

**PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN**

**KARYAWAN PADA CV. DEJURE CONSULTANT**

**JAKARTA**



**TUGAS AKHIR**

Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan Program Diploma III

**SITI NURHAYATI**

**NIM: 11141859**

**Program Studi Komputerisasi Akuntansi**

**AMIK BSI Jakarta**

**Jakarta**

**2017**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN TUGAS AKHIR

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Siti Nurhayati  
NIM : 11141859  
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi  
Perguruan Tinggi : AMIK BSI Jakarta

Dengan ini menyatakan bahwa tugas akhir yang telah saya buat dengan judul: **"Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant Jakarta"** adalah asli (orisinal) atau tidak plagiat (menjiplak) dan belum pernah diterbitkan/dipublikasikan dimanapun dan dalam bentuk apapun.

Demikianlah surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga. Apabila dikemudian hari ternyata saya memberikan keterangan palsu atau ada pihak lain yang mengklaim bahwa tugas akhir yang telah saya buat adalah hasil karya milik seseorang atau badan tertentu, saya bersedia diproses baik secara pidana maupun perdata dan kelulusan saya dari AMIK BSI Jakarta dicabut/dibatalkan.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 07 Juli 2017



Siti Nurhayati

**SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA  
ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Yang bertanda tangan dibawah ini, saya :

Nama : Siti Nurhayati  
NIM : 11141859  
Program Studi : Komputerisasi Akuntansi  
Perguruan Tinggi : AMIK Bina Sarana Informatika

Dengan ini menyetujui untuk memberikan ijin kepada pihak **AMIK BSI Jakarta**, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif (*Non-exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul : **"Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant Jakarta"**, beserta perangkat yang diperlukan (apabila ada).

Dengan **Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif** ini pihak **AMIK BSI** berhak menyimpan, mengalih-media atau *format*-kan, mengelolanya dalam pangkalan data (*database*), mendistribusikannya dan menampilkan atau mempublikasikannya di *internet* atau media lain untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari kami selama tetap mencantumkan nama kami sebagai penulis/pencipta karya ilmiah tersebut.

Saya bersedia utuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak **AMIK BSI Jakarta**, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta  
Pada tanggal : 07 Juli 2017  
Yang Menyatakan,



Siti Nurhayati

## PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Tugas Akhir ini diajukan oleh:

Nama : SITI NURHAYATI  
NIM : 11141859  
Program Studi : KOMPUTERISASI AKUNTANSI  
Jenjang : DIPLOMA TIGA  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant Jakarta

Telah dipertahankan pada periode 2017-1 dihadapan penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh AHLI MADYA (A.Md) pada Program DIPLOMA TIGA Program Studi Komputerisasi Akuntansi di Akademi Manajemen Informatika & Komputer Bina Sarana Informatika.

Jakarta, 11 Agustus 2017

### PEMBIMBING TUGAS AKHIR

Dosen Pembimbing : Lala Nilawati, S.Kom, M.Kom

Asisten Pembimbing : Yana Iqbal Maulana, S.Kom, M.Kom



### DEWAN PENGUJI

Penguji I : Haryani, M.Kom

Penguji II : Sri Harjunawati, SE, MM



**LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR****AMIK BSI JAKARTA**

NIM : 11141859  
Nama Lengkap : SitiNurhayati  
Dosen Pembimbing : LalaNilawati, M.Kom  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Dosen Pembimbing
1.	5 April 2017	Bimbingan Perdana dan Pengajuan Judul	
2.	11 April 2017	Pengajuan Bab I	
3.	8 mei 2017	Acc Bab I + Pengajuan Bab II	
4.	15 Mei 2017	Revisi Bab II	
5.	30 Mei 2017	Acc Bab II + Pengajuan Bab III	
6.	5 Juni 2017	Revisi Bab III	
7.	13 Juni 2017	Acc Bab III + Pengajuan Bab IV	
8.	7 Juli 2017	Acc Keseluruhan	

Catatan untuk Dosen Pembimbing.

Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 5 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 7 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 kali

Disetujui oleh,  
DosenPembimbing

(LalaNilawati, M.Kom)



## LEMBAR KONSULTASI TUGAS AKHIR

AMIK BSI JAKARTA

NIM : 11141859  
Nama Lengkap : Siti Nurhayati  
Asisten Pembimbing : Yana IqbalMaulana, M.Kom  
Judul Tugas Akhir : Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant

No	Tanggal Bimbingan	Pokok Bahasan	Paraf Asisten Pembimbing
1.	5 April 2017	Pengajuan Bab I dan Bab II	
2.	5 Mei 2017	Revisi Bab II + Pengajuan Bab III	
3.	11 Mei 2017	Acc Bab II + Revisi Bab III	
4.	23 Mei 2017	Use Case Diagram	
5.	2 Juni 2017	Activity Diagram	
6.	19 Juni 2017	Acc Bab III + Pengajuan Bab IV	
7.	4 Juli 2017	Revisi Bab IV	
8.	7 Juli 2017	Acc Keseluruhan	

Catatan untuk Asisten Pembimbing.  
Bimbingan Tugas Akhir

- Dimulai pada tanggal : 5 April 2017
- Diakhiri pada tanggal : 7 Juli 2017
- Jumlah pertemuan bimbingan : 8 kali

Disetujui oleh,  
Asisten Pembimbing

(Yana IqbalMaulana, M.Kom)

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Dengan mengucapkan puji syukur kehadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga pada akhirnya penulis dapat menyelesaikan tugas ini dengan baik. Dimana tugas akhir ini penulis sajikan dalam bentuk buku yang sederhana. Adapun judul tugas akhir, yang penulis ambil sebagai berikut, **“Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant Jakarta”**

Tujuan penulisan tugas akhir ini dibuat sebagai salah satu syarat kelulusan program Diploma III AMIK BSI Jakarta. Sebagai bahan penulisan diambil berdasarkan hasil penelitian (eksperimen), observasi dan beberapa sumber literatur yang mendukung penulisan ini. Penulis menyadari bahwa tanpa bimbingan dan dorongan dari semua pihak, maka penulisan tugas akhir ini tidak akan lancar. Oleh karena itu pada kesempatan ini, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada :

1. Direktur AMIK BSI Jakarta.
2. Ketua Program Studi Komputerisasi Akuntansi AMIK BSI Jakarta.
3. Ibu Lala Nilawati, M.Kom selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir.
4. Bapak Yana Iqbal Maulana, M.Kom selaku Asisten Dosen Pembimbing Tugas Akhir
5. Staff atau karyawan atau dosen dilingkungan AMIK BSI Jakarta.
6. Bapak Yuspriyadi, SH selaku Direktur CV. Dejure Consultant.
7. Segenap Karyawan yang bekerja di CV. Dejure Consultant.

8. Keluarga besar tercinta yang telah mendoakan dan mendukung sepenuhnya dalam penyusunan Tugas Akhir ini.
9. Mohammad Fazrul Ripai yang selalu memberikan semangat dan motivasi serta bantuan dalam penulisan Tugas Akhir ini.
10. Rekan-Rekan Mahasiswa kelas KA.11.6A dan Family Group yang telah banyak membantu sepenuhnya dalam penyelesaian Tugas Akhir ini.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu sehingga terwujudnya penulisan ini.

Penulis menyadari bahwa penulisan 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, 07 Juni 2017

Penulis

**Siti Nurhayati**

## **ABSTRAK**

### **Siti Nurhayati (11141859), Perancangan Sistem informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant Jakarta.**

Seiring dengan perkembangan zaman, maka semakin bertambah kompleks pula kegiatan manajemen pada suatu perusahaan khususnya untuk teknologi perancangan sistem komputerisasi dimana setiap aktivitas pekerjaan pada perusahaan lebih mengarah pada komputerisasi.. Dengan pembangunan sistem komputerisasi memberikan kemudahan, kecepatan pengaksesan serta keefektifan pengolahan data. Untuk itulah penulis mencoba membuat tugas akhir ini mengenai sistem penggajian pada CV. Dejure Consultant Jakarta yang sampai saat ini belum terkomputerisasi.

CV. Dejure Consultant merupakan perusahaan yang bergerak dalam bidang pelayanan jasa legalitas. Sistem yang ada pada CV. Dejure Consultant ini masih dilakukan secara manual, mulai dari proses rekap absensi, proses perhitungan gaji, proses pembayaran gaji dan proses pembuatan laporan gaji, sehingga memungkinkan pada saat proses berlangsung terjadi kesalahan dalam pencatatan, kurang akuratnya laporan yang dibuat dan keterlambatan dalam pencarian data-data yang diperlukan.

Maka dari itu komputerisasi sistem merupakan solusi yang terbaik untuk memecahkan permasalahan tersebut. Dengan sistem yang terkomputerisasi dapat tercapai suatu kegiatan yang efektif dan efisien dalam menunjang aktifitas perusahaan. Sehingga menjadikan sistem penggajian yang sekarang lebih kondusif dibandingkan dengan sistem terdahulu.

**Kata Kunci : Perancangan Sistem Informasi, Sistem Penggajian Karyawan.**

## **ABSTRACT**

***Siti Nurhayati (11141859), Information Systems Design Payroll Employee At CV. Dejure Consultant Jakarta.***

*Along with the development of the era, the complexity of management activities in a company, especially for computerized system design technology where every work activity on the company more lead to computerization. With the development of computerized system provides convenience, speed accessing and data processing effectiveness. That's why the author tries to make this final task about the payroll system on the CV. Dejure Consultant Jakarta which until now has not been computerized.*

*CV. Dejure Consultant is a company engaged in the field of legal services. The existing system on CV. Dejure Consultant is still done manually, ranging from absentee recap, salary calculation process, salary payment process and salary report making process, making it possible during the process of mistakes in recording, the inaccuracy of reports made and delays in searching data required.*

*Therefore computerization of the system is the best solution to solve the problem. With a computerized system can be achieved an activity that is effective and efficient in supporting the activities of the company. Thus making the payroll system is now more conducive than the previous system.*

***Keywords: Information System Design, Employee Payroll System.***

## DAFTAR ISI

Lembar Judul Tugas Akhir .....	i
Lembar Pernyataan Keaslian Tugas Akhir .....	ii
Lembar Pernyataan Persetujuan Publikasi Karya Ilmiah .....	iii
Lembar Pernyataan dan Pengesahan Tugas Akhir .....	iv
Lembar Konsultasi Tugas Akhir .....	v
Kata Pengantar .....	vii
Abstrak .....	ix
Daftar Isi .....	xi
Daftar Simbol .....	xiv
Daftar Gambar .....	xix
Daftar Tabel .....	xx
Daftar Lampiran .....	xxi
<b>BAB I      PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Umum .....	1
1.2. Maksud dan Tujuan .....	2
1.3. Metode Pengumpulan Data .....	3
1.4. Ruang Lingkup .....	4
<b>BAB II      LANDASAN TEORI .....</b>	<b>5</b>
2.1. Konsep Dasar Sistem .....	5
2.2. Peralatan Pendukung ( <i>Tools System</i> ) .....	11
<b>BAB III     ANALISA SISTEM BERJALAN .....</b>	<b>25</b>
3.1. Umum .....	25
3.2. Tinjauan Perusahaan .....	25
3.2.1. Sejarah Perusahaan .....	26
3.2.2. Struktur Organisasi dan Fungsi .....	26
3.3. Proses Bisnis Sistem Berjalan .....	28
3.4. <i>Unified Modelling Language</i> (UML) .....	29
3.4.1. <i>Activity Diagram</i> .....	29
3.5. <i>Spesifikasi</i> Dokumen Sistem Berjalan .....	30
3.5.1. <i>Spesifikasi</i> Bentuk Dokumen Masukan .....	30
3.5.2. <i>Spesifikasi</i> Bentuk Dokumen Keluaran .....	31
3.6. Permasalahan Pokok .....	33
3.7. Pemecahan Masalah .....	34
<b>BAB IV     RANCANGAN SISTEM USULAN .....</b>	<b>35</b>
4.1. Analisa Kebutuhan <i>Software</i> . .....	35
4.1.1. Analisa Kebutuhan .....	35
4.1.2. Tahapan Analisa .....	35
4.1.3. <i>Use Case Diagram</i> .....	36
4.1.4. <i>Activity Diagram</i> .....	37
4.2. Desain .....	49
4.2.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD) .....	49
4.2.2. <i>Logical Record Structure</i> (LRS) .....	50
4.2.3. <i>Spesifikasi File</i> .....	51
4.2.4. <i>Software Architectur</i> .....	57
4.2.5. <i>User Interface</i> .....	59
4.2.6. <i>Spesifikasi Hardware dan Software</i> .....	71

<b>BAB V</b>	<b>PENUTUP .....</b>	<b>72</b>
	5.1. Kesimpulan .....	72
	5.2. Saran .....	73
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>74</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>		<b>75</b>
<b>SURAT KETERANGAN PKL .....</b>		<b>76</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>		<b>77</b>

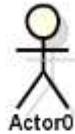
# DAFTAR SIMBOL

## 1. Use case diagram



### **USECASE**

Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.



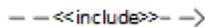
### **ACTOR**

Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.



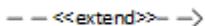
### **ASSOCIATION**

Komunikasi antara *actor* dan *usecase* yang berpartisipasi pada *usecase* atau *usecase* memiliki interaksi dengan aktor.



### **INCLUDE**

Relasi *usecase* dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan ke proses yang dituju.



### **EXTEND**

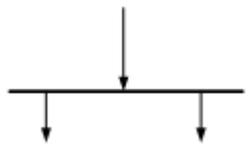
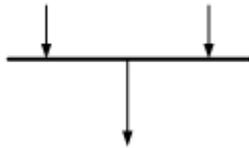
Relasi *usecase* tambahan sebuah *usecase* yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa *usecase* tambahan itu.



### **GENERALIZATION**

Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.

## 2. Activity Diagram



### **INITIAL NODE**

Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.

### **ACTION**

Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.

### **DECISION**

Asosiasi percabangan dimana jika adapilihanaktivitaslebihdarisatu.

### **JOIN**

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.

### **FORK**

Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.

### **ACTIVITY FINAL**

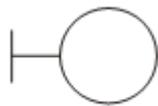
Status akhir yang dilakukansistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.

### 3. *Sequence Diagram*



#### ***ACTOR***

Orang, poses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari *actor* adalah gambar orang, tapi *actor* belum tentu merupakan orang.



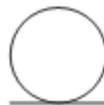
#### ***INTERFACE* atau *BOUNDARY OBJECT***

Sebuah obyek yang menjadi penghubung user dengan sistem.



#### ***CONTROL OBJECT***

Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



#### ***ENTITY OBJECT***

Suatu Objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu *database*.



#### ***OBJECT MESSAGE***

Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



#### ***MESSAGE to SELF***

Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



***LIFELINE***

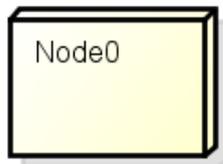
Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang *lifeline* terdapat *activation*.



***ACTIVATION***

Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.

**4. *Deployment Diagram***



***NODE***

Sumber daya yang digunakan pada saat aplikasi dijalankan.



***ASSOCIATION***

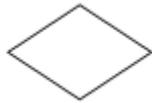
Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan *multiplicity*.

## 5. *Enterprise Relationship Diagram (ERD)*



### ***ENTITAS***

Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.



### ***RELASI***

Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.

### ***ATRIBUT***



Berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai *key* diberi garis bawah).



### ***LINE***

Relasi antara Entitas dan Atribut.

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar II.1. Proses Sistem.....	6
Gambar II.2. Model Waterfall.....	10
Gambar II.3. Diagram UML.....	11
Gambar III.1. Struktur Organisasi CV. Dejure Consultant.....	27
Gambar III.2. <i>Activity Diagram</i> Penggajian Karyawan .....	29
Gambar IV.1. <i>Use Case</i> Sistem Penggajian.....	36
Gambar IV.2. <i>Activity Diagram</i> Login.....	37
Gambar IV.3. <i>Activity Diagram</i> Menu Utama.....	38
Gambar IV.4. <i>Activity Diagram</i> Menu Karyawan.....	39
Gambar IV.5. <i>Activity Diagram</i> Menu Data Karyawan.....	40
Gambar IV.6. <i>Activity Diagram</i> Menu Absensi.....	41
Gambar IV.7. <i>Activity Diagram</i> Menu Pinjaman.....	42
Gambar IV.8. <i>Activity Diagram</i> Menu Slip Gaji.....	43
Gambar IV.9. <i>Activity Diagram</i> Menu Laporan Penggajian.....	44
Gambar IV.10. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	45
Gambar IV.11. <i>Logical Record Structure</i> (LRS).....	46
Gambar IV.12. <i>Deployment Diagram</i> .....	50
Gambar IV.13. <i>Sequence Diagram</i> Menu Slip Gaji.....	51
Gambar IV.14. Menu Login.....	52
Gambar IV.15. Menu Utama.....	52
Gambar IV.16. Menu Karyawan.....	53
Gambar IV.17. Menu Absensi.....	54
Gambar IV.18. Menu Pinjaman .....	55
Gambar IV.19. Menu Slip Gaji.....	56
Gambar IV.20. Menu Laporan.....	57
Gambar IV.21. Menu Form Laporan.....	57

## DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel II.1. <i>Use Case Diagram</i> .....	14
Tabel II.2. <i>Activity Diagram</i> .....	15
Tabel II.3. <i>Sequence Diagram</i> .....	16
Tabel II.4. <i>Deployment Diagram</i> .....	18
Tabel II.5. <i>Entity Relationship Diagram (ERD)</i> .....	20
Tabel IV.1. <i>Spesifikasi File Karyawan</i> .....	47
Tabel IV.2. <i>Spesifikasi File Absensi</i> .....	48
Tabel IV.3. <i>Spesifikasi File Pinjaman</i> .....	49
Tabel IV.4. <i>Spesifikasi File Gaji</i> .....	49

## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
<b>Lampiran A Masukkan Sistem Berjalan</b>	
A.1. KTP.....	78
A.2. Akta Pendirian.....	79
A.3. Surat Keputusan Kehakiman (SK).....	80
A.4. Keterangan Domisili.....	81
A.5. Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP).....	82
<b>Lampiran B Keluaran Sistem Berjalan</b>	
B.1. Purchase Order.....	83
B.2. Kwitansi.....	84
B.3. Laporan Order Bulanan.....	85

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1. Umum**

Setiap instansi-instansi swasta maupun pemerintah menginginkan teknologi yang canggih dalam mengerjakan segala aktivitas pada perusahaan yang mereka kelola, agar menghasilkan pekerjaan yang semaksimal dan seefektif mungkin. Seiring dengan perkembangan zaman maka semakin bertambah kompleks pula kegiatan manajemen pada suatu perusahaan khususnya untuk teknologi perancangan sistem komputerisasi dimana setiap aktivitas pekerjaan pada perusahaan lebih mengarah pada komputerisasi. Dengan memiliki teknologi informasi yang baik maka akan memudahkan dalam perencanaan, pengendalian serta pengambilan keputusan suatu perusahaan dan telah mengubah cara kerja yang lebih efektif dan efisien pada sebuah perusahaan. Berkaitan dengan pentingnya informasi, khususnya pada sebuah perusahaan maka diharuskan pengumpulan data dikelola secara efektif untuk mendapatkan informasi yang lebih akurat, efisien, dan tepat waktu, sehingga dapat dipertanggungjawabkan dan akan memberi kemudahan dalam pekerjaan personil perusahaan.

CV. Dejure Consultant adalah perusahaan yang bergerak dibidang jasa legal dokumen seperti Akta Pendirian, Surat Keputusan Kehakiman (SK), Keterangan Domisili, Surat Nomor Pokok Wajib Pajak (NPWP), Surat Izin Usaha Perdagangan (SIUP), Tanda Daftar Perusahaan (TDP). Dalam proses sistem penggajian karyawan yang dilakukan oleh perusahaan masih belum menggunakan sebuah aplikasi khusus, sehingga sering terjadi penumpukan pemrosesan data

yang harus dicatat atau diproses berulang kali untuk mendapatkan data atau komponen gaji untuk masing-masing karyawan dan dalam upaya menyusun laporan hasil dari penggajian karyawan setiap periodenya. Untuk mempermudah dan lebih praktis dalam proses penggajian, data yang diperlukan dapat diproses secara praktis dengan komputerisasi. Agar tercapainya ketepatan waktu dalam memproses penggajian untuk memelihara suatu angkatan kerja yang penting bagi produktivitas perusahaan. Dalam penyusunan Tugas Akhir ini penulis akan mengangkat judul tentang **“Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Dejure Consultant Jakarta”**.

## **1.2. Maksud dan Tujuan**

Maksud dari penulisan tugas akhir ini adalah:

1. Dalam perhitungan gaji belum ada aplikasi khusus yang dapat mempercepat kinerja bagian keuangan, maka penulis merancang sistem aplikasi penggajian pada CV. Dejure Consultant.
2. Memberi kemudahan dalam proses pengolahan gaji karyawan sampai ke pembuatan laporan penggajian.
3. Meminimaliskan kesalahan-kesalahan pada proses pengolahan gaji karyawan.

Sedangkan tujuan penulisan Tugas Akhir sebagai salah satu syarat kelulusan Program Diploma Tiga (D.III) Program Studi Komputerisasi Akuntansi pada Akademi Manajemen Informatika dan Komputer Bina Sarana Informatika (AMIK BSI).

### **1.3. Metode Pengumpulan Data**

Dalam rangka pengumpulan data yang diperlukan untuk penulisan tugas laporan penulis menggunakan cara sebagai berikut:

#### **1. Observasi**

Dalam hal ini penulis melakukan peninjauan dan pengamatan secara langsung pada proses penggajian di CV. Dejure Consultant. Dengan metode ini penulis dapat langsung melihat sistem yang sedang berjalan dengan mengumpulkan data-data yang ada dan sekaligus merupakan bahan masukan untuk menulis.

#### **2. Wawancara**

Penulis mengumpulkan data dengan cara tanya jawab kepada Bapak Bodi selaku bagian keuangan di CV. Dejure Consultant. Penulis mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan pokok masalah yang dibahas, yaitu proses pengurusan penggajian yang masih manual pada CV. Dejure Consultant.

#### **3. Studi Pusaka**

Selain observasi dan wawancara, metode yang dilakukan dengan cara mencari bahan-bahan atau informasi dari buku dan media internet guna mendukung data yang telah didapat atau diperoleh sebagai acuan dan referensi.

#### **1.4. Ruang Lingkup**

Karena luasnya ruang lingkup dari pembahasan dalam penulisan Tugas Akhir ini, maka Penulis hanya membatasi pembahasan pada pengajian karyawan mulai dari pengolahan rekap absensi, potongan pinjaman, perhitungan gaji, membuat slip gaji sampai pembuatan laporan penggajian.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Konsep Dasar Sistem**

Sistem dapat diartikan sebagai suatu susunan yang teratur dari kegiatan-kegiatan yang saling bergantung pada prosedur-prosedur yang saling berhubungan, yang melaksanakan dan mempermudah kegiatan-kegiatan utama organisasi.

##### **A. Pengertian Sistem**

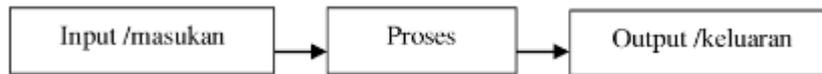
Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016:2) “Sistem adalah sekumpulan komponen atau jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berkaitan dan saling bekerja sama membentuk suatu jaringan kerja untuk mencapai sasaran atau tujuan tertentu.

Menurut Mahatmyo (2014:5) “Sistem adalah suatu rangkaian yang terdiri dari berbagai elemen yang saling berinteraksi untuk mencapai tujuan tertentu.

Dari definisi diatas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah satu kesatuan yang saling berhubungan dan bekerja sama untuk mencapai tujuan tertentu.

Setiap sistem terutama sistem buatan dan sistem terbuka mempunyai beberapa karakteristik menurut Mahatmyo (2014:5), diantaranya:

1. Mempunyai masukan, proses dan keluaran
2. Terdiri dari unsur-unsur
3. Mempunyai pemakai
4. Ada tujuan Tertentu
5. Eksis di lingkungan tertentu



Sumber: Mahatmyo (2014:5)

### **Gambar II.1. Proses Sistem**

#### **B. Pengertian Sistem Informasi**

Menurut Muslihudin dan Oktafianto (2016:9) “Informasi merupakan data yang diolah menjadi bentuk yang berguna untuk membuat keputusan”.

Informasi berguna untuk pembuat keputusan karena informasi menurunkan ketidakpastian atau meningkatkan pengetahuan. Informasi menjadi lebih penting karena berdasarkan informasi itu para pengelola dapat mengetahui kondisi objektif perusahaannya. Informasi tersebut merupakan hasil pengolahan data atau fakta yang dikumpulkan dengan metode ataupun cara-cara tertentu.

Menurut Mulyadi (2008:3) “Sistem informasi adalah sistem yang dapat didefinisikan dengan mengumpulkan, memproses, menyimpan, menganalisis, menyebarkan informasi untuk tujuan tertentu”. Seperti sistem lainnya, sebuah sistem informasi terdiri atas *input* (data, instruksi) dan *output* (laporan, kalkulasi).

Menurut John Burch dan Gary Grudnitski dalam Jogiyanto (2014:12) mengemukakan bahwa “Sistem informasi terdiri dari komponen-komponen yang disebutnya dengan istilah blok bangunan (*building block*)” yaitu:

##### 1. Blok Masukan (*input block*)

Input mewakili data yang masuk ke dalam sistem informasi. Input disini termasuk metode-metode dan media untuk menangkap data yang akan dimasukkan, yang dapat berupa dokumen-dokumen dasar.

2. Blok Model (*Model block*)

Blok ini terdiri dari kombinasi prosedur, logika dan model matematik yang akan memanipulasi data input dan data yang tersimpan di basis data dengan cara yang sudah tertentu untuk menghasilkan keluaran yang diinginkan.

3. Blok Keluaran (*Output Block*)

Produk dari sistem informasi adalah keluaran yang merupakan informasi yang berkualitas dan dokumentasi yang berguna untuk semua tingkatan manajemen serta semua pemakai sistem.

4. Blok Teknologi (*Technology block*)

Teknologi digunakan untuk menerima input, menjelaskan model, menyimpan dan mengakses data, menghasilkan dan mengirimkan keluaran dan membantu pengendalian dari sistem secara keseluruhan.

5. Blok Basis Data (*Database block*)

Basis data (*database*) merupakan kumpulan dari data yang saling berhubungan satu dengan yang lainnya, tersimpan di perangkat keras komputer dan digunakan perangkat lunak untuk memanipulasinya.

6. Blok Kendali (*Controls block*)

Blok kendali digunakan untuk mencegah kerusakan sistem ataupun apabila terjadi dapat langsung cepat teratasi.

**C. Pengertian Sistem Informasi Akuntansi**

Mahatmyo (2014:14) "Sistem informasi akuntansi merupakan sekelompok struktur dalam sebuah entitas yang mengelola sumber daya fisik dan sumber daya lain untuk mengubah data ekonomi menjadi informasi akuntansi, agar dapat memenuhi kebutuhan informasi berbagai pihak.

Suatu sistem informasi akuntansi pasti berkaitan dengan prosedur-prosedur tertentu, karena sistem informasi akuntansi dijalankan dengan prosedur.

Sistem informasi akuntansi terdiri dari dua elemen pokok yaitu:

1. Sistem akuntansi pokok
2. Sistem-sistem operasional dan prosedur-prosedur

Sistem informasi akuntansi pokok meliputi:

- a. Bukti transaksi (dokumen, formulir)
- b. Catatan-catatan akuntansi, yang terdiri dari: Jurnal, Buku Besar, Buku Pembantu
- c. Laporan-laporan yang dihasilkan baik laporan keuangan maupun laporan-laporan yang lain

Elemen yang kedua, sistem-sistem operasional dan prosedur-prosedur akan berbeda antara perusahaan satu dengan yang lain. Sistem-sistem operasional dan prosedur-prosedur dapat berupa:

- a. Sistem dan prosedur penjualan
- b. Sistem dan prosedur pengelolaan piutang dagang
- c. Sistem dan prosedur penerimaan kas
- d. Sistem dan prosedur pembelian
- e. Sistem dan prosedur penanganan hutang dagang
- f. Sistem dan prosedur pengeluaran kas
- g. Sistem dan prosedur penggajian dan pengupahan
- h. Sistem dan prosedur pengelolaan persediaan
- i. Sistem dan prosedur akuntansi biaya produksi
- j. Sistem dan prosedur pengelolaan aktiva tetap

#### **D. Pengertian Penggajian**

Menurut Nilasari (2016:3) “Gaji atau dalam bahasa Inggris dikenal dengan istilah *salary* merupakan sebuah bentuk pembayaran secara periodik dari sebuah perusahaan kepada seorang karyawan yang mungkin didasarkan pada kontrak kerja. Ini berbeda dari upah yang setiap pekerjaan, setiap jam, atau setiap unit lainnya dibayar terpisah”. Jadi, inti dari gaji adalah pembayaran pada karyawan secara periodik. Dalam kaca mata menjalankan sebuah bisnis, gaji dapat dilihat sebagai biaya yang dibutuhkan untuk menjalankan perusahaan.

Periode pemberian gaji juga dalam jangka waktu periode waktu yang tetap. Pegawai pemerintahan dan swasta umumnya akan mendapat gaji dalam jangka waktu satu bulan sekali (awal atau akhir bulan). Ada juga yang mungkin mendapatkan gaji dua minggu sekali, dua bulan sekali, atau periode lainnya. Sesuai dengan perjanjian kerja antara perusahaan dan pekerja.

#### **E. Pengertian Basis Data**

Menurut Kusri (2007:4) “Basis data adalah kumpulan data yang saling berelasi. Data sendiri merupakan fakta mengenai obyek, orang, dan lain-lain. Dan dinyatakan dengan nilai (angka, deretan karakter, atau simbol)”.

Basis data dapat didefinisikan dalam berbagai sudut pandang seperti berikut :

1. Himpunan kelompok data yang saling berhubungan yang diorganisasi sedemikian rupa sehingga kelak dapat dimanfaatkan dengan cepat dan mudah.
2. Kumpulan data yang saling berhubungan yang disimpan secara bersama sedemikian rupa tanpa pengulangan (*redundancy*) yang tidak perlu untuk memenuhi kebutuhan.

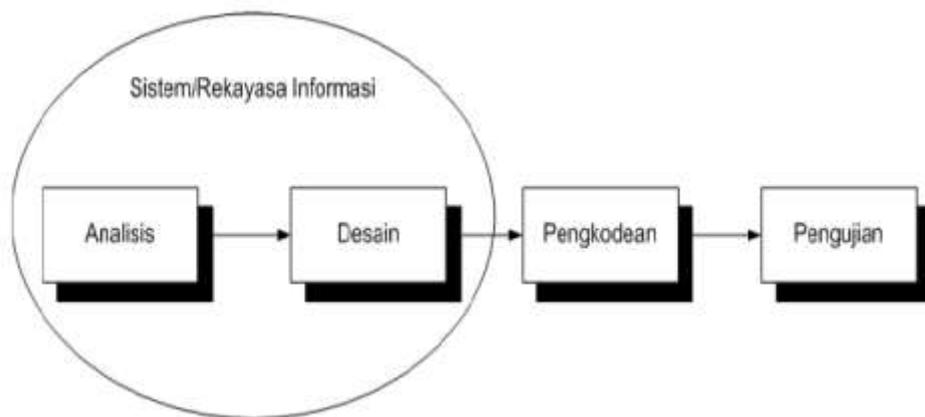
3. Kumpulan file/tabel/arsip yang saling berhubungan yang disimpan dalam media penyimpanan elektronik.

Basis data bertujuan untuk mengatur data sehingga diperoleh kemudahan, ketepatan, dan kecepatan dalam pengambilan kembali.

#### F. Model Pengembangan Perangkat

Menurut Rosa dan M shalahuddin (2014:26) “SDLC atau *Software Development Life Cycle* adalah proses mengembangkan atau mengubah suatu sistem perangkat lunak dengan menggunakan model-model dan metedologi yang digunakan orang untuk mengembangkan sistem-sistem perangkat lunak sebelumnya (berdasarkan *best practice* atau cara-cara yang sudah teruji baik).

Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). Berikut adalah gambar model air terjun:



Sumber: Rosa dan M Shalahuddin (2014:29)

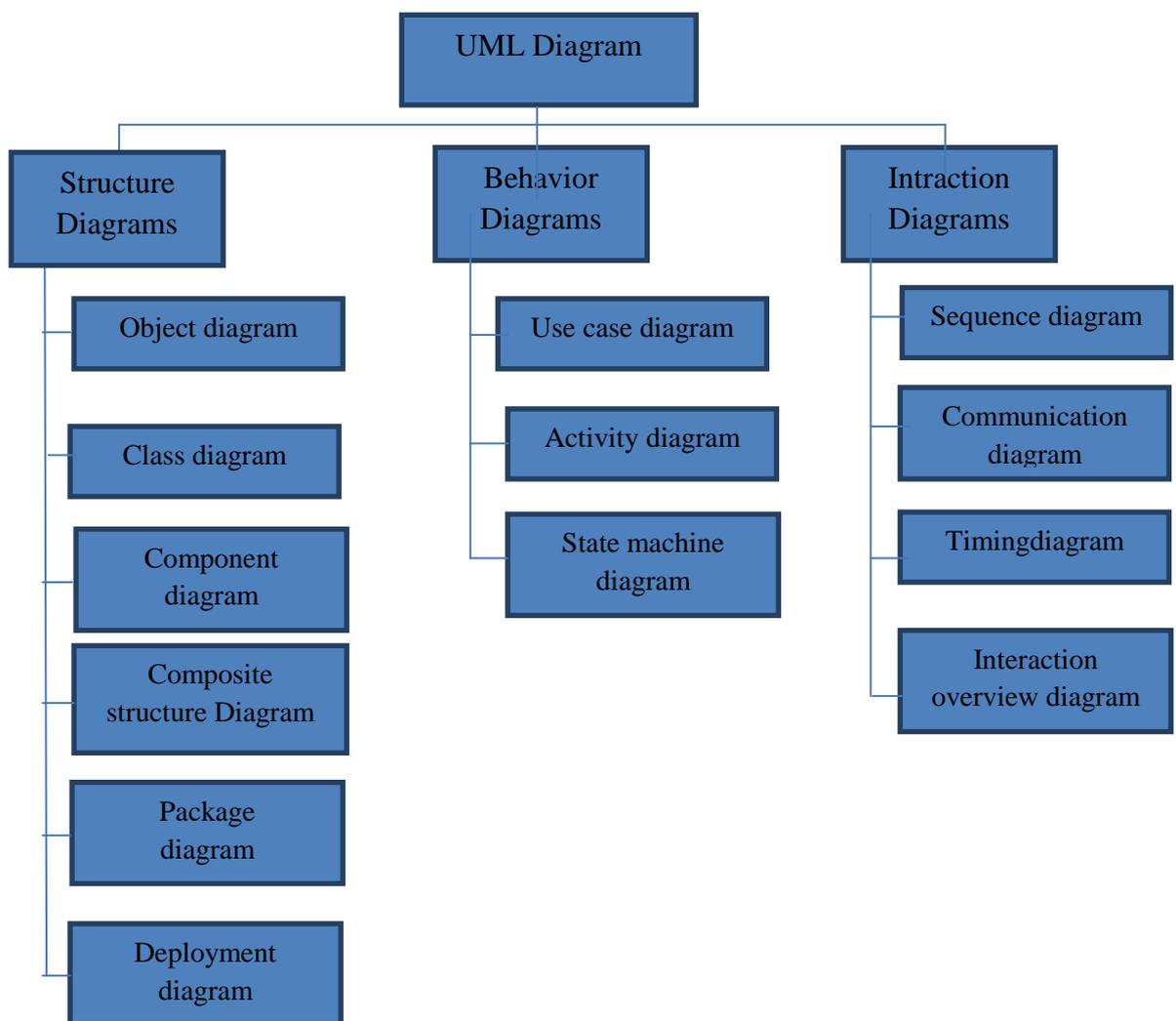
**Gambar II.2. Model Waterfall**

## 2.2. Peralatan Pendukung (*Tools System*)

### A. Unified Modelling Language

Menurut Rossa dan M Shalahuddin (2014:133) “UML (*Unified Modeling Language*) adalah salah standar bahasa yang banyak digunakan didunia industri untuk mendefenisikan *requirement*, membuat analisis & desain, serta menggambarkan arsitektur dalam pemrograman berorientasi objek”.

Ada beberapa diagram UML yaitu (Rossa dan M Shalahuddin, 2014):



Sumber: Rosa dan M Shalahuddin (2014:136)

**Gambar II.3. Diagram UML**

1. *Class Diagram*

Diagram kelas atau *class diagram* menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem.

Diagram kelas dibuat agar pembuat program atau *programmer* membuat kelas-kelas sesuai rancangan didalam diagram kelas agar antara dokumentasi prancangan dan perangkat lunak sinkron.

2. *Object Diagram*

Diagram objek menggambarkan struktur sistem dari segi penamaan objek dan jalannya objek dalam sistem. Pada diagram objek harus dipastikan semua kelas harus dipakai objeknya, karena jika tidak, pendefinisian kelas itu tidak dapat dipertanggungjawabkan.

3. *Component Diagram*

Diagram komponen atau *component diagram* dibuat untuk menunjukkan organisasi dan ketergantungan diantara kumpulan komponen dalam sebuah sistem. Diagram komponen fokus pada komponen sistem yang dibutuhkan dan ada di dalam sistem.

4. *Composite Structure Diagram*

Diagram ini dapat digunakan untuk menggambarkan struktur dari bagian-bagian yang saling terhubung maupun mendeskripsikan struktur pada saat berjalan (*runtime*) dari *instance* yang saling terhubung.

5. *Package Diagram*

*Package diagram* menyediakan cara mengumpulkan elemen-elemen yang saling terkait dalam diagram UML. Hampir semua diagram UML dapat dikelompokkan menggunakan *packagediagram*.

6. *Deployment Diagram*

*Deployment diagram* atau deployment diagram menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi.

7. *Use Case Diagram*

*Use case* merupakan permodelan untuk kelakuan (behavior) sistem informasi yang akan dibuat.

8. *Activity Diagram*

*Activity diagram* menggambarkan *workflow* (aliran kerja) atau aktivitas dari sebuah sistem atau proses bisnis atau menu yang ada pada perangkat lunak.

9. *State Machine Diagram*

*State machine diagram* atau *statechart diagram* atau dalam bahasa Indonesia disebut diagram mesin status atau sering juga disebut diagram status digunakan untuk menggambarkan perubahan status atau transisi status dari sebuah mesin atau sistem atau objek.

10. *Sequence Diagram*

Diagram sekuen menggambarkan kelakuan objek pada use case dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan *message* yang dikirimkan dan diterima antar objek.

11. *Timing Diagram*

*Timing diagram* merupakan diagram yang fokus pada penggambaran terkait batasan waktu.

## 12. Interaction Overview Diagram

*Interaction overview diagram* mirip dengan diagram aktivitas yang berfungsi untuk menggambarkan sekumpulan urutan aktivitas.

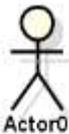
Adapun diagram UML untuk penulisan Tugas Akhir ini adalah:

### 1. *Use case diagram*

*Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih actor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada didalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi-fungsi itu.

**Tabel II.1.**

**Simbol Usecase Diagram**

Simbol	Keterangan
	<b>USECASE</b> Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit-unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor.
	<b>ACTOR</b> Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri.
	<b>ASSOCIATION</b> Komunikasi antara <i>actor</i> dan <i>usecase</i> yang berpartisipasi pada <i>usecase</i> atau <i>usecase</i> memiliki Interaksi dengan aktor.
	<b>INCLUDE</b> Relasi <i>usecase</i> dimana proses bersangkutan akan dilanjutkan keproses yang dituju.
	<b>EXTEND</b> Relasi <i>usecase</i> tambahan kesebuah <i>usecase</i> yang ditambahkan dapat berdiri sendiri walau tanpa <i>usecase</i> tambahan itu.

	<p><b>GENERALIZATION</b> Dimana fungsi yang satu adalah fungsi yang umum dari yang lainnya.</p>
---	---

Sumber : Rosa dan M Shalahuddin (2014:156)

## 2. *Activity Diagram*

Yang perlu diperhatikan disini adalah bahwa *Activity Diagram* menggambarkan aktivitas sistem bukan apa yang dilakukan actor, jadi aktivitas yang dapat dilakukan oleh sistem.

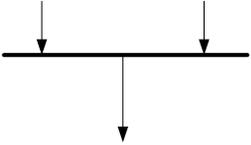
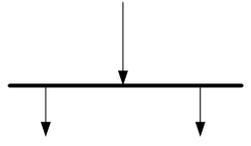
Diagram aktivitas juga banyak digunakan untuk mendefinisikan hal-hal berikut :

- a. Rancangan proses bisnis dimana setiap urutan aktivitas yang digambarkan merupakan proses bisnis sistem yang didefinisikan
- b. Urutan atau pengelompokan tampilan dari sistem / *user interface* dimana setiap aktivitas dianggap memiliki sebuah rancangan antar muka tampilan.
- c. Rancangan pengujian dimana setiap aktivitas dianggap memerlukan sebuah pengujian yang perlu didefinisikan kasus ujinya.
- d. Rancangan menu yang ditampilkan pada perangkat lunak.

**Tabel II.2.**

**Simbol *Activity Diagram***

Simbol	Keterangan
	<p><b>INITIAL NODE</b> Status awal aktivitas sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status awal.</p>
	<p><b>ACTION</b> Aktivitas yang dilakukan sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.</p>

	<p><b>DECISION</b> Asosiasi percabangan dimana jika ada pilihan aktivitas lebih dari satu.</p>
	<p><b>JOIN</b> Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang digabungkan.</p>
	<p><b>FORK</b> Digunakan untuk menunjukkan kegiatan yang dilakukan secara paralel.</p>
	<p><b>ACTIVITY FINAL</b> Status akhir yang dilakukan sistem, sebuah diagram aktivitas memiliki sebuah status akhir.</p>

Sumber: Rosa dan M Shalahuddin (2014:162)

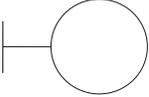
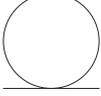
### 3. *Sequence Diagram*

Banyaknya *sequence diagram* yang harus digambar adalah minimal sebanyak pendefinisian *use case* yang memiliki proses sendiri atau yang penting semua *use case* yang telah didefenisian interaksi jalannya pesan sudah dicakup pada diagram *sequence* sehingga semakin banyak *use case* yang didefinisikan maka diagram *sequence* yang harus dibuat juga semakin banyak.

**Tabel II.3.**

#### **Daftar simbol *sequence diagram***

Simbol	Keterangan
	<p><b>ACTOR</b> Orang, poses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat di luar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari <i>actor</i> adalah gambar orang, tapi <i>actor</i> belum tentu merupakan orang.</p>

	<p><b>INTERFACE atau BOUNDARY OBJECT</b> Sebuah obyek yang menjadi penghubung user dengan sistem.</p>
	<p><b>CONTROL OBJECT</b> Mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.</p>
	<p><b>ENTITY OBJECT</b> Suatu Objek yang berisi informasi kegiatan yang terkait yang tetap dan disimpan kedalam suatu <i>database</i>.</p>
	<p><b>OBJECT MESSAGE</b> Menggambarkan pesan/hubungan antar obyek, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>MESSAGE to SELF</b> Menggambarkan pesan/hubungan objek itu sendiri, yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.</p>
	<p><b>LIFELINE</b> Garis titik-titik yang berhubungan dengan objek, sepanjang <i>lifeline</i> terdapat <i>activation</i>.</p>
	<p><b>ACTIVATION</b> Mewakili sebuah eksekusi operasi dari objek, panjang kotak ini berbanding lurus dengan durasi aktivasi sebuah operasi.</p>

Sumber: Rosa dan M Shalahuddin (2014:165)

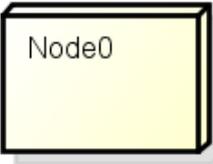
#### 4. *Deployment Diagram*

*Deployment diagram* menunjukkan konfigurasi komponen dalam proses eksekusi aplikasi. Diagram *deployment* juga dapat digunakan untuk memodelkan hal-hal berikut :

- a. Sistem tambahan (*embedded system*) yang menggambarkan ancangan *device, note, dan hardware*.
- b. Sistem *client/server*

**Tabel II.4.**

#### **Daftar simbol *deployment diagram***

Simbol	Keterangan
	<b><i>NODE</i></b> Sumber daya yang digunakan pada saat aplikasi dijalankan.
	<b><i>ASSOCIATION</i></b> Relasi antar kelas dengan makna umum, asosiasi biasanya juga disertai dengan <i>multiplicity</i> .

Sumber: Rosa dan Shalahuddin (2014:150)

#### **B. ERD (*Enterprise Relationship Diagram*)**

Menurut Robi (2016:30) “ERD adalah suatu diagram untuk menggambarkan desain konseptual dari model konseptual suatu basis data relasional. ERD juga merupakan gambaran yang merelasikan antara objek yang satu dengan objek yang lain dari objek di dunia nyata yang sering dikenal dengan hubungan antar entitas”.

Entitas adalah objek dalam dunia nyata yang dapat dibedakan dengan objek lain, sebagai contoh mahasiswa, dosen, departemen. Entitas terdiri atas beberapa atribut sebagai contoh atribut dari entitas mahasiswa adalah nim, nama, alamat, email, dan lain-lain. Atribut nim merupakan unik untuk mengidentifikasi / membedakan mahasiswa yang satu dengan yg lainnya. Pada setiap entitas harus memiliki 1 atribut unik atau yang disebut dengan primary key.

Atribut adalah Setiap entitas pasti mempunyai elemen yang disebut atribut yang berfungsi untuk mendeskripsikan karakteristik dari entitas tersebut. Isi dari atribut mempunyai sesuatu yang dapat mengidentifikasi isi elemen satu dengan yang lain. Gambar atribut diwakili oleh simbol elips.

**Ada dua jenis Atribut :**

- a. *Identifier (key)* digunakan untuk menentukan suatu *entity* secara unik (*primary key*).
- b. *Descriptor (nonkey attribute)* digunakan untuk menspesifikasikan karakteristik dari suatu *entity* yang tidak unik.

Relasi adalah hubungan antara beberapa entitas. sebagai contoh relasi antar mahasiswa dengan mata kuliah dimana setiap mahasiswa bisa mengambil beberapa mata kuliah dan setiap mata kuliah bisa diambil oleh lebih dari 1 mahasiswa. relasi tersebut memiliki hubungan banyak ke banyak. Berikut adalah contoh ERD. Kardinalitas menyatakan jumlah himpunan relasi antar entitas. pemetaan kardiniliat terdiri dari :

1. one-to-one :sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B paling banyak 1 contoh diatas relasi pegawai dan departemen dimana setiap pegawai hanya bekerja pada 1 departemen

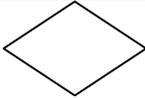
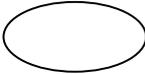
2. one-to-many : sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B lebih dari satu contoh diatas adalah 1 depertemen memiliki banyak pegawai
3. many-to-many : sebuah entitas pada A berhubungan dengan entitas B lebih dari satu dan B berhubungan dengan A lebih dari satu jungan contoh diatas adalah relasi mahasiswa dengan mata kuliah.

Berikut adalah metode/tahap untuk membuat ERD :

- a. Menentukan Entitas.
- b. Menentukan Relasi.
- c. Menggambar ERD sementara.
- d. Mengisi Kardinalitas.
- e. Menentukan Kunci Utama.
- f. Menggambar ERD berdasar Key.
- g. Menentukan Atribut.
- h. Memetakan Atribut.
- i. Menggambar ERD dengan Atribut.

**Tabel II.5.**

**Simbol ERD**

Simbol	Keterangan
	<b>ENTITAS</b> Suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai.
	<b>RELASI</b> Menunjukkan adanya hubungan di antara sejumlah entitas yang berbeda.
	<b>ATRIBUT</b> Berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah).

	<p><b><i>LINE</i></b> Relasi antara Entitas dan Atribut.</p>
---	--

Sumber: Rosa dan M Shalahuddin (2014:86)

**C. LRS (*Logical Record Structure*)**

Menurut Kusri (2007:79) LRS (*Logical Record Structure*) Adalah representasi dari struktur record-record pada tabel-tabel yang terbentuk dari hasil antar himpunan entitas. Menentukan kardinalitas, jumlah tabel dan *Foreign Key* (FK).

**D. Netbeans**

Menurut Nofriadi (2015:3) “Netbeans merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment* (IDE) yang berbasiskan java dari *Sun microsystems* yang berjalan diatas *swing* dan banyak digunakan sekarang sebagai editor untuk berbagai bahasa pemrograman. Pada Netbeans, kita bisa membuat bahasa pemrograman Java, JavaScript, PHP, Python, Ruby, Groovy, C, C++, Scala, Clojure”.

Menurut Nofriadi (2015:1) “Bahasa Pemrograman Java merupakan salah satu dari sekian banyak bahasa pemrograman yang dapat dijalankan diberbagai sistem operasi termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini merupakan pengembangan dari bahasa perograman C++ karena banyak mengadopsi yang paling populer digunakan, dan secara luas dimanfaatkan dalam pengembangan berbagai jenis perangkat lunak aplikasi ataupun aplikasi berbasis web”. Kelebihan java dari bahasa pemrograman yang lan adalah bisa dijalankan diberbagai jenis sistem operasi sehingga dikenal juga bahasa pemrograman multiplatform, bersifat pemrograman berorientasi objek (PBO), memiliki *library* yang lengkap.

## **E. Pengkodean**

Menurut Jogiyanto (2014:384) “Teknik pengkodean digunakan untuk tujuan mengklasifikasikan data, memasukkan data ke dalam computer dan untuk mengambil bermacam-macam informasi yang berhubungan dengannya”. Disamping itu, kode digunakan untuk mempermudah akses data maupun proses data.

Adapun jenis-jenis kode yang banyak digunakan dalam sistem informasi adalah sebagai berikut :

1. Kode Numeric (*Numeric code*)

Kode yang menggunakan angka sebagai simbolnya, mempunyai 10 macam kombinasi angka di kode.

2. Kode Alphabetic (*Alphabetic code*)

Kode menggunakan simbol huruf dan mempunyai 26 kombinasi huruf untuk kodenya.

3. Kode Alphanumeric (*Alphanumeric code*)

Kode yang menggunakan gabungan angka, huruf dan karakter-karakter khusus

Beberapa kemungkinan susunan digit (angka), huruf dan karakter-karakter khusus dapat dirancang kedalam bentuk kode. Didalam merancang suatu kode harus diperhatikan beberapa hal, yaitu :

1. Harus mudah diingat

Supaya kode mudah diingat, maka dapat dilakukan dengan cara menghubungkan kode tersebut dengan objek yang mewakili dengan kodenya.

2. Harus unik

Kode harus unik masing-masing item yang diwakilinya. Unik berarti tidak ada kode yang kembar.

3. Harus fleksibel

Kode harus fleksibel sehingga memungkinkan perubahan-perubahan atau penambahan item baru dapat tetap diwakili kode.

4. Harus efisien

Kode harus sependek mungkin, selain mudah diingat juga akan efisien bila direkam atau disimpan diluar computer.

5. Harus konsisten

Kode harus konsisten dengan kode yang telah dipergunakan

6. Harus distandarisasi

Kode harus distandarisasi untuk seluruh tingkat dan departemen dalam organisasi. Kode yang tidak standar akan mengakibatkan kebingungan salah organisasi. Kode yang tidak standar akan mengakibatkan kebingungan, salah pengertian dan dapat cenderung terjadi kesalahan pemakai bagi yang menggunakan kode tersebut.

7. Spasi harus dihindari

Spasi dalam kode sebaiknya dihindari, karena dapat menyebabkan kesalahan didalam penggunaannya.

8. Hindari karakter yang mirip

Karakter yang hampir serupa bentuk dan bunyi pengucapannya sebaiknya tidak digunakan dalam kode.

9. Panjang kode harus sama

Masing-masing kode yang sejenis harus mempunyai panjang yang sama.

Ada beberapa macam tipe dari kode yang dapat digunakan didalam sistem informasi, diantaranya adalah :

a. Kode Mnemonik (*Mnemonic Code*)

Kode mnemonic digunakan untuk tujuan supaya mudah diingat. Kode mnemonic dibuat dengan dasar singkatan atau mengambil sebagian karakter dari item yang akan diwakili dengan kode ini. Umumnya kode mnemonic menggunakan huruf dan angka.

b. Kode Urut (*Sequention code*)

Kode urut merupakan kode yang nilainya urut antara satu kode dengan kode berikutnya.

c. Kode Blok (*Block Code*)

Kode Blok (*Block Code*) mengklasifikasikan item kedalam kelompok blok tertentu yang mencerminkan satu klasifikasi tertentu atas dasar pemakaian maksimum yang diharapkan.

d. Kode Group (*Group Code*)

Merupakan kode yang berdasarkan *field-field* dan tiap-tiap *field* kode mempunyai arti.

e. Kode Desimal (*Decimal Code*)

Kode Desimal mengklasifikasikan kode atas dasar 10 unit angka decimal dimulai dari angka 0 sampai dengan angka 9 atau dari 00 sampai dengan 99 tergantung dari banyaknya kelompok.

## **BAB III**

### **ANALISA SISTEM BERJALAN**

#### **3.1. Umum**

Kebutuhan akan teknologi dalam penggajian sangat dibutuhkan pada setiap perusahaan. Oleh karena itu sistem penggajian harus dibuat dengan sebaik mungkin agar tidak adanya kecurangan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Pada CV. Dejure Consultant, sistem penggajian yang sedang berjalan masih membutuhkan perbaikan. Untuk mengatasi masalah-masalah tersebut dibutuhkan aplikasi yang dapat membantu memberikan informasi yang cepat, tepat dan akurat. Apabila informasi tersebut berhenti atau terlambat, maka akan mengalami masalah dalam perusahaan.

#### **3.2. Tinjauan Perusahaan**

Dalam peninjauan perusahaan, penulis bertujuan untuk melakukan analisa dan mengetahui bagaimana proses mengenai penggajian karyawan yang ditetapkan sesuai ketentuan dan kebijakan yang dibuat oleh CV. Dejure Consultant. Dari proses analisa tersebut, maka penulis mendapatkan informasi mengenai kekurangan dari sistem penggajian karyawan serta penulis dapat merancang aplikasi untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan sistem yang sedang berjalan pada CV. Dejure Consultant.

### **3.2.1. Sejarah Perusahaan**

CV. Dejure consultant merupakan salah satu dari banyak perusahaan jaya yang berada di Jakarta. Lokasi CV. Dejure Consultant terletak di Graha Buana JL. Saharjo No. 210 A Blok B1 Kelurahan Menteng Dalam Kecamatan Tebet, Jakarta Selatan. Dan CV. Dejure Consultant di resmikan pada tanggal 03 Maret 2010 dengan nomor SIUP 0738-04/PM/1.824.271 dan di dirikan langsung oleh Bapak Yuspriadi selaku direktur perusahaan.

CV. Dejure Consultant di bangun dengan tujuan untuk memudahkan costumer dalam mengurus dokumen-dokumen perizian mendirikan sebuah perusahaan yang baru akan mereka bangun. Dengan itu Bapak Yuspriadi mempekerjakan 5 orang karyawan untuk mencapai tujuan tersebut.

Hingga saat ini CV. Dejure Consultant masih bertahan dengan segala kelebihan yang dimiliki dan akan terus berkembang dalam meningkatkan pelayanannya.

### **3.2.2 Struktur Organisasi Dan Fungsi**

Struktur organisasi sangatlah penting bagi sebuah perusahaan untuk memudahkan kerangka atau pola tetap hubungan-hubungan diantara fungsi, bagian, tugas, wewenang dan tanggung jawab yang berbeda dalam suatu organisasi.

Struktur organisasi pada suatu perusahaan juga untuk memudahkan koodinasi, komunikasi, pengarahan dan pengendalian dalam semua aktivitas dan tenaga kerja untuk mencapai tujuan perusahaan.

### Struktur Organisasi CV. Dejure Consultant



Sumber: CV. Dejure Consultant (2017)

**Gambar III.1.**

### **Struktur Organisasi CV. Dejure Consultant**

Deskripsi pekerjaan pada CV. Dejure Consultant ialah:

1. **Direktur**
  - a. Sebagai pemilik perusahaan yang membawahi seluruh karyawan-karyawan perusahaan dan memiliki wewenang untuk mengambil segala keputusan yang berkaitan dengan perusahaan.
  - b. Mengawasi seluruh kinerja karyawan dan bertanggung jawab atas semua yang terjadi kepada perusahaan.
2. **Bagian Adminitrasi**

Bertanggung jawab atas pelayanan coustamer, semua informasi tentang perusahaan dan semua yang berhubungan dengan karyawan.
3. **Bagian Keuangan**

Sebagai penanggung jawab atas laporan keuangan perusahaan dari semua transaksi mengenai pembayaran dan kebutuhan perusahaan serta gaji karyawan.

#### 4. Staff

Sebagai orang yang melaksanakan visi dan misi perusahaan dan orang yang menyelesaikan semua transaksi dokumen-dokumen yang di perlukan.

### **3.3. Proses Bisnis Sistem Berjalan**

Adapun proses bisnis sistem penggajian yang sedang berjalan pada CV. Dejure Consultant adalah sebagai berikut:

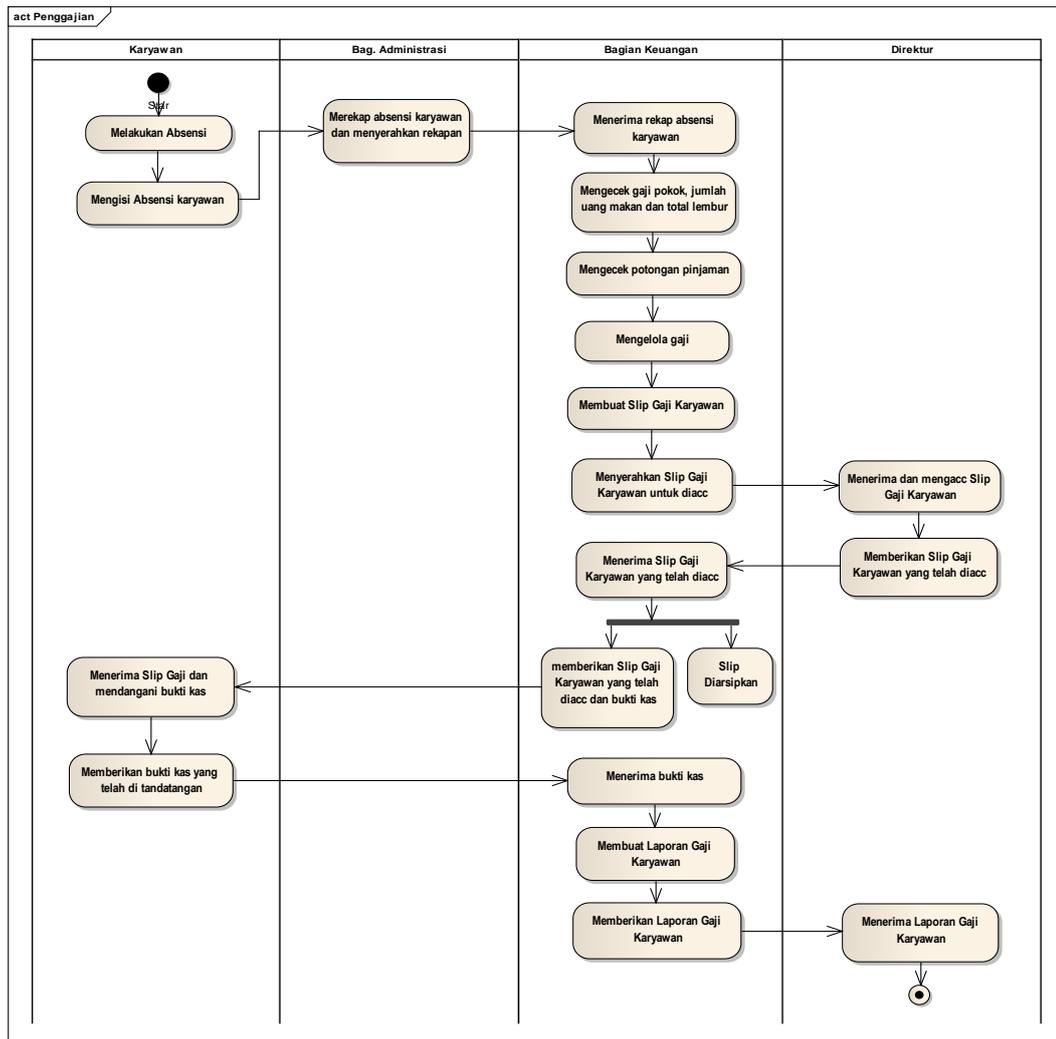
Setiap hari karyawan melakukan absensi dengan mengisi Absensi Karyawan di bagian administrasi sebagai tanda masuk dan pulang kerja karyawan, dan di Absensi Karyawan tersebut sudah ada lembur jika karyawan pulang melebihi satu jam kerja. Setelah satu bulan, Bagian Administrasi merekap absensi karyawan, jika karyawan tidak hadir maka bagian administrasi akan rekap jumlah izin/sakit dan alpa dan jika hadir maka bagian administrasi akan merekap jumlah hadir, dan total lembur. Kemudian diserahkan ke Bagian Keuangan. Bagian Keuangan menerima hasil rekap. Kemudian mengecek gaji pokok, jumlah uang makan sesuai absensi, total lembur karyawan dan mengecek potongan pinjaman setelah itu Bagian Keuangan menghitung total gaji karyawan. Kemudian Bagian Keuangan membuat slip gaji/bukti pembayaran gaji karyawan dan memberikan slip gaji kepada direktur untuk diacc. Setelah diacc oleh Direktur, slip gaji diberikan kembali kepada Bagian keuangan. Kemudian Slip gaji diarsipkan dan diserahkan kepada karyawan beserta bukti kas. Karyawan terima slip gaji dan mendatangi bukti kas. Setelah bukti kas ditandatangani oleh Karyawan kemudian diserahkan kembali bukti kas tersebut ke Bagian Keuangan. Bagian Keuangan membuat laporan total gaji karyawan pada periode tertentu, kemudian Bagian

keuangan menyerahkan laporan gaji karyawan kepada Direktur. Lalu Direktur menerima laporan gaji karyawan.

### 3.4. Unified Modelling Language (UML)

#### 3.4.1. Activity Diagram

Adapun Activity Diagram pada proses bisnis sistem berjalan yang ada di CV. Dejure Consultant ialah:



Gambar III.2.

Activity Diagram Penggajian Karyawan

### **3.5. Spesifikasi Sistem Berjalan**

#### **3.5.1. Spesifikasi Bentuk Dokumen Masukan**

Dokumen masukan adalah dokumen yang menunjang pemrosesan data dalam sistem penggajian karyawan pada CV. Dejure Consultant. Adapun dokumen-dokumen masukan tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nama dokumen : Absensi Karyawan  
Fungsi : Sebagai bukti masuk dan pulang kerja karyawan  
Sumber : Bagian Administrasi  
Tujuan : Untuk mengetahui karyawan masuk dan pulang  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 (satu)  
Frekuensi : Setiap hari kerja  
Bentuk : Lampiran A-1
2. Nama dokumen : Data Karyawan  
Fungsi : Sebagai bukti Data karyawan  
Sumber : Bagian Keuangan  
Tujuan : Untuk mengetahui data karyawan  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 (satu)  
Frekuensi : Setiap karyawan baru  
Bentuk : Lampiran A-2

3. Nama dokumen : Data Pinjaman
- Fungsi : Sebagai bukti data pinjaman karyawan
- Sumber : Bagian Keuangan
- Tujuan : Untuk mengetahui data pinjaman karyawan
- Media : Kertas
- Jumlah : 1 (satu)
- Frekuensi : Setiap pinjaman karyawan
- Bentuk : Lampiran A-3

### **3.5.2. Spesifikasi Bentuk Dokumen Keluaran**

Dokumen keluaran adalah penguraian tentang dokumen yang keluar didalam sistem penggajian karyawan pada CV. Dejure Consultant. Adapun dokumen-dokumen keluaran tersebut adalah sebagai berikut:

1. Nama dokumen : Rekap Absensi Karyawan
- Fungsi : Sebagai rekap absensi karyawan
- Sumber : Bagian Administrasi
- Tujuan : Untuk mengetahui jumlah masuk karyawan dan lembur
- Media : Kertas
- Jumlah : 1 (satu)
- Frekuensi : Setiap bulan
- Bentuk : Lampiran B-1

2. Nama dokumen : Slip gaji karyawan  
Fungsi : Sebagai bukti pembayaran gaji karyawan  
Sumber : Bagian Keuangan  
Tujuan : Untuk memberikan bukti pembayaran gaji kepada karyawan  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 (satu)  
Frekuensi : Setiap bulan  
Bentuk : Lampiran B-2
3. Nama dokumen : Bukti Kas  
Fungsi : Sebagai bukti kas keluar  
Sumber : Bagian Keuangan  
Tujuan : Untuk mengetahui karyawan masuk  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 (satu)  
Frekuensi : Setiap kas keluar  
Bentuk : Lampiran B-3
4. Nama dokumen : Laporan Penggajian Karyawan  
Fungsi : Sebagai laporan keuangan perusahaan  
Sumber : Bagian Keuangan  
Tujuan : Untuk mengetahui gaji karyawan yang telah dikeluarkan  
Media : Kertas  
Jumlah : 1 (satu)

Frekuensi : Setiap bulan

Bentuk : Lampiran B-4

### **3.6. Permasalahan Pokok**

Setelah mengamati proses bisnis sistem berjalan pada sistem penggajian yang ada di CV. Dejure Consultant, maka penulis akan menguraikan permasalahan pada sistem penggajian tersebut. Adapun masalah yang menjadi kendala adalah sebagai berikut:

1. Dalam proses sistem penggajian karyawan yang dilakukan oleh perusahaan belum terkomputerisasi sehingga memperlambat proses perhitungan gaji karyawan dan kurang dipercaya kebenaran datanya karena kadang terjadi kesalahan dalam perhitungan.
2. Adanya pengecekan data karyawan secara berulang untuk menyesuaikan data gaji sehingga menjadi tidak efisien dan lambat dalam pembuatan laporan penggajian.
3. Sering terjadi penumpukan pemrosesan data yang harus dicatat atau diproses berulang kali untuk mendapatkan data atau komponen gaji untuk masing-masing karyawan dan dalam upaya menyusun laporan hasil dari penggajian karyawan setiap periodenya.

### **3.7. Pemecahan Masalah**

Dengan adanya permasalahan pada sistem penggajian di CV. Dejure Consultant, maka penulis memberikan alternatif pemecahan masalah. Adapun pemecahan masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Merancang aplikasi sistem penggajian untuk mempermudah dan mempercepat proses perhitungan penggajian karyawan.
2. Adanya sistem yang mempermudah dan efisien untuk membuat laporan penggajian pada setiap periodenya.
3. Perlu adanya media penyimpanan untuk memback up data yang ada pada setiap periodenya.

## **BAB IV**

### **RANCANGAN SISTEM USULAN**

#### **4.1 Analisa Kebutuhan Software**

##### **4.1.1. Analisa Kebutuhan**

Berdasarkan proses bisnis sistem penggajian pada CV. Dejure Consultant, maka tahapan berikutnya adalah analisa kebutuhan, berikut ini spesifikasi kebutuhan (*system requirement*) dari sistem penggajian karyawan.

Bagian keuangan dapat masuk ke sistem penggajian karyawan, didalam sistem penggajian karyawan, bagian keuangan dapat mengelola gaji karyawan dan dapat mencetak laporan gaji karyawan yang nanti akan diberikan kepada Direktur.

##### **4.1.2. Tahapan Analisa**

Analisa kebutuhan software untuk penggajian karyawan di aplikasi penggajian diusulkan dengan beberapa prosedur diantaranya:

Halaman Bagian Keuangan:

- A1. Bagian Keuangan Melakukan Login
- A2. Bagian Keuangan Mengelola Menu Master
  - A2.1. Mengelola Sub Menu Karyawan
  - A2.2. Mengelola Sub Menu Potongan
  - A2.3. Mengelola Sub Menu User
  - A2.4. Mengelola Sub Menu Akun
- A3. Bagian Keuangan Mengelola Menu Data Penggajian
  - A3.1. Mengelola Sub Menu Absensi
  - A3.2. Mengelola Sub Menu Slip Gaji

A3.3. Mengelola Sub Menu Jurnal

A4. Bagian Keuangan Mengelola Menu Laporan

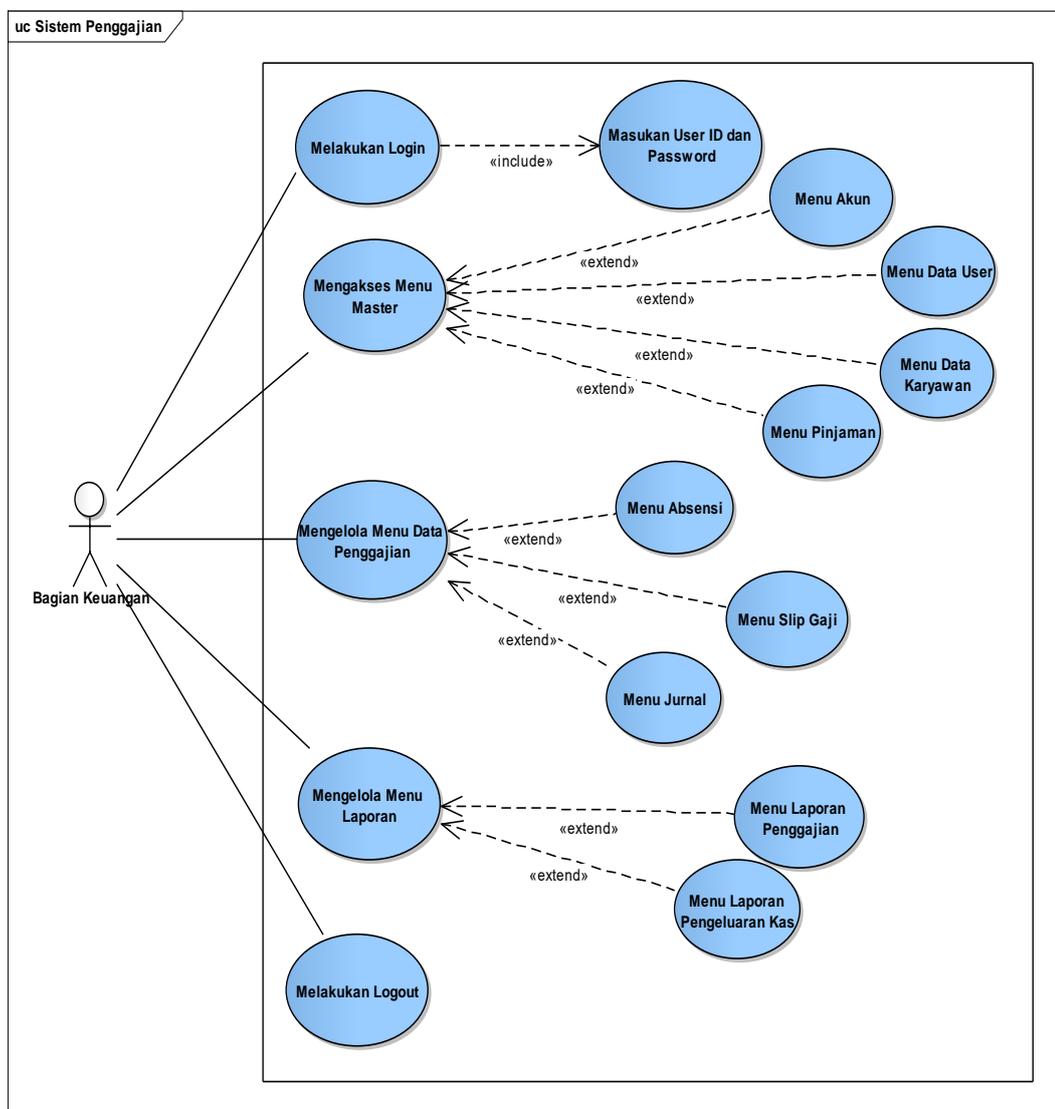
A4.1. Mengelola Sub Menu Laporan Penggajian

A4.2. Mengelola Sub Menu Laporan Pengeluaran Kas

A5. Bagian Keuangan Melakukan Logout

### 4.1.3. Use Case Diagram

#### 1. Use Case Diagram Sistem Penggajian

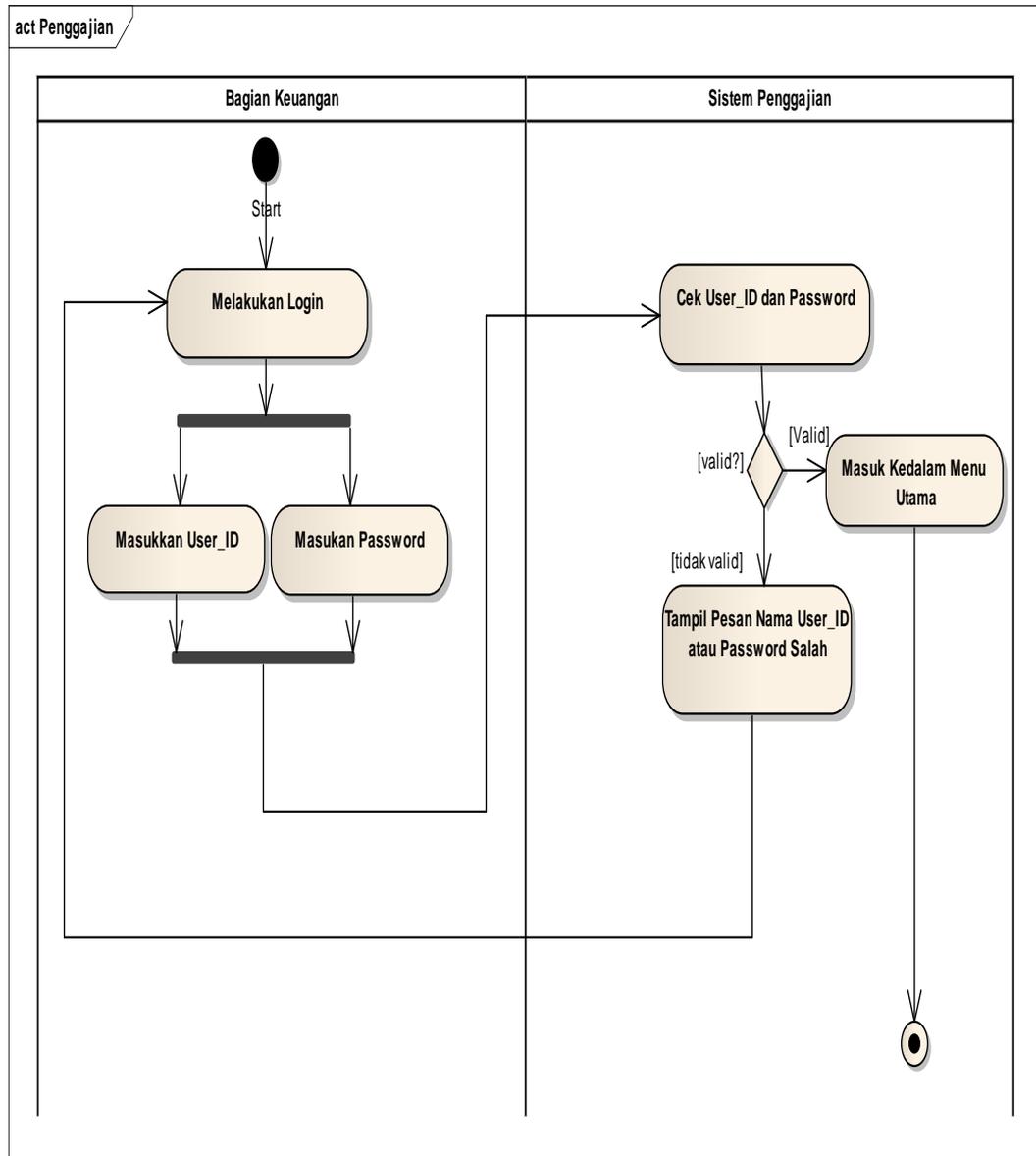


Gambar IV.1.

Usecase Sistem Penggajian

#### 4.1.4. Activity Diagram

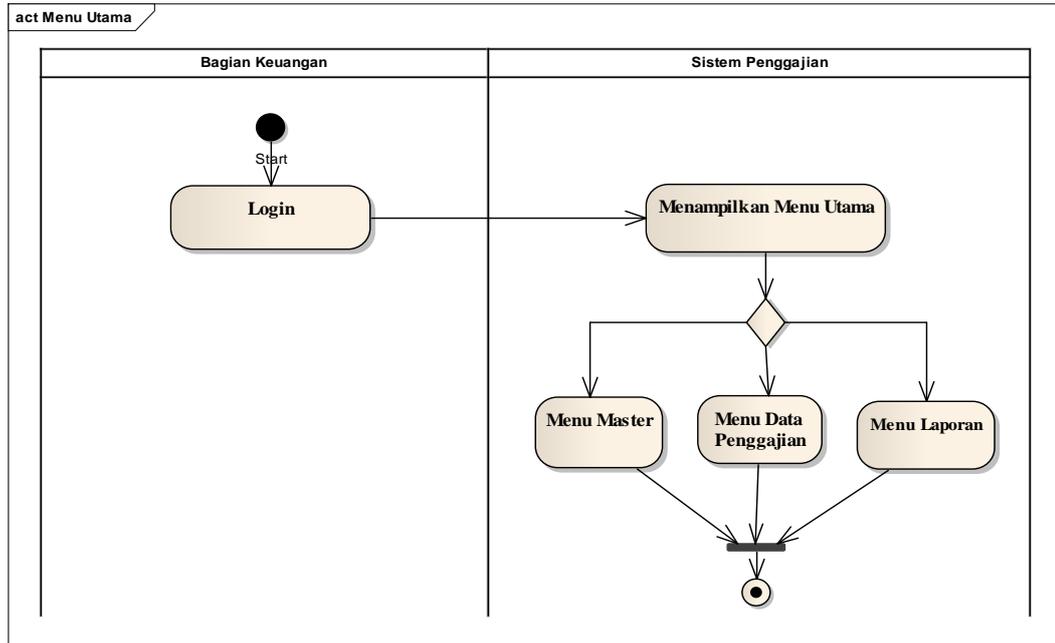
##### 1. Activity Diagram Login



Gambar IV.2.

Activity Diagram Login

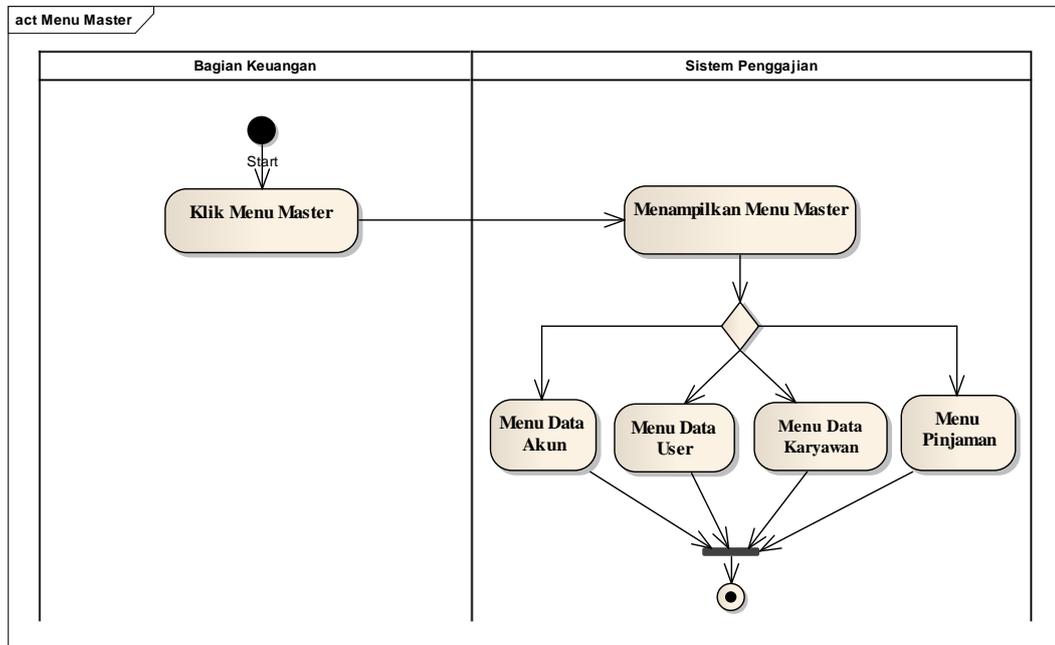
## 2. Activity Diagram Menu Utama



Gambar IV.3.

Activity Diagram Menu Utama

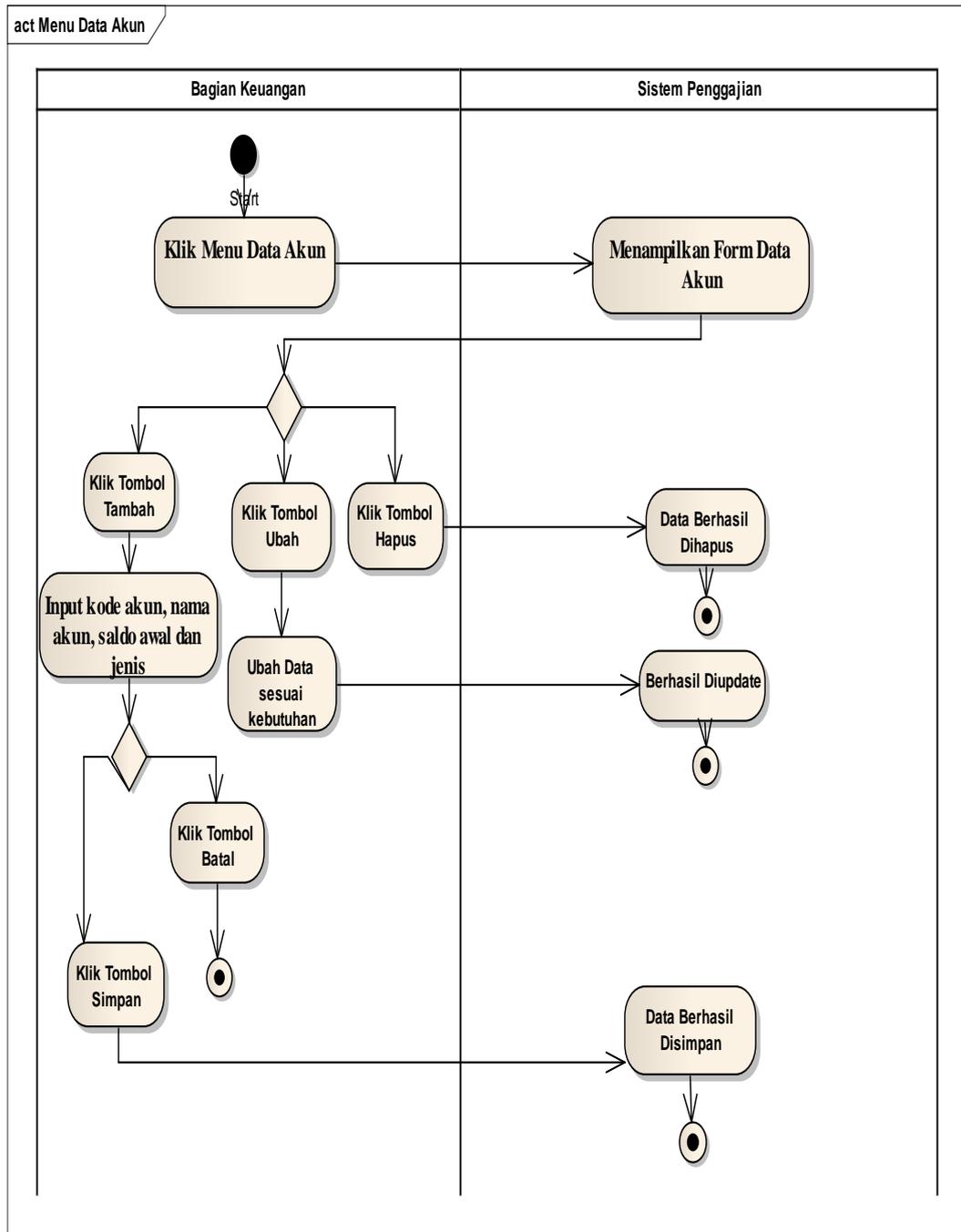
## 3. Activity Diagram Menu Master



Gambar IV.4.

Activity Diagram Menu Master

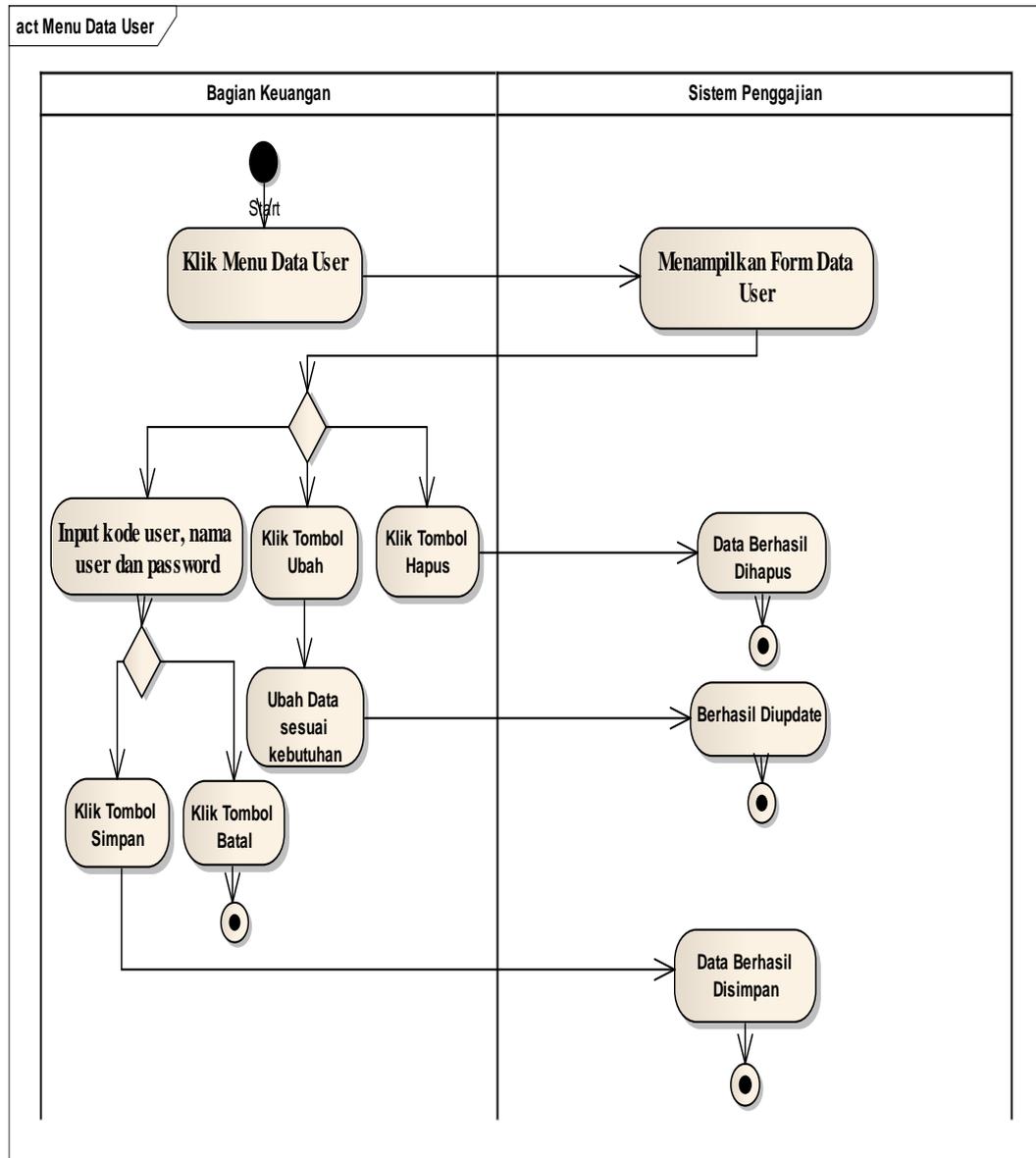
4. *Activity Diagram Menu Akun*



Gambar IV.5.

*Activity Diagram Menu Akun*

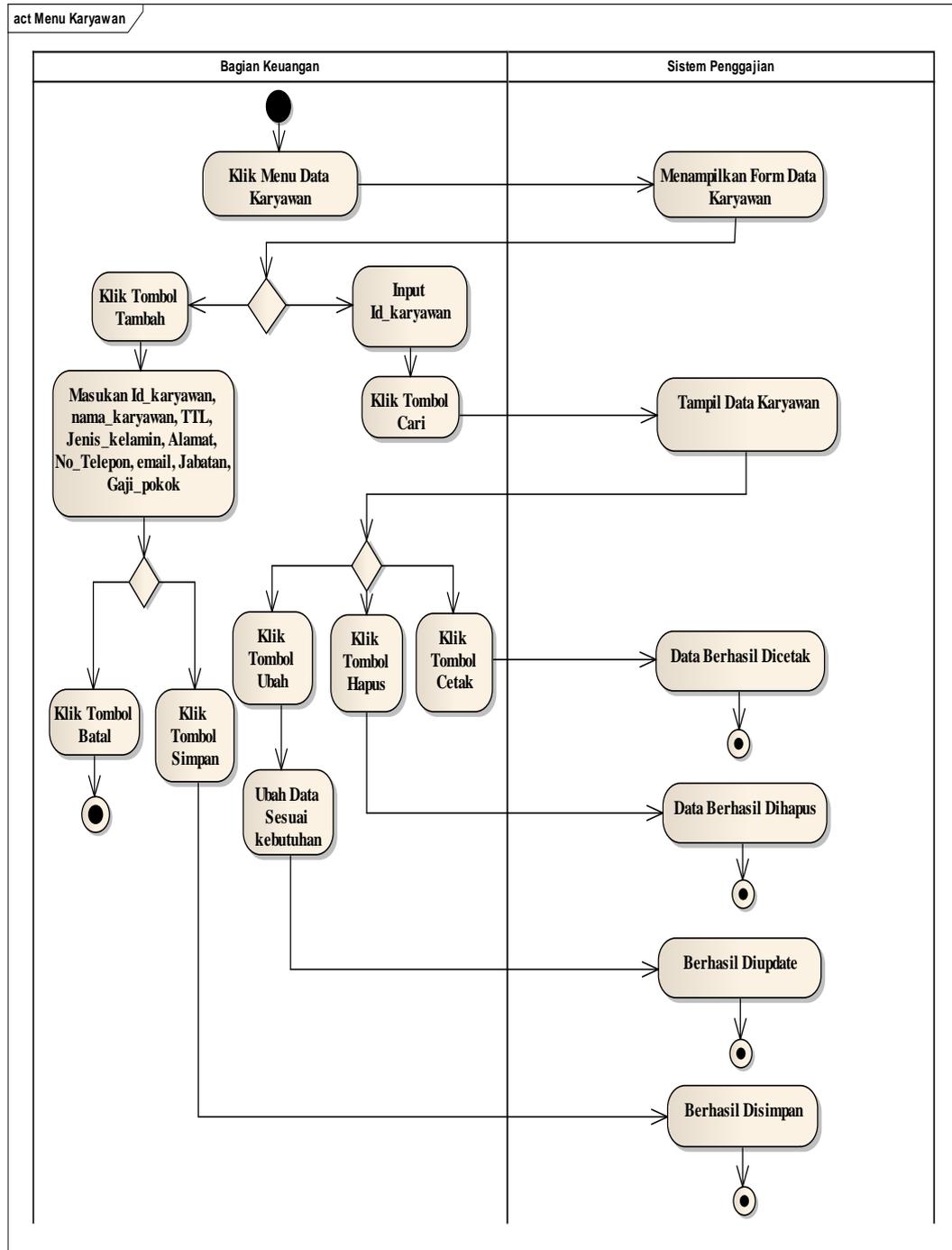
5. *Activity Diagram Menu Data User*



Gambar IV.6.

*Activity Diagram Menu Data User*

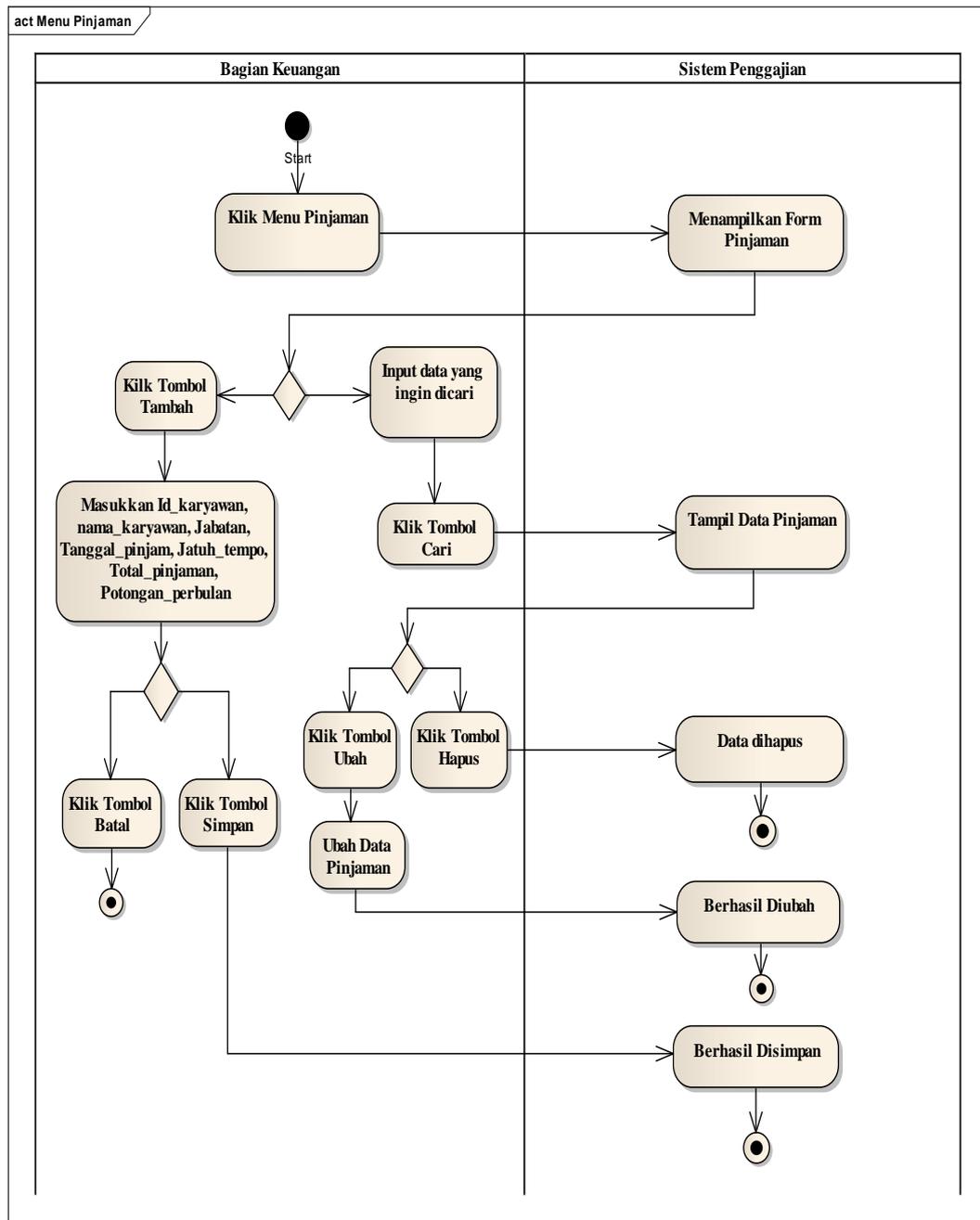
6. *Activity Diagram Menu Data Karyawan*



Gambar IV.7.

*Activity Diagram Menu Data Karyawan*

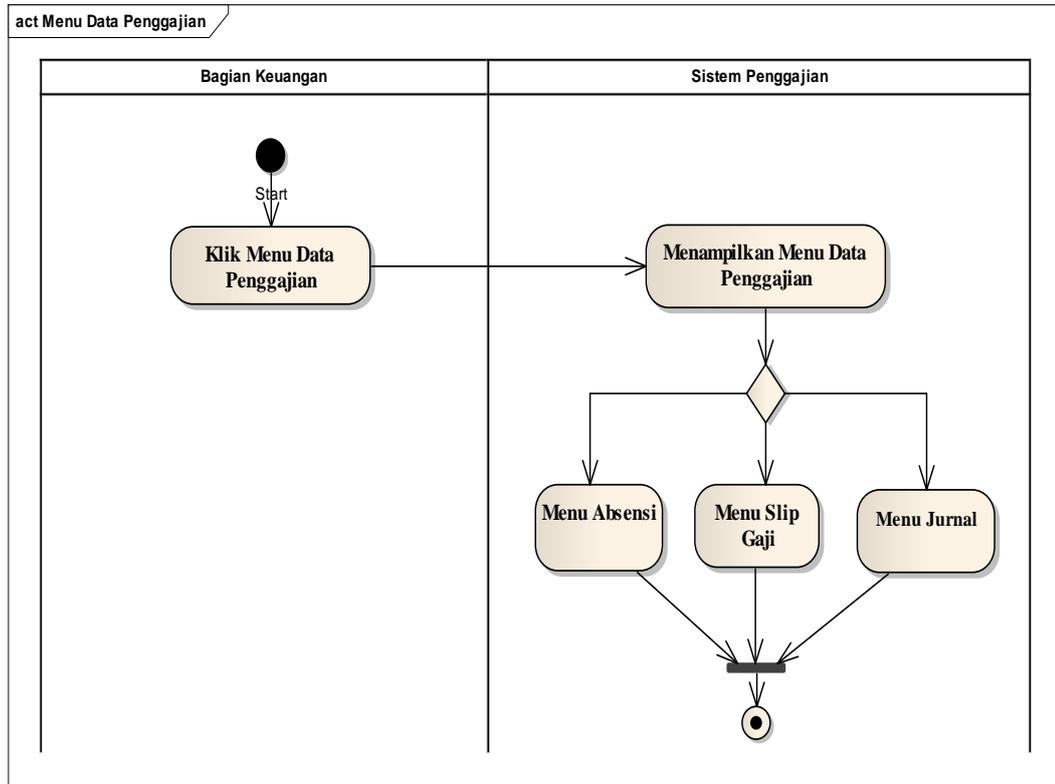
7. *Activity Diagram Menu Pinjaman*



Gambar IV.8.

*Activity Diagram Menu Pinjaman*

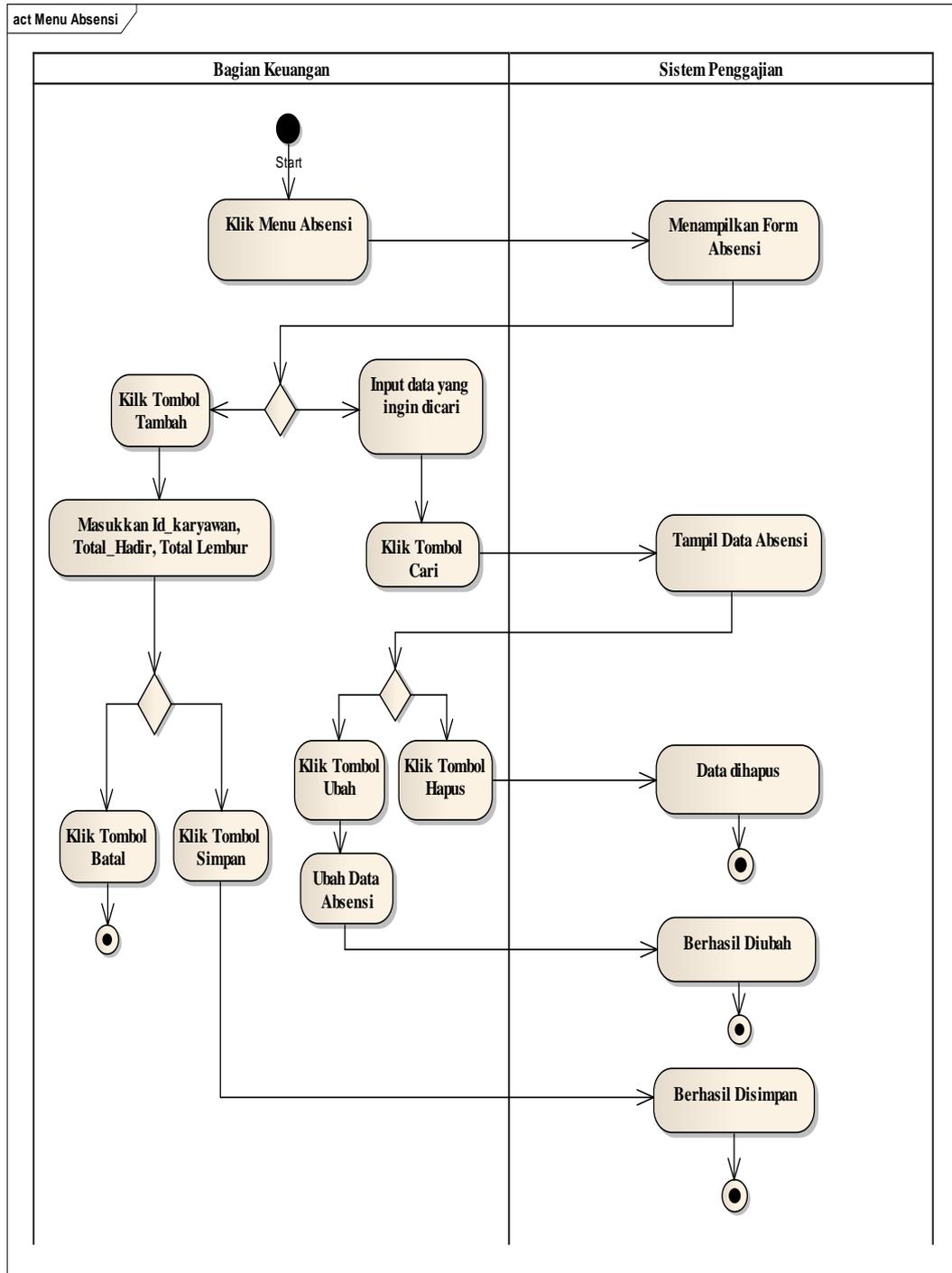
8. *Activity Diagram Menu Data Penggajian*



Gambar IV.9.

*Activity Diagram Menu Data Penggajian*

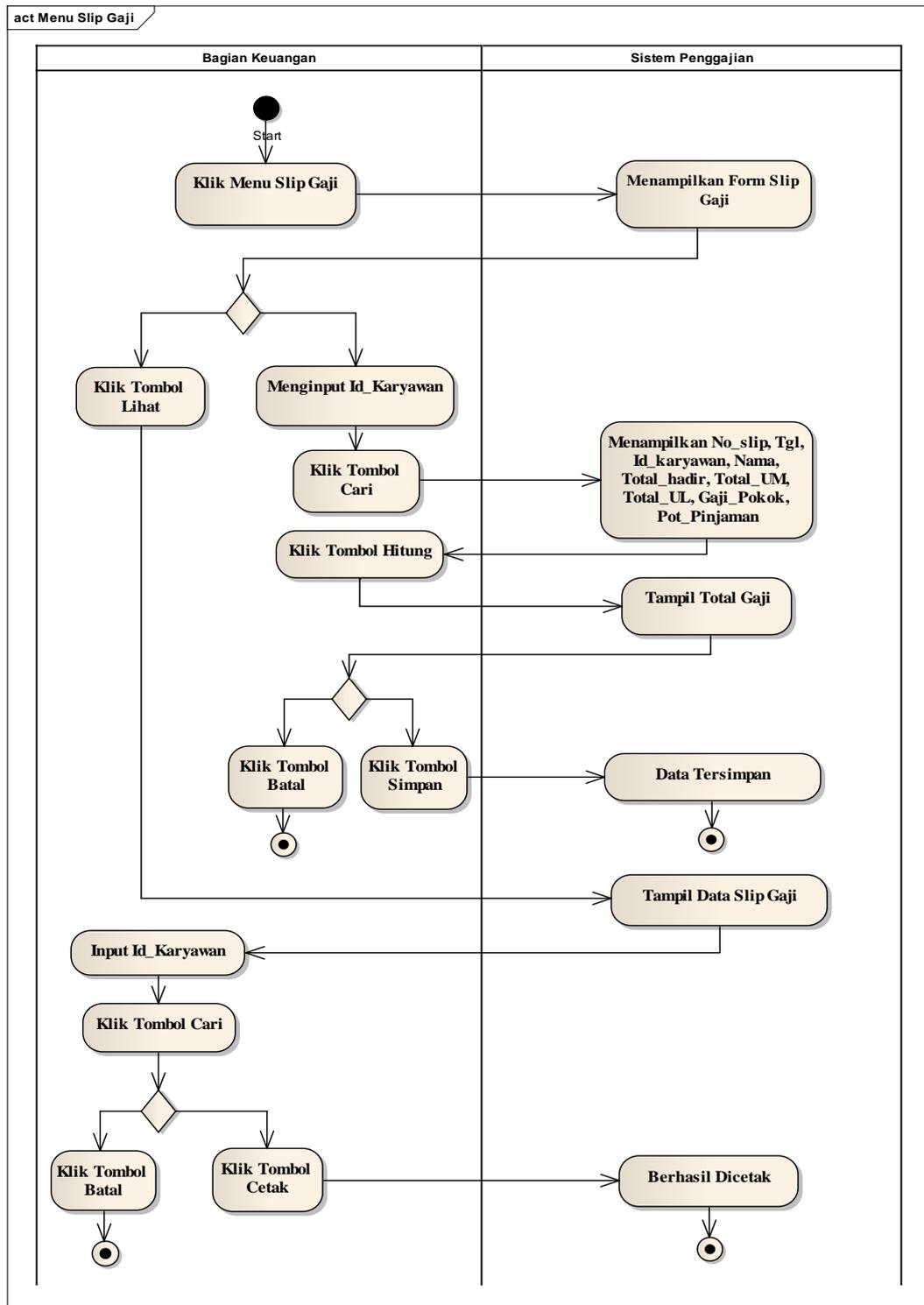
9. *Activity Diagram Menu Absensi*



Gambar IV.10.

*Activity Diagram Menu Absensi*

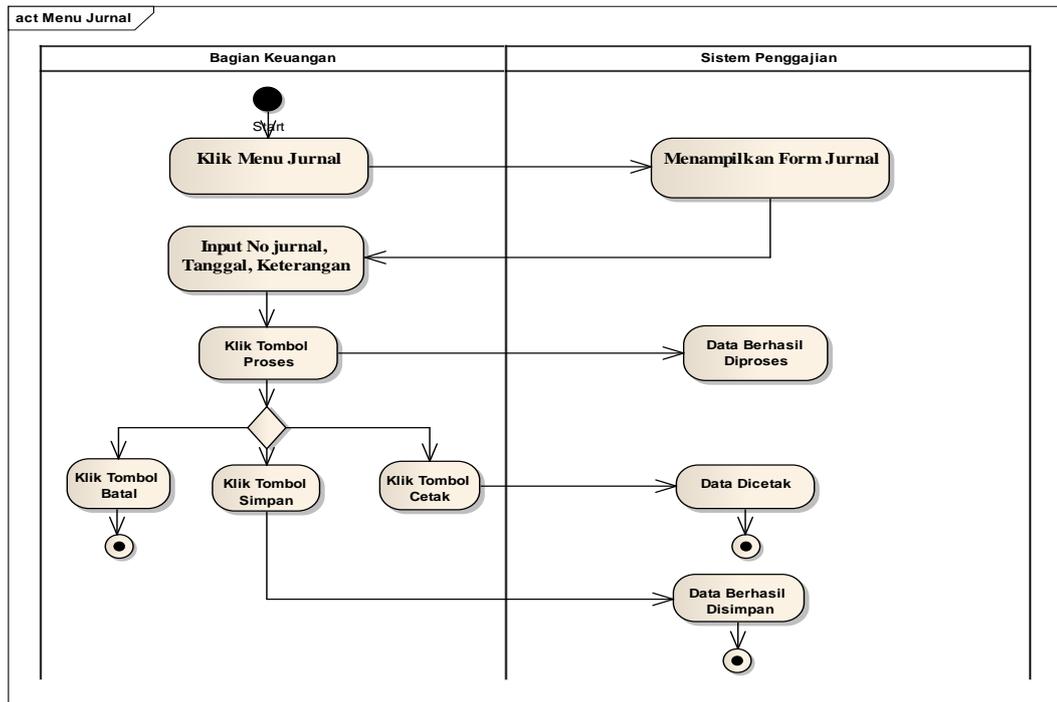
10. Activity Diagram Menu Slip Gaji



Gambar IV.11.

Activity Diagram Menu Slip Gaji

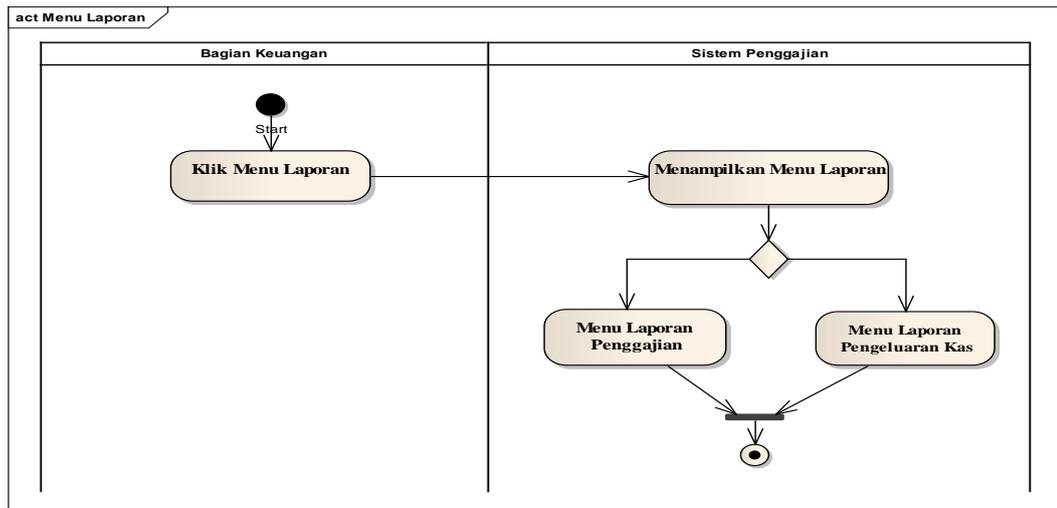
11. *Activity Diagram Menu Jurnal*



Gambar IV.12.

*Activity Diagram Menu Jurnal*

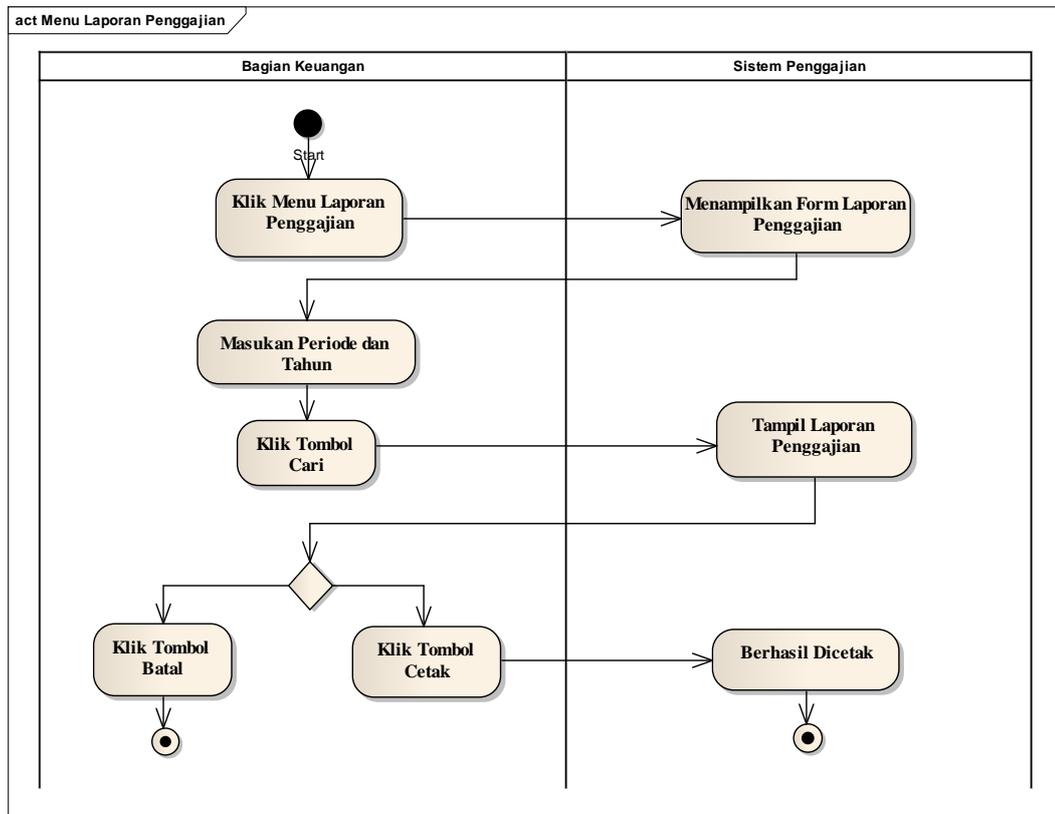
12. *Activity Diagram Menu Laporan*



Gambar IV.13.

*Activity Diagram Menu Laporan*

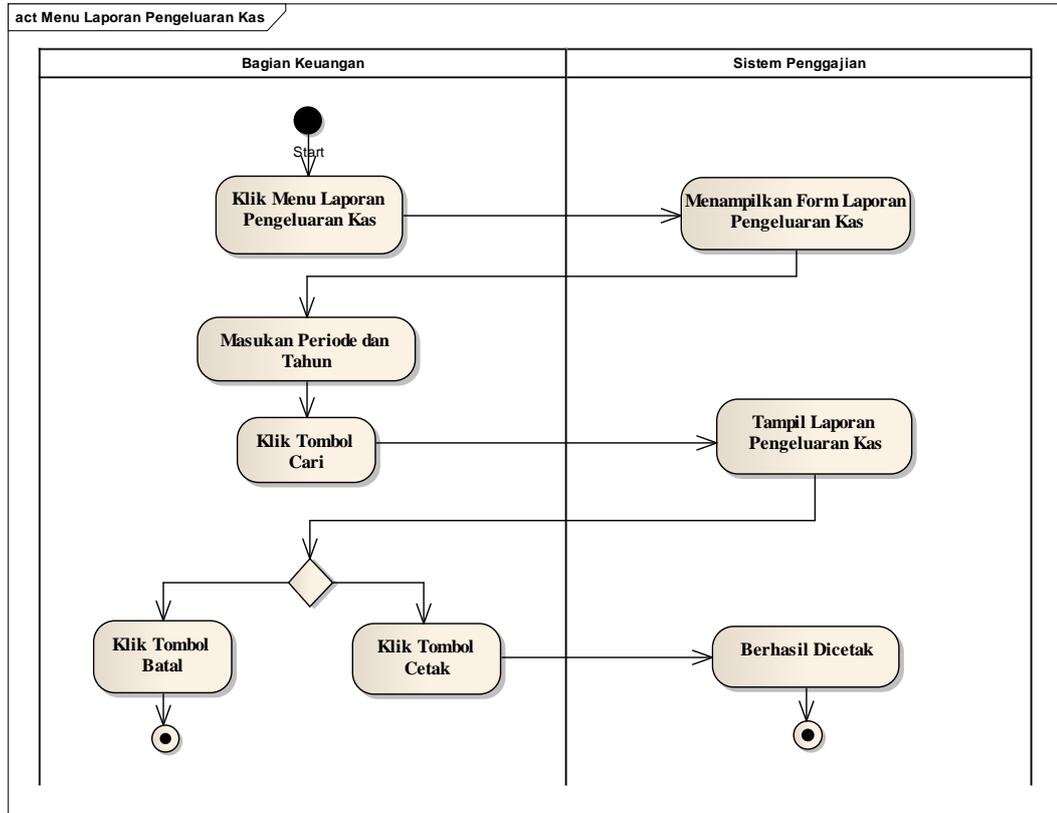
13. *Activity Diagram Menu Laporan Penggajian*



Gambar IV.14.

*Activity Diagram Menu Laporan Penggajian*

14. *Activity Diagram Menu Laporan Pengeluaran Kas*

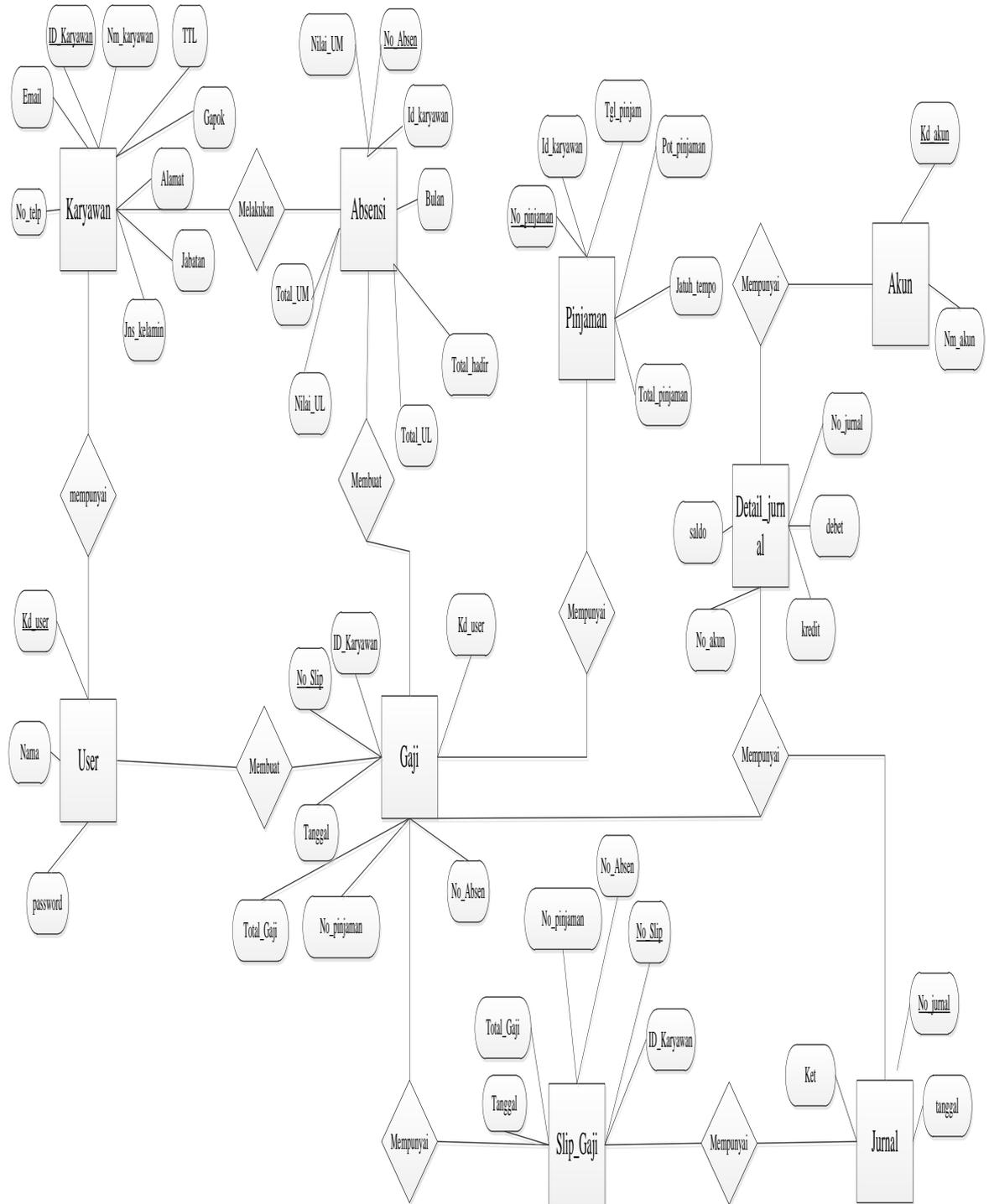


Gambar IV.15.

*Activity Diagram Menu Laporan Pengeluaran Kas*

## 4.2 Desain

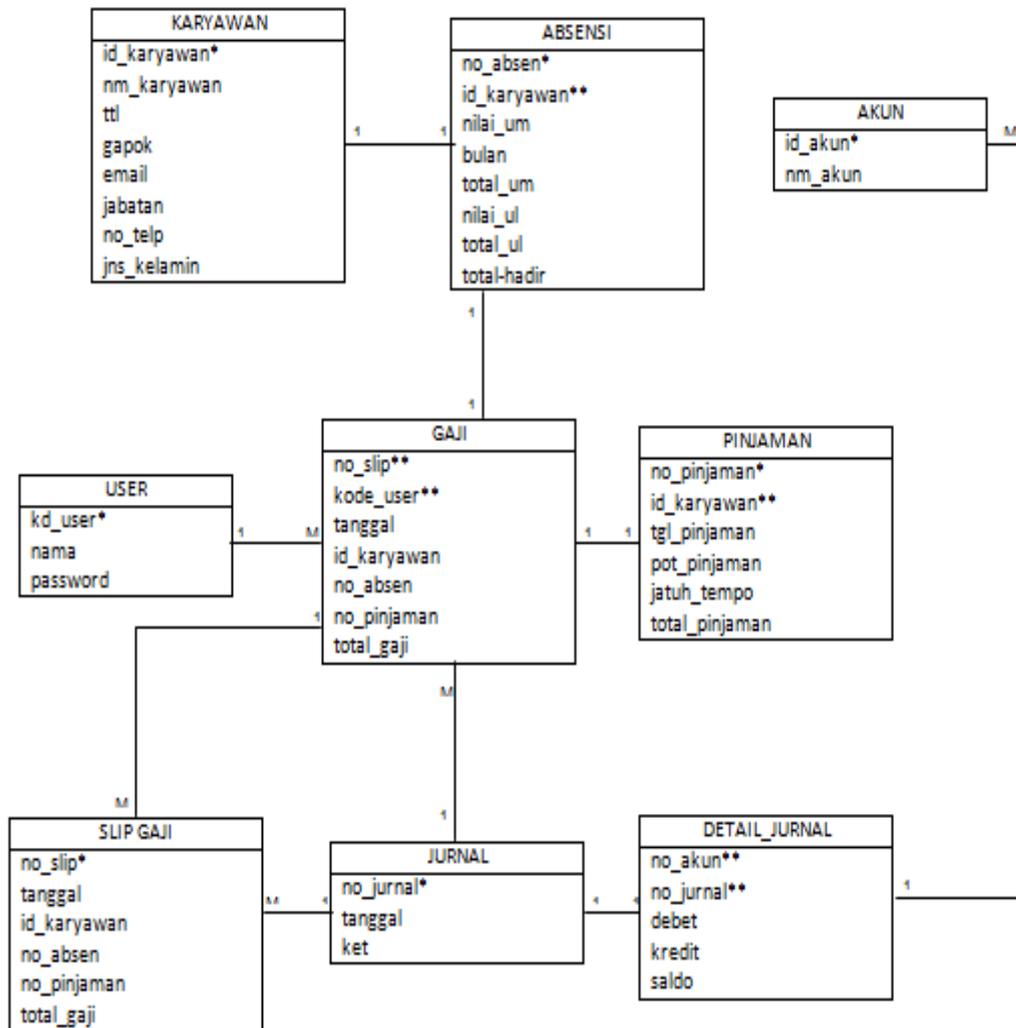
### 4.2.1. Entity Relationship Diagram (ERD)



Gambar IV.16.

Entity Relationship Diagram (ERD)

#### 4.2.2. Logical Record Structure (LRS)



Gambar IV.17.

*Logical Record Structure (LRS)*

### 4.2.3. Spesifikasi File

#### 1. Spesifikasi File Tabel Karyawan

Nama Database : DbPenggajian

Nama *File* : Karyawan

Akronim : Karyawan.myd

Tipe *File* : Master

Akses *File* : *Random*

Panjang *Record* : 160 *byte*

Kunci *Field* : id\_karyawan

**Tabel IV.1.**

#### **Spesifikasi File Tabel Karyawan**

<b>No.</b>	<b>Elemen Data</b>	<b>Nama Field</b>	<b>Type</b>	<b>Size</b>	<b>Keterangan</b>
1.	Id karyawan	id_karyawan	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2.	Nama Karyawan	nm_karyawan	Varchar	15	
3.	Tempat Tanggl Lahir	TTL	Varchar	30	
4.	Gaji Pokok	Gapok	Varchar	10	
5.	Email	Email	Varchar	10	
6.	Alamat	Alamat	Varchar	50	
7.	Jabatan	Jabatan	Varchar	10	
8.	No Telepon	no_telp	Varchar	15	
9.	Jenis Kelamin	jns_kelamin	Varchar	10	

## 2. Spesifikasi *File* Tabel Absensi

Nama Database : DbPenggajian  
Nama *File* : Absensi  
Akronim : Absensi.myd  
Tipe *File* : Master  
Akses *File* : *Random*  
Panjang *Record* : 80 *byte*  
Kunci *Field* : no\_absen

**Tabel IV.2.**

### Spesifikasi *File* Tabel Absensi

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No Absen	no_absen	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2.	Id Karyawan	id_karyawan	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3.	Nilai Uang Makan	nilai_UM	Integer	10	
4.	Bulan	Bulan	Date	10	
5.	Total Uang Makan	total_UM	Integer	10	
6.	Nilai Uang Lembur	nilai_UL	Integer	10	
7.	Total Uang Lembur	total_UL	Integer	10	
8.	Total Hadir	total_hadir	Integer	10	

## 3. Spesifikasi *File* Tabel Pinjaman

Nama Database : DbPenggajian  
Nama *File* : Pinjaman  
Akronim : Pinjaman.myd  
Tipe *File* : Master  
Akses *File* : *Random*  
Panjang *Record* : 65 *byte*  
Kunci *Field* : no\_pinjaman

**Tabel IV.3.**

**Spesifikasi File Tabel Pinjaman**

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No Pinjaman	no_pinjaman	Varchar	10	<i>Primary Key</i>
2.	Id Karyawan	id_karyawan	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3.	Tanggal Pinjam	tgl_tinjam	Date	10	
4.	Potongan Pinjaman	pot_pinjaman	Integer	10	
5.	Jatuh Tempo	jatuh_tempo	Integer	10	
6.	Total Pinjaman	total_pinjaman	Integer	15	

**4. Spesifikasi File Tabel Gaji**

Nama Database : DbPenggajian

Nama File : Gaji

Akronim : Gaji.myd

Tipe File : Transaksi

Akses File : *Random*

Panjang Record : 55 byte

Kunci Field : no\_slip

**Tabel IV.4.**

**Spesifikasi File Tabel Gaji**

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No Slip	no_slip	Varchar	5	<i>Foreign Key</i>
2.	Tanggal	Tanggal	Date	10	
3.	Id Karyawan	id_karyawan	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
4.	No Absen	no_absen	Integer	10	<i>Foreign Key</i>
5.	No Pinjaman	no_pinjaman	Integer	10	<i>Foreign Key</i>
6.	Total Gaji	total_gaji	Integer	10	

**5. Spesifikasi File Tabel Slip Gaji**

Nama Database : DbPenggajian

Nama File : Slip\_gaji

Akronim : Slipgaji.myd  
 Tipe File : Master  
 Akses File : Random  
 Panjang Record : 55 byte  
 Kunci Field : no\_slip

**Tabel IV.5.**

**Spesifikasi File Tabel Slip Gaji**

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No Slip	No_slip	Varchar	5	Primary Key
2.	Tanggal	Tanggal	Date	10	
3.	Id Karyawan	Id_karyawan	Varchar	10	Foreign Key
4.	No Absen	No_absen	Varchar	10	Foreign Key
5.	No Pinjaman	No_pinjaman	Varchar	10	Foreign Key
6.	Total Gaji	Total_gaji	Integer	10	

**6. Spesifikasi File Tabel User**

Nama Database : DbPenggajian  
 Nama File : User  
 Akronim : User.myd  
 Tipe File : Master  
 Akses File : Random  
 Panjang Record : 25 byte  
 Kunci Field : kode\_user

**Tabel IV.6.**

**Spesifikasi File Tabel User**

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode user	Kd_user	Varchar	5	Primary Key
2.	Nama	Nama	Varchar	10	Foreign Key
3.	password	Password	Integer	10	

## 7. Spesifikasi File Tabel Akun

Nama Database	: DbPenggajian
Nama File	: Akun
Akronim	: Akun.myd
Tipe File	: Master
Akses File	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 15 byte
Kunci Field	: kd_akun

**Tabel IV.7.**

### Spesifikasi File Tabel Akun

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	Kode akun	Kd_akun	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2.	Nama akun	Nm_akun	Varchar	10	

## 8. Spesifikasi File Tabel Jurnal

Nama Database	: DbPenggajian
Nama File	: Jurnal
Akronim	: Jurnal.myd
Tipe File	: Master
Akses File	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 25 byte
Kunci Field	: no_jurnal

**Tabel IV.8. Spesifikasi File Tabel Jurnal**

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No jurnal	No_jurnal	Varchar	5	<i>Primary Key</i>
2.	Tanggal	Tanggal	Date	10	
3.	Keterangan	Ket	Varchar	10	

## 9. Spesifikasi File Tabel Detail Jurnal

Nama Database	: DbPenggajian
Nama File	: Detail_jurnal
Akronim	: Detail_jurnal.myd
Tipe File	: Master
Akses File	: <i>Random</i>
Panjang Record	: 80 byte
Kunci Field	: no_jurnal

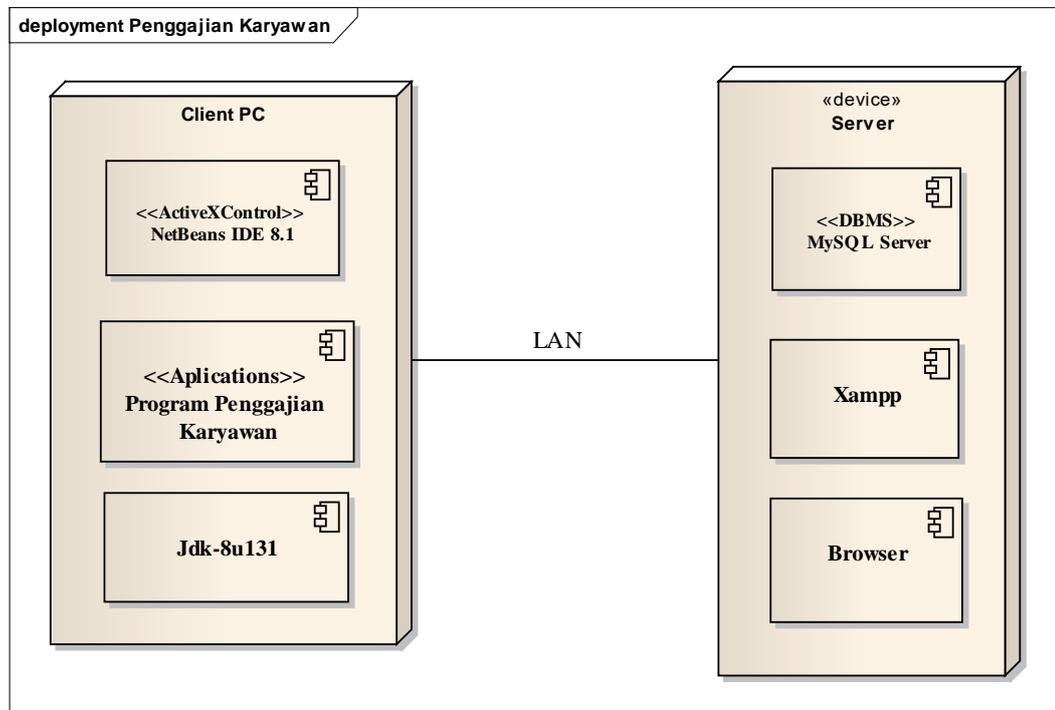
**Tabel IV.9.**

### Spesifikasi File Tabel Absensi

No.	Elemen Data	Nama Field	Type	Size	Keterangan
1.	No akun	No_akun	Varchar	5	<i>Foreign Key</i>
2.	No jurnal	No_jurnal	Varchar	10	<i>Foreign Key</i>
3.	Debet	Debet	Integer	10	
4.	Kredit	Kredit	Integer	10	
5.	saldo	Saldo	Integer	10	

#### 4.2.4. Software Architecture

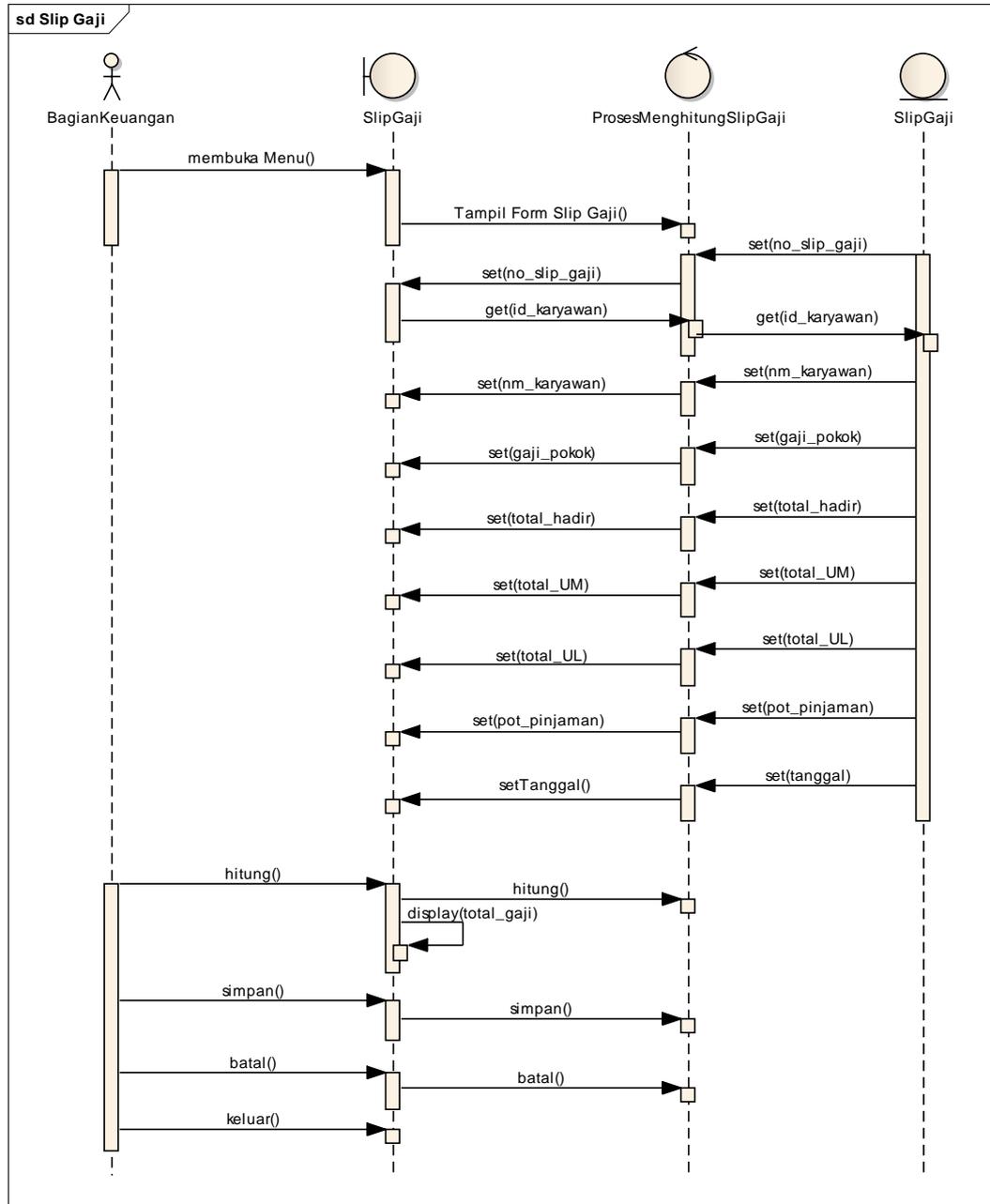
##### 1. Deployment Diagram



Gambar IV.18.

*Deployment Diagram*

## 2. Sequence Diagram



Gambar IV.19.

Sequence Diagram Menu Slip Gaji

#### 4.2.5. User Interface

##### 1. Form Login

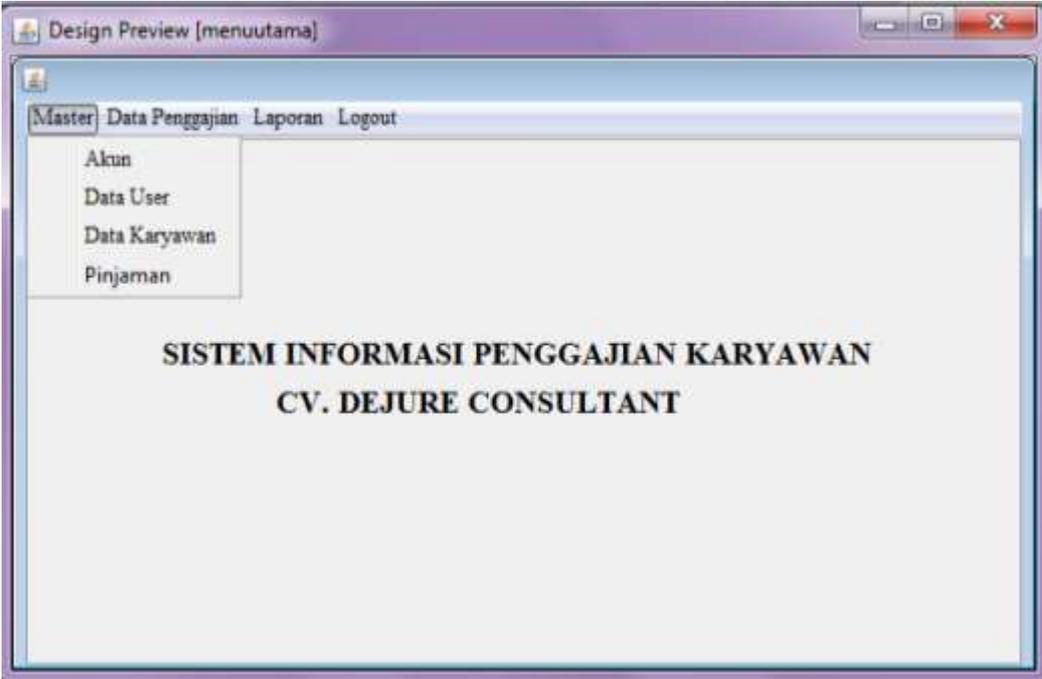


The screenshot shows a web browser window titled "Design Preview [Login]". The main content area displays the title "SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN" at the top, followed by a large "LOGIN" heading. Below the heading are two input fields: "USER ID" with the text "sitinurhayati" and "PASSWORD" with masked characters. A "Forgot your password?" link is positioned to the right of the password field. At the bottom left, there is a checked checkbox labeled "Keep me logged in". A blue "LOGIN" button is located at the bottom right of the form area.

Gambar IV.20.

##### Form Login

##### 2. Tampilan Menu Utama



The screenshot shows a web browser window titled "Design Preview [menuutama]". The main content area displays the title "SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN" and "CV. DEJURE CONSULTANT" in the center. On the left side, there is a menu with the following items: "Master", "Data Penggajian", "Laporan", and "Logout". Below these items, a sub-menu is visible with the following options: "Akun", "Data User", "Data Karyawan", and "Pinjaman".

Gambar IV.21.

##### Menu Utama

### 3. Form Akun

Design Preview [Datagaji]

Karyawan Penggajian Laporan Logout

**AKUN**  
**CV. DEJURE CONSULTANT**

Kode Akun :

Nama Akun :

Saldo Awal :

Jenis :

No	Kode Akun	Nama Akun	Saldo Awal	Jenis

**Gambar IV.22.**

**Menu Akun**

4. Form Data User

The image shows a software design preview window titled "Design Preview [Pinjaman]". Inside the window, there is a form titled "DATA USER". The form is divided into two main sections. The upper section contains three input fields: "KODE USER", "NAMA USER", and "PASSWORD", each followed by a text box. To the right of these fields is a "SIMPAN" button. The lower section contains a table with two columns: "KODE USER" and "NAMA USER". The table has three empty rows. Below the table are three buttons: "UBAH", "HAPUS", and "BATAI".

**Gambar IV.23.**

**Menu Data User**

5. Form Karyawan

The screenshot shows a software design preview window titled "Design Preview [Data\_Karyawan]". The main form is titled "DATA KARYAWAN" and includes the following fields and controls:

- Tambah** (Add) button
- ID KARYAWAN**: Text input field
- TEMPAT LAHIR**: Text input field
- NAMA KARYAWAN**: Text input field
- TANGGAL LAHIR**: Date-time picker showing "19/21/17 11:40 AM"
- Jenis Kelamin**: Radio button group with options "Laki-laki" and "Perempuan"
- ALAMAT**: Text input field
- NO. TELP**: Text input field
- EMAIL**: Text input field
- JABATAN**: Text input field
- GAJI POKOK**: Text input field
- Simpan** (Save) button

Below the form is a search section with a "CARI" input field and a "CARI" button. Underneath is a table with the following columns:

ID KARYAW...	NAMA KARY...	TEMPAT LA...	TANGGAL L...	JENIS KELA...	ALAMAT	NO. TELP	EMAIL	JABATAN	GAJI POKOK

At the bottom, there is a "Tombol" (Buttons) section with three buttons: "Cetak" (Print), "Ubah" (Edit), and "Hapus" (Delete).

Gambar IV.24.

Form Karyawan

6. Form Pinjaman

Design Preview [Pinjaman]

**FORM PINJAMAN**

NO. PINJAMAN

ID KARYAWAN <input type="text"/>	TANGGAL PINJAM <input type="text" value="10/21/17 11:38 AM"/>
NAMA KARYAWAN <input type="text"/>	JATUH TEMPO <input type="text"/>
JABATAN <input type="text"/>	TOTAL PINJAMAN <input type="text"/>
	POTONGAN PERBULAN <input type="text"/>

CARI

NO. PINJ...	ID KARYA...	NAMA KA...	JABATAN	TANGGAL ...	JATUH TE...	TOTAL PI...	POTONG...

<input type="button" value="TAMBAH"/>	<input type="button" value="UBAH"/>	<input type="button" value="HAPUS"/>	<input type="button" value="BATAL"/>
---------------------------------------	-------------------------------------	--------------------------------------	--------------------------------------

Gambar IV.25.

Form Pinjaman

6. Form Absensi

Design Preview [Absensi\_karyawan]

**ABSENSI**

NO. ABSEN

BULAN

ID KARYAWAN

NILAI UANG MAKAN  / Hari

TOTAL HADIR

NILAI UANG LEMBUR  / Jam

TOTAL LEMBUR  / Jam

TAMBAH SIMPAN

CARI  CARI

NO. ABSEN	ID KARYAWAN	NILAI UANG M...	TOTAL HADIR	NILAI UANG LE...	TOTAL LEMBUR

UBAH HAPUS BATAL

Gambar IV.26.

Form Absensi

7. Form Slip gaji

The image shows a software design preview window titled "Design Preview [SlipGaji]". Inside the window, there is a form titled "SLIP GAJI". The form contains the following elements:

- ID KARYAWAN**: An input field labeled "INPUT".
- NAMA KARYAWAN**: A display field labeled "DISPLAY".
- GAJI POKOK**: A display field labeled "DISPLAY".
- TOTAL HADIR**: A display field labeled "DISPLAY".
- TOTAL UANG MAKAN**: A display field labeled "DISPLAY".
- TOTAL UANG LEMBUR**: A display field labeled "DISPLAY".
- TANGGAL**: A display field labeled "DISPLAY".
- CARI**: A button located to the right of the ID KARYAWAN input field.
- NO. SLIP**: An input field located to the right of the "CARI" button.
- HITUNG**: A button located below the "TANGGAL" display field.
- TOTAL GAJI**: A display field labeled "DISPLAY" located at the bottom right of the form.
- SIMPAN**, **LIHAT**, and **BATAL**: Three buttons located at the bottom right of the form, below the "TOTAL GAJI" field.

**Gambar IV.27.**

**Form Slip Gaji**

8. Form Data Penggajian

The image shows a software window titled "Design Preview [Datagaj]" with a subtitle "Karyawan Penggajian Laporan Logout". The main content area is titled "DATA PENGGAJIAN CV. DEJURE CONSULTANT". Below the title is a search bar with the label "Cari" and a "Cari" button. Underneath is a table with the following columns: "Id Karyawan", "Name Karyawan", "Gaji Pokok", "Total Hadir", "Total Uang Makan", "Total Uang Lembur", "Potongan Pinjaman", "Tanggal", and "Total Gaji". The table has four empty rows. At the bottom of the form are four buttons: "Cetak", "Ubah", "Hapus", and "Batal".

Id Karyawan	Name Karyawan	Gaji Pokok	Total Hadir	Total Uang Makan	Total Uang Lembur	Potongan Pinjaman	Tanggal	Total Gaji

**Gambar IV.28.**

**Form Data Penggajian**

9. Output Slip Gaji

The image shows a software window titled "Design Preview [slipgaji]" containing a salary slip form. The form is titled "SLIP GAJI" and "CV. DEJURE CONSULTANT". It lists the following information:

SLIP GAJI		
CV. DEJURE CONSULTANT		
Id Karyawan	113019080	No. Slip : 001
Nama Karyawan	Dinda Hayati	
Gaji Pokok	3.000.000	
Total Hadir	23 Hari	
Total Uang Makan	345.000	
Total Uang Lembur	0	
Potongan Pinjaman	500.000	
Tanggal	5 April 2017	
Total Gaji		2.845.000

**Gambar IV.29.**

**Output Slip Gaji**

10. Form Jurnal

Design Preview [Datalappaji]

Karyawan Penggajian Laporan Logout

**JURNAL**  
**CV. DEJURE CONSULTANT**

No. Jurnal

Tanggal

Keterangan

Kode Akun	Nama Akun	Debet	Kredit	Saldo

**Gambar IV.30.**

**Form Jurnal**

11. Menu Laporan

Design Preview [SetLaporan]

Karyawan Slip Gaji Laporan Logout

**LAPORAN PENGAJIAN**

BULAN

TAHUN

**Gambar IV.31.**

**Menu Laporan**

## 12. Form Laporan

Design Preview [Laporan]

**LAPORAN PENGAJIAN**

Bulan  Tahun

NO. SLIP	ID KARYA...	NAMA KA...	GAJI POKOK	TOTAL UA...	TOTAL PO...	GAJI BERSIH

Grand Total

Total

**Gambar IV.32.**

**Menu Laporan**

13. Form Pengeluaran Kas

The image shows a software window titled "Design Preview [Datagaji]". Inside the window, the title "Laporan Pengeluaran Kas" and the company name "CV. DEJURE CONSULTANT" are centered at the top. Below this, there is a "Periode" label followed by a text input field and a "Cari" button. A table with seven columns is positioned in the center: "Tanggal", "Kode Akun", "Nomor Transaksi", "Keterangan", "Debet", "Kredit", and "Saldo". The table has four empty rows. At the bottom right of the window, there are two buttons: "Cetak" and "Batal".

Tanggal	Kode Akun	Nomor Transaksi	Keterangan	Debet	Kredit	Saldo

**Gambar IV.33.**

**Form Laporan Pengeluaran Kas**

#### **4.2.6. Spesifikasi *Hardware* dan *Software***

##### **1. Spesifikasi Hardware**

Processor	: Intel(R) Celeron(R) CPU B820 @ 1.70GHz
Memory (RAM)	: 2,00 GB
Harddisk	: 200 GB
Monitor	: 14 inch
Printer	: DeskJet
Mouse	: Standart

##### **2. Spesifikasi Software**

Sistem Operasi	: Microsoft Windows 7
Aplikasi Software	: Microsoft Office 2007 Microsoft Visio 2010
Bahasa Pemrograman	: Java.net
Aplikasi Pendukung	: Netbeans IDE 8.1 Enterprise Architect
Database	: My SQL

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **5.1. Kesimpulan**

Dalam pembahasan mengenai sistem informasi penggajian karyawan pada CV. Dejure Consultant, maka Penulis mengambil kesimpulan bahwa:

1. Pada proses sistem penggajian karyawan masih belum menggunakan sebuah aplikasi khusus, sehingga tidak efisien dan kurang cepat dalam pelaporannya.
2. Pengolahan data yang terkomputerisasi merupakan cara yang paling cepat dan tepat dalam menunjang sistem pengolahan data penggajian.
3. Dengan diterapkannya aplikasi yang telah dirancang, dapat memberikan kemudahan dalam proses penghitungan gaji karyawan serta dapat mengetahui laporan gaji secara tepat pada saat dibutuhkan.

## **5.2. Saran**

Adapun saran-saran yang disajikan penulis sebagai bahan masukan adalah sebagai berikut :

1. Melakukan pemeliharaan perangkat lunak dan perangkat keras yang dilakukan oleh personil yang ahli untuk mencegah hal-hal yang tidak diinginkan.
2. Diberikan pelatihan kepada Bagian Keuangan mengenai penggunaan sistem baru.
3. Meningkatkan ketelitian dalam menginput data untuk mengurangi kesalahan sehingga dapat dihasilkan keluaran yang diinginkan.

## DAFTAR PUSTAKA

- H.M, Jogyanto. 2014. Analisis dan Desain Sistem Informasi. Edisi III. Yogyakarta: Andi Offset
- Mahatmyo, atyanto. 2014. Sistem Informasi Akuntansi Suatu Pengantar. Yogyakarta: Deepublish
- Muslihudin dan oktafianto. 2016. Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Menggunakan Model Terstruktur dan UML. Yogyakarta: Andi
- Nilasari, Senja. 2016. Panduan Praktis Menyusun Sistem Penggajian dan Benefit. Jakarta:Raih Asa Sukses
- Nofriadi.2015. Jaya Fundamental dengan Netbeans 8.02. Yogyakarta: Deepublish
- Kusrini.2007. Strategi Perancangan dan Pengelolaan Basis Data. Yogyakarta: Andi
- Rosa, A S dan M Shalahuddin. 2014. Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika
- Shatu, Yayah Pudir. 2016. Kuasa Detail Akuntansi Laba dan Rugi.Bandung: Pustaka Ilmu Semesta
- Sutarman, M.Kom. 2012. Pengantar Teknologi Informasi. Edisi 1. Jakarta: Bumi Aksara
- Yanto, Robi. 2016. Manajemen Basis Data Menggunakan MySQL. Yogyakarta: Deepublish

## DAFTAR RIWAYAT HIDUP

### A. Biodata Mahasiswa

NIM : 11141859  
Nama : Siti Nurhayati  
Tempat Tanggal Lahir : Jakarta, 18 Desember 1996  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Agama : Islam  
Alamat : Jl. A Karang Anyar No.2 Gang 12 RT  
010/004 No.57 Kelurahan Karang Anyar,  
Kecamatan Sawah Besar, Jakarta Pusat  
10740  
Telepon : 0857-8000-4880  
Email : [nsiti598@gmail.com](mailto:nsiti598@gmail.com)

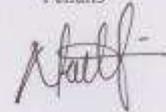
### B. Riwayat Pendidikan :

1. MI IBNU SINA 1 Bogor : Tahun 2003 - 2008
2. SMP AL-AMIN Bogor : Tahun 2008 - 2011
3. SMA Negeri 1 Pamijahan Bogor : Tahun 2011 - 2014



Jakarta, 07 Juli 2017

Penulis



Siti Nurhayati



## CV. DEJURE CONSULTANT

### Legal & Consultant

Graha Buana blok B/1 Jl. DR. Saharjo No. 210A Tebet, Jakarta Selatan 12870 Indonesia  
Tlp. (021) 83793989, Fax. (021) 8311787  
Email: [djure410@yahoo.com](mailto:djure410@yahoo.com)

Nomor : 18/010/DJC/2017  
Lampiran : 1 Lembar  
Hal : Surat Keterangan PKL/riset

### SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Yuspriyadi, SH  
Jabatan : Direktur CV. Dejure Consultant

Dengan ini menerangkan bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Siti Nurhayati  
NIM : 11141859  
Kampus : AMIK – Bina Sarana Informatika  
(Komputerisasi Akuntansi)

Adalah benar **Telah Selesai** melakukan Riset/PKL pada CV. Dejure Consultant terhitung 18 April 2017 sampai 17 Mei 2017, dan yang bersangkutan telah melaksanakan tugasnya dengan baik dan penuh tanggung jawab.

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan benar, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jakarta, 20 Mei 2017

  
**De JURE**  
Legal Service & Consultant  
Yuspriyadi, SH  
Direktur

**ABSENSI KARYAWAN**  
**PERIODE 1 – 30 APRIL 2017**



Nama	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S	M	T	W	T	F	S	S						
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
Yuspiadi	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Untung Slamet R	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Linda Ariani	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Dinda Hayati	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Lina Sari	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Aji	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓
Boby Pratama	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓	✓



**CV. DEJURE CONSULTANT**  
Legal & Consultant



**Data Karyawan**

<b>Id Karyawan</b>	<b>Nama Karyawan</b>	<b>Tempat, Tanggal Lahir</b>	<b>L/P</b>	<b>Alamat</b>	<b>Email</b>	<b>Jabatan</b>	<b>Gaji Pokok</b>
112014123	Yuspriadi	Jakarta, 02-07-1993	L	Jl. Mampang Prapatan	<a href="mailto:Yuspri02@gmail.com">Yuspri02@gmail.com</a>	Direktur	5.000.000
112012714	Untung Slamet R.	Jakarta, 10-10-1989	P	Jl. Mampang Prapatan	<a href="mailto:Untung123@gmail.com">Untung123@gmail.com</a>	Adm	4.000.000
113019080	Linda Arianti	Jakarta, 04-09-1987	P	Jl. Kalimantan	<a href="mailto:Linda71@gmail.com">Linda71@gmail.com</a>	Kuangan	3.200.000
113012132	Dinda Hayati	Jakarta, 08-07-1992	P	Jl. Bangka Raya	<a href="mailto:dindahvt@gmail.com">dindahvt@gmail.com</a>	Staff	3.000.000
115012266	Lina Seri	Jakarta, 19-04-1994	P	Jl. Cipinang	<a href="mailto:Lina283@gmail.com">Lina283@gmail.com</a>	Staff	3.000.000
114047071	Aji	Jakarta, 21-07-1986	L	Jl. Pedongkelan	<a href="mailto:Ailana66@gmail.com">Ailana66@gmail.com</a>	Staff	2.000.000
115023012	Boby Pratama	Jakarta, 31-01-1992	L	Jl. Kramat Raya	<a href="mailto:bpratama@gmail.com">bpratama@gmail.com</a>	Staff	2.000.000

**De JURE**  
Legal Service & Consultant

PINJAMAN KARYAWAN CV. DEJURE CONSULTANT						
No.	Nama Karyawan	Jabatan	Tanggal Mulai Pinjaman	Jatuh Tempo	Total Pinjaman	Potongan Perbulan
1	Ukhung S	Admran	05 - Januari - 2017	5 bulan	3.650.000	730.000
2	Dinda Hayati	Staff	18 - Januari - 2017	5 bulan	2.500.000	500.000
3	Bobby Pratomo	Staff	20 - November - 2016	10 bulan	3.000.000	300.000
4						
5						
6						
7						

**De JURE**  
Legal Service & Consultant

Lampiran B.1 Rekap Absensi Karyawan

REKAP ABSENSI KARYAWAN  
CV. DEJURE CONSULTANT

Nama Karyawan : Dinda Hayati  
Jabatan : Staf  
Periode : April 2017

No	Tanggal	Jam Masuk	Jam Keluar	Lembur
1	3-04-2017	08.00	17.00	
2	4-04-2017	08.00	17.00	
3	5-04-2017	08.00	17.00	
4	6-04-2017	08.00	17.00	
5	7-04-2017	08.00	17.00	
6	10-04-2017	08.00	17.00	
7	11-04-2017	08.00	17.00	
8	12-04-2017	08.00	17.00	
9	13-04-2017	08.00	17.00	
10	17-04-2017	08.00	19.00	2 Jam
11	18-04-2017	08.00	17.00	
12	19-04-2017	08.00	17.00	
13	20-04-2017	08.00	17.00	
14	21-04-2017	08.00	17.00	
15	25-04-2017	08.00	20.00	3 Jam
16	26-04-2017	08.00	17.00	
17	27-04-2017	08.00	17.00	
18	28-04-2017	08.00	17.00	

**De JURE**  
Legal Service & Consultant

Lampiran B.2 Slip Gaji Karyawan

NO. INDIK	GAJI BULAN	TANGGAL	
	APRIL 2017	4-5-2017	
	NAMA KARYAWAN	Personalia	
	UNTUNG	y	
Pendidikan			
Gaji Pokok		Rp. 3.900.000	
Tunjangan Jabatan	_____ hari x Rp. _____		
Uang Makan/Harian	_____ hari x Rp. _____		
Uang Transport	_____ hari x Rp. _____		
Lembur			
Lain-lain			
	JUMLAH PENGHASILAN		
	Pajak Penghasilan		
	Potongan Pinjaman - Angsuran ke ( )		
	JUMLAH YANG DIBAYARKAN		Rp. 3.900.000
Terbilang			
			Uk

**BUKTI KAS**

NO. 42 ..... NOTA D/C NO. ....

TERBILANG RP. 3.900.000 .....  
CHEQUE/TUNAI

UANG SEJUMLAH Tiga Ribu Sembilanatus Ribu Rupiah

DARI/UNTUK\*) .....  
KEPERLUAN Gaji karyawan Bulan April

PARAP

DIREKSI	KASSA	PEMBUKUAN
<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

\*) Pilih salah satu

30 - 04 - 2017

PENERIMA *[Signature]*

LAPORAN PENGGAJIAN CV. DEJURE CONSULTANT PER APRIL 2017						
No.	Nama Karyawan	Jabatan	Gaji Pokok	Total Uang Makan	Total Potongan	Gaji Bersih
1	Yuspriadi	Direktur	5.000.000	630.000		5.630.000
2	Untung Slamet R	Adm	4.000.000	630.000	730.000	3.900.000
3	Linda Ariani	Keuangan	3.200.000	630.000		3.830.000
4	Dinda Hayati	Staf	3.000.000	630.000	500.000	3.130.000
5	Lina Sari	Staf	3.000.000	630.000		3.630.000
6	Aji	Staf	2.000.000	630.000		2.630.000
7	Boby Pratama	Staf	2.000.000	630.000	300.000	2.330.000
Grand Total				4.410.000	1.530.000	25.080.000

**De JURE**  
Legal Service & Consultant