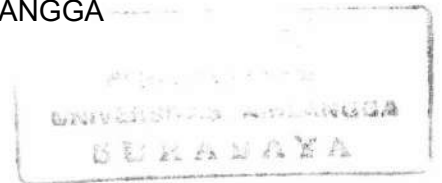


BAB III
DESAIN SISTEM



BAB III

DESAIN SISTEM

Desain sistem adalah tahap setelah menganalisa kebutuhan dari siklus pengembangan sistem yang mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan fungsional, persiapan untuk merancang membangun implementasi, menggambarkan bagaimana suatu sistem di bentuk dapat berupa penggambaran, perencanaan dan pembuatan sketsa atau pengaturan dari beberapa elemen terpisah ke dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi, termasuk menyangkut konfigurasi dari komponen-komponen perangkat lunak dan perangkat keras dari suatu sistem.

3.1 Sistem Kerja Baru

Sistem kerja yang akan dibuat banyak mengurangi waktu perhitungan gaji sampai pembuatan laporan penggajian dan rekap *takehome pay*.

3.1.1 Proses Kerja Baru

Proses kerja baru Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dan gerai Ayam Cobloos se-Jawa Timur yaitu :

3.1.1.1 Proses *Login User*

Proses *login user* merupakan proses pengecekan *authentication* apakah user termasuk pihak yang terauthorisasi atau tidak. Hanya user yang terauthorisasi yang dapat mengakses sistem. Ada 4 aktor yang terauthorisasi yaitu pemimpin gerai, personalia, admin, dan pegawai.

3.1.1.2 Proses Pengelolaan Master

Proses ini digunakan untuk mengelola data pokok yang digunakan pada sistem. Meliputi data karyawan, jabatan, pelanggaran, jenis pelanggaran, shift, jabatan, dan *training*. Yang dapat mengakses data ini admin.

3.1.1.3 Proses Pendaftaran Sidik Jari Karyawan dan Presensi Karyawan Menggunakan *Fingerprint*

Proses ini digunakan untuk menginputkan sidik jari karyawan ke dalam sistem yang kemudian akan di gunakan oleh karyawan melakukan presensi dengan *fingerprint*. Presensi ini dilakukan saat masuk dan pulang kerja,

3.1.1.4 Proses Presensi Lembur

Proses ini digunakan untuk melakukan presensi lembur ke dalam sistem menggunakan *fingerprint*. Yang dapat melihat presensi lembur adalah personalia, dan pemimpin gerai

3.1.1.5 Proses *Generate* Tunjangan Karyawan

Proses ini digunakan untuk *generate* tunjangan yang diterima oleh karyawan. Proses ini mengacu pada presensi kerja, presensi lembur, dan beberapa table master lain. Yang dapat mengakses fitur ini hanya personalia.

3.1.1.6 Proses *Generate* Potongan Gaji Karyawan

Proses ini digunakan untuk *generate* potongan gaji yang di terima karyawan. Proses potongan gaji karyawan ini mengacu pada presensi kerja karyawan. Yang dapat mengakses fitur ini hanya personalia.

3.1.1.7 Proses *Generate Penggajian*

Proses ini digunakan untuk *generate takehome pay*, dan membuat slip gaji. Proses ini bekerja berdasarkan data tunjangan dan potongan . Fitur ini hanya dapat diakses setelah tanggal 25 pada bulan tersebut oleh personalia.

3.1.1.8 Proses *Generate Laporan*

Proses ini digunakan untuk *generate laporan penggajian* yaitu rekap gaji dan rekap *takehome pay*. Yang dapat mengakses fitur ini hanya personalia.

3.1.2 Prosedur Sistem Kerja Baru

Prosedur sistem kerja yang ada pada saat Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dan Gerai Ayam Cobloos Se-Jawa Timur adalah sebagai berikut.

3.1.2.1 Prosedur *Login User*

1. User memasukkan NIK dan password ke dalam sistem.
2. User akan masuk ke dalam suatu halaman yang sesuai otoritasnya.

3.1.2.2 Prosedur *Pengelolaan Data Master*

1. Admin menginputkan data master pada form yang telah di sediakan, admin mempunyai hak untuk menambahkan data dan update.
2. Kemudian admin menyimpan data yang telah diinputkan.

3.1.2.3 Prosedur *Pendaftaran Sidik Jari Karyawan dan Presensi Karyawan menggunakan fingerprint*

1. Admin memasukkan data karyawan baru ke dalam sistem
2. Karyawan melakukan pendaftaran sidik jari sesuai NIK

3. Karyawan melakukan presensi dengan menginputkan NIK karyawan dan presensi dengan *fingerprint* pada saat jam masuk dan jam pulang kerja.

3.1.2.4 Prosedur Presensi Lembur

1. Karyawan memasukkan NIK
2. Memilih menu presensi lembur
3. Karyawan melakukan presensi fingerprint saat masuk dan pulang lembur.

3.1.2.5 Prosedur Generate Tunjangan Karyawan

1. Personalia *login* kedalam sistem, kemudian personalia memilih menu tunjangan yang akan di generate.
2. Personalia memilih bulan dan tahun, kemudian pilih *generate*. Maka akan keluar hasil *generate* tunjangan, karyawan mana saja yang mendapat tunjangan dan berapa besarnya.

3.1.2.6 Prosedur Generate Potongan Gaji Karyawan

1. Personalia login kedalam sistem, kemudian memilih menu pelanggaran.
2. Personalia memilih bulan dan tahun, kemudian pilih *generate*. Maka *output* yang keluar adalah potongan yang di terima oleh karyawan yang melakukan pelanggaran.

3.1.2.7 Prosedur Generate Penggajian Karyawan

1. Personalia *login* kedalam sistem.
2. Personalia memilih menu penggajian karyawan, pilih bulan dan tahun, kemudian *menchecklist* karyawan yang gajinya akan di proses. Maka *output* yang akan keluar yaitu slip gaji karyawan.

3.1.2.8 Prosedur *Generate Laporan Pengajian*

1. Personalia *login* kedalam sistem
2. Personalia memilih menu *generate laporan*, memilih bentuk laporan yaitu rekap gaji atau rekap *takehome pay*. Personalia dapat menentukan rekap gaji karyawan untuk seluruh gaji karyawan sejawat timur, atau hanya pergerai. *Output* yang keluar yaitu rincian gaji karyawan yang di kirimkan untuk pemimpin gerai. Sedangkan rekap *takehome pay* berisi NIK, nama, nomor rekening, dan besar *takehome pay* karyawan yang di kirimkan pada bendahara gerai.
3. Personalia print slip gaji setelah bendahara gerai mengirimkan gaji, print slip gaji dilakukan sesuai permintaan karyawan.

3.2 Desain Proses

Desain proses yaitu mempresentasikan secara grafis proses-proses untuk mengumpulkan, memanipulasi, menyimpan, dan mendistribusikan data antara sistem dengan lingkungannya, dan diantara komponen sistem lainnya. Memodelkan proses di dalam sistem bertujuan memfasilitasi upaya untuk mengumpulkan informasi selama proses identifikasi kebutuhan. Hasilnya berupa sekumpulan diagram tentang keterhubungan antar data seperti, DFD sistem saat ini dan DFD sistem yang akan dibangun, CDM, dan PDM.

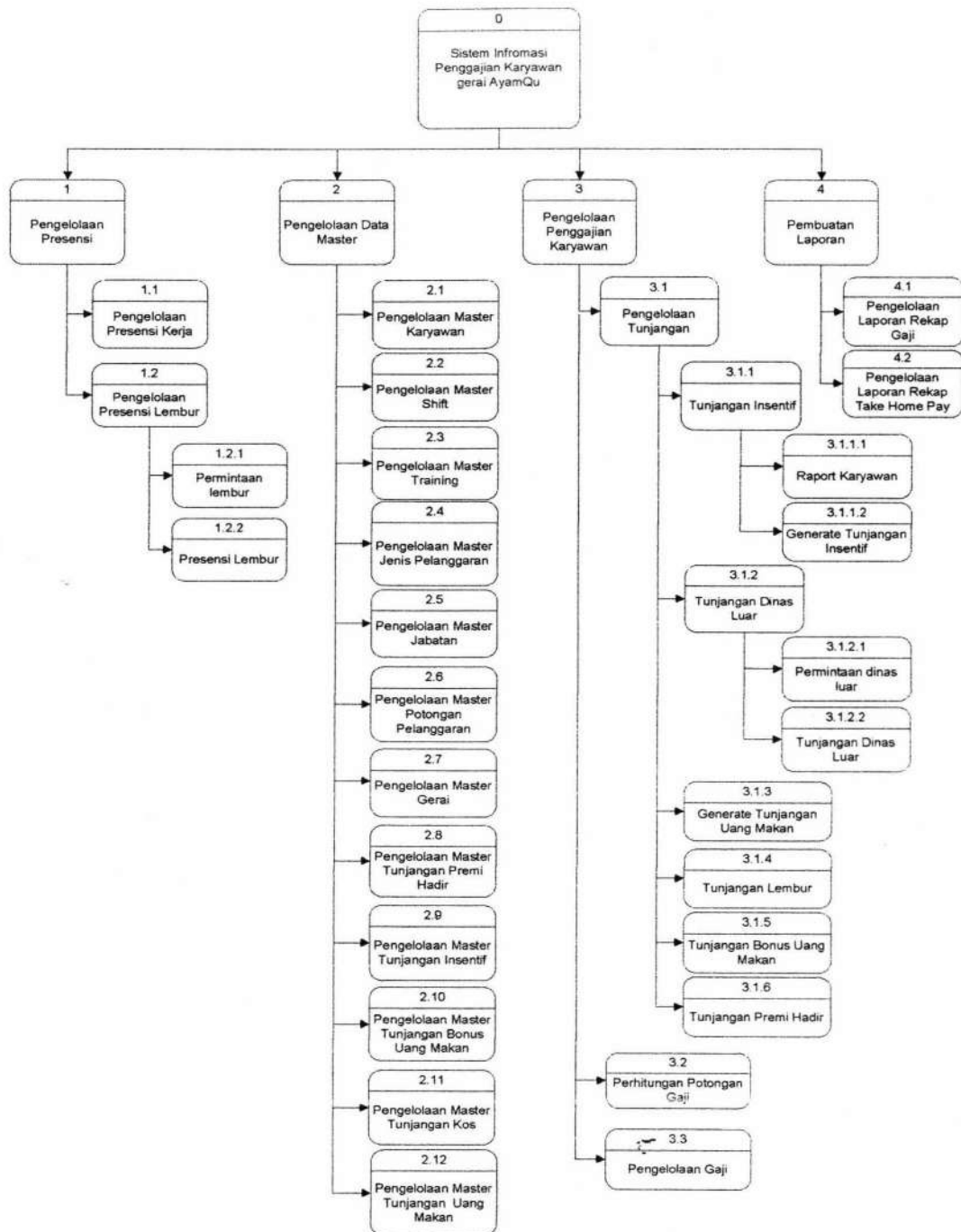
3.2.1 Hieracy Procces Ouput

Diagram berjenjang (HIPO) pada Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dan Gerai Ayam Cobloos Se-Jawa Timur terdapat 4 proses utama, yaitu proses pengelolaan presensi karyawan, proses pengelolaan data master, proses pengelolaan penggajian karyawan, dan proses pembuatan laporan.

Proses presensi karyawan di bagi menjadi 2 sub proses yaitu proses pengelolaan presensi kerja, dan proses pengelolaan presensi lembur. Proses pengelolahan data master dibagi menjadi 12 sub proses yaitu proses pengelolaan master karyawan, proses pengelolaan master gerai, proses pengelolaan master jabatan, proses input master shift, proses pengelolaan master training, proses pengelolaan master jenis pelanggaran, proses pengelolaan master potongan pelanggaran, proses pengelolaan master tunjangan uang makan, proses pengelolaan master premi hadir, proses pengelolaan master insentif, proses pengelolaan master kos dan operasional, dan proses pengelolaan master bonus tunjangan uang makan. Proses pengelolaan penggajian karyawan dibagi menjadi 3 proses yaitu proses pengelolaan tunjangan, proses perhitungan potongan dan proses pengelolaan gaji. Proses pengelolaan penggajian dibagi menjadi 6 proses yaitu proses *generate* tunjangan bonus uang makan, proses *generate* tunjangan uang makan, proses *generate* tunjangan premi hadir, proses *generate* tunjangan insentif, proses *generate* tunjangan dinas luar, proses *generate* tunjangan lembur. Proses pembuatan laporan dibagi menjadi 2 proses yaitu proses pengelolaan laporan rekap gaji dan proses pengelolaan laporan rekap *take home pay*. Proses pengelolaan tunjangan insentif

dibagi menjadi 2 proses yaitu generate tunjangan insentif dan generate tunjangan insentif. Proses pengelolaan tunjangan dinas luar dibagi menjadi 2 proses yaitu permintaan dinas luar dan tunjangan dinas luar.

Diagram jenjang untuk Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.1.



Gambar 3.1 Diagram Jenjang Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dan Gerai Ayam Cobloos Se-Jawa Timur

3.2.2 *Data Flow Diagram (DFD) Context Diagram*

Desain model dari aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu ini disajikan dalam bentuk model logika yang digambarkan dengan menggunakan *Data Flow Diagram (DFD)*, yang sering digunakan untuk menggambarkan aliran data melalui sebuah sistem dan tugas atau pengolahan yang dilakukan oleh sistem.

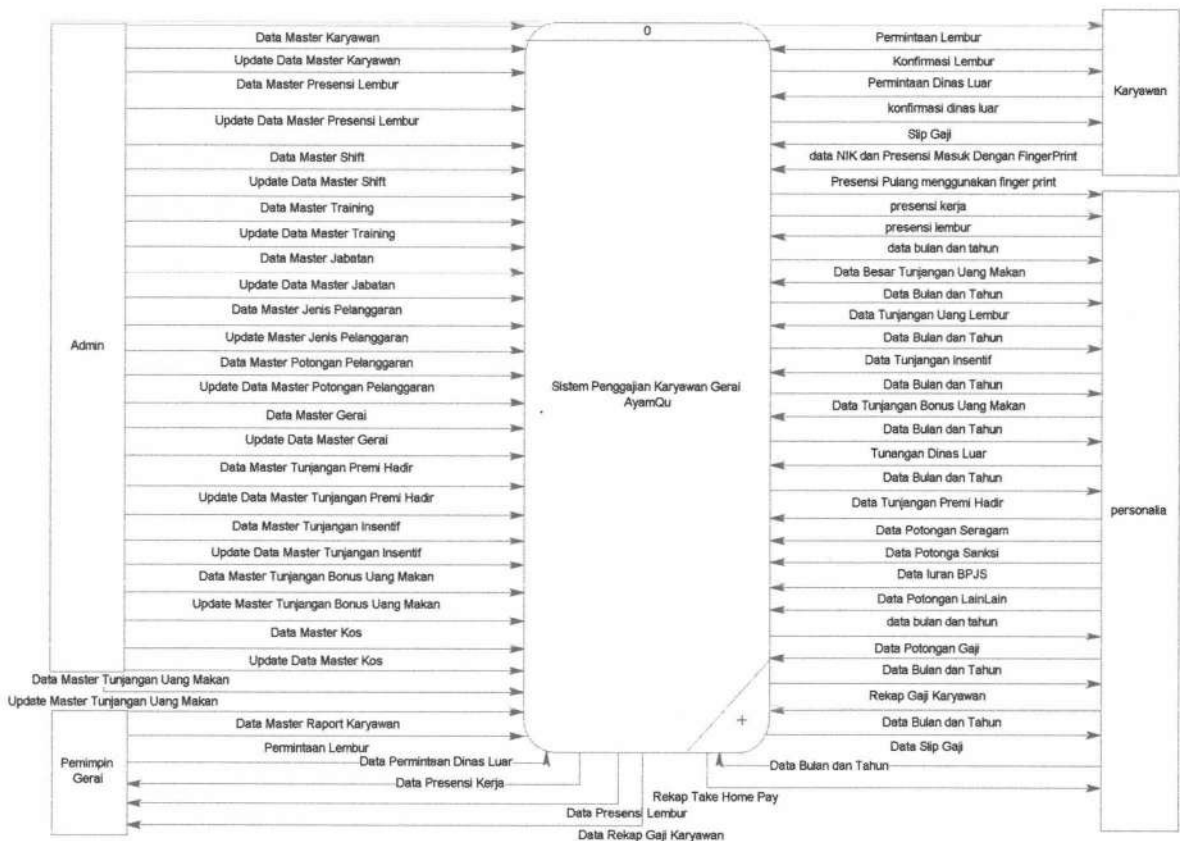
3.2.2.1 *Context Diagram*

Context diagram adalah tingkatan tertinggi dalam diagram aliran data dan memuat satu proses, menunjukkan sistem secara keseluruhan. DFD aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan AyamQu dan Ayam Cobloos di Jawa Timur mempunyai empat entitas pelaku dengan hak akses pada masing-masing bagian. Berikut ini adalah penjelasannya:

- a. Pemimpin Gerai : Berhak melihat rekap penggajian, memasukkan input raport karyawan dan melakukan permintaan lembur dan dinas luar kepada karyawan. Serta melihat presensi kerja maupun presensi lembur karyawan.
- b. Personalia : Berhak melakukan transaksi diantaranya *generate* tunjangan, potongan, slip gaji dan laporan. Selain itu dapat melihat presensi kerja dan lembur karyawan.

- c. Karyawan : Melakukan presensi kerja, melihat slip gaji karyawan, dan melihat permintaan lembur dan dinas luar tersebut
- d. Admin : Berhak menginputkan seluruh data master pada sistem.

Context diagram aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.2.



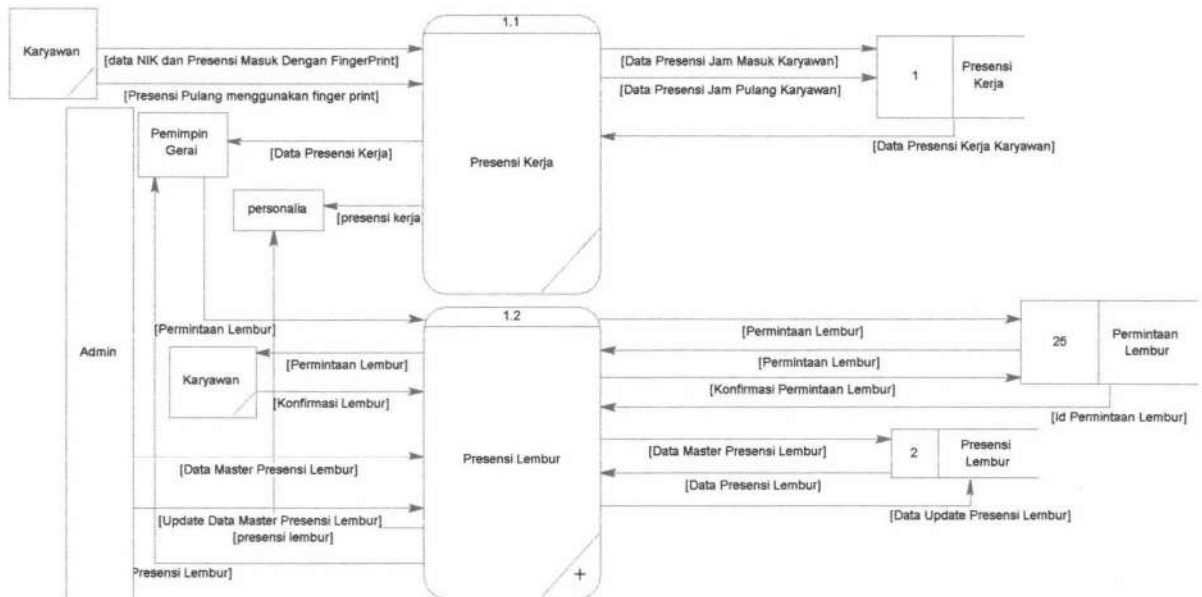
Gambar 3.2 Contex Diagram Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dan Gerai Ayam Cobloos Se-Jawa Timur

3.2.2.2 DFD Level 0

DFD *level 0* adalah pengembangan dari *context diagram*. Pada DFD *level 0* terdapat gambaran aliran data dari proses pengelolaan presensi, proses pengelolaan data master, proses pengelolaan penggajian karyawan dan proses pembuatan laporan. DFD *level 0* diagram aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.3.

3.2.2.3 DFD level 1 proses pengelolaan presensi

DFD *level 1* proses pengelolaan presensi merupakan *decompose* dari proses pengelolaan presensi yang terdapat pada DFD *level 0*. Proses pengelolaan presensi pada DFD *level 1* dibagi menjadi beberapa proses pengelolaan presensi kerja dan proses pengelolaan presensi lembur. DFD *level 1* proses pengelolaan presensi aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.4.

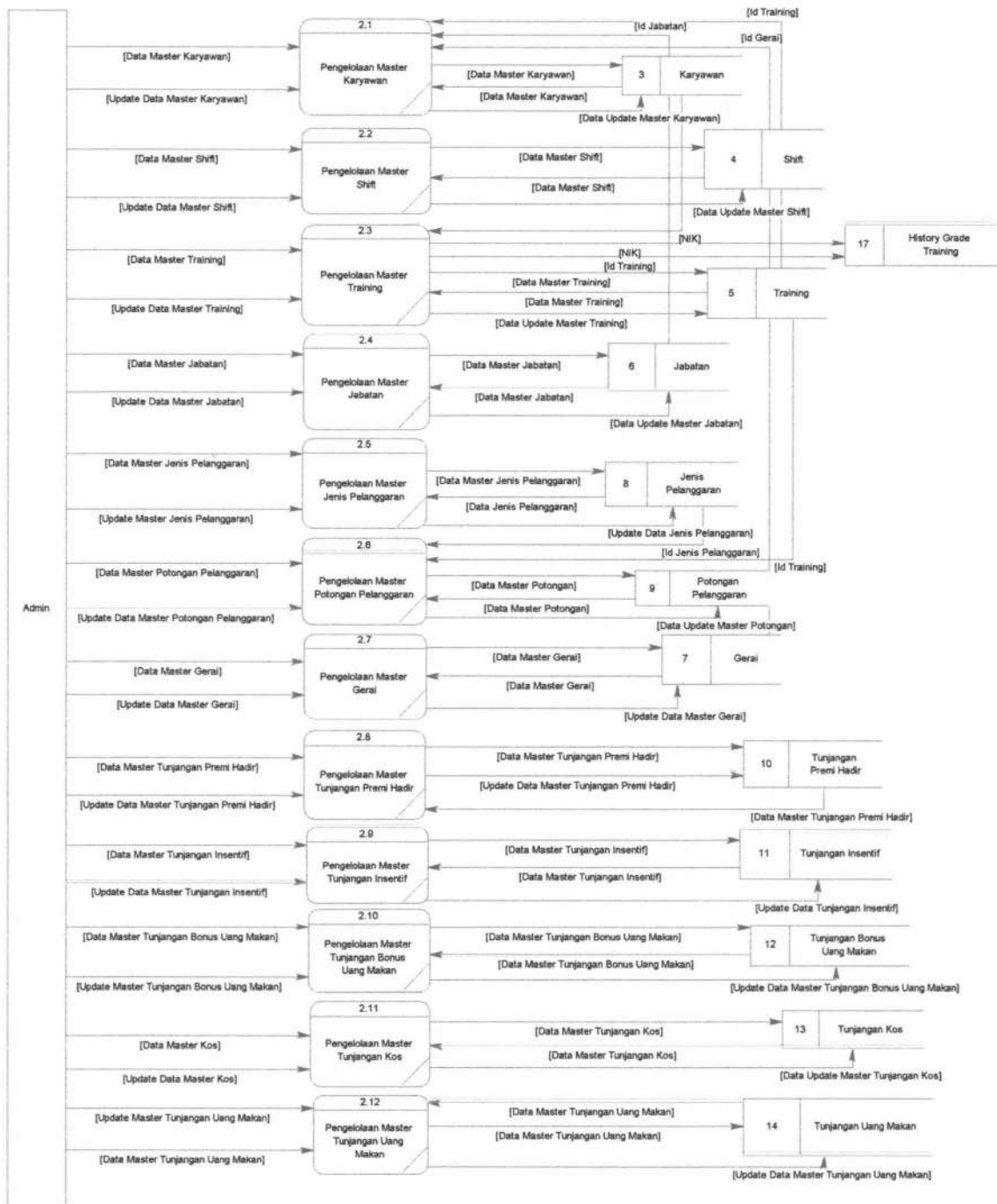


Gambar 3.4 DFD *level 1* Proses Pengelolaan Presensi

3.2.2.4 DFD level 1 proses pengelolaan data master

DFD *level 1* proses pengelolaan data master adalah proses *decompose* dari DFD *level 0*. Pada DFD *level 1* proses pengelolaan data master terdapat 12 proses yaitu pengelolaan master karyawan, pengelolaan master gerai, pengelolaan master jabatan, pengelolaan master shift, pengelolaan master *training*, pengelolaan master jenis pelanggaran, pengelolaan master potongan pelanggaran, pengelolaan master

tunjangan uang makan, pengelolaan master tunjangan premi hadir, pengelolaan master tunjangan insentif, pengelolaan master tunjangan kos, dan pengelolaan master tunjangan bonus uang makan. DFD *level* 1 proses pengelolaan data master aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan dapat dilihat pada gambar 3.5.

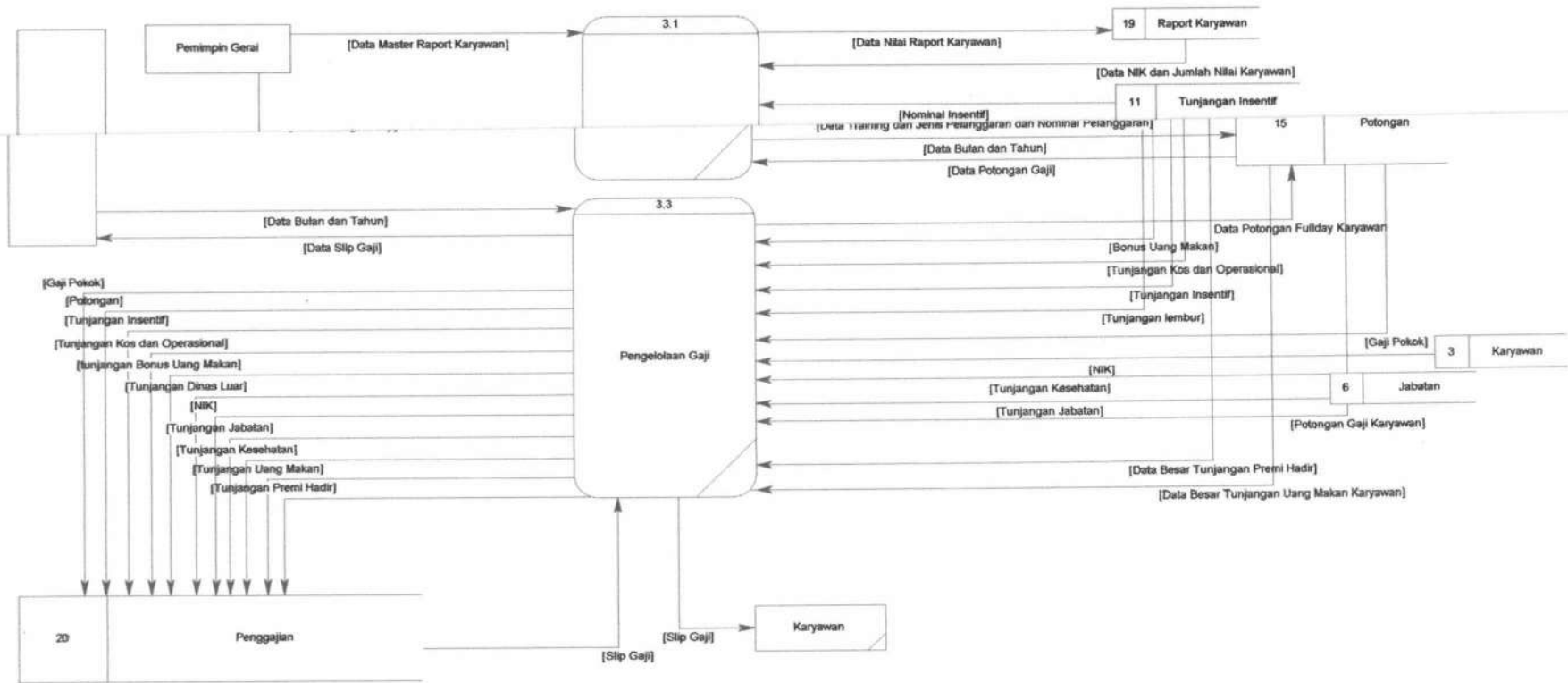


Gambar 3.5 DFD level 1 Proses Pengelolaan Data Master Sistem Penggajian

Karyawan Gerai AyamQu

3.2.2.5 DFD Level 1 proses pengelolaan penggajian karyawan

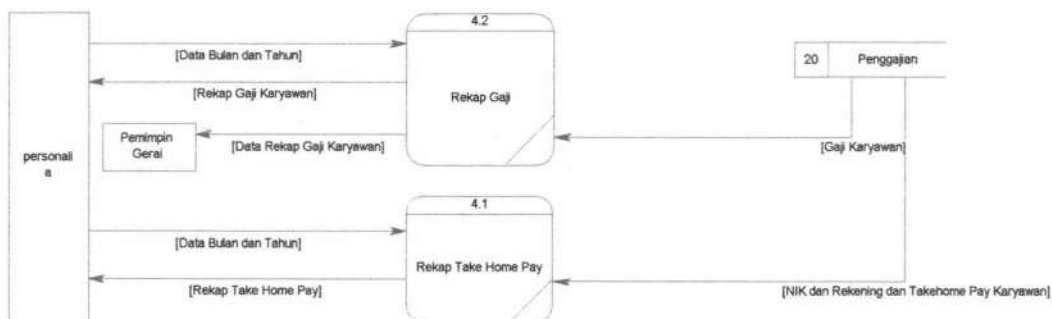
DFD *level 1* proses pengelolaan penggajian karyawan adalah proses *decompose* dari DFD *level 0*. Pada DFD *level 1* proses pengelolaan penggajian karyawan terdapat 3 proses yaitu proses pengelolaan tunjangan, proses perhitungan potongan, proses perhitungan *take home pay*. DFD *level 1* proses pengelolaan penggajian karyawan aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.6.



Gambar 3.6 DFD level 1 Proses Pengelolaan Penggajian Karyawan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

3.2.2.6 DFD level 1 proses pembuatan laporan

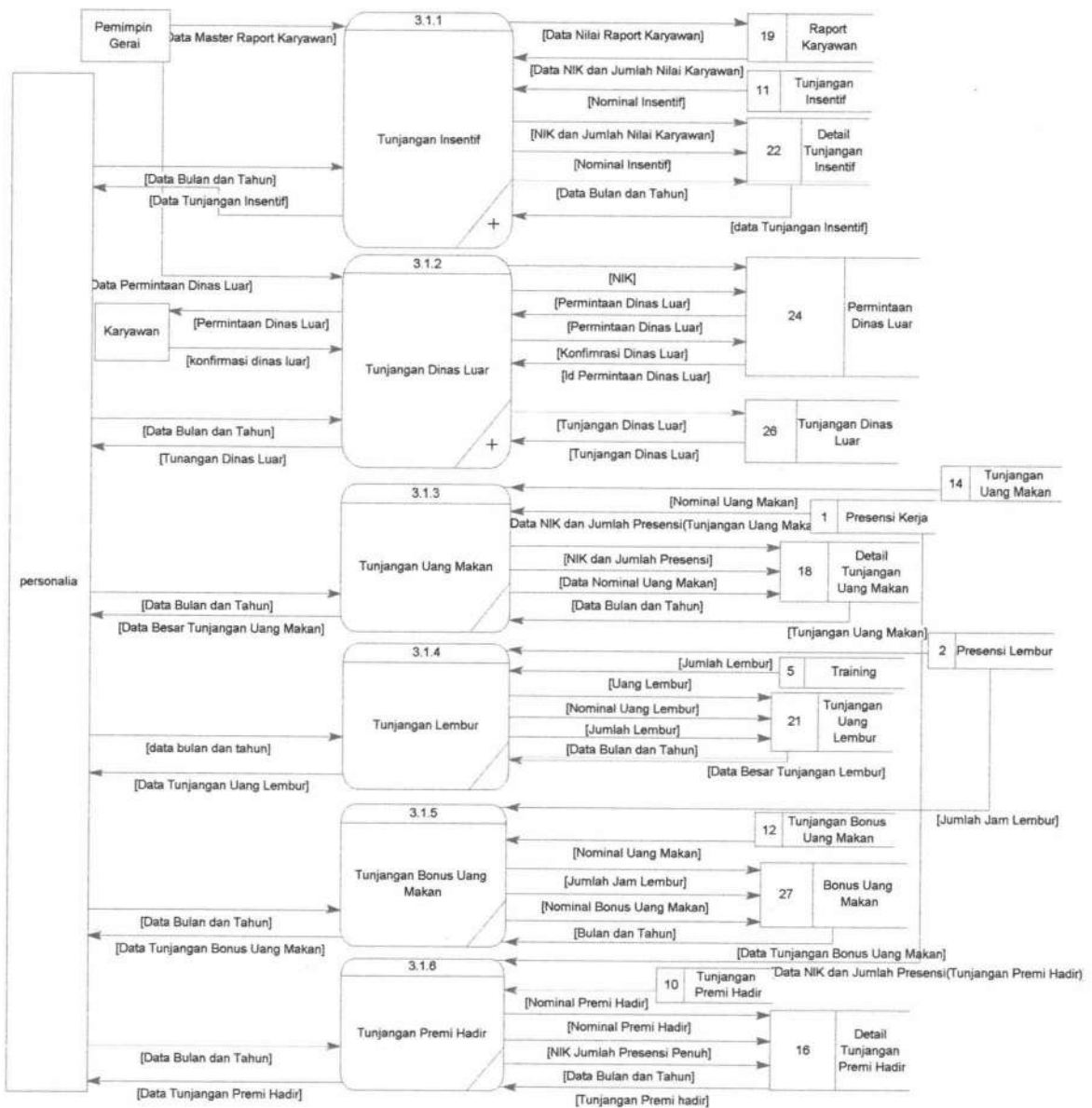
DFD *level 1* proses pembuatan laporan adalah proses *decompose* dari DFD *level 0*. Pada DFD *level 1* proses pembuatan laporan terdapat 2 proses yaitu proses pengelolaan laporan rekap gaji dan proses pengelolaan laporan rekap *take home pay*. DFD *level 1* proses pembuatan laporan aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.7.



Gambar 3.7 DFD *level 1* proses pembuatan laporan aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

3.2.2.7 DFD Level 2 Proses Pengelolaan Tunjangan

DFD *level 2* proses generate gaji adalah proses *decompose* dari DFD *level 1*. Pada DFD *level 2* proses pengelolaan tunjangan terdapat 7 proses yaitu proses pengelolaan tunjangan insentif, pengelolaan tunjangan dinas luar, pengelolaan tunjangan uang makan, pengelolaan tunjangan lembur, pengelolaan tunjangan bonus uang makan, dan pengelolaan tunjangan premi hadir. DFD *level 1* proses generate gaji aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.8.

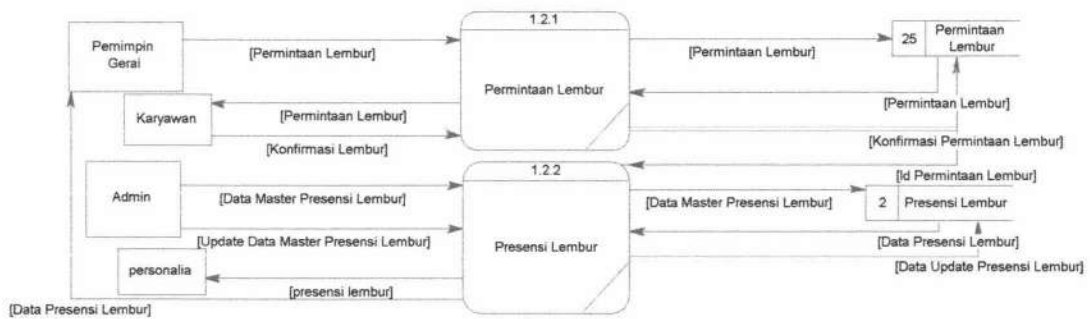


Gambar 3.8 DFD level 1 Proses Generate Gaji Aplikasi Sistem Informasi

Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

3.2.2.8 DFD Level 2 Proses Pengelolaan Presensi Lembur

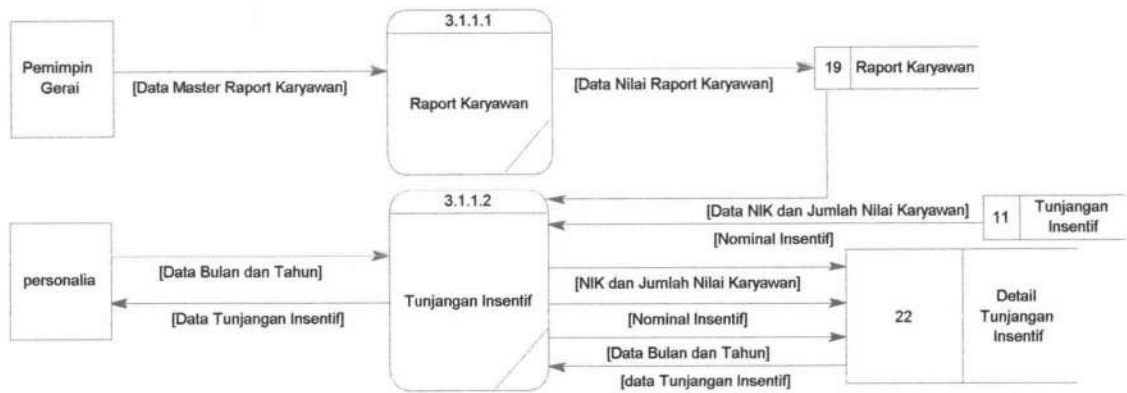
DFD *level 2* proses pengelolaan presensi lembur adalah proses *decompose* dari DFD *level 1*. Pada DFD *level 2* proses pengelolaan presensi lembur terdapat 2 proses yaitu proses permintaan lembur, dan proses presensi lembur. DFD *level 2* proses pengelolaan presensi lembur aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.9.



Gambar 3.9 DFD *level 2* Proses Pengelolaan Presensi Lembur Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

3.2.2.9 DFD Level 3 Proses Pengelolaan Tunjangan Insentif

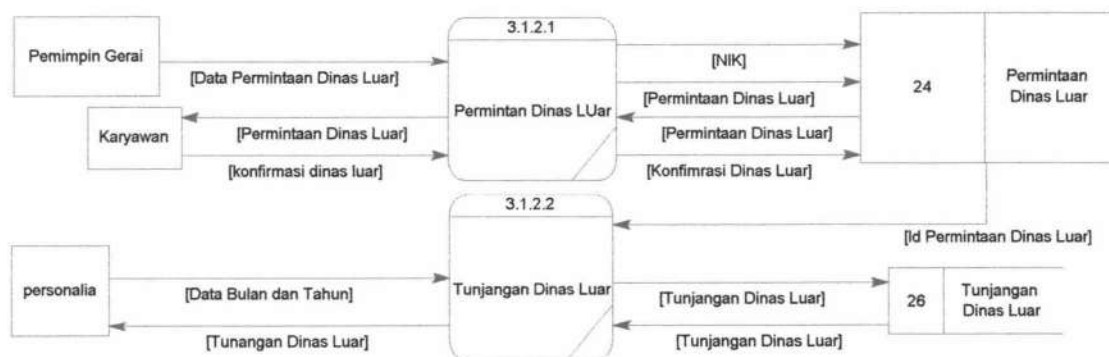
DFD *level 3* proses pengelolaan tunjangan insentif adalah proses *decompose* dari DFD *level 2*. Pada DFD *level 3* proses pengelolaan tunjangan insentif terdapat 2 proses yaitu proses pengelolaan raport karyawan, dan proses pengelolaan tunjangan insentif. DFD *level 3* proses pengelolaan tunjangan insentif aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.10.



Gambar 3.10 DFD level 3 Proses Pengelolaan Tunjangan Insentif Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

3.2.2.10 DFD Level 3 Proses Pengelolaan Tunjangan Dinas Luar

DFD level 3 proses pengelolaan tunjangan dinas luar adalah proses *decompose* dari DFD level 2. Pada DFD level 3 proses pengelolaan tunjangan dinas luar terdapat 3 proses yaitu proses permintaan dinas luar dan proses pengelolaan tunjangan dinas luar. DFD level 3 proses pengelolaan tunjangan dinas luar aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.11.



Gambar 3.11 DFD level 3 Proses Pengelolaan Tunjangan Dinas Luar Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

3.3 Desain Database

Database adalah kumpulan *file* yang saling terkait dari bermacam-macam *record* yang memiliki hubungan antar *record* untuk menyimpan atau merekam serta memelihara data operasional lengkap sebuah organisasi/perusahaan sehingga mampu menyediakan informasi yang optimal yang diperlukan pemakai untuk proses pengambilan keputusan (Jeffery L. Whitten et al, 2004).

3.3.1 Conceptual data model (CDM)

Desain *database* dari aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu ini disajikan dalam bentuk model logika yang digambarkan dengan menggunakan *Conceptual data model (CDM)*, yang digunakan untuk melakukan identifikasi entitas, atribut dan relasi antar entitas. Untuk memberikan gambaran yang lebih jelas mengenai beberapa entitas pada Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu dapat dilihat pada gambar 3.12.

CDM Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu terdapat 25 entitas yaitu entitas master tunjangan kos, entitas master jabatan, entitas master gerai, entitas master tunjangan uang makan, entitas transaksi *detail* tunjangan uang makan, entitas master karyawan, entitas master shift, entitas raport karyawan, entitas master presensi, entitas master tunjangan premi hadir, entitas transaksi *detail* tunjangan premi hadir, entitas master tunjangan insentif, entitas transaksi *detail* tunjangan insentif, entitas transaksi detail bonus uang makan, entitas master *training*, entitas master *detail history grade training*, entitas master jenis pelanggaran, entitas transaksi *detail* potongan pelanggaran, entitas master pelanggaran, entitas transaksi permintaan lembur, entitas transaksi permintaan lembur, entitas master presensi lembur, entitas transaksi tunjangan uang lembur, entitas transaksi permintaan dinas luar, entitas transaksi tunjangan dinas luar, dan entitas transaksi penggajian. Keterangan lebih *detail* masing-masing entitas sebagai berikut :

1. Entitas master karyawan

Di dalam entitas master karyawan terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : NIK, nama_karyawan, alamat_karyawan, jk_karyawan, telp_karyawan, pendidikan, agama, tanggalahir_karyawan, tgl_karyawan_diterima, status_menikah, password_karyawan, rekening_karyawan dan status_karyawan. Entitas ini berelasikan dengan 14 entitas, yaitu entitas tunjangan, entitas jabatan, entitas gerai, entitas tunjangan uang makan, entitas penggajian, entitas permintaan dinas luar, entitas tunjangan uang lembur, entitas permintaan lembur, entitas potongan, entitas *training*, entitas bonus uang makan, entitas tunjangan insentif, entitas premi hadir,

dan entitas presensi. Relasi antara entitas karyawan dan tunjangan kos mempunyai nilai *one to many* dan keduanya *mandatory*, yang berarti bahwa satu tunjangan dimiliki oleh satu atau lebih karyawan dan karyawan memiliki satu tunjangan. Relasi antara entitas karyawan dan jabatan mempunyai nilai *many to one* dan keduanya *mandatory*, yang berarti bahwa satu jabatan dimiliki oleh satu atau lebih dari karyawan dan satu karyawan memiliki satu jabatan. Relasi antara entitas karyawan dan gerai mempunyai nilai *many to one* dan keduanya *mandatory*, yang berarti satu gerai dimiliki oleh satu atau lebih karyawan dan satu karyawan memiliki satu jabatan. Relasi antara entitas karyawan dan entitas tunjangan uang makan mempunyai nilai *many to many* dan keduanya *mandatory*, yang berarti satu tunjangan uang makan dimiliki oleh satu atau lebih karyawan dan satu karyawan memiliki banyak tunjangan uang makan. Relasi antara entitas karyawan dan entitas penggajian memiliki nilai *one to many* dan keduanya *mandatory*, yang berarti satu penggajian dimiliki oleh satu karyawan, dan satu karyawan memiliki banyak banyak penggajian. Relasi antara entitas karyawan dan entitas permintaan dinas luar memiliki nilai *one to many* dan *mandatory* pada entitas karyawan, yang berarti satu permintaan dinas luar dimiliki oleh satu karyawan dan satu karyawan dapat memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali permintaan dinas luar. Relasi antara entitas karyawan dan entitas tunjangan uang lembur memiliki nilai *one to many* dan *mandatory* pada entitas karyawan, yang berarti satu tunjangan uang lembur dimiliki oleh satu karyawan dan satu karyawan dapat memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali tunjangan lembur. Relasi antara entitas karyawan dan entitas permintaan lembur memiliki nilai

one to many dan *mandatory* pada karyawan, yang berarti satu permintaan lembur dimiliki oleh satu karyawan dan satu karyawan dapat memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali permintaan lembur. Relasi antara entitas karyawan dan entitas potongan memiliki nilai *one to many* dan *mandatory* pada entitas karyawan, yang berarti satu potongan dimiliki oleh satu karyawan dan satu karyawan dapat memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali potongan. Relasi antara entitas karyawan dan entitas *training* memiliki nilai *many to many* dan keduanya *mandatory*, yang berarti satu *grade training* dimiliki satu atau banyak karyawan dan karyawan memiliki satu atau banyak *grade training*. Relasi antara entitas karyawan dan entitas tunjangan insentif memiliki nilai *many to many* dan *mandatory* pada karyawan, yang berarti satu tunjangan insentif dimiliki oleh satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali tunjangan insentif. Relasi antara entitas karyawan dan entitas tunjangan premi hadir memiliki nilai *many to many* dan *mandatory* pada karyawan, yang berarti satu tunjangan premi hadir dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali tunjangan premi hadir. Relasi antara entitas karyawan dan entitas presensi memiliki nilai *one to many* dan keduanya *mandatory*, yang berarti satu karyawan memiliki satu atau banyak presensi dan satu presensi dimiliki oleh satu karyawan. Relasi antara entitas karyawan dan raport karyawan memiliki nilai *one to many* dan keduanya *mandatory*, yang berarti satu karyawan memiliki satu atau banyak raport karyawan dan satu raport karyawan memiliki satu karyawan.

2. Entitas master shift

Didalam entitas master shift terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : *id_shift*, *nama_shift*, *jam_masuk*, dan *jam_pulang*. Entitas ini berelasikan dengan entitas presensi. Relasi antara entitas shift dan entitas presensi memiliki nilai *one to many* dan mandatory dikeduanya, yang berarti satu shift dimiliki satu atau banyak presensi dan satu presensi memiliki satu shift.

3. Entitas master tunjangan kos

Didalam entitas master tunjangan kos terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : *id_tunjangankos*, dan *nominal_tunjangankos*. Entitas ini berelasikan dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas tunjangan kos dan operasional dan karyawan memiliki nilai *one to many* dan mandatory dikeduanya, yang berarti satu karyawan memiliki satu tunjangan kos, satu tunjangan kos dimiliki oleh satu atau banyak karyawan.

4. Entitas master jabatan

Didalam entitas master jabatan terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : *id_jabatan*, *nama_jabatan*, *nominal_jabatan*, *bpjs*, dan *tunjangan_operasional*. Entitas ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas jabatan dan karyawan memiliki nilai *one to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu jabatan dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu jabatan.

5. Entitas master gerai

Didalam entitas master gerai terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : `id_gerai`, `nama_gerai`, dan `alamat_gerai`. Entitas Gerai ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas gerai dan karyawan memiliki nilai *one to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu gerai dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu gerai.

6. Entitas tunjangan uang makan

Didalam entitas tunjangan uang makan terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : `id_um`, dan `nama_um`. Entitas tunjangan uang makan ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas tunjangan uang makan dan karyawan memiliki nilai *many to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu tunjangan uang makan dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak tunjangan uang makan. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu detail uang makan dengan atribut `id_tum`, `tanggal_um`, dan `besar_um`. Relasi antara tunjangan uang makan dan karyawan memiliki nilai *many to many* dan mandatory di keduanya, yang artinya satu tunjangan uang memiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak tunjangan bonus uang makan. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu detail bonus uang makan.

7. Entitas penggajian

Didalam entitas penggajian terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : `id_penggajian`, `tanggal_penggajian`, `gaji_pokok`, `tunjangan_jabatan`, `tunjangan_lembur`, `tunjangan_dinasluar`, `tunjangan_insentif`, `bonus_uang_makan`,

tunjangan_kos, tunjangan_operasional, tunjangan_makan, tunjangan_kesehatan, potongan *halfday*, potongan *fullday*, potongan seragam, potongan dkk, potongan sanksi dan *takehome pay*. Entitas penggajian ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas penggajian dan karyawan memiliki nilai *many to one* dan keduanya mandatory, yang artinya satu penggajian dimiliki satu karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak penggajian.

8. Entitas permintaan dinas luar

Didalam entitas permintaan dinas luar terdapat beberapa atribut *id_permintaandinasluar*, *tgl_permintaandinasluar*, *tgl_selesaidinas*, *kota_dinas* dan *status_permintaandinasluar*. Entitas permintaan dinas luar berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas permintaan dinas luar dan karyawan memiliki nilai *many to one* dan mandatory pada karyawan, yang artinya satu permintaan dinas luar dimiliki oleh satu karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali permintaan dinas luar.

9. Entitas tunjangan dinas luar

Didalam entitas tunjangan dinas luar terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : *id_tundinasluar*, *tgl_penetapandinasluar*, *nominal_tundinasluar*, *keterangan_tundinasluar*. Entitas tunjangan dinas luar ini berelasi dengan entitas permintaan dinas luar. Relasi antara entitas tunjangan dinas luar dan permintaan dinas luar memiliki nilai *many to one* dan keduanya mandatory, yang artinya satu tunjangan dinas luar dimiliki satu permintaan dinas luar dan satu permintaan dinas luar memiliki satu atau banyak atau tunjangan dinas luar.

10. Entitas permintaan lembur

Didalam entitas permintaan lembur terdapat beberapa atribut yaitu `id_permintaan_lembur`, `tgl_permintaanlembur`, `jam_masuk`, `jam_pulang` dan `status_permintaanlembur`. Entitas permintaan lembur berelasi dengan entitas presensi lembur. Relasi antara entitas permintaan lembur dan karyawan memiliki nilai *many to one* dan mandatory pada entitas karyawan, yang artinya satu permintaan dinas luar dimiliki oleh satu karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali permintaan lembur.

11. Entitas tunjangan uang lembur

Didalam entitas tunjangan uang lembur terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : `idtunjangan_lembur`, `tgl_tunjanganlembur`, `jumlah_lembur`, `nominal_lembur` dan `besar_tunjanganlembur`. Entitas tunjangan uang lembur ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas tunjangan uang lembur dan karyawan memiliki nilai *many to one* dan mandatory pada karyawan, yang artinya satu tunjangan uang lembur dimiliki satu karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali tunjangan uang lembur.

12. Entitas presensi lembur

Didalam entitas presensi lembur terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : `id_presensilembur`, `jammulai_lembur`, `jamselesai_lembur`, dan `tgl_lembur`. Entitas tunjangan lembur ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas presensi lembur dan entitas permintaan lembur memiliki nilai *many to one* dan mandatory

pada keduanya, yang artinya satu presensi lembur dimiliki satu permintaan lembur dan satu permintaan lembur memiliki satu atau banyak presensi lembur.

13. Entitas potongan

Didalam entitas potongan terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu : *id_pelanggaran*, *tgl_pelanggaran*, dan *nominal_potongan*. Entitas potongan ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas potongan dan karyawan memiliki nilai *many to one* dan mandatory pada karyawan, yang artinya satu potongan dimiliki satu karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak atau tidak sama sekali potongan.

14. Entitas jenis pelanggaran

Didalam entitas jenis pelanggaran terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu: *id_jenis_pelanggaran*, dan *nama_pelanggaran*. Entitas jenis pelanggaran ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas jenis pelanggaran dan *training* memiliki nilai *many to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu jenis pelanggaran dimiliki satu atau banyak *grade training* dan satu *grade training* memiliki satu atau banyak jenis pelanggaran. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu *entity* potongan pelanggaran dengan atribut *nominal_pelanggaran*.

15. Entitas *training*

Didalam entitas *grade training* terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu: *id_training*, *jangka_waktu*, *nominal_lembur*, dan *nominal_gapok*. Entitas *grade training* ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas *grade training* dan karyawan memiliki nilai *many to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu

grade training dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak karyawan. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu *entity history grade training* dengan atribut *tgl_training*.

16. Entitas bonus uang makan

Didalam entitas bonus uang makan terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu: *id_bonusuangmakan*, dan *nominal_bonus*. Entitas Bonus Uang Makan ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas bonus uang makan dan karyawan memiliki nilai *many to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu bonus uang makan dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak bonus uang makan. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu *entity detail bonus uang makan* dengan atribut *tgl_bonusum*, dan *besar_bonusum*.

17. Entitas tunjangan insentif

Didalam entitas tunjangan insentif terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu: *id_tunjanganinsentif*, dan *nominal_insentif*. Entitas tunjangan insentif ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas tunjangan insentif dan karyawan memiliki nilai *many to many* dan keduanya mandatory, yang artinya satu tunjangan insentif dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak tunjangan insentif. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu *entity detail tunjangan insentif* dengan atribut *tgl_tunjanganinsentif*, dan *besartunjangan_insentif*.

18. Entitas tunjangan premi hadir

Didalam entitas tunjangan premi hadir terdapat beberapa atribut diantaranya yaitu: *id_premihadir*, *nominal_premihadir*. Entitas tunjangan premi hadir ini berelasi dengan entitas karyawan. Relasi antara entitas tunjangan premi hadir dan karyawan memiliki nilai *many to many* dan keduanya *mandatory*, yang artinya satu tunjangan premi hadir dimiliki satu atau banyak karyawan dan satu karyawan memiliki satu atau banyak tunjangan premi hadir. Relasi ini menghasilkan *change entity* yaitu *entity detail* tunjangan premi hadir dengan atribut *tgl_tunjanganpremi hadir*, dan *besartunjangan_premihadir*.

3.3.2 Physical data model (PDM)

Physical data model (PDM) menspesifikasikan implementasi secara fisik pada *database*. Selain itu, harus mempertimbangkan secara *detail* implementasi fisik dan memperhitungkan target *software* dan struktur *storage*-nya.

PDM adalah organisasi fisik dalam suatu format grafis yang menghasilkan catatan modifikasi dan rancangan *database* yang mempertimbangkan perangkat lunak dan penyimpanan data struktur. PDM didapatkan dari hasil *generate* CDM dengan atribut yang diperluas. Obyek dalam PDM ditunjukkan pada tabel 3.1.

Tabel 3.1 Obyek dalam PDM

No	Obyek	Keterangan
1	Tabel	Menggambarkan sekumpulan data yang diatur dalam bentuk baris dan kolom yang merupakan pemodelan dari tabel basis data.
2	Kolom	Merupakan struktur data yang sudah dipilih untuk mengidentifikasi baris secara unik yang berfungsi untuk mempermudah pengaturan dan perbaikan data.
3	<i>Primary Key</i>	Suatu atribut yang sudah dipilih untuk mengidentifikasi baris secara unik yang berfungsi untuk mempermudah pengaturan dan perbaikan data.
4	<i>Foreign Key</i>	Merupakan kunci (<i>key</i>) pada suatu tabel yang terhubung dengan <i>primary key</i> pada tabel yang lain.
5	<i>Reference</i>	Merupakan hubungan antara <i>primary key</i> dan <i>foreign key</i> dari tabel yang berbeda.

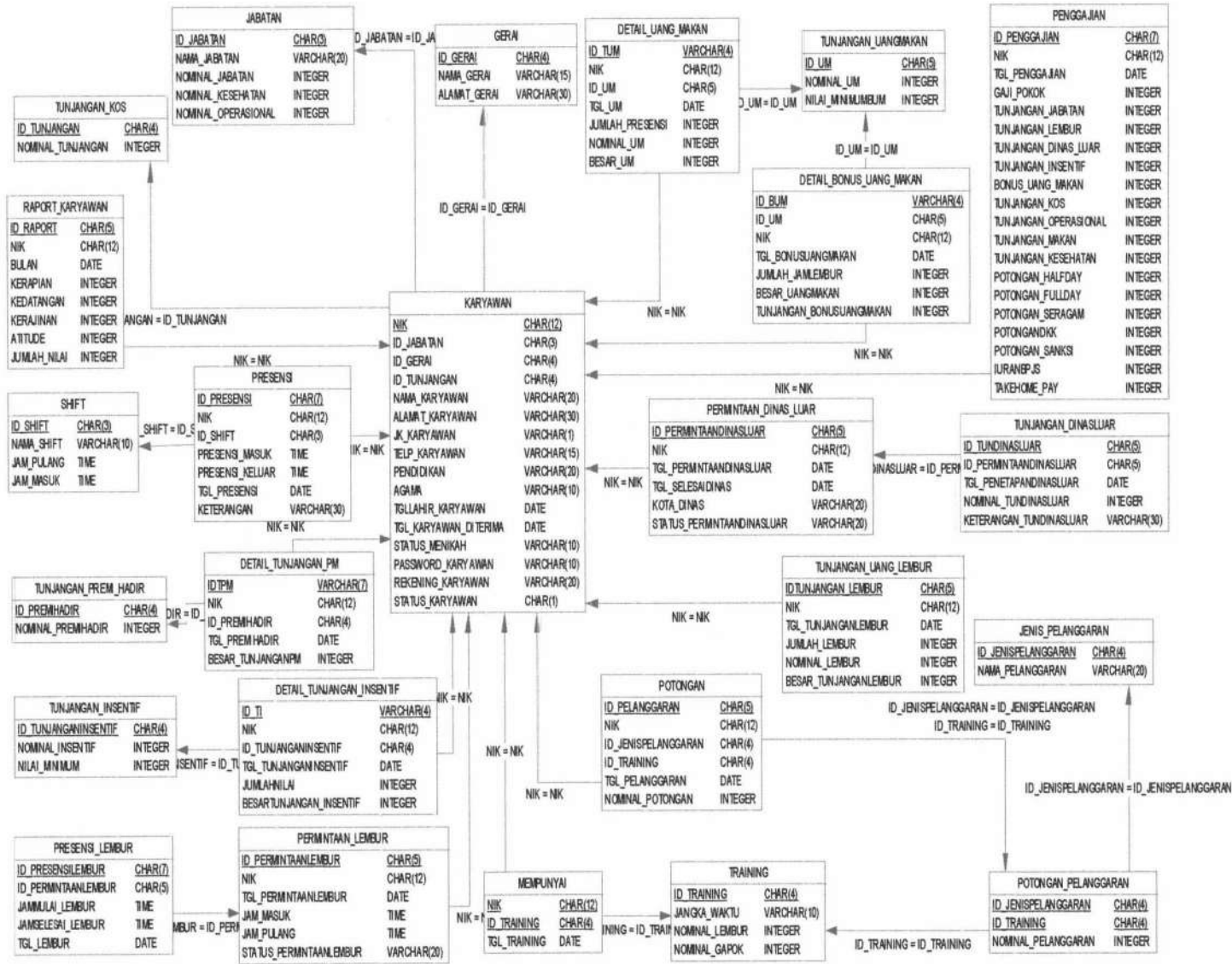
Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai PDM, maka dapat dilihat pada gambar 3.13.

3.3.3 Struktur Tabel

Tabel merupakan sekelompok *record* data yang masing-masing berisi informasi. Dalam Sistem Informasi Penggajian Karyawan terdapat 27 tabel.

Keterangan lebih *detail* masing – masing tabel sebagai berikut :

Gambar 3.13 PDM Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu



1. Tabel Jabatan

Fungsi : menyimpan data jabatan

Primary Key : ID_JABATAN (*not null*)

Tabel 3.2 menjelaskan struktur dari tabel jabatan.

Tabel 3.2 Struktur Tabel Jabatan

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_JABATAN	Char	3	
2.	NAMA_JABATAN	Varchar	20	
3.	NOMINAL_JABATAN	Integer		
4.	BPJS	Integer		
5.	TUNJANGAN_OPERASIONAL	Inteeger		

2. Tabel Gerai

Fungsi : menyimpan data gerai

Primary Key : ID_GERAI (*not null*)

Tabel 3.3 menjelaskan struktur dari tabel gerai.

Tabel 3.3 Struktur Tabel Gerai

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_GERAI	Char	4	
2.	NAMA_GERAI	Varchar	15	
3.	ALAMAT_GERAI	Varchar	30	

3. Tabel Tunjangan Kos

Fungsi : menyimpan data tunjangan kos

Primary Key : ID_TUNJANGANKOS (*not null*)

Tabel 3.4 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan.kos

Tabel 3.4 Struktur Tabel Tunjangan Kos

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_TUNJANGANKOS	Char	5	
2.	NOMINAL_TUNJANGANKOS	Integer		

4. Table Shift

Fungsi : menyimpan data shift

Primary Key : ID_SHIFT (*not null*)

Tabel 3.5 menjelaskan struktur dari table shift

Tabel 3.5 Struktur Tabel Shift

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_SHIFT	Char	3	
2.	NAMA_SHIFT	Varchar	7	
3.	JAM_PULANG	Time		
4.	JAM_MASUK	Time		

5. Tabel Tunjangan Uang Makan

Fungsi : menyimpan data tunjangan uang makan

Primary Key : ID_UM (*not null*)

Tabel 3.6 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan uang makan.

Tabel 3.6 Struktur Tabel Tunjangan Uang Makan

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_UM	Varchar	7	
2.	NOMINAL_UM	Integer		

6. Tabel Jenis Pelanggaran

Fungsi : menyimpan data jenis pelanggaran

Primary Key : ID_JENISPELANGGARAN (*not null*)

Tabel 3.7 menjelaskan struktur dari tabel jenis pelanggaran

Tabel 3.7 Struktur Tabel Jenis Pelanggaran

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_JENISPELANGGARAN	Char	4	
2.	NAMA_PELANGGARAN	Varchar	10	

7. Tabel Tunjangan Premi Hadir

Fungsi : menyimpan data tunjangan premi hadir

Primary Key : ID_PREMIHADIR (*not null*)

Tabel 3.8 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan premi hadir

Tabel 3.8 Struktur Tabel Tunjangan Premi Hadir

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_PREMIHADIR	Char	4	
2.	NOMINAL_PREMIHADIR	Integer		

8. *Tabel Training*

Fungsi : menyimpan data *grade training* karyawan

Primary Key : ID_TRAINING (*not null*)

Tabel 3.9 menjelaskan struktur dari tabel *Training*

Tabel 3.9 Struktur Tabel *Training*

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_TRAINING	Char	4	
2.	JANGKA_WAKTU	Varchar	10	
3.	NOMINAL_LEMBUR	Integer		
4.	NOMINAL_GAPOK	Integer		

9. *Tabel Tunjangan Insentif*

Fungsi : menyimpan data tunjangan insentif

Primary Key : ID_TUNJANGANINSENTIF (*not null*)

Tabel 3.10 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan insentif

Tabel 3.10 Struktur Tabel Tunjangan Insentif

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_TUNJANGANINSENTIF	Char	4	
2.	NOMINAL_INSENTIF	Integer		
3.	NILAI_MINIMUM	Integer		

10. Tabel Raport Karyawan

Fungsi : menyimpan data raport karyawan

Primary Key : ID_RAPORT (*not null*)

Foreign key : NIK (*From* Tabel Karyawan)

Tabel 3.12 menjelaskan struktur dari raport karyawan.

Tabel 3.12 Struktur Tabel Raport Karyawan

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_RAPORTKARYAWAN	Char	5	
2.	NIK	Char	12	
3.	BULAN	Date		
4.	KERAPIAN	Integer		
5.	KEDATANGAN	Integer		
6.	KERAJINAN	Integer		
7.	ATTITUDE	Integer		
8.	JUMLAH	Integer		

11. Tabel Karyawan

Fungsi : menyimpan data karyawan

Primary Key : NIK (*not null*)

Foreign key : ID_JABATAN (*From* Tabel Jabatan),

ID_GERAI (*From* Tabel Gerai)

ID_TUNJANGANKOS (*From* Tabel Tunjangan Kos)

Tabel 3.13 menjelaskan struktur dari tabel karyawan

Tabel 3.13 Struktur Tabel Karyawan

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	NIK	Char	12	
2.	ID_JABATAN	Char	3	
3.	ID_GERAI	Char	4	
4.	ID_TUNJANGANKOS	Char	5	
5.	NAMA_KARYAWAN	Varchar	20	
6.	ALAMAT_KARYAWAN	Varchar	30	
7.	JK_KARYAWAN	Varchar	1	P= Perempuan L= Laki-laki
8.	TELP_KARYAWAN	Varchar	15	
9.	PENDIDIKAN	Varchar	20	
10.	AGAMA	Varchar	10	
11.	TGLLAHIR_KARYAWAN	Date	12	
12.	TGL_KARYAWAN_DITERIMA	Date	1	
13.	STATUS_MENIKAH	Varchar	10	1= Menikah 2= Lajang
14.	PASSWORD_KARYAWAN	Varchar	10	
15.	REKENING_KARYAWAN	Varchar	20	
16.	STATUS_KARYAWAN	Char	1	1=aktif 2=cuti 3=keluar
17.	FINGERPRINT_TEMPLATE	Blob		

12. Tabel Presensi

Fungsi : menyimpan data presensi karyawan

Primary Key : ID_PRESENSI (*not null*)

Foreign key : NIK (*From* Tabel Karyawan),

ID_SHIFT (*From* Table Shift)

Tabel 3.14 menjelaskan struktur dari tabel presensi.

Tabel 3.14 Struktur Tabel Presensi

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_PRESENSI	Char	7	
2.	NIK	Char	12	
3.	ID_SHIFT	Char	3	
4.	PRESENSI_MASUK	Time		
5.	PRESENSI_KELUAR	Time		
6.	TGL_PRESENSI	Date		
7.	KETERANGAN	Varchar	30	1=Terlambat 2=Tidak Terlambat

13. Tabel Detail Uang Makan

Fungsi : menyimpan data detail karyawan terima uang makan

Primary Key : ID_UM (*From* Tabel Tunjangan Uang Makan)

NIK (*From* Tabel Karyawan)

Foreign Key : ID_UM (*From* Tabel Tunjangan Uang Makan)

NIK (*From* Tabel Karyawan)

Tabel 3.15 menjelaskan struktur dari tabel *detail* uang makan.

Tabel 3.15 Struktur Tabel *Detail* Tunjangan Uang Makan

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_UM	Char	4	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_UM	Date		
4.	JUMLAH_PRESENSI	Integer		
5.	NOMINAL_UM	Integer		
6.	BESAR_UM	Integer		

14. Tabel Penggajian

Fungsi : menyimpan data gaji karyawan

Primary Key : ID_PENGGAJIAN (*not null*)

Foreign Key : NIK (*From* Tabel Karyawan)

Tabel 3.16 menjelaskan struktur dari tabel penggajian.

Tabel 3.16 Struktur Tabel Penggajian

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_PENGGAJIAN	Char	7	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_PENGGAJIAN	Date		
4.	GAJI_POKOK	Integer		
5.	TUNJANGAN_JABATAN	Integer		
6.	TUNJANGAN_KESEHATAN	Integer		
7.	TUNJANGAN_LEMBUR	Integer		
8.	TUNJANGAN_DINASLUAR	Integer		
9.	TUNJANGAN_INSENTIF	Integer		
10.	TUNJANGAN_BONUSUANGMAKAN	Integer		
11.	TUNJANGAN_KOS	Integer		
12.	TUNJANGAN_OPERASIONAL	Integer		
13.	TUNJANGAN_MAKAN	Integer		
14.	POTONGAN_HALFDAY	Integer		
15.	POTONGAN_FULLLDAY	Integer		
16.	POTONGAN_SERAGAM	Integer		
17.	POTONGAN_DKK	Integer		
18.	POTONGAN_SANKSI	Integer		
19.	IURANBPJS	Integer		
20.	TAKEHOME_PAY	Integer		

15. Table Permintaan Dinas Luar

Fungsi : menyimpan data permintaan dinas luar

Primary Key : ID_PERMINTAANDINASLUAR (*not null*)

Foreign Key : NIK (From Tabel Karyawan)

Tabel 3.17 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan dinas luar

Tabel 3.17 Struktur Tabel Tunjangan Dinas Luar

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_PERMINTAANDINASLUAR	Char	5	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_PERMINTAANDINASLUAR	Date		
4.	TGL_SELESAIDINAS	Date		
5.	KOTA_DINAS	Varchar	20	
6.	STATUS_PERMINTAANDINASLUAR	char	1	1=Menunggu 2=Terima 3=Tolak

16. Tabel Tunjangan Dinas Luar

Fungsi : menyimpan data karyawan terima tunjangan dinas luar

Primary Key : ID_TUNDINASLUAR (*not null*)

Foreign Key : ID_PERMINTAANDINASLUAR (From Tabel Karyawan)

Tabel 3.18 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan dinas luar.

Tabel 3.18 Struktur Tabel Tunjangan Dinas Luar

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_TUNDINASLUAR	Varchar	7	
2.	ID_PERMINTAANDINASLUAR	Varchar	7	
3.	TGL_PENETAPANDINASLUAR	Date		
4.	NOMINAL_TUNDINASLUAR	Integer		
5.	KOTA	Varchar	30	

17. Tabel Tunjangan Uang Lembur

Fungsi : menyimpan data karyawan terima tunjangan lembur

Primary Key : IDTUNJANGAN_LEMBUR (not null)

Foreign Key : NIK (From Tabel Karyawan)

Tabel 3.19 menjelaskan struktur dari tabel tunjangan uang lembur

Tabel 3.19 Struktur Tabel Tunjangan Uang Lembur

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	IDTUNJANGAN_LEMBUR	Varchar	7	
2.	NIK	Varchar	7	
3.	TGL_TUNJANGANLEMBUR	Date		
4.	JUMLAH_LEMBUR	Integer		
5.	NOMINAL_LEMBUR	Integer		
6.	BESAR_TUNJANGANLEMBUR	Integer		

18. Tabel Permintaan Lembur

Fungsi : menyimpan data permintaan lembur untuk karyawan

Primary Key : ID_PERMINTAANLEMBUR (not null)

Foreign Key : NIK (From Tabel Karyawan)

Tabel 3.20 menjelaskan struktur dari tabel permintaan lembur

Tabel 3.20 Struktur Tabel Permintaan Lembur

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_PERMINTAANLEMBUR	Char	5	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_PERMINTAANLEMBUR	Date		
4.	JAM_MASUK	Time		
5.	JAM_PULANG	Time		
6.	STATUS_PERMINTAANLEMBUR	Char	1	1=Menunggu 2=Terima 3=Tolak 4=Finish

19. Tabel Presensi Lembur

Fungsi : menyimpan data presensi lembur

Primary Key : ID_LEMBUR (not null)

Foreign Key : ID_PERMINTAANLEMBUR (From Tabel Karyawan)

Tabel 3.21 menjelaskan struktur dari tabel lembur

Tabel 3.21 Struktur Tabel Lembur

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_PRESENSILEMBUR	Char	7	
2.	ID_PERMINTAANLEMBUR	Char	5	
3.	JAMMULAI_LEMBUR	Time		
4.	JAMSELESAI_LEMBUR	Time		
5.	TGL_LEMBUR	Date		

20. Tabel Potongan

Fungsi : menyimpan data potongan gaji karyawan

Primary Key : ID_PELANGGARAN (not null)

Foreign Key : ID_JENISPELANGGARAN (From Potongan Pelanggaran)
 NIK (From Tabel Karyawan)

ID_TRAINING (From Table Potongan Pelanggaran)

Tabel 3.22 menjelaskan struktur dari tabel potongan

Tabel 3.22 Struktur Tabel Potongan

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_PELANGGARAN	Char	5	
2.	NIK	Char	7	
3.	ID_JENISPELANGGARAN	Char	4	
4.	ID_TRAINING	Char	4	
5.	TGL_PELANGGARAN	Date		
6.	NOMINAL_POTONGAN	Integer		

21. Tabel Potongan Pelanggaran

Fungsi : menyimpan data potongan pelanggaran

Primary Key : ID_JENISPELANGGARAN(*From* Table Jenis Pelanggaran)
ID_TRAINING (*From* Table Training)

Foreign Key : ID_JENISPELANGGARAN(*From* Table Jenis Pelanggaran)
ID_TRAINING (*From* Table Training)

Tabel 3.23 menjelaskan struktur dari tabel detail potongan pelanggaran

Tabel 3.23 Struktur Tabel *Detail* Potongan Pelanggaran

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_JENISPELANGGARAN	Varchar	7	
2.	ID_TRAINING	Varchar	10	
3.	NOMINAL_PELANGGARAN	Integer		

22. Tabel *History Training*

Fungsi : menyimpan data *history grade training* karyawan

Primary Key : ID_TRAINING (*From* Table Training)
NIK (*from* Table Karyawan)

Foreign Key : ID_TRAINING (*From* Table Training)
NIK (*from* Table Karyawan)

Tabel 3.24 menjelaskan struktur dari tabel *history grade training*

Tabel 3.24 Struktur Tabel *History Grade Training*

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_TRAINING	Char	4	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_TRAINING	Date		

23. Tabel Detail *Bonus Uang Makan*

Fungsi : menyimpan data karyawan terima bonus uang makan

Primary Key : ID_BONUSUANGMAKAN (*From Table Bonus Uang Makan*)

NIK (*From Table Karyawan*)

Foreign Key : ID_BONUSUANGMAKAN (*From Table Bonus Uang Makan*)

NIK (*From Table Karyawan*)

Tabel 3.25 menjelaskan struktur dari tabel *detail* bonus uang makan

Tabel 3.25 Struktur Tabel *Detail Bonus Uang Makan*

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_BUM	Char	4	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_BONUSUM	Date		
4.	JUMLAH_JAMLEMBUR	Integer		
5.	NOMINAL_BUM	Integer		
6.	BESAR_BONUSUM	Integer		

24. Tabel Detail Tunjangan Insentif

- Fungsi : Menyimpan data karyawan terima tunjangan insentif
- Primary Key* : ID_TUNJANGANINSENTIF (*From* Table Tunjangan Insentif)
 NIK (*From* Table Karyawan)
- Foreign Key* : ID_TUNJANGANINSENTIF (*From* Table Tunjangan Insentif)
 NIK (*From* Table Karyawan)

Tabel 3.26 menjelaskan struktur dari tabel detail tunjangan insentif

Tabel 3.26 Struktur Tabel Detail Tunjangan Insentif

No.	Field Name	Data Type	Field Size	Keterangan
1.	ID_TI	Char		
2.	ID_TUNJANGANINSENTIF	Char	4	
3.	NIK	Char	12	
4.	TGL_TUNJANGANINSENTIF	Date		
5.	BESAR_TUNJANGAN_INSENTIF	Integer		

25. Tabel *Detail* Tunjangan Premi Hadir

- Fungsi : Menyimpan data karyawan terima tunjangan premi hadir
- Primary Key* : ID_PREMIHADIR (*From* Table Tunjangan Premi Hadir)
 NIK (*From* Table Karyawan)
- Foreign Key* : ID_PREMIHADIR (*From* Table Tunjangan Premi Hadir)
 NIK (*From* Table Karyawan)

Tabel 3.27 menjelaskan struktur dari tabel detail tunjangan premi hadir

Tabel 3.27 Struktur Tabel Detail Tunjangan Premi Hadir

No.	<i>Field Name</i>	<i>Data Type</i>	<i>Field Size</i>	Keterangan
1.	ID_PREMIHADIR	Char	4	
2.	NIK	Char	12	
3.	TGL_PREMIHADIR	Date		
4.	BESAR_TUNJANGAN	Integer		

3.4 Desain Input dan Output

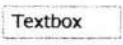

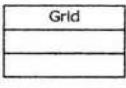

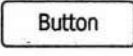
Desain *input* dan *output* adalah salah satu bagian yang penting didalam perancangan sebuah sistem informasi. Perancangan desain *input* dan *output* yang baik akan berpengaruh terhadap efektifitas dan kemudahan penggunaan sistem informasi oleh *user*.

3.4.1 Desain Input

Desain *input* adalah desain yang digunakan untuk menerima masukan data yang akan disimpan ke dalam *database* dan nantinya akan digunakan ke dalam proses transaksi maupun sebagai *output* yang dilaporkan.

Desain ini terdiri dari desain *form* utama dan pendukung. Dalam membuat desain *input* tersebut dibutuhkan beberapa komponen. Penjelasannya tentang komponen dalam membuat desain *input* dan *output* ditunjukkan pada tabel 3.28.

Tabel 3.28 Tabel Komponen *Output Input*

Komponen	Keterangan
	<i>Textbox</i> , digunakan sebagai <i>input-an</i> data.
	<i>Combobox</i> , digunakan untuk menampilkan menu pilihan data.
	<i>Grid</i> , digunakan untuk menampilkan seluruh data.
	<i>Radio Button</i> , digunakan untuk memberikan pilihan dan harus dipilih salah satu.
	<i>Button</i> , digunakan sebagai tombol yang berfungsi sebagai suatu proses, misalnya proses menyimpan, mengubah dan sejenisnya atau digunakan sebagai tombol untuk pindah ke halaman yang lain.

Berikut ini adalah desain *input* dari Sistem Informasi Tata Naskah UPT LPPMHP Surabaya :

3.4.1.1 *Form login*


Form login adalah pintu masuk bagi *user* untuk masuk dalam system sesuai otoritasnya. Otoritas karyawan dilihat melalui jabatan. Otoritas ini untuk melakukan sebuah proses demi kepentingan yang berhubungan dengan Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu. Adapun *user* yang bisa *login* dalam sistem ini yaitu :

- a. Admin : Berhak menginputkan data master diantaranya master karyawan, jabatan, *training*, tunjangan, tunjangan uang makan, gerai, jenis pelanggaran, potongan pelanggaran,

bonus uang makan, tunjangan insentif, tunjangan premi hadir, shift, presensi, dan lembur.

- b. **Pemimpin Gerai** : Berhak menginputkan permintaan lembur karyawan, permintaan dinas luar. Serta melihat rekap gaji karyawan, presensi kerja karyawan, dan presensi lembur karyawan.
- c. **Personalia** : Berhak untuk melakukan generate tunjangan, generate potongan, dan laporan.
- d. **Karyawan** : Berhak untuk melihat slip gaji karyawan, dan menkonfirmasi permintaan lembur dan dinas luar.

Desain *form login* ditunjukkan pada gambar 3.13.

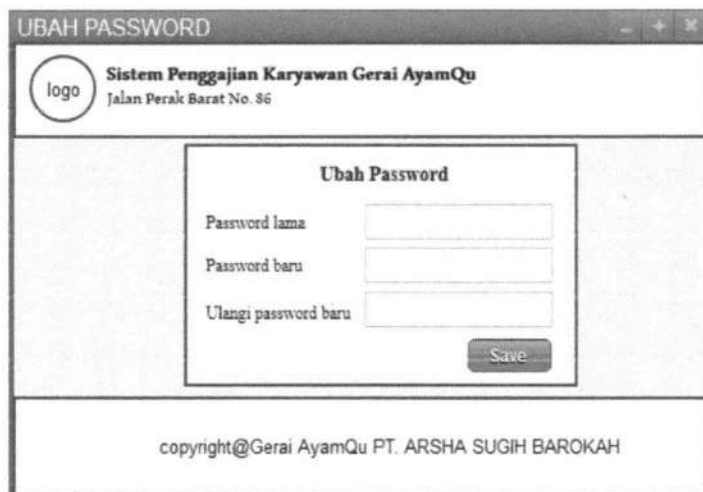


The image shows a web browser window titled "LOGIN". The page header contains a logo and the text "Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu" and "Jalan Perak Barat No. 86". The main content area features a "login" form with two input fields labeled "NIK" and "Password", and a "Login" button. The footer contains the text "copyright@Gerai AyamQu PT. ARSHA SUGIH BAROKAH".

Gambar 3.13 *Form Login*

3.4.1.3 Form ubah password

Form di bawah ini digunakan untuk mengubah *password* semua pemakai (*user*) yang ada di Gerai AyamQu. Desain *form* ganti password dapat ditunjukkan pada gambar 3.14.



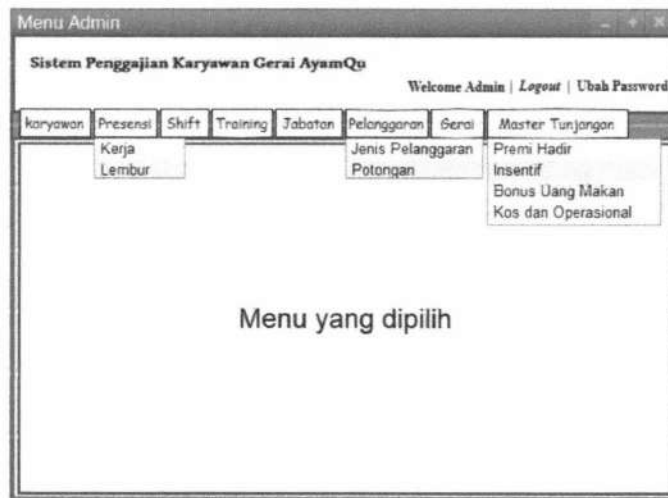
The image shows a web browser window titled "UBAH PASSWORD". Inside the window, there is a header area with a circular logo on the left and the text "Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu" and "Jalan Perak Barat No. 86" on the right. The main content area is a form titled "Ubah Password" with three input fields: "Password lama", "Password baru", and "Ulangi password baru". Below the input fields is a "Save" button. At the bottom of the window, there is a footer with the text "copyright@Gerai AyamQu PT. ARSHA SUGIH BAROKAH".

Gambar 3.14 Form Ubah Password

3.4.1.4 Halaman admin

Staf Admin adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap data *master* yang merupakan kunci awal berjalannya sistem informasi ini. Staf admin mempunyai hak akses dan kewenangan dalam mengolah data master, baik menambah dan mengubah data. Pada halaman admin terdapat beberapa menu pilihan, diantaranya pada menu karyawan, shift, training, dan jabatan. Kemudian pada menu presensi mempunyai submenu kerja dan lembur, pada menu pelanggaran mempunyai submenu jenis pelanggaran dan potongan, pada menu master tunjangan mempunyai submenu premi hadir, insentif, bonus uang makan, kos dan operasional. Menu ubah *password* dan

logout dimiliki oleh setiap hak akses yang lain. Desain *Form* halaman utama admin ditunjukkan pada gambar 3.15.



Gambar 3.15 *Form* Halaman Admin

3.4.1.5 Halaman Personalia

Personalia adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap data transaksi pengelolaan semua tunjangan dan pembuatan laporan. Personalia mempunyai hak akses dan kewenangan dalam mengolah data tunjangan, baik menambah dan mengubah data. Pada halaman utama Staf personalia terdapat beberapa menu pilihan, diantaranya pada menu premi hadir, insentif, uang makan, bonus uang makan, lembur, dan potongan. Pada menu laporan mempunyai sub menu, yaitu rekap gaji dan *take home pay*. Menu *ubah password* dan *logout* dimiliki oleh setiap hak akses yang lain. Desain *Form* halaman utama personalia ditunjukkan pada gambar 3.16.



Gambar 3.16 *Form* Halaman Personalia

3.4.1.6 Halaman Pemimpin Gerai

Pemimpin Gerai adalah bagian yang bertanggung jawab terhadap pengelolaan data raport karyawan, serta dapat melihat rekap gaji karyawan pada gerai tersebut, melihat presensi karyawan dan presensi lembur karyawan. Pemimpin Gerai mempunyai hak akses dan kewenangan dalam mengolah data raport karyawan, baik menambah dan mengubah data. Pada halaman utama Staf pemimpin gerai terdapat beberapa menu pilihan, diantaranya pada menu raport karyawan dan view. Pada menu view mempunyai sub menu, yaitu presensi kerja, lembur, dan rekap gaji. Menu ubah *password* dan *logout* dimiliki oleh setiap hak akses yang lain. Desain *Form* halaman utama pemimpin gerai ditunjukkan pada gambar 3.17.



Gambar 3.17 *Form* Halaman Pemimpin Gerai

3.4.1.7 Halaman Karyawan

Karyawan mempunyai hak akses untuk melihat slip gaji karyawan tersebut. Menu ubah *password* dan *logout* dimiliki oleh setiap hak akses yang lain. Desain *Form* halaman utama pemimpin gerai ditunjukkan pada gambar 3.18.



Gambar 3.18 *Form* Halaman Karyawan

3.4.1.8 Form Data Master Karyawan

Form data master karyawan digunakan untuk menambah dan mengubah data pegawai. *Form* data master pegawai dapat diakses oleh Admin. Desain *form* data master pegawai dapat di tunjukkan pada gambar 3.19.

Gambar 3.19 *Form* Data Master Karyawan

3.4.1.9 Form Data Master Jabatan

Form data master jabatan digunakan untuk menambah dan mengubah data jabatan. *Form* data master jabatan dapat diakses oleh admin. Desain *form* data master jabatan dapat di tunjukkan pada gambar 3.20.

Menu Admin

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Admin | Logout | Ubah Password

karyawan Presensi Shift Training Jabatan Pelanggaran Gerai Master Tunjangan

Data Jabatan

ID Jabatan

Nama Jabatan

Tunjangan Jabatan Rp.

Tunjangan Kesehatan Rp.

ID Jabatan	Nama Jabatan	Tunjangan Jabatan	Tunjangan Kesehatan	Opsi

Gambar 3.20 *Form Data Master Jabatan*

3.4.1.10 *Form Data Master Shift*

Form data master shift digunakan untuk menambah dan mengubah data shift. *Form data master shift* dapat diakses oleh admin. Desain *form data master shift* dapat di tunjukkan pada gambar 3.21.

Menu Admin

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Admin | Logout | Ubah Password

karyawan Presensi Shift Training Jabatan Pelanggaran Gerai Master Tunjangan

Data Shift

ID Shift

Nama Shift

Jam Masuk HH:MM:SS

Jam Pulang HH:MM:SS

ID Shift	Nama Shift	Jam Masuk	Jam Pulang	Opsi

Gambar 3.21 *Form Data Master Shift*

3.4.1.11 Form Data Master Training

Form data master training digunakan untuk menambah dan mengubah data *training*. *Form data master training* dapat diakses oleh admin. Desain *form data master training* dapat di tunjukkan pada gambar 3.22.

ID Training	Jangka Waktu	Nominal Lembur	Nominal Gaji Pokok	Operasi
-------------	--------------	----------------	--------------------	---------

Gambar 3.22 *Form Data Master Training*

3.4.1.12 Form data master jenis pelanggaran

Form data master jenis pelanggaran digunakan untuk menambah dan mengubah data jenis pelanggaran. *Form data master jenis pelanggaran* dapat diakses oleh admin. Desain *form data master jenis pelanggaran* dapat di tunjukkan pada gambar 3.23.

Menu Admin

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Admin | Logout | Ubah Password

karyawan Presensi Shift Training Jabatan Pelanggaran Gerai Master Tunjangan

Jenis Pelanggaran Potongan

Data Jenis Pelanggaran

ID Jenis Pelanggaran:

Nama Pelanggaran:

Save

ID Jenis Pelanggaran	Nama Pelanggaran	Casi
		est

Gambar 3.23 Form Data Master Jenis Pelanggaran

3.4.1.13 Form Data Master Potongan

Form data master potongan digunakan untuk menambah dan mengubah data nominal potongan. Form data master potongan dapat diakses oleh admin. Desain form data master potongan dapat di tunjukkan pada gambar 3.24.

Menu Admin

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Admin | Logout | Ubah Password

karyawan Presensi Shift Training Jabatan Pelanggaran Gerai Master Tunjangan

Jenis Pelanggaran Potongan

Data Potongan

ID JP:

Jenis Pelanggaran:

Training:

Potongan: Rp.

Save

ID JP	Jenis Pelanggaran	Training	Potongan	Casi
				est

Gambar 3.24 Form Data Master Potongan

3.4.1.14 Form Data Master Gerai

Form data master gerai digunakan untuk menambah dan mengubah data gerai. *Form* data master gerai dapat diakses oleh admin. Desain *form* data master gerai dapat di tunjukkan pada gambar 3.25.



The screenshot shows a web application interface for an admin user. The title bar reads 'Menu Admin'. The main header is 'Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQs' with a 'Welcome Admin | Logout | Ubah Password' link. A navigation menu includes 'Karyawan', 'Presensi', 'Shift', 'Training', 'Jabatan', 'Pelanggaran', 'Gerai', and 'Master Tunjangan'. The 'Gerai' menu item is selected. The main content area is titled 'Data Gerai' and contains a form with three input fields: 'ID Gerai', 'Nama Gerai', and 'Alamat'. Below the 'Alamat' field is a 'Simpan' button. At the bottom, there is a table with four columns: 'id Gerai', 'Nama Gerai', 'Alamat', and 'aksi'. The 'aksi' column contains an 'edit' link.

Gambar 3.25 *Form* Data Master Gerai

3.4.1.15 Form Data Master Tunjangan Premi Hadir

Form data master tunjangan premi hadir digunakan untuk menambah dan mengubah data master tunjangan premi hadir. *Form* data master premi hadir dapat diakses oleh admin. Desain *form* data master tunjangan premi hadir dapat di tunjukkan pada gambar 3.26.

Menu Admin

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Admin | Logout | Ubah Password

karyawan Presensi Shift Training Jabatan Pelanggaran Gerai Master Tunjangan

Data Master Tunjangan Premi Hadir

ID Premi Hadir

Tunjangan Premi Hadir Rp.

Save

id Premi-hadir	Tunjangan Premi-hadir	Opsi
		set

Premi Hadir
Insentif
Bonus Uang Makan
Kos dan Operasional
Uang Makan

Gambar 3.26 Form Data Master Tunjangan Premi Hadir

3.4.1.16 Form Data Master Tunjangan Insentif

Form data master tunjangan insentif digunakan untuk menambah dan mengubah data master tunjangan insentif. Form data master insentif dapat diakses oleh admin. Desain form data master tunjangan insentif dapat di tunjukkan pada gambar 3.27.

Menu Admin

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Admin | Logout | Ubah Password

karyawan Presensi Shift Training Jabatan Pelanggaran Gerai Master Tunjangan

Data Master Tunjangan Insentif

ID Insentif

Tunjangan Insentif Rp.

Nilai Minimal

Save

id insentif	Tunjangan insentif	Opsi
		set

Premi Hadir
Insentif
Bonus Uang Makan
Kos dan Operasional
Uang Makan

Gambar 3.27 Form Data Master Tunjangan Insentif

3.4.1.17 Form Data Master Tunjangan Bonus Uang Makan

Form data master tunjangan bonus uang makan digunakan untuk menambah dan mengubah data master tunjangan bonus uang makan. *Form* data master bonus uang makan dapat diakses oleh admin. Desain *form* data master tunjangan bonus uang makan dapat di tunjukkan pada gambar 3.28.

ID Bonus Um	Tunjangan Bonus Um	Opri
		est

Gambar 3.28 *Form* Data Master Tunjangan Bonus Uang Makan

3.4.1.18 Form Data Master Tunjangan Kos dan Operasional

Form data master tunjangan bonus uang makan digunakan untuk menambah dan mengubah data master tunjangan bonus uang makan. *Form* data master bonus uang makan dapat diakses oleh admin. Desain *form* data master tunjangan bonus uang makan dapat di tunjukkan pada gambar 3.29.

Gambar 3.29 *Form Data Master Tunjangan Kos dan Operasional*

3.4.1.19 *Form Data Master Tunjangan Uang Makan*

Form data master tunjangan uang makan digunakan untuk menambah dan mengubah data master tunjangan uang makan. *Form* data master tunjangan uang makan dapat diakses oleh admin. Desain *form* data master tunjangan uang makan dapat di tunjukkan pada gambar 3.30.

Gambar 3.30 *Form Data Master Tunjangan Uang Makan*

3.4.1.20 Form Data Raport Karyawan

Form data raport karyawan digunakan untuk menambah dan mengubah data raport karyawan. Form data raport karyawan dapat diakses oleh pemimpin gerai. Desain form data raport karyawan dapat di tunjukkan pada gambar 3.31.

Gambar 3.31 Form Data Raport Karyawan

3.4.1.21 Form Data Permintaan Lembur

Form data permintaan lembur digunakan untuk menambah dan mengubah data permintaan lembur. Form data raport karyawan dapat diakses oleh pemimpin gerai. Desain form data raport karyawan dapat di tunjukkan pada gambar 3.32.

Menu Permintaan Lembur

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Pemimpin | Logout | Ubah Password

Report Karyawan Permintaan View

Dinas Luar Lembur

Permintaan Lembur

Id Permintaan

Nama Karyawan Con

Tanggal Mulai YY:MM:DD

Tanggal Selesai YY:MM:DD

Save

Id Permintaan	Nama Karyawan	Tanggal Mulai	Tanggal Selesai	Status	Opsi
				<input checked="" type="checkbox"/>	edit

NIK	Nama Karyawan	Gerai	Training	Jabatan	Opsi
					Pilih

Submit cancel

Gambar 3.32 Form Data Permintaan Lembur

3.4.1.22 Form Data Permintaan Dinas Luar

Form data permintaan dinas luar digunakan untuk menambah dan mengubah data permintaan dinas luar. Form data permintaan dinas luar dapat diakses oleh pemimpin gerai. Desain form data permintaan dinas luar dapat di tunjukkan pada gambar 3.33.

Gambar 3.33 *Form* Data Permintaan Dinas Luar

3.4.1.23 *Form* Data View Presensi Kerja

Form data view presensi kerja digunakan untuk melihat presensi kerja. *Form* data permintaan dinas luar dapat diakses oleh pemimpin gerai. Desain *form* data view presensi kerja dapat di tunjukkan pada gambar 3.34.

Gambar 3.34 *Form Data View Presensi Kerja*

3.4.1.24 *Form Data View Presensi Lembur*

Form data view presensi lembur digunakan untuk melihat presensi lembur. *Form data permintaan dinas luar* dapat diakses oleh pemimpin gerai. Desain *form data view presensi lembur* dapat di tunjukkan pada gambar 3.35.

Gambar 3.35 *Form Data View Presensi Lembur*

3.4.1.25 *Form Data View Rekap Gaji*

Form data view rekap gaji digunakan untuk melihat data rekap gaji. Form data view rekap gaji dapat diakses oleh pemimpin gerai. Desain form data view rekap gaji dapat di tunjukkan pada gambar 3.36.

Menu Presensi Kerja

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Pemimpin | Logout | Ubah Password

Report Karyawan Permintaan View

Presensi Kerja
Presensi Lembur
Rekap Gaji

Data Presensi Lembur

Nama Karyawan Cari

Bulan -pilih bulan- tahun -pilih tahun-

Generate

NIK	Nama Karyawan	Gerai	Training	Jabatan

Submit Cancel

Gambar 3.36 Form Data View Rekap Gaji

3.4.1.26 Form Data View Slip Gaji

Form data view slip gaji digunakan untuk melihat data slip gaji karyawan tersebut. Form data view rekap gaji dapat diakses oleh karyawan. Desain form data view slip gaji dapat di tunjukkan pada gambar 3.37.



Menu Karyawan

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Karyawan | Logout | Ubah Password

Slip Gaji | Permintaan

Data Slip Gaji

Bulan


-pilih bulan- -pilih tahun-

Generate

Gambar 3.37 Form Data View Slip Gaji

3.4.1.27 Form Data Permintaan Dinas Luar

Form data permintaan dinas luar digunakan untuk melihat permintaan dinas luar pada karyawan tersebut. Form data permintaan dinas luar dapat diakses oleh karyawan. Desain form data permintaan dinas luar dapat di tunjukkan pada gambar 3.38.



Menu Karyawan

Sistem Penggajian Karyawan Gerai AyamQu

Welcome Karyawan | Logout | Ubah Password

Slip Gaji | Permintaan

Permintaan Dinas Luar
Permintaan Lembur

Data Permintaan Dinas Luar

NIK	Tanggal Dinas	Tanggal Selesai Dinas	Kota	Status
				<input type="checkbox"/> Terima <input type="checkbox"/> Tolak

Save

Gambar 3.38 Form Data Permintaan Dinas Luar

3.4.1.28 Form Data Permintaan Lembur

Form data permintaan lembur digunakan untuk melihat permintaan lembur pada karyawan tersebut. *Form* data permintaan lembur dapat diakses oleh karyawan. Desain *form* data permintaan lembur dapat di tunjukkan pada gambar 3.39.

NIK	Tanggal Lembur	Jam Masuk	Jam Selesai	Status
				<input type="checkbox"/> Terima <input type="checkbox"/> Tolak

Gambar 3.39 *Form* Data Permintaan Lembur

3.4.1.29 Form Generate Tunjangan Premi Hadir

Form generate tunjangan premi hadir digunakan untuk melihat karyawan yang mendapat tunjangan premi hadir pada bulan tersebut. *Form* data generate tunjangan premi hadir dapat diakses oleh personalia. Desain *form* data generate tunjangan premi hadir dapat di tunjukkan pada gambar 3.40.

Gambar 3.40 *Form generate tunjangan premi hadir*

3.4.1.30 *Form Generate Tunjangan Insentif*

Form generate tunjangan insentif digunakan untuk melihat karyawan yang mendapat tunjangan insentif pada bulan tersebut. *Form data generate tunjangan insentif* dapat diakses oleh personalia. Desain *form data generate tunjangan insentif* dapat ditunjukkan pada gambar 3.41.

Gambar 3.41 *Form generate tunjangan insentif*

3.4.1.31 Form Generate Tunjangan Bonus Uang Makan

Form generate tunjangan bonus uang makan digunakan untuk melihat karyawan yang mendapat tunjangan bonus uang makan pada bulan tersebut. *Form* data generate tunjangan bonus uang makan dapat diakses oleh personalia. Desain *form* data generate tunjangan bonus uang makan dapat di tunjukkan pada gambar 3.42.

Id	NIK	Nama	Jumlah Jam Lembur	Uang Makan	Besarnya Tunjangan
----	-----	------	-------------------	------------	--------------------

Gambar 3.42 *Form generate* tunjangan bonus uang makan

3.4.1.32 Form Generate Tunjangan Lembur

Form generate tunjangan lembur digunakan untuk melihat karyawan yang mendapat tunjangan lembur pada bulan tersebut. *Form* data generate tunjangan lembur dapat diakses oleh personalia. Desain *form* data generate tunjangan lembur dapat di tunjukkan pada gambar 3.43.

Gambar 3.43 *Form generate tunjangan lembur*

3.4.1.33 *Form Generate Tunjangan Uang Makan*

Form generate tunjangan uang makan digunakan untuk melihat besar tunjangan uang makan yang diterima karyawan pada bulan tersebut. *Form data generate tunjangan uang makan* dapat diakses oleh personalia. Desain *form data generate tunjangan uang makan* dapat di tunjukkan pada gambar 3.44.

Gambar 3.44 *Form generate tunjangan uang makan*

3.4.1.34 Form Generate Potongan

Form generate potongan digunakan untuk melihat besar potongan gaji karyawan pada bulan tersebut. *Form data generate* potongan dapat diakses oleh personalia. Desain *form data generate* potongan dapat di tunjukkan pada gambar 3.45.

NIK	Nama	Pelanggaran	Jumlah Pelanggaran	Nominal	Besarnya Potongan
-----	------	-------------	--------------------	---------	-------------------

Gambar 3.45 *Form generate* potongan

3.4.1.35 Form Generate Slip Gaji

Form generate slip gaji digunakan untuk mengenerate data laporan penggajian karyawan pada bulan tersebut. *Form data generate* slip gaji karyawan dapat diakses oleh personalia. Desain *form data generate* slip gaji dapat di tunjukkan pada gambar 3.46.

Gambar 3.46 *Form Generate Slip Gaji*

3.4.1.36 *Form Generate Laporan Rekap Gaji*


Form generate laporan rekap gaji digunakan untuk mengenerate data laporan rekap gaji karyawan pada bulan tersebut. *Form data generate* laporan rekap gaji karyawan dapat diakses oleh personalia. Desain *form data generate* laporan rekap gaji dapat di tunjukkan pada gambar 3.47.



Gambar 3.47 *Form Generate Laporan Rekap Gaji*

3.4.1.37 *Form Generate Laporan Rekap Gaji*

Form generate laporan rekap gaji digunakan untuk mengenerate data laporan rekap gaji karyawan pada bulan tersebut. *Form data generate* laporan rekap gaji karyawan dapat diakses oleh personalia. Desain *form data generate* laporan rekap gaji dapat di tunjukkan pada gambar 3.48



Gambar 3.48 *Form Generate Laporan Take Home Pay*

3.4.2 Desain Output / Hasil

Desain *output* merupakan desain sistem yang bertujuan untuk memberikan gambaran mengenai informasi berupa laporan yang akan diterapkan pada Sistem Informasi Penggajian Karyawan Gerai AyamQu , PT. Arsha Sugih Barokah.

3.4.2.1 Slip Gaji

Output ini adalah sebuah slip gaji yang otomatis setelah menekan button cetak slip gaji. Desain slip gaji dapat ditunjukkan pada gambar 3.49

Slip Gaji		Slip Gaji	
Id Penggajian	P_1	Tanggal	2013-12-12
NIK	081101043		
Gaji Pokok	Rp. 750.000		
Tunjangan			
1. Tunjangan Kesehatan	Rp. 750.000		
2. Tunjangan Lembur	Rp. 40.000		
3. Tunjangan Dinas Luar	Rp. 70.000		
4. Tunjangan Insentif	Rp. 20.000		
5. Bonus Uang Makan	Rp. 14.000		
6. Tunjangan Kos	Rp. 100.000		
7. Tunjangan Operasional	Rp. 70.000		
8. Tunjangan Uang Makan	Rp. 175.000		
9. Tunjangan Jabatan	Rp. 100.000		
10. Tunjangan Premi Hadir	Rp. 100.000		
Potongan		Rp. 1.439.000	
1. Potongan Telat	Rp. 20.000		
2. Potongan Tidak Masuk	Rp. 0		
3. Makan Minum Product	Rp. 0		
		Rp. 20.000	
TAKE HOME PAY		Rp. 1.419.000	

Slip Gaji		Slip Gaji	
Id Penggajian	P_2	Tanggal	2013-12-12
NIK	081101042		
Gaji Pokok	Rp. 650.000		
Tunjangan			
1. Tunjangan Kesehatan	Rp. 750.000		
2. Tunjangan Lembur	Rp. 40.000		
3. Tunjangan Dinas Luar	Rp. 70.000		
4. Tunjangan Insentif	Rp. 20.000		
5. Bonus Uang Makan	Rp. 14.000		
6. Tunjangan Kos	Rp. 100.000		
7. Tunjangan Operasional	Rp. 70.000		
8. Tunjangan Uang Makan	Rp. 175.000		
9. Tunjangan Jabatan	Rp. 100.000		
10. Tunjangan Premi Hadir	Rp. 100.000		
Potongan		Rp. 1.339.000	
1. Potongan Telat	Rp. 20.000		
2. Potongan Tidak Masuk	Rp. 0		
3. Makan Minum Product	Rp. 0		
		Rp. 20.000	
TAKE HOME PAY		Rp. 1.319.000	

Slip Gaji		Slip Gaji	
Id Penggajian	P_3	Tanggal	2013-12-12
NIK	081101045		
Gaji Pokok	Rp. 750.000		
Tunjangan			
1. Tunjangan Kesehatan	Rp. 750.000		
2. Tunjangan Lembur	Rp. 40.000		
3. Tunjangan Dinas Luar	Rp. 70.000		
4. Tunjangan Insentif	Rp. 20.000		
5. Bonus Uang Makan	Rp. 14.000		
6. Tunjangan Kos	Rp. 100.000		
7. Tunjangan Operasional	Rp. 70.000		
8. Tunjangan Uang Makan	Rp. 175.000		
9. Tunjangan Jabatan	Rp. 100.000		
10. Tunjangan Premi Hadir	Rp. 100.000		
Potongan		Rp. 1.439.000	
1. Potongan Telat	Rp. 20.000		
2. Potongan Tidak Masuk	Rp. 0		
3. Makan Minum Product	Rp. 0		
		Rp. 20.000	
TAKE HOME PAY		Rp. 1.419.000	

Slip Gaji		Slip Gaji	
Id Penggajian	P_4	Tanggal	2013-12-12
NIK	081101046		
Gaji Pokok	Rp. 650.000		
Tunjangan			
1. Tunjangan Kesehatan	Rp. 750.000		
2. Tunjangan Lembur	Rp. 40.000		
3. Tunjangan Dinas Luar	Rp. 70.000		
4. Tunjangan Insentif	Rp. 20.000		
5. Bonus Uang Makan	Rp. 14.000		
6. Tunjangan Kos	Rp. 100.000		
7. Tunjangan Operasional	Rp. 70.000		
8. Tunjangan Uang Makan	Rp. 175.000		
9. Tunjangan Jabatan	Rp. 100.000		
10. Tunjangan Premi Hadir	Rp. 100.000		
Potongan		Rp. 1.339.000	
1. Potongan Telat	Rp. 20.000		
2. Potongan Tidak Masuk	Rp. 0		
3. Makan Minum Product	Rp. 0		
		Rp. 20.000	
TAKE HOME PAY		Rp. 1.319.000	

Gambar 3.49 Slip Gaji

3.4.2.2 Rekap Gaji

Output ini adalah sebuah rekap gaji yang otomatis setelah menekan button generate. Desain rekap gaji dapat ditunjukkan pada gambar 3.50

PT. ARSHA SUGUH BAROKAH																		
GERAI AYAMQU DAN AYAM COBLOOS JAWA TIMUR																		
Laporan : Rekap Penggajian Karyawan																		
Geral : AyamQu Perak Surabaya																		
Bulan : Januari 2013																		
ID	NIK	Nama	Jabatan	Gapok	Tunjangan								Potongan			Take Home Pay		
					Jabatan	Kesehatan	Kos	Operasional	Uang Makan	Lembur	Bonus Um	Dinas Luar	Insentif	HalfDay	Fullday		Makan Minum Produk	
Total Karyawan :					Total Tunjangan : Rp.								Total Potongan : Rp.			Rp.		

Gambar 3.50 Rekap Gaji

3.4.2.3 Rekap Take Home Pay

Output ini adalah sebuah *Take Home Pay* yang otomatis setelah menekan button generate. Desain *Take Home Pay* dapat ditunjukkan pada gambar 3.51

Geral AyamQu			
Jalan Perak Barat No. 30			
Rekap Take Home Pay			
Bulan Januari 2013			
NIK	Geral	Rakning	Take Home Pay

Gambar 3.51 Rekap Take Home Pay