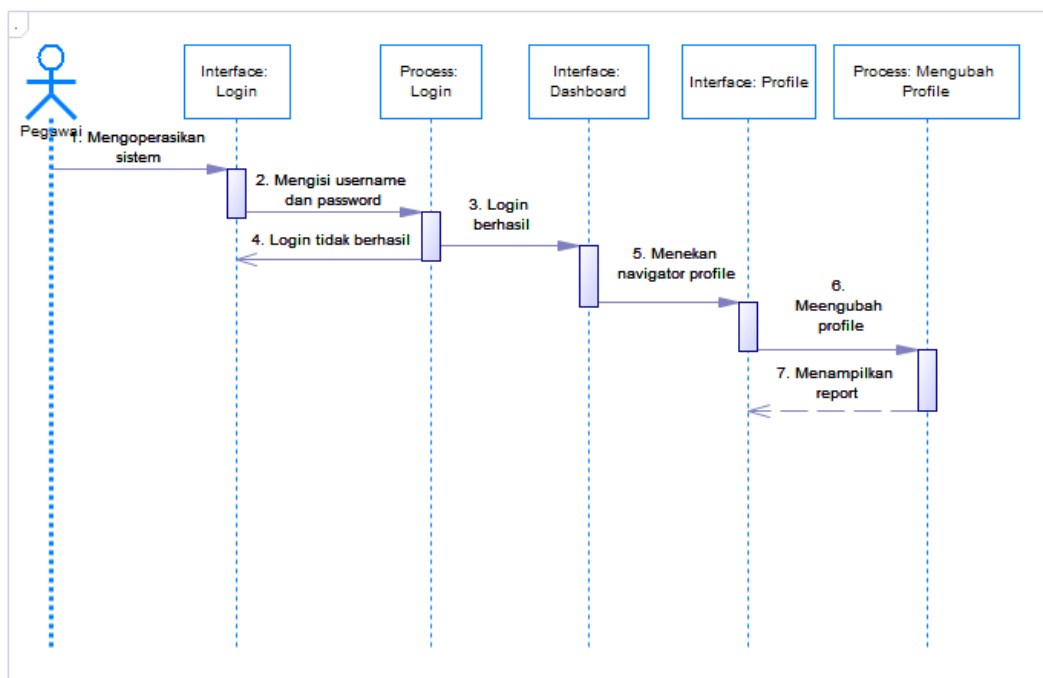
Gambar: 3.21 Sequence Diagram Bag. Keuangan Mengolah Gaji



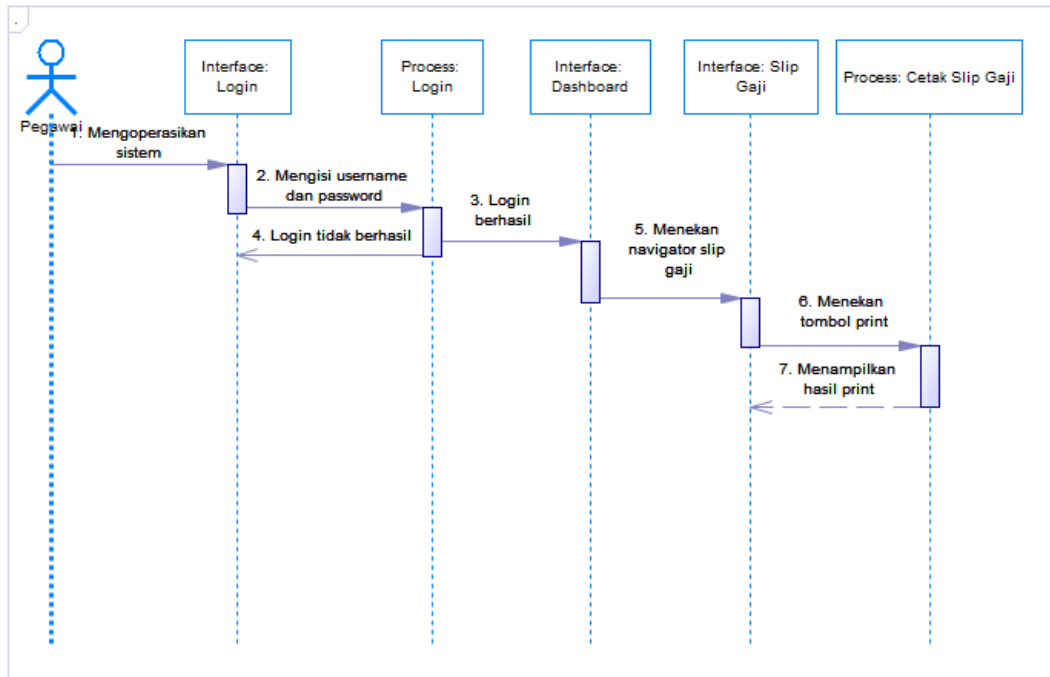
Gambar: 3.22 Sequence Diagram Bag. Keuangan Mengolah Laporan



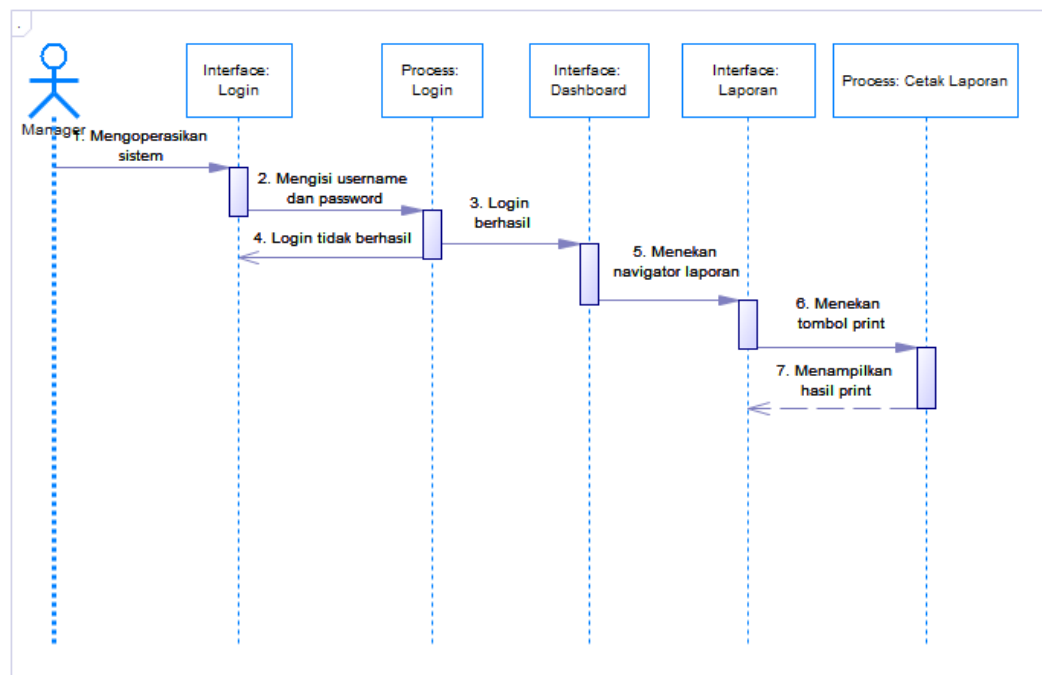
Gambar: 3.23 Sequence Diagram Bag. Keuangan Membuat Slip Gaji



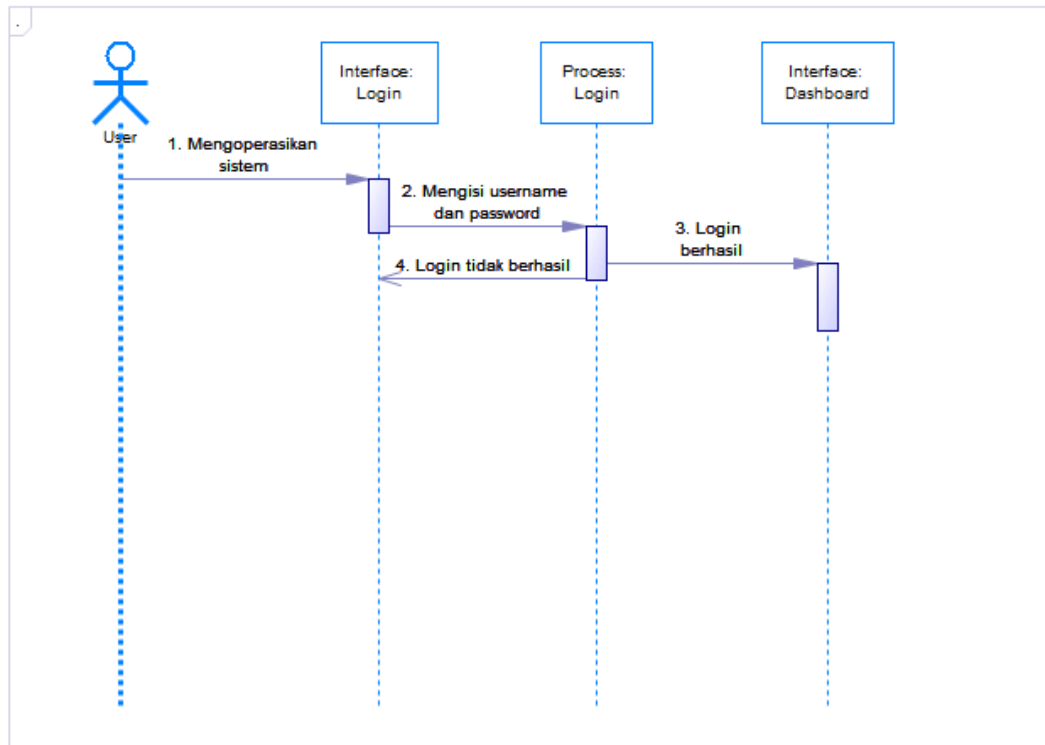
Gambar: 3.24 Sequence Diagram Pegawai Mengubah Profile



Gambar: 3.25 Sequence Diagram Pegawai Melihat Slip Gaji



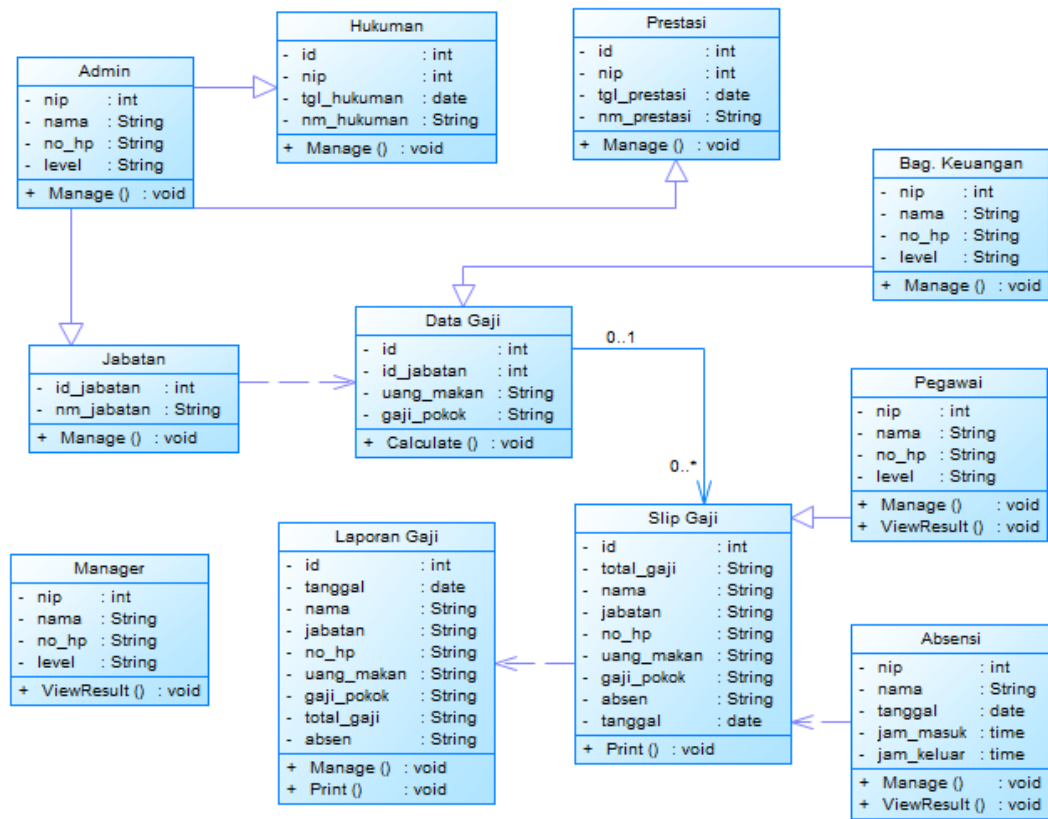
Gambar: 3.26 Sequence Diagram Manager Melihat Laporan



Gambar: 3.27 Sequence Diagram User Login

3.2.1.4 Class Diagram

Class diagram digunakan untuk menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang dibuat untuk membangun sistem.



Gambar: 3.28 Class Diagram

3.2.2 Perancangan Database

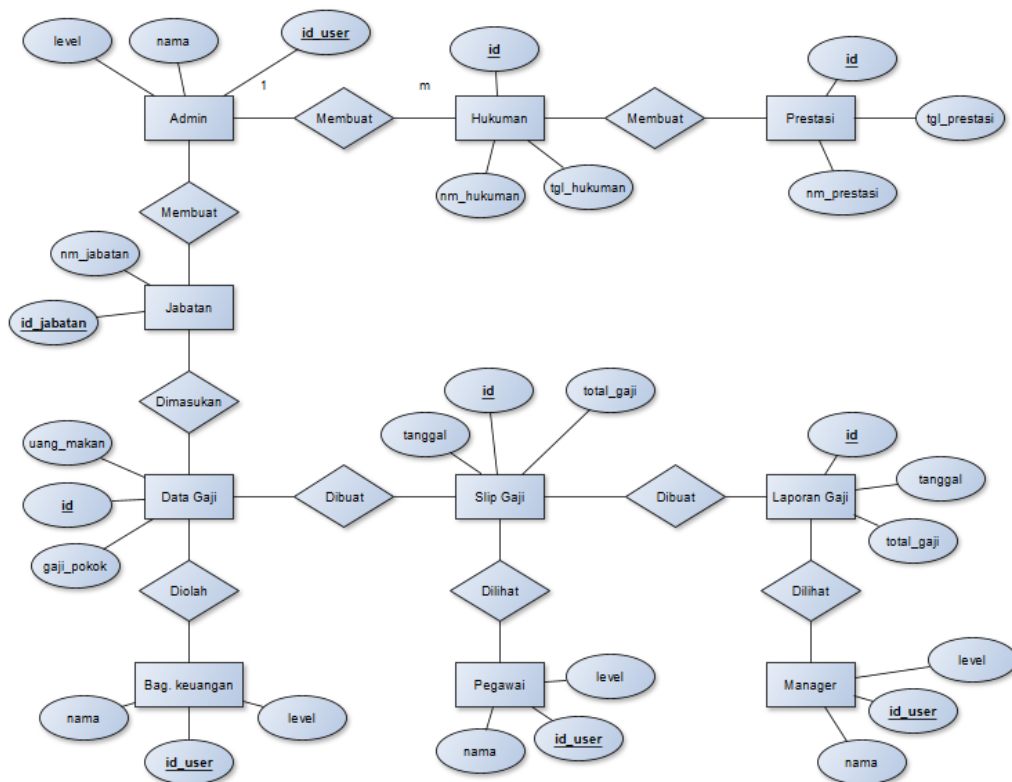
Perancangan *database* digunakan untuk menggambarkan alur database yang nantinya akan digunakan oleh sistem. Perancangan tersebut dibagi menjadi dua bagian yaitu perancangan menggunakan ERD serta perancangan tabel fisik. Dalam pengoperasian sistem, terdapat beberapa tabel *database* yang digunakan guna menyempurnakan kinerja sistem. Diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Tabel Gaji
2. Tabel Jabatan
3. Tabel Prestasi

4. Tabel Sanksi
5. Tabel Laporan
6. Tabel User
7. Tabel Absensi

3.2.2.1 Perancangan ERD

Berikut adalah perancangan *database* yang akan digambarkan kedalam ERD.



Gambar: 3.29 Perancangan Basis Data ERD

3.2.2.2 Perancangan Tabel Fisik

Pada perancangan tabel fisik akan ditabelkan mengenai nama *field*, *length*, *type data*, serta *primary key* atau *foreign key* dari setiap tabel *database* yang digunakan sistem Berikut adalah perancangannya.

Tabel: 3.13 Perancangan Tabel Gaji

No	Field	Length	Type	PK
1	Id	20	Varchar	PK
2	Id_jabatan	32	varchar	FK
3	Uang_makan	100	Varchar	
4	Gaji_pokok	100	varchar	

Tabel: 3.14 Perancangan Tabel Jabatan

No	Field	Length	Type	PK
1	Id_jabatan	20	Varchar	PK
2	Nm_jabatan	32	varchar	

Tabel: 3.15 Perancangan Tabel Prestasi

No	Field	Length	Type	PK
1	Id_prestasi	20	Varchar	PK
2	Nip	20	varchar	FK

3	Tgl_prestasi		date	
4	Nm_prestasi	128	varchar	

Tabel: 3.16 Perancangan Tabel Sanksi

No	Field	Length	Type	PK
1	Id_sanksi	20	Varchar	PK
2	Nip	20	varchar	FK
3	Tgl_sanksi		date	
4	Nm_sanksi	128	varchar	

Tabel: 3.17 Perancangan Tabel Laporan

No	Field	Length	Type	PK
1	Id	11	int	PK
2	Tanggal		date	
3	Nama	100	varchar	
4	Jabatan	100	varchar	
5	No_hp	100	varchar	
6	Uang_makan	100	varchar	
7	Gaji_pokok	100	varchar	
8	Total_gaji	100	varchar	
9	Absen	100	varchar	

Tabel: 3.18 Perancangan Tabel User

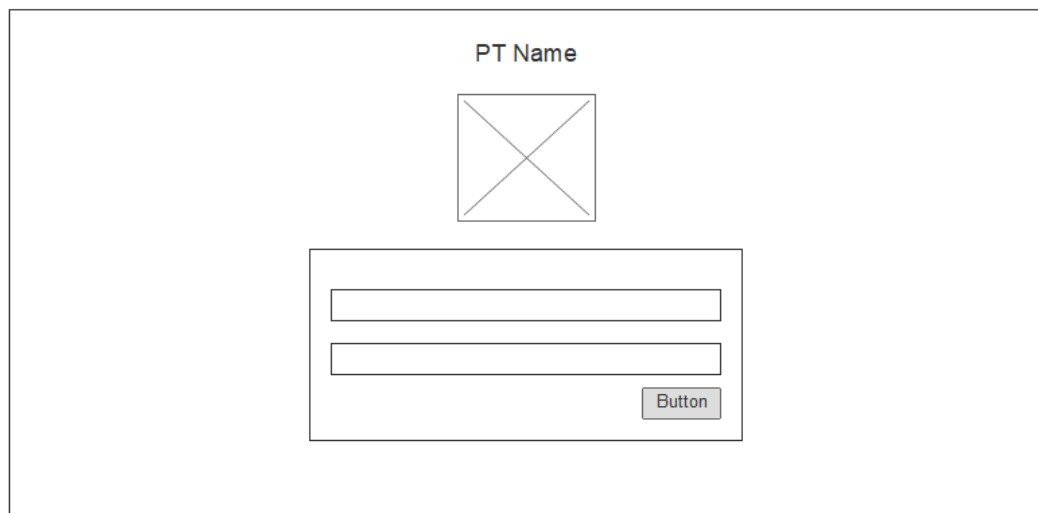
No	Field	Length	Type	PK
1	Nip	11	int	PK
2	User	100	varchar	
3	Pass	100	varchar	
4	Nama	100	varchar	
5	No_hp	100	varchar	
6	Level	100	varchar	
7	Jenis_kelamin	50	varchar	
8	Alamat	100	varchar	
9	Tanggal_lahir	100	varchar	
10	Blokir	('N',Y')	enum	

Tabel: 3.19 Perancangan Tabel Absensi

No	Field	Length	Type	PK
1	Nip	11	int	PK
2	Nama	100	Varchar	
3	Tanggal		Date	
4	Jam_masuk		Time	
5	Jam_keluar		Time	

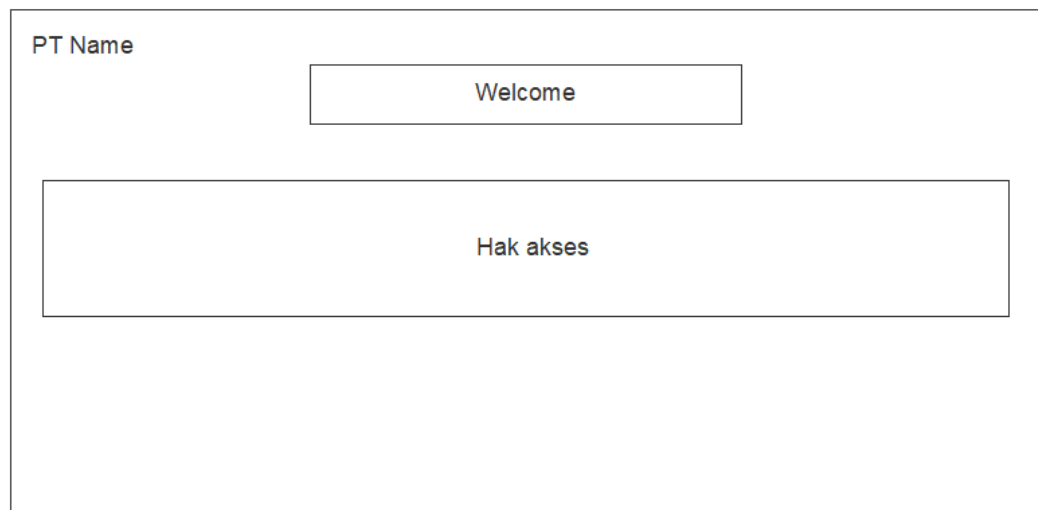
3.2.3 Perancangan *Interface*

Pada perancangan *interface* akan dibuat berupa gambaran tampilan sistem yang akan dibuat. Berikut adalah perancangan *interface* sistem.



The diagram shows a login interface design. At the top, it is labeled "PT Name". Below this is a square placeholder with an 'X' inside, representing a missing logo or image. Underneath is a rectangular box containing two horizontal input fields for text entry. To the right of the second input field is a button labeled "Button".

Gambar: 3.30 Perancangan Interface Login



The diagram shows a dashboard interface design. It is labeled "PT Name" in the top left corner. In the center, there is a rectangular box containing the text "Welcome". Below this, there is a larger rectangular box containing the text "Hak akses".

Gambar: 3.31 Perancangan Interface Dashboard

The screenshot shows a web interface with a header area containing the text "PT Name" on the left and "Nama Halaman" centered. Below this is a large rectangular box labeled "Tabel Data User" in the center. In the top right corner of this box, there is a small button labeled "Tambah".

Gambar: 3.32 Perancangan Interface Data User

The screenshot shows a web interface with a header area containing the text "PT Name" on the left and "Nama Halaman" centered. Below this is a large rectangular box labeled "Tabel Data Jabatan" in the center. In the top right corner of this box, there is a small button labeled "Tambah".

Gambar: 3.33 Perancangan Interface Data Jabatan

PT Name

Nama Halaman

Tabel Data Prestasi

Tambah

This wireframe shows a rectangular container for a PT Name interface. At the top left, the text 'PT Name' is displayed. Below it, centered, is the label 'Nama Halaman'. A large rectangular area below this contains the text 'Tabel Data Prestasi'. In the top right corner of this area, there is a small rectangular button labeled 'Tambah'.

Gambar: 3.34 Perancangan Interface Data Prestasi

PT Name

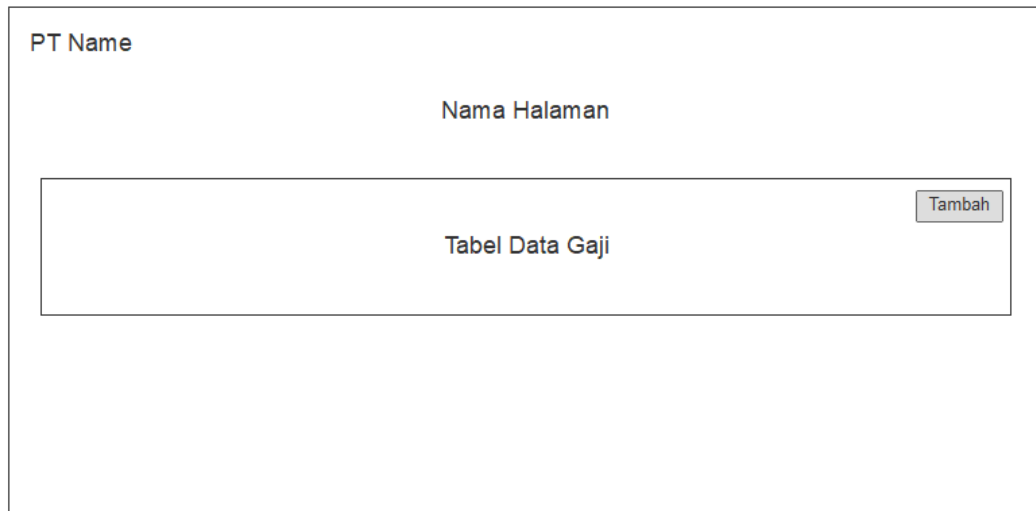
Nama Halaman

Tabel Data Hukuman

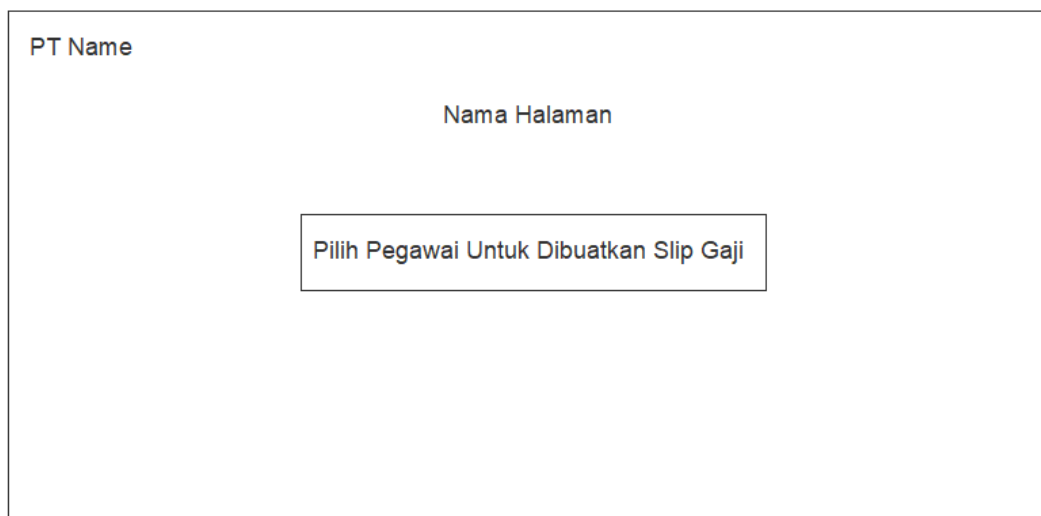
Tambah

This wireframe shows a rectangular container for a PT Name interface. At the top left, the text 'PT Name' is displayed. Below it, centered, is the label 'Nama Halaman'. A large rectangular area below this contains the text 'Tabel Data Hukuman'. In the top right corner of this area, there is a small rectangular button labeled 'Tambah'.

Gambar: 3.35 Perancangan Interface Data Sanksi



Gambar: 3.36 Perancangan Interface Data Gaji



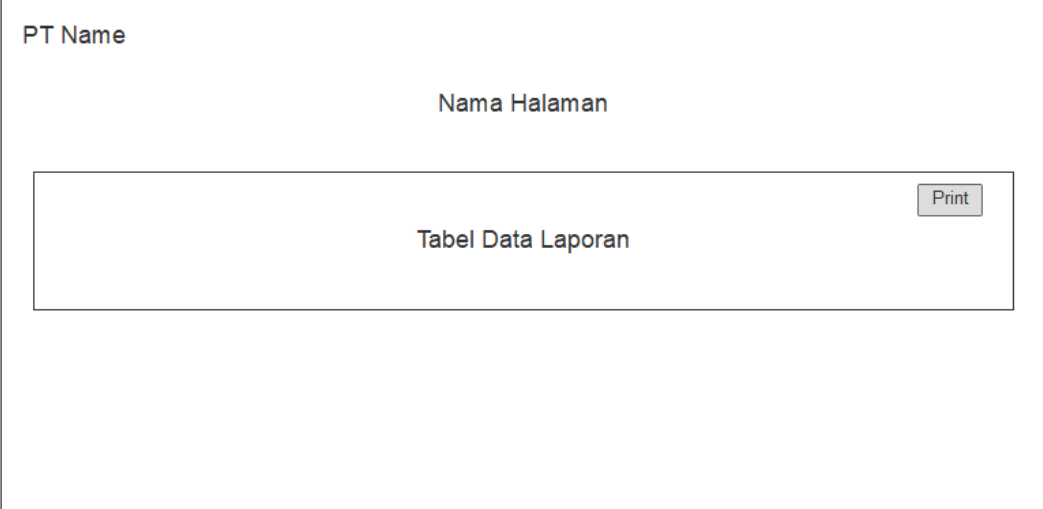
Gambar: 3.37 Perancangan Interface Slip Gaji

PT Name

Nama Halaman

Tabel Data Laporan

Print



Gambar: 3.38 Perancangan Data Laporan

BAB IV

IMPLEMENTASI SISTEM DAN UJI COBA SISTEM

4.1 Implementasi Sistem

Setelah dilakukan perancangan terhadap sistem, tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan hasil perancangan ke dalam bahasa pemrograman yang digunakan dalam membangun sistem. Implementasi sistem terkait dengan implementasi perangkat keras dan perangkat lunak yang akan menunjukkan perangkat keras dan perangkat lunak yang dibutuhkan dalam mengoperasikan sistem, lalu implementasi *database* yang akan menunjukkan *database* yang telah dibuat dan digunakan oleh sistem, adapun implementasi *interface* yang berisi tampilan sistem yang telah dibuat ke dalam bahasa pemrograman PHP dengan menggunakan Bahasa pemrograman PHP.

4.1.1 Perangkat Keras (*Hardware*)

Dalam mengoperasikan sistem dibutuhkan beberapa perangkat keras, diantaranya adalah:

1. Laptop / Pc dengan spesifikasi CPU 2.2 GHz.
2. RAM 2 GB
3. Harddisk 500 GB
4. Monitor
5. Mouse dan Keyboard

4.1.2 Perangkat Lunak (*Software*)

Selain perangkat keras dibutuhkan juga beberapa perangkat lunak dalam mengoperasikan sistem, diantaranya adalah:

1. Sistem Operasi seperti, Windows, Linux, dan lainnya.
2. Browser seperti, Google Chrome, Mozilla Firefox, Opera, dan lainnya
3. Xampp
4. PHP V.5
5. Koneksi Internet

4.1.3 Implementasi *Database*

Dalam melakukan implementasi terhadap database, penulis menggunakan sebuah *database management system* yang bernama *phpmyadmin*. Berikut adalah implementasi terhadap *database* sistem.

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 nip	int(11)			Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 tanggal	date			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 jam_masuk	time			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5 jam_keluar	time			Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar: 4.1 Implementasi Tabel Absensi

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1 id	varchar(20)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2 id_jabatan	varchar(32)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3 uang_makan	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4 gaji_pokok	varchar(100)	latin1_swedish_ci		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar: 4.2 Implementasi Tabel Gaji

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id_hukuman	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	nip	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	tgl_hukuman	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	nm_hukuman	varchar(128)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar: 4.3 Implementasi Tabel Sanksi

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id_jabatan	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	nm_jabatan	varchar(32)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar: 4.4 Implementasi Tabel Jabatan

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id	int(11)		Tidak	Tidak ada		AUTO_INCREMENT	Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	tanggal	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	nama	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	jabatan	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5	no_hp	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6	uang_makan	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7	gaji_pokok	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8	total_gaji	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	9	absen	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

Gambar: 4.5 Implementasi Tabel Laporan

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	id_prestasi	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	nip	varchar(20)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	tgl_prestasi	date		Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	nm_prestasi	varchar(128)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

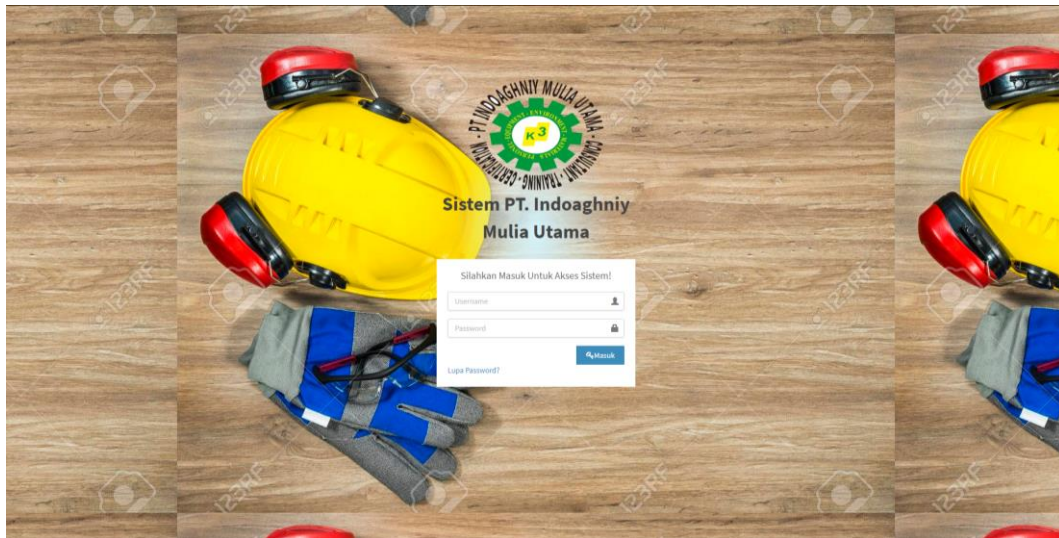
Gambar: 4.6 Implementasi Tabel Prestasi

#	Nama	Jenis	Penyortiran	Atribut	Tak Ternilai	Bawaan	Komentar	Ekstra	Tindakan
<input type="checkbox"/>	1	nip	varchar(10)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	2	user	varchar(32)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	3	pass	varchar(32)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	4	nama	varchar(32)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	5	no_hp	varchar(15)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	6	level	enum('admin', 'hrd', 'gm')	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	7	jenis_kelamin	varchar(50)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	8	alamat	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	9	tanggal_lahir	varchar(100)	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya
<input type="checkbox"/>	10	blokir	enum('N', 'Y')	latin1_swedish_ci	Tidak	Tidak ada			Ubah Hapus Lainnya

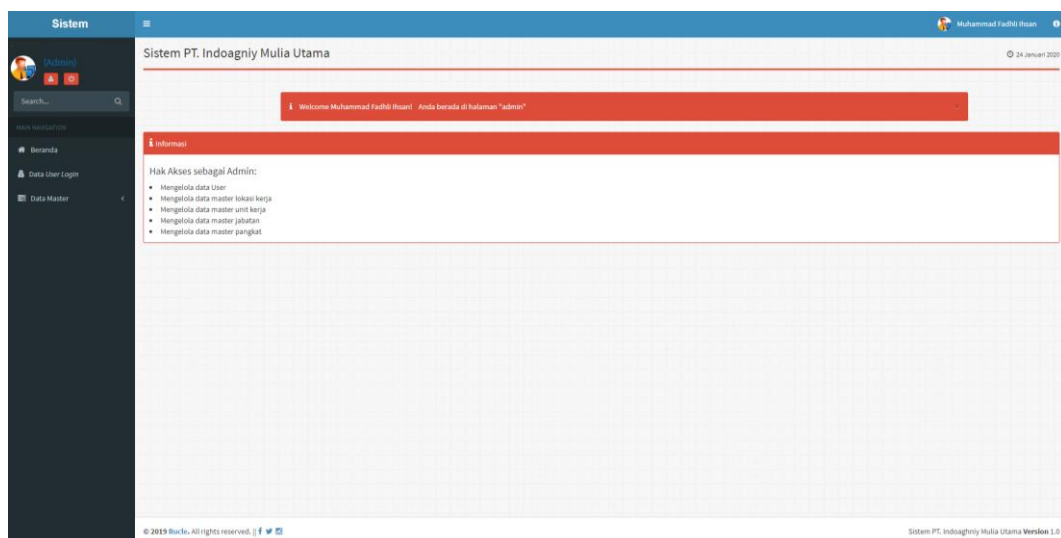
Gambar: 4.7 Implementasi Tabel User

4.1.4 Implementasi *Interface*

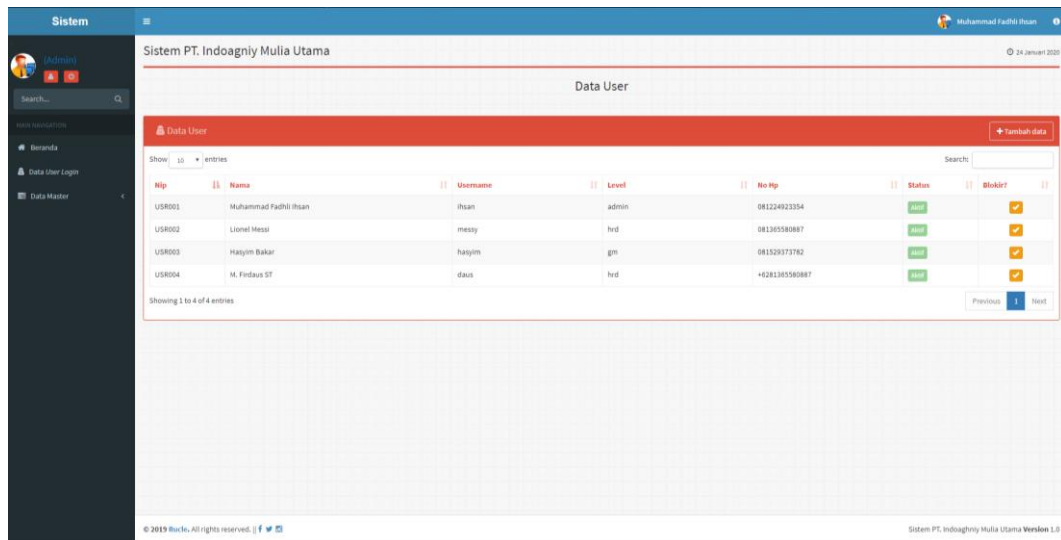
Pada implementasi *interface* penulis akan menampilkan tampilan berupa *screenshot* dari tampilan sistem setelah dibuat ke dalam bahasa pemrograman. Berikut adalah implementasi *interface* dari sistem.



Gambar: 4.8 Implementasi Halaman Login



Gambar: 4.9 Implementasi Halaman Dashboard



Sistem PT. Indoagniy Mulia Utama

Data User

+ Tambah data

Show 10 entries

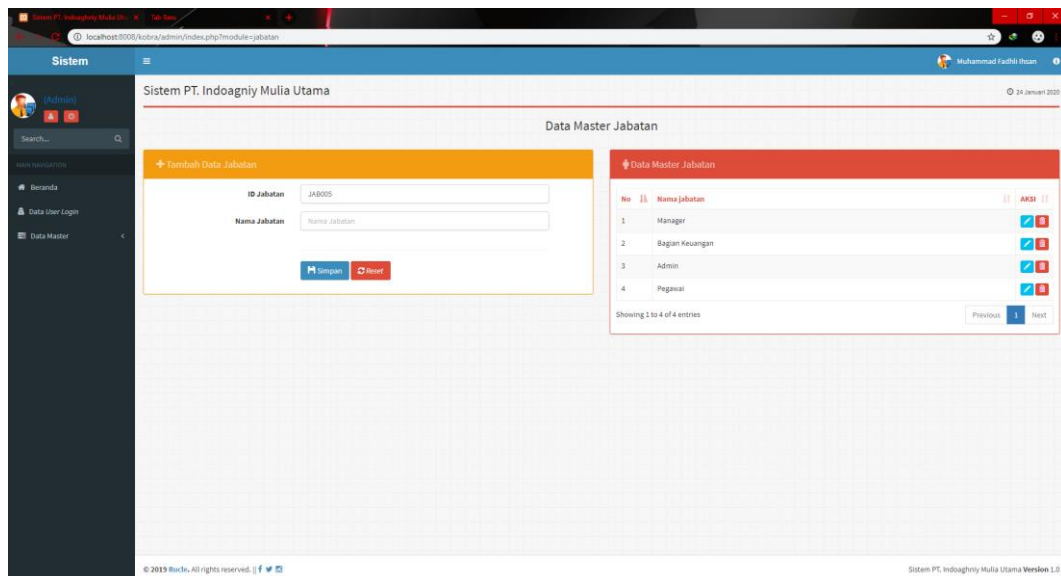
ID	Nama	Username	Level	No Hp	Status	Block?
USR001	Muhammad Fadhli Ihsan	ihsan	admin	081224923354	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>
USR002	Lionel Messi	messy	hrd	081305580887	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>
USR003	Hayim Bakar	hayim	gm	081529373762	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>
USR004	M. Findaus ST	daus	hrd	+6281385580887	Aktif	<input checked="" type="checkbox"/>

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

© 2019 Rucke, All rights reserved. Sistem PT. Indoagniy Mulia Utama Versi 1.0

Gambar: 4.10 Implementasi Halaman Data User



Sistem PT. Indoagniy Mulia Utama

Data Master Jabatan

+ Tambah Data Jabatan

ID Jabatan: JAB005

Nama Jabatan: Nama Jabatan

Simpan Reset

+ Data Master Jabatan

No	Nama jabatan	Aksi
1	Manager	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
2	Bagian Keuangan	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
3	Admin	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>
4	Pegawai	<input checked="" type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/>

Showing 1 to 4 of 4 entries

Previous 1 Next

© 2019 Rucke, All rights reserved. Sistem PT. Indoagniy Mulia Utama Versi 1.0

Gambar: 4.11 Implementasi Halaman Data Jabatan

Sistem PT. Indoagny Mulia Utama
 24 Januari 2020

Data Prestasi Pegawai

No. Prestasi	NIP	Nama Pegawai	Tanggal	Nama Prestasi	Aksi
PRE/ZT/10/15/0001	11251100753	Muhammad Fadhi Itnan	29 September 2015	Pegawai Terdisiplin 2015	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0002	11212200430	Husna Luthfiyah	29 Juni 2015	Pegawai Terdisiplin 2015	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0003	112200430	Andy Andrianyah	29 Juli 2015	Pegawai Terdisiplin 2015	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0004	11251100753	Muhammad Fadhi Itnan	17 Juni 2015	Inovasi Bidang IT untuk perusahaan	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0005	112508378	Sukarno	20 Juli 2015	pegawai terdisiplin oktober 2015	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0006	112200430	Andy Andrianyah	23 Oktober 2015	a	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0007	11251100701	Rudi Simatupang	23 Oktober 2015	a	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/0008	11212200421	Rida Anisah	02 Agustus 2015	disiplin masuk kerja	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/010	11251100701	Rudi Simatupang	02 September 2015	disiplin masuk kerja	✓ ✕
PRE/ZT/10/15/011	11251100705	Yosy Suryani	02 Agustus 2015	disiplin masuk kerja	✓ ✕

Showing 1 to 10 of 18 entries

Gambar: 4.12 Implementasi Halaman Data Prestasi

Sistem PT. Indoagny Mulia Utama
 24 Januari 2020

Data Master hukuman

No. hukuman	NIP	Nama Pegawai	Tanggal	Nama hukuman	Aksi
HKM/ZT/10/15/0001	11251200759	Akhbar Setiawan	29 Juli 2015	Pegawai Terlambat 2015	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/0002	11251200759	Akhbar Setiawan	18 Oktober 2015	Mangkir Kerja 3 minggu	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/0003	11212200420	Amelia Pratini	23 Agustus 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/0004	11251100701	Rudi Simatupang	23 Agustus 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/0005	11251100702	Noefriyanto JS	23 September 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/0006	11212200430	Husna Luthfiyah	23 Juli 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/0007	112200430	Andy Andrianyah	23 Oktober 2015	mangkir kerja	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/008	11251100701	Rudi Simatupang	12 Juli 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/009	11251100702	Noefriyanto JS	23 Oktober 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕
HKM/ZT/10/15/010	11251100704	Minggga Awit Pangestu	30 Juli 2015	mangkir kerja 3 hari	✓ ✕

Showing 1 to 10 of 17 entries

Gambar: 4.13 Implementasi Halaman Data Sanksi

4.2 Uji Coba Sistem

Uji coba sistem disini penulis akan menjelaskan percobaan-percobaan yang dilakukan pada sistem agar sistem dapat dengan layak digunakan dan terhindar dari hal-hal yang tidak diinginkan.

Tabel: 4.1 Uji Coba Fungsi Login

<i>Input yang dilakukan</i>	<i>Output yang seharusnya</i>	Hasil Test
Memasukan <i>username</i> benar dan <i>password</i> benar	Mengarahkan tampilan ke halaman dashboard	<i>Valid</i>
Tidak memasukan <i>username</i> dan <i>password</i>	Menampilkan notifikasi field <i>username</i> tidak boleh kosong	<i>Valid</i>
Memasukan <i>username</i> tapi tidak memasukan <i>password</i>	Menampilkan notifikasi field <i>password</i> tidak boleh kosong	<i>Valid</i>
Memasukan <i>password</i> tapi tidak memasukan <i>username</i>	Menampilkan notifikasi field <i>username</i> tidak boleh kosong	<i>Valid</i>
Memasukan <i>username</i> benar tetapi <i>password</i> salah	Menampilkan notifikasi <i>username</i> atau <i>password</i> salah pada halaman login	<i>Valid</i>
Memasukan <i>username</i> salah tetapi <i>password</i> benar	Menampilkan notifikasi <i>username</i> atau <i>password</i> salah pada halaman login	<i>Valid</i>

Tabel: 4.2 Uji Coba Tambah Data

<i>Input yang dilakukan</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	Hasil Test
Menekan tombol tambah data	Menampilkan form tambah data	<i>Valid</i>
Mengisi seluruh textbox dengan benar	Memasukan data ke dalam database	<i>Valid</i>
mengosongkan satu atau beberapa textbox	memberi peringatan bahwa textbox harus diisi	<i>Valid</i>
Menekan tombol selesai setelah mengisi data	Menambahkan data ke database	<i>Valid</i>

Tabel: 4.3 Uji Coba Edit Data

<i>Input yang dilakukan</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	Hasil Test
Menekan tombol edit data	Menampilkan form edit data	<i>Valid</i>
Mengisi seluruh textbox dengan benar	Memasukan data ke dalam database	<i>Valid</i>
mengosongkan satu atau beberapa textbox	memberi peringatan bahwa textbox harus diisi	<i>Valid</i>
Menekan tombol selesai setelah mengisi data	Mengubah data di database	<i>Valid</i>

Tabel: 4.4 Uji Coba Hapus Data

<i>Input yang dilakukan</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	Hasil Test
Menekan tombol hapus data	Menghapus data dari database	<i>Valid</i>

Tabel: 4.5 Uji Coba Buka Halaman

<i>Input yang dilakukan</i>	<i>Output yang diharapkan</i>	Hasil Test
Login sebagai admin membuka halaman bag. Keuangan, manager, pegawai.	Memberikan peringatan bahwa jabatan tidak sesuai	<i>Valid</i>
Login sebagai bag. keuangan membuka halaman admin, manager, pegawai.	Memberikan peringatan bahwa jabatan tidak sesuai	<i>Valid</i>
Login sebagai manager membuka halaman bag. Keuangan, admin, pegawai.	Memberikan peringatan bahwa jabatan tidak sesuai	<i>Valid</i>
Login sebagai pegawai membuka halaman bag. Keuangan, manager, admin.	Memberikan peringatan bahwa jabatan tidak sesuai	<i>Valid</i>

Tabel: 4.6 Uji Coba Logout

<i>Input yang dilakukan</i>	<i>Output yang seharusnya</i>	Hasil Test
Menekan tombol logout	Mengarahkan ke halaman login	<i>Valid</i>

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan pada bab-bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa sistem ini:

1. Sistem ini menyimpan seluruh data ke dalam database yang terjamin keamanannya.
2. Sistem ini dapat menghitung gaji seluruh pegawai secara otomatis sehingga bagian keuangan tidak perlu lagi menghitung gaji pegawai secara manual.
3. Sistem ini dapat membuat laporan penggajian secara otomatis untuk terus diteruskan kepada manger.

5.2 Saran

Saran untuk sistem ini kedepannya adalah dapat diintergrasikan beberapa kebutuhan akan data pada perusahaan untuk dikelola didalam sistem penggajian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Eriyanto. 1999. Ilmu Sistem: Meningkatkan Mutu dan Efektifitas Manajemen.
- Firmansyah. (2013). *Penjelasan Data*. Jakarta: Sismatek
- Hariandja, Marihot T.E, 2002. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: Grasindo.
- Hasibuan, Malayu. 2002. Manajemen Sumber Daya Manusia.
- Pressman, Roger, S. 2012. Rekayasa Perangkat Lunak.Pendekatan. Praktisi. Edisi 7. Yogyakarta : Andi.
- Rahmat Agus, 2018, Pengertian Entity Relationship Diagram.
- Rolif, 2017, <https://satujam.com/pengertian-laporan/>, Diakses pada tanggal 12 Desember, 2019.
- Rosa dan M. Shalahudin. (2014). *Pengantar Sistem Informasi*. Jakarta: Scientific Cerah.
- Sterneckert. (2003). *Critical Incident Management*. Information Sciences
- Vigo. (2011). *Representational information: a new general notion and measure of information*. Information Sciences.

LAMPIRAN A

Listing Program:

1. Koneksi.php

```
<?php

$koneksi=mysql_connect("localhost","root","")

or

die("can't connect to database");

$db=mysql_select_db("00",$koneksi);

?>
```

2. Cek_login.php

```
<?php
include "inc/inc.koneksi.php";
include "inc/fungsi_hdt.php";

function anti_injection($data){
    $filter =
mysql_real_escape_string(stripslashes(strip_tags(htmlspecialchars($data,ENT_QUOTES))));
    return $filter;
}
$username= anti_injection($_POST['username']);
$password = anti_injection($_POST['password']);
#$password = anti_injection($_POST['password']);
// pastikan username dan password adalah berupa huruf atau
angka.
if (!ctype_alnum($username) OR !ctype_alnum($password)){
// echo "Sekarang loginnya tidak bisa di injeksi lho.";
?>
</script>
```

```

        alert('Username atau Password salah');
        window.location.href='index.php';
</script>
<?php
}else{
    $login      =mysql_query("SELECT * FROM user WHERE
user='$username'");
    $ketemu     =mysql_num_rows($login);
    if ($ketemu>0){
        $r      =mysql_fetch_array($login);
        $pwd   =$r['pass'];
        if ($r['blokir'] == 'Y'){
            salah_blokir($username);
            return false;
        }
        if ($pwd==$pass){
            sukses_masuk($username,$pass);
        }else{
            session_start();
            $salah =1;

            $_SESSION['salah']=$_SESSION['salah']+$salah;
            if ($_SESSION['salah']>=3){
                blokir($username);
            }
            salah_password();
        }
    }else{
        salah_username($username);
    }
}
?>

```

3. User.php

```

<?php
$aksi="module/user/user_aksi.php";

```

```

switch($_GET[aksi]){
default:
?>
<!------- MENAMPILKAN DATA User -----
----->
<h3 class="box-title margin text-center">Data User</h3>
<center> <div class="batas"> </div></center>
<hr/>
    <div class="box box-solid box-danger">
        <div class="box-header">
            <h3 class="btn btn disabled box-title">
                <i class="fa fa-user-secret"></i>
                Data User </h3>
            <a class="btn btn-default pull-
right"href="?module=user&aksi=tambah">
                <i class="fa fa-plus"></i> Tambah data</a>

        </div>
        <div class="box-body">
            <table id="example1" class="table table-bordered
table-striped">
<thead>
    <tr class="text-red">
        <th class="col-sm-1">Nip</th>
        <th>Nama</th>
        <th class="col-sm-2">Username</th>
        <th class="col-sm-2">Tanggal Lahir</th>
        <th class="col-sm-2">Level</th>
        <th class="col-sm-2">No Hp</th>
        <th class="col-sm-2">Jenis Kelamin</th>
        <th class="col-sm-2">Alamat</th>
        <th class="col-sm-1">Status</th>
        <th class="col-sm-1">Blokir?</th>

    </tr>
</thead>

<tbody>

```

```

<?php
// Tampilkan data dari Database
$sql = "SELECT * FROM user";
$stampil = mysql_query($sql);
while ($stampilkan = mysql_fetch_array($stampil)) {
$Kode = $stampilkan['nip'];
$blokir = $stampilkan['blokir'];?>

    <tr>
    <td><?php echo $stampilkan['nip']; ?></td>
    <td><?php echo $stampilkan['nama']; ?></td>
    <td><?php echo $stampilkan['user']; ?></td>
    <td><?php echo $stampilkan['tanggal_lahir']; ?></td>
    <td><?php echo $stampilkan['level']; ?></td>
    <td><?php echo $stampilkan['no_hp']; ?></td>
    <td>
    <?php
        if ( $stampilkan['jenis_kelamin'] == 'P') {
            echo 'Pria';
        }else if ( $stampilkan['jenis_kelamin'] == 'W'){
            echo 'Wanita';
        }
    ?>
    </td>
    <td><?php echo $stampilkan['alamat']; ?></td>
    <td><?php if ( $blokir== 'Y' ) {
            echo "<a class='btn btn-xs btn-
warning' disabled >NonAktif</a>";
            else {echo "<a class='btn btn-xs
btn-success' disabled>Aktif</a>"; }    ?></td>
    <td align="center">
    <?php if ( $blokir== 'N' ) { ?>
    <a class="btn btn-xs btn-warning" data-
toggle="tooltip" title="Blokir User??" href="<?php echo
$aksi ?>?module=user&aksi=yes&nip=<?php echo
$stampilkan['nip']; ?>" onclick="return confirm('Apakah anda
yakin ingin blokir <?php echo $stampilkan['user']; ?> ?')"><i
class="glyphicon glyphicon-ok"></i></a>

```

```

        <?php }
        else { ?>
            <a class="btn btn-xs btn-success" data-
toggle="tooltip" title="UnBlokir User??" href="<?php echo
$aksi ?>?module=user&aksi=no&nip=<?php echo
$stampilkan['nip']; ?>" onclick="return confirm('Apakah anda
yakin UnBlokir <?php echo $stampilkan['user']; ?>?')"><i
class="glyphicon glyphicon-remove"></i></a>
        <?php } ?>
    </td>
    <?php
    }
    ?>
</tr>

        </tbody>
    </table>
</div><!-- /.box-body -->
</div><!-- /.box -->

<!------- ----- END MENAMPILKAN DATA User
----->
<?php
break;
    case "tambah":
//ID
$sql = "SELECT max(nip) as terakhir from user";
    $hasil = mysql_query($sql);
    $data = mysql_fetch_array($hasil);
    $lastID = $data['terakhir'];
    $lastNoUrut = substr($lastID, 3, 9);
    $nextNoUrut = $lastNoUrut + 1;
    $nextID = "USR".sprintf("%03s",$nextNoUrut);
?>
<!------- ----- TAMBAH DATA User -----
----->
<h3 class="box-title margin text-center">Tambah Data
User</h3>
<center> <div class="batas"> </div></center>

```

```

<hr/>

<form class="form-horizontal" action="<?php echo
$aksi?>?module=user&aksi=tambah" role="form" method="post">
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Nip </label>
    <div class="col-sm-5">
      <input type="text" class="form-control"
required="required" name="nip" value="<?php echo $nextID;
?>" >
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Nama</label>
    <div class="col-sm-5">
      <input type="text" class="form-control"
required="required" name="nama" placeholder="Nama user">
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Nomor HP</label>
    <div class="col-sm-5">
      <input type="text" class="form-control"
required="required" name="no_hp" value="+62">
    </div>
  </div>
  <div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Level </label>
    <div class="col-sm-5">
      <select name="level" class="form-control">
        <option value=" " > -- Pilih Level -- </option>
        <?php
          $sql = "select * from jabatan";
          $res = mysql_query($sql);
          while($list = mysql_fetch_assoc($res)){
            $nama = $list['nm_jabatan'];

```

```

        echo "<option
value='".$nama."'>".$nama."</option>";
    }
    ?>
</select>
</div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Jenis Kelamin
</label>
    <div class="col-sm-5">
        <select name="jk" class="form-control">
            <option value=""> -- Pilih Salah Satu -- </option>
            <option value="P">Pria</option>
            <option value="W">Wanita</option>
        </select>
    </div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Alamat</label>
    <div class="col-sm-5">
        <input type="text" class="form-control"
required="required" name="alamat" placeholder="Alamat user">
    </div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Tanggal Lahir
(yyy-mm-dd)</label>
    <div class="col-sm-5">
        <input type="text" class="form-control"
required="required" name="tgl" placeholder="Tanggal lahir
user">
    </div>
</div>
<hr/>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Username</label>
    <div class="col-sm-5">

```

```

        <input type="text" class="form-control"
required="required" name="user" placeholder="username">
    </div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Password</label>
    <div class="col-sm-5">
        <input type="password" class="form-control"
required="required" name="pass" minlength="5">
    </div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label"> </label>
    <div class="col-sm-5">
        <button type="submit" name="submit" class="btn btn-
primary"><i class="glyphicon glyphicon-floppy-disk"></i>
Simpan</button>
        <button type="reset" class="btn btn-danger"><i
class="glyphicon glyphicon-floppy-
disk"></i><i>Reset</i></button>
    </div>
</div>
</form>
<!------- END TAMBAH DATA User -----
----->
<?php
break;
}
?>

```

4. Laporan.php

```

<?php

include "koneksi.php";

$aksi="module/laporan/laporan_aksi.php";

```



```

?>

<!------- ----- MENAMPILKAN DATA MASTER
pegawai ----->

<h3 class="box-title margin text-center">Data Laporan
Penggajian</h3>

<hr/>

    <div class="box box-solid box-success">

        <div class="box-header">

            <h3 class="btn btn disabled box-title">

                <i class="glyphicon glyphicon-stats"></i>

                Data Laporan Penggajian </h3>

                <a class="btn btn-default pull-right"
href="?module=pegawai&aksi=tambah">

                    <i class="fa fa-print"></i> Print Laporan
Gaji</a>

                </div>

            <div class="box-body">

                <table id="example1" class="table table-bordered
table-striped">

<thead>

    <tr class="text-blue">

        <th class="col-sm-1">Tanggal</th>

        <!-- <th class="col-sm-1">NIP</th> -->

        <th class="col-sm-3">Nama pegawai</th>

```

```

        <th class="col-sm-1">Jabatan</th>

        <th>No. Hp</th>

        <th class="col-sm-1">Uang Makan</th>

        <th class="col-sm-1">Gaji Pokok</th>

        <th class="col-sm-1">Total Gaji</th>

        <th class="col-sm-1">Absen</th>

    </tr>

</thead>

<tbody>

<?php

// Tampilkan data dari Database

$sql = "SELECT * FROM laporan";

$stmt = mysql_query($sql);

$no=1;

while ($data = mysql_fetch_array($stmt)) {

    $Kode = $data['nip'];?>

        <tr>

            <td><?php echo $data['tanggal']; ?></td>

            <td><?php echo $data['nama']; ?></td>

            <td><?php echo $data['jabatan']; ?></td>

            <td><?php echo $data['no_hp']; ?></td>

            <td><?php echo $data['uang_makan']; ?></td>

```

```

        <td><?php echo $data['gaji_pokok']; ?></td>

        <td><?php echo $data['total_gaji']; ?></td>

        <td><?php echo $data['absen']; ?></td>

        <?php
        }

        ?>

    </tr>

        </tbody>

    </table>

</div><!-- /.box-body -->

</div><!-- /.box -->

<!------- ----- END MENAMPILKAN DATA
MASTER pegawai ----->

```

5. Gaji.php

```

<?php
$aksi="module/gaji/gaji_aksi.php";
switch($_GET[aksi]){
default:
?>
<!------- ----- MENAMPILKAN DATA MASTER
Gaji ----->
<h3 class="box-title margin text-center">Data Master
Gaji</h3>
<br/>
<div class="row">
<div class="col-md-6">
    <div class="box box-solid box-warning">
        <div class="box-header">

```

```

        <h3 class="btn btn disabled box-title">
        <i class="fa fa-plus"></i>
        Tambah Data Gaji</h3>
    </div>
    <div class="box-body">
        <?php
$ssql ="SELECT max(id) as terakhir from gaji";
$hasil = mysql_query($ssql);
$data = mysql_fetch_array($hasil);
$lastID = $data['terakhir'];
$lastNoUrut = substr($lastID, 3, 9);
$nextNoUrut = $lastNoUrut + 1;
$nextID = "JAB".sprintf("%03s",$nextNoUrut);
?>
        <form class="form-horizontal" action="<?php echo
$aksi?>?module=gaji&aksi=tambah" role="form" method="post">

    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-4 control-label">Jabatan</label>
        <div class="col-sm-7">
            <select name="jabatan" class="form-control">
                <option value=" "> -- Pilih Jabatan -- </option>
                <?php
                    $ssql = "select * from jabatan";
                    $res = mysql_query($ssql);
                    while($list = mysql_fetch_assoc($res)){
                        $nama = $list['nm_jabatan'];

                        echo "<option
value='".$nama."'>".$nama."</option>";
                    }
                ?>
            </select>
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-4 control-label">Uang Makan</label>
        <div class="col-sm-7">

```

```

        <input type="text" class="form-control"
required="required" name="makan" placeholder="Uang Makan">
    </div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4 control-label">Gaji Pokok</label>
    <div class="col-sm-7">
        <input type="text" class="form-control"
required="required" name="pokok" placeholder="Gaji Pokok">
    </div>
</div>
<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4"></label>
    <div class="col-sm-7">
        <hr/>
        <button type="submit" name="submit" class="btn btn-
primary"><i class="glyphicon glyphicon-floppy-disk"></i>
Simpan</button>
<button type="reset" class="btn btn-danger"><i class="fa fa-
refresh"></i><i> Reset</i></button>
    </div>
</div>
</form>
</div><!-- /.box-body -->
</div><!-- /.box -->
</div>
<div class="col-md-6">
    <div class="box box-solid box-danger">
        <div class="box-header">
            <h3 class="btn disabled box-title">
                <i class="fa fa-money"></i>
                Data Master Gaji</h3>
        </div>
        <div class="box-body">
            <table id="example2" class="table table-bordered
table-striped">
<thead>
            <tr class="text-red">

```

```

        <th class="col-sm-1">No</th>
        <th>Jabatan</th>
        <th>Uang Makan</th>
        <th>Gaji Pokok</th>
        <th class="col-sm-1">AKSI</th>
    </tr>
</thead>

<tbody>
<?php
// Tampilkan data dari Database
$sql = "SELECT * FROM gaji";
$stampil = mysql_query($sql);
$no=1;
while ($stampilkan = mysql_fetch_array($stampil)) {
$Kode = $stampilkan['id'];

    <tr>
        <td><?php echo $no++; ?></td>
        <td><?php echo $stampilkan['jabatan']; ?></td>
        <td><?php echo $stampilkan['uang_makan']; ?></td>
        <td><?php echo $stampilkan['gaji_pokok']; ?></td>
        <td align="center">
            <a class="btn btn-xs btn-info"
href="?module=gaji&aksi=edit&id=<?php echo
$stampilkan['id'];?>" alt="Edit Data"><i class="glyphicon
glyphicon-pencil"></i></a>
            <a class="btn btn-xs btn-danger"href="?<?php echo $aksi
?>?module=gaji&aksi=hapus&id=<?php echo $stampilkan['id'];?>"
alt="Delete Data" onclick="return confirm('ANDA YAKIN AKAN
MENGHAPUS DATA <?php echo $Kode; ?> ?')"> <i
class="glyphicon glyphicon-trash"></i></a>
        </td>
        <?php
    }
?>

```

```

        </tr>
            </tbody>
        </table>
    </div><!-- /.box-body -->
</div><!-- /.box -->
</div>
</div>
<!------- ----- END TAMBAH DATA MASTER
Gaji ----->
<?php
break;
case "edit" :
$data=mysql_query("select * from gaji where
id='$_GET[id]');
$edit=mysql_fetch_array($data);
?>

<!------- ----- EDIT DATA MASTER gaji ----
----->
<h3 class="box-title margin text-center">Edit Data Gaji
"<?php echo $_GET['id']; ?>"</h3>
<br/>
<form class="form-horizontal" action="<?php echo
$aksi?>?module=gaji&aksi=edit" role="form" method="post">

    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-4 control-label">Jabatan </label>
        <div class="col-sm-5">
            <input type="text" class="form-control" readonly
name="jabatan" value="<?php echo $edit['jabatan']; ?>" >
        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-4 control-label">Uang Makan</label>
        <div class="col-sm-5">
            <input type="text" class="form-control"
required="required" name="makan" value="<?php echo
$edit['uang_makan']; ?>">

```

```

        </div>
    </div>
    <div class="form-group">
        <label class="col-sm-4 control-label">Gaji Pokok</label>
        <div class="col-sm-5">
            <input type="text" class="form-control"
required="required" name="pokok" value="<?php echo
$edit['gaji_pokok']; ?>">
        </div>
    </div>

<div class="form-group">
    <label class="col-sm-4"></label>
    <div class="col-sm-5">
        <hr/>
        <button type="submit" name="submit" class="btn btn-
primary"><i class="glyphicon glyphicon-floppy-disk"></i>
Simpan</button>
        <a href="?module=jabatan">
        <button class="btn btn-warning"><i class="glyphicon
glyphicon-remove"></i> Batal</button></a>
    </div>
</div>

</form>
</div>
</div>
<!------- END EDIT DATA MASTER gaji
----->

<?php
break;
}
?>

```