

Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Studi Kasus PT. Hara Sentosa Mandiri

Panji Putra Pamungkas¹, Muhtajuddin Danny², Asep Muhidin³

¹Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa, panjippamungkas@gmail.com

²Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa, utat@pelitabangsa.ac.id

³Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Pelita Bangsa, asep.muhidin@pelitabangsa.ac.id

Submitted: 04-12-2023, Reviewed: 17-12-2023, Accepted 04-01-2024

<https://doi.org/10.47233/jteksis.v6i1.1129>

Abstract

Human resource information systems (HRIS) are essential systems in organizations and institutions for managing employee data, attendance, payroll, and more. However, many organizations and institutions still use traditional systems. PT. Hara Mandiri Sentosa is a company that does not use a traditional HRIS system. They currently manage employee data using books and calculate payroll based on attendance data that is manually entered by employees. This can lead to errors and data loss. Converting data processing to a web-based system will help to reduce errors and data loss, making the company more efficient and reducing the risk of errors. This study used the waterfall method, which consists of several stages, including analysis, design, coding, testing, and implementation. The results of the study showed that the system that was built can mitigate the risk of errors in the process. This system can make human resource data processing more efficient and ensure data security.

Keywords: System, Information System, Human Resources, Waterfall, Web.

Abstrak

Sistem informasi kepegawaian adalah sistem yang sangat penting dalam sebuah organisasi atau instansi, yang bertujuan untuk mengelola data karyawan, absensi karyawan, penggajian karyawan, dan lain sebagainya. Namun pada saat ini masih banyak organisasi atau instansi yang masih menggunakan sistem tradisional. PT. Hara Mandiri Sentosa merupakan sebuah perusahaan yang belum menggunakan sistem informasi kepegawaian tradisional, seperti mengelola data karyawan menggunakan buku serta perhitungan gaji menggunakan hasil dari perekapan dari absensi yang diisi oleh karyawan yang dapat menimbulkan resiko terjadinya kesalahan dan kehilangan data. Perubahan bentuk pengolahan data menjadi berbasis Web, tentu saja akan mengurangi terjadinya kesalahan serta kehilangan data tersebut, yang akan membuat kinerja dari perusahaan menjadi lebih efisien serta mengurangi resiko terjadinya kesalahan. Penelitian ini menggunakan metode *Waterfall* dimana terdapat beberapa tahapan didalamnya seperti analisa, perancangan, pengkodean, pengujian dan penerapan. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa sistem yang dibangun dapat mengatasi terjadinya resiko terjadinya kesalahan dalam prosesnya. Sistem ini mampu membuat pengolahan data kepegawaian lebih efisien serta keamanan data yang terjamin.

Keywords: Sistem, Sistem Informasi, Kepegawaian, Waterfall, Web.

This work is licensed under Creative Commons Attribution License 4.0 CC-BY International license



PENDAHULUAN

Pada era modernisasi ini Teknologi dan Informasi sangat berperan dalam dunia kerja maupun dalam kehidupan sehari-hari. Seolah teknologi menjadi kebutuhan pokok di kehidupan saat ini. Penyelesaian suatu permasalahan sebagian besar sudah menggunakan teknologi seperti pada bidang pendidikan, pemerintahan, kesehatan dan yang lainnya. [1] [19]

Sistem informasi dalam suatu organisasi dapat dikatakan sebagai suatu sistem yang menyediakan informasi bagi semua tingkatan dalam organisasi kapanpun informasi tersebut diperlukan. Sistem ini menyimpan, mengubah, mengolah, dan mengkomunikasikan informasi yang diterima dengan menggunakan sistem informasi atau peralatan sistem lainnya. [21]

Pengelolaan data dapat dilakukan dengan dibangunnya sebuah sistem informasi kepegawaian. Penerapan sistem informasi kepegawaian berbasis web yang terintegrasi dapat membantu pegawai untuk melakukan administrasi kepegawaian seperti pengolahan data pegawai, data absensi serta data penggajian. [2]

Menurut (Wibawa & Julianto, 2016) Ruang lingkup manajemen SDM terdiri dari beberapa komponen, seperti absensi, tunjangan, prestasi kerja, cuti, mutasi, pinjaman dan lainnya yang berakhir pada penggajian. Tiap gaji yang diberikan kepada pegawai tentunya tidak sama karena pemberian gaji disesuaikan dengan klasifikasi dan kriteria yang telah ditentukan. Apabila perusahaan memiliki pegawai yang banyak dibutuhkan sistem yang terkomputerisasi untuk dapat membantu

menyelesaikan permasalahan tersebut, sehingga informasi yang dibutuhkan dapat lebih cepat dan akurat. [3]

Dengan mempertimbangkan faktor-faktor di atas, penelitian tentang perancangan sistem informasi kepegawaian sangat relevan untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi manajemen kepegawaian di berbagai organisasi. PT. Hara Mandiri Sentosa salah satu perusahaan swasta yang belum mengadopsi sistem informasi kepegawaian yang terintegrasi, seperti menggunakan data karyawan dengan buku, absensi yang diisi secara tertulis oleh karyawan, serta perhitungan gaji yang di rekap melalui absensi tersebut sehingga rentan terjadinya kesalahan dalam prosesnya.

Perubahan bentuk pengolahan data yang masih menggunakan metode tradisional ke pengolahan data yang berbasis komputer menjadi solusi untuk mengatasi terjadinya kesalahan pada data karyawan, absensi karyawan, dan juga penggajian karyawan. Dalam konteks tersebut, penulis tertarik untuk menjadikan sebuah objek penelitian dengan judul Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web pada PT. Hara Mandiri Sentosa.

METODE PENELITIAN

Adapun metode penelitian ini diantaranya yaitu sebagai berikut:

2.1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini, dalam pengumpulan data peneliti menggunakan beberapa Teknik, diantaranya sebagai berikut:

1. Observasi dilakukan dengan pengamatan secara langsung maupun terhadap objek yang diteliti yaitu data, baik berasal dari dokumen maupun dari hasil wawancara yang dilakukan dengan narasumber. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi yang terjadi secara langsung dengan melakukan pengamatan atau peninjauan langsung di PT. Hara Sentosa Mandiri.
2. Wawancara dilakukan dengan cara tanya jawab atau dialog langsung dengan narasumber dalam mendapatkan informasi serta penjelasan yang berhubungan dengan tema peneliti. Wawancara dalam penelitian ini dilakukan antar peneliti dengan Bapak Hermawan Susanto Widya Permadi, B. Sc. IS Selaku Manager HRD PT. Hara Mandiri Sentosa.
3. Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data dengan mempelajari buku – buku, literatur, catatan, serta berbagai laporan yang berkaitan dengan masalah yang ingin dipecahkan [4], dan berikut adalah beberapa literatur yang digunakan peneliti dalam penelitian ini :

A. Sekolah Dasar Negeri (SDN) Blimbing 4 Malang berdiri sejak tahun 1974 merupakan instansi pemerintah yang bergerak di bidang pendidikan tingkat dasar. SDN Blimbing 4 Malang masih memiliki kelemahan dalam pengelolaan data dan informasi pegawai. Data yang dikelola oleh bagian tata usaha sekolah dengan menggunakan media pencatatan buku, *Microsoft Office* dan *Microsoft Excel*. Namun, dengan sistem tersebut masih banyak kendala yang dihadapi oleh pihak sekolah seperti pengolahan data pegawai, pencarian dokumen atau berkas kepegawaian yang menghabiskan waktu yang lama dan sering ditemukan data yang ganda. Situasi ini dapat memperlambat dan menghambat dalam pembuatan laporan kepegawaian. Metode pengembangan sistem ini mengacu pada SDLC (*System Development Life Cycle*) merupakan pengembangan alur dari perangkat lunak secara berurutan yakni inisiasi, pengembangan konsep sistem, perencanaan, analisis kebutuhan, desain, pengembangan, integrasi dan pengujian, implementasi, operasi dan pemeliharaan, dokumentasi dan penyusunan laporan. Berdasarkan dari hasil pengujian yang telah dilakukan, didapatkan kesimpulan bahwa adalah dengan adanya Sistem kepegawaian di SDN Blimbing 4 Malang ini dapat memberikan manfaat bagi bagian tata usaha mengenai pengolahan data pegawai, meliputi Memudahkan dalam proses pendataan pegawai, Selain itu dokumen yang telah diupload dapat disimpan dalam database. [5]

B. CV. Citra Pratama Global adalah perusahaan yang bergerak pada bidang kontraktor, supplier ATK di perkantoran, dan pengadaan komputer. Dalam pengelolaan kepegawaian CV Citra Pratama Global memiliki beberapa kendala diantaranya HRD membutuhkan waktu yang lama dalam menyeleksi berkas karyawan karena tidak adanya record data calon karyawan, rekapitulasi absen karyawan masih manual mengakibatkan terjadinya manipulasi jam kerja, data cuti dan izin sulit dimonitoring sehingga terjadi kekeliruan dalam perhitungan sisa jatah cuti dan izin mengakibatkan karyawan yang sudah habis masa cuti dan izin bisa mengambil kembali, perekapan mutasi, demosi, promosi dan surat peringatan masih

menggunakan form yang diarsipkan pada berkas karyawan sehingga pimpinan lambat dalam menerima laporan dan penilaian kinerja karyawan membutuhkan waktu lama karena menggunakan catatan kerja yang dibuat oleh supervisor. Oleh karena itu, di rancanglah suatu Sistem Informasi Kepegawaian yang berbasis website dengan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai penyimpanan data. Perancangan sistem informasi ini dilakukan dengan menggunakan metodologi iterasi. Hasil dari perancangan ini adalah sebuah rancangan sistem informasi yang dapat membantu CV Citra Pratama Global dalam pengelolaan kepegawaian yang cepat, tepat dan akurat. [6]

- C. Sistem informasi kepegawaian STIE Kesatuan merupakan masalah yang menjadi perhatian khusus di HRD IBI Kesatuan. Hal ini dengan kemudahan dan keefektifan dalam mengolah data pegawai seperti *entry* data pegawai, editing data pegawai, pencarian data pegawai, pelaporan data pegawai baik di layar maupun dicetak di atas kertas. Masih banyak STIE Kesatuan yang belum mengisi data di kertas manual, seperti pegawai yang harus mengisi formulir cuti dan menunggu persetujuan. Maka untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu sistem informasi kepegawaian yang lebih baik dari sistem sebelumnya, untuk saat ini informasi kepegawaian hanya dari microsoft excel dan data manual. Penelitian ini menggunakan rancangan sistem yang diimplementasikan dengan Diagram *Unified Modeling Language* (UML). Hasil akhir yang diharapkan adalah sistem informasi pegawai berbasis web ini dapat menyelesaikan permasalahan sistem yang berjalan lebih optimal dalam proses entri data pegawai. Dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat membantu IBI Kesatuan khususnya HRD untuk mengembangkan sistem informasi manajemen [7].
- D. Sistem kepegawaian ini akan dibangun menggunakan *Framework CodeIgniter*. *CodeIgniter* adalah sebuah *framework* PHP yang dapat membantu mempercepat developer dalam pengembangan aplikasi web berbasis PHP dibanding jika menulis semua kode program dari awal. *CodeIgniter* pertama kali dibuat oleh Rick

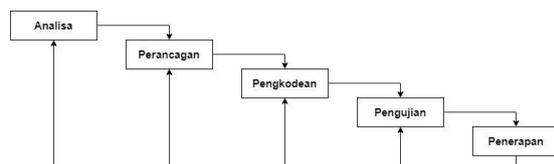
Ellis, CEO Ellislab, Inc. (<http://ellislab.com>), sebuah perusahaan yang memproduksi CMS (*Content Management System*) yang cukup handal, yaitu *Expression Engine* (<http://www.expressionengine.com>). Saat ini, *CodeIgniter* dikembangkan dan di *maintenance* oleh *Expressionengine Development Team*. [8]

- E. *Bootstrap* digunakan untuk membantu penulis dalam mempermudah, mempercepat dan memperindah tampilan *website* tersebut. *Bootstrap* ialah *Tools* atau *Framework* dalam menyusun situs web atau aplikasi web *responsive* dengan mudah, gratis, dan cepat. Pengertian *bootstrap* secara umum adalah suatu alat bantu dalam menyusun tampilan web menjadi mudah, elegan, dan cepat. [9] *Bootstrap* adalah sebuah *platform* CSS (*Cascading Style Sheet*) yang digunakan untuk perancangan *website*. *Bootstrap* merupakan tool yang sangat baik untuk digunakan *programmer* saat membuat tampilan sebuah *website*. CSS, misalnya, dalam *Bootstrap* menyediakan jenis, tombol, navigasi, dan komponen lainnya, serta *JavaScript* yang membuat antarmuka perkembangan menjadi lebih mudah dan stabil. [9]
- F. PHP (*Hypertext Preprocessor*) itu bahasa pemrograman berbasis web. Jadi, PHP adalah bahasa program yang digunakan untuk membuat aplikasi berbasis web. PHP termasuk bahasa program yang bisa bisa berjalan disisi server, atau sering disebut *Side Server Language*. Jadi, program yang dibuat dengan kode PHP tidak bisa berjalan kecuali dia dijalankan pada *server web*, tanpa adanya *server web* yang terus berjalan dia tidak akan bisa dijalankan. [10]
- G. HTML (*HyperText Markup Language*) merupakan bahasa yang digunakan untuk mendeskripsikan struktur sebuah halaman web. HTML berfungsi untuk mempublish dokumen *online*. Statement dasar dari HTML disebut tag. Sebuah tag dinyatakan dalam sebuah kurung siku (<>). Tags yang ditujukan untuk sebuah dokumen atau bagian dari suatu dokumen haruslah dibuat berupa pasangan. Terdiri dari tag pembuka dan tag penutup. Dimana tag penutup menggunakan tambahan tanda garis miring (/) di awal nama tag. [11]

- H. CSS (*Cascading Style Sheet*) adalah sebuah fitur yang diperkenalkan sejak HTML versi 4.0 dan berfungsi untuk menangani masalah tampilan pada HTML seperti jenis, ukuran dan warna font, posisi teks, batas tulisan atau margin, warna background, dan sebagainya. penting yang perlu diperhatikan adalah cara meletakkan CSS dan juga bahasa berbasis web lain untuk memudahkan manajemen file, *editing*, dan *maintenance*. [12]
- I. *JavaScript* adalah *script* program berbasis *client* yang dieksekusi oleh *browser* sehingga membuat halaman web melakukan tugas-tugas tambahan yang tidak bisa dilakukan oleh *script* HTML biasa. [11]

2.2 Metode Pengembangan Perangkat Lunak

Metode yang digunakan peneliti dalam pengembangan perangkat lunak adalah model air terjun (metode *waterfall*). Metode *waterfall* merupakan metode yang menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut. [13] Metode *waterfall* merupakan suatu rangkaian yang bersifat klasik dan mudah dipahami. Metode *waterfall* ini menggunakan pendekatan yang urut atau sistematis terhadap keseluruhan proses pengembangan perangkat lunak. Pada metode ini setiap tahapannya dilakukan secara bertahap dan bergantian. [20] Model air terjun (*waterfall*) menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap penerapan. Oleh karena itu penulis menyimpulkan bahwa model *waterfall* sangat cocok diterapkan pada perancangan aplikasi ini. [22] Tahapan dalam metode *waterfall* adalah sebagai berikut:



Gambar 1 Metode Waterfall

1. Analisa Kebutuhan

Dalam tahap ini dilakukan untuk menganalisa keperluan dalam pembuatan sistem informasi kepegawaian berbasis web. Menganalisa kebutuhan fungsional yang meliputi dari HRD bisa melakukan login, mengakses menu dashboard, mengelola data karyawan, data jabatan, data absensi, data gaji, dan mencetak laporan gaji, laporan absensi, dan laporan slip gaji. Sedangkan admin bisa melakukan login,

mengakses menu *dashboard*, dapat mengelola data absensi, data gaji, dan mencetak laporan gaji, laporan absensi dan laporan slip gaji.

2. Desain

Pada tahap ini dilakukan proses perancangan sistem. Dalam perancangan sistem, peneliti menggunakan UML (*Unified Record Structure*) yang meliputi Diagram *Use Case*, Diagram *Sequence*, Diagram *Activity*, dan Diagram *Class*.

3. Coding/Pemrograman

Desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain.

4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak dari segi logic dan fungsional serta memastikan bahwa semua bagian sudah diuji sehingga keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan, pada tahap ini pengujian yang dilakukan oleh peneliti dengan menggunakan black box testing. Black Box Testing adalah metode pengujian perangkat lunak yang menguji fungsionalitas aplikasi tanpa mengintip ke dalam struktur internal atau cara kerjanya. Metode pengujian ini dapat diterapkan secara virtual untuk setiap tingkat, pengujian perangkat lunak: unit, integrasi, sistem, dan penerimaan.

5. Penerapan

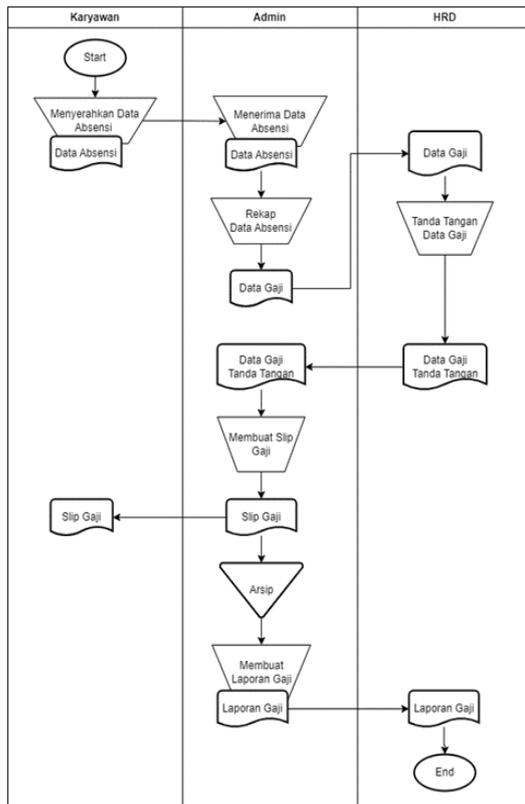
Mendefinisikan penerapan spesifikasi teknis perangkat lunak yang telah dihasilkan pada tahap perancangan yang telah melalui tahap pengujian.

2.3 Perancangan Sistem

Unified Modeling Language (UML) adalah sebuah bahasa untuk menentukan, visualisasi, konstruksi, dan mendokumentasikan artifact (bagian dari informasi yang digunakan atau dihasilkan dalam suatu proses pembuatan perangkat lunak) UML merupakan notasi yang lengkap untuk membuat visualisasi model suatu sistem [14]. UML memiliki beberapa diagram dengan tahapan:

1. Flowmap yang diusulkan

Flowmap adalah campuran peta dan *flowchart*, yang menunjukkan pergerakan benda dari satu lokasi ke lokasi lain. *Flowmap* menolong analisis dan programmer untuk memecahkan masalah ke dalam segmen-segmen yang lebih kecil dan menolong dalam menganalisis alternatif- alternatif lain dalam pengoprasian. [15] *Flowmap* yang diusulkan pada penelitian ini sebagai berikut:



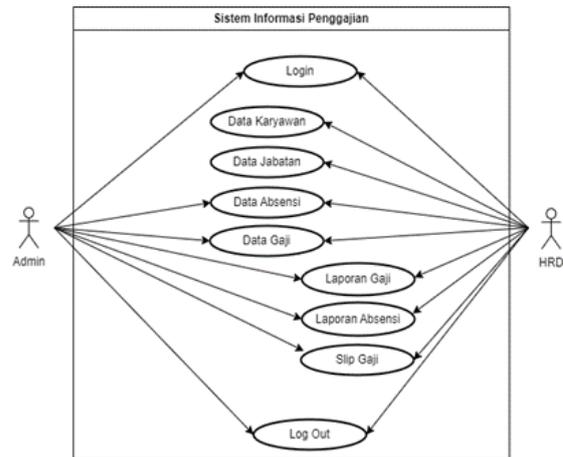
Gambar 2 Flowmap yang diusulkan

Pada gambar diatas dapat terlihat *Flowmap* yang sedang berjalan dengan tahapan sebagai berikut:

- a. Proses dimulai dari Karyawan menyerahkan data absensi ke Admin
- b. Admin menerima data absensi, kemudian admin melakukan rekap data absensi yang akan diolah menjadi data gaji
- c. Data gaji diterima oleh HRD, lalu HRD melakukan approval
- d. Admin menerima data gaji yang sudah approval kemudian membuat slip gaji
- e. Karyawan menerima slip gaji
- f. Admin melakukan pengarsipan slip gaji dan membuat laporan gaji
- g. HRD menerima laporan gaji.

2. Use Case Diagram

Use case atau diagram *use case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behavior*) sistem informasi yang akan dibuat. Setiap *use case* dilengkapi dengan skenario. Skenario *use case* adalah alur jalannya proses *use case* dari sisi aktor dan sistem[16].



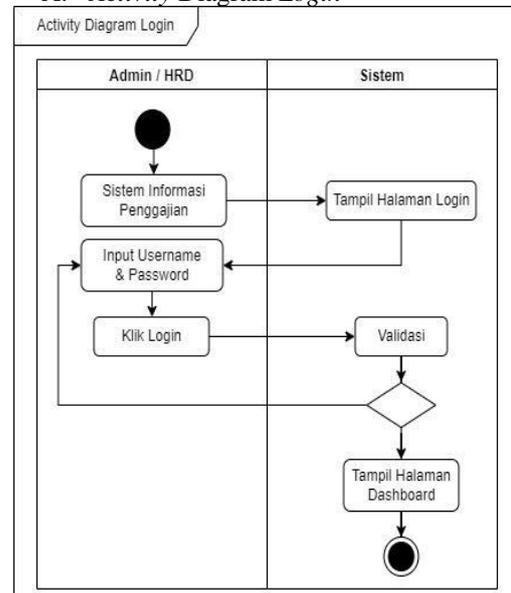
Gambar 3 Use Case Diagram

Sistem ini akan dirancang dengan multi user yang akan di perankan oleh admin dan HRD. Untuk HRD dapat mengelola atau mengakses seluruh menu yang tersedia dalam sistem sedangkan untuk admin tidak dapat mengelola menu Data Karyawan dan Data Jabatan.

3. Activity Diagram

Activity Diagram adalah sebuah diagram yang dapat digunakan untuk menggambarkan secara grafis aliran proses bisnis, langkah - langkah sebuah *use case* atau logika *behaviour object*. *Activity diagram* memodelkan *workflow* proses bisnis dan urutan aktivitas dalam sebuah proses. *Activity diagram* mirip dengan *flowchart* diagram di mana program ini menggambarkan secara grafis [17]. *Activity Diagram* untuk penelitian ini adalah sebagai berikut:

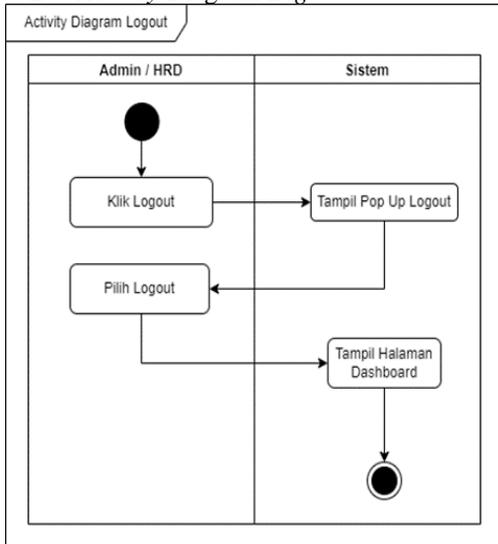
A. Activity Diagram Login



Gambar 4 Activity Diagram Login

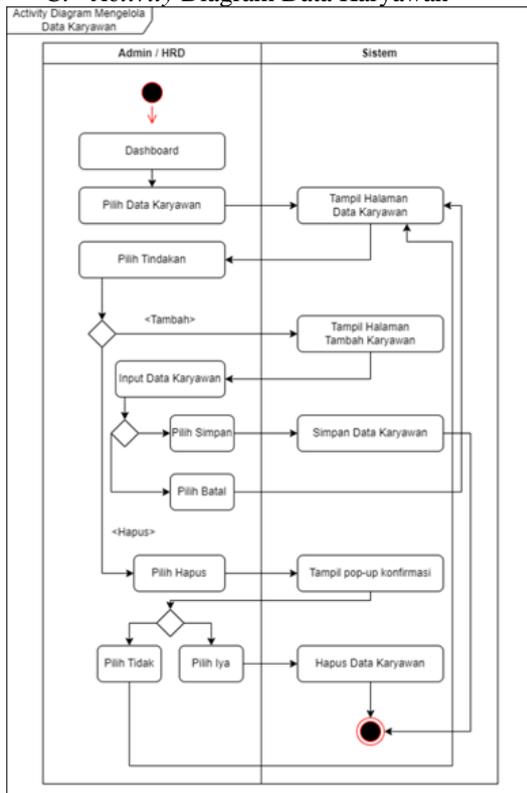
Pada *Activity Diagram Login* pengguna akan memasukan username serta password, apabila username dan password yang dimasukan benar, maka pengguna akan dialihkan ke halaman Dashboard. Namun jika username dan password yang dimasukan salah pengguna akan diminta memasukan kembali username dan password yang sesuai.

B. Activity Diagram Logout



Gambar 5 Activity Diagram Logout

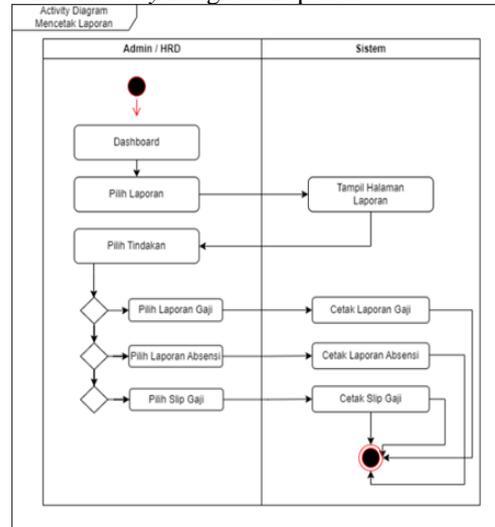
C. Activity Diagram Data Karyawan



Gambar 6 Activity Diagram Data Karyawan

Pada *Activity Diagram Data Karyawan* pengguna dapat mengelola seluruh data karyawan seperti tambah, ubah, hapus, serta mencari data karyawan.

D. Activity Diagram Laporan



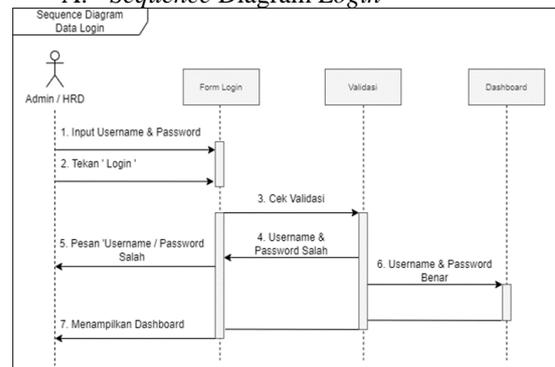
Gambar 7 Activity Diagram Laporan

Pada *Activity Diagram Laporan* pengguna dapat mencetak seluruh Laporan seperti mencetak Laporan Gaji, Laporan Absensi, dan Slip Gaji karyawan.

4. Sequence Diagram

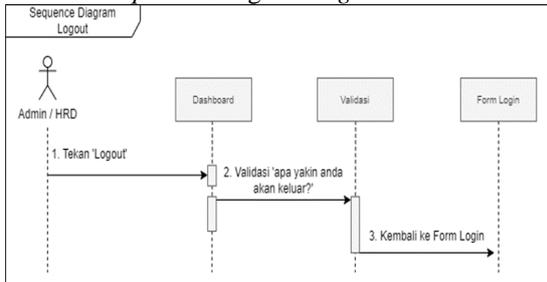
Sequence diagram menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan pesan yang dikirimkan dan diterima antar objek [16]. Berikut adalah beberapa *sequence diagram* pada sistem pengajian:

A. Sequence Diagram Login



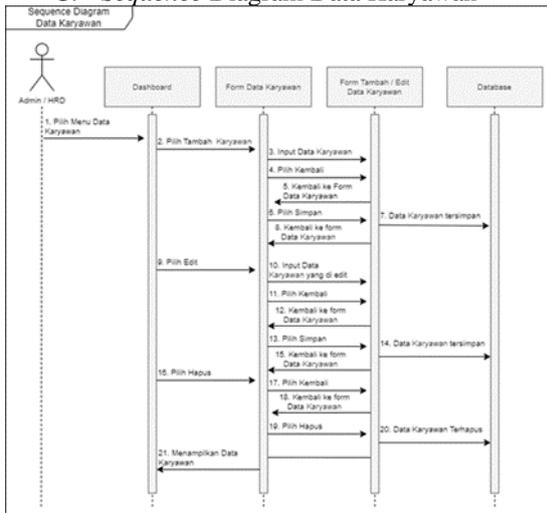
Gambar 8 Sequence Diagram Login

B. Sequence Diagram Logout



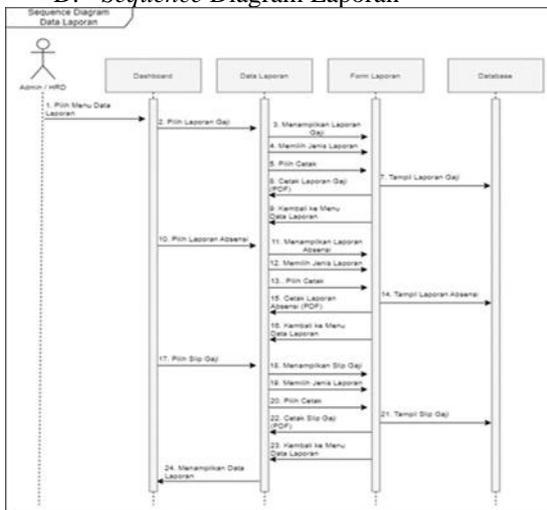
Gambar 9 Sequence Diagram Logout

C. Sequence Diagram Data Karyawan



Gambar 10 Sequence Diagram Data Karyawan

D. Sequence Diagram Laporan

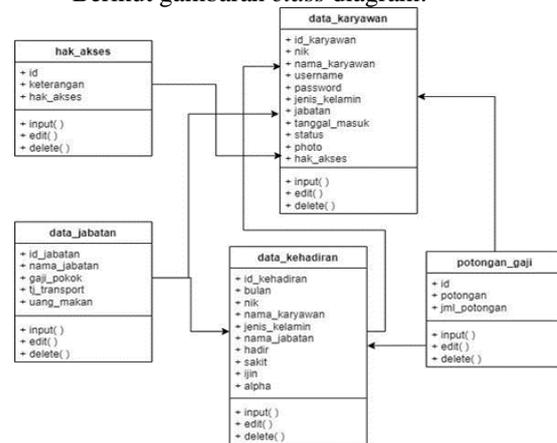


Gambar 11 Sequence Diagram Laporan

5. Class Diagram

Kelas (*class*) adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan

dan perancangan berorientasi objek [18]. Berikut gambaran *class diagram*:



Gambar 12 Class Diagram

Pada sistem ini terdapat beberapa class diagram yang saling berhubungan di antaranya *data_karyawan*, *data_jabatan*, *data_kehadiran*, *hak_akses*, serta *potongan_gaji*.

HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Implementasi Sistem

1. Halaman Login

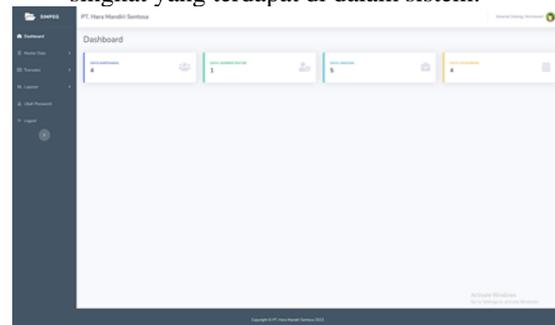
Pada halaman login setiap user harus memasukkan *username* dan *password*. Jika salah maka akan dikembalikan kembali untuk memasukan *username* dan *password*.



Gambar 13 Halaman Login

2. Halaman Dashboard

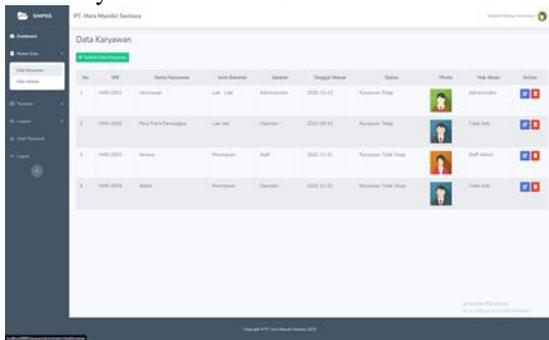
Ketika berhasil Login, maka akan otomatis masuk ke Halaman *Dashboard* dimana halaman tersebut merangkum informasi singkat yang terdapat di dalam sistem.



Gambar 14 Halaman Dashboard

3. Halaman Data Karyawan

Pada Halaman ini HRD bisa mengelola data karyawan PT. Hara Sentosa Mandiri



Gambar 15 Halaman Data Karyawan

4. Halaman Data Jabatan

Pada Halaman ini HRD bisa mengelola data jabatan PT. Hara Sentosa Mandiri



Gambar 16 Halaman Data Jabatan

5. Halaman Setting Potongan Gaji

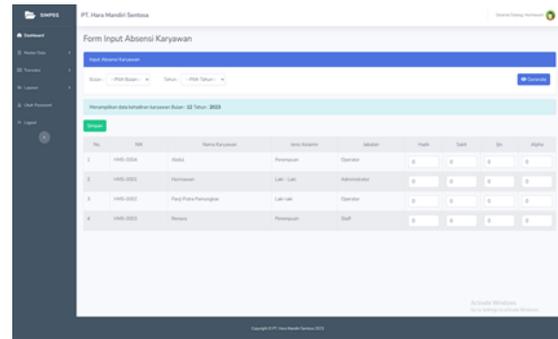
Pada halaman ini, HRD dapat mengelola range potongan gaji yang ditetapkan untuk karyawan jika tidak masuk kerja dengan keterangan sakit, ijin, ataupun alpha.



Gambar 17 Setting Potongan Gaji

6. Halaman Data Absensi

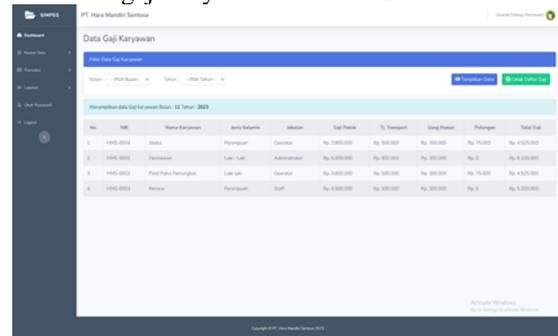
Pada halaman ini, admin / HRD bisa mengelola data absensi karyawan PT. Hara Sentosa Mandiri



Gambar 18 Halaman Data Absensi

7. Halaman Data Gaji

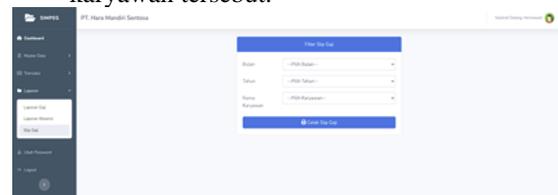
Pada halaman ini, admin / HRD bisa melihat data gaji karyawan PT. Hara Sentosa Mandiri



Gambar 19 Halaman Data Gaji

8. Halaman Cetak Slip Gaji

Pada halaman ini, admin / HRD dalam melakukan cetak slip gaji karyawan setiap bulannya dan hasil cetaknya diserahkan ke karyawan tersebut.



Gambar 20 Cetak Slip Gaji

9. Halaman Cetak Laporan Gaji

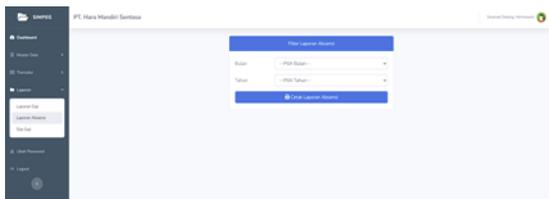
Pada halaman ini, admin / HRD bisa melakukan cetak laporan gaji sesuai bulan dan tahun yang diinginkan.



Gambar 21 Cetak Laporan Gaji

10. Halaman Cetak Laporan Absensi

Pada halaman ini, admin / HRD bisa melakukan cetak laporan Absensi sesuai bulan dan tahun yang diinginkan.



Gambar 22 Cetak Laporan Absensi

11. Output Laporan

Pada halaman ini, menampilkan hasil laporan dari setiap bagian sesuai data yang ingin di cetak.

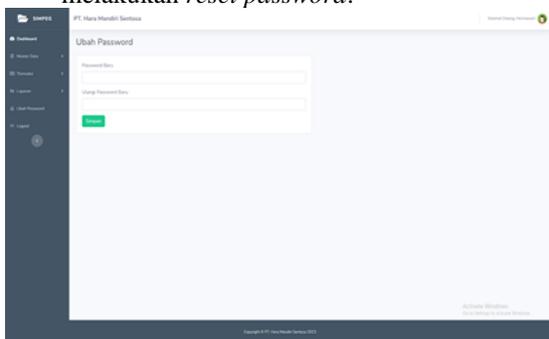
PT. Hara Mandiri Sentosa
Laporan Absensi Karyawan

No.	NIK	Nama Karyawan	Jenis Absensi	Status	Jumlah	Saldo	Saldo	Saldo	Saldo
1	0001-0001	Andi	Presensi	Normal	10	0	0	0	0
2	0001-0002	Rani Ayu Permatasari	Libur	Normal	10	0	0	0	0
3	0001-0003	Rani	Presensi	Libur	10	0	0	0	0

Gambar 23 Cetak Laporan Absensi

12. Halaman *reset Password*

Pada halaman ini, admin / HRD bisa melakukan *reset password*.



Gambar 24 Ubah *Password*

SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengujian yang telah dilakukan dalam penelitian ini, maka dapat diambil suatu kesimpulan yaitu:

1. Dari penelitian yang dilakukan dari pihak peneliti kepada pihak Perusahaan menghasilkan sistem informasi kepegawaian berbasis web dimana perhitungan gaji menggunakan sistem yang meminimalisir adanya kesalahan data atau kehilangan data yang terjadi karena proses pendataan dilakukan secara online dan tersimpan dalam database.
2. Terbentuknya sistem informasi kepegawaian berbasis web yang mampu mempermudah untuk mengelola sistem manajemen kepegawaian yang meliputi mengetahui data karyawan, mengetahui data jabatan, mengetahui data kehadiran, mengetahui

proses penggajian dan mengetahui cetak laporan.

UCAPAN TERIMAKASIH

Keberhasilan dalam penulisan penelitian ini tidak luput dari dukungan pihak-pihak terkait. Terimakasih kepada Bapak Drs. Muhtajuddin Danny, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing 1 serta Bapak Asep Muhidin, S.Kom., M.Kom. sebagai Dosen Pembimbing II yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan penelitian ini. Terimakasih kepada PT. Hara Mandiri Sentosa yang telah mengizinkan penulis melakukan penelitian pada bagian HRD. Dan seluruh individu yang turut membantu dalam keberhasilan penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. R. Asyari and S. Ramadhani, "Sistem Informasi Arsip Surat Menyurat," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 3, no. 1, 2021. doi: 10.47233/jteksis.v3i1.172
- [2] J. Makhunah, D. S. Utsalina, and S. C. Arifin, "Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada Mts Al-Hidayah Kota Batu," vol. 22, 2023.
- [3] R. Permana, D. Astutik, E. H. Hermailani, and S. Diana "Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Pada PT. Evoteks Jakarta," *Artikel Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi (AKASIA)*, vol. 1, no. 2, pp. 112-120, 2021.
- [4] R. Santosa, P. A. Sari, and A. T. Sasongko, "Sistem Monitoring Suhu dan Kelembaban Berbasis IoT (*Internet of Thing*) pada Gudang Penyimpanan PT Sakafarma Laboratories" *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp. 391-400, 2023, doi: 10.47233/jteksis.v5i4.943
- [5] L. S. Rahmawati, A. Prasetyo, and A. N. Laila, "Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada SD Negeri Blimbing 4 Malang," *J. Janitra Inform. dan Sist. Inf.*, vol. 2, no. 2, pp. 63-72, 2022, doi: 10.25008/janitra.v2i2.157.
- [6] S. Wijaya, P. A. Nurdin, and D. Pibriana, "Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web Pada CV Citra Pratama Global," *J. Teknol. Sist. Inf.*, vol. 1, no. 2, pp. 168-179, 2020, doi: 10.35957/jtsi.v1i2.514.
- [7] Y. Hermawan, A. Mulyana, and N. F. Rizky I., "Rancang Bangun Sistem Informasi Kepegawaian Berbasis Web di STIE Kesatuan," *JAS-PT (Jurnal Anal. Sist.*

- Pendidik. Tinggi Indones.*, vol. 3, no. 2, p. 153, 2019, doi: 10.36339/jaspt.v3i2.420.
- [8] A. F. Sallaby and I. Kanedi, "Perancangan Sistem Informasi Jadwal Dokter Menggunakan Framework Codeigniter," *J. Media Infotama*, vol. 16, no. 1, pp. 48–53, 2020, doi: 10.37676/jmi.v16i1.1121.
- [9] M. D. Firmansyah and H. Herman, "Perancangan Web E- Commerce Berbasis Website pada Toko Ida Shoes," *J. Inf. Syst. Technol.*, vol. 4, no. 1, pp. 361–372, 2023, doi: 10.37253/joint.v4i1.6330.
- [10] R. Setiyanto, N. Nurmaesah, and N. S. A. Rahayu, "Perancangan Sistem Informasi Persediaan Barang Studi Kasus di Vahncollections," *J. Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 1, pp. 137–142, 2019, doi: 10.38101/sisfotek.v9i1.267.
- [11] A. Noviantoro, A. B. Silviana, R. R. Fitriani, and H. P. Permatasari, "Rancangan Dan Implementasi Aplikasi Sewa Lapangan Badminton Wilayah Depok Berbasis Web," *J. Tek. dan Sci.*, vol. 1, no. 2, pp. 88–103, 2022, doi: 10.56127/jts.v1i2.108.
- [12] S. Hasan and N. Muhammad, "Sistem Informasi Pembayaran Biaya Studi Berbasis Web Pada Politeknik Sains Dan Teknologi Wiratama Maluku Utara," *IJIS - Indones. J. Inf. Syst.*, vol. 5, no. 1, p. 44, 2020, doi: 10.36549/ijis.v5i1.66.
- [13] M. Badrul, "Penerapan Metode waterfall untuk Perancangan Sistem Informasi Inventory Pada Toko Keramik Bintang Terang," *PROSISKO J. Pengemb. Ris. dan Obs. Sist. Komput.*, vol. 8, no. 2, pp. 57–52, 2021, doi: 10.30656/prosisko.v8i2.3852.
- [14] M. Albert and A. B. Santoso, "Perancangan Sistem Informasi Crm Pada Car Wash Auto 74 Cabang Rajabasa Berbasis Web," *Teknologiterkini.org*, vol. 2, no. 3, pp. 1–14, 2022.
- [15] V. R. Tania, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Cv. Tri Multi Jaya Yogyakarta," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, 2020, doi: 10.31326/sistek.v2i1.669.
- [16] Ibnu Rusdi, A. Sri Mulyani, and I. Herlina Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Nusa Mandiri, "Rancang Bangun Sistem Informasi Pembelian Pada Cv.Cimanggis Jaya Depok," *J. AKBAR JUARA*, vol. 5, no. 2, pp. 180–197, 2020.
- [17] U. Dirgantara and M. Suryadarma, "Perancangan Sistem Informasi Land Transportation Assistance Taxi Puskopau Pada Bandara Xyz," *J. Sist. Inf. Univ. Suryadarma*, vol. 9, no. 2, 2014, doi: 10.35968/jsi.v9i2.918.
- [18] M. Tabrani and I. Rezqy Aghniya, "Implementasi Metode Waterfall Pada Program Simpan Pinjam Koperasi Subur Jaya Mandiri Subang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 14, no. 1, pp. 44–53, 2020, doi: 10.35969/interkom.v14i1.65.
- [19] O. Fenardi and F. S. Lee, "Aplikasi Akademik Berbasis Website Menggunakan Metode *Extreme Programming* Pada SMAN 1 Belinyu," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp 440-447, 2023. doi: 10.47233/jteksis.v5i4. 843
- [20] F. Sulistyaningsih, R. Fayaqun, and I. Numang, "Rancang Desain *User Interface Digital* Platform Logistik PT Pos Indonesia," *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, vol. 5, no. 4, pp 579-585, 2023. doi: 10.47233/jteksis.v5i4.1071
- [21] L. Dorothy, K. I. Satoto, and O. D. Nurhayati, "Perancangan dan Implementasi Sistem Informasi Perpustakaan di Program Studi Teknik Lingkungan Fakultas Teknik Undip," *Jurnal Teknologi dan Sistem Komputer*, vol. 2, no. 4, pp. 209-222, Oct. 2014. doi : 10.14710/jtsiskom.2.4.2014
- [22] Y. P. Permana, "Perancangan Aplikasi Test Penjurusan Dengan Model Waterfall Sebagai Alat Bantu Mempercepat Proses Pengujian Siswa Baru Berbasis Web : Studi Kasus : SMA 1 Barunawati Jakarta", *JOINT*, vol. 3, no. 2, pp. 1–7, 2021.