

Perangkat lunak ini digunakan oleh user untuk mengakses aplikasi sistem informasi penggajian karyawan berbasis website yang telah di jalankan di dalam web server.

4.1.2 Implementasi Perangkat Keras

Perangkat keras yang digunakan untuk membangun sistem informasi penggajian dan digunakan oleh user untuk mengakses sistem ini minimal menggunakan perangkat keras sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Implementasi Perangkat Keras

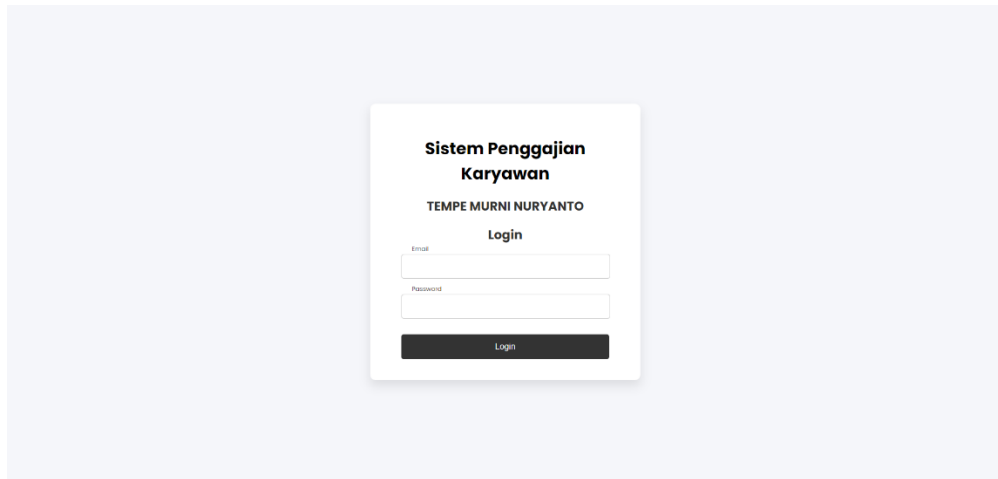
No	Jenis Perangkat	Nama Perangkat
1	Processor	Intel® Core™ i3-4005U Processor (1.70 GHz, 3M cache)
2	Sistem Operasi	Windows, Linux atau Mac
3	RAM	4 GB
4	Display	14" WXGA

4.1.3 Implementasi Antar Muka

Implementasi antarmuka yang sudah di bangun meliputi antar muka untuk admin dan antar muka untuk pelanggan.

1. Antar Muka Login

Gambar 4.1 adalah hasil implementasi dari halaman login. Pada halaman tersebut di tampilkan form untuk pengguna yang harus di isi agar bisa masuk kedalam sistem informasi penggajian.

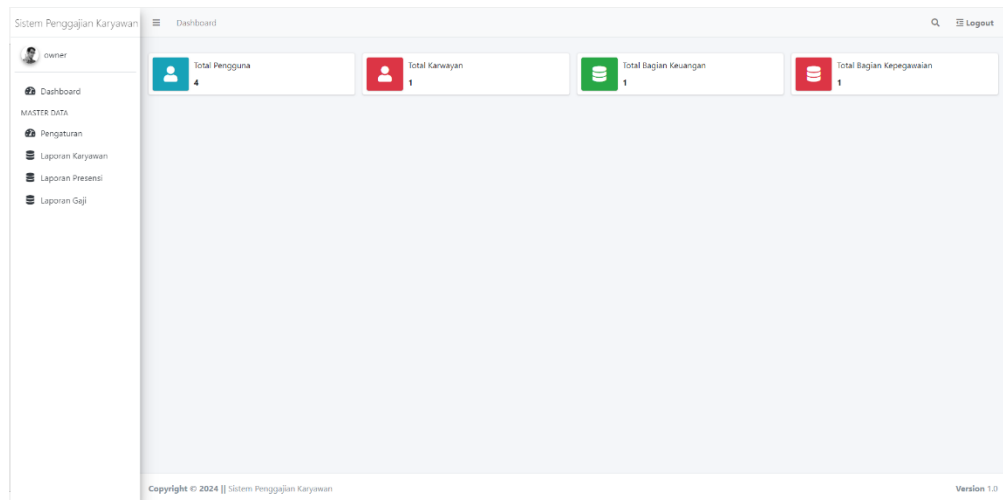


The image shows a login interface for a payroll system. At the top, it says 'Sistem Penggajian Karyawan' and 'TEMPE MURNI NURYANTO'. Below that is a 'Login' heading. There are two input fields: one for 'Email' and one for 'Password'. At the bottom of the form is a dark 'Login' button.

Gambar 4. 1 Antar Muka Login

2. Antar Muka Dashboard Pemilik

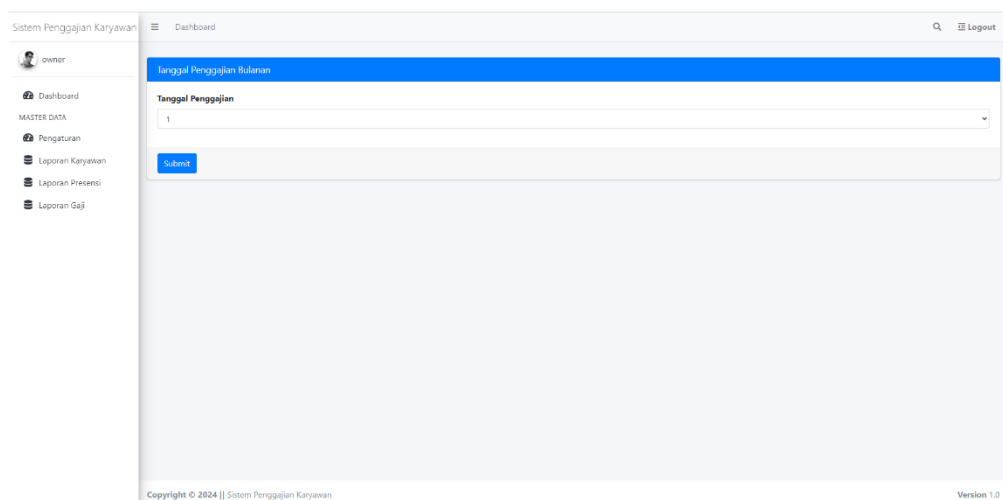
Gambar 4.2 adalah hasil implementasi dari halaman dashboard yang di miliki oleh pemilik. Pada halaman tersebut di tampilkan data total pengguna, karyawan, total bagian keuangan dan total bagian kepegawaian.



Gambar 4. 2 Antar Muka Dashboard Pemilik

3. Antar Muka Pengaturan (Pemilik)

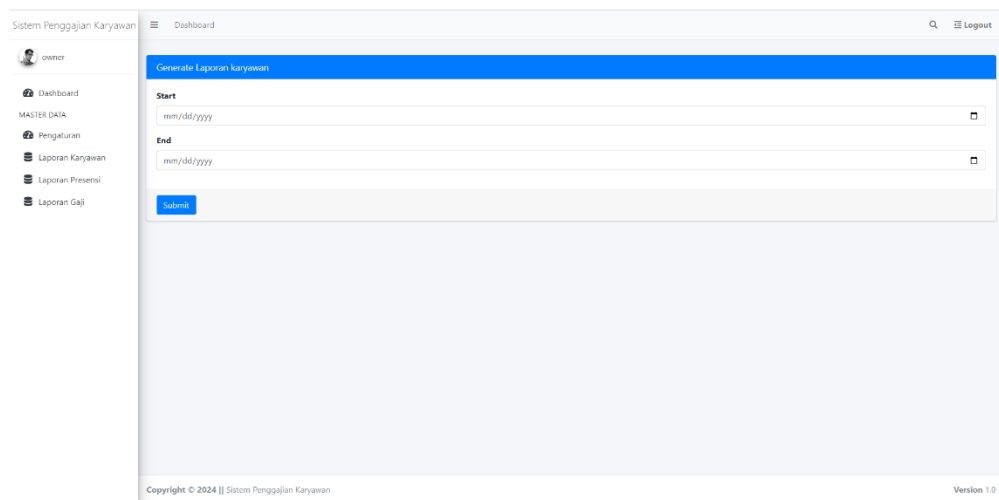
Gambar 4.3 adalah hasil implementasi dari halaman pengaturan yang dimiliki oleh pemilik. Pada halaman tersebut di tampilkan form yang berisi input untuk mengatur tanggal penggajian setiap bulannya.



Gambar 4. 3 Antar Muka Pengaturan (Pemilik)

4. Antar Muka Laporan Karyawan

Gambar 4.4 adalah hasil implementasi dari halaman laporan karyawan yang dimiliki oleh pemilik. Pada halaman tersebut di tampilkan fom dengan 2 input yaitu tanggal mulai dan tanggal akhir dari laporan yang akan di cetak dan juga button submit untuk memulai aksi cetak laporan.

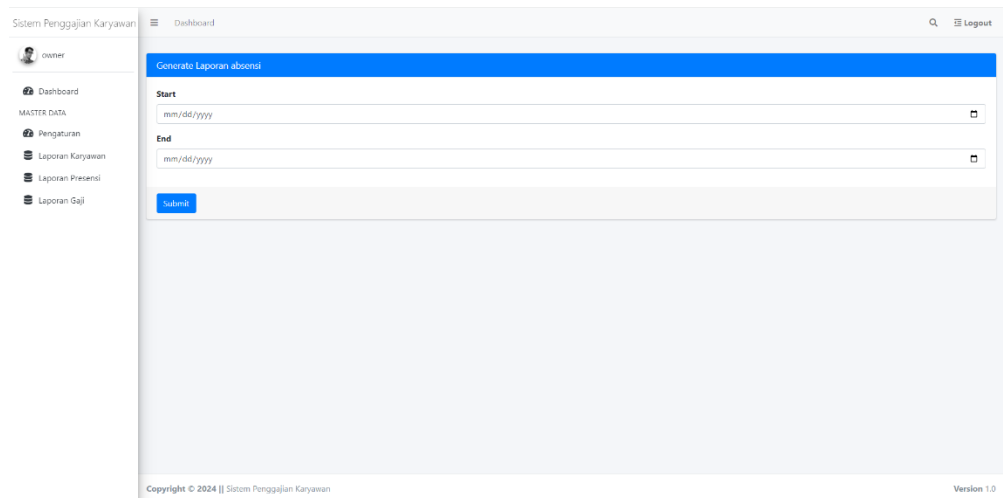


The screenshot shows a web application interface for generating employee reports. The main content area is titled "Generate Laporan karyawan" and contains a form with two date input fields: "Start" and "End", both with the placeholder "mm/dd/yyyy". A blue "Submit" button is positioned below the "End" field. The left sidebar menu includes "Dashboard", "MASTER DATA", "Pengaturan", "Laporan Karyawan", "Laporan Presensi", and "Laporan Gaji". The top right corner has a search icon and a "Logout" link. The footer contains "Copyright © 2024 | Sistem Penggajian Karyawan" and "Version 1.0".

Gambar 4. 4 Antar Muka Laporan Karyawan

5. Antar Muka Laporan Presensi

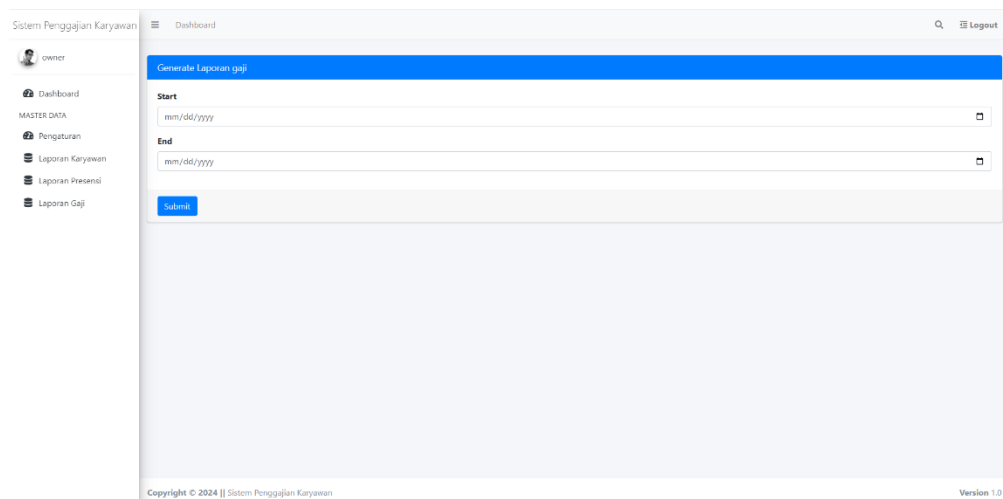
Gambar 4.5 adalah hasil implementasi dari halaman laporan presensi yang dimiliki oleh pemilik. Pada halaman tersebut di tampilkan fom dengan 2 input yaitu tanggal mulai dan tanggal akhir dari laporan yang akan di cetak dan juga button submit untuk memulai aksi cetak laporan.



Gambar 4.5 Antar Muka Laporan Presensi

6. Antar Muka Laporan Gaji

Gambar 4.6 adalah hasil implementasi dari halaman laporan gaji yang dimiliki oleh pemilik. Pada halaman tersebut di tampilkan fom dengan 2 input yaitu tanggal mulai dan tanggal akhir dari laporan yang akan di cetak dan juga button submit untuk memulai aksi cetak laporan.



Gambar 4.6 Antar Muka Laporan Gaji

7. Antar Muka Kelola Gaji (Bagian Keuangan)

Gambar 4.7 adalah hasil implementasi dari halaman gaji yang dimiliki oleh bagian keuangan. Pada halaman tersebut di tampilkan gaji karyawan yang di bagi menjadi 2 tabel, yaitu data gaji bulan ini dan data semua gaji. Pada halaman tersebut juga terdapat 2 button untuk generate gaji bulan ini dan perbarui gaji bulan ini.

The screenshot shows a web application interface for employee payroll management. The main content area is titled 'Data Gaji Bulan Ini' and contains a table with the following data:

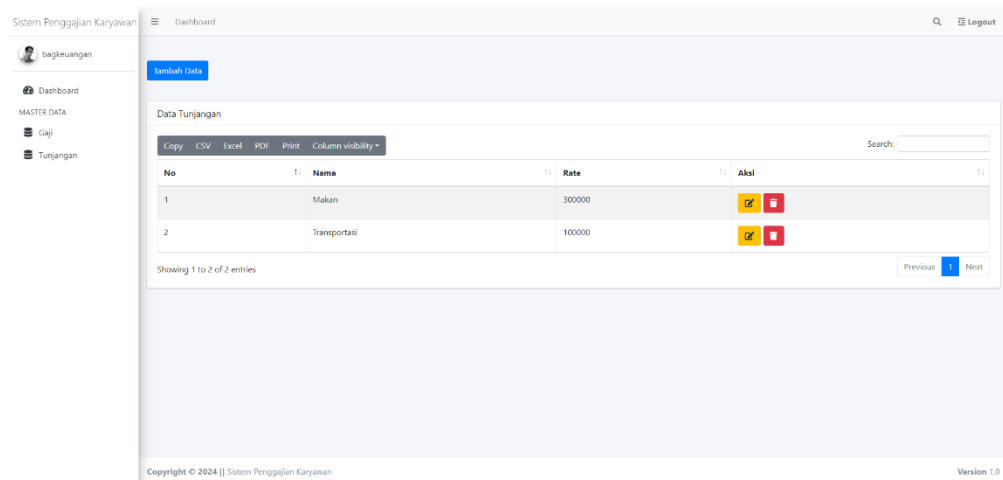
No	Bulan	Nama Karyawan	Bagian	Upah Lembur	Potongan Absensi	Tunjangan	Gaji Bersih	Gaji Kotor	Total Gaji	Aksi
1	Aug	bagkeuangan	Keuangan	0	20000	400000	3380000	3000000	2980000	[Edit] [Delete]
2	Aug	bagkepegawain	Kepegawain	0	0	400000	2900000	2500000	2500000	[Edit] [Delete]
3	Aug	karyawan	Operator	110000	15000	400000	2495000	2000000	2095000	[Edit] [Delete]

Below this table is a section for 'Data Semua Gaji' with a similar table structure, showing data for August for the first two employees.

Gambar 4. 7 Antar Muka Kelola Gaji (Bagian Keuangan)

8. Antar Muka Kelola Tunjangan

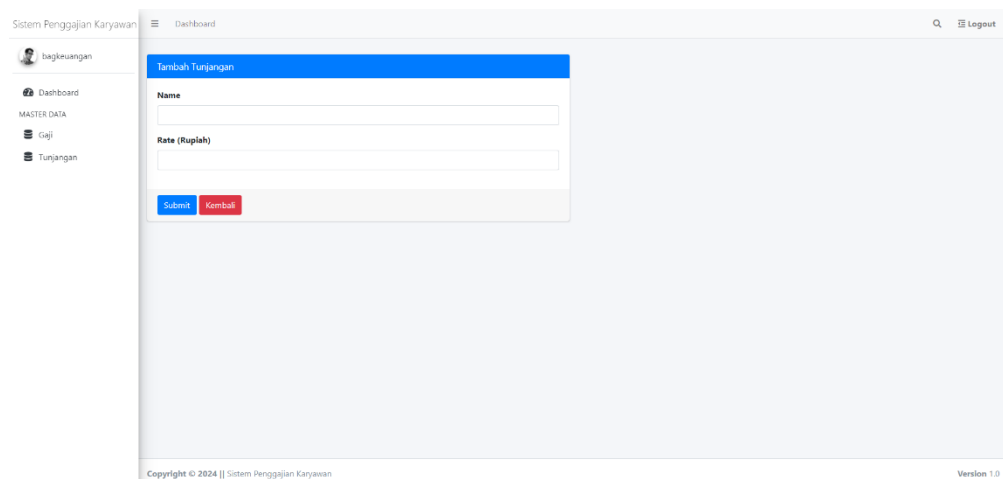
Gambar 4.8 adalah hasil implementasi dari halaman Kelola tunjangan. Pada halaman tersebut di tampilkan data tunjangan yang ada pada sistem dan juga terdapat button yang mengarah ke halaman tambah tunjangan. Pada setiap data terdapat 2 button untuk mengedit dan menghapus data tersebut.



Gambar 4. 8 Antar Muka Kelola Tunjangan

9. Antar Muka Tambah Tunjangan

Gambar 4.9 adalah hasil implementasi dari fitur tambah tunjangan. Pada halaman tersebut di tampilkan form dengan 2 input yaitu name untuk nama tunjangan dan rate untuk besarnya tunjangan. Pada tampilan tersebut juga terdapat 2 button untuk mengirim data baru dan Kembali ke halaman sebelumnya.



Gambar 4. 9 Antar Muka Tambah Tunjangan

10. Antar Muka Edit Tunjangan

Gambar 4.10 adalah hasil implementasi dari fitur edit tunjangan. Pada halaman tersebut di tampilkan form dengan 2 input yaitu name untuk nama tunjangan dan rate untuk besarnya tunjangan. Pada tampilan tersebut juga terdapat 2 button untuk mengirim data baru dan Kembali ke halaman sebelumnya.



The screenshot shows a web application interface for editing allowances. The main content area is titled 'Edit Tunjangan' and contains a form with two input fields. The first field is labeled 'Name' and contains the text 'Makan'. The second field is labeled 'Rate (Rupiah)' and contains the numerical value '300000'. Below the input fields are two buttons: a blue 'Submit' button and a red 'Kembali' button. The interface includes a sidebar on the left with a 'Tunjangan' menu item highlighted, a top navigation bar with a 'Logout' link, and a footer with copyright information and version details.

Gambar 4. 10 Antar Muka Edit Tunjangan

11. Antar Muka Kelola Lembur (Bagian Kepegawaian)

Gambar 4.11 adalah hasil implementasi dari halaman lembur yang dimiliki oleh bagian kepegawaian. Pada halaman tersebut di tampilkan data lembur karyawan. Pada halaman tersebut juga terdapat button untuk menambah data lembur.

No	Karyawan	Durasi	Rate	Aksi
1	karyawan	4	20000	[Edit] [Hapus]
2	karyawan	10	10000	[Edit] [Hapus]
3	karyawan	3	10000	[Edit] [Hapus]

Showing 1 to 3 of 3 entries

Previous 1 Next

Gambar 4. 11 Antar Muka Kelola Lembur (Bagian Kepegawaian)

12. Antar Muka Tambah Lembur

Gambar 4.12 adalah hasil implementasi dari fitur tambah data lembur. Pada halaman tersebut di tampilkan form dengan 3 input yaitu nama karyawan, durasi dan rate. Pada tampilan tersebut juga terdapat 2 button untuk mengirim data baru dan Kembali ke halaman sebelumnya.

Tambah Lembur

Karyawan:

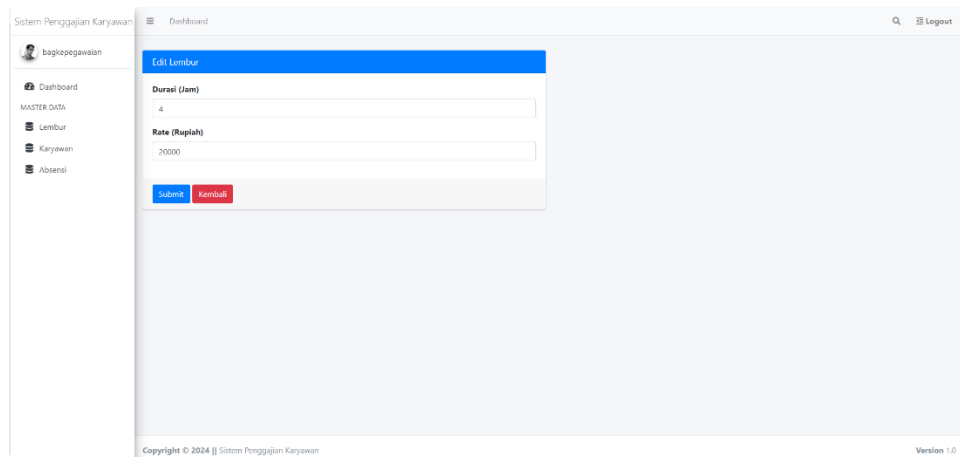
Durasi (Jam):

Rate (Rupiah):

Gambar 4. 12 Antar Muka Tambah Lembur

13. Antar Muka Edit Lembur

Gambar 4.13 adalah hasil implementasi dari fitur edit data lembur. Pada halaman tersebut di tampilkan form dengan 2 input yaitu durasi untuk durasi waktu lembur dan rate untuk besarnya upah lembur. Pada tampilan tersebut juga terdapat 2 button untuk mengirim data baru dan Kembali ke halaman sebelumnya.



The screenshot shows a web application interface for editing overtime data. The main content area is titled 'Edit Lembur' and contains two input fields: 'Durasi (Jam)' with the value '4' and 'Rate (Rp/jam)' with the value '20000'. Below the fields are two buttons: 'Simpan' (blue) and 'Kembali' (red). The page includes a sidebar menu with options like 'Dashboard', 'Lembur', 'Karyawan', and 'Absensi'. The footer shows 'Copyright © 2024 | Sistem Penggajian Karyawan' and 'Version 1.0'.

Gambar 4. 13 Antar Muka Edit Lembur

4.2 Pengujian Sistem

Pengujian adalah bagian terpenting dalam siklus pembangunan perangkat lunak. Pengujian dilakukan untuk menjamin kualitas dan mengetahui kelemahan dari perangkat lunak tersebut. Tujuannya adalah untuk menjamin bahwa perangkat lunak yang dibangun memiliki kualitas yang baik, yaitu mampu merepresentasikan kajian pokok dari spesifikasi, Analisa, perancangan dan pengkodean dari perangkat itu sendiri.