BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Perancangan sistem ini bertujuan untuk mempercepat pengolahan data dan informasi terutama dalam pembuatan laporan secara efektif, sehingga data yang ada akan tersimpan dengan baik dan jika ada data yang tidak diperlukan bisa dihilangkan, sehingga terdapat pengumpulan data yang tersusun rapid an seragam.

Sistem yang baik harus memiliki arah data yang masuk dan keluar yang jelas serta dapat dimengerti oleh pengguna mengenai fungsi dari sistem tersebut. Oleh sebeb itu harus diketahui bagaimana bentuk dan diagram datanya mengarah kea pa saja. Selain itu merancang perangkat lunak yang mendukung sistem haruslah terdapat desain awal *input, output,* dan yang terpenting hasil program aplikasi yang dihasilkan harus mudah digunakan.

4.1.1 Tujuan Perancangan Sistem

Tujuan dari perancangan sistem ini adalah untuk membangun suatu sistem informasi absen dan proses gaji karyawan agar dapat memudahkan dalam proses pengolahan absen dan gaji pada Detty Collection.

4.1.2 Gambaran Umum Sistem Yang Diusulkan

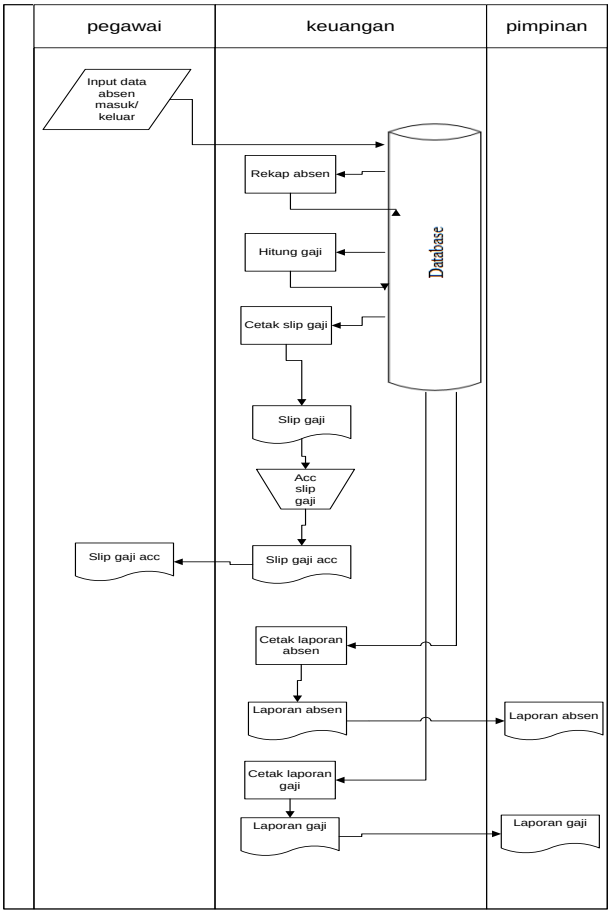
Sistem informasi detail absen dan informasi gaji memiliki kelebihan bila dibandingkan dengan prosedur sistem penggajian lainnya, karena sistem ini terdapat detail absensi pegawai, dan pembuatan laporan-laporan yang sebelumnya

dilakukan dengan manual dan memakan waktu dapat dilakukan secara efisien dengan sistem informasi yang telah terkomputerisasi. Penyimpanan data akan lebih aman dan terintegrasi dengan adanya database penggajian.

4.1.3 Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan prosedur dari sistem informasi penggajian tenaga kerja pada Detty Collection akan dituangkan dalam bentuk Diagram konteks, data flow diagram dan kamus data.

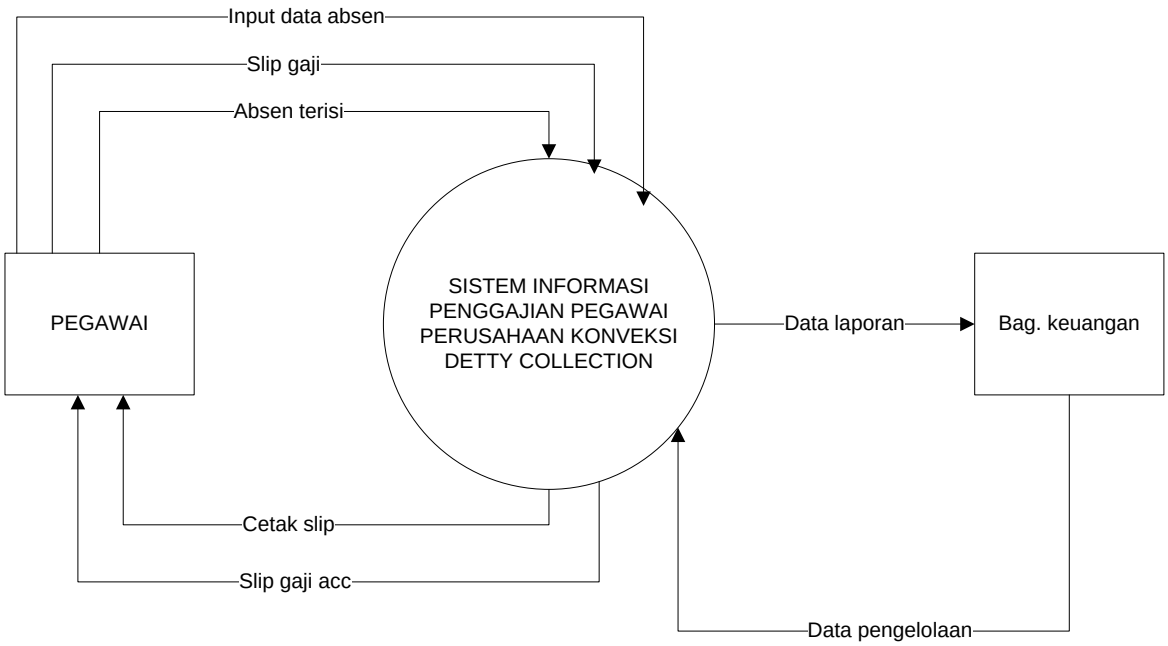
4.1.3.1 Flow Map yang Diusulkan



Gambar 4.1 Flow Map yang diusulkan

4.1.3.2 Diagram Konteks yang Diusulkan

Diagram kontek merupakan diagram yang dapat menggambarkan hubungan keterkaitan antara sistem dengan pihak-pihak diluar lingkungan sistem. Hubungan keterkaitannya digambarkan sebagai aliran informasi dan data yang masuk ke dalam sistem dan keluar sistem.

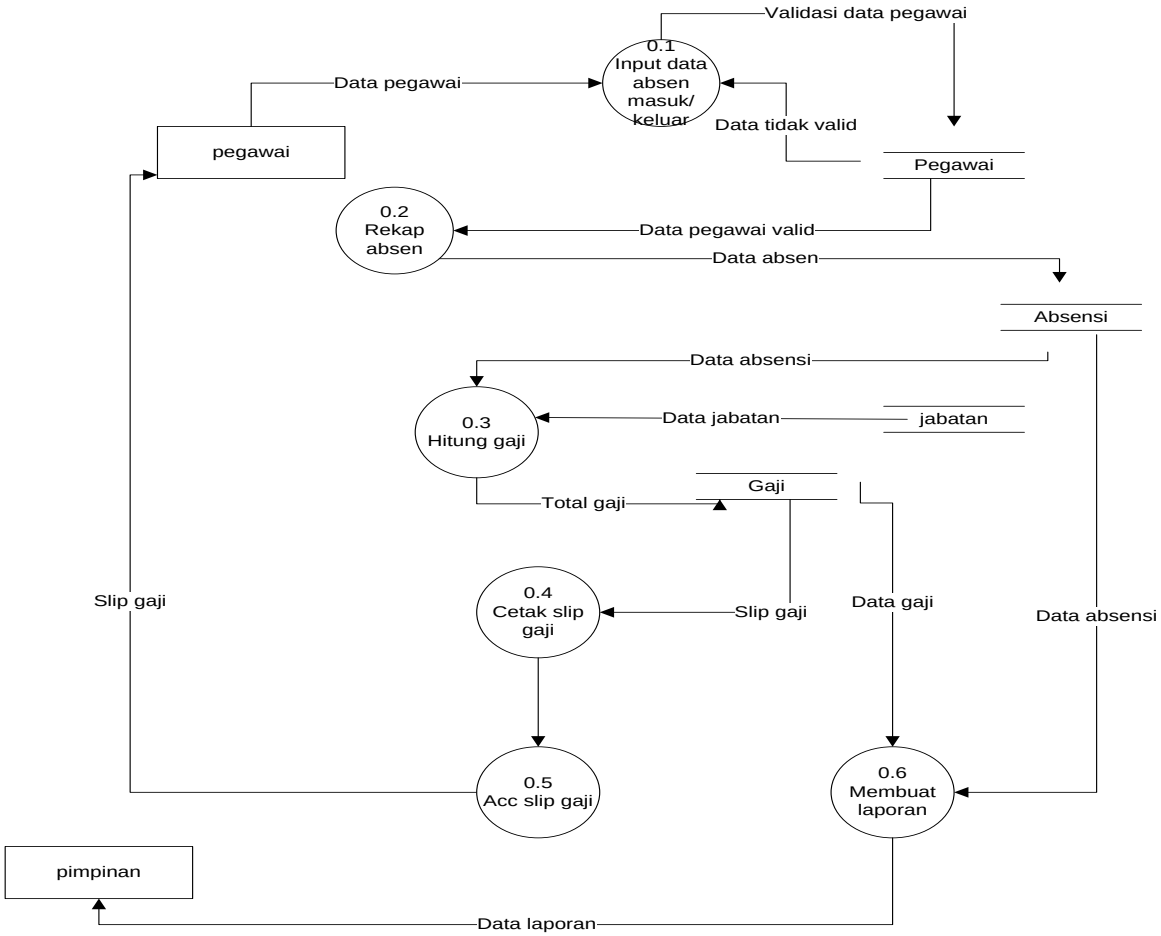


Gambar 4.2 Diagram Konteks yang Diusulkan

4.1.3.3 DFD yang Diusulkan

Data flow diagram (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian sistem ke model yang lebih kecil. Berikut adalah gambar DFD yang diusulkan.

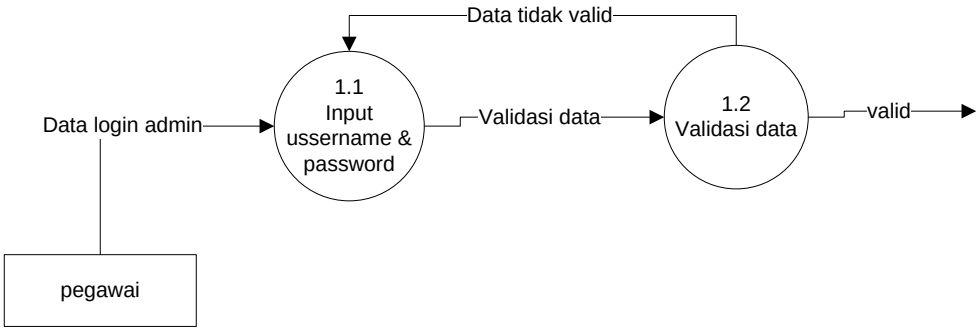
a. DFD Level 0 yang Diusulkan



Gambar 4.3 DFD yang Diusulkan level 0

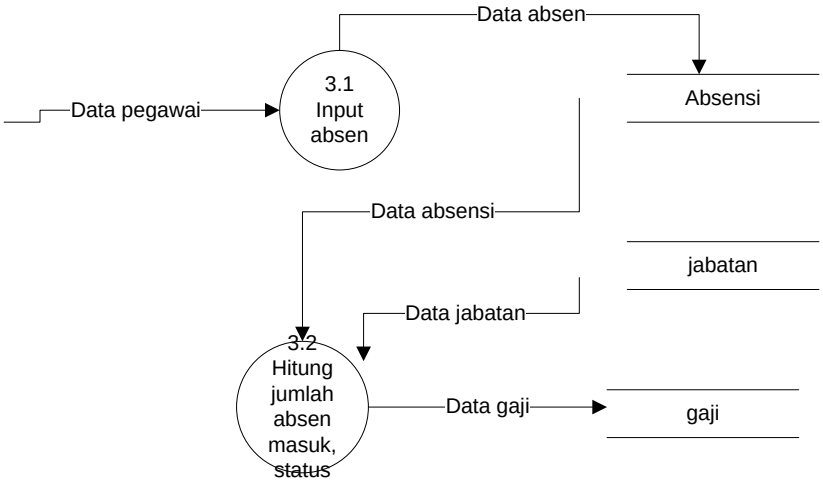
4.1.3.3.1 DFD Level 1 Login

a. DFD Level 1 Proses 1



Gambar 4.4 DFD yang diusulkan level 1

b. Level 1 Proses 0.3 Absensi



Gambar 4.5 DFD yang diusulkan level 1

4.1.3.4 Kamus Data

Kamus data adalah katalog fakta tentang data dan kebutuhan-kebutuhan informasi dari suatu sistem informasi dengan lengkap. Keterangan lebih lanjut tentang struktur data suatu arus data di DFD secara lebih terperinci dapat dilihat di kamus data.

1. Nama arus : Data pegawai
   Aliran data :
   Atribut : {NIP, nama_pegawai, jenis_kelamin, tgl_lahir, alamat, jabatan}
2. Nama arus : Data Absensi
   Aliran data :
   Atribut : {id_absen, NIP, tgl_absen, jumlah_kehadiran, keterlambatan}
3. Nama arus : Data gaji
   Aliran Data :
   Atribut : {id_gaji, NIP, gaji_pokok, uang_makan, id_lembur, potongan_terlambat, potongan_tidakmasuk, gaji_total}
4. Nama arus : Laporan penggajian
   Aliran Data :
   Atribut : {id_gaji, NIP, tanggal, gaji_pokok, uang_makan, id_lembur, potongan_terlambat, potongan_tidakmasuk, gaji_total}

4.1.4 Perancangan Basis Data

Perancangan basis data didefinisikan sebagai kumpulan data yang berupa suatu penyampaian informasi yang lengkap dengan jenis *record* yang mempunyai spesifikasi yang sama, sedang yang dimaksud dengan *record* adalah kumpulan data yang berisikan *field-field* berbeda, jumlah record pada umumnya terbatas. Berikut ini tahapan-tahapan dari perancangan basis data :

1. Normalisasi
2. Relasi tabel
3. Entity Relationship Diagram (ERD)
4. Struktur file
5. Kodefikasi

4.1.4.1 Normalisasi

Normalisasi merupakan suatu proses untuk mengubah suatu tabel kedalam beberapa tabel. Normalisasi biasa dipakai oleh perancang database untuk melakukan verifikasi terhadap tabel – tabel yang telah dibuat sehingga tidak menimbulkan masalah saat data diperbaharui maupun saat dihapus. Suatu tabel dikatakan normal jika memenuhi kondisi – kondisi tertentu..

Berikut langkah-langkah normalisasi :

1. Bentuk tidak normal

   Bentuk ini merupakan kumpulan data yang akan direkam, tidak ada keharusan mengikuti format tertentu, dapat saja tidak lengkap atau terduplikasi. Berikut ini bentuk data tidak normal :

{absen_id, nip, tanggal, jam_datang, jam_pulang, keterangan, nip, nama, jenis_kel, alamat, status, pendidikan, kd_jab, nip, gapok, potongan, uang_makan, no_slip, tgl_slip, gatot, id_rekap, kd_jab, nama_jab, gapok, id_rekap, periode_gaji, bulan, tahun, id_peg, jml_alfa, jml_sakit, jml_ijin}

2. Bentuk normal

{id_peg, nip, nama, jenis_kel, alamat, status, pendidikan, kd_jab, jabatan, kd_jab, nama_jab, gapok, gaji, id_peg, nip, gapok, potongan, uang_makan, gatot, no_slip, tanggal_slip, id_rekap, periode_gaji, bulan, tahun. Nip, jml_alfa, jml_sakit, jml_ijin, keterangan, terlambat}

3. Bentuk normal 2 (2-NF)

Pegawai: { id_peg*, nama, jenis_kel, alamat, status, pendidikan, kd_jab}

Jabatan: {kd_jab*, nama_jab, gapok}

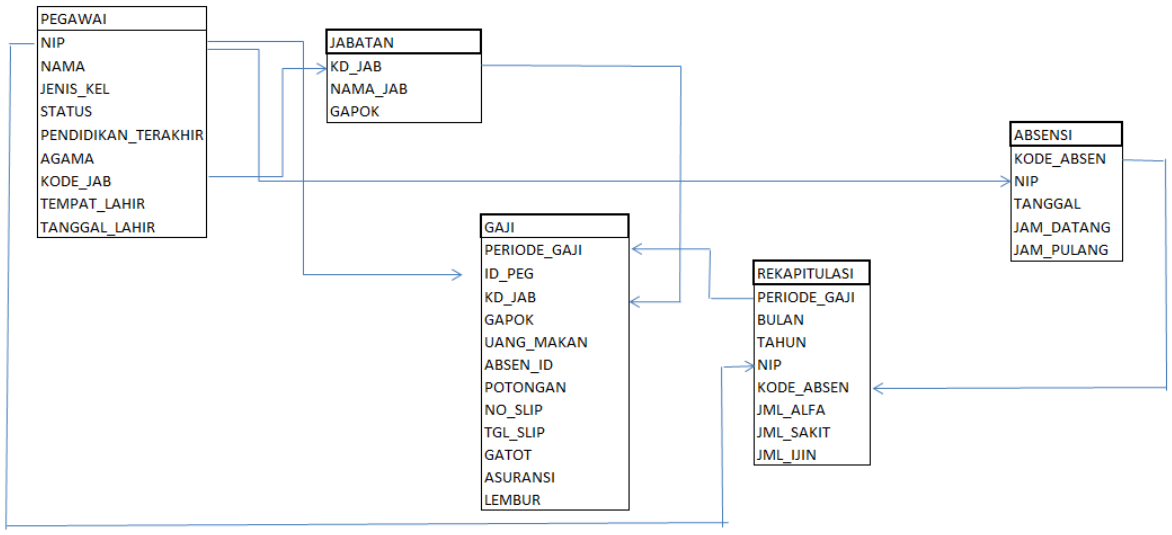
Gaji: {id_peg*, gapok, potongan, uang_makan, no_slip, tgl_slip, gatot, id_rekap, asuransi, lembur}

Rekapitulasi: {id_rekap, periode_gaji, bulan, tahun, id_peg, nip, jml_alfa, jml_sakit, jml_ijin, terlambat}

Absen: {absen_id, id_peg, nip, tanggal, jam_datang, jam_pulang, keterangan}

4.1.4.2 Relasi Tabel

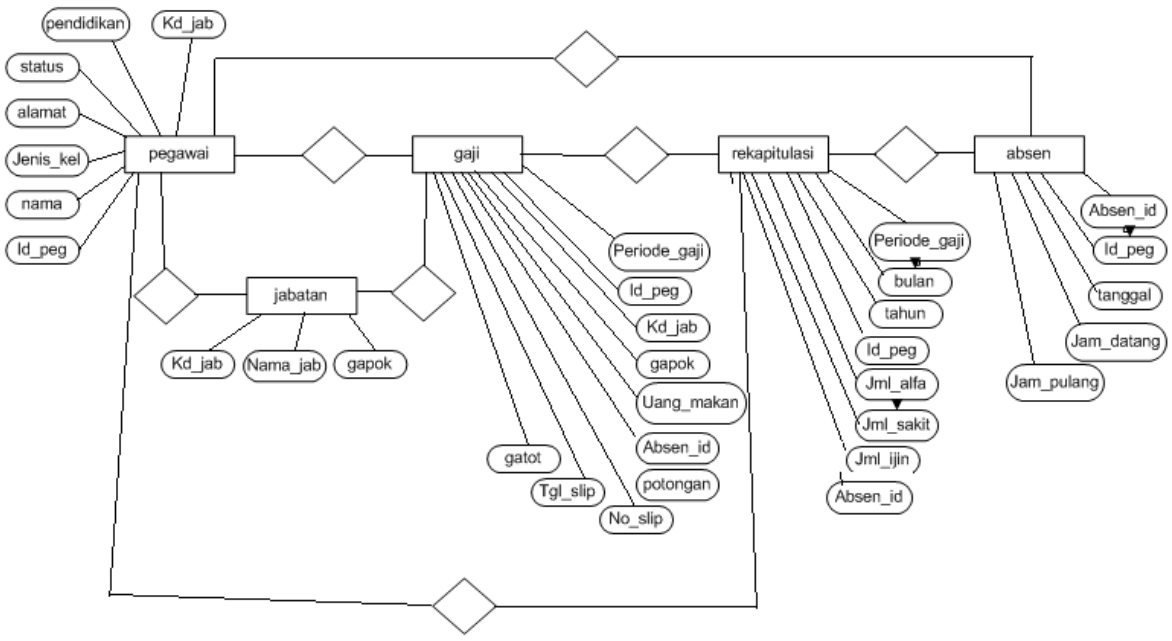
Relasi antar tabel adalah suatu proses mengorganisasikan *file* untuk menghilangkan grup elemen yang berulang-ulang. Proses relasi antar table merupakan pengelompokan data menjadi tabel-tabel yang merupakan *entity* dan relasinya. Berfungsi mengakses data dan *item* sedemikian rupa sehingga database tersebut mudah dimodifikasi. Adapun bentuk relasi antar tabel dari sistem informasi yang diusulkan adalah sebagai berikut :



Gambar 4.6 Relasi Tabel

4.1.4.3 Entity Relationship Diagram (ERD)

Komponen utama ERD adalah entitas, atribut dan relasi. Entitas merupakan individu yang mewakili sesuatu yang nyata dapat dibedakan dari yang lain. Relasi merupakan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berasal dari entitas yang berbeda. Entity Relationship Diagram pada aplikasi sistem informasi penjualan ini yaitu sebagai berikut :



Gambar 4.10 *Entity Relationship Diagram* (ERD)

4.1.4.4 Struktur file

Struktur file merupakan urutan isi atau data-data item yang ada pada file database. Rancangan struktur ini dimaksudkan untuk dapat melakukan kegiatan-kegiatan dalam pencarian data untuk mempermudah kerja sistem. Struktur file yang terdapat pada komputerisasi sistem informasi penjualan adalah sebagai berikut :

a. Struktur file absensi

Tabel 4.1 Struktur *File* Tabel absensi

Absensi			
No	Nama Field	Type	Length
1	kode_absen	int	20
2	Tanggal	date	
3	Nip	char	20
4	jam_masuk	varchar	10
5	jam_pulang	varchar	10
6	Keterangan	varchar	10

b. Struktur file gaji

Tabel 4.2 Struktur *File* Tabel gaji

Gaji			
No	Nama Field	Type	Length
1	id_gaji	int	11
2	Bulan	varchar	20
3	no_slip	char	25
4	tgl_slip	date	
5	Nip	char	25
6	gaji_pokok	int	20
7	uang_makan	int	20
8	Lembur	int	20
9	potongan_terlambat	int	20
10	potongan_tidak_hadir	int	20
11	Asuransi	int	20
12	gaji_total	int	20

c. Struktur file jabatan

Tabel 4.3 Struktur file tabel jabatan

Jabatan			
No	Nama Field	Type	Length
1	kode_jabatan	char	20
2	Jabatan	varchar	50
3	gaji_pokok	int	20

d. Struktur file rekapitulasi

Table 4.4 Struktur file table rekapitulasi

Rekapitulasi			
No	Nama Field	Type	Length
1	periode_gaji	varchar	20
2	Bulan	varchar	20
3	Tahun	varchar	20
4	Nip	char	25
5	kode_absen	int	20
6	jml_alfa	int	20
7	jml_sakit	int	20
8	jml_ijin	int	20

4.1.4.5 Kodefikasi

Sistem kodefikasi ini di buat guna untuk mengidentifikasi suatu objek secara singkat. Kodifikasi digunakan sebagai identitas untuk setiap data yang akan diinput dalam table masing-masing. Kode dapat dibentuk dari kumpulan huruf, angka dan karakter khusus. Pengkodean dalam sistem informasi pemesanan ini menggunakan tipe kode group, yaitu kode yang berdasarkan field-field dan tiap field-field kode mempunyai arti. Berikut kode-kode yang digunakan :

1. Kode jabatan

   pimpinan = 0001

   wakil pimpinan = 0002

   bagian keuangan = 0003

   bagian persediaan= 0004

   bagian produksi = 0005

   bagian pengiriman = 0006

   bagian marketing = 0007

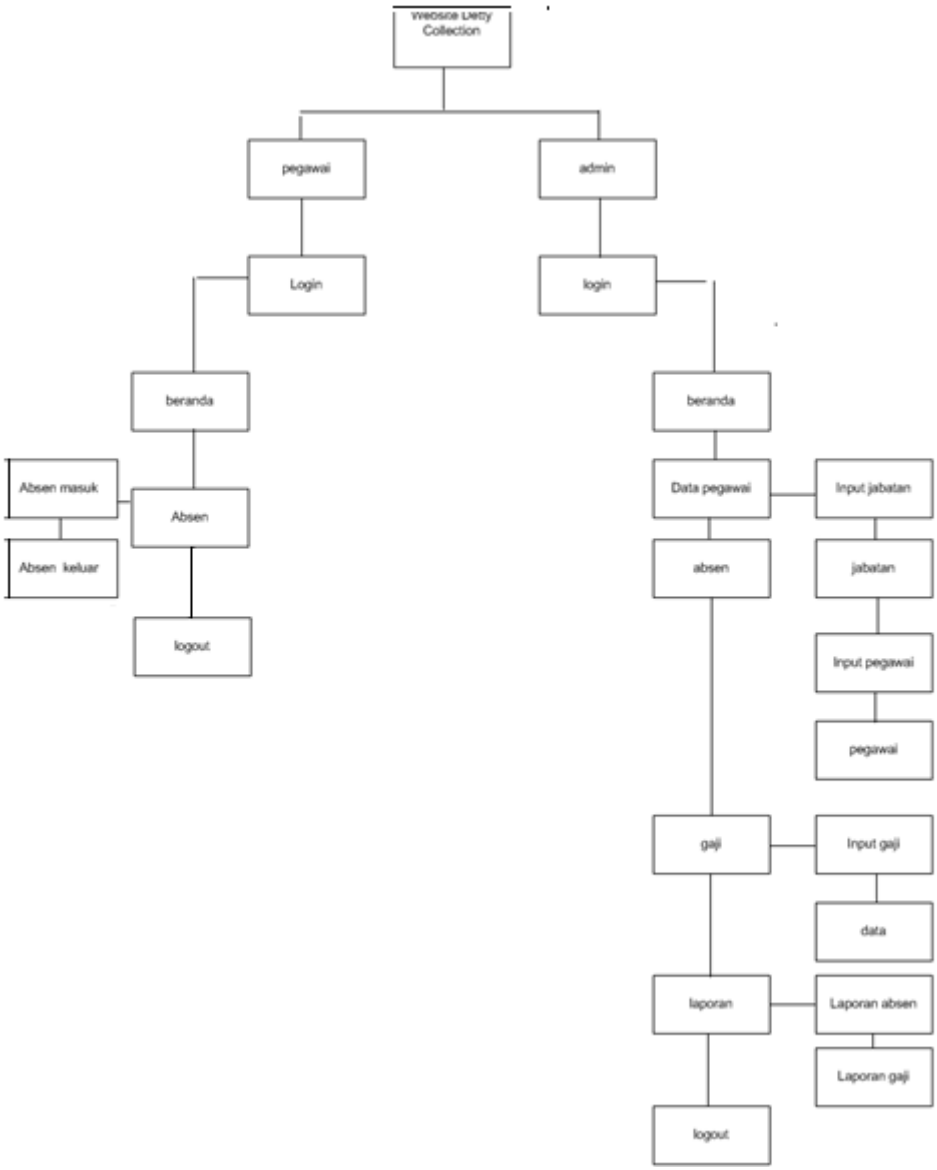
   bagian teknisi mesin produksi = 0008

4.2 Perancangan Antar Muka

Perancangan antar muka merupakan tahapan untuk membuat tampilan atau disain dari sistem yang akan dibuat. Perancangan antar muka pemakai sangat penting untuk memenuhi criteria yang mudah digunakan, menarik dan nyaman digunakan oleh pemakai. Oleh karena itu dibuatlah rancangan antar muka untuk memudahkan pemakai. Rancangan tampilan yang dibuat meliputi rancangan struktur menu, rancangan input dan rancangan output dari sistem yang akan dibuat.

4.2.1 Struktur menu

Perancangan menu digunakan untuk memudahkan penelusuran serta alur program ketika kita menjalankan program yang kita buat. Struktur menu akan dibagi menjadi 2 yaitu struktur menu user dan struktur menu admin. Berikut ini adalah gambar struktur menu usulan penjualan barang yang dapat dilihat pada gambar



Gambar 4.8 Struktur Menu yang dirancang

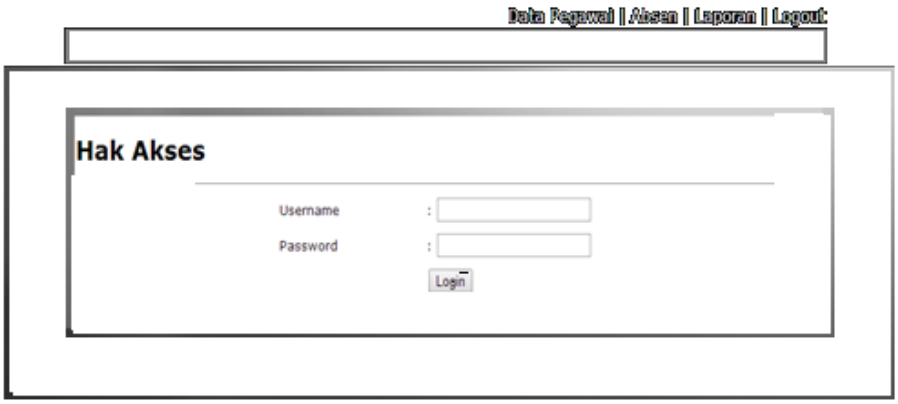
4.2.2 Perancangan Input

Dalam pembuatan website Detty Collection, penulis membuat 2 rancangan *interface* yaitu tampilan admin dan tampilan user yang dijelaskan sebagai berikut:

1. Tampilan Admin

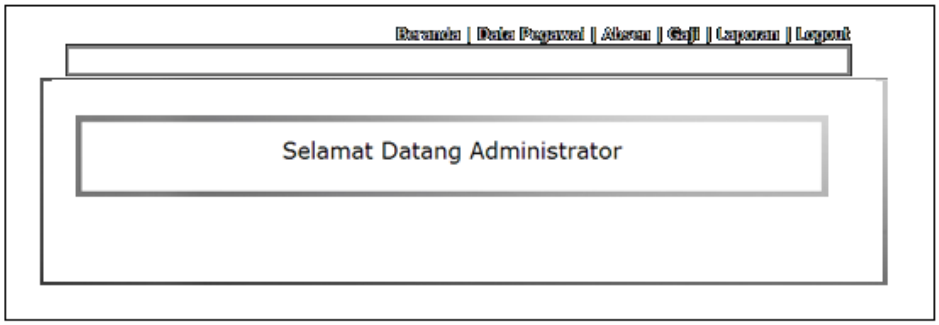
   Tampilan admin merupakan tampilan awal saat admin akan masuk ke program.

   a. Halaman login admin



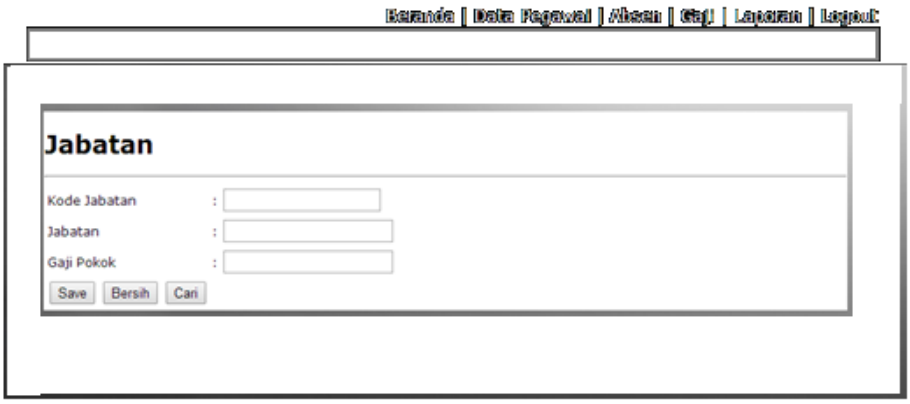
Gambar 4.9 Form login admin

   b. Halaman awal admin



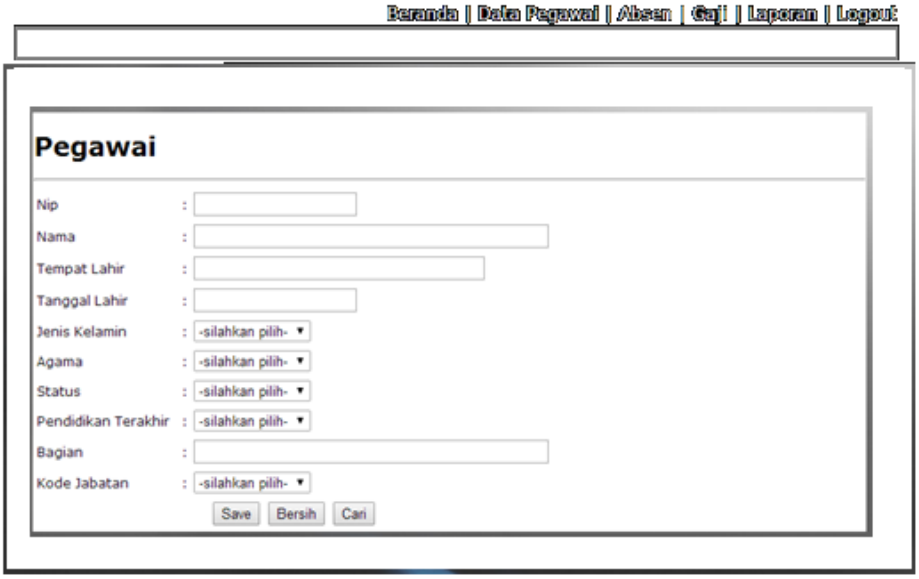
Gambar 4.10 Halaman awal admin

c. Halaman input jabatan



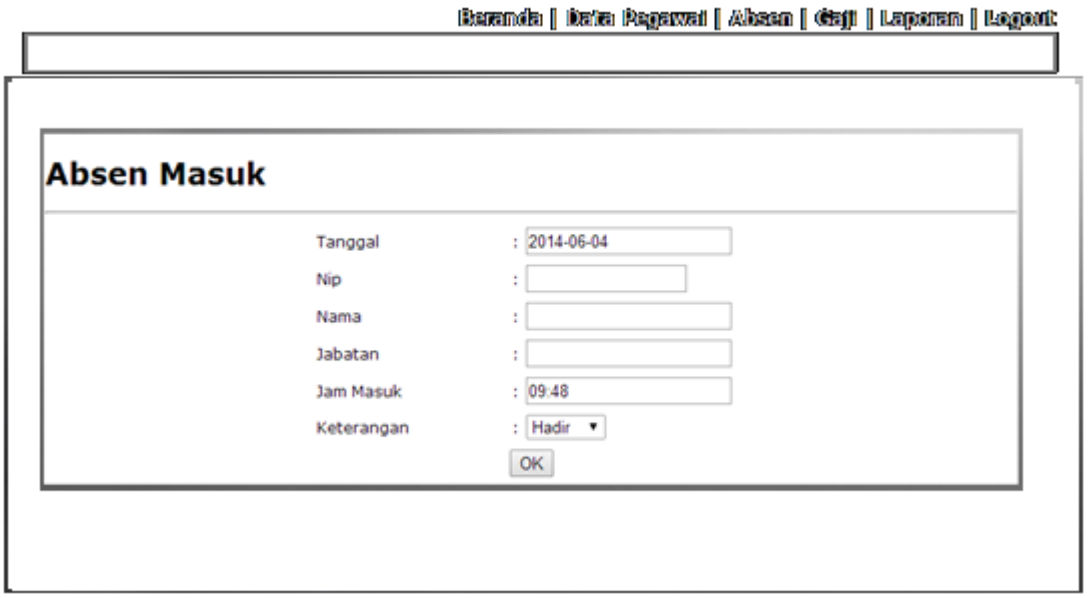
Gambar 4.11 input Jabatan

d. Halaman input pegawai



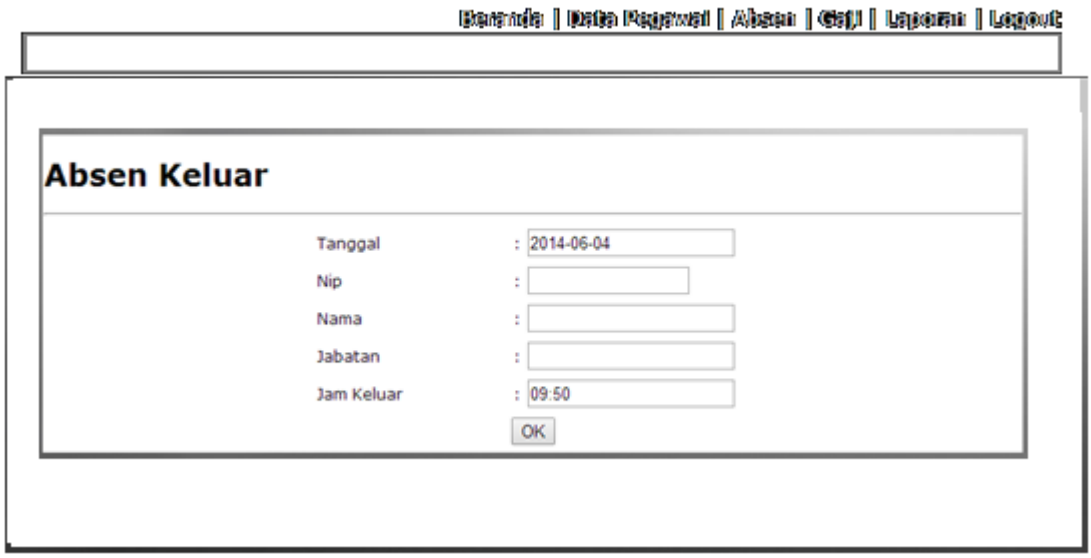
Gambar 4.12 input pegawai

e. Absen masuk



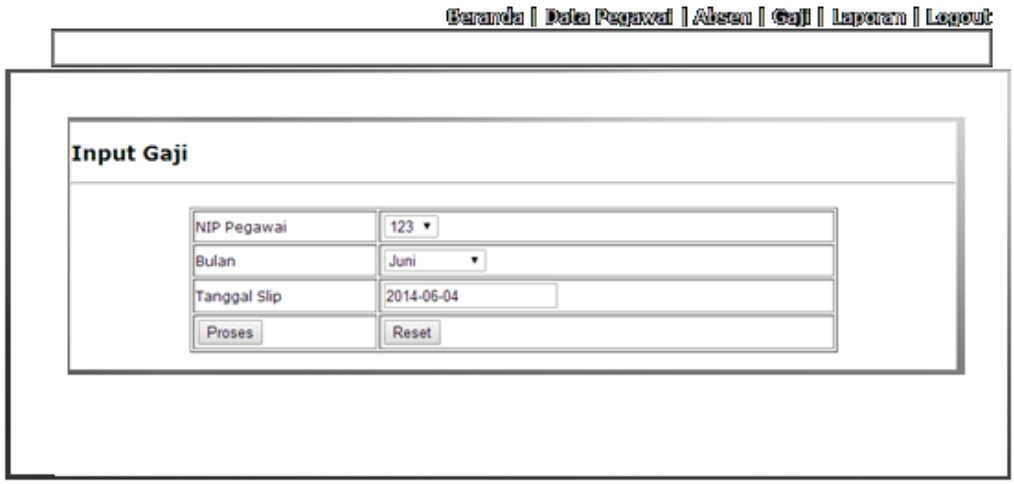
Gambar 4.13 Absen masuk

f. Absen keluar



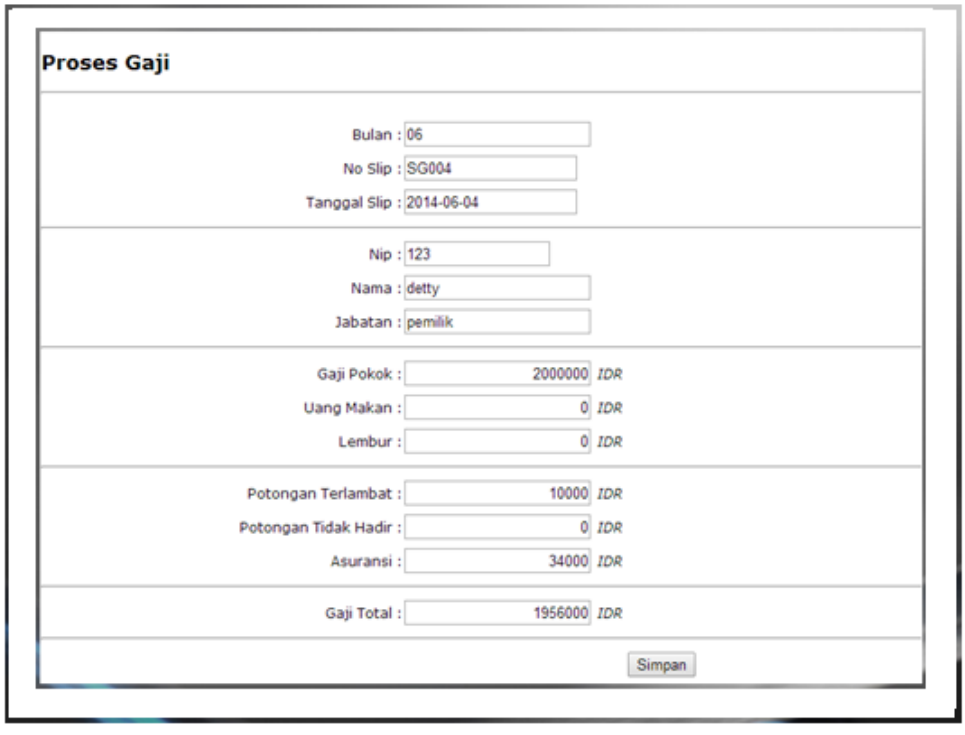
Gambar 4.14 Absen keluar

g. Input gaji



Gambar 4.15 input gaji

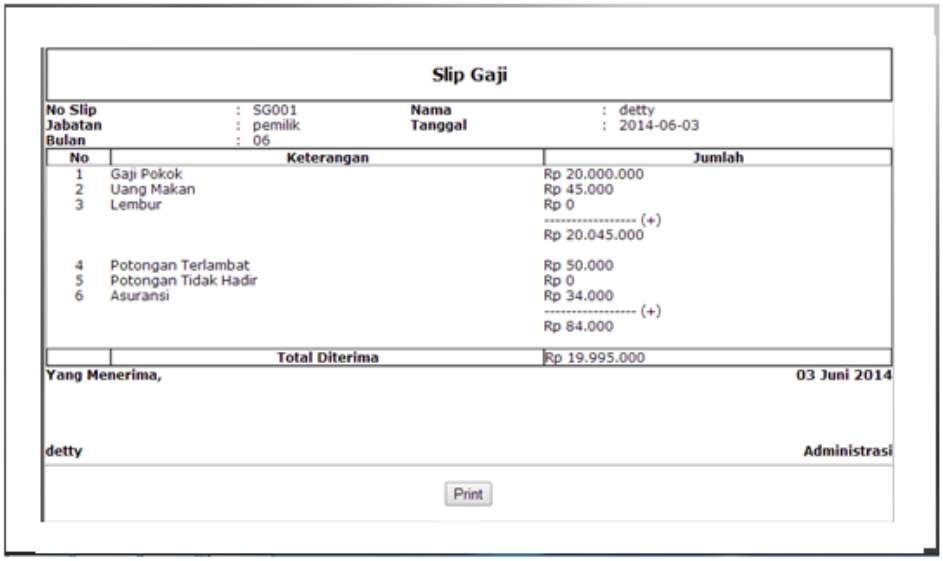
h. Proses otomatis gaji



Gambar 4.16 proses gaji

4.2.3 Perancangan Output

i. Slip gaji



Slip Gaji

No Slip	: SG001	**Nama**	: detty
Jabatan	: pemilik	**Tanggal**	: 2014-06-03
Bulan	: 06		

No	Keterangan	Jumlah
1	Gaji Pokok	Rp 20.000.000
2	Uang Makan	Rp 45.000
3	Lembur	Rp 0
		---------- (+)
		Rp 20.045.000
4	Potongan Terlambat	Rp 50.000
5	Potongan Tidak Hadir	Rp 0
6	Asuransi	Rp 34.000
		---------- (+)
		Rp 84.000
	Total Diterima	Rp 19.995.000

Yang Menerima, **03 Juni 2014**

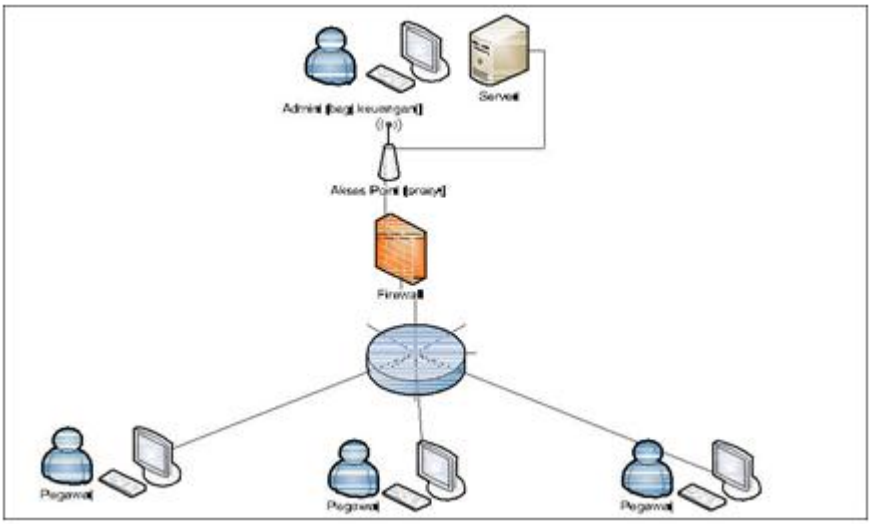
detty **Administrasi**

Print

Gambar 4.17 Slip Gaji

4.3 Perancangan Arsitektur Jaringan

Adapun arsitektur jaringan sebagai lingkungan pengembangan dan implementasi dari aplikasi secara ringkas diilustrasikan oleh gambar berikut:



Gambar 4.18 Perancangan arsitektur jaringan

4.4 Implementasi

Tahap implementasi pada sebuah sistem informasi merupakan tahap dimana sistem yang dirancang pada tahap sebelumnya diterapkan, berupa perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Dengan penerapan sistem yang dirancang, maka hasilnya sistem tersebut sudah dapat dioprasikan atau digunakan dan juga dapat dilakukan pengujian

4.4.1 Batasan Implementasi

Dalam mengimplementasikan Sistem Informasi Penggajian Pegawai pada Detty Collection ini terdapat beberapa hal yang menjadi batasan implementasi, yaitu diantaranya:

1. Proses hapus data user (Karyawan) oleh administrator, hanya dapat dilakukan pada data Karyawan yang berstatus pensiun.
2. Format file atau tipe file yang dapat diupload ke dalam sistem aplikasi adalah: *.RTF, *.PDF, *.DOC, *.PPT, *.XLS, *.ODT, *.FLV, *.RAR, *.ZIP, *.JPG *.PNG, *.GIF.
3. Batasan ukuran file yang dapat diupload ke dalam sistem aplikasi adalah 50MB untuk setiap file.
4. Sistem aplikasi ini dapat beroperasi secara maksimal dengan menggunakan web browser *Mozilla Firefox, Google Chrome, Opera*.

4.4.2 Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan untuk mengimplementasikan sistem adalah sebagai berikut:

1. Web editor: *Adobe Dreamweaver Cs 5*
2. Paket PHP: *XAMPP Version 3.0. (PHP 5.2.3*, web server *Apache 3.0,* dan database *MySQl)*
3. Web browser: *Mozilla Firefox* (rekomendasi), *Google Chrome, Opera*.
4. Sistem Operasi: Windows XP (minimal)

4.4.3 Implementasi Perangkat Keras

Untuk dapat menjalankan sistem yang dirancang maka dibutuhkan suatu perangkat keras sebagai penunjangnya. Adapun beberapa perangkat keras yang dibutuhkan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Perangkat komputer (berdasarkan kebutuhan minimal):
    a. Procesor Intel Pentium IV
    b. Hardisk 40 GB
    c. RAM 256 MB
    d. VGA 64 MB
    e. Monitor (resolusi 1024x768), keyboard, mouse sebagai peralatan antarmuka.
2. Perangkat koneksi jaringan internet:
    a. Network Interface Card (NIC) atau Wireless Device
    b. Modem (atau concentrator lainnya)
    c. Kabel LAN (Kabel UTP, RG45)

4.4.4 Implementasi basis Data

Implementasi basis data dilakukan dengan menggunakan bahasa SQL, dimana DBMS (Data Base Management S ystem) yang digunakan adalah MySql. Berikut adalah implementasi basis data menggunakan bahasa SQL:

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `absensi` (
  `id_absen` varchar(25) NOT NULL,
  `nip` varchar(25) NOT NULL,
  `tanggal` int(11) NOT NULL,
  `jam_datang` int(11) NOT NULL,
```

```
  `jam_keluar`  int(11) NOT,
  PRIMARY KEY (`id_absen`),
  KEY `nip` (`nip`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gaji` (
  `id_gaji` varchar(25) NOT NULL,
  `nip` varchar(25) NOT NULL,
  `kd_jab` int(11) NOT NULL,
  `gapok` int(11) NOT NULL,
  `uag makan` int(11) NOT NULL,
  `absen_id` int(11) NOT NULL,
  `potongan` int(11) NOT NULL,
  `no_slip` int(11) NOT NULL,
  `tgl_slip` int(11) NOT NULL,
  `gatot` int(11) , NOT
  PRIMARY KEY (`id_gaji`),
  KEY `id_pegawai` (`id_peg`,),
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `pegawai` (
  `nip` varchar(15) NOT NULL,
  `nama` varchar(50) NOT NULL,
  `jenis_kel` enum('L','P') NOT NULL,
  `alamat` text NOT NULL,
  ‘pendidikan’ varchar (15) NOT NULL
  `kd_jabatan` varchar(30) NOT NULL, PRIMARY
  KEY (`id_peg`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;

CREATE TABLE IF NOT EXISTS `jabatan` (
  `kd_jabatan` char(7) NOT NULL,
  `nama_jaba` varchar(25) NOT NULL,
  `gaji_pokok` int(11) NOT
  NULL, PRIMARY KEY
  (`kd_jabatan`)
) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `rekapitulasi` (
 `periode_gaji` varchar(25) NOT NULL,
 `nip` varchar(25) NOT NULL,
 `bulan` varchar(25) NOT NULL,
 `tahun` varchar(50) NOT NULL,
 `jml_alfa` int(11) NOT NULL,
 `jml_ijin` int(11) NOT NULL,
 `jml_sakit` int(11) NOT,
 NULL, PRIMARY KEY (`periode_gaji`),
 KEY `id_peg` (`id_peg`)
 ) ENGINE=InnoDB DEFAULT CHARSET=latin1;
```

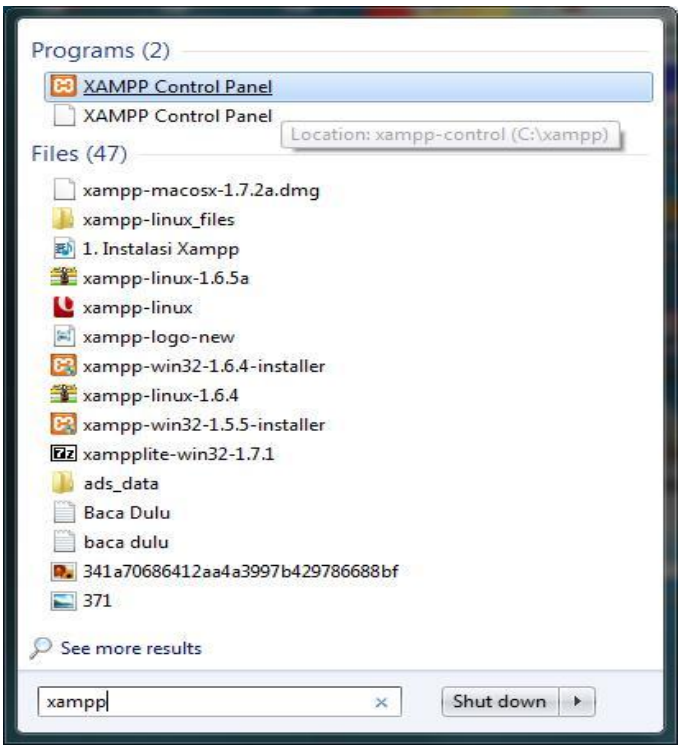
4.4.5 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka digunakan sebagai pembatas atau penghubung antara pengguna (*user*) dengan sistem. Dengan adanya antarmuka maka pengguna dapat berinteraksi dengan sistem. Adapun implementasi antarmuka Sistem Informasi Penggajian Pegawai pada detty Collection menggunakan CSS (*Cascading Style Sheet*) yang berfungsi untuk mengendalikan beberapa komponen atau tampilan halaman supaya lebih terstruktur dan seragam. Untuk setiap halaman web akan dibentuk kedalam sebuah file berekstensi PHP.

4.4.6. Implementasi Instalasi Program

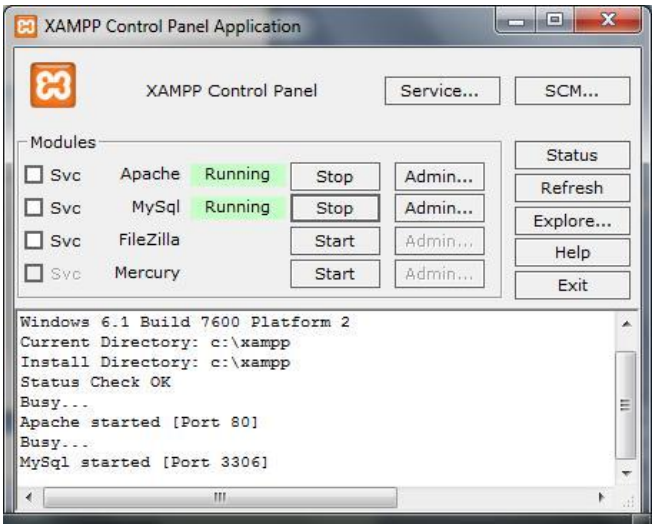
Berikut ini adalah implementasi instalasi program untuk menggunakan program aplikasi absen dan penggajian yang telah dibuat Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut :

1. Klik menu start kemudian pilih allprogram atau cari program -> xampp -> XAMPP Control Panel Application.



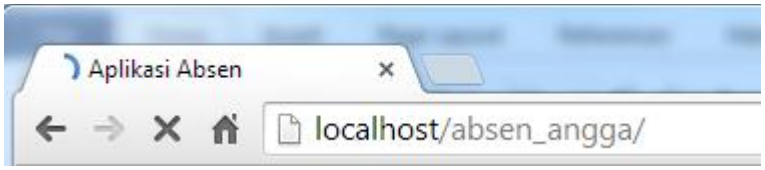
Gambar 4.19 Mengaktifkan XAMPP Control Panel Application

2. Aktifkan XAMPP Control Panel Application seperti pada gambar di bawah.



Gambar 4.20 XAMPP Control Panel Application

3. Buka Browser, lalu ketikan alamat http://localhost/absen_angga/



Gambar 4.21 Tampilan URL

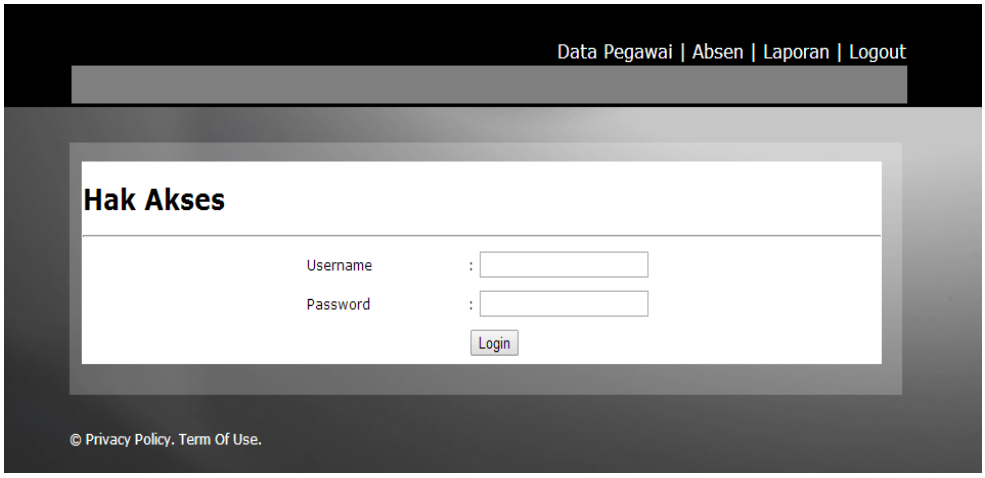
4.4.7 Penggunaan program

Oleh karena itu berikut merupakan gambaran penggunaan antar muka pada system penunjang pembelajaran jarak jauh yang digambarkan sesuai dengan klasifikasi hak akses user.

Tampilan Admin

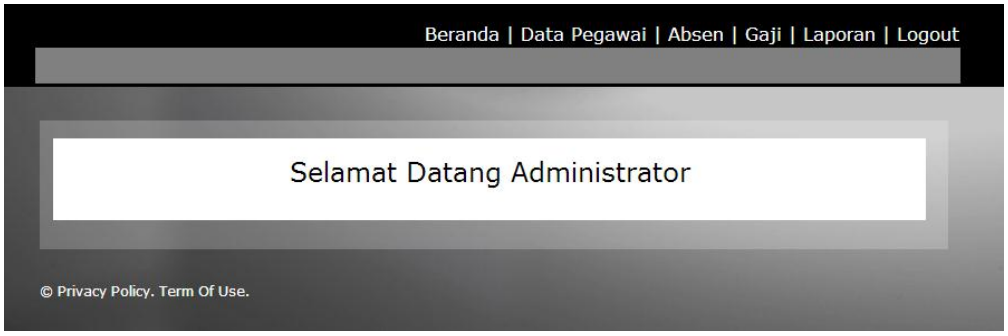
Tampilan admin merupakan tampilan awal saat admin akan masuk ke program untuk memasuki aplikasi absen yang bisa diakses hanya oleh admin.

a. Halaman login admin



Gambar 4.22 Form login admin

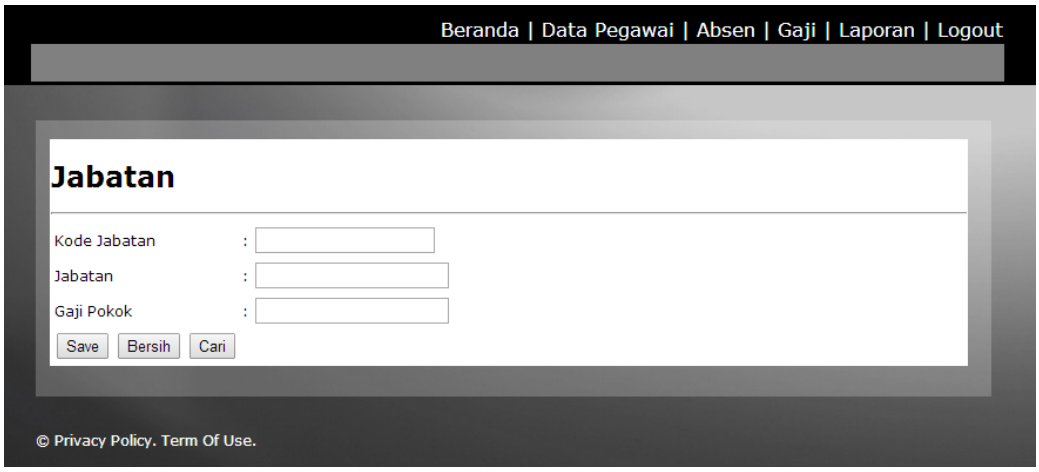
b. Halaman awal admin



Gambar 4.23 Halaman awal admin

c. Halaman input jabatan

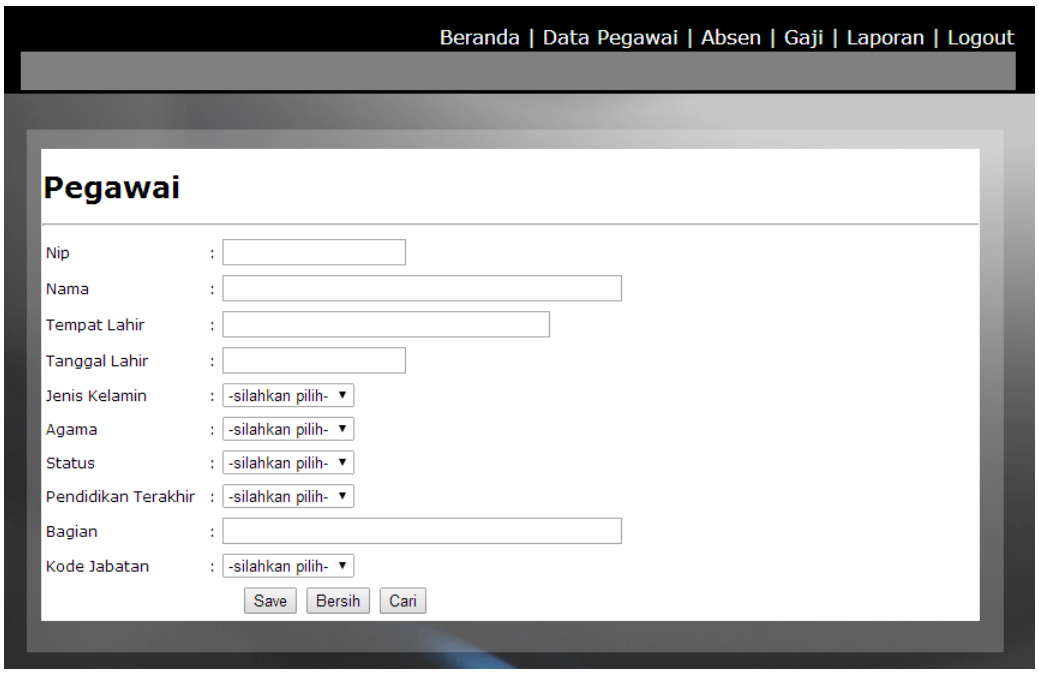
Untuk menginputkan kode jabatan, jabatan, dan gaji pokok untuk disimpan ke database



Gambar 4.24 input Jabatan

d. Halaman input pegawai

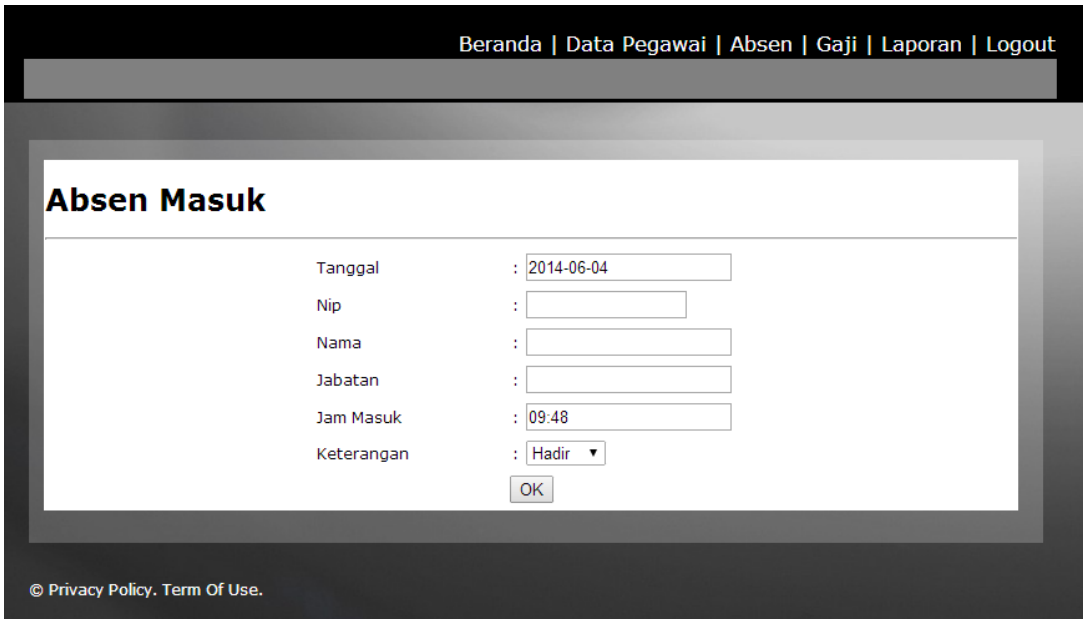
Isi form pegawai sebagai biodata pegawai yang disimpan ke database



Gambar 4.25 input pegawai

e. Absen masuk

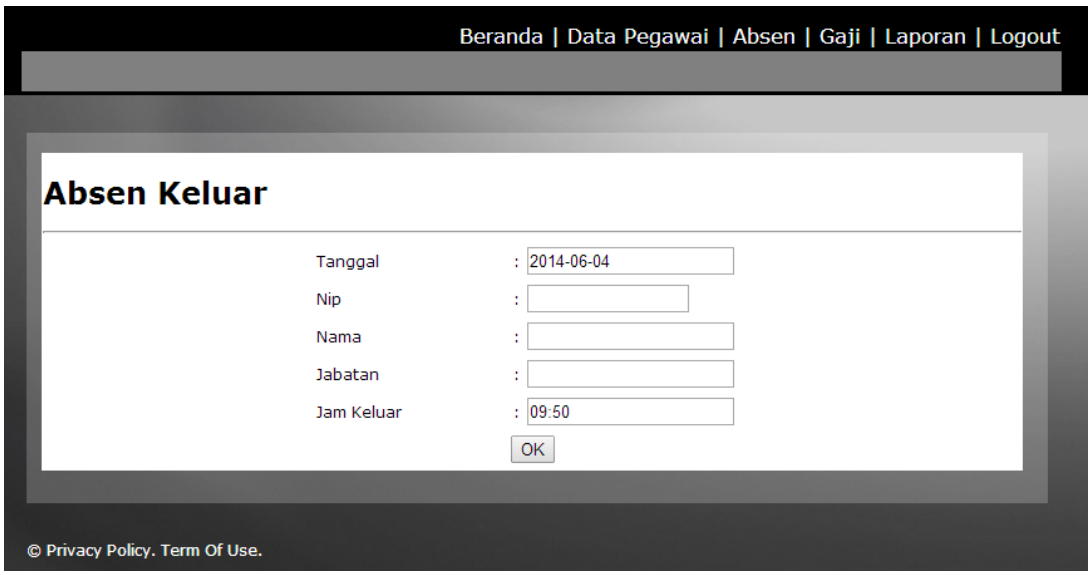
Untuk pegawai absen yang menginputkan nip otomatis menyimpan data absen masuk



Gambar 4.26 Absen masuk

f. Absen keluar

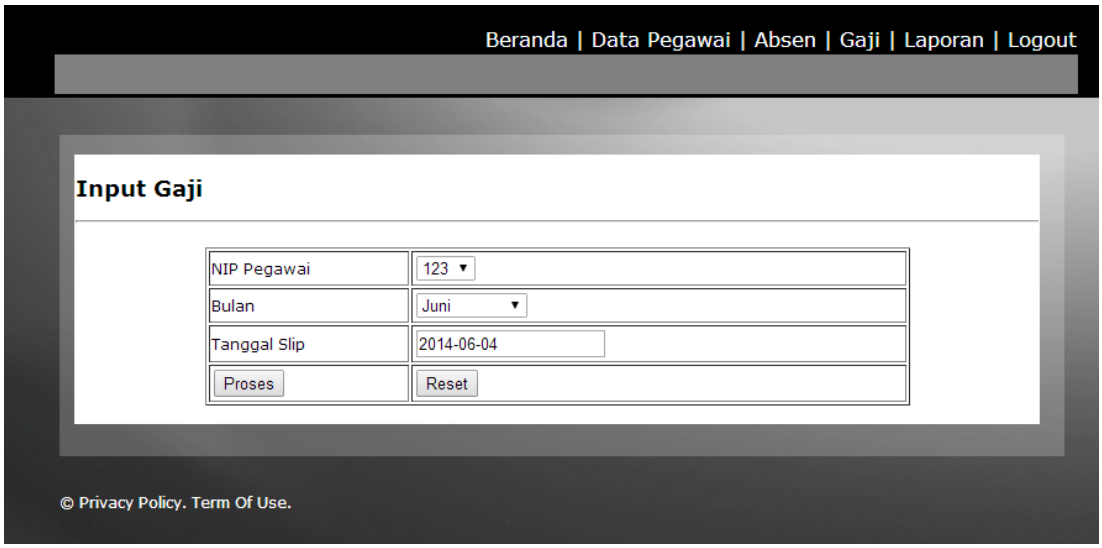
Untuk pegawai menginputkan absen keluar yang otomatis masuk database



Gambar 4.27 Absen keluar

g. Input gaji

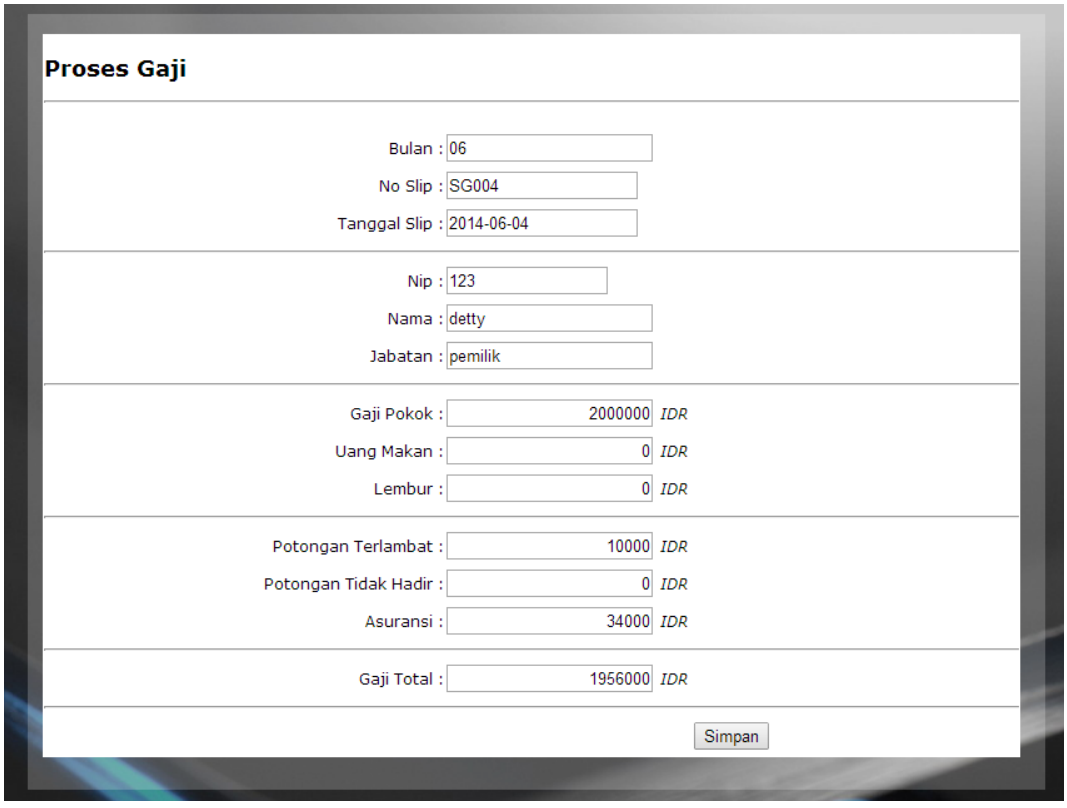
Untuk pegawai yang ingin mencetak slip gaji



Gambar 4.28 input gaji

h. Proses otomatis gaji

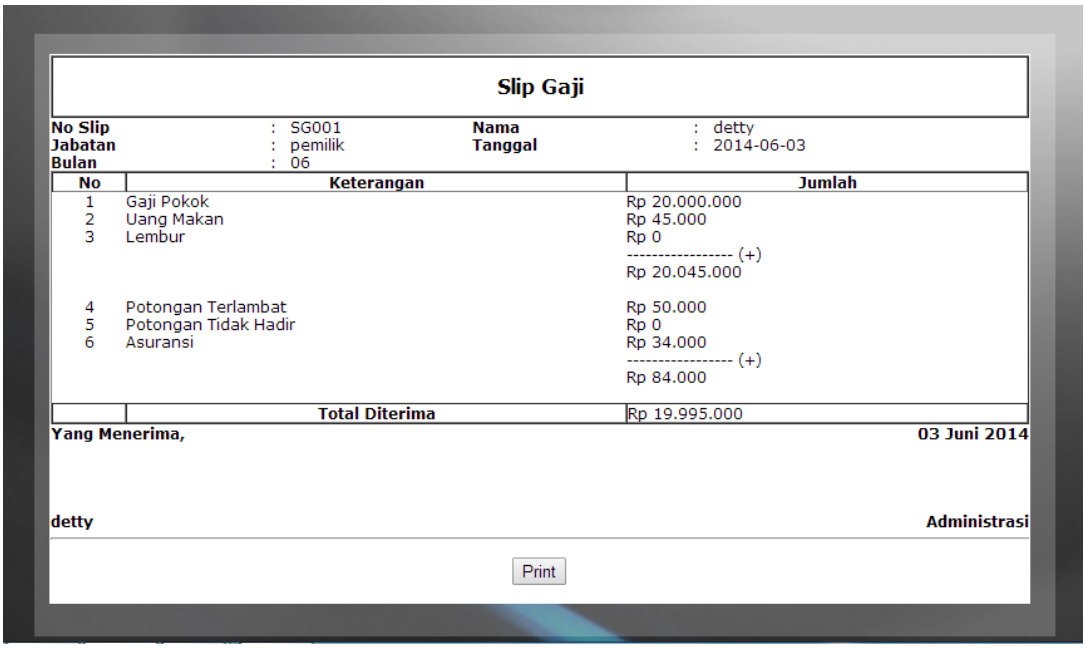
Proses otomatis gaji setelah input gaji



Gambar 4.29 proses gaji

i. Slip gaji

Keluaran slip gaji pegawai



Slip Gaji

No Slip	: SG001	**Nama**	: detty
Jabatan	: pemilik	**Tanggal**	: 2014-06-03
Bulan	: 06		

No	Keterangan	Jumlah
1	Gaji Pokok	Rp 20.000.000
2	Uang Makan	Rp 45.000
3	Lembur	Rp 0
		---------- (+)
		Rp 20.045.000
4	Potongan Terlambat	Rp 50.000
5	Potongan Tidak Hadir	Rp 0
6	Asuransi	Rp 34.000
		---------- (+)
		Rp 84.000
	Total Diterima	Rp 19.995.000

Yang Menerima, **03 Juni 2014**

detty **Administrasi**

Print

Gambar 4.30 Slip Gaji

j. Laporan rekap absen



Rekap Absensi Pegawai

Periode 2014-06-04 Sampai Tanggal 2014-06-07

NIP	Nama	04	05	06	07
123	detty				

Gambar 4.31 Rekap absen

k. Laporan gaji



Bulan : 06

NIP	Nama	Bulan	NO Slip	Tanggal Slip	Gaji Pokok	Uang Makan	Lembur	Potongan Terlambat	Potongan Tidak Hadir	Asuransi	Gaji Total
123	detty	06	SG004	04 Juni 2014	Rp 2.000.000	Rp 0	Rp 0	Rp 10.000	Rp 0	Rp 34.000	Rp 1.956.000

Cetak

Gambar 4.32 Laporan gaji

4.5 Pengujian

Pada tahap ini akan dilakukan pengujian terhadap perangkat lunak yang sudah selesai melalui tahap implementasi. Pengujian perangkat lunak adalah proses untuk mencari kesalahan pada setiap item perangkat lunak, mencatat hasilnya, mengevaluasi setiap aspek pada setiap komponen system dan mengevaluasi semua fasilitas dari perangkat lunak yang dikembangkan.

Pengujian perangkat lunak bertujuan untuk menentukan apakah perangkat lunak yang diselesaikan setelah fase implementasi memenuhi kondisi spesifikasi atau fungsionalitas sistem yang telah ditetapkan pada fase perancangan.

Apabila masih ditemukan beberapa kesalahan pada perangkat lunak yang diuji maka dilakukan evaluasi dan dilakukan pengujian ulang sampai pada kondisi perangkat lunak tersebut memenuhi fungsionalitas sistem yang dirancang.

4.5.1 Rencana Pengujian

Rencana pengujian yang akan digunakan pada Sistem Informasi Penggajian Pegawai pada Detty Collection adalah metode pengujian *Black Box.* Definisi pengujian *Black Box* itu sendiri adalah pengujian aspek fundamental sistem tanpa memperhatikan struktur logika internal perangkat lunak.

Metode ini digunakan untuk mengetahui apakah perangkat lunak berfungsi dengan benar. Pengujian *Black Box* merupakan metode peracangan data uji yang didasarkan pada spesifikasi perangkat lunak. Data uji dibangkitkan, dieksekusi pada perangkat lunak dan kemudian keluaran dari perangkat lunak dicek apakah telah sesuai dengan yang diharapkan.

Tahapan pengujian akan dilakukan setelah fase implementasi selesai dilakukan dan untuk faktor pengujian yang akan digunakan adalah *Authorization*.

Pengujian *Authorization* yaitu pengujian yang dilakukan untuk menjamin data yang diproses sesuai dengan ketentuan manajemen. Authorisasi menyangkut proses transaksi secara umum dan khusus. Rencana pengujian berdasarkan faktor *Authorization* dengan metode pengujian *Black Box*. Berikut ini adalah rencana pengujian aplikasi system informasi penggajian pegawai pada Detty Collection:

1. Pengujian unit yaitu pengujian ini difokuskan pada suatu unit dari program sendiri
2. Pengujian penerimaan yaitu pengujian yang menyakinkan bahwa system telah sesuai dengan kebutuhan organisasi

4.5.2 Kasus dan Hasil Pengujian

Pada tahap ini, kelas dan butir uji yang sudah ditentukan pada tahap rencana pengujian akan digunakan sebagai acuan dari kasus-kasus pengujian yang akan dilaksanakansehingga didapat hasil pengujian dari setiap kasus-kasus tersebut.

1. Pengujian login

Kelas Uji	Butir Uji
Login Pegawai	Login Berhasil: data pegawai (username, password) yang dimasukan data normal atau terdaftar di database.
	Login Gagal: data pegawai (username, password) yang dimasukan data salah atau tidak terdaftar di database.
Absensi	Proses input data absensi
	Proses lihat data absensi
	Rekap absensi

Tabel 4.5 Rencana Pengujian Untuk Pegawai

Kelas Uji	Butir Uji
Login Bag. Keuangan	Login Berhasil: data (username, password) yang dimasukan data normal atau terdaftar di database.
	Login Gagal: data (username, password) yang dimasukan data salah atau tidak terdaftark di database

Tabel 4.6 Login Admin

Kasus dan hasil pengujian

Pada tahap ini, kelas dan butir uji yang sudah ditentukan pada tahap rencana pengujian akan digunakan sebagai acuan dari kasus-kasus pengujian yang akan dilaksanakan, sehingga didapat hasil pengujian dari setiap kasus-kasus tersebut.

1. Pengujian login

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masuk	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin	Masuk ke halaman utama	Berhasil login	[x] diterima [ ] ditolak
Password : admin			
Klik tombol Login			

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masuk	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Username : admin1	Tidak masuk halaman utama	Tidak bisa masuk halaman utama	[x] diterima [ ] ditolak
Password : 1234567xyz			
Klik tombol Login			

Tabel 4.7 Pengujian benar dan salah login

2. Inputan admin

Kasus dan Hasil Pengujian (Data Normal)			
Data Masuk	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id jabatan : 20140001	Masuk database dan tersimpan	Terlihat halaman database tersimpan	[x] diterima [ ] ditolak
Jabatan : pemilik			
Gaji Pokok : 2000000			
Klik tombol kirim			
Kasus dan Hasil Pengujian (Data Salah)			
Data Masuk	Yang Diharapkan	Pengamatan	Kesimpulan
Id jabatan <Kosong>	Pemberitahuan harus input form kosong	Tidak bisa lanjut halaman berikutnya	[x] diterima [ ] ditolak
Jabatan <Kosong>			
Gaji Pokok			
Klik tombol kirim			

Tabel 4.8 pengujian inputan benar dan salah