



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA CV  
GARASITRIFT MENGGUNAKAN FRAMEWOK CODEIGNITER**

**TUGAS AKHIR**

**FERY OKTABRIAN**

**2010501040**

**PROGRAM STUDI D-3 SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2023**



**RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGAJIAN PADA CV  
GARASITRIFT MENGGUNAKAN FRAMEWOK CODEIGNITER**

**TUGAS AKHIR**

**Diajukan Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Memperoleh Gelar  
Ahli Madya Komputer**

**PROGRAM STUDI D-3 SISTEM INFORMASI**

**FAKULTAS ILMU KOMPUTER**

**UNIVERSITAS PEMBANGUNAN NASIONAL VETERAN JAKARTA**

**2023**

## LEMBAR PERSETUJUAN

### LEMBAR PERSETUJUAN

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir berikut.

Nama : Fery Oktabrian  
NIM : 20110501040  
Program Studi : Sistem Informasi Diploma 3  
Judul Skripsi/TA : Rancang Bangun Sistem Informasi penghitungan  
penggajian Pada CV Garasitrif menggunakan Framework  
Codeigniter

Dinyatakan telah memenuhi syarat dan menyetujui untuk mengikuti ujian sidang  
Tugas Akhir.

Mengetahui  
Ketua Program Studi,



(Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.) (Hefena Nurramdhani Irmanda, S.Pd, M.Kom)

Jakarta, 6 Juni 2023

Menyetujui  
Dosen Pembimbing,



# LEMBAR ORISINALITAS

## PERNYATAAN ORISINALITAS

Tugas Akhir ini merupakan hasil karya sendiri dan sumber yang sudah dikutip maupun yang dirujuk telah saya nyatakan dengan benar.

Nama : Fery Oktabrian  
NIM : 2010501040  
Tanggal : 17 Juli 2023

Apabila dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan saya ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Jakarta, 17 Juli 2023

Yang Menyatakan,

  
  
Fery Oktabrian

## PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

### PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS

---

Sebagai civitas akademika Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta, saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fery Oktabrian  
NIM : 2010501040  
Fakultas : Ilmu Komputer  
Program Studi : D-III Sistem Informasi

Demi membangun ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (*Non-exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

#### RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA CV GARASITHRIFT MENGGUNAKAN FRAMEWORK CODE IGNAITER

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti ini, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jakarta berhak menyimpan, mengalih media/formatkan dalam bentuk pangakan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama sebagai peneliti/pencipta dan sebagai pemilik hal cipta. Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya.

Ditetapkan di : Jakarta  
Pada Tanggal : 17 Juli 2023

Jakarta, 17 Juli 2023  
Yang Menyatakan,



Fery Oktabrian

# LEMBAR PENGESAHAN

## LEMBAR PENGESAHAN

Tugas Akhir ini diajukan oleh:


Nama : Fery Oktabrian  
NIM : 2010501040  
Program Studi : Sistem Informasi Program Diploma  
Judul Tugas Akhir : Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian  
Pada CV Garasithrift Menggunakan *Framework*  
Code Ignaiter

Telah berhasil dipertahankan di hadapan Tim Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Ahli Madya Komputer pada Program Studi D3 Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta.

  
Ertv Krisnanik, S. Kom., M.M.  
Penguji Utama

  
Iin Prasasti, S. Kom., M. Si.  
Penguji 2  
  
Dr. Ermatita, M.Kom.  
Dekan Fakultas Ilmu Komputer

  
Helena Nurramdhani Irmanda,  
S.pd, M.Kom  
Pembimbing

  
Rio Wirawan, S.Kom., M.M.S.I.  
Ketua Program Studi

Ditetapkan di : Jakarta  
Tanggal : 17 Juli 2023



# **RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA CV GARASITRIFT MENGGUNAKAN FRAMEWOK CODEIGNITER**

**Fery Oktabrian**

D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas  
Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jalan RS.Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta  
12450

Email : [feryokta1908@gmail.com](mailto:feryokta1908@gmail.com)

## **ABSTRAK**

Sistem Penggajian merupakan salah satu hal yang vital dalam kegiatan keungan sebuah perusahaan. CV Garasitrift yang merupakan sebuah perusahaan dibidang busana masih menggunakan sistem penggajian secara manual dan presensi bergabung dengan tepi kanan coffe. Untuk memenuhi kebutuhan sistem penggajian diperlukan sebuah update terhadap sistem informasi penggajian. Salah satu manfaat dari aplikasi penggajian adalah mecegah terjadinya kerusakan data , kehilangan data, dan duplikasi data. Dalam melakukan analisis penelitian penulis menggunakan Metode PIECES dalam menentukan kebutuhan sistem kedepannya. Selain itu untuk pengembanag sistem lebih lanjut penulis menggunakan Metode Waterfall untuk menyesuaikan kebutuhan dari sistem yang di kembangkan melalui hasil wawancara dengan calon pengguna. Pembuatan aplikasi digunakan menggukan Tools Sublime Text sebagai text editor , kemudian tools Figma sebagai perancangan User Interface , dan MySQL sebagai penyimpanan data menuju database. Penulis berharap dengan pembbuatan sistem informasi penggajian ini dapat menghemat waktu , dan dapat membuat sarana penyimpanan data yang aman bagi Staff CV Garasitrift dalam melakukan penggajian Pegawai.

Kata Kunci : Penggajian, Waterfall, Web, Mysql

# DESIGN AND DEVELOPMENT OF PAYMENT INFORMATION SYSTEM AT CV GARASITRIFT USING THE CODEIGNITER FRAMEWORK

**Fery Oktabrian**

D-III Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas  
Pembangunan Nasional Veteran Jakarta

Jalan RS.Fatmawati, Pondok Labu, Jakarta Selatan, DKI Jakarta  
12450

Email : [feryokta1908@gmail.com](mailto:feryokta1908@gmail.com)

## **ABSTRAK**

*The payroll system is one of the vital things in the financial activities of a company. CV Garasitrift, which is a company in the clothing sector, still uses a manual payroll system and attendance joins the right bank of the coffee. To meet the needs of the payroll system, an update on payroll is needed. One of the benefits of a payroll application is preventing data corruption, data loss, and data duplication. In conducting research analysis the authors use the PIECES method in determining future system requirements. In addition, for further system development, the author uses the Waterfall Method to adjust the needs of the system being developed through the results of interviews with prospective users. Application development is used using Sublime Text Tools as a text editor, then Figma tools as User Interface design, and MySQL as data storage to the database. The author hopes that by making this payroll information system it can save time, and can create a secure data storage facility for CV Garasitrift Staff in paying employee payroll.*

**Keyword : Payroll,Waterfall,Web,Mysql**



## KATA PENGANTAR

Segala puji serta rasa syukur yang tiada tara penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat dan karunia-NYA penulis dapat menyelesaikan Tugas Akhir yang berjudul **“RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA CV GARASITRIFT MENGGUNAKAN FRAMEWOK CODEIGNITER”** sesuai dengan waktu yang ditetapkan

Tugas Akhir ini penulis susun sebagai syarat untuk menyelesaikan Pendidikan Diploma 3 Jurusan Sistem Informasi Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta .Tidak dapat dipungkiri dalam penulisan Tugas Akhir ini dibutuhkan Keseriusan, ketelitian, dan kerja keras dalam melakukan penyelesaiannya. Penulis mengucapkan Terima Kasih Kepada kedua orang tua Ayahanda Tugino dan Ibunda Sartini beserta seluruh keluarga yang telah mendidik dengan penuh rasa kasih sayang yang tiada tara sehingga penulis dapat berdiri pada tahap kali ini. Selain dorongan keluarga karya ini juga tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar besarnya kepada :

1. Ibu Dr. Ermatita, M.Kom selaku Dekan Fakultas Ilmu Komputer.
2. Helena Nurramdhani Irmada, S.Pd, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir
3. Ibu Ruth Mariana Bunga Wadu, S.Kom., MMSI.. selaku Dosen Pembimbing Akadmik
4. Bapak Rio Wirawan, S.Kom, M.M.SI. selaku Ketua Program Studi Diploma III
5. Ibu Lola Arisinta Pitaloka, Resvina Panjaitan, dan Lovi Meliana dari Pihak CV Garasitrift yang telah membantu saya dengan baik dalam merancang aplikasi ini.
6. Teman -Teman D3 sistem informasi Seperjuangan yang telah menemani masa perkuliahan saya.

Penulis menyadari betul bahwa masih banyak kekurangan dalam Laporan Tugas Akhir ini . Dengan ini tanpa mengurangi Rasa Hormat Penulis, Penulis sangat mengharapkan Kritik dan Saran dari Semua pihak terkait demi kesempurnaan tugas akhir ini, Semoga penulisan ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang memabaca tulisan.

JAKARTA , 05 Juni 2023

Penulis

## DAFTAR ISI

|  |      |
|--|------|
| LEMBAR PERSETUJUAN.....  | iii  |
| LEMBAR ORISINALITAS.....   | iv   |
| PERYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN<br>AKADEMIS..... | v    |
| LEMBAR PENGESAHAN .....  | vi   |
| ABSTRAK .....  | vii  |
| ABSTRAK .....  | viii |
| KATA PENGANTAR.....  | ix   |
| DAFTAR ISI .....   | xi   |
| DAFTAR GAMBAR .....  | xiv  |
| DAFTAR TABLE .....   | xvii |
| DAFTAR SIMBOL .....  | xix  |
| BAB I .....  | 1    |
| PENDAHULUAN .....  | 1    |
| 1.1 Latar Belakang .....   | 1    |
| 1.2 Rumusan Masalah .....  | 2    |
| 1.3 Batasan Masalah .....  | 3    |
| 1.4 Tujuan Penulisan .....   | 3    |
| 1.5 Manfaat Penelitian .....   | 3    |
| 1.6 Luaran Penelitian .....  | 4    |
| 1.7 Sistematika Penulisan .....  | 4    |
| BAB II.....  | 6    |
| LANDASAN TEORI .....   | 6    |
| 2.1 Sistem Informasi .....   | 6    |
| 2.2 Framework .....  | 6    |
| 2.3 PHP .....  | 7    |
| 2.4 CodeIgniter.....   | 7    |
| 2.5 Penggajian.....  | 7    |
| 2.6 Bootstrap .....  | 7    |
| 2.7 Website.....   | 8    |
| 2.8 UML.....   | 8    |
| 2.8.1 Use Case Diagram.....  | 8    |
| 2.8.2 Class Diagram .....  | 9    |
| 2.8.3 Sequence Diagram .....   | 9    |
| 2.8.4 Activity Diagram.....  | 10   |

|  |           |
|--|-----------|
| 2.9 Mysql .....                              | 11        |
| 2.10 Html .....                              | 11        |
| 2.11 CSS.....                                | 12        |
| 2.12 Pieces .....                            | 12        |
| 2.13 Black Box Tasting .....                 | 12        |
| 2.14 Waterfall .....                         | 12        |
| 2.16 Penelitian Terkait.....                 | 14        |
| 2.17 Kesimpulan Penelitian Terdahulu .....   | 16        |
| <b>BAB III .....</b>                         | <b>18</b> |
| <b>METODOLOGI PENELITIAN .....</b>           | <b>18</b> |
| 3.1 Tahapan Penelitian .....                 | 18        |
| 3.2 Metodologi Penelitian .....              | 19        |
| 3.2.1 Pengumpulan Data .....                 | 19        |
| 3.2.2 Analisis Sistem .....                  | 19        |
| 3.2.3 Perancangan Sistem .....               | 19        |
| 3.2.4 Penulisan Code Program .....           | 20        |
| 3.2.6 Uji Coba .....                         | 20        |
| 3.2.7 Pemeliharaan.....                      | 20        |
| 3.3 Waktu dan Tempat Penelitian .....        | 20        |
| 3.4 Alat dan bahan Penelitian.....           | 20        |
| 3.4.1 Perangkat Keras .....                  | 20        |
| 3.4.2 Perangkat Lunak .....                  | 21        |
| 3.5 Jadwal Rencana kegiatan Penelitian ..... | 21        |
| <b>BAB IV .....</b>                          | <b>22</b> |
| <b>HASIL DAN PEMBAHASAN.....</b>             | <b>22</b> |
| 4.1 Profile CV Garasitrift.....              | 22        |
| 4.1.1 Sejarah CV Garasitrift.....            | 22        |
| 4.1.2 Visi Perusahaan .....                  | 22        |
| 4.1.3 Misi Perusahaan .....                  | 22        |
| 4.1.4 Struktur Organisasi.....               | 23        |
| 4.1.5 Tugas dan Fungsi Pokok .....           | 23        |
| 4.2 Analisis Sistem Berjalan .....           | 24        |
| 4.2.1 Documen Masukan .....                  | 24        |
| 4.2.2 Documen Keluaran .....                 | 24        |
| 4.2.3 Documen Simpanan .....                 | 24        |
| 4.2.4 Use Case Diagram Sistem Berjalan ..... | 25        |
| 4.2.5 Activity sistem berjalan.....          | 25        |

|   |     |
|---|-----|
| 4.3 Analisi Permasalahan .....                | 28  |
| 4.4 Perancangan Sistem Usulan .....           | 30  |
| 4.4.1 Use Case Diagram Usulan .....           | 30  |
| 4.4.2 Activity Diagram .....                  | 65  |
| 4.4.3 Sequence Diagram .....                  | 92  |
| 4.4.4 Class Diagram .....                     | 109 |
| 4.4.5 Perancangan User Interface Usulan ..... | 112 |
| 4.5 Implementasi User Interface .....         | 114 |
| 4.6 Uji Coba Sistem .....                     | 121 |
| BAB V .....                                   | 126 |
| PENUTUP .....                                 | 126 |
| 5.1 KESIMPULAN .....                          | 126 |
| 5.2 SARAN .....                               | 126 |
| DAFTAR PUSTAKA .....                          | 127 |
| LAMPIRAN .....                                | 1   |

## DAFTAR GAMBAR

|  |    |
|--|----|
| Gambar 2 1 Contoh Penerapan Use Case Diagram .....     | 9  |
| Gambar 2 2 Contoh Penerapan Class Diagram .....        | 9  |
| Gambar 2 3 Contoh Penerapan Squence Diagram.....       | 10 |
| Gambar 2 4 Contoh Penerapan Activity Diagram .....     | 11 |
| Gambar 3 1 Flow Chart .....                            | 18 |
| Gambar 4 1 Struktur Organisasi .....                   | 23 |
| Gambar 4 2 Use Case Sistem Berjalan .....              | 25 |
| Gambar 4 3 Use Case Absen Menggunakan HP .....         | 25 |
| Gambar 4 4 Use Case Rekap Presensi .....               | 26 |
| Gambar 4 5 Use Case Rekap Data Gaji .....              | 26 |
| Gambar 4 6 Use Case Pembuatan Slip Gaji .....          | 27 |
| Gambar 4 7 Use Case Pemberian Slip Gaji dan Gaji ..... | 27 |
| Gambar 4 8 Use Case Diagram usulan .....               | 30 |
| Gambar 4 9 Diagram Log in Admin .....                  | 65 |
| Gambar 4 10 Diagram Tambah data Karyawan .....         | 66 |
| Gambar 4 11 Activiti melihat data Pegawai .....        | 67 |
| Gambar 4 12 Activitty Edit Data Pegawai.....           | 67 |
| Gambar 4 13 Diagram Tambah dan Jabatan.....            | 68 |
| Gambar 4 14 Diagram data kehadiran Karyawan,.....      | 69 |
| Gambar 4 15 Diagram Validasi Data presensi masuk ..... | 70 |
| Gambar 4 16 Activity diagram Presensi Pulang .....     | 71 |
| Gambar 4 17 Validasi Presensi Lembur .....             | 72 |
| Gambar 4 18 Activity diagram presensi lembur .....     | 73 |
| Gambar 4 19 Validasi Presensi Lembur .....             | 74 |
| Gambar 4 20 Diagram Input Data Presensi .....          | 75 |
| Gambar 4 21 Melihat data gaji Pegawai .....            | 76 |
| Gambar 4 22 Melihat Data Gaji.....                     | 77 |
| Gambar 4 23 Diagram Data Gaji Karyawan.....            | 78 |
| Gambar 4 24 Diagram Cetak Slip Gaji .....              | 79 |
| Gambar 4 25 Diagram Filter Presensi Karyawan .....     | 80 |
| Gambar 4 26 Diagram Tabel Kehadiran Karyawan .....     | 81 |
| Gambar 4 27 Cetak Laporan Presensi.....                | 82 |

|   |     |
|---|-----|
| Gambar 4 28 Login pegawai.....                            | 83  |
| Gambar 4 29 Slip gaji pegawai.....                        | 83  |
| Gambar 4 30 Presensi masuk pegawai .....                  | 84  |
| Gambar 4 31 presensi Pulang .....                         | 84  |
| Gambar 4 32 Presensi Lembur.....                          | 85  |
| Gambar 4 33 Rekap Presensi Masuk .....                    | 85  |
| Gambar 4 34 Rekap Presensi Pulang.....                    | 86  |
| Gambar 4 35 Activity presensi lembur .....                | 86  |
| Gambar 4 36 Squance Diagram Login Admin .....             | 92  |
| Gambar 4 37 Squance Diagram Tambah Data Karyawan .....    | 92  |
| Gambar 4 38 Squance Diagram Edit Data Karyawan .....      | 93  |
| Gambar 4 39 Squance Diagram Tambah Data Jabatan .....     | 93  |
| Gambar 4 40 Squance Diagram Edit Data Jabatan.....        | 94  |
| Gambar 4 41 Squance Tambah Data Kehadiran.....            | 94  |
| Gambar 4 42 Squance Diagram Input Presensi Bulanan .....  | 95  |
| Gambar 4 43 Squance Diagram Input Presensi Bulanan .....  | 95  |
| Gambar 4 44 Squance Diagram Slip Gaji.....                | 96  |
| Gambar 4 45 Squance Diagram Filter Presensi Karyawan..... | 96  |
| Gambar 4 46 Squence cetak laporan pegawai .....           | 97  |
| Gambar 4 47 Squence Melihat Data Pegawai .....            | 97  |
| Gambar 4 48 Squence Presensi Masuk.....                   | 98  |
| Gambar 4 49 Squence Presensi Pulang.....                  | 98  |
| Gambar 4 50 Squence Presensi Lembur .....                 | 99  |
| Gambar 4 51 Validasi Presensi Masuk .....                 | 99  |
| Gambar 4 52 Validasi Presensi Pulang.....                 | 100 |
| Gambar 4 53 Validasi Presensi Lembur .....                | 100 |
| Gambar 4 54 Squance Diagram Login Karyawan .....          | 101 |
| Gambar 4 55 Squance Diagram Login Karyawan .....          | 101 |
| Gambar 4 56 squance Diagram Data Presensi Harian.....     | 102 |
| Gambar 4 57 Squance Diagram Data Presensi .....           | 102 |
| Gambar 4 58 squence diagram presensi pulang.....          | 103 |
| Gambar 4 59 squence diagram data lembur.....              | 103 |
| Gambar 4 60 Squence diagram rekap lembur.....             | 104 |
| Gambar 4 61 Rekap Presensi Pulang.....                    | 104 |
| Gambar 4 62 Class Diagram Sistem Usulan.....              | 109 |

|  |     |
|--|-----|
| Gambar 4 63 UI Design Login .....                  | 112 |
| Gambar 4 64 UI Desain Dashboard Admin.....         | 112 |
| Gambar 4 65 UI Desain Input Presensi Karyawan..... | 113 |
| Gambar 4 66 UI Desain Daftar Gaji Karyawan.....    | 113 |
| Gambar 4 67 UI Desain Daftar Gaji Karyawan.....    | 114 |
| Gambar 4 68 Landing Page .....                     | 114 |
| Gambar 4 69 Login .....                            | 115 |
| Gambar 4 70 Data Pegawai .....                     | 115 |
| Gambar 4 71 Data Jabatan .....                     | 115 |
| Gambar 4 72 Data Presensi Masuk.....               | 116 |
| Gambar 4 73 Validasi Lembur Pegawai .....          | 116 |
| Gambar 4 74 Input Presensi Bulanan Pegawai .....   | 116 |
| Gambar 4 75 Input Data Gaji Bulanan .....          | 117 |
| Gambar 4 76 Rekap data kehadiran bulanan.....      | 117 |
| Gambar 4 77 Rekap Lembur.....                      | 117 |
| Gambar 4 78 Laporan Kehadiran Bulanan .....        | 118 |
| Gambar 4 79 Laporan Gaji Bulanan .....             | 118 |
| Gambar 4 80 Slip Gaji Pegawai.....                 | 119 |
| Gambar 4 81 Presensi Masuk .....                   | 119 |
| Gambar 4 82 Presensi Pulang .....                  | 120 |
| Gambar 4 83 Presensi Lembur.....                   | 120 |






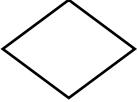
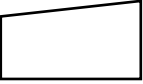
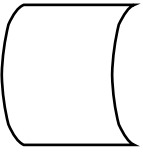
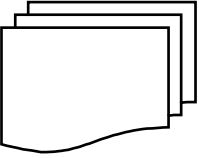
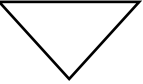
## DAFTAR TABLE


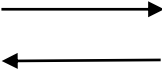
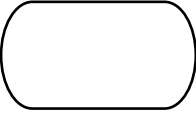
|  |    |
|--|----|
| Table 2 1 Penelitian Terkait.....                            | 14 |
| Table 3 1 Kegiatan Penelitian.....                           | 21 |
| Table 4 1 Document Masukan.....                              | 24 |
| Table 4 2 Document Keluaran.....                             | 24 |
| Table 4 3 Document Simpanan.....                             | 24 |
| Table 4 4 Analisis PIECIS.....                               | 28 |
| Table 4 5 Narasi Use Case Login.....                         | 31 |
| Table 4 6 Narasi Membuat Tambah Akun Karyawan.....           | 32 |
| Table 4 7 Use case melihat Data Pegawai.....                 | 33 |
| Table 4 8 Tambah data karyawan.....                          | 34 |
| Table 4 9 Use Case Melihat Data Jabatan.....                 | 35 |
| Table 4 10 Narasi membuat Input Data Kehadiran Karyawan..... | 36 |
| Table 4 11 use case melakukan presensi pulang.....           | 37 |
| Table 4 12 Use case melakukan Presensi lembur.....           | 38 |
| Table 4 13 Narasi validasi data masuk.....                   | 39 |
| Table 4 14 validasi data pulang.....                         | 40 |
| Table 4 15 validasi data lembur.....                         | 41 |
| Table 4 16 Input Data Karyawan.....                          | 42 |
| Table 4 17 Melihat Presensi bulanan.....                     | 43 |
| Table 4 18 Table membuat laporan Kehadiran.....              | 44 |
| Table 4 19 Input Cetak Laporan Gaji Karyawan.....            | 46 |
| Table 4 20 Narasi Slip Gaji Karyawan.....                    | 48 |
| Table 4 21 Narasi Filter Kehadiran Karyawan.....             | 49 |
| Table 4 22 Narasi use case Login karyawan.....               | 50 |
| Table 4 23 Use case print slip Gaji.....                     | 51 |
| Table 4 24 Narasi presensi Harian Karyawan.....              | 52 |
| Table 4 25 Narasi daftar presensi Harian Karyawan.....       | 53 |
| Table 4 26 daftar Presensi Pulang.....                       | 54 |
| Table 4 27 Use case Presensi Pulang.....                     | 55 |
| Table 4 28 Use case Presensi Lembur.....                     | 56 |
| Table 4 29 use case login pemilik.....                       | 58 |
| Table 4 30 use case melihat data Presensi pemilik.....       | 59 |

|  |     |
|--|-----|
| Table 4 31 Pemilik melihat data gaji .....       | 60  |
| Table 4 32 Menampilkan data Pegawai .....        | 61  |
| Table 4 33 Menampilkan data Jabatan .....        | 61  |
| Table 4 34 Presensi Masuk .....                  | 62  |
| Table 4 35 Melakukan Presensi Pulang .....       | 63  |
| Table 4 36 Login pemilik.....                    | 87  |
| Table 4 37 Melihat Data Karyawan .....           | 87  |
| Table 4 38 Melihat Data Jabatan .....            | 88  |
| Table 4 39 Melihat laporan Gaji .....            | 88  |
| Table 4 40 Melihat laporan Presensi.....         | 89  |
| Table 4 41 Presensi Pulang .....                 | 90  |
| Table 4 42 Melakukan Presensi Pulang.....        | 90  |
| Table 4 43 Presensi Lembur .....                 | 91  |
| Table 4 44 Login Pemilik .....                   | 105 |
| Table 4 45 Squence melihat data Pegawai.....     | 105 |
| Table 4 46 Squence melihat data jabatan.....     | 106 |
| Table 4 47 Squence Melihat data Gaji .....       | 106 |
| Table 4 48 Rancangan Data Karyawan.....          | 110 |
| Table 4 49 Rancangan Data kehadiran .....        | 110 |
| Table 4 50 Rancangan Data Gaji .....             | 110 |
| Table 4 51 Rancangan Data Tambahan Jabatan ..... | 111 |
| Table 4 52 Rancangan Data Present .....          | 111 |
| Table 4 53 Class diagram Presenssi pulang.....   | 111 |
| Table 4 54 Class Diagram Lembur .....            | 111 |
| Table 4 55 Pengujian Sistem Admin .....          | 121 |
| Table 4 56 Pengujian Sistem Karyawan .....       | 123 |
| Table 4 57 Testing Halaman pemilik.....          | 124 |

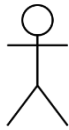


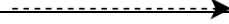
## DAFTAR SIMBOL

### 1. Flowchart

| No | Simbol  | Nama Simbol     | Keterangan   |
|----|---|-----------------|--|
| 1  |    | Documen         | Meunjukkan dokumen input dan output yang dibutuhkan dan terdapat pada sistem     |
| 2  |    | Proses komputer | Merepresentasikan proses input data maupun output data yang terkomputersasi      |
| 3  |    | Kegiatan Manual | Aktivitas yang dilakukan secara manual   |
| 4  |   | Keputusan       | Menunjukkan pilihan atas keputusan   |
| 5  |  | Manual Input    | Memasukkan data dan dokumen secara manual  |
| 6  |  | Data store      | Menunjukkan input yang berasal dari hard disk yang dapat diakses secara langsung |
| 7  |  | Multi-dokumen   | Menunjukkan dokumen yang tercipta dari proses input output pada alur kegiatan    |
| 8  |  | Arsip           | Pengarsipan yang menyimpan data yang tidak terkomputerisasi dan                  |



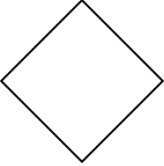


|    |  |             |  |
|----|--|-------------|--|
|    |  |             | di luar dari sistem  |
| 9  |   | Hard Disk   | Menyimpan dokumen dan merekam data yang telah disimpan dari proses yang dijalankan oleh sistem |
| 10 |   | Aliran Data | Berguna untuk menghubungkan antara dua variabel yang bertujuan untuk mengarahkan aliran data   |
| 11 |  | Terminator  | Simbol untuk permulaan (start) atau akhir (stop) dari suatu aliran kegiatan                    |

## 2. Use Case Diagram




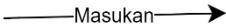
| No | Simbol   | Nama Simbol     | Keterangan  |
|----|--|-----------------|---|
| 1  | <br>Actor | Documen         | Merupakan peran orang, sistem yang lain, atau alat ketika berhubungan dengan Use case |
| 2  |           | Use Case        | Abstraksi dan interaksi antara sistem dan Actor                                       |
| 3  |           | Kegiatan Manual | Abstraksi dari penghubung antara Actor dengan Use case                                |
| 4  |           | Generalisasi    | Menunjukkan   |

|  |  |  |   |
|--|--|--|---|
|  |  |  | spesialisasi Actor untuk dapat berpartisipasi dengan Use case |
|--|--|--|---|

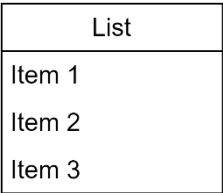

### 3. Activity Diagram



| No | Simbol  | Nama Simbol            | Keterangan  |
|----|---|------------------------|---|
| 1  |    | Documen                | Meunjukkan dokumen input dan output yang dibutuhkan dan terdapat pada sistem          |
| 2  |    | Aktivitas              | Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja         |
| 3  |  | Percabangan / Decision | Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu                         |
| 4  |  | Penggabungan / Join    | Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan menjadi satu |
| 5  |  | Status Akhir           | Status akhir yang dilakukan sistem, aktivitas memiliki sebuah status akhir            |

### 4. Squence Diagram

| No | Simbol   | Nama Simbol    | Keterangan  |
|----|--|----------------|---|
| 1  |   | Object         | Suatu antar muka yang saling berhubungan                                      |
| 2  |   | Life line      | Suatu garis kehidupan yang menghubungkan objek semasa urutan                  |
|    |   | Activation     | Menunjukkan suatu objek yang sedang aktif berinteraksi dengan objek yang lain |
| 4  |  | Object Message | Menjelaskan sebuah penghubung bahwa suatu objek mengirim pesan ke objek lain  |

### 5. Class Diagram

| No | Simbol  | Nama Simbol | Keterangan  |
|----|---|-------------|---|
| 1  |  | Class       | Adalah blok pembangun pemograman berorientasi objek. Sebuah class digambarkan sebagai sebuah kotak yang terdiri dari 3 bagian yang memiliki masing masing fungsi. |
| 2  |  | Life line   | Menghubungkan antara dua class garis ini melambangkan tipe relationship   |

|   |   |             |  |
|---|---|-------------|--|
| 3 |  | Activation  | Mendeskripsikan untuk menunjukkan operasi pada suatu class yang menggunakan class lain |
| 4 |  | Aggregation | Mendeskripsikan keseluruhan bagian relationship dan biasanya disebut dengan relasi.    |