BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Perancangan Sistem

Setelah menganalisa dan mengevaluasi sistem yang sedang berjalan, lalu sebagai tindak lanjut untuk penyelesaian masalah tersebut dapat di buat suatu sistem informasi Pengelolaan karyawan baru dengan menggunakan sistem yang lebih baik, sehingga dapat membantu untuk mendapatkan informasi yang lebih cepat dan akurat.

4.1.1. Tujuan Perancangan Sistem

Perancangan sebuah sistem dari suatu proses perencanaan dalam pembuatan sistem baru yang mengacu pada apa yang telah menjadi kebutuhan objek yang sudah dianalisis sebelumnya pada Perusahaan Outsourcing PT. Rama dengan tujuan untuk menghasilkan produk yang sesuai dan diharapkan dapat membantu proses kinerja yang terjadi dalam perusahaan. Tujuan dari perancangan sistem adalah sebagai berikut :

1. Untuk memudahkan dan membantu Admin dan HRD dalam melakukan pengolahan dan penyimpanan data karyawan dan penggajihan
2. Untuk mempermudah dan mempersingkat waktu dalam pencarian data-data karyawan yang bekerja serta membantu Admin dalam pembuatan laporan – laporan data karyawan yang tentunya sangat dibutuhkan.

Maka untuk dapat mencapai tujuan ini, sistem yang di bangun harus dapat mencapai sasaran- sasaran sebagai berikut :

1. Perancangan sistem harus berguna bagi objek penelitian, mudah dipahami dan nantinya mudah dipergunakan oleh petugas yang bersangkutan.
2. Perancangan sistem harus dapat mempersiapkan rancangan bangun yang terinci untuk masing-masing komponen dari segi sistem informasi yang meliputi data dan informasi, simpan data, pelaporan, kalkulasi serta metode-metode lain sebagainya.

4.1.2. Gambaran Umum Sistem yang Diusulkan

Dalam tahap ini gambaran umum sistem yang diusulkan bertujuan untuk menghasilkan perancangan sistem informasi pengelolaan data karyawan yang lebih efisien dan mempermudah. Perancangan sistem yang diusulkan adalah merubah sistem yang masih manual menggunakan MS Excel menjadi sistem yang terkomputerisasi yang lebih spesifik . Menjadikan proses pengelolaan data karyawan lebih cepat , tepat dan akurat dengan adanya sistem yang terkomputerisasi yang lebih spesifik ini.

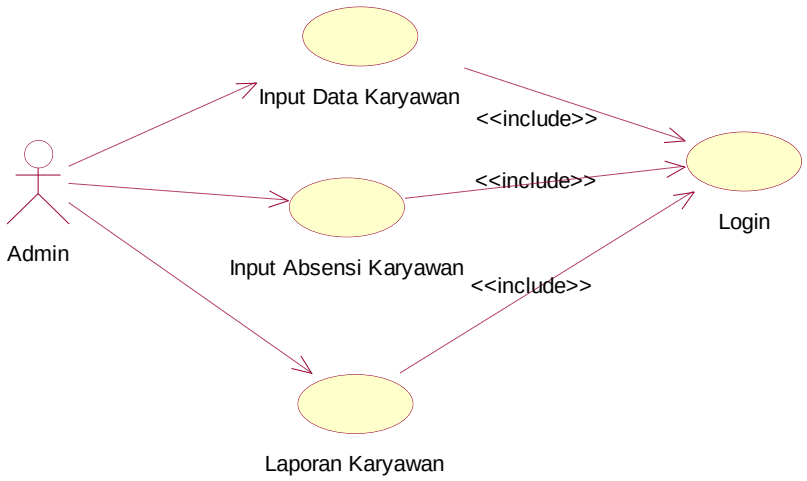
4.1.3. Perancangan Prosedur yang Diusulkan

Perancangan Prosedur merupakan awal dari pembuatan sistem yang akan dibuat, melihat pada kebutuhan fungsional yang sudah dirancang untuk pembuatan suatu sistem ini. Sedangkan perancangan prosedur yang diusulkan merupakan tahap untuk memperbaiki atau meningkatkan efisiensi kerja. Tahapan

perancangan prosedur ini akan dijelaskan dengan menggunakan pemodelan sistem informasi berorientasi objek dengan UML (Unified Modelling Language).

4.2.3.1 Usecase diagram yg di usulkan

Use case diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah "apa" yang diperbuat sistem, dan bukan "bagaimana". Berdasarkan analisis diatas, maka dapat digambarkan *use case* diagram perangkat lunak Penerimaan dan hitung gaji karyawan ini sebagai berikut:



Gambar 4.1 *Use Case Diagram Data Karyawan*

Pada gambar 4.1 merupakan *use case* diagram Penerimaan dan hitung gaji karyawan, dimana si actor dapat melakukan Penghitungan gaji karyawan menggunakan perangkat lunak yang dibangun yang didalammnya terdapat use case input data karyawan, hitung gaji karyawan, dan laporan penghitungan

4.2.3.2. Skenario Use Case

1. Skenario *Use Case* input data karyawan

   Nama *Use Case* : Input Data karyawan

   Aktor : Admin

   Type : Primary

   Tujuan : Untuk menginput data karyawan

   Deskripsi : Admin memilih menu input data karyawan. Aplikasi menampilkan form input data karyawan. Admin menginput data karyawan kemudian menyimpan data karyawan ke dalam database. Aplikasi menampilkan data yang sudah tersimpan ke dalam database.

Tabel 4.1 *Skenario use case input data karyawan*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu input data karyawan	
	2. Sistem akan menampilkan form input data karyawan
3. Admin menekan tombol tambah untuk mengaktifkan form isian.	
	4. Sistem mengaktifkan form isian

Skenario alternative1	
1. Input data tidak lengkap	
2. Tekan tombol simpan	
	3. System akan menampilkan pesan perintah untuk mengisi semua field yang tersedia
Scenario alternatif2	
1. Input data lengkap	
2. Tekan tombol simpan	
	3. System akan menampilkan pesan input berhasil dan menampilkan data karyawan

2. Skenario *Use Case* edit data karyawan

Nama *Use Case* : Edit Data Karyawan

Aktor : Admin

Type : Primary

Tujuan : Untuk Merubah Data Karyawan

Deskripsi : Admin memilih menu input data karyawan. Aplikasi menampilkan form input data karyawan. Admin memilih data yang akan diedit kemudian menekan tombol edit. Aplikasi akan menampilkan data yang akan diedit.

Tabel 4.2. *Skenario use case update data karyawan*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu input data karyawan	
	2. Sistem akan menampilkan form input data karyawan
3. Admin memilih data yang akan diedit.	
	4. Sistem menampilkan data
Skenario alternative1	
1. Admin langsung menekan tombol edit	
	2. System akan menampilkan pesan perintah untuk memilih data
Scenario alternatif2	
1. Admin memilih data	
2. Admin tombol edit	
	4. System menampilkan data
5. Admin mengedit data muwaris	

	6. System merubah tombol simpan menjadi update
7. Admin menekan tombol update	
	8. System mengupdate data dan menampilkan pesan update sukses

3. Skenario *Use Case* hapus data karyawan

Nama *Use Case* : Hapus Data Karyawan

Aktor : Admin

Type : Primary

Tujuan : Untuk Menghapus Data Karyawan

Deskripsi : Admin memilih menu input data karyawan. Aplikasi menampilkan form input data karyawan. admin memilih data yang akan dihapus kemudian menekan tombol hapus. Aplikasi akan menampilkan confirm box penghapusan.

Tabel 4.3 *Skenario use case hapus data karyawan*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih menu input data karyawan	
	2. Sistem akan menampilkan form input data karyawan
3. Admin memilih data yang akan dihapus	
	4. Sistem menampilkan data dan confirm box penghapusan
Skenario alternative 1	
1. Admin langsung menekan tombol hapus	
	2. System akan menampilkan pesan perintah untuk memilih data
Scenario alternatif 2	
1. Admin memilih data	
2. Admin menekan tombol hapus	
	3. System menampilkan data dan

	confirm box penghapusan
4. Admin mengkonfirmasi penghapusan	
	5. sistem menghapus data dan menampilkan pesan penghapusan berhasil

1. Skenario *Use Case* Input Absensi Karyawan

Nama *Use Case* : Input Absensi Karyawan

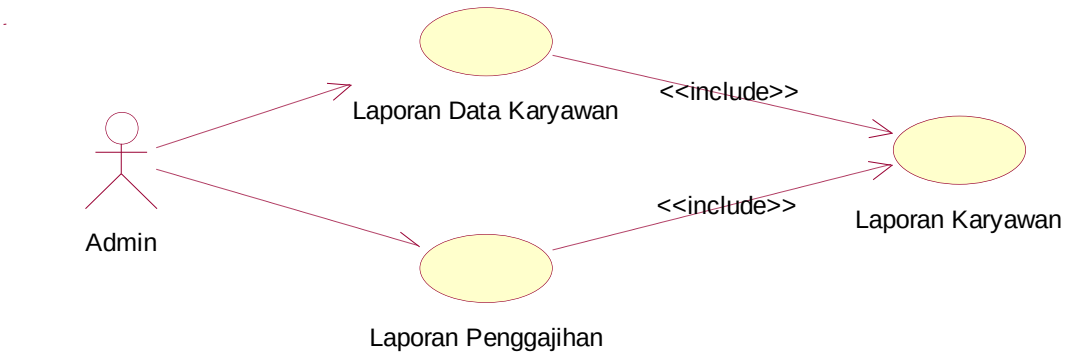
Aktor : Admin

Type : Primary

Tujuan : Untuk Menginput Absensi Karyawan

Deskripsi : Admin memilih menu input absensi karyawan. Aplikasi menampilkan form input absensi karyawan. kemudian menyimpan data absensi karyawan ke dalam database. Aplikasi menampilkan data yang sudah tersimpan ke dalam database.

Tabel 4.3 *Skenario use case hapus data karyawan*



Gambar 4.2 *Use Case Diagram Laporan Data Karyawan*

Pada gambar 4.2 merupakan *use case* diagram laporan data karyawan, dimana si aktor dapat melakukan view laporan data karyawan menggunakan perangkat lunak yang dibangun yang didalammnya terdapat use case laporan data karyawan.

4.1.1. Skenario Use Case

1 Skenario *Use Case* Laporan data karyawan

Nama *Use Case* : Laporan Data karyawan

Aktor : Admin

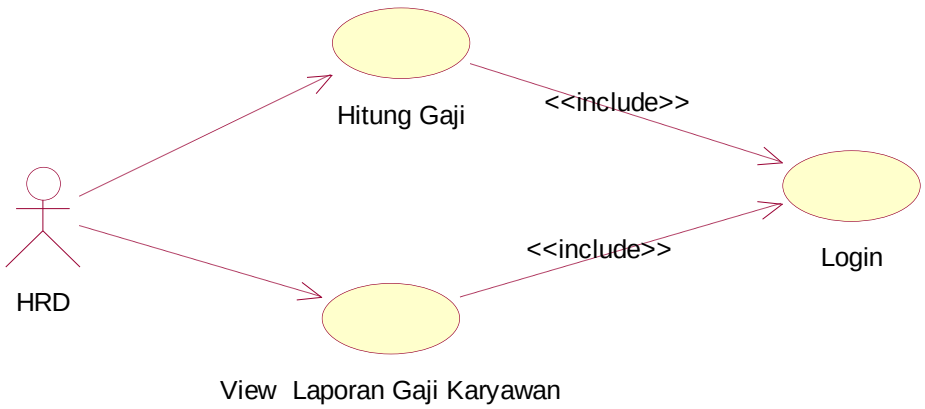
Type : Primary

Tujuan : View laporan data karyawan

Deskripsi : Admin memilih tombol laporan data karyawan. Aplikasi menampilkan form pilihan view data karyawan.

Tabel 4.4 *Skenario use case laporan data karyawan*

Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. Admin memilih tombol laporan data karyawan	
	2. Sistem akan menampilkan form pilihan kategori data karyawan
3. Admin memilih kategori laporan karyawan.	
	4. Sistem akan menapilkan laporan data karyawan



Gambar 4.3 *Use Case Diagram Hitung Gaji Karyawan*

3. Skenario *Use Case* hitung gaji karyawan

Nama *Use Case* : Hitung Gaji Karyawan

Aktor : HRD

Type : Primary

Tujuan : Untuk menghitung gaji karyawan

Deskripsi : HRD memilih menu hitung gaji. Aplikasi menampilkan form gaji karyawan. HRD mengisi data penghitungan kemudian menekan tombol hitung. Aplikasi menampilkan hasil penghitungan.

Tabel 4.4 *Skenario use case hitung gaji karyawan*

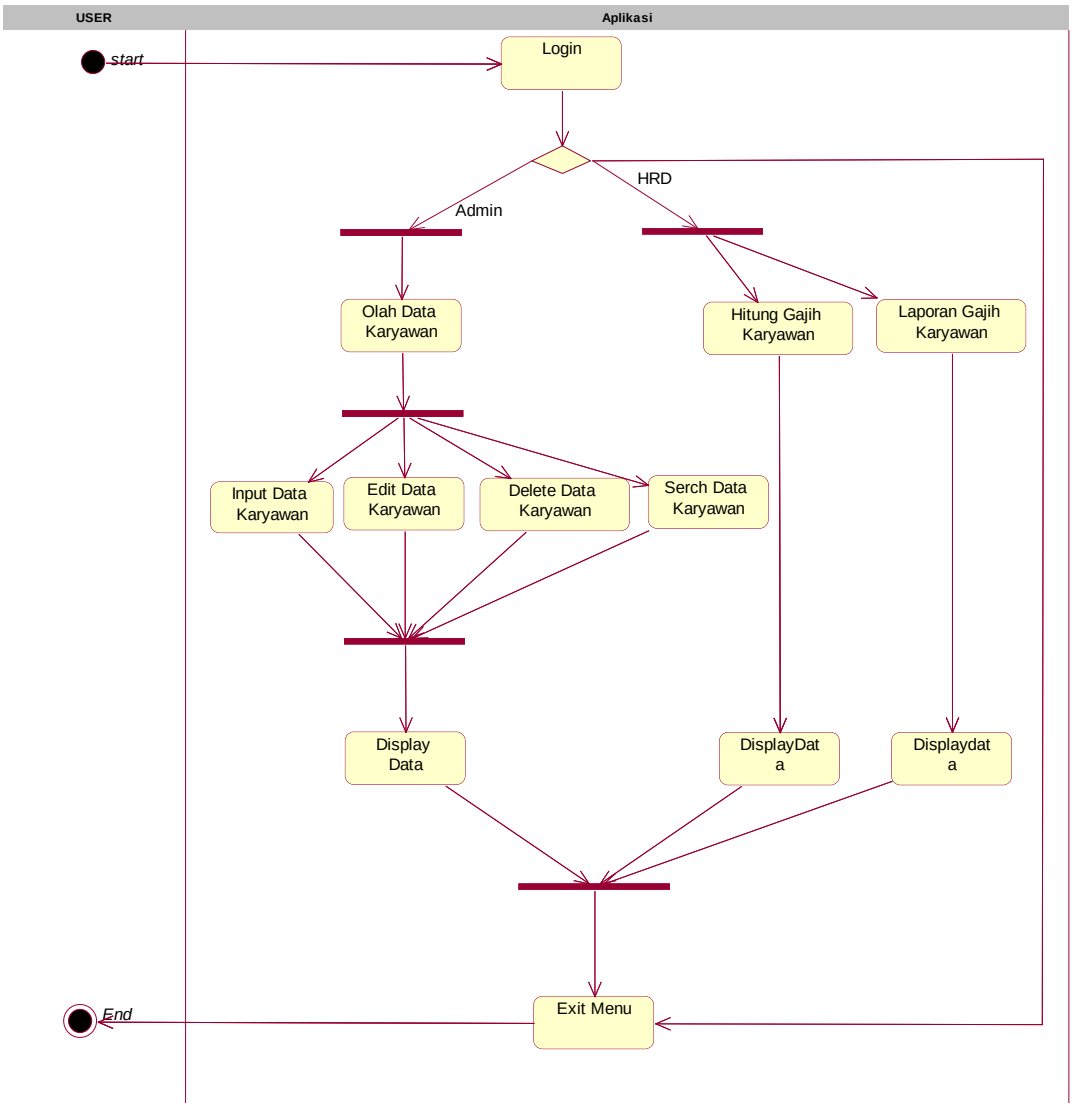
Aksi Aktor	Reaksi Sistem
1. HRD memilih menu hitung gaji	
	2. Sistem akan menampilkan form gaji karyawan
3. HRD mengisi data penghitungan	
4. HRD menekan tombol hitung	
	5. Sistem menampilkan hasil penghitungan
6. HRD menekan tombol simpan	
	7. Sistem menyimpan ke data base.
	8. Sistem akan menampilkan laporan gaji karyawan

4.2.3.3 Diagram activity

Activity diagram didesain untuk memperlihatkan apa yang terjadi selama suatu proses dan operasi berlangsung. *Activity* diagram adalah suatu perluasan dari state diagram, state diagram menunjukan state-state suatu objek dan representasi aktivitas dinyatakan sebagai state yang dihubungkan dengan garis berarah.

Setiap aktivitas direpresentasikan dengan suatu *rounded rectangle*. Pemrosesan pada suatu aktivitas yang telah selesai akan dikirimkan ke aktivitas berikutnya secara otomatis untuk melakukan aktivitas berikutnya. Garis berarah menyatakan perpindahan aktivitas dari suatu aktivitas ke aktivitas berikutnya.

Berikut adalah activity diagram perangkat lunak hitung gaji karyawan.



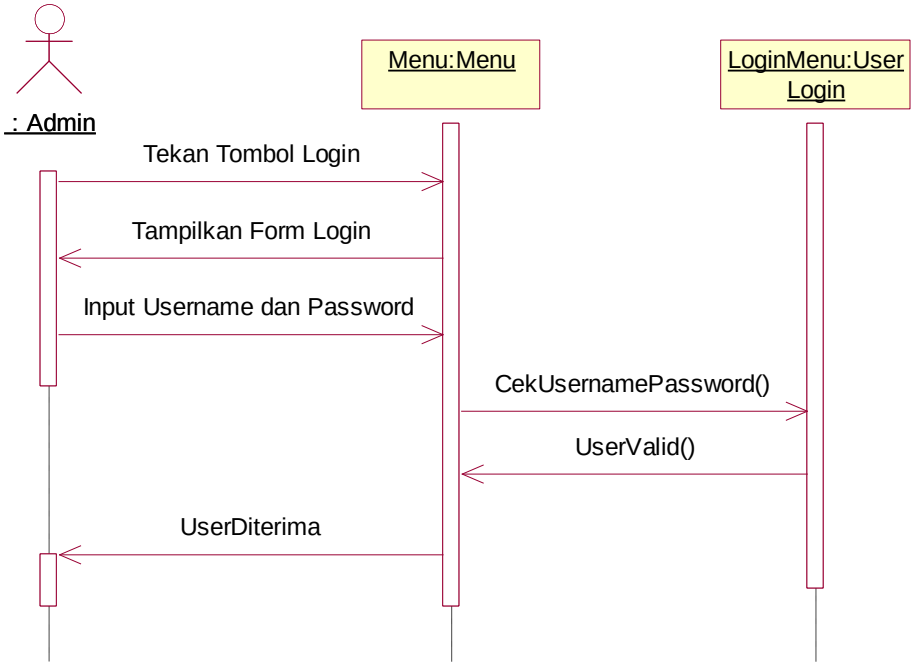
Gambar 4.*4* *diagram activity hitung gaji karyawan*

4.2.3.3.Sequence diagram

Dalam metode berorientasi objek untuk menunjukan bagaimana suatu objek berkomunikasi dengan objek yang lain dengan memperhatikan urutan waktu yang dimodelkan didalam *sequence* diagram.

Sequence diagram terdiri dari objek-objek yang dipresentasikan dalam pembelajaran didalamnya memuat nama dari objek, pengenalan objek, baca objek yang direpresentasikan dengan garis panah dan *time* (waktu) yang direpresentasikan dengan *vertical progression.*

Berikut adalah sequence diagram untuk login admin , dimana sistem akan melakukan validasi login dengan mencocokan username dan password yang diinputkan oleh admin. Jika login valid, maka petugas dapat melanjutkan ke proses selanjutnya.

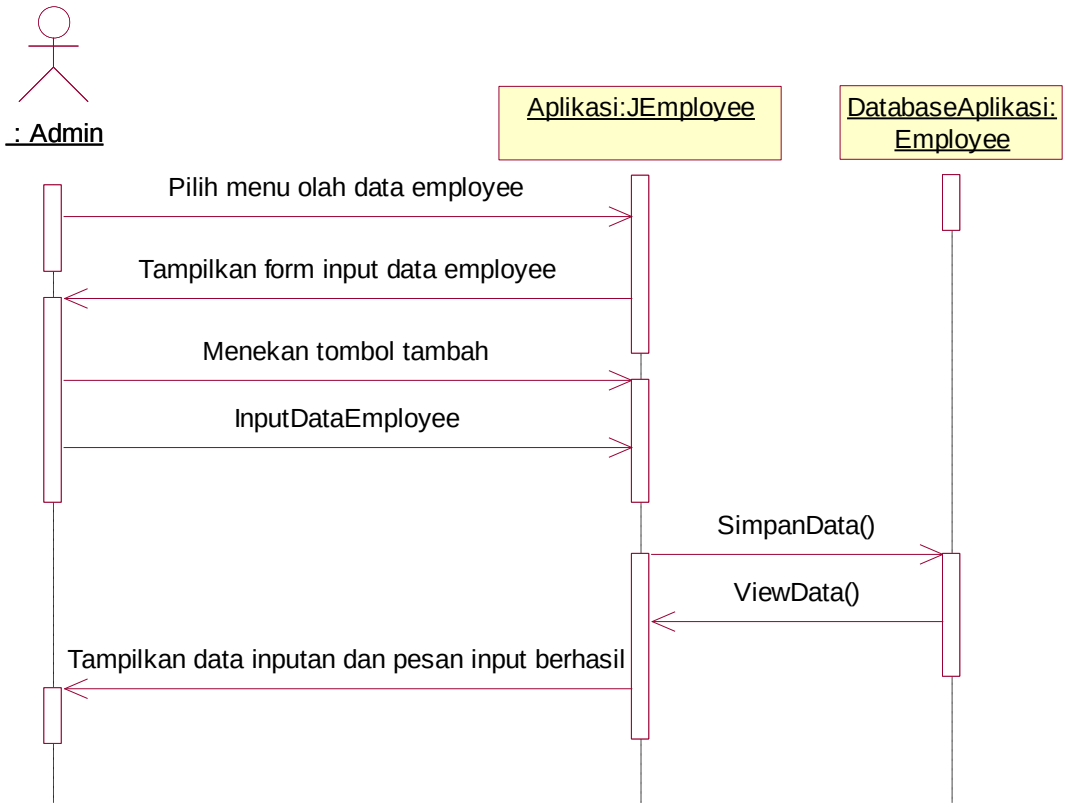


Gambar 4.5 *sequence login Admin*

Selanjutnya adalah diagram sequence untuk input data muwaris. Berikut ini adalah diagram sequence untuk input data karyawan yang dilakukan oleh admin di PT.Rama Indonesia .Admin memilih menu olah data karyawan

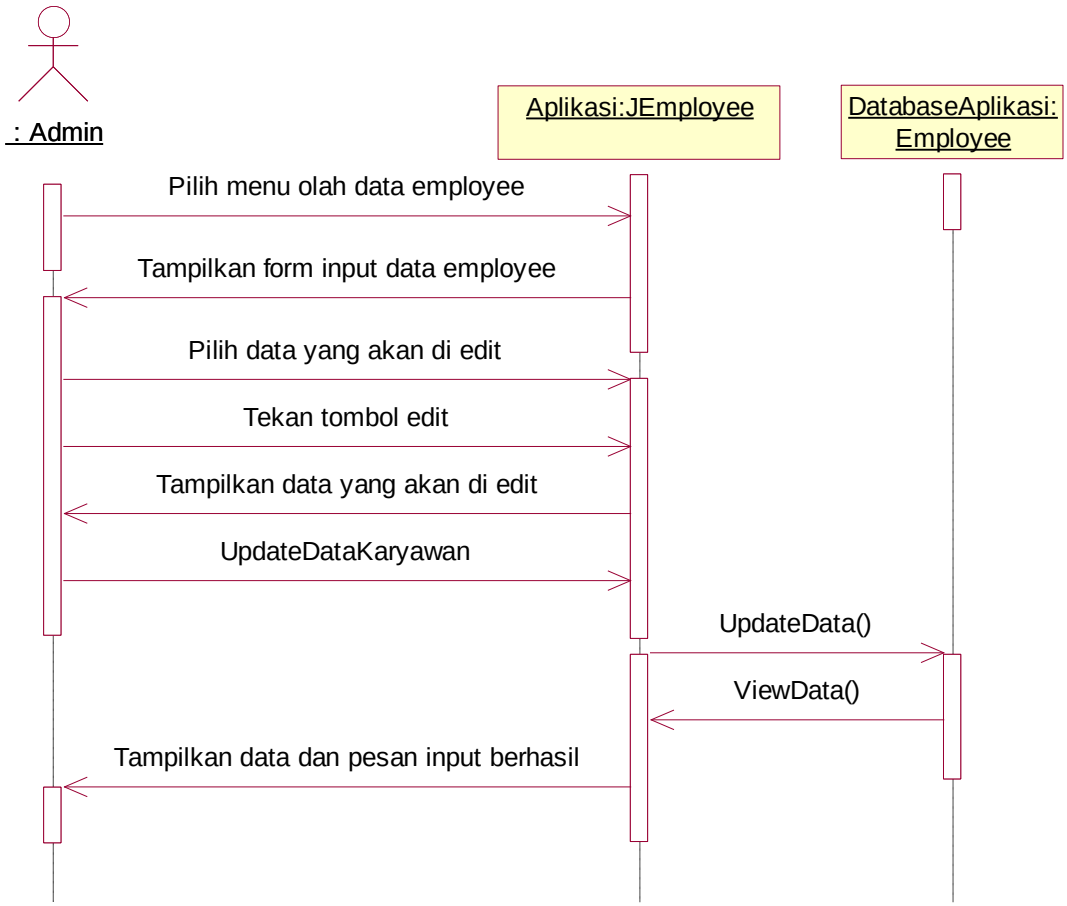
kemudian sistem akan menampilkan form yang direquest oleh admin. Selanjutnya admin dapat melakukan input data karyawan dan menyimpannya ke dalam database.

Dibawah ini adalah sequence diagram untuk input data karyawan. Lihat gambar 4.4.



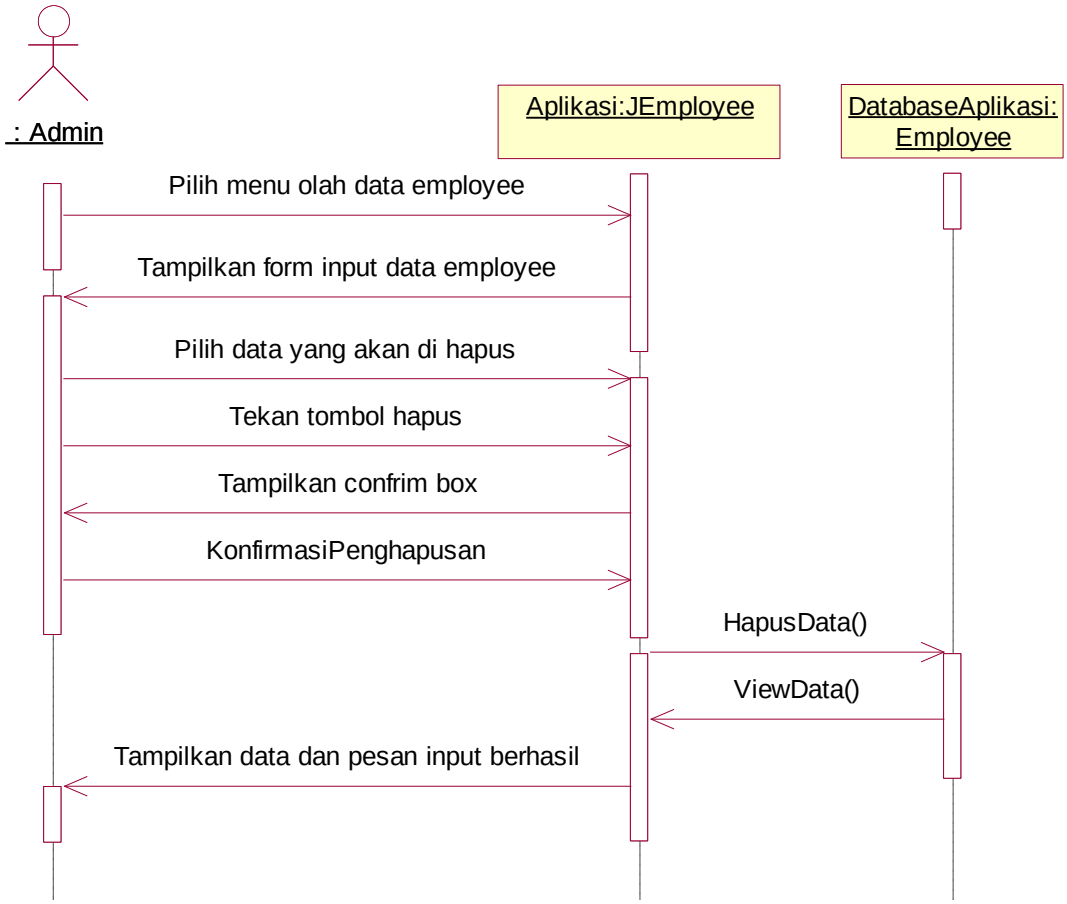
Gambar 4.6 *sequence diagram input data karyawan*

Dibawah ini adalah sequence diagram untuk edit data karyawan. Dimana petugas ponpes memilih data yang akan diedit, kemudian sistem akan merespon dari apa yang kerjakan oleh admin.

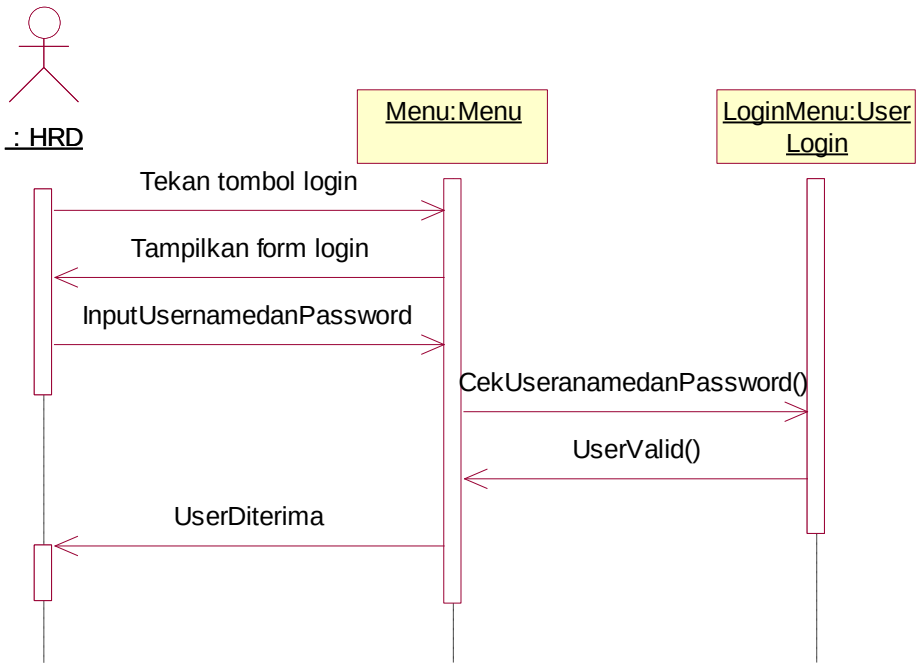


Gambar 4.7 *sequence diagram edit data karyawan*

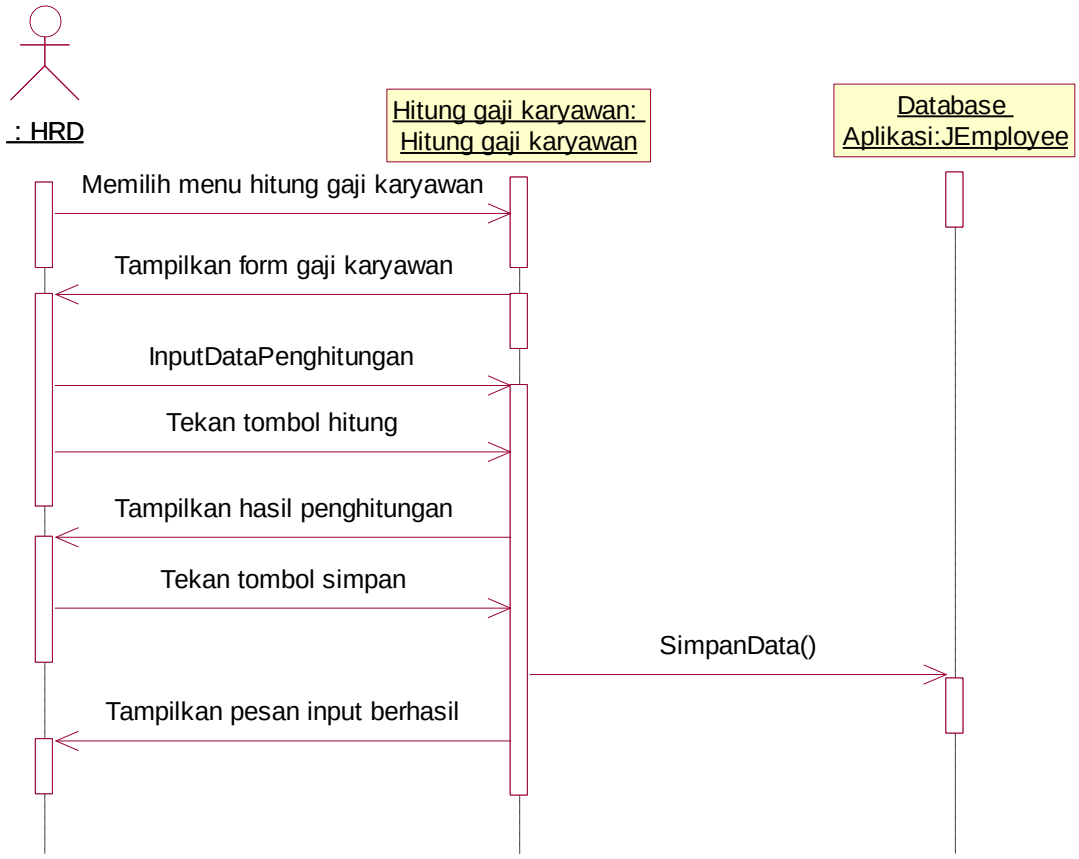
Selanjutnya dibawah ini adalah sequence diagram untuk hapus data karyawan.



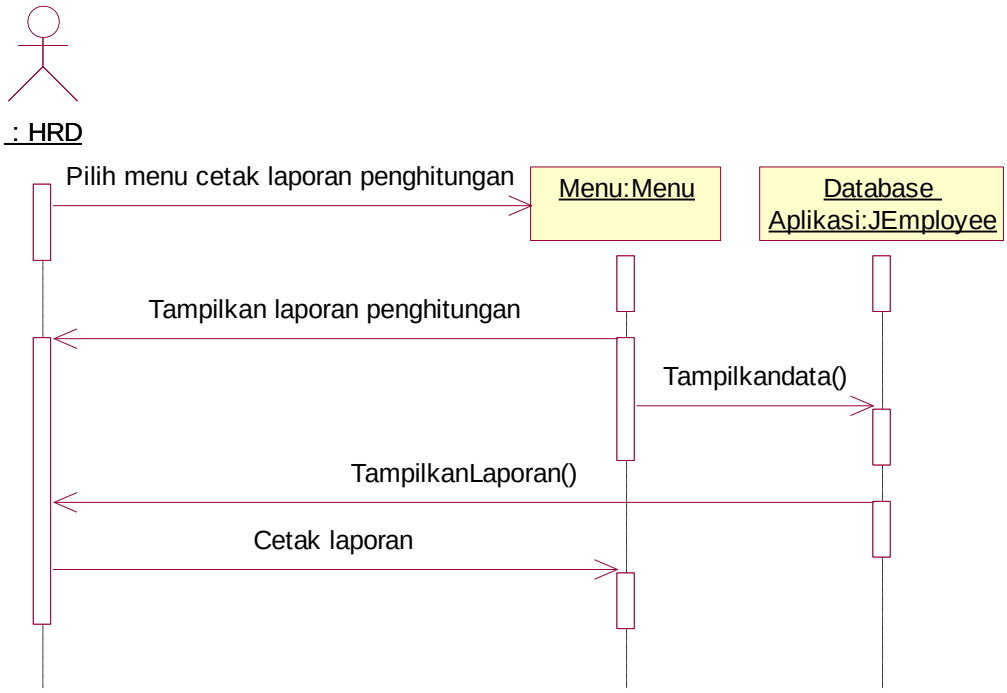
Gambar 4.8 *sequence diagram hapus data karyawan*



Gambar 4.9 *sequence login HRD*



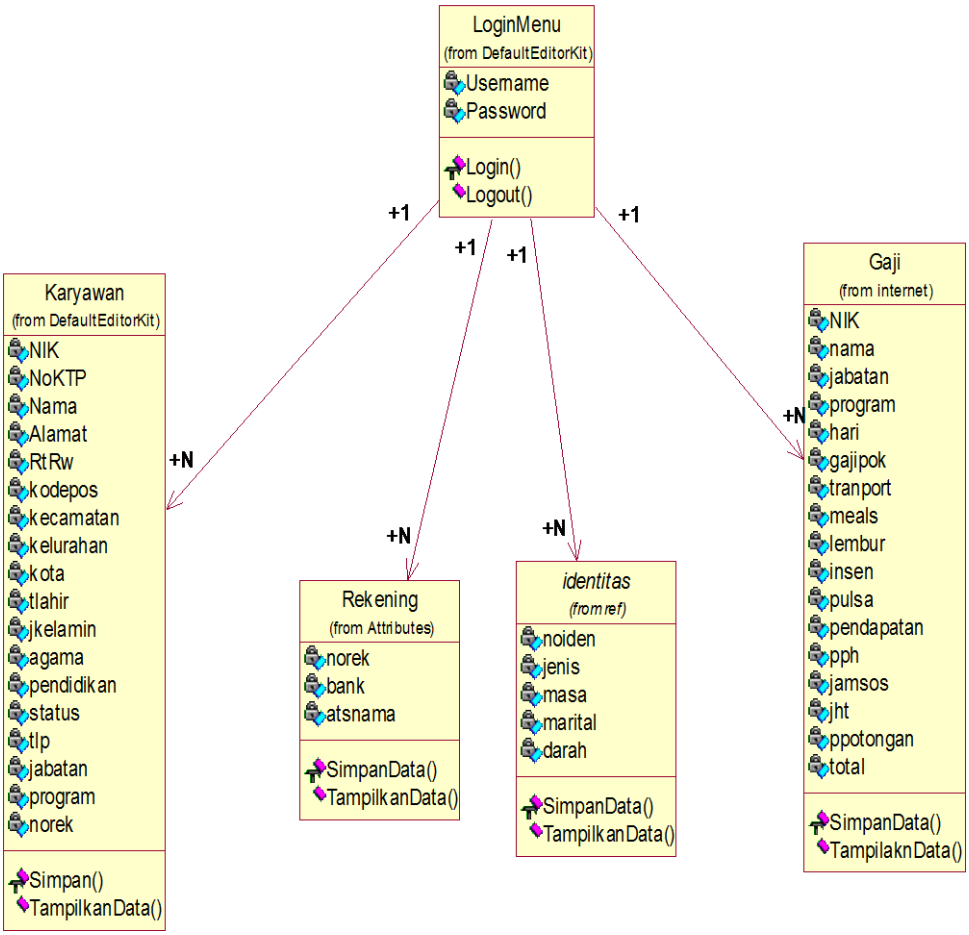
Gambar 4.10 *sequence hitung gaji karyawan*



Gambar 4.11 *Sequence Laporan Penghitungan*

4.2.3.4. Class diagram

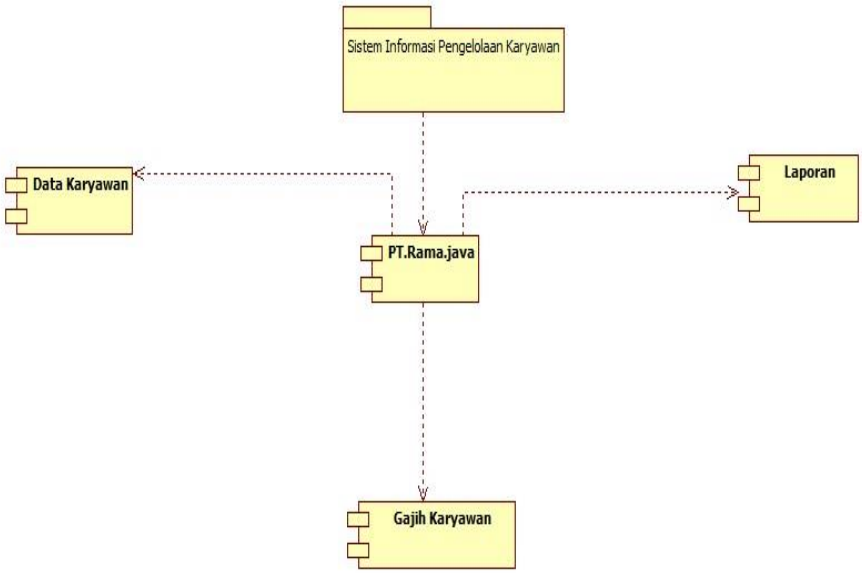
Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi kelas, paket dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti : Containment, karyawan, asosiasi, dan lain-lain. Kelas menggambarkan keadaan (attribute/propeti) suatu sistem sekaligus menawarkan layanan untuk manipulasi keadaan tersebuut (metode/fungsi). Berikut ini adalah *class* diagram dari perangkat lunak penggajihan karyawan yang dapat dilihat pada gambar 4.10.



Gambar 4.12 *Class Diagram*

4.2.3.6. Diagram Komponen

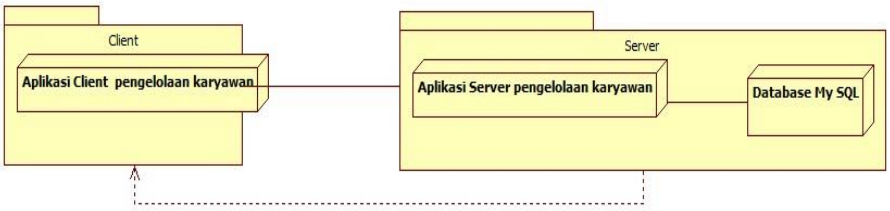
Berikut adalah Diagram Komponen dari Sistem Informasi Resensi dan Penggajian Outsourcing :



Gambar 4.13 Diagram Komponen

4.2.3.7. Diagram Deployment

Berikut adalah Diagram Deployment dari Sistem Informasi Resensi dan Penggajian Outsourcing :



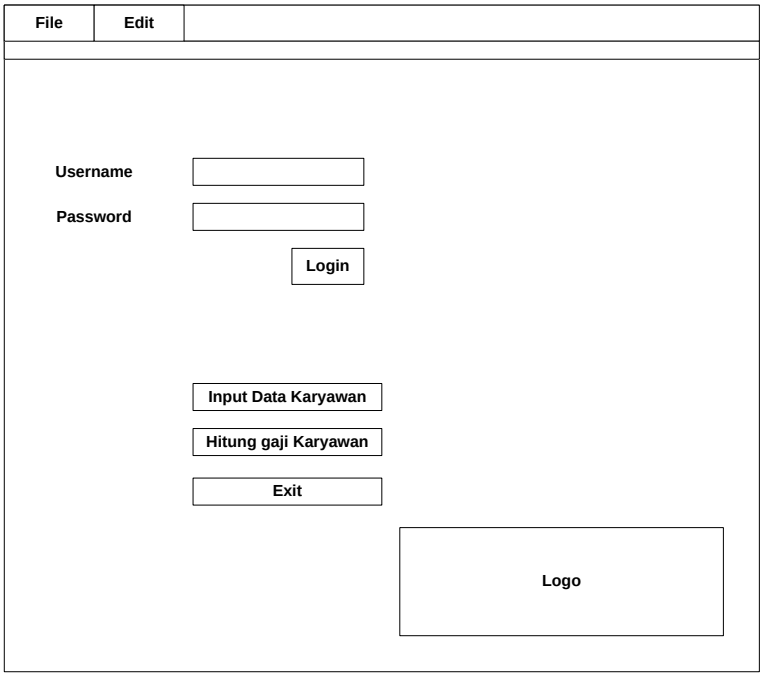
Gambar 4.14 Diagram Deployment

4.2.4. Perancangan Antarmuka

4.2.4.1.Menu Utama

Merupakan form utama dari perangkat lunak yang terdiri dari Menu Bar, TabPane1, TabPane, form Login, Tombol Input Data karyawan, Tombol Hitung Gaji karyawan, dan Tombol Logout. Dari meu utama ini user dapat mengakses menu lainnya dengan menekan tombol yang tersedia.

Berikut adalah rancangan Menu Utama



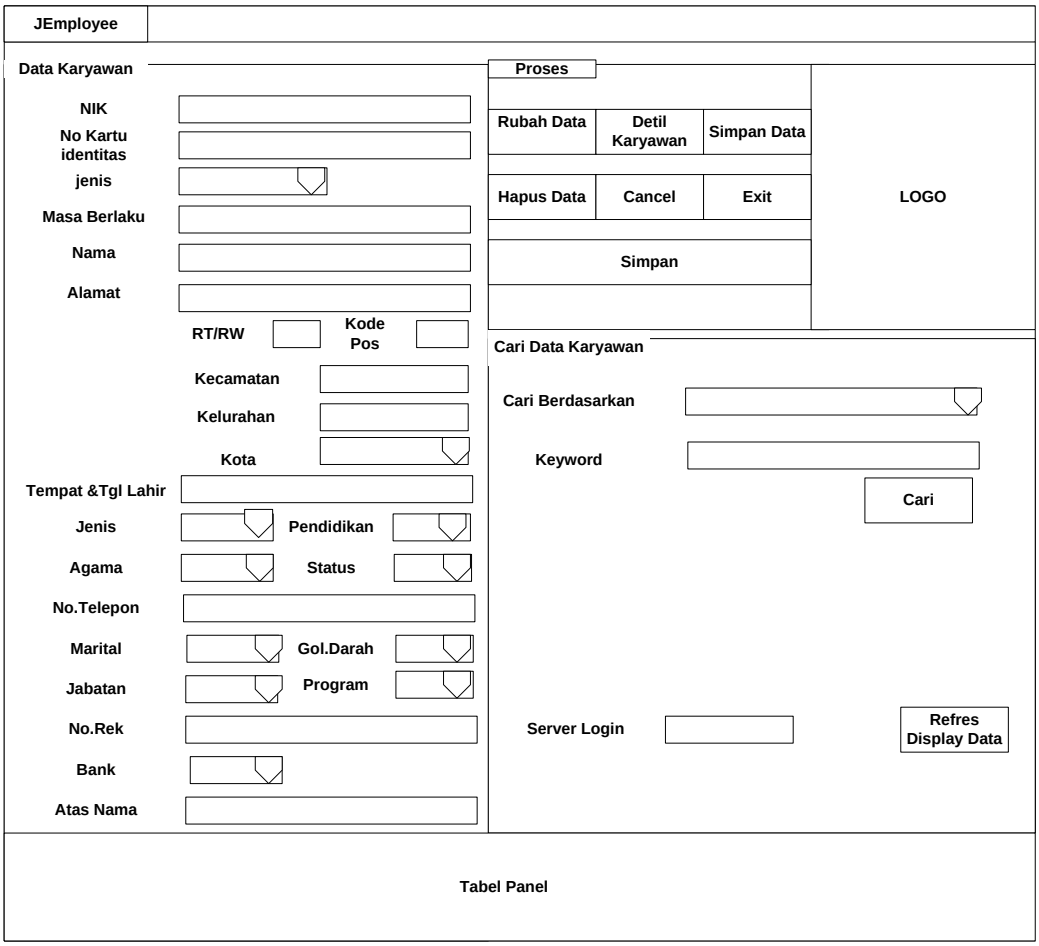
Gambar 4.13 *Rancangan Antarmuka Menu Utama*

4.2.4.2. Form Input Data Karyawan

Form ini akan muncul jika si user menekan tombol ‘Input Data karyawan’ dari menu utama. Di dalamnya terdapat form data karyawan yang harus diisi oleh user, seperti Nomor kartu identitas, jenis, masa berlaku, nama, Alamat, RT/RW,

kecamatan, kelurahan, kode pos, kota, tempat dan tanggal lahir, Jenis Kelamin, agama, pendidikan, status, no.telepon, marital, golongan darah, jabatan, program, no.rekening bank atas nama dan jumlah harta mawaris, fungsi di dalamnya terdapat fungsi input, update dan delete, simpan, cari.

Berikut adalah rancangan form Input Data Karyawan.

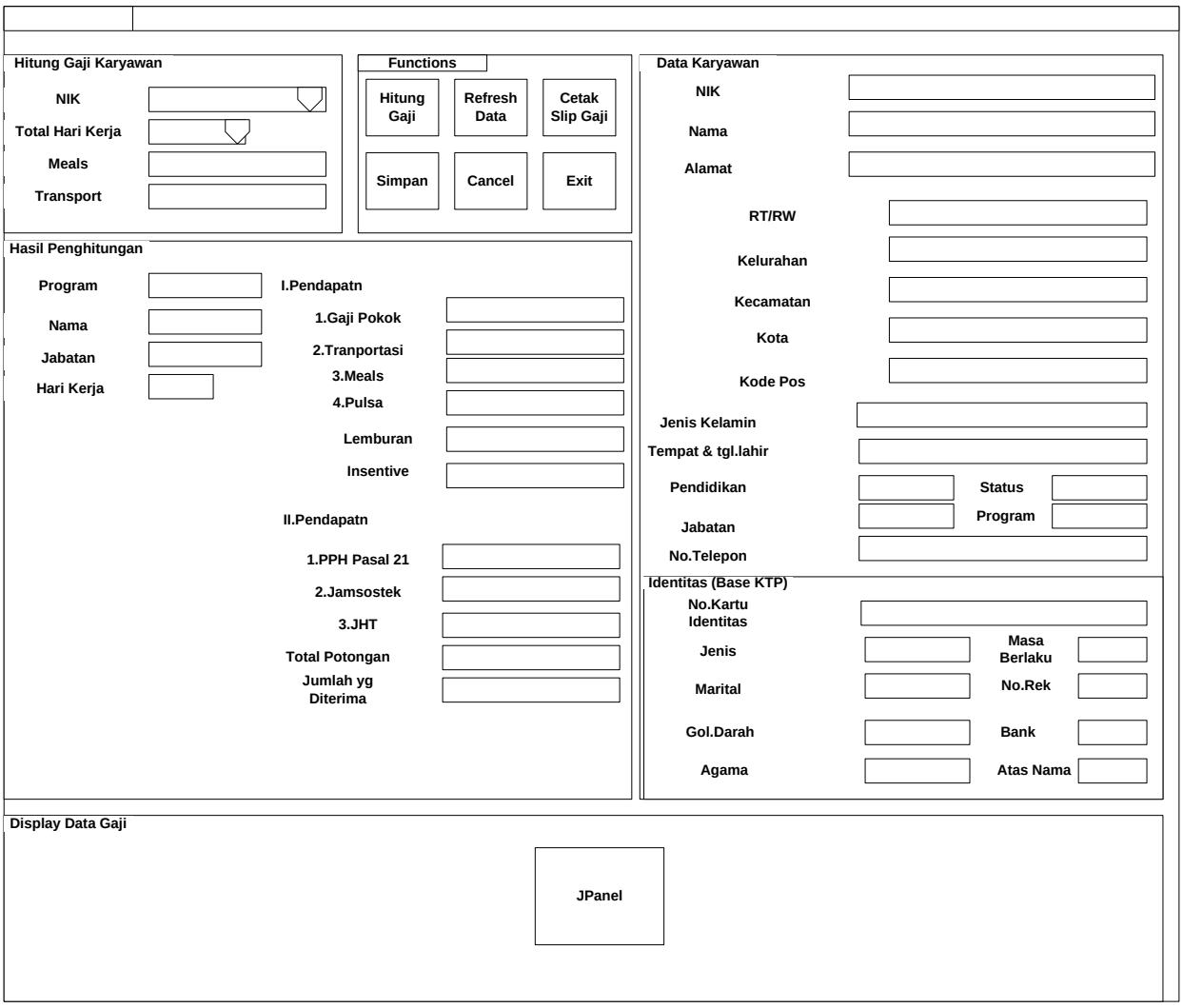


Gambar 4.16 *Rancangan Form Input Data Karyawan*

4.2.4.3. Form Pembagian Penggajian

Form ini dapat diakses dari menu utama dengan menekan tombol ‘Hitung gaji karyawan’ Form ini berfungsi untuk penghitungan penggajihan karyawan dari data yang telah diinputkan, seperti NIK.

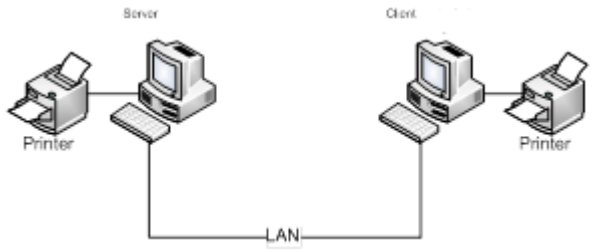
Berikut adalah rancangan form penggajihan karyawan



Gambar 4.17 Rancangan penggajian karyawan

4.2.5. Perancangan Arsitektur Jaringan

Perancangan arsitektur jaringan pada PT.Rama Indonesia ini adalah jaringan yang berbasiskan *client server.* Untuk menjalankan sistem ini jaringan *client server* sangat diperlukan, karena mempermudah dan mempercepat *user* untuk mengakses informasi yang diperlukan di system pengelolaan data karyawan dan penggajian ini. Topologi perancangan yang digunakan yaitu Topologi *Star*.



Gambar 4.18 Perancangan Arsitektur Jaringan

4.3. Implementasi Dan Pengujian Sistem

Pada bab ini akan dilakukan implementasi dan pengujian terhadap sistem yang baru. Tahapan ini dilakukan setelah perancangan selesai dilakukan dan selanjutnya akan di implementasikan pada bahasa pemrograman yang akan digunakan. Setelah implementasi maka dilakukan pengujian sistem yang baru dimana akan dilihat kekurangan-kekurangan pada aplikasi yang baru untuk pengembangan sistem selanjutnya.

4.3.1. Implementasi

Implementasi merupakan pengaplikasian perangkat lunak, perangkat serta *database* yang digunakan.pada tahapan ini akan dilakukan implementasi meliputi lingkungan implementasi, batasan implementasi, dan konfigurasi dari kebutuhan sistem untuk dapat menjalankan aplikas perangkat lunak yang telah dibangun.

4.3.2. Batasan Implementasi

Berikut adalah hal-hal yang menjadi batasan dalam implementasi dari aplikasi ini :

1. Aplikasi ini hanya dapat diakses oleh Admin dan HRD.
2. Implementasi pembuatan *software* ini menggunakan bahasa pemograman java.
3. Implementasi *database* yang digunakan adalah MySQL dengan menggunakan software database server XAMPP-win32-1.6.8.
4. Antar muka untuk pengguna menggunakan bahasa Indonesia dan bahasa inggris.

4.3.3. Implementasi Perangkat Lunak

Perangkat lunak yang digunakan dalam pembuatan program aplikasi pengelolaan karyawan ini adalah sebagai berikut :

1. Sistem operasi yang digunakan dalam pembangunan dan pengujian aplikasi ini adalah *Microsoft Windows 7.*
2. Bahasa pemograman yang digunakan untuk membangun aplikasi ini adalah bahasa pemograman *java*.
3. Perangkat pemograman Netbeans IDE 7.1.2

4. Basis data dengan XAMPP-win32-1.6.8.
5. Laporan menggunakan *iReport*

4.3.4. Implementasi Perangkat Keras

Berikut adalah perangkat keras yang digunakan dalam implementasi aplikasi pengelolaan dan penggajian ini dengan minimal spesifikasi adalah :

1. CPU Intel Dual Core 2.0GHz.
2. Memory DDR RAM 512 MB.
3. Harddisk 40 GB.
4. Perangkat Keluaran berupa *Monitor* 14".
5. Perangkat masukan berupa *mouse* dan *keyboard.*

4.3.5. Implementasi Basis Data

pada pembangunan aplikasi ini dibangun *database* agar tercipta sistem informasi yang terintegrasi dan dinamis. Selain itu pembuatan dan implementasi *database* merupakan langkah yang memperlihatkan kesesuaian perancangan pada tahapan analisis dan perancangan terhadap pembangunan aplikasi. Berikut adalah basis data yang dibuat menggunakan bahasa SQL (MySQL) dalam Aplikasi Pengelolaan Karyawan.

1. Penggajihan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `gaji` (
`NIK` varchar(10) NOT NULL,
`nama` text NOT NULL,
`jabatan` text NOT NULL,
```

```
  `program` text NOT NULL,
  `hari` varchar(2) NOT NULL,
  `gajipok` varchar(20) NOT NULL,
  `transport` varchar(20) NOT NULL,
  `meals` varchar(20) NOT NULL,
  `pulsa` varchar(10) NOT NULL,
  `pendapatan` varchar(20) NOT NULL,
  `pph` varchar(20) NOT NULL,
  `jamsos` varchar(20) NOT NULL,
  `jht` varchar(20) NOT NULL,
  `ppotongan` varchar(20) NOT NULL,
  `total` varchar(20) NOT NULL,
  `bulan` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`NIK`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

2. Identitas

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `identitas` (
  `noiden` varchar(20) NOT NULL,
  `jenis` text NOT NULL,
  `masa` varchar(20) NOT NULL,
  `marital` text NOT NULL,
  `darah` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`noiden`)
```

```
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

3. Karyawan

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `karyawan` (
  `NIK` varchar(15) NOT NULL,
  `noKtp` varchar(15) NOT NULL,
  `nama` text NOT NULL,
  `alamat` text NOT NULL,
  `rtrw` varchar(5) NOT NULL,
  `kodepos` varchar(6) NOT NULL,
  `kecamatan` text NOT NULL,
  `kelurahan` text NOT NULL,
  `kota` text NOT NULL,
  `tlahir` varchar(30) NOT NULL,
  `jkelamin` text NOT NULL,
  `agama` text NOT NULL,
  `pendidikan` varchar(4) NOT NULL,
  `status` text NOT NULL,
  `tlp` varchar(12) NOT NULL,
  `jabatan` text NOT NULL,
  `program` text NOT NULL,
  `norek` varchar(20) NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`NIK`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4. Rekening

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `rekening` (
  `norek` varchar(20) NOT NULL,
  `bank` text NOT NULL,
  `atsnama` text NOT NULL,
  PRIMARY KEY (`norek`)
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

5. User

```
CREATE TABLE IF NOT EXISTS `user` (
  `username` varchar(15) NOT NULL,
  `pass` varchar(25) NOT NULL,
  `status` text NOT NULL
) ENGINE=MyISAM DEFAULT CHARSET=latin1;
```

4.3.6. Implementasi Antar Muka

Implementasi ini dilakukan agar pemakai sistem dapat mengerti tentang bagaimana cara bekerja dari sistem ini. Implementasi atar muka akan dijelaskan pada tahap penggunaan program

1. Implementasi Antar Muka Halaman Utama

Tabel 4.6. Implementasi Antar Muka Halaman

Sub Menu	Deskripsi
File	Sub Menu yang memiliki pilihan untuk keluar dari system
Data	Sub Menu yang memiliki pilhan untuk masuk ke data karyawan dan gajih karyawan
About	Sub Menu yang menceritakan sekias tentang sejarah perusahaan

5. Implementasi Antar Muka Sub Menu File

Tabel 4.7. Implementasi Antar Muka Sub Menu File

Sub Menu	Deskripsi	Nama Form
Login	Sub Menu untuk masuk aplikasi	Form
Logout	Sub Menu untuk keluar dari system dan memungkinkan login	-
Keluar	Sub Menu untuk keluar aplikasi	-

6. Implementasi Antar Muka Sub Menu Data

Tabel 4.8. Implementasi Antar Muka Sub Menu Data

Sub Menu	Deskripsi	Nama Form
Data Karyawan	Untuk menginput data karyawan	Form
Slip Gajih	Untuk mencetak laporan slip gajih	Form
Laporan	Untuk melihat data karyawan	Form

7. Implementasi Antar Muka Sub Menu About

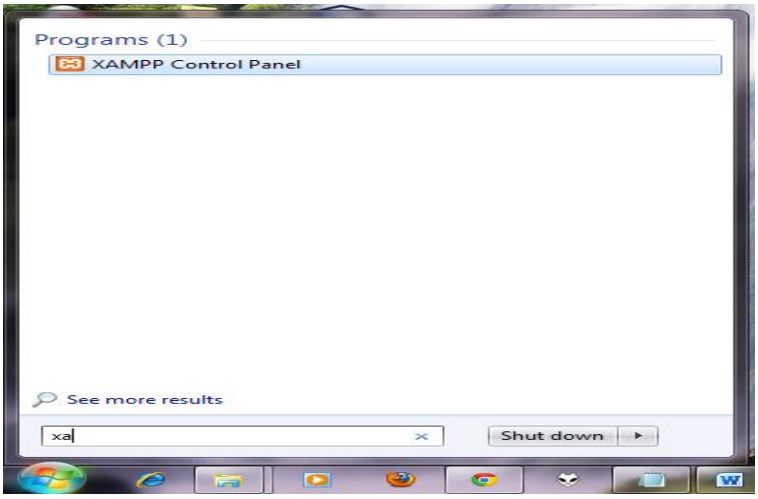
Tabel 4.9. Implementasi Antar Muka Sub Menu About

Sub Menu	Deskripsi	Nama Form
About Program	Untuk melihat program	-
About Me	Untuk melihat sejarah perusahaan	-

4.3.7. Implementasi Instalasi Pogram

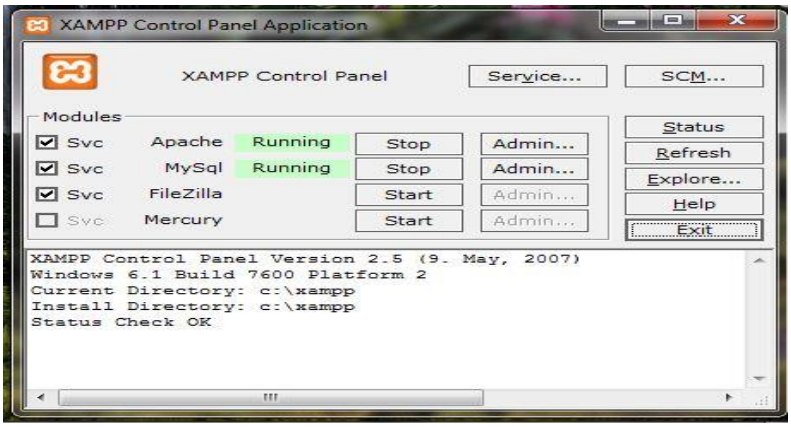
Pengimplementasian sistem ini bertujuan untuk menerangkan secara singkat penggunaan program aplikasi sistem informasi pengelolaan karyawan.Berikut adalah tahapan singkat tahap instalasi program yaitu:

1. Klik menu start kemudian cari xampp – XAMPP Control Panel



Gambar 4.19 Menjalankan XAMPP Control Panel

2. Setelah di klik, XAMPP akan otomatis aktif, Apache dan MySQL



Gambar 4.20 XAMPP Control Panel Aktif

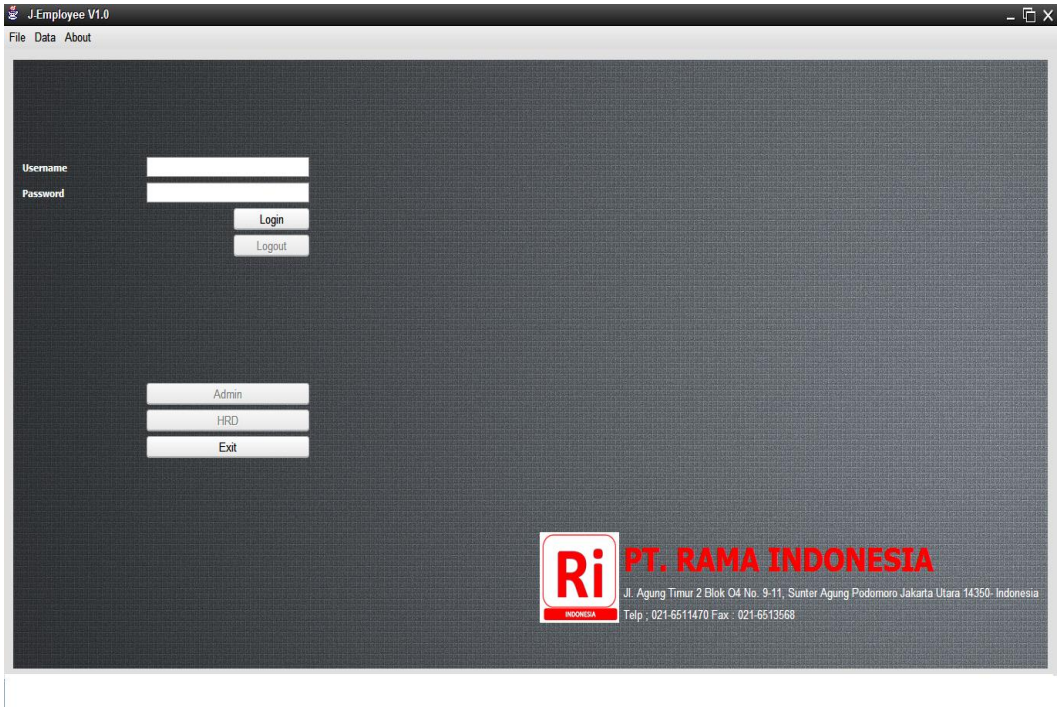
4.3.8 Penggunaan Program

Merupakan langkah pengunaan program yang akan dijalankan agar dapat berjalan sesuai dengan yang diharapkan. Pada perancangan sistem informasi ini digunakan Netbeans 7.1.2 sebagai perangkat lunak yang mendukung perancangan sistem yang menghasilkan program aplikasi yang sesuai dengan kebutuhan pengguna. Pengoperasian dilaksanakan dengan mengaktifkan Netbeans 7.1.2 sebagai server dari aplikasi yang telah dibuat kemudian memanggil file yang

akan dieksekusi. Selanjutnya dalam pembuatan perancangan database dan table digunakan perangkat lunak My SQL sebagai databasenya.

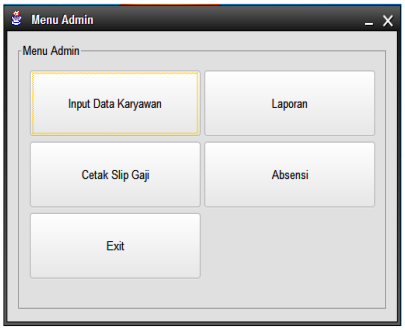
1. Halaman dan Login

Pada halaman utama ini hak akses dikhususkan untuk Admin dan HRD sebagai salah satu sistem keamanan agar tidak sembarang orang dapat mengakses aplikasi pengolahan data karyawan dan penggajihan ini. Berikut merupakan tampilan dari halaman utama login.



Gambar 4.21 *Menu* Utama dan Login

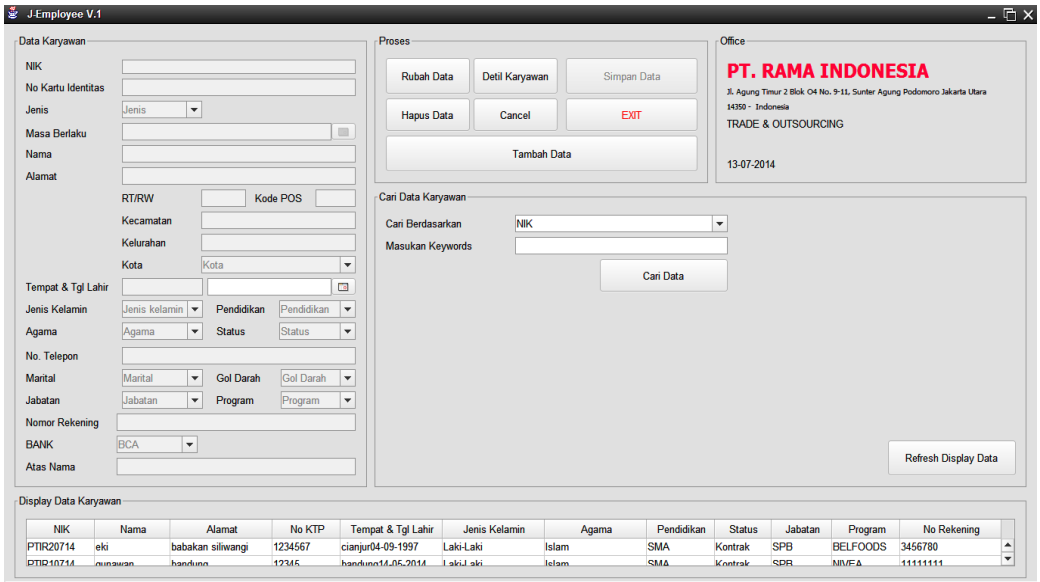
2 . Halaman Menu Admin



Gambar 4.22 *Halaman Menu Admin*

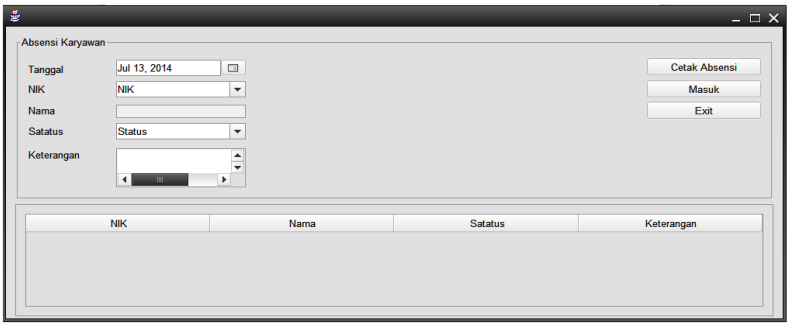
3 .Form Data karyawan

Untuk memasukan data karyawan baru dilakukan oleh Admin



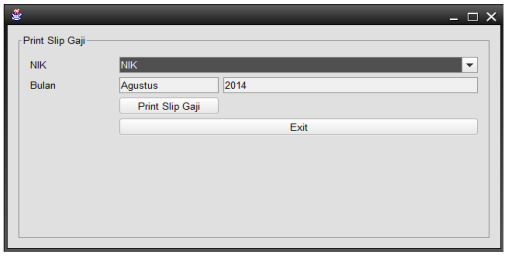
Gambar 4.23 *Form Data Karyawan*

4 . Form Absensi Karyawan



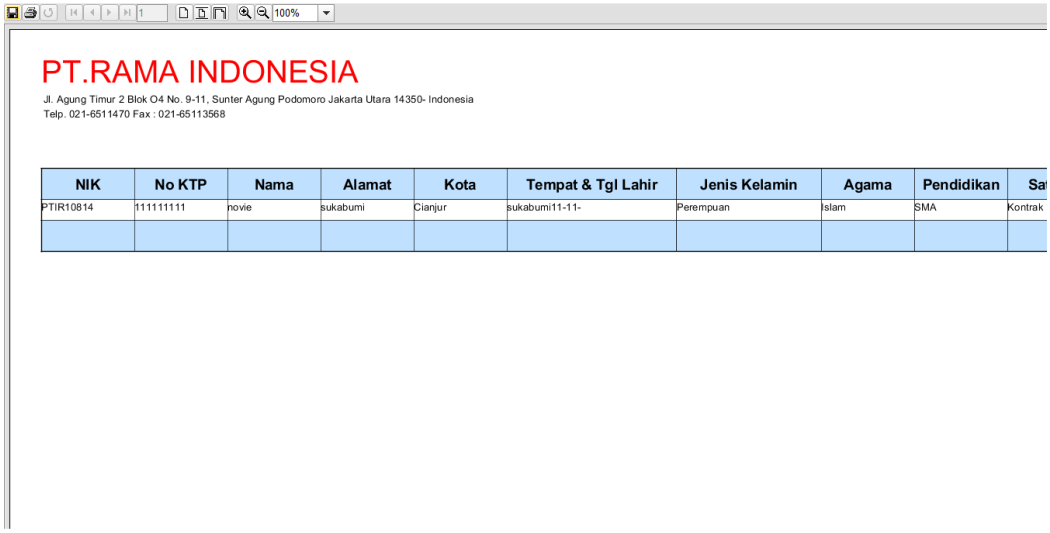
Gambar 4.24 *Form Absensi Karyawan*

4 . Form Cetak Slip Gaji



Gambar 4.25 *Form Cetak Slip Gaji*

5. Form Laporan Data Karyawan



PT.RAMA INDONESIA

Jl. Agung Timur 2 Blok O4 No. 9-11, Sunter Agung Podomoro Jakarta Utara 14350- Indonesia
Telp. 021-6511470 Fax : 021-65113568

NIK	No KTP	Nama	Alamat	Kota	Tempat & Tgl Lahir	Jenis Kelamin	Agama	Pendidikan	Sa
PTIR10814	111111111	novie	sukabumi	Cianjur	sukabumi11-11-	Perempuan	Islam	SMA	Kontrak

Gambar 4.26 *Form Laporan Data Karyawan*

6. Form Laporan Slip Gaji

PT.RAMA INDONESIA

Jl. Agung Timur 2 Blok O4 No. 9-11, Sunter Agung Podomoro Jakarta Utara 14350- Indonesia
Telp. 021-6511470 Fax : 021-65113568

Slip Pembayaran Biaya Operasional
Tenaga Kontrak Kerja Waktu Tertentu

NIK : PTIR10814
Program : BELFOODS
Nama : gunawan
Jabatan : SPB
Hari Kerja : 25

Bulan Juni

I. Pendapatan

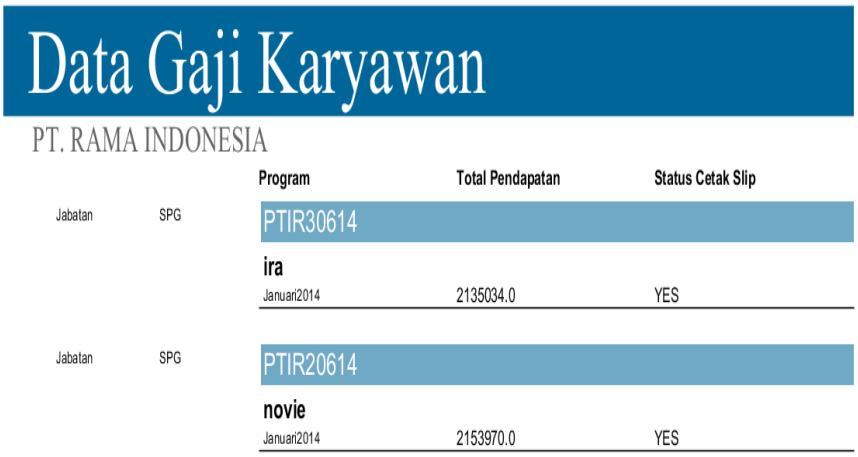
1. Gaji Pokok	Rp.	2000000.0
2. Transportasi	Rp.	0.0
3. Meals	Rp.	250000.0
4. Pulsa	Rp.	25000
Jumlah Pendapatan	Rp.	2275000.0

II. Potongan

1. PPh Pasal 21	Rp.	0.0
2. Jamsostek	Rp.	88270.0
3. JHT	Rp.	32760.0
Jumlah Potongan	Rp.	121030.0

Gambar 4.27 *Form Laporan Slip Gaji*

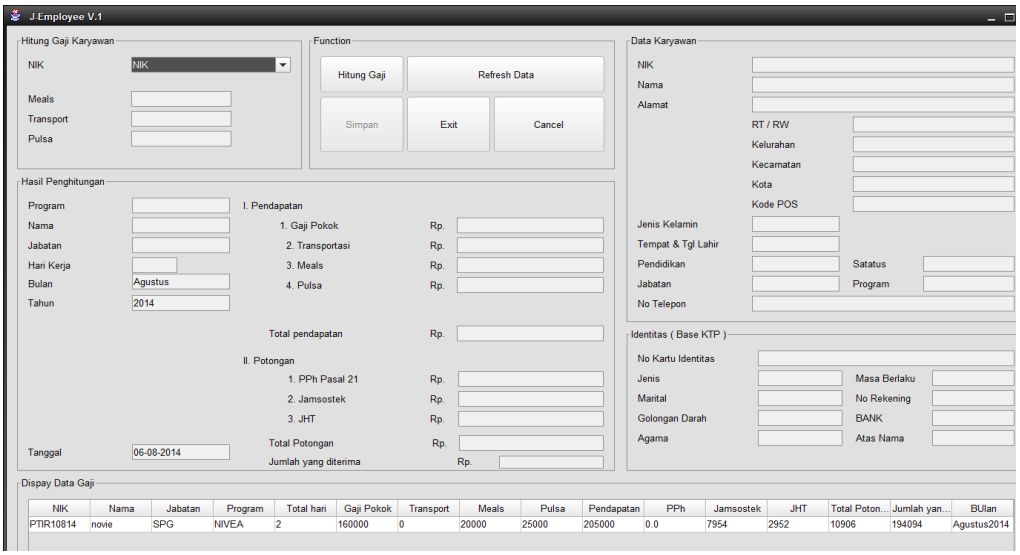
7. Form Laporan Data Gaji Karyawan



Gambar 4.28 *Form Laporan Data Gaji Karyawan*

8. Form Halaman Penggajian

Untuk menghitung gaji karywan di lakukan oleh bagian HRD



Gambar 4.29 *Form* Penggajian

8.3. Pengujian

Pengujian merupakan bagian penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan juga mengetahui kelemahan dari perangkat lunak. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk menjamin bahwa perngkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang handal, yaitu mampu mempresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, analisis, perancangan, dan pengkodean dari perangkat lunak itu sendiri.

4.4.1. Rencana Pengujian

Pengujian perangkat lunak ini menggunakan metode pengujian *Black Box*. Pengujian *Black Box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak yang dibuat. Pengujian Aplikasi Sistem Informasi Pengelolaan Karyawan terdiri dari:

Tabel 4.10. Tabel Rencana Pengujian

Kelas Uji	Butir Uji
Login	Pengecekan user yang telah terdaftar
Pengujian input dan output data di form	Data karyawan dan penggajihan
	Form data karyawan Form data penggajihan Form laporan karyawan Form laporan penggajihan

4.4.2. Kasus dan Hasil Pengujian

Dari tabel rencana pengujian akan dipaparkan kasus sebagai berikut :

1. Pengujian Login User

Tabel 4.11. Tabel Pengujian Login User

Requitment	Skenario Uji		Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Login User	1	Input data login (Data Benar)	Langsung masuk ke menu utama	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	2	Input data logi (Data Salah)	Muncul Pesan “Data Salah”	[ ] DIterima [ ] Ditolak

2. Pengujian Form Data Karyawan dan Penggajihan

Tabel 4.12. Tabel Rencana Pengujian

Requitment		Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Form Data Kayawan	1	Klik tombol baru	Mengosongkan form isian data karyawan	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	2	Klik tombol Tambah Data	Dapat menyimpan data baru kedalam database karyawan yang dipilih	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	3	Klik tombol rubah Data	Dapat mengupdate data yang dirubah	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	4	Klik tombol hapus	Dapat menghapus data	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	5	Klik tombol simpan	Menyimpan data karyawan ke database	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	6	klik tombol detail Karyawan	Untuk melihat lebih jelas data karyawan	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	7	klik tombol exit	Untuk keluar dari data karyawan	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	8	klik tombol cari Data	Untuk mencari data karyawan	[ ] DIterima [ ] Ditolak
Requitment	Skenario Uji		Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Form Data Penggajihan	1	Klik tombol baru	Mengosongkan form isian data	[ ] DIterima [ ] Ditolak

	2	Klik tombol hitung Gajih	Untuk menghitung gajih karyawan	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	3	Klik tombol simpan	Menyimpan data ke database	[ ] DIterima [ ] Ditolak
	4	Klik tombol cetak Slip Gajih	Dapat mencetak keterangan slip gajih	[ ] DIterima [ ] Ditolak
Requitment		Skenario Uji	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian
Form Laporan	1	Pilih bulan dan thn Data yang akan Dicetak lalu klik Cetak	Muncul output laporan bulanan yang sesuai dengan input	[ ] DIterima [ ] Ditolak

4.4.3. Kesimpulan Hasil Pengujian

Berdasarkan hasil pengujian dengan kasus uji sample diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa perangkat lunak bebas dari kesalahan sintaks dan secara fungsional mengeluarkan hasil yang sesuai dengan yang diharapkan.