

APLIKASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB YAYASAN PERSEKOLAHAN UMAT KATOLIK ENDE LIO (YASUKEL) KABUPATEN ENDE

Alexandro Delpiero Bethan^{1*}, Kristianus Jago Tute², L B Finansius Mando³
Universitas Flores

*Corresponding Author:  alexanderdede234@gmail.com

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima: 03/10/2024

Direvisi: 03/10/2024

Disetujui: 25/01/2025

Keywords:

Payroll, Waterfall,
UML, Black Box
Testing, PHP.

Kata Kunci:

Penggajian, Waterfall,
UML, Black Box
Testing, PHP.

Abstract. The author conducted a study and created a system to help Yasukel staff in a better payroll system based on the problems above. The author chose the research topic of designing a Web-based Payroll Application for the Ende Lio Catholic Community School Foundation as a solution to this problem. The waterfall method is a waterfall approach used in creating this web-based payroll application to streamline the system design process. This system uses a MySQL database and the PHP (Hypertext Preprocessor) programming language to implement program code. for analysis and design of this system using UML (Unified Modeling Language). The Black Box Testing approach is used to test this system. Based on the results of the discussion, it can be said that this web-based payroll application can make it easier for employees of the Ende Lio Catholic School Foundation (Yasukel) to provide payroll specifically to employees. To make it easier for employees to make payroll. To overcome problems that hamper payroll at the Ende Lio Catholic School Foundation (YASUKEL).

Keyword : Payroll, Waterfall, UML, Black Box Testing, PHP.

Abstrak. Penulis melakukan kajian dan menciptakan sistem untuk membantu staf yasukel dalam sistem penggajian yang lebih baik berdasarkan permasalahan di atas. Penulis memilih topik penelitian perancangan Aplikasi Penggajian Berbasis Web Yayasan Persekolahan Umat Katolik Ende Lio sebagai solusi atas permasalahan ini. Metode waterfall merupakan Pendekatan air terjun digunakan dalam pembuatan aplikasi penggajian berbasis web ini guna memperlancar proses perancangan sistem. Sistem ini menggunakan database MySQL dan bahasa pemrograman PHP (Hypertext Preprocessor) untuk mengimplementasikan kode program. untuk analisis dan perancangan sistem ini menggunakan UML (Unified Modeling Language). Pendekatan Black Box Testing digunakan untuk menguji sistem ini. Berdasarkan hasil diskusi dapat dikatakan bahwa aplikasi penggajian berbasis web ini dapat mempermudah pegawai yayasan persekolahan umat katolik ende lio (yasukel) dalam memberikan penggajian Secara khusus kepada pegawai. untuk memudahkan pegawai dalam melakukan penggajian. Untuk mengatasi permasalahan yang menghambat penggajian di yayasan persekolahan umat katolik ende lio (YASUKEL).

Kata Kunci : Penggajian, Waterfall, UML, Black Box Testing, PHP.

How to Cite:). Penulis1., Penulis2 & stt, (2024). APLIKASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB YAYASAN PERSEKOLAHAN UMAT KATOLIK ENDE LIO (YASUKEL) KABUPATEN ENDE. EKSPLORASI. JSISTEK: Jurnal Teknologi dan Informasi, x(x), xx-xx. <https://doi.org/10.37478/jpm.vxix.xxx>

Alamat korespondensi:

Alamat Penulis Korespondensi

 alexanderdede234@gmail.com

Penerbit:

Program Studi Sistem Informasi Universitas Flores.

 ftiuniflor@gmail.com



PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi saat ini dapat meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam menjalankan sistem yang sedang berlangsung, salah satu yang terkena dampaknya adalah bidang pendidikan yaitu sekolah. Sejalan dengan perkembangan teknologi maka sangat diperlukan suatu peralatan tertentu yang memiliki kemampuan, kemudahan, kecepatan dan memiliki kapasitas yang banyak dalam hal penyimpanan data termasuk didalamnya sistem pengolahan data dan informasi yang tidak dapat begitu saja dipisahkan dengan kehidupan kita sehari-hari. [1]

Sistem informasi penggajian pada kantor Yasukel masih menggunakan sistem manual. Kendala yang dihadapi adalah kesulitan dalam temu-balik informasi. Sebuah sistem informasi yang dibuat untuk menangani permasalahan-permasalahan yang ada [2]. Sistem ini memiliki beberapa fungsi yaitu mengolah data pegawai tetap ataupun menangani proses perhitungan gaji, uang lembur, dan pembuatan laporan-laporan.[3]

Sistem penggajian yang masih manual dan masih menggunakan buku besar dan kemudian diinput kedalam Exel [4]. sering menyebabkan kesalahan dalam perhitungan gaji dan membutuhkan waktu yang cukup lama dalam pencarian data. Berdasarkan alasan tersebut maka perlu mengadakan perubahan dari sistem sederhana menjadi sistem informasi yang terkomputerisasi, sehingga memberikan kemudahan, kecepatan dan keefektifan bagi pemakai dalam pengolahan data dan informasi khususnya dalam masalah penggajian.

Masalah-masalah pekerjaan pada kantor Yasukel seperti administrasi ataupun penggajian, manajemen sekolah yang baik tidak terlepas dari data-data yang banyak dan

dapat berubah sewaktu-waktu, dalam hal ini adalah data guru, presensi dan penggajian guru yang mengajar di sekolah haruslah efektif dan efisien. Masalah penggajian termasuk masalah yang rumit, karena masalah ini tidak hanya menyangkut masalah jumlah rupiah yang diterima tetapi juga mempunyai implikasi yang sangat luas ditinjau dari sistem pengupahan dan kinerja. Sistem informasi yang dapat membantu kinerja guru piket dalam mengisi absensi membantu bendahara untuk menghindari keterlambatan dan kesalahan dalam pembuatan rekap absensi, penghitungan gaji serta mempermudah pembuatan laporan penggajian dan slip gaji.

Berdasarkan masalah di atas penulis melakukan penelitian dengan mengembangkan metode untuk membantu pegawai yayasan dalam mengelola proses penggajian. Oleh karena itu istilah “Aplikasi Penggajian Berbasis Web Yasukel Ende” di pilih penulis sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

METODE PENELITIAN

2.1. Metode Perancangan Perangkat Lunak

Metode Waterfall model yang dipakai untuk perancangan sistem menurut model air terjun (waterfall) [5] dinamakan siklus hidup klasik (classiclifecycle), dimana hal ini menyiratkan pendekatan yang sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak, yang dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna dan berlanjut melalui tahapan-tahapan communication, planning, modeling, construction. serta penyerahan perangkat lunak kepada pelanggan (deployment).

2.2. Metode Pengumpulan Data

Observasi atau pengamatan langsung yaitu penulis melakukan pengamatan secara langsung di kantor YASUKEL ENDE. Untuk



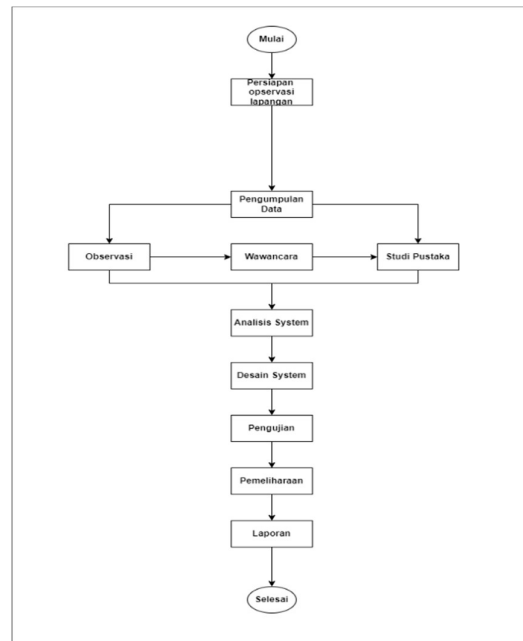
mengumpulkan data yang diperlukan dan menganalisis bagaimana sistem berjalan. Wawancara yaitu penulis melakukan tanya jawab dengan pihak terkait untuk mendapatkan data yang lengkap dan akurat dalam proses penelitian, dan Studi pustaka yaitu penulis mendapatkan informasi dan data dari beberapa sumber referensi, seperti jurnal, artikel dari berbagai situs internet, serta buku-buku yang mendukung informasi sesuai dengan topik yang diangkat serta informasi terkait dengan sistem yang akan dibangun.

2.3. Metode Pengujian Perangkat Lunak

Pengujian sistem merupakan pengekskusi sistem perangkat lunak dalam menentukan apakah sistem perangkat lunak tersebut cocok dengan spesifikasi sistem dan berjalan sesuai dengan rancangan sistem yang diinginkan. Adapun pengujian sistem yang digunakan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan pengujian Blackbox testing[6].

2.4. Tahap-tahap Penelitian

Adapun tahapan-tahapan kegiatan penelitian yang peneliti lakukan :



Gambar 1. *Flowchart* Tahap Penelitian

1. Persiapan

Pada tahap ini peneliti melakukan survey ke kantor YASUKEL ENDE guna untuk mengumpulkan informasi yang berkaitan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan berdasarkan informasi yang peneliti dapatkan, maka peneliti mengangkat permasalahan yang ditemui di lapangan untuk diteliti dan memberikan solusi untuk mengatasi masalah tersebut. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terhadap bagian kepala Yayasan dan pegawai lainnya berkaitan dengan masalah yang penulis angkat.

2. Pengumpulan data

Pada tahap ini penulis melakukan survey awal ke kantor YASUKEL ENDE guna untuk mengumpulkan informasi sesuai dengan masalah yang ditemukan serta bagaimana masalah tersebut akan diukur dan dihubungkan dengan suatu prosedur penelitian.

3. Analisis Sistem

Setelah melakukan pengumpulan data, selanjutnya menganalisis data maka akan memperoleh informasi yang dapat digunakan sebagai penyelesaian permasalahan.

4. Desain Sistem

Setelah melakukan analisis data, penulis merancang desain sistem dengan menggunakan DFD, relasi tabel serta desain user interface.

5. Pengujian Sistem

Dari hasil desain perangkat lunak akan direalisasikan suatu program. Dimana setiap unit program akan diuji programnya apakah sudah selesai dengan keinginan pengguna atau tidak dan untuk mengetahui kesalahan apa, terlebih dahulu sebelum dikirim ke pengguna. Jika pengujian tidak berhasil maka akan melakukan desain ulang sistem tetapi jika berhasil akan melakukan ke tahap pelaporan.

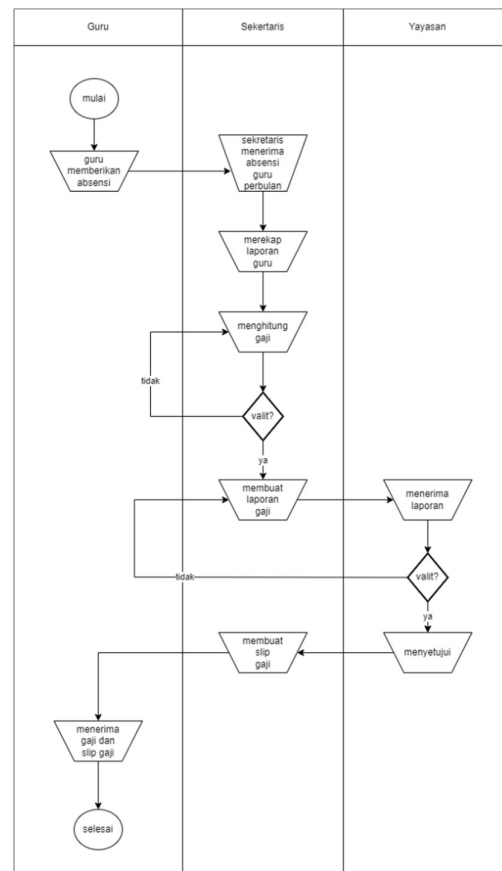
6. Laporan.

Setelah melakukan pengumpulan data serta menjelaskan cara penggunaannya sistem informasi penggajian dan analisis data maka akan diperoleh informasi yang dapat digunakan untuk sebagai penyelesaian permasalahan tersebut.

2.5. Sistem Yang Sedang Berjalan

Dalam proses pengolahan data di kantor yasukel semuanya masih tertulis dalam buku besar, sehingga sangat jauh dari kata optimal karena data-data yang telah dicatat dalam buku tersebut harus dicatat kembali untuk laporan, dan bagian prasarana sering kali menghitung kembali secara manual satu persatu barang yang dicatat karena masih manual yang berefek pada kurangnya efisien waktu dan

kendala yang mungkin terjadinya kesalahan perhitungan dalam pembuatan laporan sehingga data tidak akurat. Untuk itu dibutuhkan sebuah sistem yang dapat meningkatkan kinerja perusahaan atau instansi yang mempercepat perancangan sistem penggajian sehingga lebih efisien serta mengurangi resiko terjadinya kesalahan.



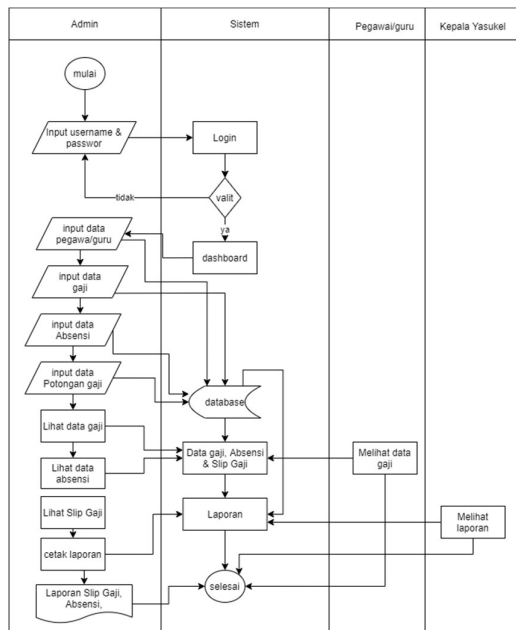
Gambar 2. Flowchart Sistem Yang Berjalan

2.6. Sistem Yang Diusulkan

Pada sub bab ini penulis akan menjelaskan dan menggambarkan perancangan sistem penggajian di kantor yasukel yang diusulkan. Perbedaan sistem ini dengan sistem yang lama atau yang sebelumnya adalah terletak pada pengelolaan data – data yang lebih



efektif dan efisien, sehingga waktu pembuatan menjadi lebih singkat, akurat, dan efisien. Perancangan sistem atau desain sistem dilakukan apabila tahap dari analisis sistem telah selesai dilakukan. Berdasarkan pada hasil analisis sistem yang sedang berjalan pada bab sebelumnya, maka diusulkan perancangan sistem baru, dimana kinerja dari suatu sistem yang baru diharapkan dapat mengatasi beberapa permasalahan yang ada sebelumnya.

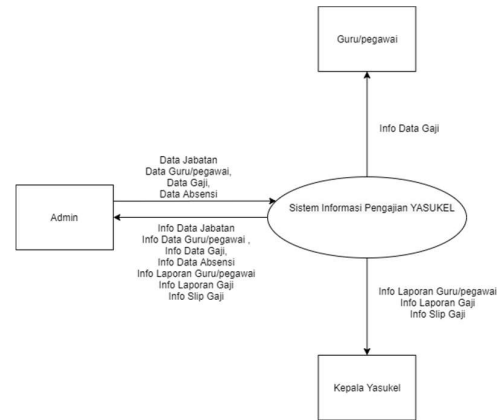


Gambar 3. Flowchart Sistem Yang Diusulkan

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

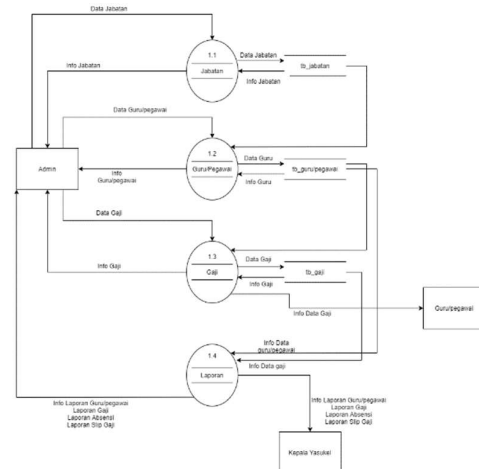
3.1. Desain Sistem

3.1.1. Diagram Konteks



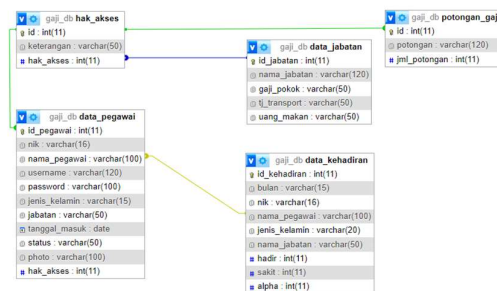
Gambar 4. Diagram Konteks

3.1.2. DFD Level 1



Gambar 6. Data Flow Diagram Level 1

3.1.3. Relasi Tabel



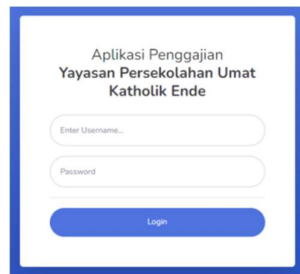
Gambar 7. Relasi Tabel



3.2. Halaman Antar Muka Sistem

3.2.1. Halaman Login

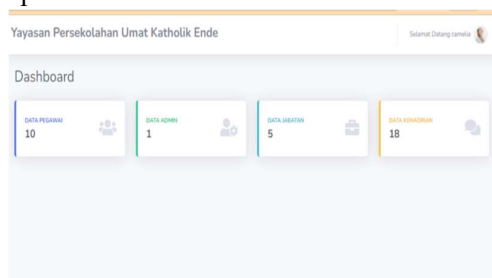
Tampilan menu login di gunakan untuk mengisi username dan password agar dapat mengakses sistem informasi perpustakaan. Pada halaman ini admin bertugas untuk mengisi username dan password agar dapat login masuk kemenu dashboard.



Gambar 8. Halaman Login

3.2.2. Halaman Dashboard

Setelah admin mengisi username dan password dan login berhasil akan di arahkan ketampilan menu dashboard di mana di tampilan menu dashboard terdapat 4 menu yang dapat diakses oleh admin.



Gambar 9. Halaman Dashboard

3.2.3. Halaman Data pegawai

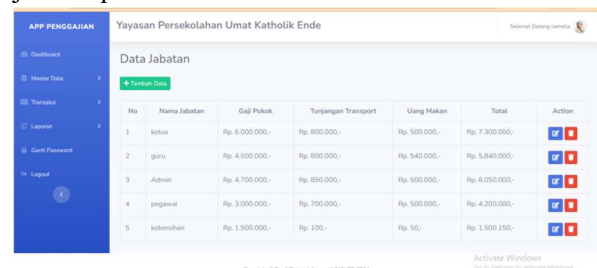
Tampilan data pegawai ini dimana admin bertugas untuk menginput tambah user, megedit data pegawai, menghapus data pegawai pada sistem.



Gambar 10. Halaman Data Pegawai

3.2.4. Halaman data jabatan

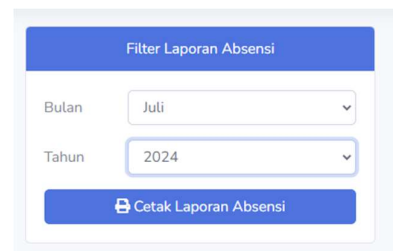
Tampilan data jabatan ini dimana admin bertugas untuk menginput tambah user, megedit data jabatan, menghapus data jabatan pada sistem.



Gambar 11. Halaman Data Jabatan

3.2.5. Data absensi

Tampilan data absensi ini dimana admin bertugas untuk menginput data kehadiran untuk pegawai pada sistem data absensi, dan mencetak laporan absensi pegawai.



Gambar 12. Data Absensi

3.2.6. Input absensi

Tampilan data input absensi ini dimana admin bertugas untuk menginput data kehadiran alpa sakit untuk pegawai pada sistem.



data input absensi, dan mencetak laporan absensi pegawai.

No	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Hoster	Status	Alpha
1	167856001	Andi	Laki-laki	pegawai			
2	123456789	Boy	Laki-laki	guru			
3	123	camelia	Perempuan	pegawai			

Gambar 13. Input Absensi

3.2.7. Seting potongan gaji

Tampilan seting potongan gaji ini dimana admin bertugas untuk mengimput jenis potongan gaji dan jumlah potongan gaji untuk pegawai pada sistem.

Gambar 14. Seting Potongan Gaji

3.2.8. Data gaji

Tampilan data gaji ini dimana admin bertugas untuk mengimput gaji dan jumlah potongan gaji untuk pegawai pada sistem.

No	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Gaji Pokok	Tj. Transport	Uang Makan	Potongan	Total Gaji
1	167856001	Andi	Laki-laki	pegawai	Rp. 3.000.000,-	Rp. 700.000,-	Rp. 800.000,-	Rp. 100.000,-	Rp. 4.100.000,-
2	123456789	Boy	Laki-laki	guru	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-

Gambar 15. Data Gaji

3.2.9. cetak data gaji

Tampilan cetak data gaji ini dimana admin bertugas untuk mencetak data gaji untuk pegawai pada sistem.

No	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Gaji Pokok	Tj. Transport	Uang Makan	Potongan	Total Gaji
1	167856001	Andi	Laki-laki	pegawai	Rp. 3.000.000,-	Rp. 700.000,-	Rp. 800.000,-	Rp. 100.000,-	Rp. 4.100.000,-
2	123456789	Boy	Laki-laki	guru	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
3	123	camelia	Perempuan	pegawai	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
4	1122334455	adipura	Laki-laki	guru	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
5	123456789	Doni	Laki-laki	pegawai	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
6	13456789	Indah	Perempuan	pegawai	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
7	234567890	put sira	Laki-laki	pegawai	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
8	167856001	Andi	Laki-laki	pegawai	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
9	7777777	Roma Herman Rahman Rama	Laki-laki	guru	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-
10	123456789	Tut	Perempuan	pegawai	Rp. 1.000.000,-	Rp. 200.000,-	Rp. 300.000,-	Rp. 50.000,-	Rp. 1.550.000,-

Gambar 16. Cetak Data Gaji

3.2.10. Laporan gaji

Tampilan laporan gaji ini dimana admin bertugas untuk melihat gaji sesuai dengan bulan dan tahun yang di tentukan dan mencetak laporan gaji pada sistem.

Gambar 17. Laporan Gaji

3.2.11. Laporan absensi

Tampilan laporan absensi ini dimana admin bertugas untuk melihat absensi sesuai dengan bulan dan tahun yang di tentukan dan mencetak laporan gaji pada sistem.

Gambar 18. Laporan Absensi



3.2.12. Cetak laporan Absensi

Tampilan cetak laporan absensi ini dimana admin bertugas untuk mencetak laporan absensi pada sistem.



No	Nama Pegawai	NIK	Jabatan	Hadir	Sakit	Alpha
1	Andi	16768001	pegawai	26	0	1
2	Bey	123456789	guru	31	0	1
3	camelia	123	pegawai	26	1	2
4	dedyans	1122334455	terbuk	31	0	0
5	Dani	1234567890	pegawai	26	2	0
6	Indah	123456778	pegawai	29	1	1
7	jak-kris	2345678901	pegawai	26	3	2
8	nanu	74321098765	pegawai	27	1	3
9	Romo Herman Embudu Waku	77777777	terbuk	25	2	4
10	Tuti	12789012	Admin	29	1	1

Gambar 18. Cetak Laporan Absensi

3.2.13. selip gaji

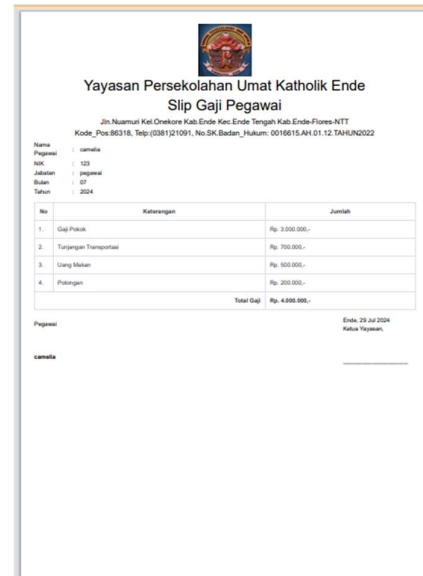
Tampilan laporan selip gaji ini dimana admin bertugas untuk melihat dan mencetak laporan gaji sesuai dengan bulaan dan tahun yang di tentukan pada sistem.



Gambar 19. Selip Gaji

3.2.14. Cetak selip gaji

Tampilan cetak selip gaji ini dimana admin bertugas untuk melihat dan mencetak laporan selip gaji pada sistem.

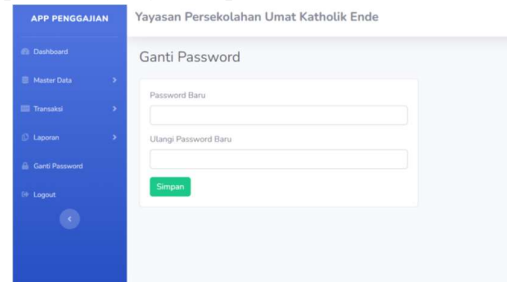


No	Keterangan	Jumlah
1.	Gaji Pokok	Rp. 3.000.000,-
2.	Tunjangan Transportasi	Rp. 700.000,-
3.	Uang Makan	Rp. 500.000,-
4.	Phobangan	Rp. 200.000,-
Total Gaji		Rp. 4.400.000,-

Gambar 20. Cetak Selip Gaji

3.2.15. Ganti pasword

Tampilan ganti pasword ini dimana admin bertugas untuk mengganti pasword apabila admin sudah tidak mau memakai pasword yang lama pada sistem.



Gambar 21. Ganti Pasword

3.3. Black Box Testing.

Task	Deskripsi Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Login 1	Memasukan username "camelia" dan password "camelia" klik tombol sign In	login kedalam sistem berhasil dan menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Sesuai

Login 2	Memasukan username "camelia" dan password "camelia123" klik tombol sign In	login kedalam sistem gagal dan menampilkan notifikasi "Login gagal, periksa kembali username dan password anda"	Sesuai
Login 3	mengosongkan username dan password kemudian klik tombol sign In	sistem menampilkan indikator keterangan pengisian username dan password yang masih kosong	Sesuai
dashboard 1	klik tombol "more info" pada menu master data	sistem menampilkan halaman "daftar data pegawai dan data jabatan"	Sesuai
dashboard 2	klik tombol "more info" pada menu transaksi	sistem menampilkan halaman "data absensi seting potongan gaji dan data gaji"	Sesuai
dashboard 3	klik tombol "more info" pada menu data laporan	sistem menampilkan halaman "data laporan gaji laporan absensi dan selip gaji"	Sesuai
dashboard 4	klik tombol "more info" pada menu ganti password	sistem menampilkan halaman "Data ganti password"	Sesuai
Data Pengguna 1	klik tombol "Tambah data pegawai"	sistem menampilkan halaman "Tambah data pegawai"	Sesuai

Data Pengguna 2	Mengisi keseluruhan data pada form tambah data pegawai dan menekan tombol submit	Sistem menampilkan halaman daftar data pegawai dan notifikasi "data berhasil ditambahkan" serta data yang ditambahkan masuk pada list kolom entries	Sesuai
Data Pengguna 3	mengosongkan salah satu data pada form tambah pegawai dan menekan tombol submit	sistem menampilkan notifikasi pengisian data pada kolom inputan yang masih kosong	Sesuai
Data Pengguna 4	mengisi kolom inputan(integer) "password" dengan inputan huruf dan angka	sistem tidak merespon inputan huruf dari keyboard	Sesuai
Data Pengguna 5	sistem menampilkan kolom dan mengisi inputan(integer) "tanggal lahir" dengan inputan angka	sistem berhasil merespon inputan angka dari keyboard	Sesuai
Data Pengguna 6	mengisi kolom inputan(integer) "tanggal lahir" dengan inputan huruf	sistem tidak merespon inputan huruf dari keyboard	Sesuai
Data pengguna 7	sistem menampilkan kolom dan mengisi inputan(integer) "username" dengan inputan huruf	sistem berhasil merespon inputan huruf dari keyboard	Sesuai



Data Pengguna a 8	sistem menampilkan kolom dan mengisi inputan (varchar) " Username" dengan inputan huruf	sistem berhasil merespon inputan huruf dari keyboard	Sesuai
Data Pengguna a 9	sistem menampilkan kolom dan mengisi inputan (varchar) "password" dengan inputan huruf	sistem berhasil merespon inputan huruf dari keyboard	Sesuai
Data Pengguna a 10	sistem menampilkan kolom dan mengisi inputan (varchar) " password" dengan menginput melebihi minimal pada kolom password	login kedalam sistem gagal dan menampilkan notifikasi " Login gagal, periksa kembali password anda"	Sesuai
Data pengguna a 11	mengisi inputan password dengan menginput minimal yang di usulkan pada sistem	login kedalam sistem gagal dan menampilkan notifikasi " login gagal " dengan maksimal 10 karakter	Sesuai
Data Pengguna a 12	mengisi inputan (varchar)" level " dengan menginput sebagai petugas pada sistem	login kedalam sistem berhasil dengan menginput sebagai petugas pada sistem	Sesuai
Data Pengguna a 13	mengisi inputan (varchar) " level " dengan menginput sebagai anggota admin pada sistem	login kedalam sistem berhasil dengan menginput sebagai anggota admiin pada sistem	Selesai

Data Pengguna a 14	mengisi inputan (varchar) " jenis kelamin " dengan menginput sebagai data pengguna perempuan pada sistem	login kedalam sistem berhasil dengan menginput sebagai data pengguna perempuan pada sistem	Sesuai
Data Pengguna a 15	mengisi inputan (varchar) " jenis kelamin " dengan menginput sebagai data pengguna laki-laki pada sistem	login berhasil kedalam sistem dengan menginput sebagai data pengguna laki-laki pada sistem	Sesuai
Data Pengguna a 16	mengisi inputan " jabatan " dengan menginput huruf pada sistem	login berhasil kedalam sistem dengan mengisi huruf dari keyboard	Sesuai
Data Pengguna a 17	mengisi inputan (Varchar) " bulan hari tahun " dengan menginput angka pada sistem	login berhasil kedalam sistem dengan mengisi angka pada sistem	Sesuai
Data Pengguna a 18	mengisi inputan (image) " Foto " dengan menginput gambar pada sistem	login berhasil kedalam sistem dengan mengklik choose file dan masuk ke file gambar selanjutnya klik open file	Sesuai
Data Pengguna a 19	mengisi inputan " data jabatan " dengan menginput angka dan huruf pada sistem	login berhasil kedalam sistem dengan mengisi angka dan huruf pada sistem	Sesuai
Data Pengguna a 20	klik tambah data pada sistem	login berhasil kedalam tambah data dan berhasil masuk ke tampilan	Sesuai



		tambah data pada sistem	
Data pengguna a 21	klik hapus data pada sistem	login berhasil menghapus data pada sistem	Sesuai
Data Pengguna a 22	klik selip gaji pada sistem dan akan menampilkan bulan tahun dan pegawai	login berhasil masuk kedalam selip gaji dan menampilkan nama pegawai besar gaji dan berhasil print slip gaji	Sesuai
Data 1	Klik tombol "data absensi" pada menu data absensi	sistem menampilkan halaman "data absensi" dan menampilkan Data absensi	Sesuai
Data 2	mengisi inputan bulan dan tahun dengan menginput angka dan huruf pada sistem	Berhasil masuk kedalam sistem dengan mengisi angka dan huruf pada sistem	Sesuai
Data 3	Klik input "data kehadiran" dan menampilkan input data pada sistem	login berhasil kedalam input data absensi pada sistem	Sesuai
Data 4	klik hapus data absensi pada sistem	login berhasil menghapus data absensi pada sistem	Sesuai
Data 5	klik tombol "teransaksi" pada menu teransaksi	sistem menampilkan halaman "teransaksi" dan menampilkan Data teransaksi	Sesuai

KESIMPULAN

Sejalan dengan perkembangan teknologi maka sangat diperlukan suatu

peralatan tertentu yang memiliki kemampuan, kemudahan, kecepatan dan memiliki kapasitas yang banyak dalam hal penyimpanan data. Sistem informasi diciptakan agar berbagai macam proses manual dapat dikerjakan secara komputerisasi sehingga lebih efektif dan efisien. Kantor Yesukel adalah organisasi nirlaba yang bernaung dibawah keuskupan agung Ende merupakan lembaga pendidikan yang sedang berkembang, pengolahan datanya masih dilakukan secara manual. Berdasarkan pada tahap-tahap penelitian yang telah dilakukan dalam menganalisis Sistem Informasi Penggajian Di Kantor Yasukel Berbasis Web, maka dapat di Tarik kesimpulan : Perancangan Sistem Informasi penggajian berbasis WEB dapat mempermudah dalam penggajian, juga dalam menyajikan informasi yang dihasilkan lebih akurat dan tepat waktu; Perancangan Sistem Informasi penggajian berbasis WEB dapat mempermudah dalam proses penggajian Di Kantor Yasukel Kabupaten Ende.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Manuhutu and J. Wattimena, "Perancangan Sistem Informasi Konsultasi Akademik Berbasis Website," *J. Sist. Inf. Bisnis*, vol. 9, no. 2, p. 149, 2019, doi: 10.21456/vol9iss2pp149-156.
- [2] ISO 9126-1, "Information technology —Software product quality — Part 1: Quality model Technologiesde," vol. 2000, 2000.
- [3] M. F. Rohmah, "Sistem Informasi penggajian Karyawan Berbasis Web (Studi kasus PT. Suci RAharjo)," pp. 1–16, 2019.
- [4] A. Moenir and F. Yuliyanto, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web dengan Metode Waterfall pada PT. Sinar Metrindo Perkasa (Simetri)," *J. Inform. Univ. Pamulang*, vol. 2, no. 3, p. 127,



- 2017, doi:
10.32493/informatika.v2i3.1237.
- [5] T. Thesing, C. Feldmann, and M. Burchardt, “Agile versus Waterfall Project Management: Decision Model for Selecting the Appropriate Approach to a Project,” *Procedia Comput. Sci.*, vol. 181, pp. 746–756, 2021, doi: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2021.01.227>.
- [6] N. Khaerunnisa and Nofiyati, “Web-Based Administration Population Service Information System Case Study of Sidakangen Village, Purbalingga,” *J. Tek. Inform.*, vol. 1, no. 1, pp. 25–32, 2020.

