SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS JAVA PADA STUDIO 21 KETAPANG

ARTIKEL

Diajukan sebagai salah satu syarat kelulusan pada
Program Studi Sistem Informasi Jenjang S1 (Strata Satu)
Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer

Oleh :
DEDE KURNIAWAN
10512100

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN ILMU KOMPUTER
UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
BANDUNG
2017

ABSTRACT

The use of computers in various aspects of life is increasing, even in aspects of the company though. Payroll employees in a company is very important, because with the appropriate salary and appropriate it will indirectly motivate employees to work harder. Payroll system in Studio 21 Ketapang still not effective, it takes time, effort, and high accuracy in calculating employee salary. It allows for inaccuracies in calculations, length of the calculation process, and reporting. For that we need an information system that includes scheduling, presense, and payroll to overcome it.

The research method used in this research is object-oriented approach method and system development with prototype model. Research design using descriptive method. Methods of data collection is using interview techniques, observations, and documentation. System design tools used to describe the system model include use case diagrams, use case scenarios, activity diagrams, sequence diagrams, class diagrams, object diagrams, component diagrams, and deployment diagrams. The programming language used to create this Payroll Information System is the Java programming language and the software used is Netbeans with MySQL as its data base.

It is expected that the results of the research of this proposed system can be used to help minimize errors, the presentation of information can be done quickly, precisely, and accurately.

Keywords: Information System, Payroll, Employee.

I. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pertukaran informasi yang mudah dan cepat menjadi hal yang paling dibutuhkan pada saat ini, tak dapat dipungkiri bahwa hal ini ditunjang oleh kemajuan teknologi informasi yang semakin pesat. Teknologi informasi merupakan seperangkat alat dapat berupa komputer yang mempunyai fungsi untuk menyimpan, menganalisa, dan mendistribusikan informasi yang membantu manusia dalam melaksanakan tugas-tugas yang berhubungan dengan pemrosesan informasi yang berlaku dalam suatu masyarakat yang dengan tujuan tertentu.

Semakin baik sistem informasi yang digunakan berbanding lurus dengan kualitas informasi yang dihasilkan. Dengan informasi yang baik, cepat, dan akurat maka pelaksanaan kegiatan di suatu perusahaan pun akan sesuai dengan rencana kerja perusahaan dan merupakan sebuah dampak yang sangat besar untuk keberlangsungan perusahaan tersebut.

Kemajuan teknologi informasi dapat dilihat baik dari segi perangkat keras *(hardware)*, perangkat lunak *(software)*, maupun manusia *(brainware)*. Sudah seharusnya kemajuan tersebut dimanfaatkan oleh berbagai pihak untuk mengelola berbagai bidang, bahkan pada bidang usaha sekalipun.Semakin berkembangnya teknologi informasi maka semakin banyak pula perusahaan ataupun instansi bermunculan. Sehingga penggunaan komputerdi setiap perusahaan sebagai perkembangan teknologi informasi tidak dapat dihindari lagi. Beberapa manfaat pentingnya komputer pada sebuah perusahaan yaitu sebagai pendukung operasional bisnis, pendukung pengambilan keputusan managerial, pendukung strategi keunggulan kompetitif serta dapat memperlancar keseluruhan proses internal di level perusahaan dan akan memperkuat daya saing perusahaan.

Di era globalisasi seperti saat ini, peranan Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai tenaga kerja yang melakukan seluruh kegiatan di sebuah perusahaan merupakan hal yang sangat penting untuk kemajuan perusahaannya karena Sumber Daya Manusia (SDM) memiliki peran yang sangat strategis dalam pencapaian tujuan perusahaan. Sumber Daya Manusia (SDM) tersebar di perusahaan berdasarkan keahliannya masing-masing, yaitu divisi penjualan, divisi pembelian, divisi gudang, divisi keuangan, divisi marketing, divisi personalia, dll.

Untuk memotivasi Sumber Daya Manusia (SDM) di setiap perusahaan salah satunya yaitu dengan cara pemberian gaji tepat waktu dan sesuai. Jika sistem penggajian masih manual, maka memungkinkan terjadinya kesalahan perhitungan yang nantinya akan mengakibatkan tidak berkembangnya perusahaan. Oleh karena itu dibutuhkan suatu sistem yang terkomputerisasi yang mendukung pengelolaan data presensi, penjadwalan, dan penggajian agar informasi yang dihasilkan lebih cepat dan dapat memotivasi Sumber Daya Manusia (SDM) untuk lebih giat bekerja sehingga pada akhirnya akan meningkatkan perkembangan perusahaan tersebut.

Studio21 Ketapang merupakan sebuah perusahaan yang bergerak di bidang karoke dan penayangan film yang memperkerjakan cukup banyak pegawai. Saat ini terdapat permasalahan di perusahaan tersebut salah satunya yaitu pengelolaan penggajian yang belum terkomputerisasi secara maksimal sehingga perlu ketelitian yang tinggi dan memakan waktu cukup lama, hal tersebut memungkinkan terjadinya kesalahan perhitungan, lamanya proses pencarian data, adanya redudansi data, kurang terjaminnya keamanan data, dan menyebabkan lamanya proses pembuatan laporan.

Dapat disimpulkan bahwa sistem penggajian di Studio21 Ketapang belum efektif. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi

penggajian yang terintegrasi dengan *database*, sehingga peneliti mengambil judul **"SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS JAVA DI STUDIO 21 KETAPANG"**.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Adapun identifikasi dan rumusan masalah yang ada di Studio21 Ketapang diantaranya adalah sebagai berikut :

1.2.1. Identifikasi masalah

Dari uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi permasalahan pada perusahaan tersebut diantaranya :

1. Pengelolaan data presensi, penjadwalan, dan penggajian belum terkomputerisasi secara keseluruhan sehingga dapat menyebabkan kesalahan data, adanya redudansi data, dan juga penumpukan kertas.
2. Adanya ketidakuratan perhitungan penggajian karena data yang belum terkomputerisasi menyebabkan proses perhitungan membutuhkan waktu yang lama serta ketelitian yang tinggi.
3. Proses pembuatan laporan membutuhkan waktu yang lama karena data tidak saling berintegrasi satu sama lain.

1.2.2. Rumusan masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, maka penulis merumuskan masalah-masalah yang akan dibuat meliputi :

1. Bagaimana sistem informasi penggajian yang sedang berjalan pada Studio 21 Ketapang.
2. Bagaimana perancangan sistem informasi penggajian pada Studio 21 Ketapang.
3. Bagaimana proses pengujian yang dilakukan pada sistem informasi penggajian pada Studio 21 Ketapang.
4. Bgaimana implementasi sistem informasi penggajian pada Studio 21 Ketapang.

1.3. Maksud dan Tujuan

1.3.1. Maksud penelitian

Maksud dari penelitian ini adalah untuk membuat suatu sistem informasi yang dapat mengatasi permasalahan di Studio 21 Ketapang, khususnya proses penggajian pegawai.

1.3.2. Tujuan penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui sistem informasi penggajian yang sedang berjalan di Studio 21 Ketapang.
2. Untuk merancang sistem informasi yang mampu membantu dalam proses penggajian pegawai.
3. Untuk melakukan pengujian terhadap sistem informasi penggajian pada Studio 21 Ketapang.
4. Untuk mengimplementasikan sistem informasi penggajian pada Studio 21 Ketapang.

1.4. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian terbagi menjadi dua bagian, diantaranya adalah sebagai berikut :

1.4.1. Kegunaan praktis

Kegunaan praktis pada penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang baik :

1. Bagi Perusahaan
   Dengan adanya sistem ini diharapkan dapat meningkatkan kinerja pegawai dan dapat mengatasi permasalahan pada proses pendataan presensi, penjadwalan, dan penggajian guna mendukung perkembangan perusahaan.
2. Bagi *Operational Manager*
   Dapat mengefektifkan waktu karena dengan adanya sistem informasi yang baik maka semakin mudah untuk pencarian data, perhitungan gaji pegawai pun menjadi cepat dan akurat, juga dapat mempercepat proses pembuatan laporan penggajian.
3. Bagi Pegawai.
   Dengan penerimaan gaji yang tepat waktu dan sesuai akan mendukung peningkatan kinerja pegawai.

1.4.2. Kegunaan akademis

1. Bagi Pengembangan Ilmu
   Dapat memberikan informasi bagi pengembangan ilmu, terutama proses penggajian pegawai.
2. Bagi Penulis
   Dapat merealisasikan ilmu yang telah dipelajari dari bangku kuliah terhadap studi kasus permasalahan yang ada di dunia nyata, khususnya prosespenggajian.

1.5. Batasan Masalah

Seperti yang telah dijelaskan pada identifikasi dan rumusan masalah, sehingga didapat beberapa batasan masalah dalam penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Sistem hanya bisa diakses di Studio21 Ketapang saja.
2. Pengguna yang menggunakan sistem ini adalah Ganeral Manager, Operasional Manager, finance, dan pegawai (hanya bisa melakukan presensi).
3. Sistem hanya mencakup pengelolaan data pegawai, presensi, penjadwalan, dan penggajian.
4. Sistem ini dapat menampilkan laporan presensi pegawai, mencetak penjadwalan pegawai, laporan penjadwalan pegawai, , laporan penggajian pegawai setiap bulannya, dan mencetak slip gaji.
5. Ketentuan waktu jam masuk yaitu untuk shift siang jam 10:00 dan jam keluarnya jam 17:00, sedangkan untuk shift malam jam masuknya jam 17:00 dan jam keluarnya jam 24:00. Tidak ada ketentuan lembur, karena shift malam hingga jam 24:00.
6. Jika pegawai terlambat datang ke perusahaan lebih dari 30 menit, maka pegawai yang bersangkutan akan mendapat potongan Rp.5000.00. Dan batas melakukan presensi yaitu satu jam dari jam masuk.

II. LANDASAN TEORI

2.1. Definisi sistem informasi

Sistem informasi merupakan kumpulan dari perangkat lunak komputer serta perangkat manusia yang akan mengolah data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak tersebut. Selain itu sistem informasi dapat didefinisikan sebagai berikut :

1. Suatu sistem yang dibuat oleh manusia yang terdiri dari komponen-komponen dalam organisasi untuk mencapai suatu tujuan yaitu menyajikan informasi.
2. Sekumpulan prosedur organisasi yang pada saat dilaksanakan akan memberikan informasi bagi pengambil keputusan dan atau untuk mengendalikan organisasi.
3. Suatu sistem di dalam suatu organisasi yang mempertemukan kebutuhan pengolahan transaksi, mendukung operasi, bersifat manajerial dan kegiatan strategi dari suatu organisasi dan menyediakan pihak luar tertentu dengan laporan-laporan yang diperlukan.

2.2. Gaji

Bagi karyawan gaji merupakan sumber pendapatan utama, dalam pemenuhan kebutuhan hidupnya. Gaji berhubungan dengan produktivitas dan kesejahteraan , karena pembelian imbalan tinggi akan memotivasi seseorang untuk meningkatkan produktivitas kerja sebagai wujud dari tanggung jawab. Bagi pengusaha, gaji dapat dipandang sebagia beban, sebab semakin besar gaji yang dibayarkan kepada pekerja, semakin kecil proporsi keuntungan yang diterima. Segala sesuatu yang dikeluarkan oleh pengusaha sehubungan dengan memperkerjakan seseorang dipandang sebagia komponen yang mengurangi keuntungan mencakup : uang tunai (gaji), tunjangan-junjangan, dan trasportasi yang disediakan dalam menjalankan tugas, pembayaran lembur, cuti fasilitas makan dan yang lain-lain.

Berdasarkan KepMen Tenaga kerja dan teransmigrasi nomor 49 tahun 2004, yang dimaksud dengan gaji adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakn dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan atau jasa yang telah atau akan dilakukan.

Dalam buku peratuaran perundang-undangan ketenagakerjaan tahun 2000, yang dimaksud dengan gaji adalah imbalan dasar yang sibayarkan kepada pekerja menurut tingkat atau jenis pekerjaan yang besarnya diteteapkan berdasarkan kesepakatan. Tingkat gaji yang masih rendah akan sangat mempengaruhi tingkat hubungan antar pera pelaku dan sekaligus akan mempengaruhi usaha peningkatan produktivitas tenaga kerja.

2.3. Sistem Informasi Penggajian

Sistem informasi penggajian untuk kebanyakan perusahaan adalah suatu sistem dari prosedur dan catatan-catatan yang memberikan kemungkinan untuk menentukan dengan cepat dan tepat berapa jumlah pendapatan kotor setiap pegawai, berapa jumlah yang harus dikurangi dan pendapatan untuk berbagai pajak dan potongan lainnya dan berapa saldo yang harus diberikan kepada karyawan.

III. OBJEK DAN METODE PENELITIAN

3.1. Objek Penelitian

Dalam penelitian dibutuhkan objek tempat dilaksanakan suatu penelitian yang berfungsi sebagai objek dalam mencari masalah yang terdapat dalam sistem yang berjalan dan memberikan sebuah solusi dengan perancangan sistem yang diusulkan. Objek penelitian yang diambil dilaksanakan di Studio 21 Ketapang di Jl. DI Panjaitan No. 34.

3.2. Metode Penelitian

Penelitian adalah terjemahan dari kata Inggris *research*. *Research* itu sendiri berasal dari kata re, yang berarti "kembali" dan *to search* yang berarti mencari. Dengan demikian arti kata sebenarnya dari *research* atau riset adalah "mencari kembali". Menurut Moh. Nazir, Ph.D metode penelitian merupakan alat dan prosedur bagaimana suatu penelitian dilakukan.

Sehingga penulis menyimpulkan bahwa metode penelitian adalah kegiatan mencari kembali fakta yang dilakukan secara sistematis.

3.2.1. Jenis dan metode penelitian

Di dalam penelitian dibutuhkan suatu metode yang digunakan sebagai sarana memperoleh data, metode yang dilakukan adalah sebagai berikut :

Sumber data primer

Metode penelitian ini dilakukan langsung pada objek penelitian, data serta keterangan yang dikumpulkan dilakukan dengan cara :

1. Pengamatan (*Observasi*)
   Observasi yaitu penulis dapat mengamati semua proses reservasi room di bagian receptionist yang kemudian diambil kesimpulan dari hasil pengamatan tersebut.
2. Wawancara (*Interview*)
   Wawancara yaitu penulis melakukan wawancara secara langsung dengan berbagai pihak untuk memperoleh informasi tentang spesifikasi sistem informasi reservasi di sakura karaoke.Wawancara dilakukan pada bagian receptionist yang bertugas menerima telpon untuk reservasi room.

Sumber data sekunder

Sumber data sekunder yang digunakan dalam penelitian ini didapat melalui dokumentasi. Dokumentasi yaitu dengan mengumpulkan dokumen-dokumen perusahaan yang mendukung penelitian baik itu jurnal perusahaan, profil perusahaan, dan sebagainya.

3.2.2. Metode pendekatan dan pengembangan sistem

Metode pendekatan sistem

Metode pendekatan sistem yang digunakan oleh penulis untuk merancang sistem informasi penggajian berbasis java di Studio 21 Ketapang yaitu metode pendekatan sistem berorientasi objek.

Pendekatan berorientasi objek merupakan suatu teknik atau cara pendekatan dalam melihat permasalahan dan sistem (sistem perangkat lunak), sistem informasi, atau sistem lainnya). Pendekatan berorientasi objek akan memandang sistem yang akan dikembangkan sebagai suatu kumpulan objek yang berkorespondensi dengan objek-objek dunia nyata.

Metode pengembangan sistem

Metode pengembangan yang penulis gunakan yaitu menggunakan metode prototyping. Dengan metode *prototyping*ini pengembang dan pelanggan dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan sistem. Model *prototyping*dapat digunakan untuk menyambungkan ketidak pahaman pelanggan mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan pelanggan kepada pengembang perangkat lunak

Alat bantu analisis dan perancangan

Sesuai dengan metode pendekatan sistem yang digunakan yaitu berorientasi objek, maka penulis menggunakan pemodelan dengan notasi *Unified Modeling Language* (UML). UML adalah salah satu standar bahasa yang banyak digunakan di dunia industri untuk mendefinisikan *requirement*, membuat analisis dan desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek.

IV. ANALISIS DAN PEMBAHASAN

4.1. Perancangan Sistem

Perancangan sistem merupakan tahap lanjutan dari tahapan analisis sistem yang sedang berjalan, tahap ini yaitu merupakan suatu kegiatan pengembangan prosedur dari proses yang sedang berjalan untuk menghasilkan sistem yang baru, atau dengan memperbaharui sistem yang ada untuk meningkatkan efektifitas kerja agar dapat memenuhi hasil yang digunakan dengan tujuan untuk memanfaatkan perkembangan teknologi dan fasilitas yang tersedia saat ini. Pada tahap ini penulis akan memberikan usulan yang merupakan perancangan sistem informasi penggajian secara terkomputerisasi secara maksimal yang diharapkan akan membantu dan mempermudah pekerjaan pada proses pengolahan data meliputi data pegawai, data penjadwalan, data presensi, data pendapatan, data penggajian, serta laporan.

Use case diagram

berikut *Use case diagram* yang di usulkan pada Studio21 Ketapang adalah sebagai berikut:

Gambar : **Gambar 4. 1**

Activity diagram

Berikut merupakan *activity diagram* yang diusulkan pada Studio 21 Ketapang adalah sebagai berikut :

1. *Activity diagram login* yang diusulkan

Gambar : **Gambar 4. 2**

2. *Activity diagram* penjadwalan yang diusulkan

Gambar : **Gambar 4. 3**

3. *Activity diagram* presensi yang diusulkan

Gambar : **Gambar 4. 4**

4. *Activity diagram* penggajian yang diusulkan

Gambar : **Gambar 4. 5**

4.2. Pengujian

Pengujian merupakan hal yang penting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Dengan dilakukannya pengujian, maka sistem yang dibuat dapat menjamin kualitas dan mengetahui kelemahan dari sistem tersebut. Adapun maksud dari tujuan ini adalah untuk menjamin bahwa sistem yang dibangun telah memiliki kualitas yang baik.

Rencana pengujian

Metode pengujian yang digunakan pada perangkat lunak ini adalah metode pengujian *black box*. Rencana pengujiannya yaitu sebagai berikut :

Tabel : **Tabel 4. 1**

Kesimpulan hasil pengujian

Jika melihat hasil pengujian pada setiap kasus dengan *input* data-data yang benar dan sesuai, maka hasilnya tidak terdapat kesalahan data. Oleh karena itu dapat diambil kesimpulan bahwa dalam proses menginput data *login*, data pegawai, data *user*, data pendapatan, *form* penjadwalan, *form* presensi, *form* penggajian, dan laporan pada setiap *form* berfungsi dengan baik sehingga dapat menghasilkan *output* sesuai dengan yang diinputkan.

4.3. Implementasi

Implementasi merupakan kelanjutan aplikasi pendukung kinerja pegawai di Studio 21 yang dilakukan dengan menggunakan bahasa pemograman *Java* dan basis data yang digunakan adalah MySQL. Aplikasi ini dapat dijalankan pada sistem operasi Windows, implementasi sepenuhnya dilakukan di perangkat keras komputer dengan sistem operasi Microsoft Windows 7.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

5.1. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan penulis dengan menggunakan metode pendekatan berorientasi objek dan pengembangan sistem dengan model *prototype*, sehingga menghasilkan sistem informasi penggajian, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa :

1. Sistem informasi penggajian ini dirancang dengan tujuan untuk mengganti proses pengolahan data presensi, penjadwalan, dan penggajian menjadi terkomputerisasi secara maksimal yang bertujuan untuk dapat meminimalisir adanya kesalahan data, redudansi data, dan pengurangan pemakaian kertas.
2. Pembuatan sistem dengan *database* serta penggunaan rumus penggajian yang berlaku pada Studio 21 yang diimplementasikan pada sistem akan mempermudah perhitungan penggajian dan hasil perhitungan lebih akurat.
3. Sistem informasi penggajian ini dirancang mempermudah *operational manager* dan *finance* dalam proses pembuatan laporan karena sistem informasi ini dibuat dengan *database* yang terintegrasi.

5.2. Saran

Berdasarkan proses pengembangan yang telah dibangun, maka saran yang dapat diusulkan penulis yaitu sebagai berikut :

1. Sistem ini dapat dikembangkan kembali untuk semua bidang pada Studio21 Ketapang.
2. Diharapkan dapat dikembangkan untuk penilaian kinerja pegawai.
3. Adanya unit pengamanan untuk mengawasi dan menjaga, agar terhindar dari manipulasi pegawai dalam pencatatan presensi.

DAFTAR PUSTAKA

[1] S, Rosa A. dan M. Shalahuddin,"Rekayasa Perangkat Lunak", 3rd ed, Bandung: Informatika Bandung, 2015.

[2] Febrianto, Ramdani, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian dan Pinjaman Berbasis Java di PT. Nusa Integral Indomekatron",Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2016.

[3] Mashuri, Hafiz, *"*Sistem Informasi Penggajian Pada Moocow Cafe Cirebon*",* Program Studi Sistem Informasi, UNIKOM, Bandung, 2017.

[4] Kristanto. Andri, "Perancangan Sistem Informasi dan Aplikasinya", Revisi ed, Yogyakarta: Gava Media, 2008.

[5] Firdaus.(7 April 2017), *"Analisis Sistem penggajian karyawan tetap pada divisi pemliharaan lapangan golf di PT.X".* Available : http://repository.ipb.ac.id/bitstream/handle/123456789/51004/A06fir.pdf?sequence=1&isAllowed=y

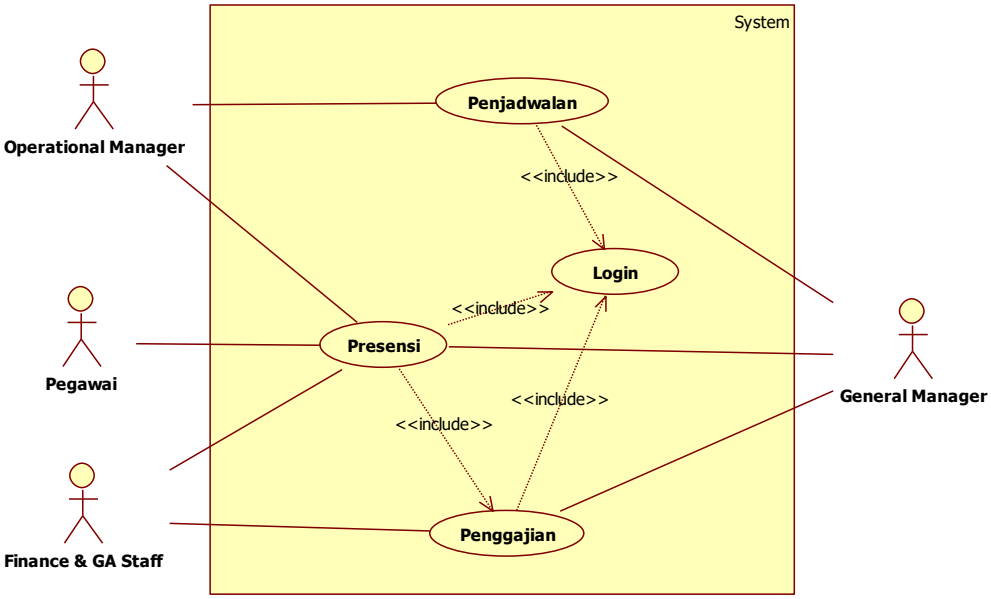
[6] B. Hardiyana dan J. Chandra W, "Belajar Pemrograman Berorientasi Objek Dengan Bahasa Java", Bandung: Megatama, 2013.

[7] D. Sutaji, "Sistem Inventory Mini Market Dengan PHP dan jQuery", Yogyakarta: Lokomedia, 2012

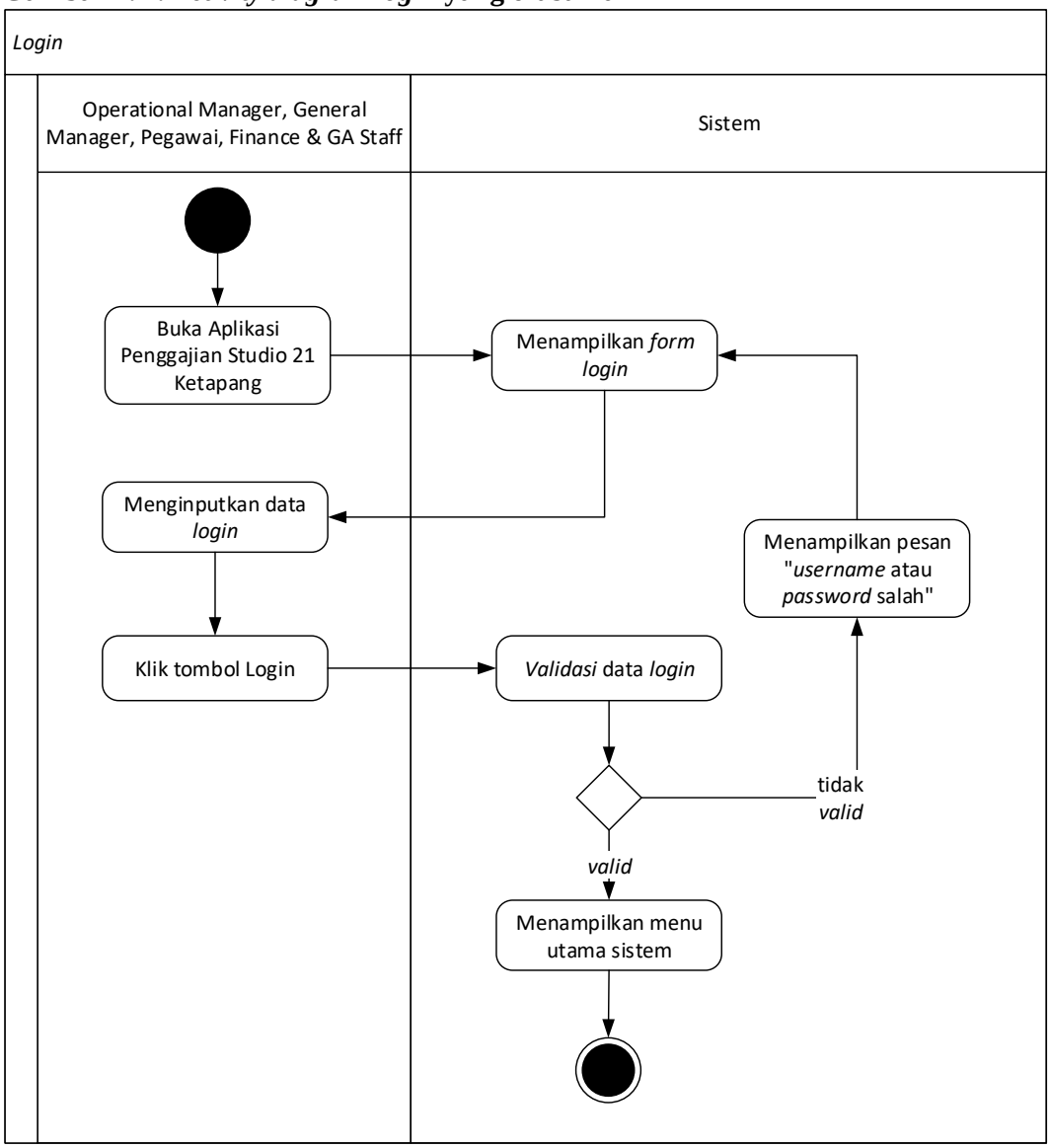
[8] R. Fauzan dan S. Mauluddin, "Pemrograman Java Berbasis GUI Menggunakan Databse MySQL", Bandung: Megatama, 2014

[9] Firdaus.(15 April 2017), *"Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Commenditaire Vennontschap (CV) RGL Bordir Dan Konveksi Pacitan".* Available : http://download.portalgaruda.org/article.php?article=268659&val=7112&title=Sistem%20Informasi%20Penggajian%20Karyawan%20Pada%20Commenditaire%20Vennontschap%20(Cv)%20RGL%20Bordir%20Dan%20Konveksi%20Pacitan

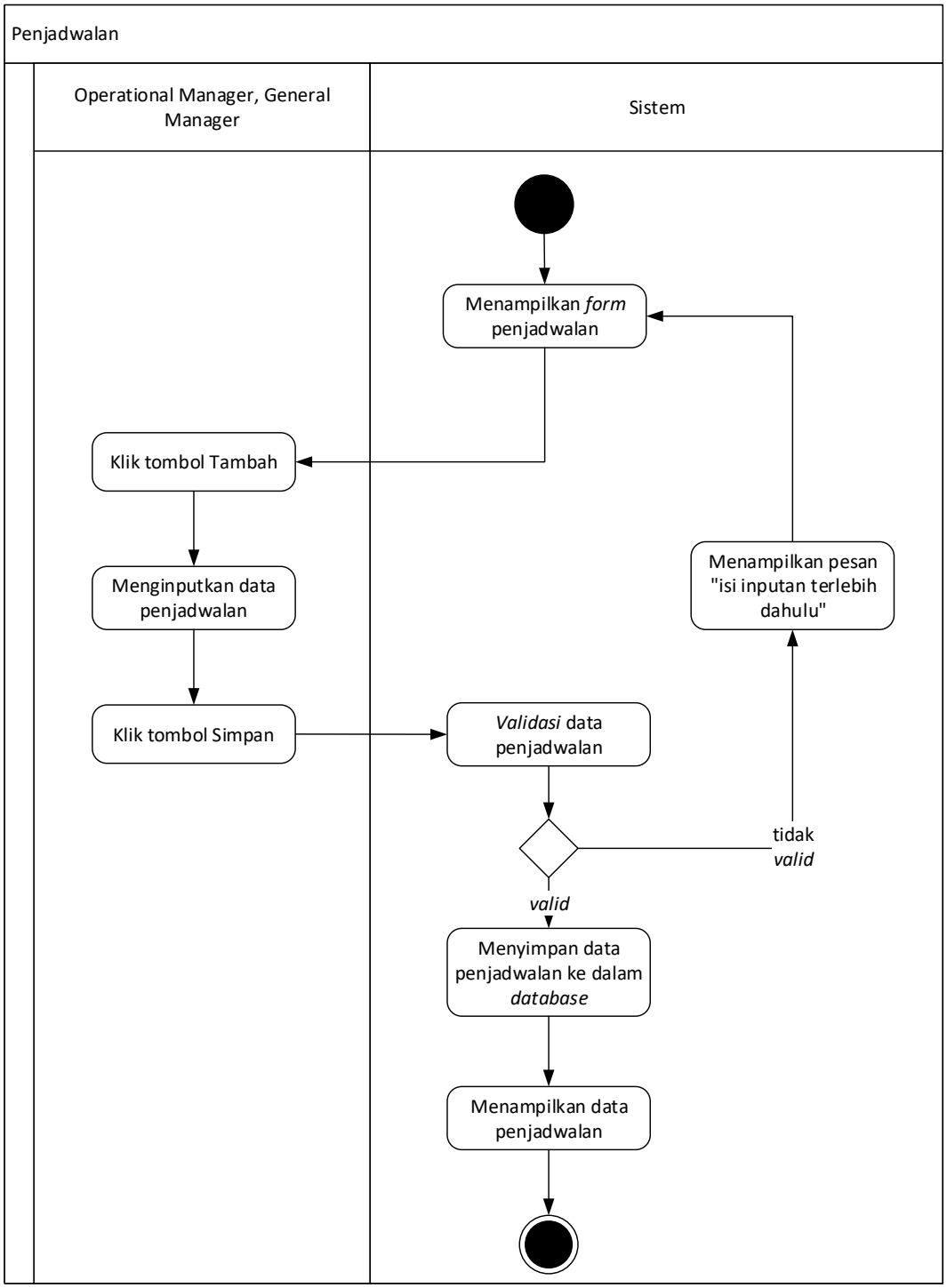
Gambar 4. 6. ***Use case diagram*** **yang diusulkan pada Studio 21 Ketapang**



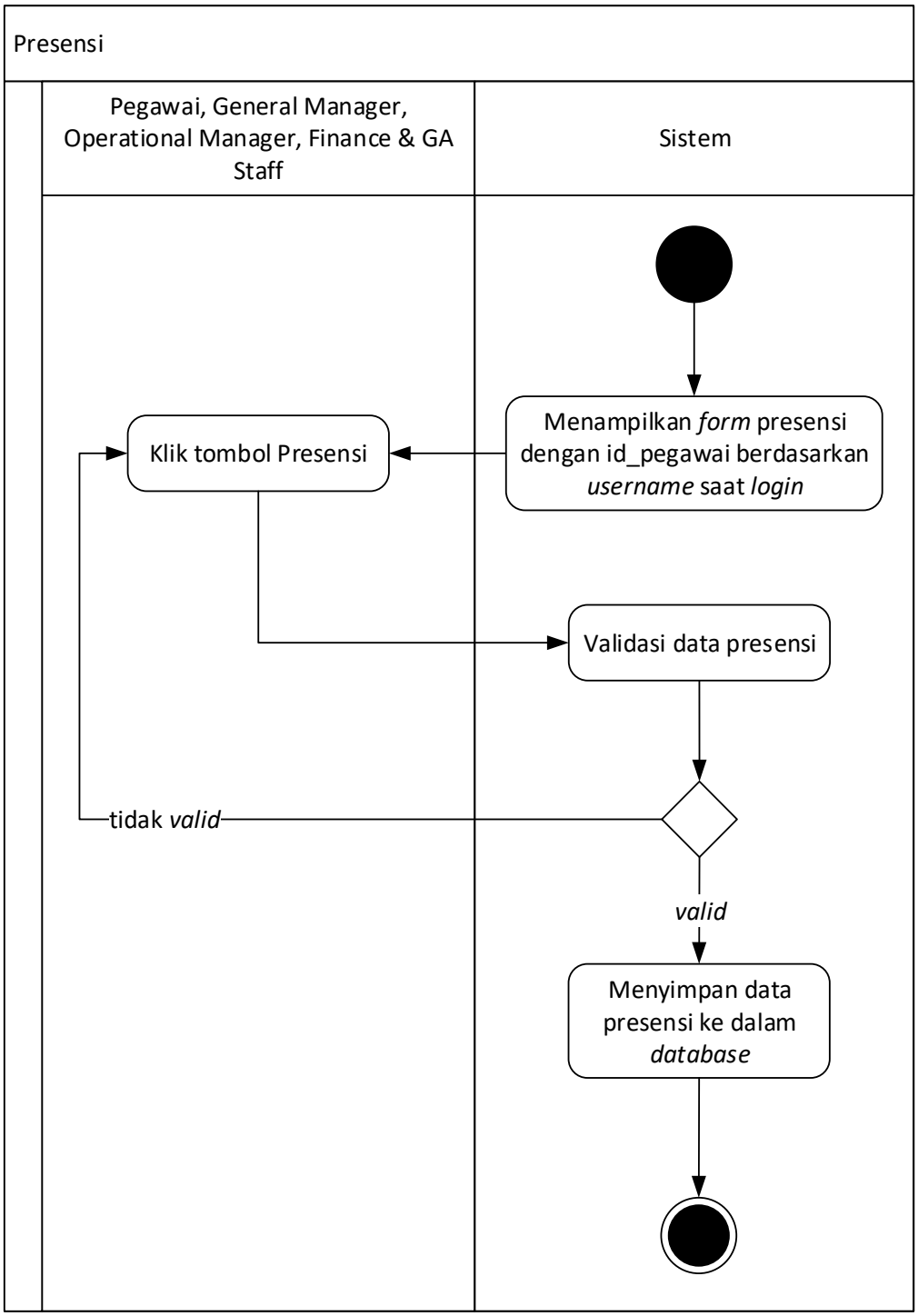
Gambar 4. 7. *Activity diagram login* yang diusulkan



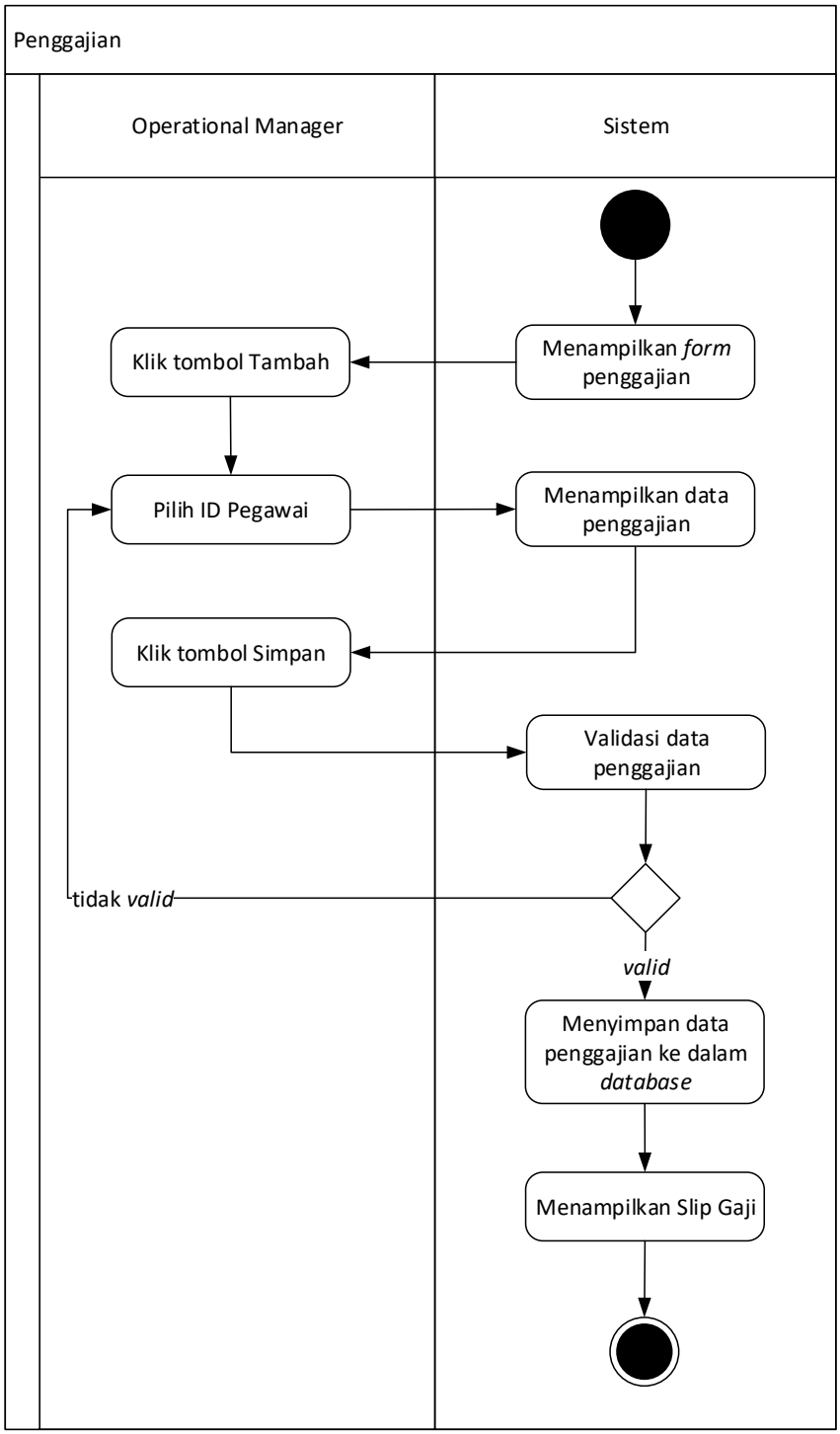
Gambar 4. 8. *Activity diagram* penjadwalan yang diusulkan



Gambar 4. 9. ***Activity diagram*** **presensi yang diusulkan**



Gambar 4. 10. *Activity diagram* penggajian yang diusulkan



Tabel 4. 2. Rencana Pengujian

Kelas Uji	Tingkat Uji
Login	*Username*
	Password
Input Data	Data Pegawai
	Data Jabatan
	Data *User*
	Data Pendapatan
Proses	Penjadwalan
	Presensi
	Penggajian
Output	Slip gaji, laporan penjadwalan, laporan presensi, laporan pendapatan, dan laporan penggajian