

**SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENGGAJIAN KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA *FUN CAFE & RESTO* PANGKALPINANG**

SKRIPSI



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

**SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENGGAJIAN KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA *FUN CAFE & RESTO* PANGKALPINANG**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Melengkapi Salah Satu Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Komputer**



**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS
ATMA LUHUR
PANGKALPINANG
2023**

LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

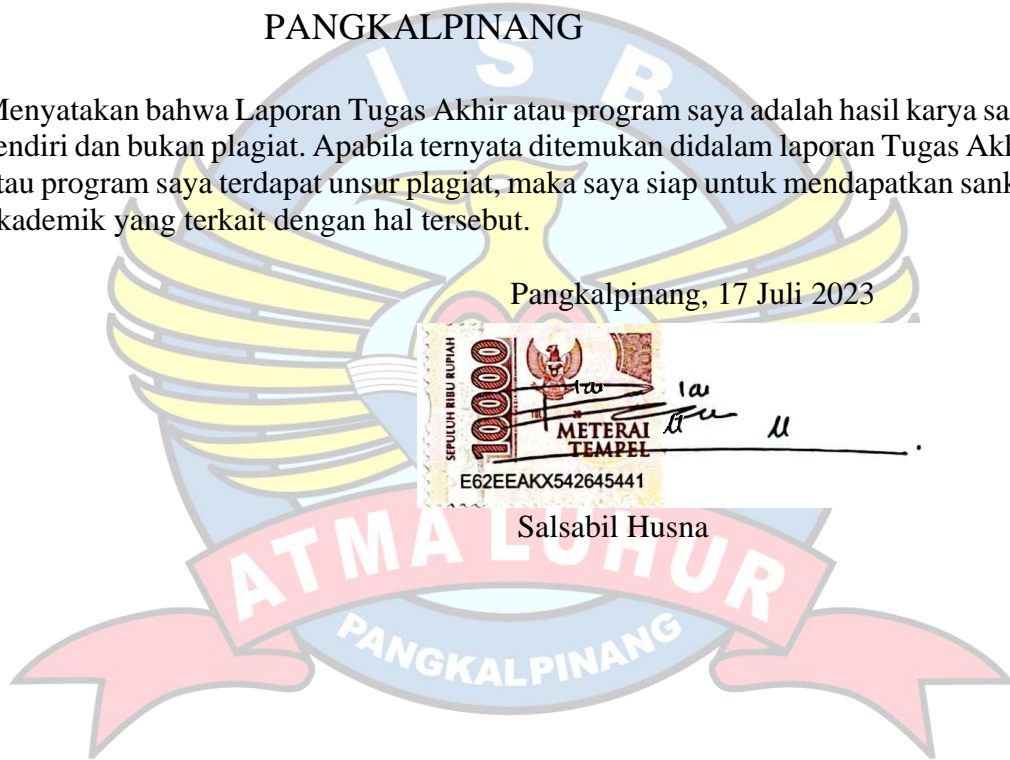
NIM : 1922500106
Nama : Salsabil Husna
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Fakultas Teknologi Informasi
Judul Skripsi : **SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN
PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS
WEBSITE PADA *FUN CAFE & RESTO*
PANGKALPINANG**

Menyatakan bahwa Laporan Tugas Akhir atau program saya adalah hasil karya saya sendiri dan bukan plagiat. Apabila ternyata ditemukan didalam laporan Tugas Akhir atau program saya terdapat unsur plagiat, maka saya siap untuk mendapatkan sanksi akademik yang terkait dengan hal tersebut.

Pangkalpinang, 17 Juli 2023



Salsabil Husna



LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

**SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENGGAJIAN KARYAWAN
BERBASIS WEB PADA *FUN CAFE & RESTO* PANGKALPINANG**

Yang dipersiapkan dan disusun oleh

**Salsabil Husna
1922500106**

Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji
Pada Tanggal 28 Juli 2023

Anggota Penguji



**Hamidah, M.Kom
NIDN. 0210048302**

Dosen Pembimbing



**Anisah, M.Kom
NIDN. 0226078302**

Kaprodi Sistem Informasi



**Supardi, M.Kom
NIDN. 0219059501**

Ketua Penguji



**Syafrul Irawadi, M.Kom
NIDN. 0211087501**

Skripsi ini telah diterima dan sebagai salah satu persyaratan
Untuk memperoleh gelar Sarjana Komputer
Tanggal 4 Agustus 2023

**DEKAN FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI
INSTITUT SAINS DAN BISNIS ATMA LUHUR**



**Ellya Helmi, M.Kom
NIDN. 0201027901**

KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karuniaNya, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan skripsi yang merupakan salah satu persyaratan untuk menyelesaikan program studi strata satu (S1) pada Program Studi Sistem Informasi ISB ATMA LUHUR.

Penulis menyadari bahwa laporan skripsi ini masih jauh dari sempurna. Karena itu, kritik dan saran akan senantiasa penulis terima dengan senang hati.

Dengan segala keterbatasan, penulis menyadari pula bahwa laporan skripsi ini takkan terwujud tanpa bantuan, bimbingan, dan dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu, dengan segala kerendahan hati, penulis menyampaikan ucapan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah menciptakan dan memberikan kehidupan di dunia.
2. Almh. Sri Narulita S.H., seorang perempuan hebat yang menjadi kekuatan dari kerasnya dunia. Terima kasih sudah melahirkan, merawat dan membesarkan saya dengan penuh cinta, selalu berjuang untuk kehidupan saya, kerja keras dan menjadi tulang punggung keluarga hingga akhirnya saya tumbuh dewasa dan berada di posisi ini. Banyak hal yang menyakitkan penulis lalu tanpa sosok dirimu, babak belur dihajar kenyataan yang terkadang tidak sejalan. Rasa iri dan rindu yang seringkali membuat penulis terjatuh tertampar realita, tapi itu semua tidak mengurangi rasa bangga dan terima kasih atas kehidupan dan pengorbanan yang diberikan. Dengan itu, tulisan ini penulis persembahkan untuk malaikat pelindung di surga, “Mama, anakmu sudah berhasil menyelesaikan Tugas Akhir ini”.
3. Kepada cinta kasih kedua saudari saya, Nabil Hafizhah dan Sabina Aulia Istiazhah. Terima kasih atas segala doa, usaha, motivasi yang telah diberikan kepada kakak tertua ini.
4. Pemilik NIM 1922500036 yang telah kebersamai penulis pada hari-hari yang tidak mudah selama proses pengerjaan Tugas Akhir. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan. Tetap kebersamai dan tidak tunduk apa-apa. Tabah sampai akhir.

5. Laki-laki yang kebersamai penulis hingga saat ini, terima kasih atas dukungan, semangat, menjadi tempat berkeluh kesah, selalu ada dalam suka maupun duka selama proses penyusunan Tugas Akhir ini. Terima kasih telah menjadi bagian dari awal perjalanan hidup saya.
6. Pihak-pihak yang tidak dapat disebutkan satu per satu oleh penulis.
7. Bapak Drs. Djaetun HS yang telah mendirikan Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
8. Bapak Drs. Harry Sudjikianto, M.M., M.B.A., selaku Ketua Pengurus Yayasan Atma Luhur Pangkalpinang.
9. Bapak Prof. Dr. Moedjiono, M.Sc., selaku Rektor ISB Atma Luhur.
10. Bapak Ellya Helmud, M.Kom., selaku Dekan FTI ISB Atma Luhur.
11. Bapak Supardi, M.Kom., selaku Kaprodi Sistem Informasi ISB Atma Luhur.
12. Ibu Anisah, M.Kom., selaku Dosen Pembimbing.
13. Ibu Delpiah Wahyuningsih M.Kom., selaku Dosen yang membantu pembuatan web.
14. Saudara dan sahabat-sahabatku terutama teman-teman angkatan 2019 yang telah memberikan dukungan moral untuk terus menyelesaikan skripsi ini.
15. *Last but not least, I wanna thank me. I wanna thank me for believing in me. I wanna thank me for doing all this hard work. I wanna thank me for having no days off. I wanna thank me for, for never quitting.*

Semoga Tuhan Yang Maha Esa membalas kebaikan dan selalu mencurahkan hidayah serta taufikNya, Amin.

Pangkalpinang, 17 Juli 2023

Penulis

ABSTRAKSI

FUN CAFE & RESTO Pangkalpinang merupakan salah satu bisnis yang bergerak dalam bidang *food & beverage* di Pangkalpinang, Provisi Kepulauan Bangka Belitung beralamat di Jalan M.H.Muhidin (Garuda) No. 38. Penelitian ini dilakukan untuk memberikan dan menyediakan layanan presensi dan penggajian karyawan berbasis *web*. Proses presensi dan penggajian karyawan masih menggunakan Sistem secara manual dimana karyawan mengisi dan merekap presensi serta membuat laporan penggajian menggunakan kertas dan *Microsoft excel*, sehingga sering terjadinya kesalahan dalam proses rekapan presensi dan membuat laporan penggajian yang dinilai kurang transparansi, tidak efektif dan tidak efisien. Untuk mempermudah karyawan dalam pekerjaan, penulis merancang Sistem presensi dan penggajian yang terkomputerisasi. Analisa yang digunakan adalah dengan menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD), berorientasi objek, dan terstruktur dengan alat bantu *Unified Modelling Language* (UML), melakukan obeservasi dan wawancara langsung kepada pihak terkait. Dari hasil analisa dan perancangan penulis, diperlukan Sistem yang terkomputerisasi agar dapat memberikan layanan presensi dan penggajian karyawan yang efektif dan efisien. Kesimpulan yang dapat diambil secara umum adalah Sistem Presensi dan Penggajian Karyawan Berbasis Web dapat memudahkan karyawan dan mengontrol kedisiplinan karyawan.

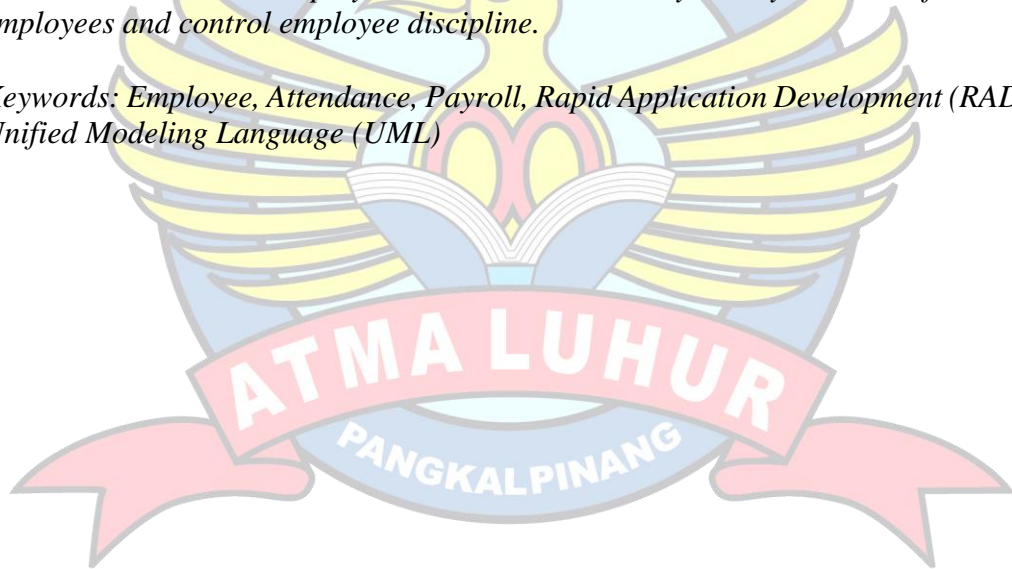
Kata Kunci : Karyawan, Presensi, Penggajian, *Rapid Application Development* (RAD), *Unified Modelling Language* (UML)



ABSTRACT

FUN CAFE & RESTO Pangkalpinang is one of the businesses engaged in food & beverage in Pangkalpinang, Bangka Belitung Islands Province located at Jalan M.H.Muhidin (Garuda) No. 38. This research was conducted to provide and provide web-based employee attendance and payroll services. The process of employee attendance and payroll still uses a manual system where employees fill in and recap attendance and make payroll reports using paper and Microsoft excel, so that errors often occur in the process of recapitulating attendance and making payroll reports which are considered less transparent, ineffective and inefficient. To make it easier for employees to work, the authors designed a computerized attendance and payroll system. The analysis used is by using the Rapid Application Development (RAD) method, object-oriented, and structured with Unified Modeling Language (UML) tools, conducting direct observations and interviews with related parties. From the results of the analysis and design of the author, a computerized system is needed in order to provide effective and efficient employee attendance and payroll services. The conclusion that can be drawn in general is that the Web-Based Employee Attendance and Payroll System can facilitate employees and control employee discipline.

Keywords: Employee, Attendance, Payroll, Rapid Application Development (RAD), Unified Modeling Language (UML)

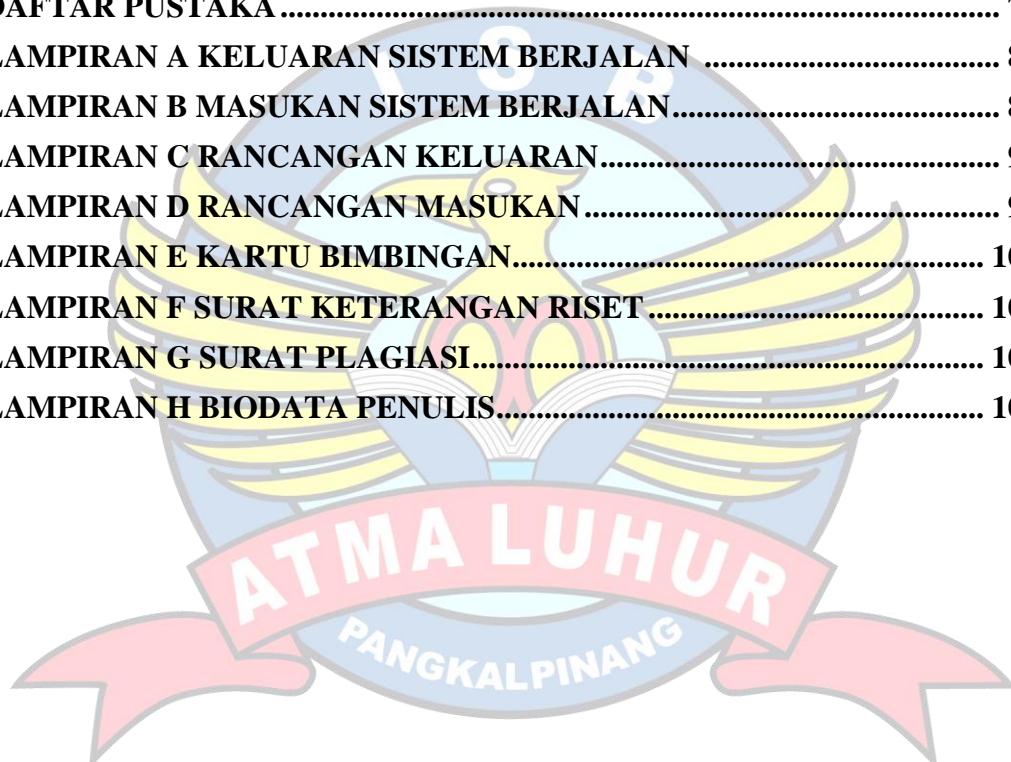


DAFTAR ISI

LEMBAR PERNYATAAN	i
LEMBAR PERSETUJUAN SIDANG	ii
KATA PENGANTAR	iii
ABSTRAKSI	v
ABSTRACT	vi
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR SIMBOL	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah.....	2
1.4 Tujuan Dan Manfaat Penelitian.....	2
1.5 Sistematika Penulisan Laporan.....	3
BAB II LANDASAN TEORI	4
2.1 Pengertian Sistem	4
2.2 Pengertian Informasi	4
2.3 Pengertian Sistem Informasi.....	4
2.4 Pengertian Presensi.....	5
2.5 Pengertian Penggajian	5
2.6 Pengertian Karyawan.....	5
2.7 Pengertian Web	5
2.8 Model <i>Rappid Application Development</i> (RAD)	6
2.9 Metodologi Berorientasi Objek	6
2.10 <i>Unified Modelling Language</i> (UML)	7
2.11 Perancangan Basis Data	8
2.11.1. <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	8
2.11.2. Transformasi ERD ke LRS	8
2.11.3. <i>Logical Record Structure</i> (LRS)	8
2.12 Pengembangan Sistem.....	8
2.12.1. <i>Hypertext Markup Language</i> (HTML)	8

2.12.2.	MySQL.....	9
2.12.3.	PHP	9
2.12.4.	Xampp.....	9
2.12.5.	<i>Sublime Text</i>	9
2.12.6.	<i>Javascript</i>	9
2.13	Penelitian Terdahulu.....	9
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		12
3.1	Model Pengembangan Sistem Informasi.....	12
3.2	Metode Penelitian Pengembangan Sistem.....	13
3.3	Alat Bantu Pengembangan Sistem	13
BAB IV PEMBAHASAN.....		16
4.1	Tinjauan Umum.....	16
4.1.1	Sejarah Organisasi.....	16
4.1.2	Visi	16
4.1.3	Misi	16
4.1.4	Struktur Organisasi	17
4.1.5	Tugas dan Wewenang	17
4.2	Perencanaan Kebutuhan	19
4.2.1	Analisa Proses Bisnis	19
4.2.2	<i>Activity Diagram</i>	21
4.2.3	Analisa Keluaran.....	23
4.2.4	Analisa Masukan.....	24
4.3	Desain Sistem	26
4.3.1	Identifikasi Kebutuhan	26
4.3.2	<i>Package Diagram</i>	28
4.3.3	<i>Use Case Diagram</i>	28
4.3.4	Deskripsi <i>Use Case Diagram</i>	30
4.3.5	<i>Entity Relationship Diagram</i>	35
4.3.6	Transformasi <i>Entity Relationship Diagram</i> ke <i>Logical Record Structure</i>	36
4.3.7	<i>Logical Record Structure</i>	37
4.3.8	Tabel	38
4.3.9	Spesifikasi Basis Data	39
4.3.10	Rancangan Keluaran	45

4.3.11	Rancangan Masukan	47
4.3.12	Struktur Tampilan	49
4.3.13	<i>Class Diagram</i>	50
4.3.14	Rancang Layar	51
4.3.15	<i>Sequence Diagram</i>	62
4.3.16	<i>Deployment Diagram</i>	75
BAB V PENUTUP		76
5.1	Kesimpulan.....	76
5.2	Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA		77
LAMPIRAN A KELUARAN SISTEM BERJALAN		81
LAMPIRAN B MASUKAN SISTEM BERJALAN.....		84
LAMPIRAN C RANCANGAN KELUARAN.....		90
LAMPIRAN D RANCANGAN MASUKAN		94
LAMPIRAN E KARTU BIMBINGAN.....		101
LAMPIRAN F SURAT KETERANGAN RISET		103
LAMPIRAN G SURAT PLAGIASI.....		106
LAMPIRAN H BIODATA PENULIS.....		108



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tahapan Model <i>Rapid Application Development</i> (RAD) .	Halaman 6
Gambar 4.1 Struktur Organisasi	Halaman 17
Gambar 4.2 <i>Activity Diagram</i> Pencatatan Karyawan	Halaman 21
Gambar 4.3 <i>Activity Diagram</i> Presensi	Halaman 21
Gambar 4.4 <i>Activity Diagram</i> Lembur	Halaman 22
Gambar 4.5 <i>Activity Diagram</i> Proses Penggajian	Halaman 22
Gambar 4.6 <i>Package Diagram</i>	Halaman 28
Gambar 4.7 <i>Use Case Diagram</i> Karyawan.....	Halaman 28
Gambar 4.8 <i>Use Case Diagram</i> Admin	Halaman 29
Gambar 4.9 <i>Use Case Diagram</i> Owner	Halaman 29
Gambar 4.10 <i>Entity Relationship Diagram</i> (ERD).....	Halaman 35
Gambar 4.11 Transformasi <i>Entity Relationship Diagram</i> ke <i>Logical Record</i> Structure	Halaman 36
Gambar 4.12 <i>Logical Record Structure</i> (ERD).....	Halaman 37
Gambar 4.13 Struktur Tampilan	Halaman 49
Gambar 4.14 <i>Class Diagram</i>	Halaman 50
Gambar 4.15 Rancang Layar <i>Login</i> Admin	Halaman 51
Gambar 4.16 Rancang Layar <i>Dashboard</i> Admin	Halaman 51
Gambar 4.17 Rancang Layar <i>Entry</i> Jabatan.....	Halaman 52
Gambar 4.18 Rancang Layar <i>Entry</i> Karyawan	Halaman 53
Gambar 4.19 Rancang Layar <i>Entry</i> Potongan.....	Halaman 54
Gambar 4.20 Rancang Layar <i>Entry</i> Lembur	Halaman 55
Gambar 4.21 Rancang Layar <i>Entry</i> Bonus	Halaman 56
Gambar 4.22 Rancang Layar <i>Entry</i> Slip Gaji	Halaman 57
Gambar 4.23 Rancang Layar Cetak Laporan Gaji	Halaman 58
Gambar 4.24 Rancang Layar Cetak Laporan Presensi.....	Halaman 58
Gambar 4.25 Rancang Layar <i>Login</i> Karyawan.....	Halaman 59
Gambar 4.26 Rancang Layar <i>Entry</i> Presensi	Halaman 59
Gambar 4.27 Rancang Layar <i>Login</i> Owner	Halaman 60

Gambar 4.28 Rancang Layar <i>Dashboard Owner</i>	Halaman 60
Gambar 4.29 Rancang Layar Lihat Laporan Gaji.....	Halaman 61
Gambar 4.30 Rancang Layar Lihat Laporan Presensi	Halaman 61
Gambar 4.31 <i>Sequeunce Diagram Login Admin</i>	Halaman 62
Gambar 4.32 <i>Sequeunce Diagram Entry Karyawan</i>	Halaman 63
Gambar 4.33 <i>Sequeunce Diagram Entry Jabatan</i>	Halaman 64
Gambar 4.34 <i>Sequeunce Diagram Entry Potongan</i>	Halaman 65
Gambar 4.35 <i>Sequeunce Diagram Entry Lembur</i>	Halaman 66
Gambar 4.36 <i>Sequeunce Diagram Entry Bonus</i>	Halaman 67
Gambar 4.37 <i>Sequeunce Diagram Cetak Slip Gaji</i>	Halaman 68
Gambar 4.38 <i>Sequeunce Diagram Cetak Laporan Gaji</i>	Halaman 69
Gambar 4.39 <i>Sequeunce Diagram Login Karyawan</i>	Halaman 70
Gambar 4.40 <i>Sequeunce Diagram Entry Presensi</i>	Halaman 71
Gambar 4.41 <i>Sequeunce Diagram Login Owner</i>	Halaman 72
Gambar 4.42 <i>Sequeunce Diagram Lihat Laporan Gaji</i>	Halaman 73
Gambar 4.43 <i>Sequeunce Diagram Lihat Laporan Presensi</i>	Halaman 74
Gambar 4.44 <i>Deployment Diagram</i>	Halaman 75



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Tabel Admin	Halaman 38
Tabel 4.2 Tabel Jabatan	Halaman 38
Tabel 4.3 Tabel Karyawan	Halaman 38
Tabel 4.4 Tabel Presensi	Halaman 38
Tabel 4.5 Tabel Potongan	Halaman 38
Tabel 4.6 Tabel Lembur	Halaman 39
Tabel 4.7 Tabel Bonus	Halaman 39
Tabel 4.8 Tabel Slip Gaji	Halaman 39
Tabel 4.9 Spesifikasi Basis Data Admin	Halaman 40
Tabel 4.10 Spesifikasi Basis Data Jabatan	Halaman 40
Tabel 4.11 Spesifikasi Basis Data Karyawan	Halaman 41
Tabel 4.12 Spesifikasi Basis Data Presensi	Halaman 42
Tabel 4.13 Spesifikasi Basis Data Potongan	Halaman 42
Tabel 4.14 Spesifikasi Basis Data Lembur	Halaman 43
Tabel 4.15 Spesifikasi Basis Data Bonus	Halaman 44
Tabel 4.16 Spesifikasi Basis Data Slip Gaji	Halaman 45



DAFTAR SIMBOL

1. Simbol *Activity Diagram*



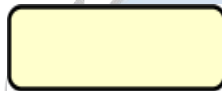
Start Point (Initial Node)

Merupakan symbol untuk titik awal *activity diagram*, pada *activity diagram* hanya memiliki satu *Initial Node*.



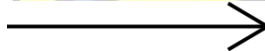
End Point (Activity Final Node)

Merupakan symbol titik akhir pada sebuah *activity diagram*.



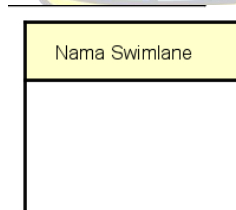
Activity (Activities)

Menggambarkan proses bisnis yang berupa kata kerja atau ekspresi.



Transition

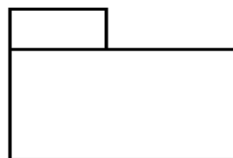
Menggambarkan aliran perpindahan kontrol pada *activity*.



Swimlane

Menggambarkan pemisahan atau pengelompokan aktivitas berdasarkan *actor*.

2. Simbol *Sequence Diagram*



Packages

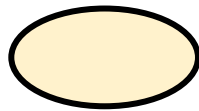
Digambarkan sebagai sebuah direktori yang berisikan model-model elemen. *Packages* digunakan untuk mengorganisasikan sebuah diagram yang besar menjadi beberapa diagram kecil.

3. Simbol *Use Case Diagram*



Actor

Sebuah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.



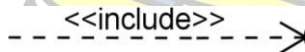
Use Case

Gambaran fungsionalitas dari suatu sistem, sehingga pengguna sistem paham dan mengerti mengenai kegunaan sistem yang akan dibangun.



Association

Merupakan abstraksi berupa garis tanpa panah yang menghubungkan antara aktor dan *use case*.



Include

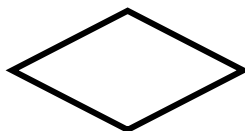
Menunjukkan bahwa suatu *use case* seluruhnya merupakan fungsionalitas dari *use case* lainnya.

4. Simbol *Entity Relationship Diagram*



Entity

Dapat berupa orang, tempat, objek, atau kejadian yang dianggap penting bagi perusahaan atau instansi, sehingga segala atributnya harus dicatat dan disimpan dalam basis data.



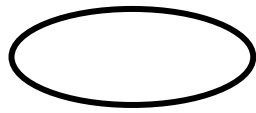
Relasi

Menggambarkan hubungan yang ada diantara himpunan entitas.



Connection

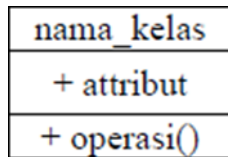
Simbol untuk merangkai keterkaitan antara notasi- notasi yang berupa garis penghubung yang digunakan seperti entitas, relasi dan atribut.



Attribute

Elemen data yang dimiliki sebuah entitas. Atribut berfungsi mendeskripsikan karakteristik entitas (atribut yang berfungsi sebagai key diberi garis bawah).

5. Simbol Class Diagram



Kelas

Kelas pada struktur sistem.

Asosiasi / association

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

6. Simbol Sequence Diagram



Actor

Menggambarkan seseorang atau sesuatu (seperti perangkat, sistem lain) yang berinteraksi dengan sistem.



Boundary

Menggambarkan interaksi antara satu atau lebih *actor* dengan sistem, memodelkan bagian dari sistem yang bergantung pada pihak lain disekitarnya dan merupakan pembatas sistem dengan dunia luar.



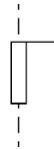
Control

Menggambarkan “perilaku untuk mengatur atau kegiatan mengontrol”, mengkoordinasikan perilaku sistem dan dinamika dari suatu sistem, menangani tugas utama dan mengontrol alur kerja suatu sistem.



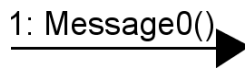
Entity

Menggambarkan informasi yang harus disimpan oleh sistem (struktur data dari sebuah sistem).



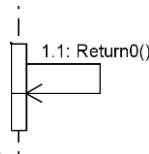
Lifeline

Menggambarkan tempat mulai dan berakhirnya sebuah pesan.



Line Message

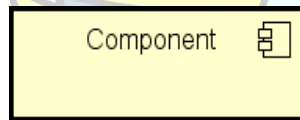
Menggambarkan pesan/hubungan antar objek yang menunjukkan urutan kejadian yang terjadi.



Message

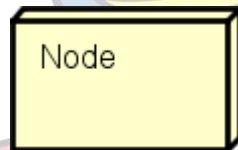
Pesan yang dikirim untuk dirinya sendiri.

7. Simbol Deployment Diagram



Komponen

Suatu komponen dari suatu intrastruktursystem



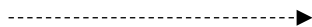
Node

Menggambarkan hardware lainnya.



Node association

Menggambarkan hubungan node ke node



Dependency

Menggambarkan hubungan dari komponen-komponen.

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A Keluaran Sistem Berjalan	Halaman 81
A-1 Laporan Presensi	Halaman 82
A-2 Bukti Transfer Gaji	Halaman 83
Lampiran B Masukan Sistem Berjalan	Halaman 84
B-1 Data Karyawan	Halaman 85
B-2 Data Presensi	Halaman 86
B-3 Data Lembur	Halaman 87
B-4 Data Bonus	Halaman 88
B-5 Data Potongan	Halaman 89
Lampiran C Rancangan Keluaran	Halaman 90
C-1 Laporan Presensi	Halaman 91
C-2 Laporan Gaji	Halaman 92
C-3 Slip Gaji	Halaman 93
Lampiran D Rancangan Masukan	Halaman 94
D-1 Data Karyawan	Halaman 95
D-2 Data Presensi	Halaman 96
D-3 Data Jabatann	Halaman 97
D-4 Data Potongan	Halaman 98
D-5 Data Lembur	Halaman 99
D-6 Data Bonus	Halaman 100
Lampiran E Kartu Bimbingan	Halaman 101
E-1 Kartu Bimbingan	Halaman 102
Lampiran F Surat Keterangan Riset	Halaman 103
F-1 Surat Permohonan Riset	Halaman 104
F-2 Surat Balasan Izin Riset	Halaman 105
Lampiran G Surat Plagiasi	Halaman 106
Lampiran H Biodata Penulis	Halaman 108