BAB IV

ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM

4.1. Analisis Sistem yang Berjalan

Analisis sistem adalah penguraian dari suatu sistem informasi yang utuh ke dalam bagian-bagian komponennya dengan maksud untuk mengidentifikasi dan mengevaluasi permasalahan-permasalahan, kesempatan-kesempatan, hambatan-hambatan yang terjadi dan kebutuhan-kebutuhan yang diharapkan, sehingga dapat diusulkan perbaikan-perbaikan.

Langkah-langkah analisis sistem antara lain :

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

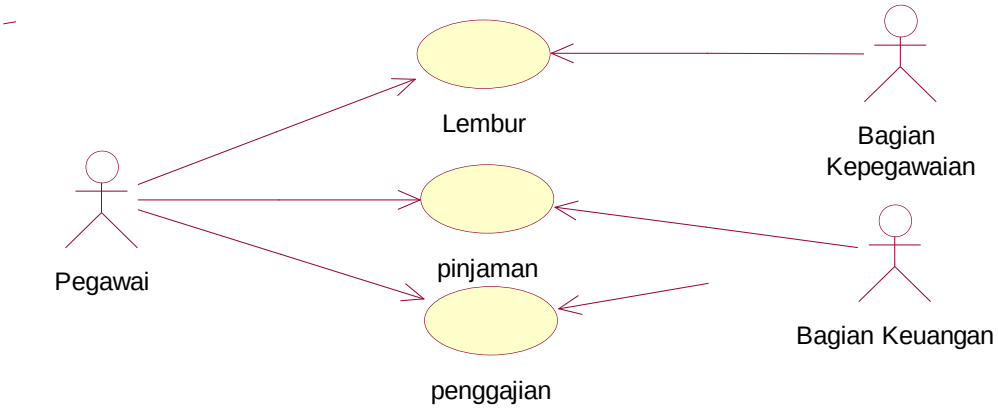
Berdasarkan pengamatan yang penulis lakukan, kegiatan penggajian yang digunakan oleh pihak Toko Broken Thirteen Merch. masih dilakukan secara manual atau penyimpanan data masih dalam bentuk kertas, yang dapat menimbulkan resiko yang cukup besar, seperti kebakaran atau rusak yang bisa mengakibatkan data-data penting itu hilang, sehingga diperlukan sistem yang bisa menyimpan data lebih aman.

4.1.1. Analisis Prosedur yang berjalan

Analisis yang di fokuskan dalam sistem penggajian pegawai yang terdapat pada Toko Broken Thirteen Merch. Berdasarkan dari metode analisis sistem yang digunakan oleh perusahaan , maka berikut merupakan gambaran sistem yang sedang berjalan pada sistem penggajian pegawai.

4.1.2.1. Diagram *Use Case* yang berjalan

Adapun skenario *use case* diagram penggajian pegawai pada sistem yang berjalan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.1. *Use Case diagram* penggajian pegawai yang sedang berjalan.

4.1.2.2. Skenario *Use Case* lembur pegawai

Adapun skenario *use case* lembur pegawai dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.1. Skenario use case lembur pegawai yang berjalan

IDENTIFIKASI	
N o Use Case	1.1 Lembur
Nama Use Case	Lembur pegawai
Tujuan	Untuk melakukan lembur pegawai
Deskripsi	Proses untuk mengolah data lembur pegawai
Jenis	Primer
Aktor	Kepegawaian, Pegawai
Skenario Utama	
Kepegawaian	Pegawai
1. Memerintahkan pegawai untuk lembur dan memeberikan kartu lembur. 4. Menerima kartu lembur dan membuatkan laporan data lembur pegawai.	2. Pegawai mengisi kartu lembur dan menjalankan kerja lembur. 3. Setelah menyelesaikan lembur, pegawai mengembalikan kartu lembur ke bagian kepegawaian.

4.1.2.3. Skenario Use Case pinjaman pegawai

Adapun skenario *use case* pinjaman pegawai dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut :

Tabel 4.2. Skenario use case pinjaman pegawai yang berjalan

IDENTIFIKASI			
N o Use Case	1.2 Pinjaman		
Nama Use Case	Pinjaman pegawai		
Tujuan	Untuk melakukan pinjaman pegawai		
Deskripsi	Proses untuk mengolah data pinjaman pegawai		
Jenis	Primer		
Aktor	Pegawai, Kepegawaian, Pimpinan, Keuangan		
Skenario Utama			
Pegawai	Kepegawaian	Pimpinan	Keuangan
1. Memberikan surat permohonan pinjaman	2. Menerima surat permohonan pinjaman.		
4. Menerima form pengajuan pinjaman.	3. Memberikan form pengajuan pinjaman ke pegawai.		
5. Mengisi form pinjaman dam memberikan kembali ke bagian kepegawaian.	6. Menerima form pinjaman pegawai yang telah diisi dan memberikan kepada pimpinan.	7. Pimpinan menerima form pinjaman pegawai dan ACC.	
	9. Menerima form pinjaman pegawai yang	8. Memberikan kembali form pinjaman	

	telah di ACC. 10. Memberikan form pinjaman ke bagian keuangan.	pegawai yang telah di ACC ke bagian kepegawaian.	11. Menerima dan mendapatkan perintah dari bagian kepegawaian untuk memberikan uang pinjaman pegawai. 12. Memberikan uang pinjaman kepada pegawai.
13. Pegawai menerima uang pinjaman dari bagian keuangan.			

1.1.2.4. Skenario *Use Case* penggajian pegawai

Adapun skenario *use case* penggajian pegawai dalam sistem yang berjalan adalah sebagai berikut :

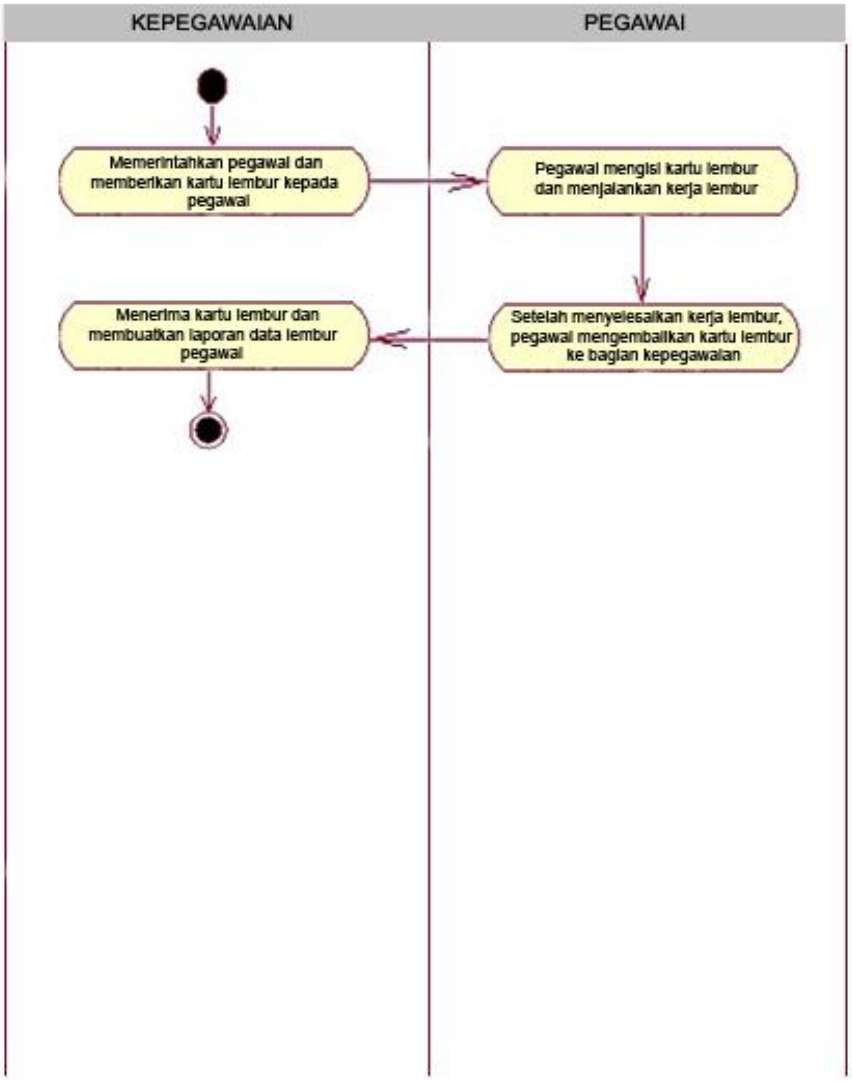
Tabel 4.3. Skenario use case penggajian yang berjalan

IDENTIFIKASI		
N o Use Case	1.3 Penggajian	
Nama Use Case	Penggajian pegawai	
Tujuan	Untuk melakukan penggajian pegawai	
Deskripsi	Proses untuk mengolah data penggajian pegawai ke data bagian keuangan.	
Jenis	Primer	
Aktor	Pegawai, Keuangan, Kepegawaian	
Skenario Utama		
Pegawai	Keuangan	Kepegawaian
1. Memberikan Kartu tanda pegawai ke bagian keuangan. 11. Pegawai menerima slip gaji.	2. meminta data pegawai & jabatan ke bagian kepegawaian. 4 Melihat data pegawai yang telah diberikan bagian kepegawaian untuk si sesuaikan dengan penggajian 5. meminta data lembur ke bagian kepegawaian. 7 Melihat data lembur pegawai yang telah diberikan bagian kepegawaian untuk disesuaikan dengan penggajian 8. Mengecek data pinjaman di arsip keuangan. 9. Mengolah data gaji. 10. Mencetak slip gaji untuk pegawai	3. Membuat & memberikan laporan data pegawai & jabatan untuk bagian keuangan. 6. Membuat & memberikan laporan lembur pegawai untuk bagian keuangan

3.1.2.5. Diagram Aktivitas (*Activity Diagram*) yang berjalan

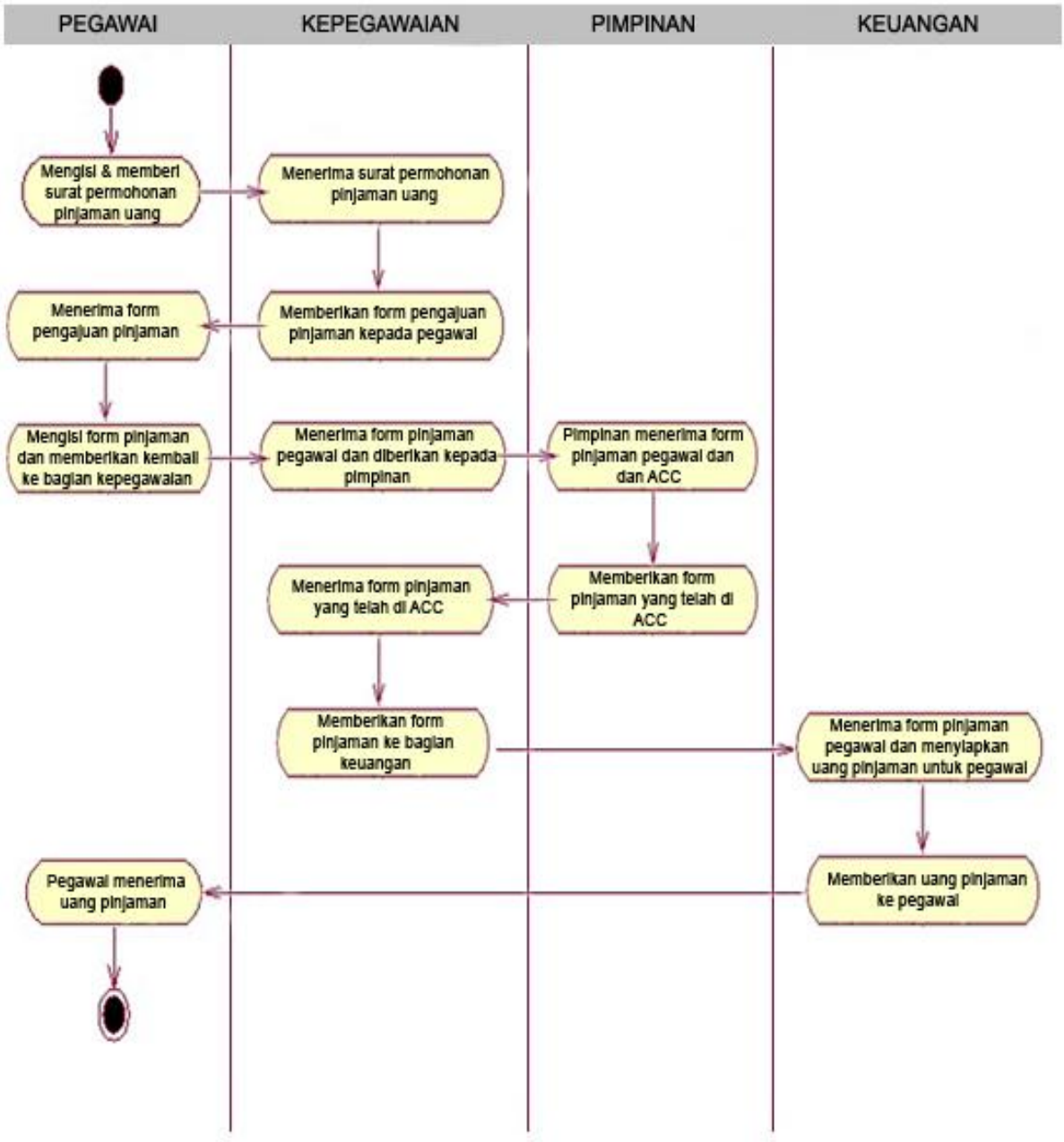
Diagram Activity berfokus pada aktifitas-aktifitas yang terjadi yang terkait dalam penggajian pegawai.

1. Activity Diagram Lembur



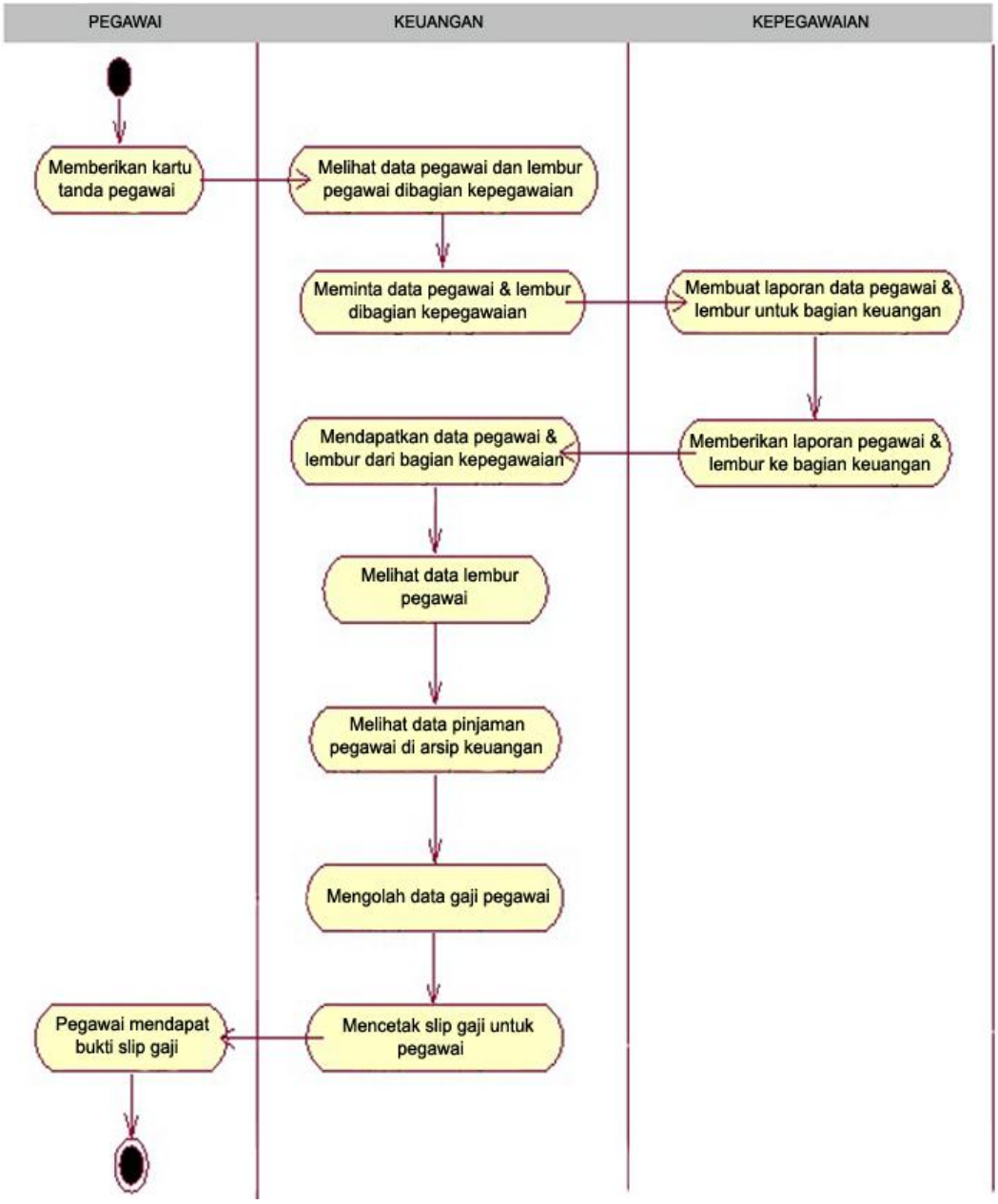
Gambar 4.2. *Activity diagram* lembur pegawai yang sedang berjalan.

2. Activity Diagram Pinjaman



Gambar 4.3. *Activity diagram* pinjaman pegawai yang sedang berjalan.

3. Activity Diagram Penggajian



Gambar 4.4. *Activity diagram* penggajian pegawai yang sedang berjalan.

4.1.2. Evaluasi Sistem yang sedang Berjalan

Berdasarkan analisis terhadap sistem yang sedang berjalan maka dapat diidentifikasi beberapa kekurangan sebagai berikut :

1. Sering terjadi kesalahan – kesalahan pada perhitungan untuk penggajian, dikarenakan proses perhitungan masih dilakukan secara manual (dalam tertulis).
2. Sering terjadi keterlambatan informasi dari bagian-bagian yang lain kepada bagian keuangan untuk memproses slip gaji, pinjaman, dan lembur pegawai.
3. Sering terjadi kesalahan – kesalahan yang disebabkan oleh keterlambatan data/informasi terutama dalam hal pembuatan laporan keuangan kepada pemilik toko dan bagian keuangan.

4.2. Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini dibuat sebagai tahapan untuk mempersiapkan proses implementasi sistem yang diinginkan oleh pengguna, serta menggambarkan secara jelas proses-proses yang diinginkan oleh pengguna, sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan dalam sistem ini yaitu metode *object oriented*, maka model proses sistem yang akan digunakan pada sistem ini untuk menjelaskan dan menggambarkan keseluruhan proses dan objek adalah dengan menggunakan UML.

Adapun perancangan ini meliputi Perancangan *Use case diagram* dan skenarionya, Perancangan *Activity diagram,* Perancangan *sequence diagram,*

Perancangan *collaboration diagram*, Perancangan *component diagram*, Perancangan *class diagram*.

4.2.1. Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini untuk menggambarkan secara umum pengembangan sistem informasi yang diusulkan yang dapat memberikan menganalisis kelemahan-kelemahan pada sistem yang sudah ada. Dengan mengembangkan sistem yang sudah ada, sistem ini dapat memberikan kemudahan bagi perusahaan dalam melakukan penggajian pegawai.

4.2.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Prosedur yang berjalan tidak menggunakan program untuk perhitungan dalam penggajian, sehingga dalam perhitungan, prosedur tidak berjalan efektif, untuk itu penulis mengusulkan untuk membuat program dalam perhitungan penggajian secara terkomputerisasi dan didalamnya terdapat informasi-informasi mengenai pinjaman, serta lembur pegawai.

4.2.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

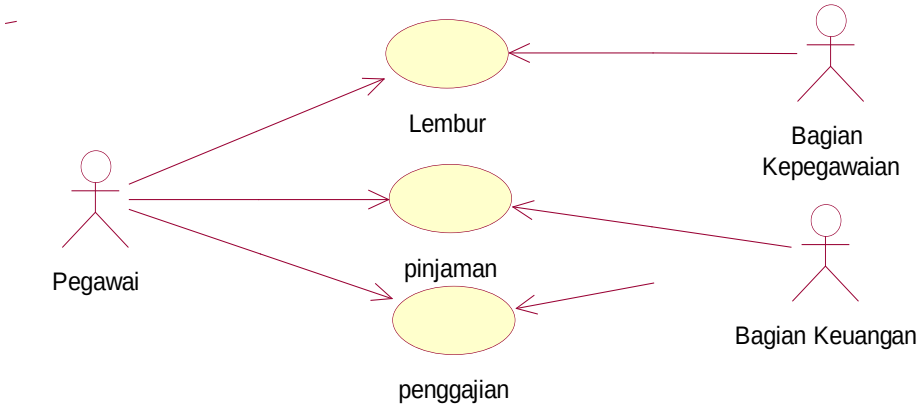
Setelah melihat sistem yang berjalan di Toko Broken Thirteen Merch. dan penulis sudah mengevaluasi sistem berjalan tersebut. Penulis melihat banyaknya kekurangan dari sistem yang berjalan, maka dari itu penulis mengusulkan perancangan prosedur penggajian pegawai yang baru untuk di pakai perusahaan.

Adapun sistem yang siusulkan meliputi sistem komputerisasi, yang didalam sistem tersebut memiliki :

1. Admin dirancang untuk user tertentu, agar dapat memasuki bagian – bagian yang ada di dalam penggajian untuk mengelola data.
2. pegawai yang ingin menggunakan sistem harus mempunyai username dan password yang telah di tentukan oleh pihak perusahaan untuk login pada sistem.
3. Tidak semua pegawai yang dapat menggunakan sistem ini, hanya pegawai yang bersangkutan dengan bagian-bagian yang ditentukan oleh perusahaan yang dapat menggunakan sistem ini.

4.2.3.1. Diagram Use Case yang diusulkan

Use case Diagram penggajian pegawai pada sistem yang diusulkan sangat sama dengan Use Case yang berjalan pada perusahaan, tetapi perbedaannya hanya saja sudah terkomputerisasi (Data tersimpan dalam database). Gambar Use Case yang diusulkan adalah sebagai berikut:



Gambar 4.5. *Activity diagram* penggajian pegawai yang diusulkan

4.2.3.2. Skenario *Use Case* penggajian pegawai

Adapun skenario *use case* penggajian pegawai dalam sistem yang diusulkan adalah sebagai berikut :

1. Skenario Use Case Usulan lembur pegawai

Tabel 4.2. Skenario Use Case lembur pegawai yang diusulkan

IDENTIFIKASI		
N o Use Case	1.2 lembur pegawai	
Nama Use Case	Kelola lembur pegawai	
Tujuan	Memasukkan data lembur pegawai ke database	
Deskripsi	Proses untuk mengolah data lembur pegawai	
Jenis	Primer	
Aktor	Petugas bagian kepegawaian	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Form menu utama telah di aktifkan	
Aksi Aktor		Responsistem
1.Pilih Menu Pelayanan, lalu klik Lembur pegawai. 3.Memasukkan nip pegawai lalu tekan enter. 5.Input lembur pegawai, lalu klik tombol simpan.		2. Menampilkan Form Lembur 4. Nip pegawai ditemukan 6.Menyimpan Data lembur pegawai ke database.
Kondisi Akhir	Data lembur pegawai tersimpan dalam database lembur.	

2. Skenario Use Case Usulan pinjaman pegawai

Tabel 4.3. Skenario Use Case Pinjaman pegawai yang diusulkan

IDENTIFIKASI	
N o Use Case	1. 3 Pinjaman hutang pegawai
Nama Use Case	Kelola pinjaman hutang pegawai
Tujuan	Memasukkan data pinjaman hutang pegawai
Deskripsi	Proses untuk mengolah data pinjaman hutang
Jenis	Primer
Aktor	Petugas bagian keuangan
Skenario Utama	
Kondisi Awal	Form menu utama telah di aktifkan
Aksi Aktor	Responsistem
1. Pilih Menu Pelayanan, lalu klik Pinjaman. 3.Masukkan nip pegawai, lalu tekan enter. 5. Input data pinjaman pegawai, lalu klik tombol simpan	2. Menampilkan Form Pinjaman hutang 4 Nip pegawai ditemukan. 6. Menyimpan Data pinjaman ke database.
Kondisi Akhir	Data pinjaman tersimpan dalam database pinjaman

3. Skenario Use Case Usulan penggajian pegawai

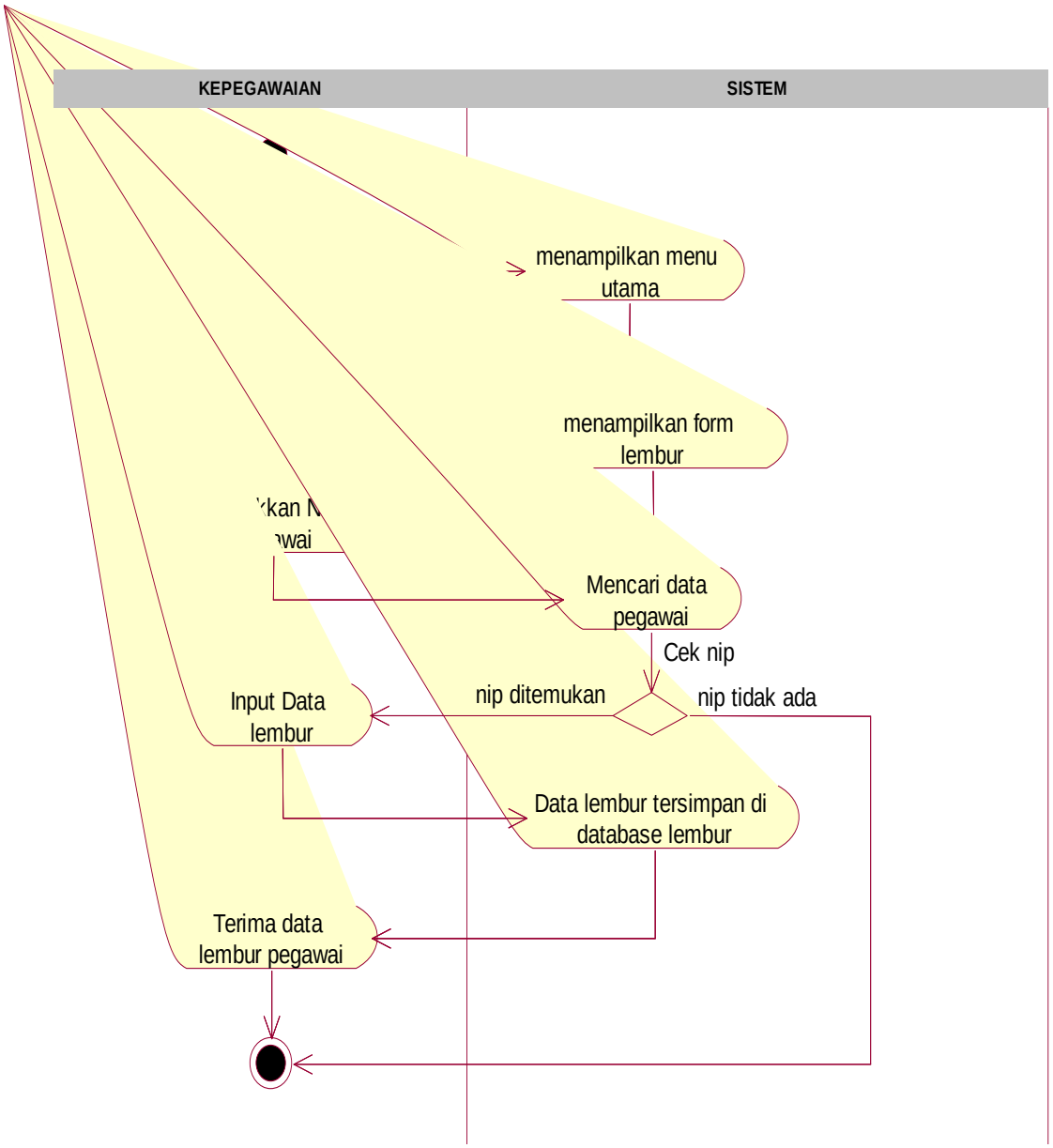
Tabel 4.4. Skenario Use Case Penggajian pegawai yang diusulkan

IDENTIFIKASI		
N o Use Case	1.4 Penggajian pegawai	
Nama Use Case	Penggajian	
Tujuan	Memasukkan data gaji kerja pegawai ke database	
Deskripsi	Proses untuk mengolah data gaji pegawai ke database	
Jenis	Primer	
Aktor	Petugas bagian keuangan	
Skenario Utama		
Kondisi Awal	Form menu utama telah di aktifkan	
Aksi Aktor		Responsistem
1.Pilih Menu Pelayanan, lalu klik penggajian. 3. Masukkan nip pegawai. 5. Input hari kerja pegawai 7. Klik tombol simpan		2. Menampilkan Form penggajian pegawai. 4. Data pegawai ditemukan. 6. Tampil total gaji pegawai 8. Data penggajian tersimpan ke dalam database
Kondisi Akhir	Data gaji pegawai tersimpan dalam database penggajian.	

4.2.3.3. Diagram Activity usulan

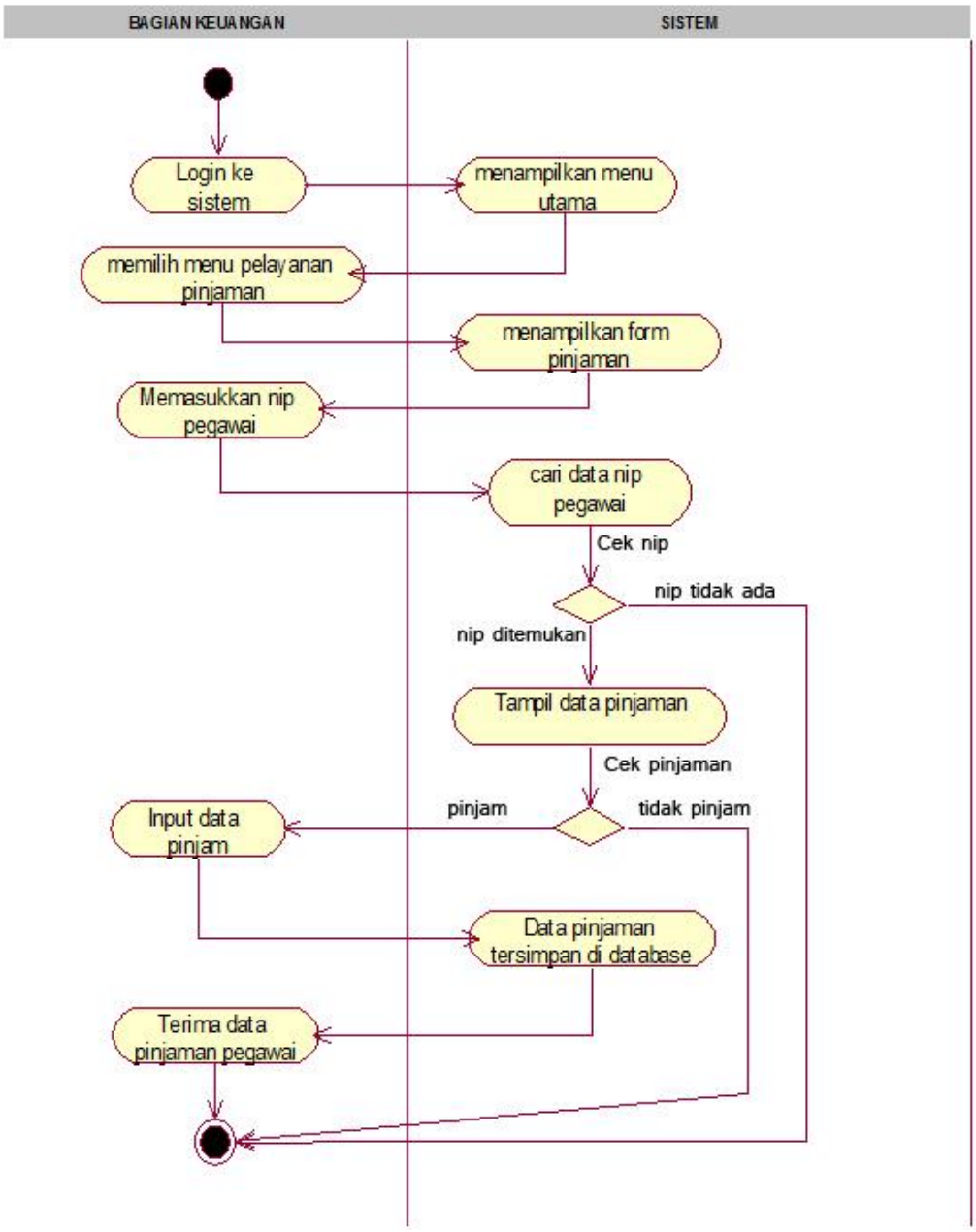
Activity diagram digunakan untuk mendokumentasikan alur kerja pada sebuah sistem.

1. Activity Diagram Usulan Lembur Pegawai



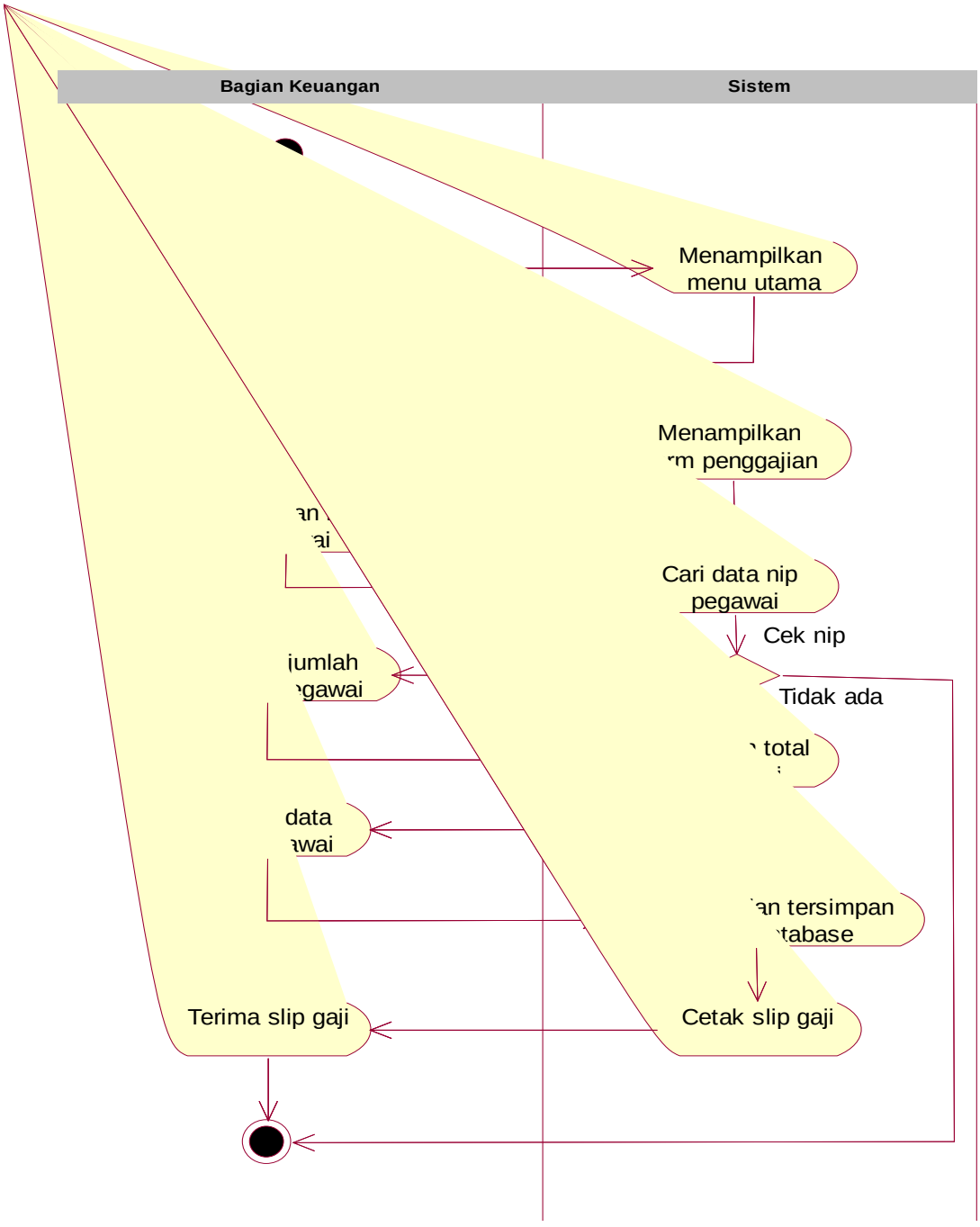
Gambar 4.6. Activity diagram lembur pegawai yang diusulkan.

2. Activity Diagram Usulan Peminjaman Pegawai



Gambar 4.7. *Activity diagram* peminjaman pegawai yang diusulkan

3. Activity Diagram Usulan Penggajian Pegawai

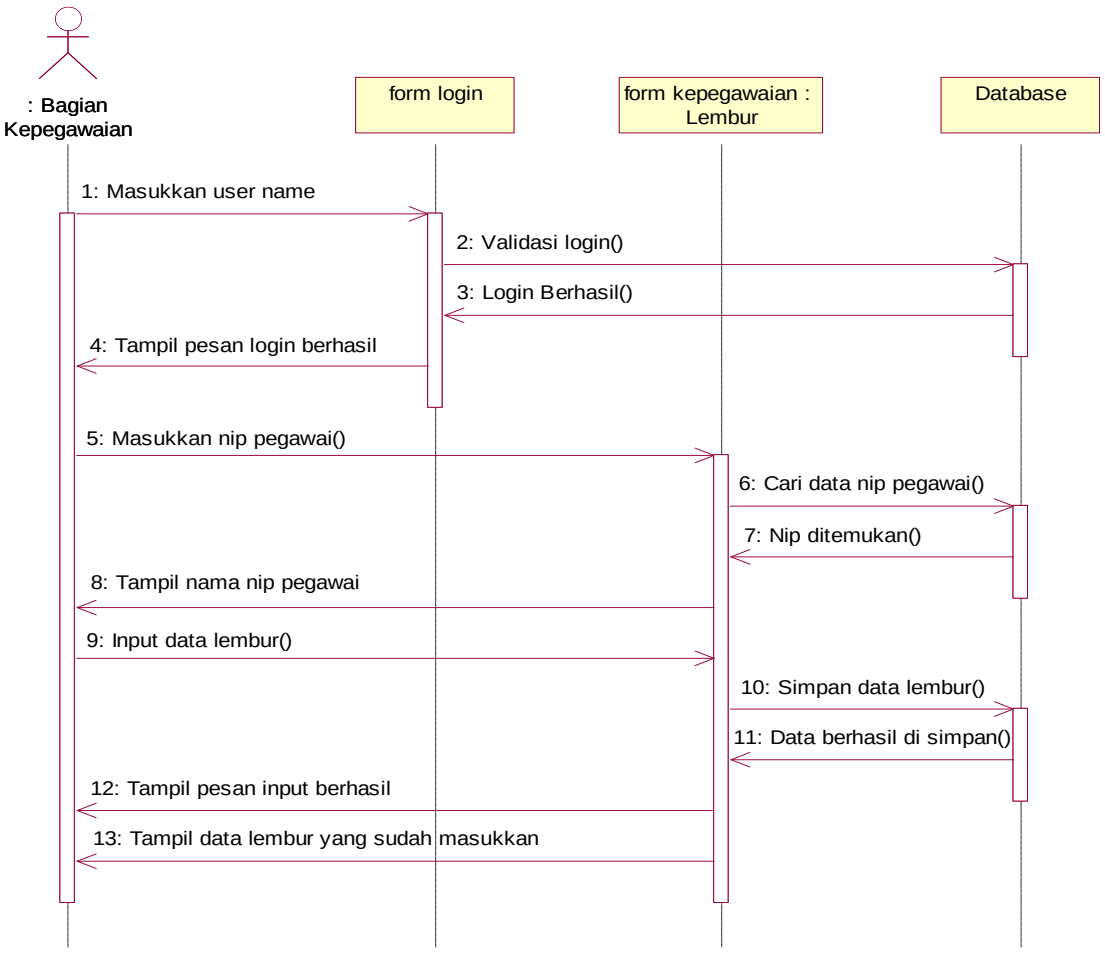


Gambar 4.8. *Activity diagram* penggajian pegawai yang diusulkan

4.2.3.4. Sequence Diagram usulan

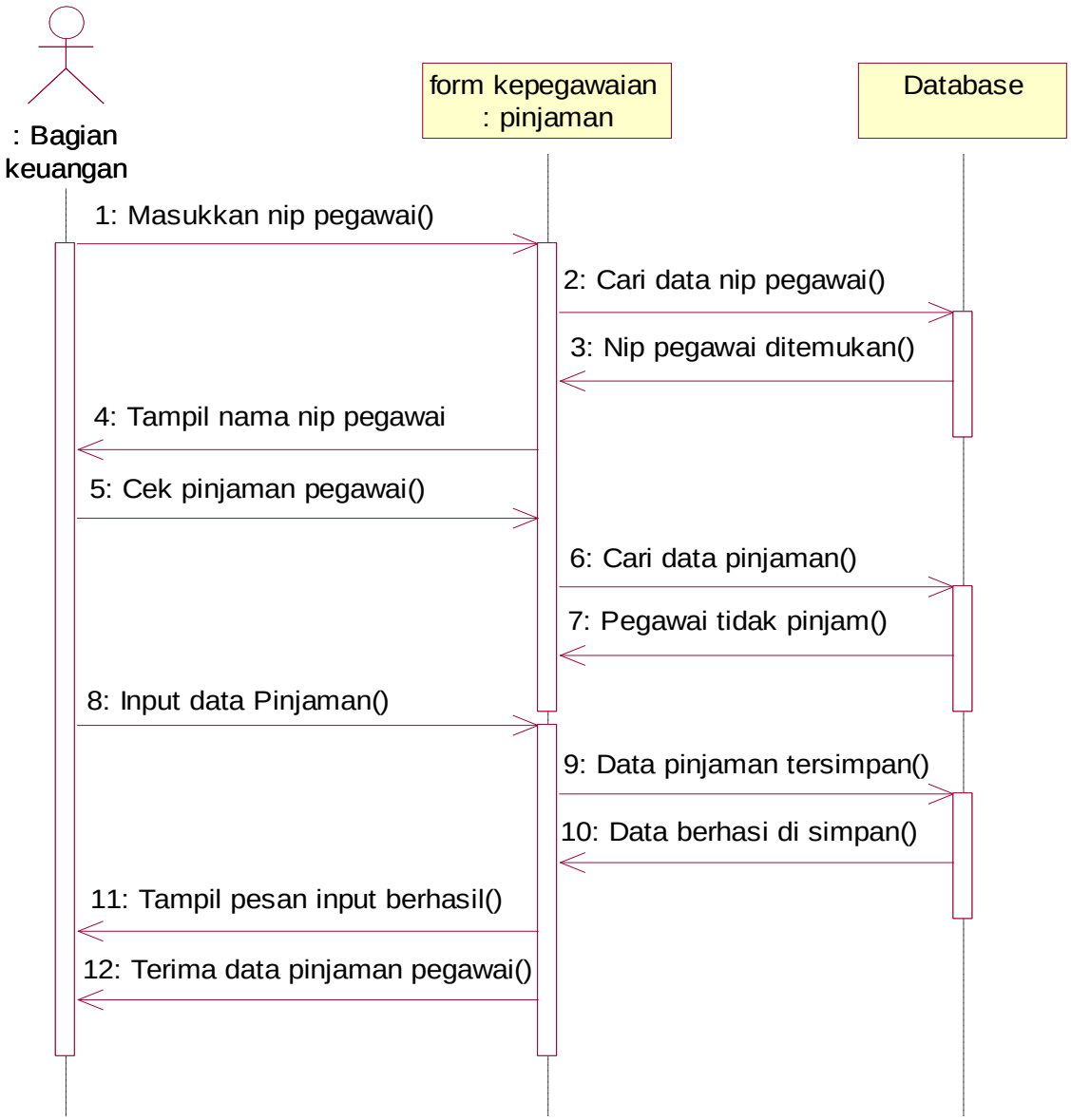
Sequence diagram (diagram sekuensial) adalah diagram yang digunakan untuk menunjukkan aliran fungsionalitas dalam *use case*. Berikut ini adalah *sequence diagram* yang diusulkan :

1. Sequence diagram usulan lembur pegawai



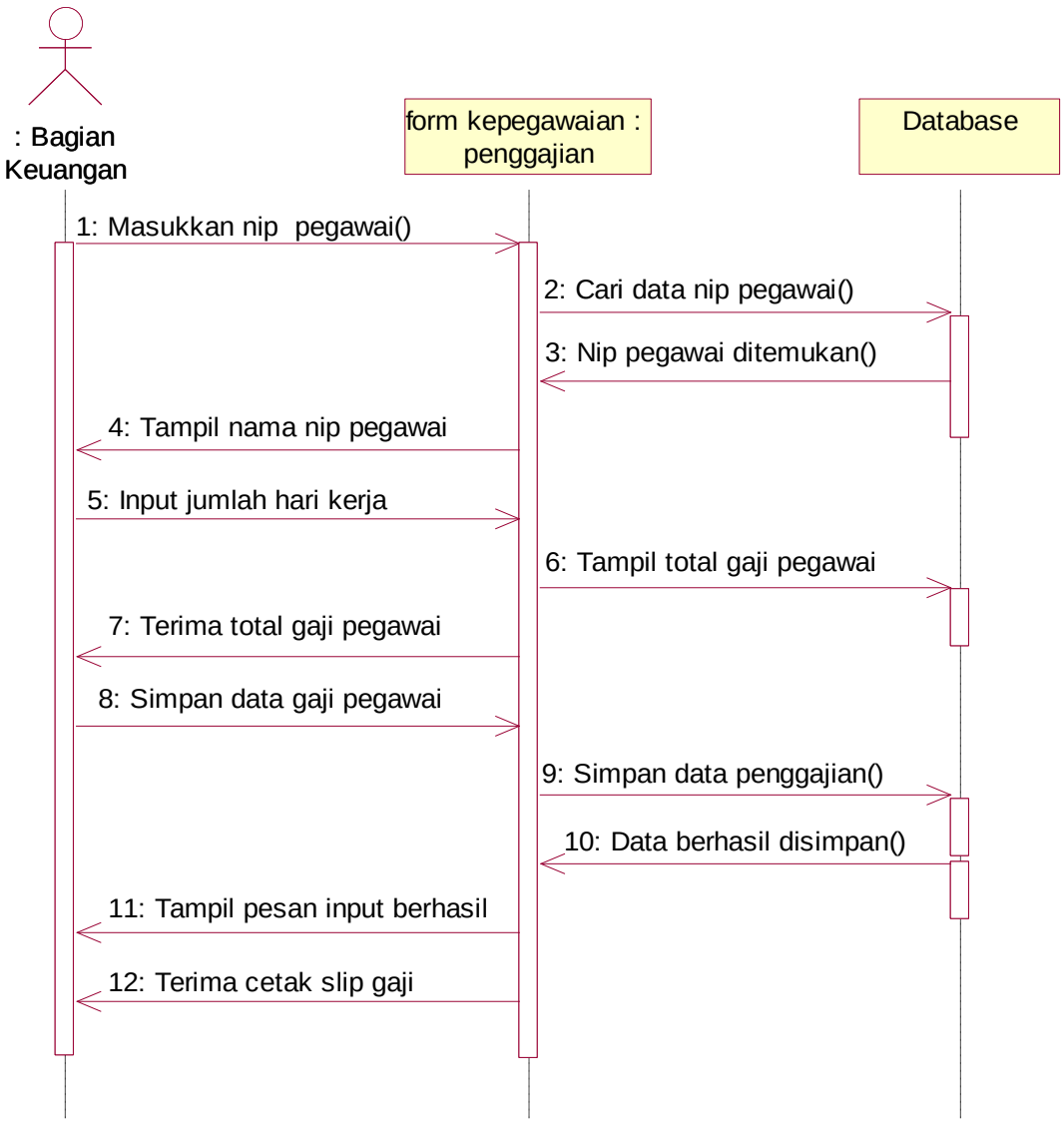
Gambar 4.9. *Squence diagram* Lembur pegawai yang diusulkan

2. Squence Diagram Usulan Pinjaman Pegawai



Gambar 4.10. *Squence diagram* pinjaman pegawai yang diusulkan

3. Squence Diagram Usulan Penggajian Pegawai

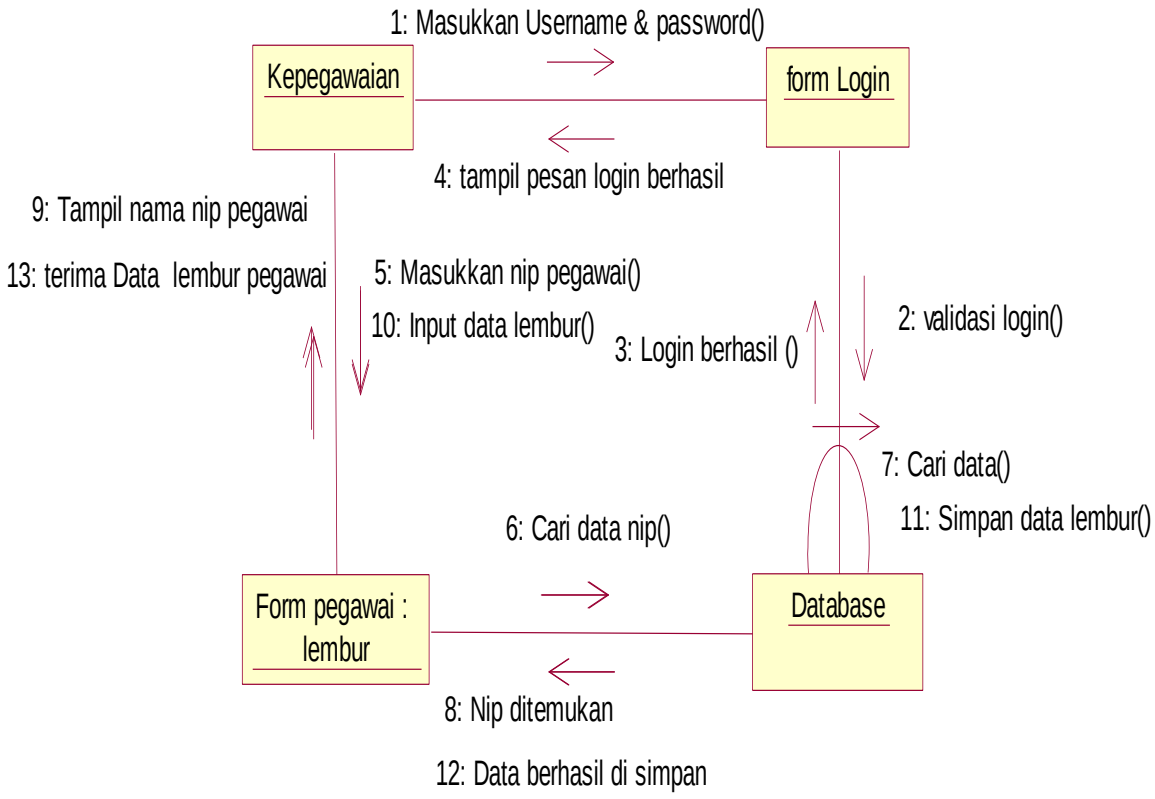


Gambar 4.11. *Squence diagram* penggajian pegawai yang diusulkan.

2.2.3.5. Diagram Collaboration usulan

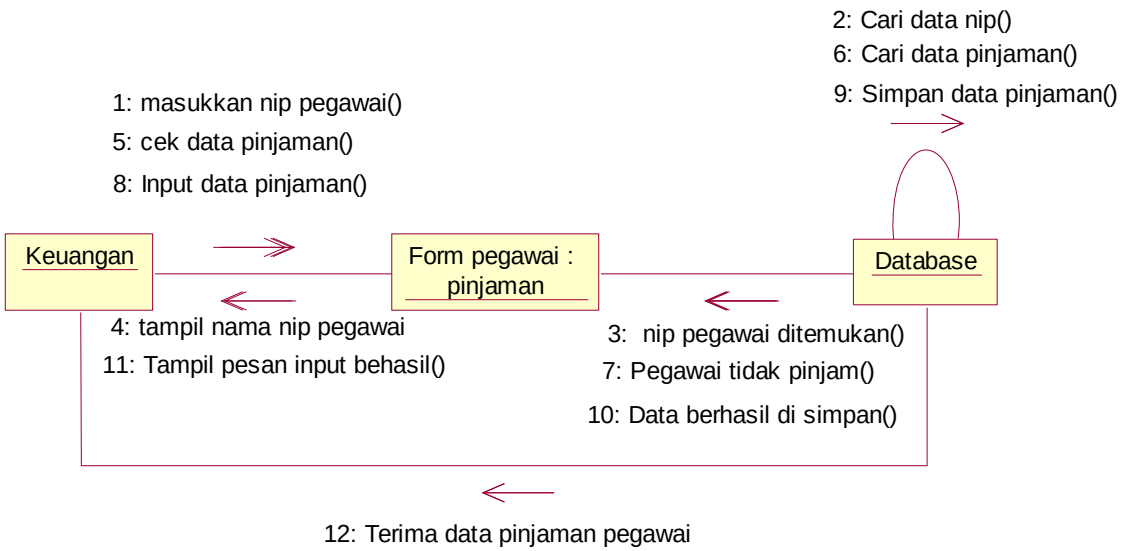
Sama seperti *sequence diagram*, *collaboration diagram* juga digunakan untuk memperlihatkan aliran-aliran pada *use case*. Jika *sequence diagram* berurutan menurut waktu, *collaboration diagram* berfokus pada relasi-relasi yang terjadi antara objek yang satu dengan objek-objek yang lainnya. Berikut adalah *collaboration diagram* yang dibutuhkan :

1. Diagram Collaboration Usulan Lembur Pegawai



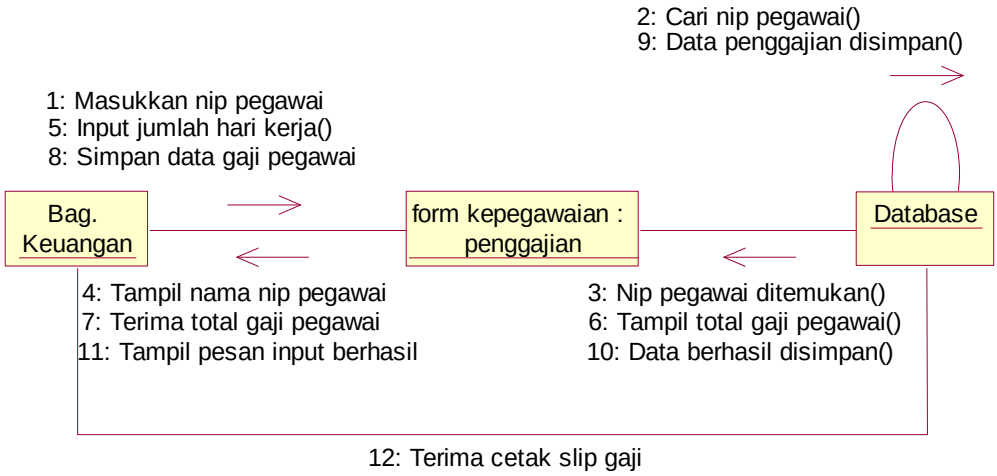
Gambar 4.12. *Collaboration diagram* lembur pegawai yang diusulkan.

2. Diagram Collaboration Usulan Pinjaman Pegawai



Gambar 4.13. *Collaboration diagram* pinjaman pegawai yang diusulkan

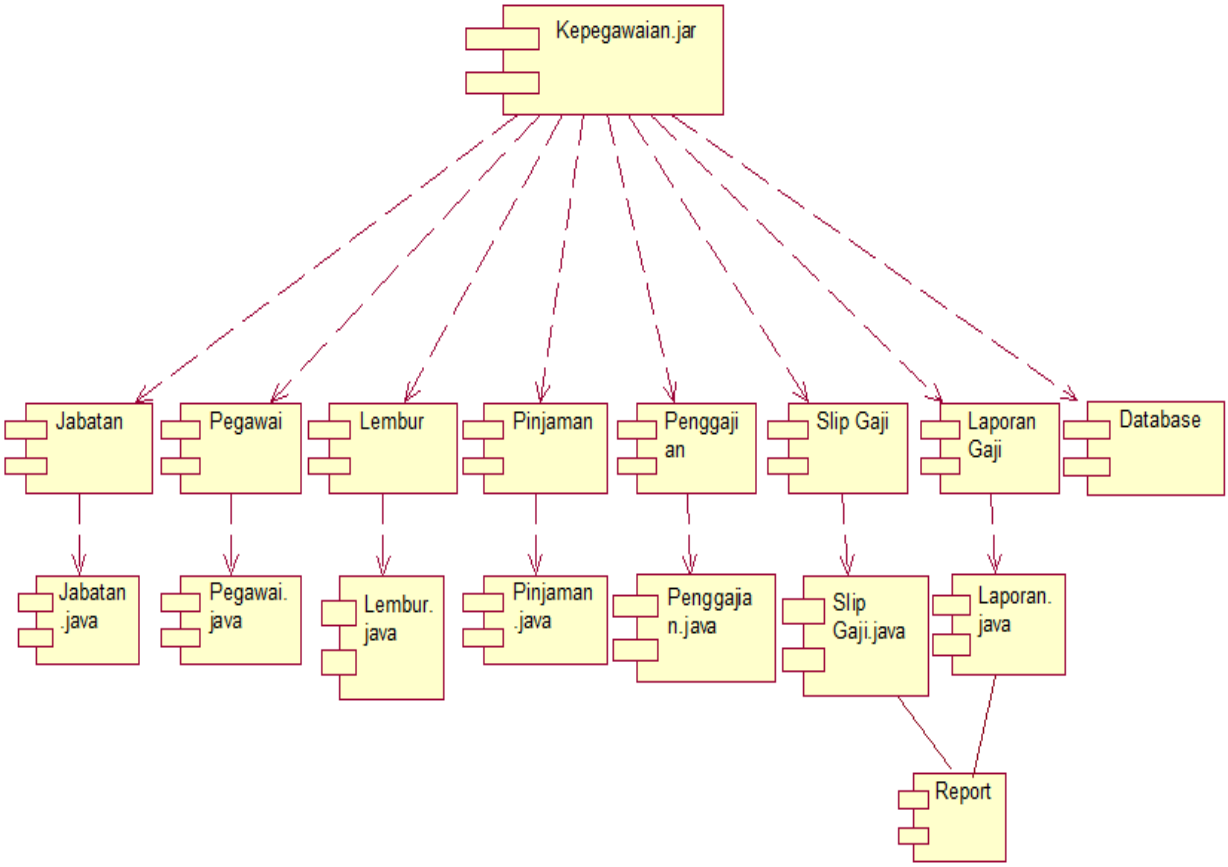
3. Diagram Collaboration Usulan Penggajian Pegawai



Gambar 4.14. *Collaboration diagram* penggajian pegawai yang diusulkan.

4.2.3.6. Component Diagram Usulan

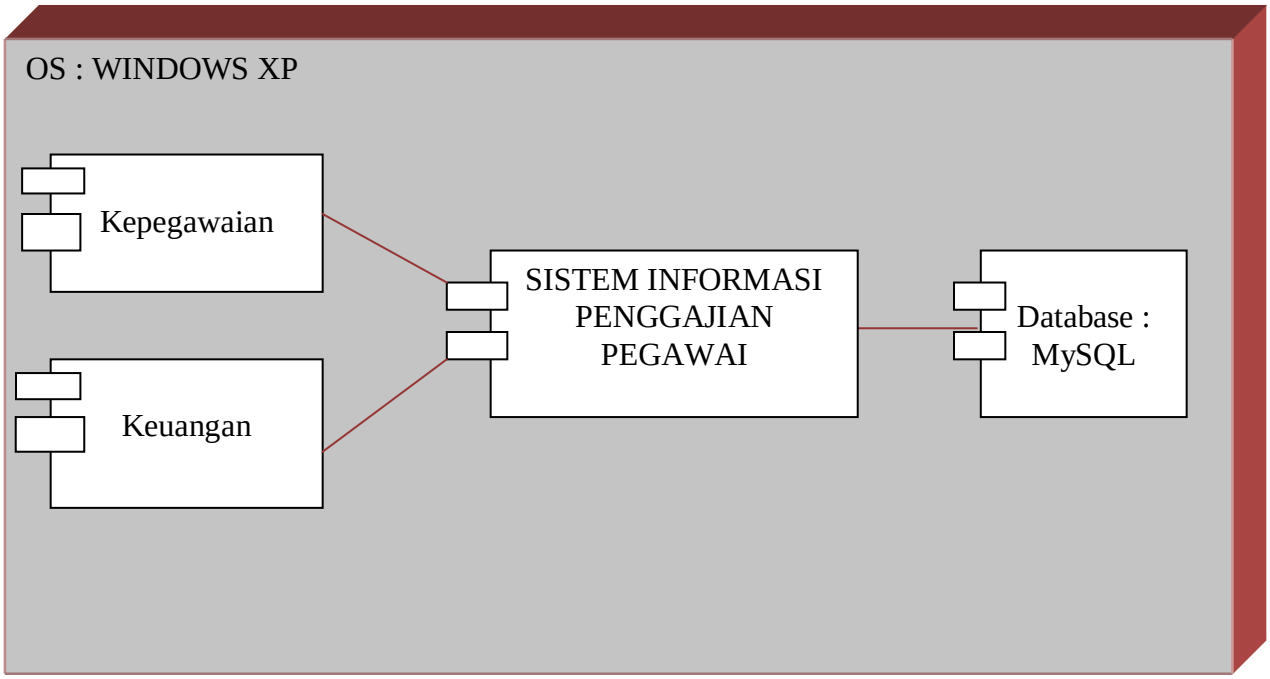
Component diagram (diagram komponen) adalah diagram yang menunjukkan model secara fisik komponen perangkat lunak dalam sistem dan hubungan antar mereka. Berikut ini adalah *Component diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.15. *Component diagram* penggajian pegawai yang diusulkan.

4.2.3.7. Deployment diagram Penggajian pegawai yang Diusulkan

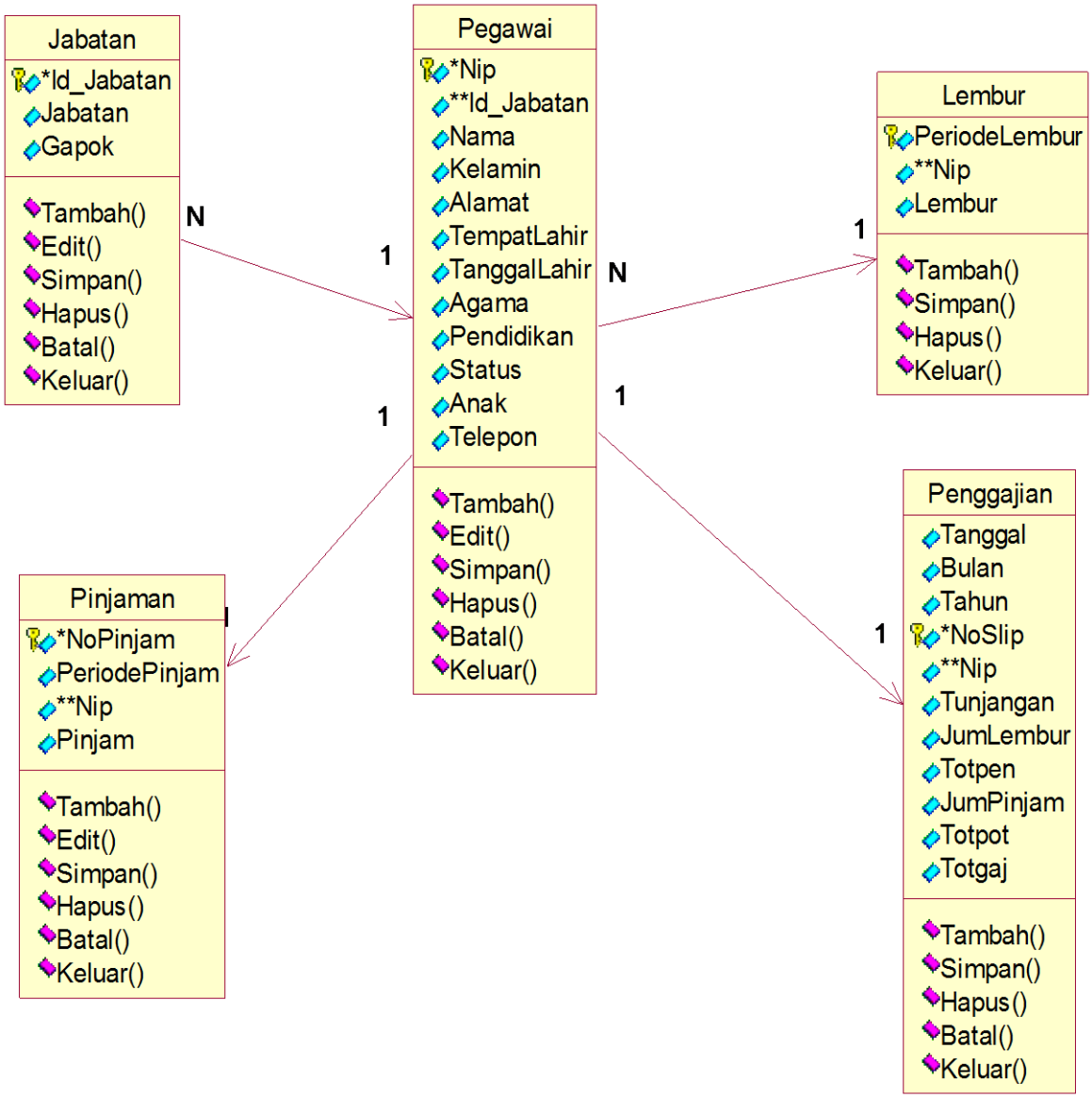
Deployment diagram menunjukan tata letak sebuah sistem secara fisik, menampakan bagian – bagian software yang berjalan pada bagian – bagian hardware yang digunakan untuk mengemplementasikan sebuah sistem dan keterhubungan antara komponen – komponen hardware tersebut. Deployment diagram dapat digunakan pada bagian – bagian awal proses perancangan sistem untuk mendokumentasikan arsitektur fisik sebuah sistem.



Gambar 4.16. Deployment penggajian pegawai yang diusulkan.

4.2.3.8. Class Diagram usulan

Class diagram (diagram kelas) adalah diagram yang menunjukkan interaksi antar kelas dalam sistem. Berikut ini adalah *Class diagram* yang dibutuhkan :



Gambar 4.17. *Class diagram* penggajian pegawai yang diusulkan

4.2.4. Perancangan basis data.

4.2.4.1. Struktur file

Struktur file digunakan dalam perancangan sistem untuk menentukan nilai atau tipe data suatu atribut pada file yang terdapat pada database. Pada tahapan perancangan struktur file untuk mempermudah dalam mengetahui suatu nilai atau tipe data yang ada pada file penyimpanan ini akan dijelaskan mengenai perancangan basis data yang akan digunakan. Penyusunan tabel ini pada dasarnya digunakan untuk memudahkan dalam pemasukan dengan penyimpanan data yang sesuai dengan kelompok dari data atau informasi tersebut. Struktur Field yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

1. Struktur Field Data Jabatan

   Nama Tabel : Tabel_Jabatan

   Media Penyimpanan : Harddisk

   Field Kunci : Id_Jabatan

Tabel 4.5. Struktur File Data Jabatan

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Id_Jabatan *	Varchar	10	*Primary Key* *
2	Jabatan	Varchar	15	Jabatan Pegawai
3	Gapok	Varchar	15	Gaji Pokok

2. Struktur Field Data Pegawai

Nama Tabel : Tabel_Data Pegawai

Media Penyimpanan : Harddisk

Field Kunci : Nip

Tabel 4.6. Struktur File Data Gaji Pegawai

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Nip *	Int	10	*Primary Key* *
2	Id_Jabatan **	Varchar	10	Foreign Key **
3	Nama	Varchar	20	Nama Pegawai
4	Kelamin	Varchar	20	Jenis Kelamin
5	Alamat	Varchar	30	Alamat Pegawai
6	TempatLahir	Varchar	10	Tempat Lahir Pegawai
7	TanggalLahir	Date		Tanggal Lahir Pegawai
8	Agama	Varchar	10	Agama Pegawai
9	Pendidikan	Varchar	25	Pendidikan terakhir pegawai
10	Status	Varchar	15	0=Menikah, 1=Belum Menikah
11	Anak	integer	10	Jumlah Anak
12	Telepon	integer	10	No Telepon pegawai

3. Struktur Field Data Lembur

Nama Tabel : Tabel_Data Lembur

Media Penyimpanan : Harddisk

Field Kunci : Periode Lembur

Tabel 4.7. Struktur File Data Lembur

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	PeriodeLembur*	Varchar	15	*Primary Key* *
2	Nip **	Varchar	10	Foreign key
3	Lembur	Integer	10	Jumlah Hari Lembur

4. Struktur Field Data Pinjaman

Nama Tabel : Tabel_Data Pinjaman

Media Penyimpanan : Harddisk

Field Kunci : NoPinjam

Tabel 4.8 Struktur File Data Pinjaman

No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	NoPinjam *	Varchar	10	*Primary Key* *
2	PeriodePinjam	date		Periode pinjam
3	Nip**	Varchar	10	Foreign Key **
4	Pinjam	Integer	15	Pinjaman pegawai

5. Struktur Field Data Penggajian

Nama Tabel : Tabel_Data Penggajian

Media Penyimpanan : Harddisk

Field Kunci : NoSlip

Tabel 4.9. Struktur File Data Penggajian

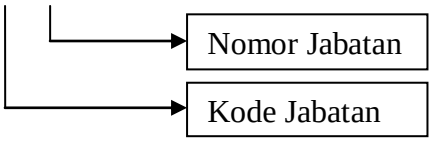
No	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1	Tanggal	Integer	10	*Tanggal Gaji*
2	Bulan	Varchar	15	*Bulan Gaji*
3	Tahun	Integer	10	*Tahun Gaji*
4	NoSlip *	Varchar	15	Primary Key *
5	Nip **	varchar	10	Foreign Key **
6	Tunjangan	Integer	25	Tunjangan Pegawai
7	JumLembur	Integer	10	Lembur pegawai
8	Totpen	Integer	25	Total penerimaan
9	JumPinjam	Integer	15	Pinjaman pegawai
10	Totpot	Integer	25	Total potongan
11	Totgaj	Integer	25	Total Gaji

4.2.4.2. KODIFIKASI

Pengkodean merupakan proses untuk memudahkan dalam mengelompokkan data dan pemrosesannya. Selain itu pengkodean juga dapat membantu sistem informasi dalam mengidentifikasikan suatu objek, sehingga kesalahan-kesalahan yang mungkin terjadi dalam mengidentifikasikan objek-objek tersebut dapat dihindarkan. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat sebagai berikut :

1. Id Jabatan

Format : JB xx



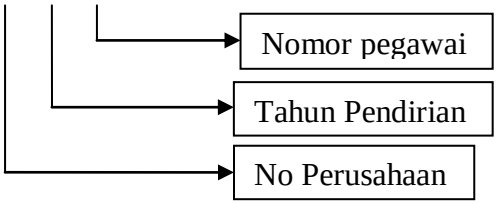
Contoh : JB 01

JB = Menunjukkan kode Jabatan

01 = Menunjukkan Nomor Jabatan

2. Nip (no induk pegawai)

Format : xx-xx-xxx



Contoh : 1106001

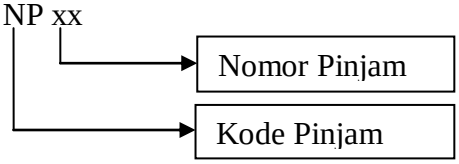
11 = Nomor Perusahaan

06 = Tahun Pendirian Perusahaan

001 = Nomor Pegawai

3. No Pinjam

Format : NP xx



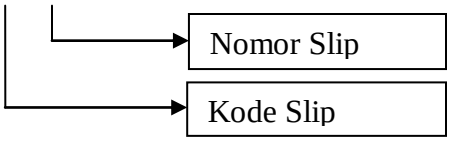
Contoh : NP 01

NP = Kode pinjam

01 = Nomor pinjam

4. No Slip

Format : NS xxx



Contoh : NS 001

NS = Kode Slip

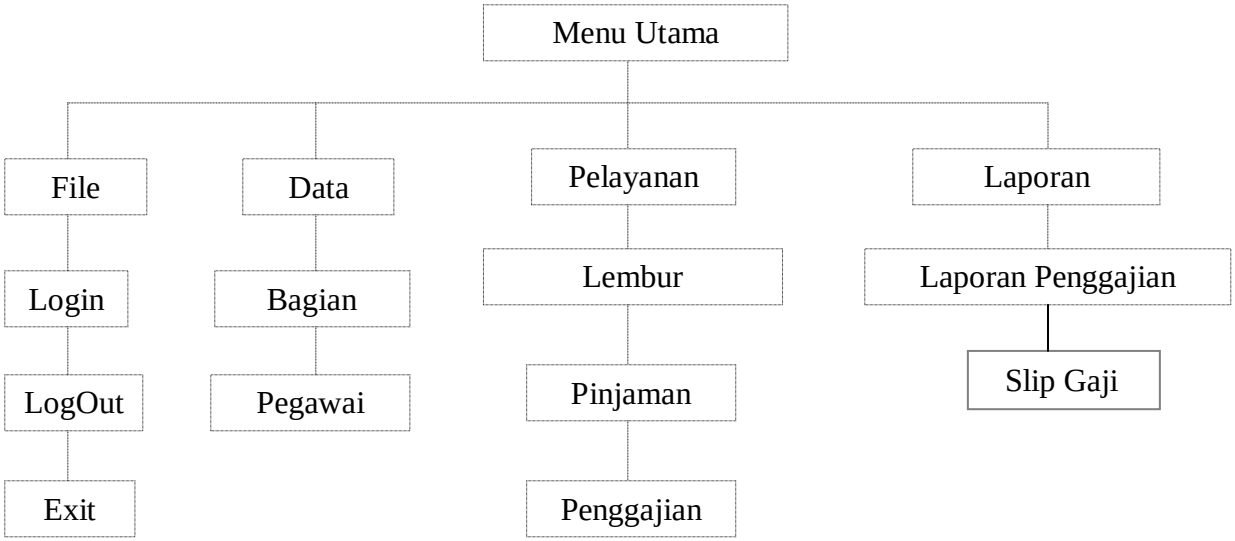
001 = Nomor slip

4.3. Perancangan Antar Muka

Pada sub bab ini akan menjelaskan tentang perancangan program sistem infomasi penggajian yang dibangun meliputi perancangan input dan perancangan output yang ada pada sistem informasi penggajian pegawai di Toko Broken Thirteen Merch. Hal ini dilakukan untuk mempermudah pengguna dalam mengetahui proses input dan output yang terdapat pada aplikasi.

4.3.1. Struktur Menu

Dalam memberikan kemudahan baik kepada pengguna maupun kepada pihak yang membutuhkan, maka dirancang suatu program dengan memberikan berbagai macam kemudahan dan memberikan informasi yang cepat dan akurat. Untuk rancangan menu utama sistem informasi penggajian adalah sebagai berikut



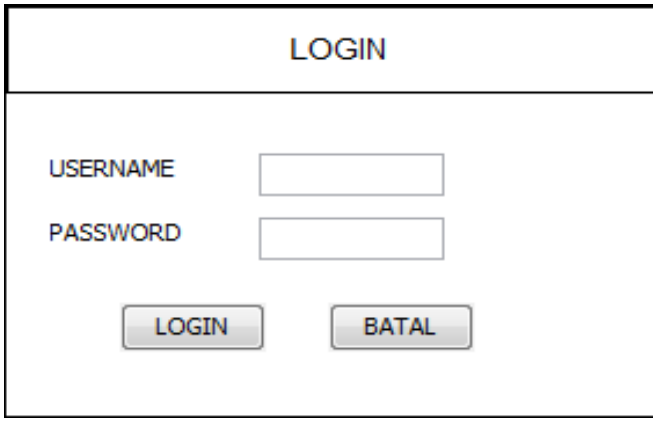
Gambar 4.18. Struktur menu

4.3.2. Perancangan Input

Perancangan *input* merupakan desain yang dirancang untuk menerima masukan dari pengguna sistem. Rancangan Masukan ini harus dapat memberikan penjelasan bagi pemakainya, baik dari bentuk maupun dari masukan-masukan yang akan diisi.

1. Perancangan Login

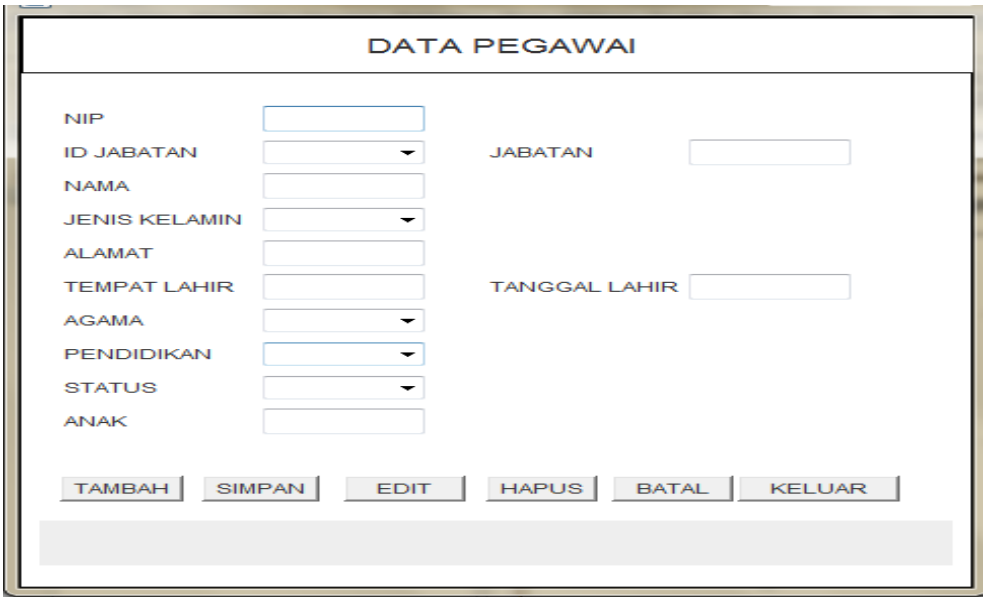
Perancangan ini digunakan untuk login pengguna ke dalam program **.**



Gambar 4.19. Perancangan Login

2. Perancangan Input Data Pegawai

Form ini digunakan untuk Tambah, simpan, Edit dan Hapus data Pegawai.



Gambar 4.20. Perancangan Data pegawai

3. Perancangan Input Data Bagian / Jabatan

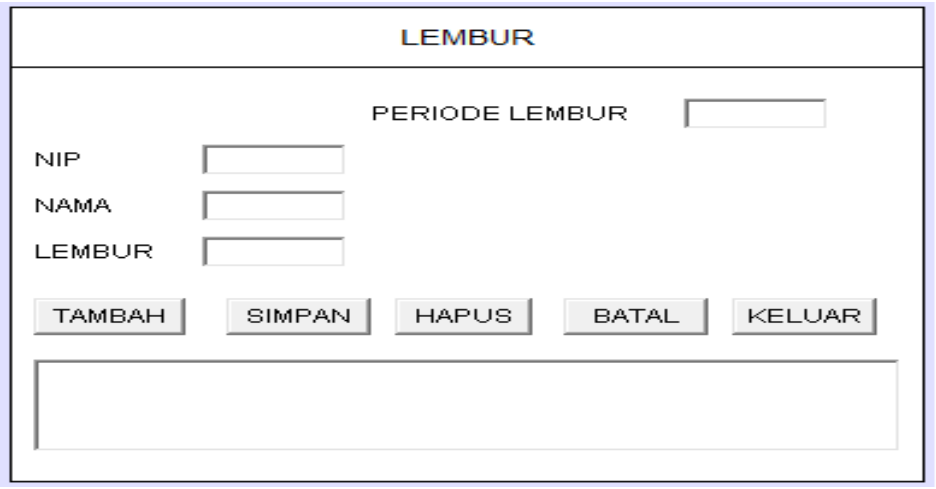
Rancangan ini digunakan untuk mengisi data Bagian / Jabatan untuk menentukan gaji pokok pegawai.



Gambar 4.21. Rancangan Jabatan pegawai.

4. Perancangan Input Data Lembur

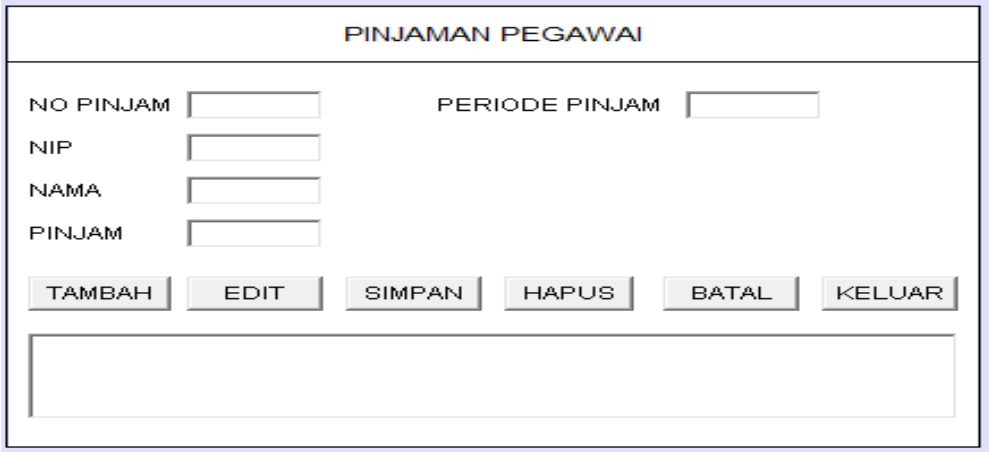
Rancangan ini digunakan untuk mengisi,tambah, hapus dan simpan data lembur pegawai.



Gambar 4.22. *Rancangan Data* Lembur pegawai

5. Perancangan Input Data Pinjaman

Rancangan ini digunakan untuk mengisi,tambah, hapus dan simpan transaksi pinjaman pegawai.



Gambar 4.23. Rancangan Data Pinjaman Pegawai

6. Perancangan Input Data Penggajian Pegawai

Rancangan ini di buat untuk mengisi, tambah, simpan , hapus data penggajian pegawai.



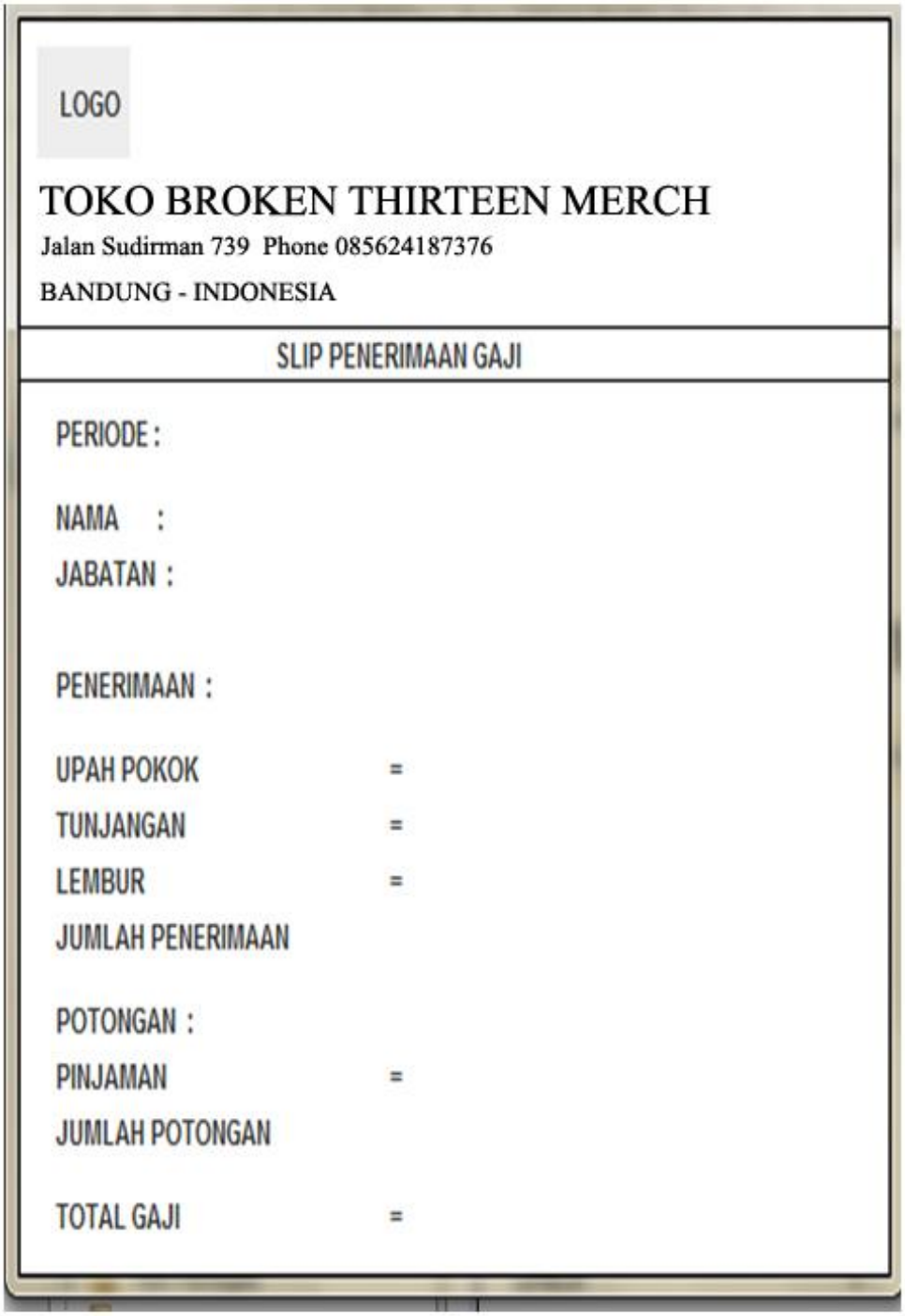
Gambar 4.24. Rancangan Transaksi Penggajian

4.3.3. Perancangan Output

Perancangan output merupakan bentuk tampilan keluaran berupa laporan- laporan hasil dari pengolahan data yaitu :

1. Perancangan Output Slip Gaji Honor

Perancangan Slip ini dimaksudkan untuk membuat data gaji honor. Adapun rancangannya seperti di bawah ini.



Gambar 4.25. Slip Gaji

2. Perancangan output laporan penggajian

Perancangan lporan ini di maksudkan laporan penggajian per bulan, adapun rancangannya seperti berikut :



Gambar 4.26. Laporan Gaji