

## Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Di Toko Aston Printer

Edy Susanto<sup>1)</sup>, Edy Susena<sup>2)</sup>, Adit Saputra Maozyonzyah<sup>3)</sup>

Sistem Informasi, Politeknik Indonusa Surakarta  
Jl. K.H Samanhudi No. 31, Bumi, Kec. Laweyan, Kota Surakarta, Jawa Tengah 57142  
<sup>1</sup>edy\_skp@poltekindonusa.ac.id, <sup>2</sup>edysusena@poltekindonusa.ac.id,  
<sup>3</sup>adit.maozyonzyah@poltekindonusa.ac.id

### Abstrak

Toko Aston Printer Klaten pada tahun 2021 membutuhkan sistem penggajian karyawan untuk melakukan perhitungan gaji. Pada sistem yang ada saat ini pengelolaan data dalam hal perhitungan gaji masih bersifat manual dan belum terkomputerisasi dengan baik sehingga proses penggajian sering salah dan terlambat diberikan kepada pegawai dengan menghitung gaji berdasarkan jam kedatangan, target yang telah dicapai, lembur dan perijinan.

Tujuan dibuatnya sistem ini adalah untuk mempermudah dalam melakukan penggajian, mempermudah proses perhitungan penggajian bagi karyawan. Metode yang digunakan adalah metode *waterfall* dimulai dari pengerjaan sistem yang dilakukan secara berurutan atau linier dengan analisis kebutuhan, perancangan sistem, pengkodean program, pengujian program, implementasi program. Dalam pengumpulan data penulis menggunakan metode observasi, wawancara, studi pustaka dan dokumentasi.

Hasil akhir yang diperoleh dengan dibuatnya sistem informasi perhitungan gaji Toko Aston Printer Klaten dengan menerapkan *framework* Laravel ini, admin toko Aston Printer Klaten dapat melaporkan laporan keuangan kepada pemilik. Dengan hasil dari sistem yang dapat diakses oleh admin dan *owner* yaitu data pegawai dan data pengelolaan gaji.

**Kata kunci:** Penggajian, Sistem Informasi, Karyawan

### Abstract

Aston Printer Klaten store in 2021 requires an employee payroll system to perform salary calculations. In the current system, data management in terms of salary calculations is still manual and not computerized properly, so the payroll process is often wrong and too late to be given to employees by calculating salaries based on hours of arrival, targets that have been achieved, overtime and permits.

The purpose of this system is to make it easier to do payroll, to facilitate the process of calculating payroll for employees. The method used is the waterfall method starting from the work of a system that is carried out sequentially or linearly with needs analysis, system design, program coding, program testing, program implementation. In collecting data the author uses the method of observation, interviews, literature study and documentation.

The final result obtained by the creation of an information system for calculating the salary of the Aston Printer Klaten Shop by applying this Laravel framework, the admin of the Aston Printer Klaten store can report financial reports to the owner. With the results of the system that can be accessed by admin and owner, namely employee data and salary management data.

**Keywords:** Payroll, Information System, Employee

### 1. PENDAHULUAN

Upah adalah gaji yang dibayarkan oleh karyawan atau karyawan secara bulanan, setengah tahunan atau mingguan. Upah adalah imbalan yang dibayarkan kepada karyawan yang memegang tugas administrasi dari tingkat

manajemen, jumlah ini biasanya tetap setiap bulan atau setiap tahun. Selain itu, pekerja dapat menerima tunjangan berupa tunjangan seperti tunjangan kerja, tunjangan perumahan, tunjangan kesehatan, tunjangan cuti, biaya perjalanan, tunjangan makan dan lain-lain.

Toko Aston Printer Klaten, Jl. Ki Ageng Gribig No. 114, Tegal, Gergunung, Kecamatan Klaten Utara, Kabupaten Klaten. Aston Printer Shop adalah pusat layanan printer yang terjamin dan terpercaya, siap untuk memperbaiki printer yang rusak serta panggilan servis. Aston Printer Shop memberikan solusi terbaik dan mudah dengan layanan yang diberikan oleh tim teknisi yang profesional dan handal.

Sejalan dengan peningkatan pembangunan ekonomi di semua sektor, wajar jika perusahaan dan organisasi publik dan swasta di semua sektor meningkat. Dengan peningkatan ini, perusahaan membutuhkan apa yang disebut karyawan yang dipercayakan oleh perusahaan untuk menjalankan kegiatan eksekutifnya. Sistem penggajian mengembangkan seperangkat prosedur yang memungkinkan perusahaan untuk menarik, mempertahankan dan memotivasi karyawan dan mengendalikan biaya tenaga kerja. Ini merupakan kebijakan yang dianggap adil, dengan proses yang disesuaikan dengan kebijakan pembayaran masing-masing lembaga. Sistem pembayaran dan kompensasi adalah jaringan prosedur yang mencakup prosedur penggajian, prosedur alokasi biaya tenaga kerja, dan prosedur penggajian.

Seiring dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, banyak perusahaan yang membutuhkan sistem penggajian yang lebih baik untuk mengoptimalkan pengolahan data penggajian karyawan secara benar dan akurat.

Namun belum semua perusahaan menerapkan sistem penggajian yang terkomputerisasi salah satunya Toko Aston Printer Klaten yang menggunakan sistem penggajian karyawan berdasarkan sistem entri buku harian karyawan, sehingga terdapat kendala kesalahan dalam pengolahan data. Proses seperti perhitungan gaji, lembur, pemotongan sesuai gaji, pembayaran gaji karyawan, bonus. Hal ini sangat menghambat penyampaian laporan gaji oleh manajemen, jika masalah ini terus berlanjut maka sistem operasi akan menjadi kurang efisien.

Berdasarkan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka penulis merancang sistem informasi ini dengan judul "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Di Toko Aston Printer".

## 2. TINJAUAN PUSTAKA

### a. Landasan Teori

Sistem diartikan jaringan prosedur yang saling berhubungan yang disatukan untuk melakukan kegiatan atau mencapai tujuan tertentu (M. Firman Arif, 2019).

Informasi merupakan data yang diolah menjadi suatu bentuk yang berarti bagi penerimanya dan dapat menjadi nilai nyata atau berguna, sehingga proses perubahan data menjadi informasi dari input diproses atau dikelola logika akan menghasilkan output. (Maulana et al. 2018)

Sistem informasi adalah sistem yang merupakan kombinasi kontrol atas orang, peralatan, teknologi, fasilitas, prosedur, dan jalur informasi penting dalam suatu organisasi untuk menangani berbagai operasi normal, manajemen sinyal, dan peristiwa internal dan eksternal penting lainnya. basis pengetahuan untuk pengambilan keputusan. (Canggih Ajika Pamungkas, 2017)

Gaji merupakan faktor penting dalam pencapaian tujuan perusahaan, dimana sistem pembayaran mengatur proses pembayaran atas jasa yang dilakukan oleh karyawan. Dibayar secara adil atau dibayar berdasarkan kinerja dan hasil mereka memiliki dampak positif pada nilai tambah dan efisiensi perusahaan. (Saifuddin Bachrun, 2019)

Gaji yaitu bentuk penghargaan atau pengakuan yang diberikan kepada karyawan atas jasa dan pekerjaannya. Gaji juga biasa disebut dengan remunerasi, keduanya merupakan bentuk pembayaran atas jasa yang diberikan secara teratur oleh seorang karyawan untuk melakukan pekerjaan. (Gustina & Leidiyana, 2020)

Toko Aston Printer Klaten merupakan salah satu instansi atau perusahaan yang memberikan pelayanan khusus di bidang teknologi percetakan. Toko Aston Printer Klaten merupakan salah satu perusahaan yang menyediakan jasa servis, penggantian suku cadang printer dan supply printer baru. Toko Aston Printer Klaten berlokasi di Jl. Ki Ageng Gribig No. 14 Girimulyo Gergunung Klaten Utara.

Printer adalah sebuah perangkat keras yang terhubung dengan komputer untuk menghasilkan keluaran dari komputer berupa teks atau gambar di atas kertas atau media sejenis. (Lim Rusyamsi, 2019)

Definisi Web diartikan jaringan komputer yang terdiri dari kumpulan halaman Internet yang menyediakan sumber daya teks, grafik, suara, dan animasi melalui *Hypertext Transfer Protocol* (Rerung 2018). Fitur utama Web adalah halaman-halamannya saling terhubung dan dilengkapi dengan domain sebagai alamat (URL) atau *World Wide Web* (www) dan juga disimpan sebagai sarana penyimpanan data dalam jumlah besar. Anda dapat mengakses situs web dari Chrome, Mozilla Firefox, dan lainnya. Itu dapat diakses melalui internet menggunakan platform yang disebut browser. (Elgamar 2020)

PHP (*Hypertext Preprocessor*) merupakan bahasa pemrograman yang digunakan untuk menerjemahkan baris kode program menjadi kode mesin yang dapat dipahami oleh komputer *server-side* yang dapat disisipkan ke dalam HTML. (Supono, 2018)

XAMPP ialah paket php *open source*. Dengan XAMPP kita tidak perlu menginstal program lain karena XAMPP yang mengurus semuanya. (Putera dan Ibrahim, 2018)

MYSQL diartikan perangkat lunak manajemen data atau DBMS SQL (Bahasa Inggris: *Database Management System*) multi-utas dan multi-pengguna dengan sekitar enam juta instalasi di seluruh dunia. (Faizal dan Imawati dalam Handayani, 2018)

Basis data disebut sistem komputer yang tujuan utamanya adalah untuk menyimpan data atau informasi yang diproses dan membuat informasi ini tersedia saat dibutuhkan. (Yenila, 2019)

Metode waterfall merupakan model klasik dalam pengembangan perangkat lunak sekuensial sistematis, nama model ini pada dasarnya adalah "*Linear Squintal Model*". Model ini sering disebut sebagai "*Classic Life Cycle*" atau metode air terjun. (Widiyanto, 2018).

#### **b. Penelitian Terdahulu**

Sesuai dengan penelitian yang berjudul "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Metode *Waterfall* di PT" oleh Ardianto Moenir. Sinar Metrindo Perkasa (SIMETRI) memudahkan perusahaan atau instansi untuk mendapatkan data pegawai yang terstruktur dan mengurangi resiko kehilangan data pegawai karena tersimpan dengan aman dalam database dan tersedia

dapat meminimalisir kesalahan dalam proses penggajian pegawai saat ini.

Jurnal kedua, khususnya penelitian Rina Agustina berjudul "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan *Laravel Framework*" dengan pendekatan pengembangan data *waterfall* diharapkan dapat membantu mengatasi masalah tersebut.

Sistem yang dibuat oleh penulis "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Di Toko Aston Printer" dengan metode pengembangan menggunakan sistem *waterfall*, dengan sistem ini diharapkan dapat membantu instansi atau perusahaan dalam proses penggajian Pegawai lebih mudah dan juga meminimalkan biaya kesalahan perhitungan.

### **3. METODE PENELITIAN**

#### **a. Metode Pengumpulan Data**

- 1) Observasi ialah tindakan memperhatikan suatu objek dengan menggunakan semua indera. Apa yang dikatakan memang merupakan pengamatan langsung. Dalam arti, observasi dapat dilakukan dengan menggunakan tes, survei, rekaman video, rekaman audio. (Daliana & Rasyid, 2018)

Metode observasi yang dilakukan penulis adalah observasi langsung terhadap subjek penelitian dengan mengamati aspek-aspek perhitungan gaji di Aston Printing House Jl, meliputi metode pembayaran, kehadiran, data barang, pengeluaran, data lembur, dan total upah.

- 2) Wawancara yakni wawancara yang ditujukan kepada seseorang yang berharap mendapatkan informasi dan seorang informan, yaitu seseorang yang diyakini memiliki informasi penting tentang subjek tersebut.

Untuk melengkapi materi yang tersedia selama observasi, penulis menyelenggarakan sesi tanya jawab tentang Bapak Feri N.C. sebagai pemilik toko untuk mempelajari proses dan produksi sistem penggajian saat ini.

- 3) Penelitian kesusastaan adalah upaya peneliti untuk mengumpulkan informasi tentang pokok bahasan atau masalah yang sedang dipelajari. Informasi ini

dapat diperoleh dari buku- buku ilmiah, laporan penelitian, artikel ilmiah, tesis dan publikasi yang menyertainya, ensiklopedia, dan sumber elektronik atau tekstual lainnya.

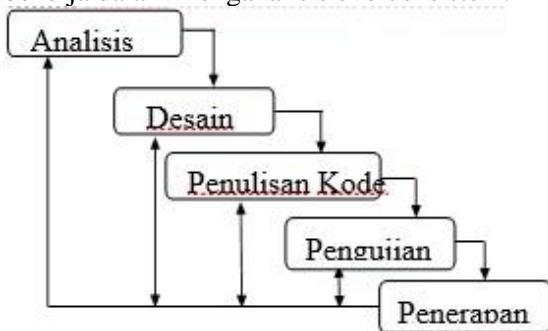
Penulis mengumpulkan data tentang sistem yang dibuat dan dikembangkan oleh penulis baik dari buku, jurnal maupun internet.

- 4) Metode Dokumenter, penulis bisa mendapatkan data langsung dari lokasi penelitian, sehingga penulis dapat memperoleh data yang relevan, mengatur laporan tahunan dari data yang diperoleh dari penelitian lokasi, foto, film, dokumen dan data lainnya.

Penulis mengumpulkan dokumen dalam bentuk buku besar, buku waktu karyawan, catatan lembur, file perangkat lunak penggajian dan foto serta dokumen laporan terkait.

#### b. Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan sistem adalah metode terorganisir dan terstruktur yang bekerja dalam menganalisis evolusi sistem.



Gambar 1. Pengembangan Sistem

Berdasarkan gambar fase-fase dalam metode *waterfall* di atas dapat dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Analisis Kebutuhan

Kumpulkan semua persyaratan dan kemudian analisis dan tentukan persyaratan yang harus dipenuhi untuk mengerjakan desain yang lengkap.

- 2) Desain Sistem

Langkah ini dilakukan sebelum *coding*. Fase ini membantu untuk menentukan perangkat keras dan persyaratan sistem dan menentukan arsitektur sistem secara keseluruhan.

- 3) Kode Program

Rancangan program diterjemahkan ke dalam kode menggunakan bahasa pemrograman yang telah ditentukan. Program yang dikompilasi akan segera diuji unit. Pada tahap ini, pemrograman pengembangan perangkat lunak dipecah menjadi modul-modul kecil yang digabungkan pada tahap berikutnya. Selain itu, pada *breakpoint* ini juga diperiksa apakah modul telah menyelesaikan fungsionalitas yang diperlukan.

- 4) Pengujian program

Pengujian ini dilakukan dengan cara menyambungkan modul-modul yang telah dilakukan dan pemeriksaan ini dilakukan untuk melihat apakah perangkat lunak sudah sesuai dengan rancangan dan apakah masih terdapat *bug*.

- 5) Penerapan Program

Menjalankan program di lingkungannya sendiri dan beradaptasi dengan situasi saat ini dan melakukan pemeliharaan seperti modifikasi atau perubahan adalah tahap akhir dari model air terjun. Menjalankan dan merawat perangkat lunak. Pemeliharaan termasuk memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Peningkatan implementasi unit sistem dan peningkatan layanan sistem sebagai unit baru.

## 4. HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Analisis Sistem

Analisis sistem warisan sebelumnya masih menggunakan manual dengan kalkulator yang merinci upah, bonus, dan tunjangan. Dalam proses penggajian ini, jika pekerja tidak hadir pada saat jadwal, upah tidak dihitung. Namun proses penggajian masih belum optimal dan sering terjadi kesalahan karena berbagai faktor seperti lupa memasukkan kategori, lupa memasukkan pencapaian target harian dan faktor lainnya seperti kesalahan dalam perhitungan penggajian. Penulis menciptakan sistem baru yang dirancang untuk memberikan solusi yang sesuai untuk sistem lama atau sistem yang sudah berjalan. Analisis sistem meliputi analisis kelemahan sistem lama, termasuk persyaratan perangkat keras, persyaratan perangkat lunak, dan persyaratan operasi, serta analisis kebutuhan sistem baru saat sistem dirancang dan diterapkan, yang dinyatakan dalam instansi/organisasi.

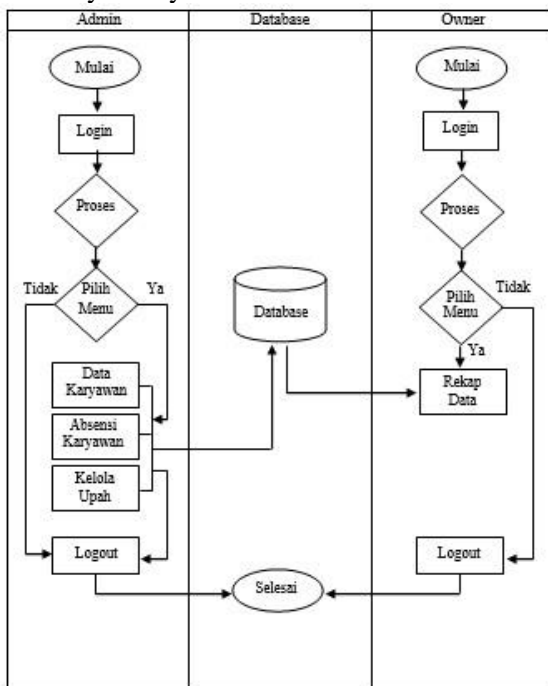
**b. Desain Sistem**

Desain sistem ini merupakan versi perbaikan dari sistem yang sebenarnya. Tujuan dari perancangan sistem sangat penting untuk menentukan input yang dibutuhkan sistem dan kekurangannya. Pada dasarnya, sistem pengumpulan data berbasis web digunakan di sini.

Dalam sistem ini, komponen dan subsistem sistem memiliki pengaruh yang besar terhadap perkembangan sistem. Dalam merancang suatu sistem, beberapa tahapan harus diperhatikan agar sistem dapat berfungsi sesuai dengan yang diharapkan.

1) Sistem yang Dikembangkan

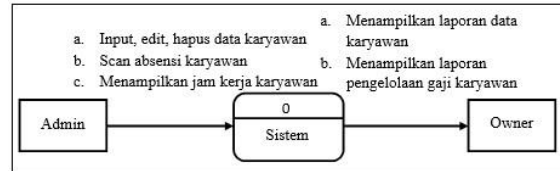
Sistem baru ini merupakan evolusi dari sistem sebelumnya. Suatu sistem yang masih manual dan akan berkembang menjadi sistem komputer. Pada sistem yang dikembangkan, pengelola toko Aston Printer Klaten melakukan proses *checkout* karyawan dan melapor kepada pemilik atau pemilik dengan cara *login* ke proses pengelola dan akan memperoleh hasil secara efektif berupa laporan keuangan dengan memasukkan semua data. Sehingga, toko Aston Printer Klaten akan menerima laporan keuangan bulanan untuk membayar karyawan.



**Gambar 2. Pengembangan Sistem**

2) Diagram Konteks

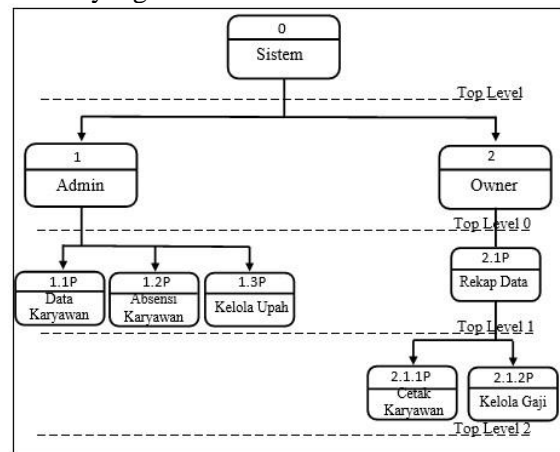
Diagram konteks diartikan diagram yang menguraikan sistem informasi dengan entitas yang terlihat dalam sistem. Bingkai data masuk dan keluar juga digambarkan dalam diagram konteks ini. Di bawah ini adalah deskripsi dari diagram konteks yang dirancang oleh penulis:



**Gambar 3. Diagram Konteks**

3) Diagram Berjenjang

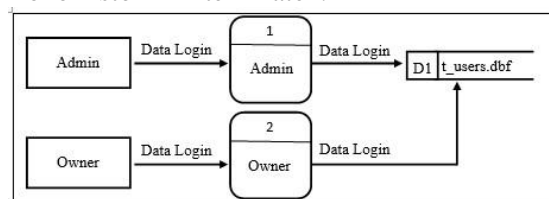
Diagram kelas atau hierarki menggunakan berbagai proses dari level teratas, level 0, level 1 hingga tidak terdefinisi (berdasarkan proses yang ada). Berikut ini adalah diagram langkah demi langkah dari sistem yang dihasilkan.



**Gambar 4. Bagan Berjenjang**

4) DAD Level 0

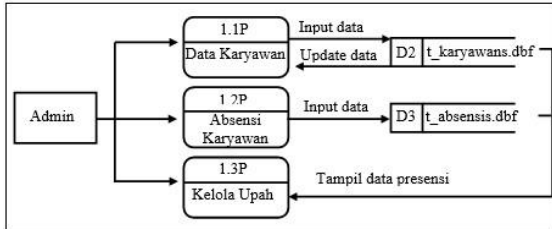
*Data flow diagram* (DAD) merupakan diagram yang digunakan untuk memudahkan pemahaman aliran data dalam program aplikasi komputer. Diagram aliran data terdiri dari beberapa simbol: entitas eksternal, aliran data, proses, dan penyimpanan data. Berikut adalah DAD level 0 Sistem Informasi Gaji Pegawai di Toko Aston Printer Klaten.



**Gambar 5. DAD Level 0**

5) DAD Level 1 Admin

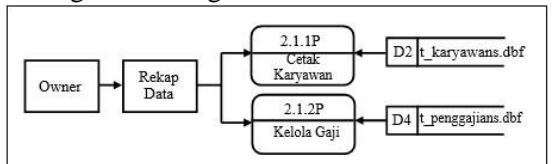
DAD level 1 ini menjelaskan proses di bawah DAD level 0. Berikut ini adalah diagram aliran data level 1 dari sistem yang sedang dikembangkan:



Gambar 6. DAD Level 1 Admin

6) DAD Level 1 Owner

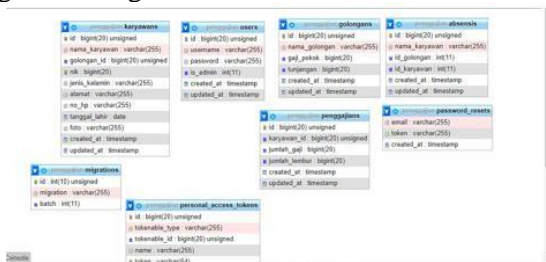
Owner tingkat 1 DAD dapat menghapus proses di bawah DAD 0. Berikut ini adalah diagram alir data level 1 dari sistem yang sedang dikembangkan.



Gambar 7. DAD level 1 Owner

7) ERD

Diagram hubungan entitas merupakan diagram yang digunakan untuk mendesain database yang digunakan untuk menunjukkan hubungan antara entitas atau objek yang terlihat dan propertinya. Berikut ini adalah gambar diagram entitas-entitas:



Gambar 8. Entity Relationship Diagram

c. Penulisan Kode Program

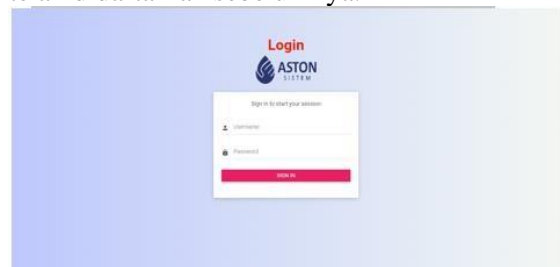
Pemrograman ialah proses menerjemahkan desain sistem ke dalam bahasa pemrograman. Aplikasi yang digunakan untuk merender halaman adalah sublime text 3 sedangkan bahasa pemrogramannya menggunakan PHP dengan framework Laravel dan database MySQL untuk manipulasi data.

d. Penerapan Program

Penerapan program dilakukan setelah menyelesaikan pembuatan sistem saat ini dengan mengunggahnya ke sistem melalui web hosting di instansi.

1) Tampilan Halaman Login

Tampilan beranda ini digunakan oleh manajer yang berwenang untuk mengisi data penting saat menyiapkan penggajian karyawan. Homepage admin ini memudahkan admin dalam menangani penggajian dan laporan keuangan pemilik Toko Aston Printer Klaten. Pada menu login ini, administrator dapat memasukkan email dan password yang telah didaftarkan sebelumnya.



Gambar 9. Tampilan Halaman Login

2) Dashboard Admin Toko

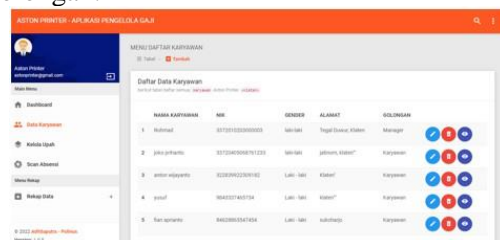
Homepage manajemen toko ini digunakan untuk menampilkan menu pada sistem. Menu-menu tersebut antara lain data dashboard, data karyawan, employee engagement, dan payroll management.



Gambar 10. Dashboard Admin

3) Tampilan Data Karyawan

Pada tampilan ini, administrator dapat melihat, menambah, mengedit, dan menghapus data karyawan. Data pada layar ini meliputi nama karyawan, jabatan, jenis, alamat, dan golongan.



Gambar 11. Tampilan Data Karyawan

4) Absensi Karyawan

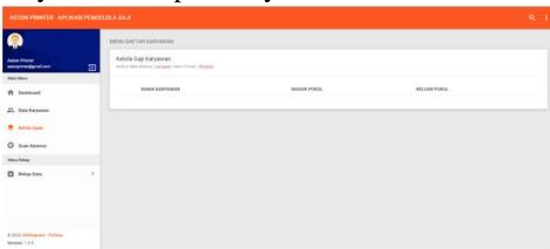
Layar menu absensi karyawan ini sudah termasuk scan barcode. Absensi pada setiap tanggal diperiksa setiap hari. Jadi ketika daftar gaji muncul setiap hari saat karyawan datang, karyawan tersebut wajib datang dan tidak boleh absen.



Gambar 12. Absensi Karyawan

5) Kelola Upah

Pada tampilan kelola upah ini admin dapat melihat jam kedatangan dan jam pulang karyawan setiap hari nya.



Gambar 13. Kelola Upah

6) Laporan Cetak Karyawan

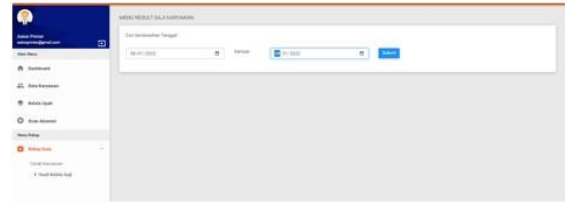
Pada tampilan cetak karyawan ini admin dapat mengunduh laporan daftar seluruh karyawan toko Aston Printer Klaten.



Gambar 14. Laporan Cetak Karyawan

7) Laporan Hasil Kelola Gaji

Pada tampilan ini cetak hasil kelola gaji, admin dapat mengunduh informasi hasil kelola gaji karyawan toko Aston Printer Klaten.



Gambar 15. Laporan Hasil Kelola Gaji

8) Tampilan Menu Owner

Pada tampilan akses Owner Toko Aston Printer ini data menampilkan laporan/ rekapan data karyawan dan tampilan hasil kelola gaji.



Gambar 16. Tampilan Menu Owner

9) Cetak Karyawan

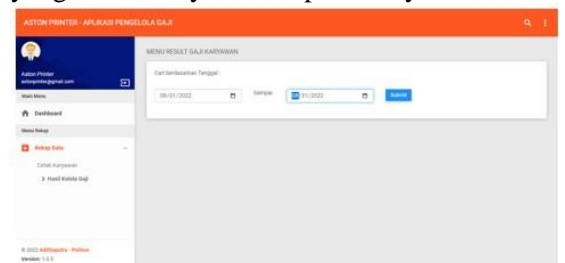
Pada tampilan ini owner dapat melihat rekapan data karyawan toko dan rekapan penggajian karyawan.



Gambar 17. Cetak Karyawan

10) Kelola Gaji

Pada tampilan ini owner dapat memilih tanggal bulan dan tahun hasil pengelolaan gaji yang telah dibayarkan kepada karyawan.



Gambar 18. Kelola Gaji

e. Pengujian Program

Saat melakukan pengujian pengembangan desain Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada Toko Aston Printer

Klaten, penulis melakukan pengujian *black box* untuk mencapai tujuan agar sistem dapat digunakan. Pengujian *black box* berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Dengan demikian, pengujian *black box* memungkinkan untuk memperoleh serangkaian kondisi input agar program dapat sepenuhnya memanfaatkan persyaratan fungsional.

**Tabel 1.** Pengujian Program

Form Admin Toko Aston Printer Klaten			
No	Interface	Unit yang dites	Hasil
1	Form Login	Memasukan email dan password, hak akses admin dan owner	Sukses
2	Form Data Karyawan	Menginput, edit, dan hapus data karyawan seperti nama karyawan, Nik, genre, alamat, dan golongan	Sukses
3	Form Absensi Karyawan	Karyawan melakukan scan barcode ke dalam sistem	Sukses
4	Form Kelola upah	Menampilkan data kehadiran dan pulang karyawan setelah melakukan scan barkode	Sukses
5	Form Rekap Data	Owner dapat mengakses data yang telah diinputkan admin toko	Suses

## 5. PENUTUP

### a. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian penulis melalui observasi dan analisis sistematis, serta teori dan alat yang digunakan dalam konteks penelitian, ditarik beberapa kesimpulan:

- 1) Sistem dibuat untuk membuat Sistem Informasi Penggajian Karyawan di Toko Aston Printer Klaten, yang mempermudah proses penggajian menjadi lebih cepat, akurat dan mengurangi kesalahan.
- 2) Lihat, impor, ubah, dan hapus data akses *administrator*.
- 3) Sistem dapat menampilkan gambaran data karyawan dan manajemen gaji
- 4) Setelah mengakses, pemilik dapat melihat dan mengunduh pesan yang dimasukkan oleh pengelola toko.
- 5) Sistem menghasilkan laporan sebagai file PDF.

### b. Saran

Untuk saran yang dapat disampaikan adalah sebagai berikut:

- 1) Dengan dibuatnya sistem ini, manajer dapat dengan mudah melakukan pekerjaan penggajian, menghitungnya dengan cermat dan cepat, sehingga karyawan tidak merasa dirugikan dalam menghitung gaji.

- 2) Dengan sistem ini, manajemen toko dapat melakukan *backup* untuk meminimalkan kehilangan data.

## 6. REFERENSI

- Azizah, N., Yuliana, L., & Juliana, E. (2017). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Harian Lepas Pada Pt Flex Indonesia. *SENSI Journal*, 3(1), 14–21. <https://doi.org/10.33050/sensi.v3i1.756>
- F. Oktavia, A. Sadikin, B. I. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Pt. Sawmill Jambi. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 1(4), 265–277. <https://repository.bsi.ac.id/index.php/epo/viewitem/18218>
- Fitra, K., Miten, J., Informasi, S., Sarjana, P., Dinamika Bangsa, S., Jendral, J. J., & Thehok - Jambi, S. (2018). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Radio Republik Indonesia ( Rri) Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 3(2), 1083–1092.
- Fridayanthie, E. W., Haryanto, H., & Tsabitah, T. (2021). Penerapan Metode Prototype Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Persis Gawan) Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 23(2), 151–157. <https://doi.org/10.31294/p.v23i2.10998>
- Gustina, R., & Leidiyana, H. (2020). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *JSii (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.1726>
- Hamizan, A., Mayasari, M., Saputri, R., & Pohan, R. N. (2020). Sistem Informasi Penggajian di PT. Perkebunan Nusantara IV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 29–38. <https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2656>
- Muhyar, M., & Siahaan, K. (2019). Informasi Penggajian Karyawan Pada Pt Tridaya Dimensi Indonesia Jambi. *Jurnal Manajemen Sistem Informasi*, 4(4),



410–422.

- Suryadi, A. (2019). Rancang Bangun Sistem Pengelolaan Arsip Surat Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus : Kantor Desa Karangrau Banyumas). *Jurnal Khatulistiwa Informatika*, 7(1), 13–21. <https://doi.org/10.31294/jki.v7i1.36>
- Wignyowiyoto, I., Rofiah, S., Informatika, M., Bina Insani, S., Siliwangi No, J., & Panjang Sepanjang Jaya Bekasi, R. (2017). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Desktop. *Bina Insani ICT Journal*, 4(2), 179–188.