



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

**SISTEM APLIKASI PENGGAJIAN DAN UPAH KARYAWAN
(PAYROLL) PADA PT. INTERMAS PACIFIC**

PROPOSAL SKRIPSI



UNIVERSITAS
Syeh Salim Djawas
MERCU BUANA
NIM 41811110006

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS ILMU KOMPUTER

UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA

2016

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Syeh Salim Djawas
N I M : 41811110006
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : SISTEM APLIKASI PENGGAJIAN DAN UPAH KARYAWAN
(PAYROLL) PADA PT. INTERMAS PACIFIC

Menyatakan bahwa tugas akhir tersebut diatas adalah benar hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila kemudian hari terbukti pernyataan saya tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi akademik yang berlaku.

Demikian surat pernyataan ini saya buat tanpa ada unsur paksaan dari siapapun dan untuk dipergunakan sebaik-baiknya.

UNIVERSITAS
MERCU BUANA

Jakarta, Februari 2016

Yang membuat pernyataan,



Syeh Salim Djawas

LEMBAR PENGESAHAN

Nama Mahasiswa : Syeh Salim Djawas
NIM : 41811110006
Fakultas : Ilmu Komputer
Program Studi : Sistem Informasi
Judul : Sistem Aplikasi Penggajian dan Upah Karyawan (Payroll) pada
PT. Intermas Pasific

SKRIPSI INI TELAH DIPERIKSA DAN DISIDANGKAN

JAKARTA, Februari 2016

Menyetujui,


Abdi Wahab S.Kom, MT

Dosen Pembimbing

Mengetahui,

Mengesahkan,


Bagus Priambodo, ST,M.TI

Koordinator Tugas Akhir


Nur Ani, ST,MMSI

Kaprodi Sistem Informasi

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji dan Syukur kehadirat ALLAH SWT yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan Tugas Akhir ini yang berjudul Sistem Aplikasi **Penggajian dan Upah Karyawan (Payroll) Pada PT. Intermas Pacific**. Tugas Akhir ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat dalam menyelesaikan Strata Satu Program Studi Sistem Informasi Universitas Mercu Buana.

Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan Tugas Akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, maka perkenankanlah penulis menyampaikan rasa terima kasih kepada :

1. Kedua Orang Tua serta Keluarga yang selalu memberikan semangat, doa dan dukungan untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
2. Bapak Abdi Wahab, S.Kom, MTI selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan ilmu, arahan, waktu dan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu.
3. Ibu Nur Ani, ST.MMSI selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana.
4. Bapak Bagus Priambodo, ST.M.TI selaku Koordinator TA Program Studi Sistem Informasi.
5. Dosen Fakultas Ilmu Komputer Universitas Mercu Buana yang telah memberikan penulis dengan berbagai ilmu selama mengikuti perkuliahan sampai akhir penulisan skripsi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan Laporan Tugas Akhir ini masih jauh sekali dari sempurna untuk itu penulis mohon kritik dan saran yang bersifat membangun demi kesempurnaan penulisan dimasa yang akan datang.

Akhir kata semoga Tugas Akhir ini dapat berguna bagi penulis khususnya dan bagi para pembaca yang berminat pada umumnya.

Jakarta, Februsari 2016

Syeh Salim Djawas

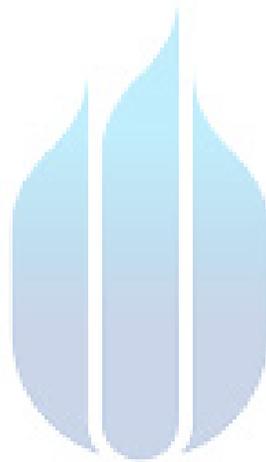
DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR	x
ABSTRACT	xii
ABSTRAK	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Maslah / Ruang Lingkup	2
1.4 Tujuan dan Manfaat	2
1.5 Metode Pengembangan Perangkat Lunak dan Pemmelitian	3
1,5.1 Jenis Penelitian	3
1.5.2 Teknik Pengumpulan data	3
1.5.3 Metode Pengembangan Sistem	3
1.6 Sistematika Penulisan	4
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Konsep Dasar Sistem	6
2.1.1 Pengertian Sistem	6
2.1.2 Klasifikasi Sistem	7
2.1.3 Karateristik Sistem	8
2.2 Konsep Dasar Informasi	9
2.2.1 Pengertian Informasi	9
2.2.2 Sistem Informasi Manajemen	11
2.3 Analisis Sistem	11
2.4 Perancangan Sistem	11
2.5 Metode Pengujian	12

2.5.1 Metode Black Box	12
2.5.2 Pengujian White Box	13
2.6 Siklus Hidup Pengembangan Sistem	13
2.7 Metode Wterfall	14
2.8 Konsep Dasar Berorientasi Objek (UML)	15
2.8.1 Gambaran UML	15
2.8.2 Use Case Diagram	16
2.8.3 Activity Diagram	18
2.8.4 Class Diagram	19
2.8.5 Sequence Diagram	20
2.9 Basis Data (Data Base)	21
2.10 Microsoft Visual Studio	23
2.11 Kerangka Kerja. Net	24
2.12 MySQL	24
2.13 Pengertian Gaji / Upah	25
2.14 Pengertian Administrasi Penggajian Karyawan	25
2.15 Peraturan Depnaker Mengenai Gaji dan Upah Bagi perusahaan	25
2.16 Peraturan Perusahaan Terkait Kewajiban dan Hak Karyawan	27
2.17 Pelaksanaan Operasioanal (SOP) Gaji dan Upah	28
BAB III ANALISA DAN PERANCANGAN	29
3.1 Gambaran Umum	29
3.1.1 Sejarah Perusahaan	29
3.2 Visi Perusahaan	30
3.3 Misi Perusahaan	30
3.4 Struktur Organisasi Perusahaan	31
3.5 Sistem Berjalan	36
3.5.1 Use Case Diagram Sistem Berjalan	37
3.6 Analisa Sistem Usulan	42
3.6.1 Use Case Diagram Sistem Usulan	42
3.6.2 Sequence Diagram Halaman Utama	60
3.6.3 Sequence Diagram Login Admin	61
3.6.4 Sequence Diagram Login Personalia	62

3.6.5 Sequence Diagram Login Keuangan	63
3.6.6 Sequence Diagram Login Administrasi	64
3.6.7 Sequence Diagram Login Karywan	65
3.6.8 Aktiviy Diagram Halaman Menu Utama	66
3.8.9 Diagram Aktiviy Administrator, Personalia, Keuangan dan Administrasi	67
3.6.10 Diagram Aktiviy Melihat Seluruh Laporan	68
3.6.11 (LRS) Logical Record Structure	69
3.6.12 Class Diagram	70
3.6.13 Perancangan Tabel Database	71
3.7 Rancangan Tampilan Layar	75
3.7.1 Rancangan Menu Utama / Login	75
3.7.2 Rancangan Administrator	75
3.7.3 Rancangan Divisi	76
3.7.4 Rancangan Jabatan	76
3.7.5 Rancangan Input Karyawan	77
3.7.6 Rancangan Absen	77
3.7.7 Rancangan Kasbon	78
3.7.8 Rancangan Entry Tunjangan	78
3.7.9 Rancangan Angsuran	79
3.7.10 Rancangan Slip Gaji	79
3.7.11 Rancangan Laporan Pendataan Karyawan	80
3.7.12 Rancangan Laporan Pendataan Absen	80
3.7.13 Rancangan Pendataan Uang Makan	81
3.7.14 Rancangan Pendataan Lembur	81
3.7.15 Rancangan Pendataan Tunjangan	82
3.7.16 Rancangan Laporan Pendataan Slip Gaji	82
BAB IV IMPLEMENTASI DAN PENGUJIAN	83
4.1 Implementasi Sistem Informasi Penggajian\	83
4.1.1 Perangkat Pengujian	83
4.2 Implementasi Tampilan Antar Muka	89
4.2.1 Tampilan Halaman Menu Utama	89
4.2.2 Tampilan Halaman Divisi	90
4.2.3 Tampilan Halaman Jabatan	90

4.2.4 Tampilan Halaman Input Karyawan	91
4.2.5 Tampilan Halaman Absen	91
4.2.6 Tampilan Halaman Kasbon	92
4.2.7 Tampilan Halaman Slip Gaji	92
4.3 Metode Pengujian	93
4.4 Skenario Pengujian	93
4.5 Analisa Hasil Pengujian	96
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	87
5.1 Kesimpulan	97
5.2 Kelemahan	97
5.3 Saran	97
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN 1	
LAMPIRAN 2	



UNIVERSITAS
MERCU BUANA

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Use Case Absen	39
Tabel 3.2 Use Case Data Absen	39
Tabel 3.3 Use Case Data Gaji	40
Tabel 3.4 Use Case Data Uang Makan	40
Tabel 3.5 Use Case Data Lembur	41
Tabel 3.6 Use Case Rekap Data	41
Tabel 3.7. Use Case Login Admin	43
Tabel 3.8 Use Case Tambah User	44
Tabel 3.9 Use Case Ganti Password	44
Tabel 3.10 Use Case Login Personalia	45
Tabel 3.11 Use Case Input Data Divisi	46
Tabel 3.12 Use Case Input Data Jabatan	46
Tabel 3.13 Use Case Input Data Karyawan	47
Tabel 3.14 Use Case Input Data Absen	47
Tabel 3.15 Use Case Input Data Kasbon	48
Tabel 3.16 Use Case Login Staff Keuangan	49
Tabel 3.17 Use Case Isi Data Tunjangan	50
Tabel 3.18 Use Case Isi Data Angsuran	50
Tabel 3.19 Use Case Input Data Slip Gaji	51
Tabel 3.20 Use Case Login Staf Administrasi	52
Tabel 3.21 Use Case Laporan Pendataan Karyawan	53
Tabel 3.22 Use Case Laporan Pendataan Absen	54
Tabel 3.23 Use Case Laporan Pendataan Uang Makan	55
Tabel 3.24 Use Case Laporan Pendataan Lembur	56
Tabel 3.25 Use Case Melihat Laporan Pendataan Tunjangan	57
Tabel 3.26 Use Case Melihat Laporan Pendataan Slip Gaji	58
Tabel 3.27 Use Case Login Karyawan	59
Tabel 3.28 Sequence Diagram Menu Utama	60
Tabel 3.29 Sequence Diagram Login Administrator	61
Tabel 3.30 Sequence Diagram Login Personalia	62
Tabel 3.31 Sequence Diagram Login Keuangan	63
Tabel 3.32 Sequence Diagram Login Administrasi	64
Tabel 3.33 Sequence Diagram Login Karyawan	65

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapn Metode Waterfall (Sommerffile, 2010)	14
Gambar 2.2 Notasi Use Case	17
Gambar 2.3 Notasi Aktiviti Diagram	19
Gambar 2.4 Notasi Class Diagram	20
Gambar 2.5 Notasi Sequence Diagram	21
Gambar 3.1 Struktur Organisasi Karyawan PT. Intermas Pacific	31
Gambar 3.2 Use Case Diagram Sistem Berjalan	37
Gambar 3.3 Use Case Sistem Usulan	42
Gambar 3.4 Sequence Diagram Halaman Utama	60
Gambar 3.5 Sequence Diagram Login Admin	61
Gambar 3.6 Sequence Diagram Login Personalia	62
Gambar 3.7 Sequence Diagram Login Keuangan	63
Gambar 3.8 Sequence Diagram Login Administrasi	64
Gambar 3.9 Sequence Diagram Login Karyawan	65
Gambar 3.10 Diagram Aktiviti Menu Utama	66
Gambar 3.11 Diagram Aktiviti Admin, Personalia, Keuangan dan Administrasi	67
Gambar 3.12 Diagram Aktiviti Melihat Seluruh Laporan	68
Gambar 3.13 (LRS) Logical Record Structure	69
Gambar 3.14 Class Diagram	70
Gambar 3.15 Rancangan Menu Utama	75
Gambar 3.16 Rancangan Administrator	75
Gambar 3.17 Rancangan Divisi	76
Gambar 3.18 Rancangan Jabatan	76
Gambar 3.19 Rancangan Input Karywan	77
Gambar 3.20 Rancangan Absen	77
Gambar 3.21 Rancangan Kasbon	78
Gambar 3.22 Rancangan Entry Tunjangan	78
Gambar 3.23 Rancangan Angsuran	79
Gambar 3.24 Rancangan Slip Gaji	79

Gambar 3.25 Rancangan Laporan Pendataan Karyawan	80
Gambar 3.26 Rancangan Laporan Pendataan Absen	80
Gambar 3.27 Rancangan Pendataan Uang Makan	81
Gambar 3.28 Rancangan Pendataan Lembur	81
Gambar 3.29 Rancangan Pendataan Tunjangan	82
Gambar 3.30 Rancangan Laporan Rekap Slip Gaji	82
Gambar 4.1.2 Database MySQL	84
Gambar 4.2 Tabel Database Absen	84
Gambar 4.3 Database Admin	85
Gambar 4.4 Database Angsuran	85
Gambar 4.5 Tabel Database Divisi	86
Gambar 4.6 Tabel Database Jabatan	86
Gambar 4.7 Tabel Database Karyawan	87
Gambar 4.8 Tabel Database Kasbon	87
Gambar 4.9 Tabel Database Slip Gaji	88
Gambar 4.10 Tabel Database Tunjangan	88
Gambar 4.11 Tampilan Menu Utama	89
Gambar 4.12 Tampilan Halaman Divisi	90
Gambar 4.13 Tampilan Halaman Jabatan	90
Gambar 4.14 Tampilan Halaman Input Karyawan	91
Gambar 4.15 Tampilan Halaman Absen	91
Gambar 4.16 Tampilan Halaman Kasbon	92
Gambar 4.17 Tampilan Halaman Slip Gaji	92