





APLIKASI PENGELOLAAN GAJI DAN UPAH BERBASIS WEB (Studi Kasus It Just We)

WEB-BASED APPLICATION ON MANAGING SALARY AND WAGES (Case Study It Just We)

1  , , 

Prodi D3 Komputerisasi Akuntansi, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

1   



Abstrak

Aplikasi Pengelolaan Gaji dan Upah berbasis web merupakan aplikasi yang memiliki fungsi sebagai pengelolaan, pencatatan, dan perhitungan dalam Gaji maupun Upah. Aplikasi ini dibutuhkan oleh sebuah *Home Industry* yakni It Just We yang memiliki banyak karyawan namun masih menggunakan perhitungan dan pencatatan gaji dan upah secara manual sehingga sangat mudah terdapat kesalahan dalam perhitungan maupun pencatatannya. Dengan teknologi yang dibangun secara terkomputerisasi maka akan dapat membantu menyelesaikan permasalahan yang dihadapi oleh It Just We. Aplikasi Pengelolaan Gaji Upah Berbasis Web pada It Just We dibuat dengan teknik pemrograman berorientasi Objek dengan implementasi *Framework CodeIgniter*, menggunakan basis data MySQL dan desain sistem menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Aplikasi ini menggunakan pengujian manual dan fungsionalitas aplikasi. Aplikasi ini berfungsi sebagai pencatatan, perhitungan gaji maupun upah karyawan sehingga menghasilkan jurnal dan buku besar.

Kata Kunci: Aplikasi Berbasis Web, Gaji, Upah.

Abstract

Web-Based Application on Management of Salaries and Wages is an application that functions to manage, record, and calculate the salaries or wages. This application is needed by a home industry named It Just We that has a lot of employees but still uses the manual calculation and record-keeping of salaries and wages, so that it is easy to find errors in the calculation and record keeping. Computerized technology could help It Just We to solve the problems they face. Web-Based Application of Management of Salaries and Wages on It Just We is made by using the object-oriented programming techniques with Code Igniter Framework Implementation, using MySQL Database, and using Unified Modeling Language (UML) for the system design. This application uses manual testing, application testing and functionality testing. This application functions to manage, calculate the salaries or wages, so that resulting in journal and ledger.

Keyword: Web-based Application, Salaries, Wage.

1. Pendahuluan

Penggajian merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh Karyawan. Gaji dan Upah dibayarkan berdasarkan hari kerja, jam kerja, atau jumlah satuan produk yang dihasilkan oleh Karyawan. Sistem penggajian dan pengupahan pada perusahaan manufaktur melibatkan fungsi kepegawaian, fungsi keuangan dan fungsi akuntansi.

It Just We merupakan sebuah perusahaan manufaktur yang memproduksi berbagai jenis dompet wanita yang berlokasi di perumahan Padasuka Indah Cimahi dan berdiri sejak tahun 2012. Perusahaan It Just We menerapkan 2 sistem produksi, yakni *Make To Stock* dan *Make To Order*, namun sebagian besar dilakukan dengan *Make To Order* karena *Make To Stock* dilakukan ketika pemilik memiliki modal yang cukup untuk berproduksi. Kapasitas maksimal produksi dalam satu minggu sebanyak 3000 *pieces* dan produksi dilakukan ketika ada pesanan dari distributor. Sampai saat ini It Just We memiliki 52 distributor yang melakukan pemesanan produk, pesanan dilakukan minimal 100 *pieces*.

It Just We memiliki jumlah karyawan sebanyak 36 orang yang terdiri dari 2 orang pegawai tetap dan 34 karyawan kontrak. Pegawai tetap terdiri dari 1 kepala Gudang dan 1 marketing sedangkan untuk pembayaran gaji dilakukan sebulan sekali. Karyawan kontrak terdiri dari 20 Karyawan penjahit, 6 orang Karyawan gudang, 5 orang Karyawan finishing yang terbagi menjadi 2 bagian yaitu 1 kepala finishing dan 4 anggota finishing, 2 orang delivery, dan 1 orang admin umum. Pembayaran upah Karyawan kontrak dilakukan berdasarkan hari kerja dan jabatannya di perusahaan, namun Karyawan penjahit (buruh) dibayar berdasarkan jumlah produk yang dihasilkan sedangkan pembayaran upah dilakukan setiap seminggu sekali.

Pencatatan kartu hadir Karyawan di It Just We dilakukan sendiri oleh Karyawan di dalam kertas absen harian berdasarkan kedatangan ke perusahaan selanjutnya akan diinputkan ke dalam *Microsoft Excel* oleh admin umum. Perhitungan gaji dan upah dilakukan oleh Admin Umum secara manual (ditulis tangan) setiap minggu ke dalam selebar kertas yang selanjutnya akan diserahkan kepada *Owner*. Jurnal di It Just We dicatat dalam Buku Folio oleh Admin Umum secara manual (ditulis tangan) dan belum terdapat buku besar.

Dalam pencatatan total gaji dan upah It Just We tidak menggunakan aplikasi melainkan hanya membuat kolom – kolom berisi daftar gaji dan upah setiap minggunya dan akan dilaporkan kepada *Owner* sebulan sekali dengan menjumlahkan semua beban gaji dan upah satu periode (satu bulan) perhitungannya pun dilakukan secara manual (ditulis tangan).

Masalah yang dihadapi oleh It Just We adalah sistem perhitungan upah yang masih menggunakan *Microsoft Excel* yang dinilai kurang efektif untuk menangani perhitungan upah dengan banyak Karyawan dan menghabiskan banyak waktu karena perhitungan dilakukan satu persatu untuk setiap Karyawan. Selain itu karena upah dihitung perhari sesuai dengan jam kerja dan jam hadir Karyawan maka pencatatan dalam upah nya berbeda dengan Karyawan penjahit borongan yang upahnya dihitung berdasarkan jumlah pekerjaan yang diselesaikan. Perhitungan upah untuk banyak Karyawan dengan menggunakan *Microsoft Excel* memungkinkan kesalahan pencatatan data sehingga dapat merugikan para Karyawan. Pencatatan atas pengupahan yang diberikan pemilik kepada Karyawan tidak dicatat dengan baik karena upah diberikan setiap minggu dan slip gaji masih sederhana sehingga catatan pengupahan berupa selebar kertas dan dihitung secara manual.

Pencatatan dan perhitungan yang terkomputerisasi akan mengatasi kendala yang dimiliki perusahaan It Just We. Dengan menggunakan sistem yang terkomputerisasi secara baik maka perhitungan dan pencatatan upah Karyawan akan mengurangi kesalahan data.

Tujuan dari pembuatan Penelitian ini adalah membangun aplikasi yang dapat menginputkan dan menampilkan data karyawan. Selain itu, membangun aplikasi yang dapat menampilkan kartu kehadiran karyawan dan kartu jam kerja sehingga dapat mengelola perhitungan dan pencatatan gaji dan upah, THR, serta upah lembur. Pengelolaan gaji upah tersebut akan mampu menampilkan Jurnal, Buku Besar, Slip Gaji dan grafik total gaji karyawan per periode.

2. Dasar Teori/Material dan Metodologi/perancangan

2.1 Akuntansi

Akuntansi sebagai suatu sistem informasi yang mengukur aktivitas bisnis, mengolah data menjadi laporan dan mengkomunikasikan hasilnya kepada para pengambil keputusan. Akuntansi adalah “bahasa bisnis” karena dengan akuntansi sebagian besar informasi bisnis dikomunikasikan. Perusahaan mendistribusikan laporan akuntansi yang meringkas kinerja keuangan perusahaan pada pemilik, kreditur, pemerintah, dan calon investor. Semakin baik anda menguasai bahasa bisnis, akan semakin baik pula anda mengelola perusahaan [1].

2.1 Chart Of Account

Chart of Account (kode akun / kode rekening) adalah nama-nama akun beserta nomor kodenya yang disusun dalam sebuah daftar. Pemberian kode akun dapat dilakukan dengan berbagai cara. Walaupun cara pemberian nomornya berbeda, tetapi pada umumnya dalam cara yang bagaimanapun selalu bertitik tolak dari pengelompokan akun – akun dalam lima golongan yaitu aset, kewajiban, modal, pendapatan dan beban [1].

2.2 Jurnal

Jurnal merupakan catatan akuntansi permanen yang pertama kali dilakukan dalam proses akuntansi, maka dalam sistem akuntansi, jurnal harus dirancang sedemikian rupa sehingga tidak akan terjadi satu transaksi pun yang tidak dicatat. Catatan yang dilakukan di dalamnya lengkap dengan penjelasan, tanggal, dan informasi lain, agar catatan tersebut mudah diusut kembali ke dokumen sumbernya [2].

2.3 Buku Besar

Buku besar merupakan kumpulan rekening – rekening yang menampung ringkasan data yang sudah diklasifikasikan yang berasal dari jurnal. Setelah diringkaskan dalam buku besar maka tidak ada lagi proses pencatatan dalam catatan akuntansi yang dilakukan untuk menghasilkan laporan keuangan [2].

2.4 Gaji dan Upah

Dalam Akuntansi, istilah gaji (*payroll*) mengacu pada jumlah yang dibayarkan kepada Karyawan atas jasa – jasa yang telah disediakan selama periode tertentu. Gaji dan Upah yang dibayarkan kepada Karyawan merupakan beban tenaga kerja bagi pemberi kerja. Istilah Gaji (*salary*) biasanya mengacu pada pembayaran untuk tenaga kerja bagian manajerial, administrasi, atau jasa kantor sejenis. Besaran gaji biasanya dinyatakan dalam satu bulan. Istilah upah (*wage*) biasanya mengacu pada pembayaran tenaga kerja butuh pabrik, baik yang memiliki keahlian atau tidak. Besaran upah biasanya dinyatakan dalam basis perjam atau perminggu. Tingkat gaji atau upah ditentukan berdasarkan perjanjian antara pemberi kerja dan Karyawan. Perusahaan di Indonesia harus mengikuti ketentuan yang tercantum dalam Undang – Undang Ketenagakerjaan No. 13/2003 [3].

Berikut ketentuan gaji maupun upah di It Just We [4] .

Gaji = insentif + total uang makan + bonus + lemburan – potongan

Upah buruh = jumlah hasil produk yang dihasilkan x harga produk

Upah karyawan harian = total uang makan + harian + bonus + lemburan – potongan

Nama Komponen	Keterangan
Insentif	Nominal bervariasi tergantung pihak <i>owner</i> , yakni berkisar 1,2 – 2 juta dalam satu bulan (marketing, kepala gudang)
Total uang makan (uang makan X jumlah hari masuk bekerja)	Nominal bervariasi tergantung pihak <i>owner</i> , yakni berkisar antara Rp. 15.000 – Rp. 25.000
Bonus	Nominal bervariasi tergantung pihak <i>owner</i> , didapatkan ketika karyawan melebihi target yang ditentukan
Harian	Nominal karyawan lama Rp. 40.000, karyawan baru 30.000
Lemburan	Nominal bervariasi tergantung pihak <i>owner</i> , yakni berkisar antara Rp. 5.000 – Rp. 12.000 per satu jam.
Potongan	Pinjaman yang dilakukan oleh karyawan, akan mengurangi gaji / upah.
Harga produk	Nominal Rp. 14.500 – Rp. 17.500

2.5 Kartu Hadir

Dokumen yang digunakan oleh fungsi pencatatan waktu untuk mencatat jam hadir setiap Karyawan di perusahaan. Catatan hadir Karyawan ini dapat berupa daftar hadir biasa, dapat pula berbentuk kartu hadir yang diisi dengan mesin pencatatan waktu [2].

2.6 Kartu Jam Kerja

Dokumen ini digunakan untuk mencatat waktu yang digunakan oleh tenaga kerja langsung pabrik guna mengerjakan pesanan tertentu. Dokumen ini diisi oleh mandor pabrik dan diserahkan ke fungsi pembuat daftar gaji dan upah untuk kemudian dibandingkan dengan kartu jam hadir, sebelum digunakan untuk distribusi biaya upah langsung kepada setiap jenis produk atau pesanan [2].

2.7 Premi Lembur

Premi Lembur dapat ditambahkan pada upah tenaga kerja langsung dan dibebankan pada pekerjaan atau departemen tempat terjadinya lembur tersebut. Perlakuan ini dapat dibenarkan bila pabrik telah bekerja pada kapasitas penuh dan pelanggan / pemesanan mau menerima beban tambahan karena lembur tersebut [5].

2.8 Insentif

Insentif diberikan sebagai imbalan bagi pekerja sesuai dengan peningkatan *output* nya yang berkualitas tinggi. Tujuan utama dalam pemberian insentif adalah untuk mendorong pekerja agar memproduksi lebih banyak guna memperoleh upah yang lebih tinggi [5].

2.9 Biaya Tenaga Kerja

Tenaga kerja merupakan usaha fisik atau mental yang dikeluarkan Karyawan untuk mengolah produk. Biaya tenaga kerja adalah harga yang dibebankan untuk penggunaan tenaga kerja manusia tersebut [5].

2.10 Use Case

Use Case atau diagram *Use Case* merupakan pemodelan untuk kelakuan (*behaviour*) sistem informasi yang akan dibuat. *Use Case* mendeskripsikan sebuah interaksi antara satu atau lebih aktor dengan sistem informasi yang akan dibuat. Secara kasar, *Use Case* digunakan untuk mengetahui fungsi apa saja yang ada di dalam sebuah sistem informasi dan siapa saja yang berhak menggunakan fungsi – fungsi itu [6].

2.11 Entity Relationship Diagram (ERD)

ERD dikembangkan berdasarkan teori himpunan dalam bidang matematika. ERD digunakan untuk pemodelan basis data relasional yang paling sering digunakan [6].

3. Pembahasan

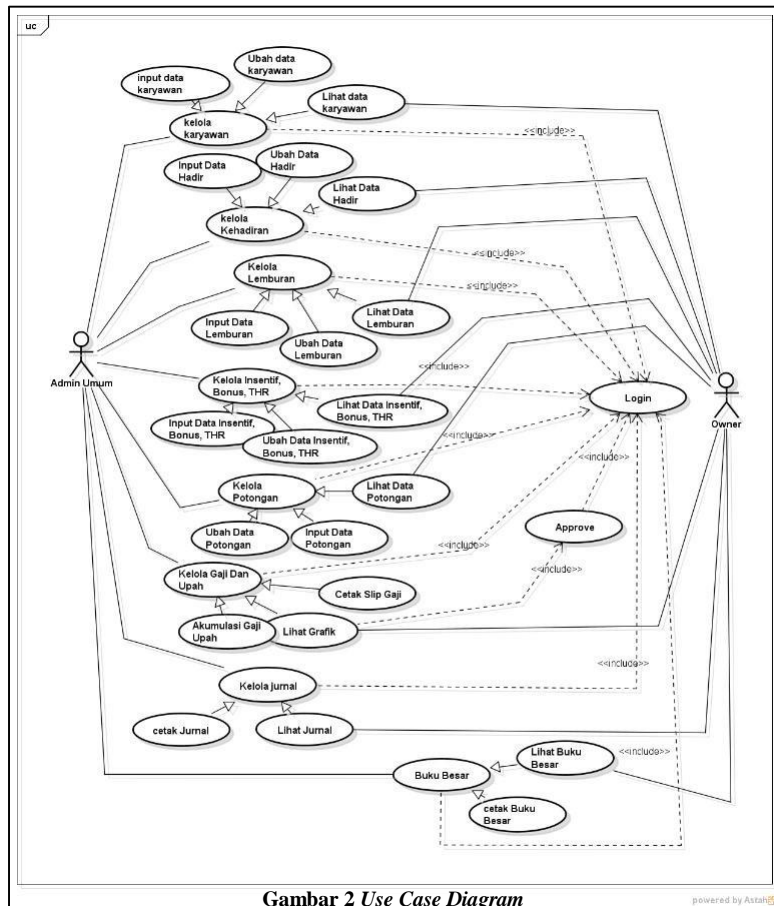
3.1 Analisis Sistem Usulan

Sistem usulan perhitungan gaji dan upah yang dikembangkan dalam aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Admin umum menginputkan data Karyawan
- b. Aplikasi akan mengecek apakah Karyawan tersebut Karyawan Tetap, Karyawan harian atau Karyawan penjahit, apabila Karyawan Tetap dan Karyawan harian maka admin menginputkan data hadir, dan data lembur sedangkan Karyawan penjahit yang diinputkan hanya data barang yang dihasilkan saja.
- c. Admin mengecek Apabila terdapat potongan, insentif, bonus, maupun THR maka diinputkan ke dalam aplikasi jika tidak maka langsung dilakukan perhitungan.
- d. Lalu aplikasi akan menampilkan Gaji dan upah kepada *Owner*, ketika sudah diketahui dan sesuai maka *Owner* melakukan *approve*.
- e. Selanjutnya Admin mencetak Slip gaji lalu diberikan ke Karyawan dan mengarsipkan Slip Gaji.
- f. Admin mencetak Laporan Gaji dan Upah yakni jurnal dan buku besar lalu diberikan kepada *Owner*.

3.2 Perancangan Sistem

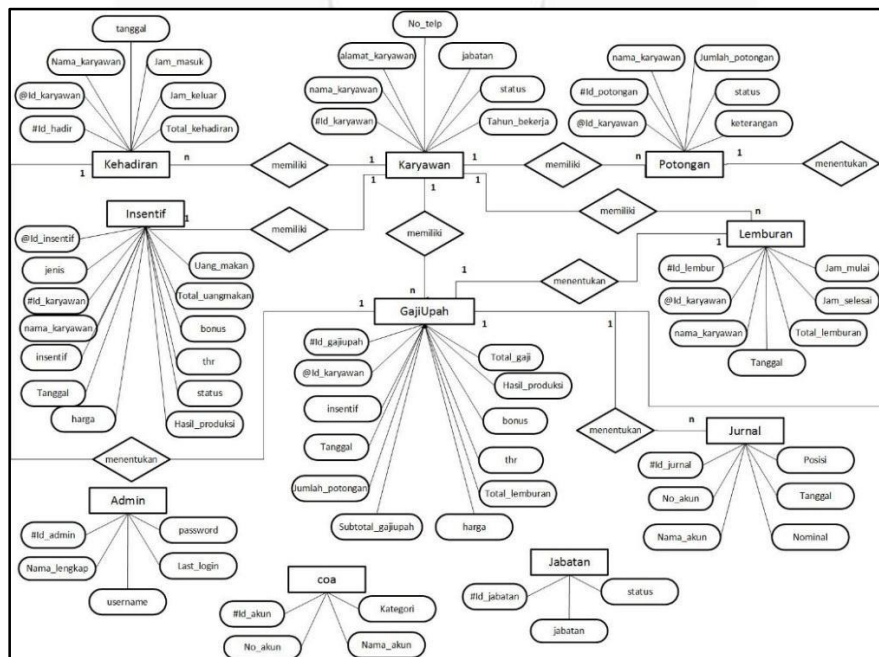
Berikut ini adalah interaksi aktor terhadap sistem yang digambarkan dengan *use case*.



Gambar 2 Use Case Diagram

3.3 Perancangan Basis Data

Berikut ini gambar ER diagram untuk aplikasi yang dibangun pada penelitian ini.

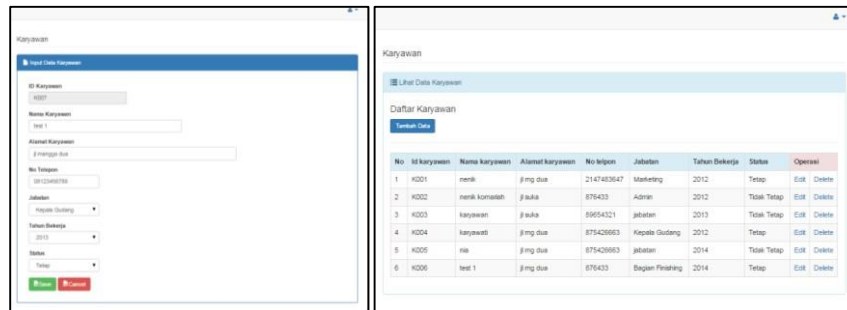


Gambar 3 Entity Relationship Diagram

3.4 Implementasi Sistem & Pengujian

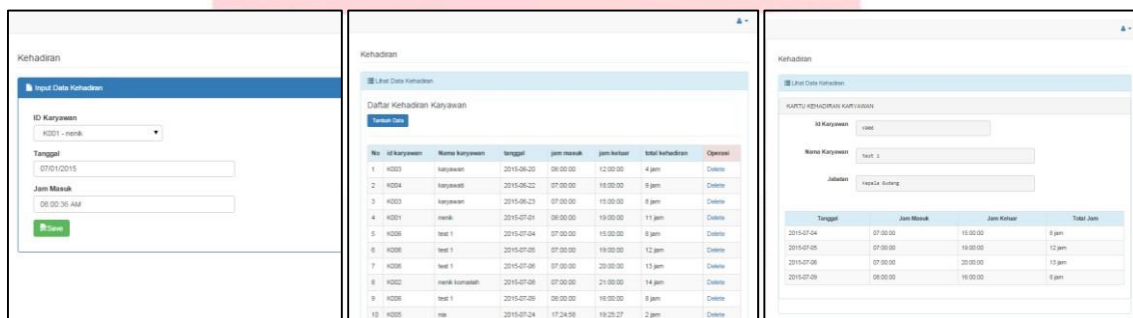
a. Implementasi Antarmuka

Berikut adalah implementasi antarmuka untuk menu karyawan, dalam menu ini dapat dilakukan aktivitas menambah data karyawan dan menampilkan data karyawan. Menu ini dapat diakses oleh *user admin*.



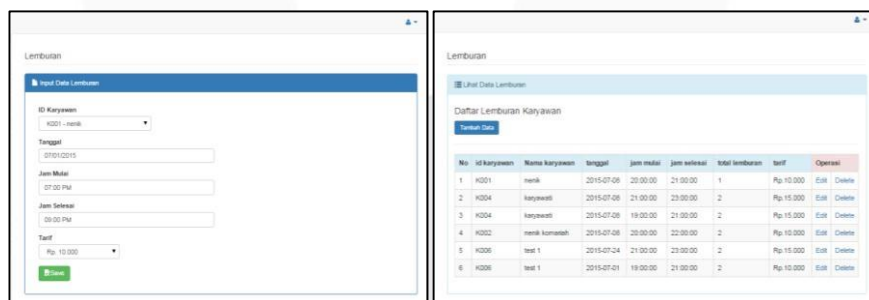
Gambar 5 Menambah dan Menampilkan Data Karyawan

Setelah menginputkan data karyawan, maka dapat dilakukan aktivitas menambahkan data kehadiran untuk setiap karyawan, dan dapat ditampilkan daftar kehadirannya dalam bentuk tabel dan dalam bentuk kartu kehadiran sebagai berikut.



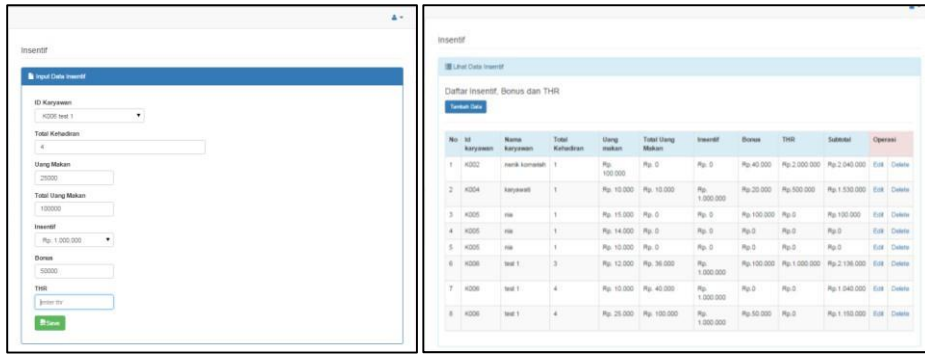
Gambar 6 Menambah dan Menampilkan Data Kehadiran

Langkah selanjutnya, dilakukan input data lemburan di menu lemburan, dan data lemburan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.



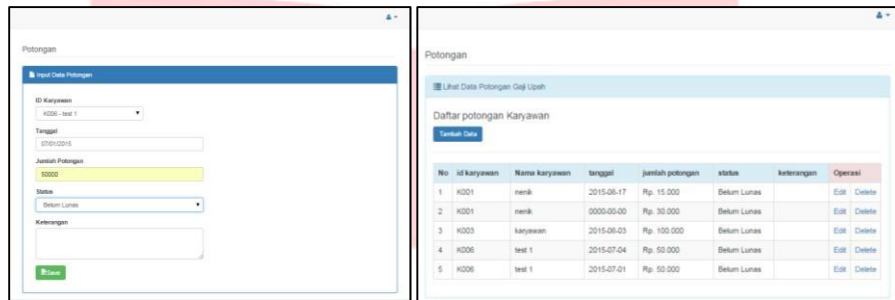
Gambar 7 Menambah dan Menampilkan Data Lemburan

Setelah itu, dilakukan input data Insentif, Bonus, dan THR dalam menu Insentif, Bonus dan THR dan data Insentif, Bonus, dan THR ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.



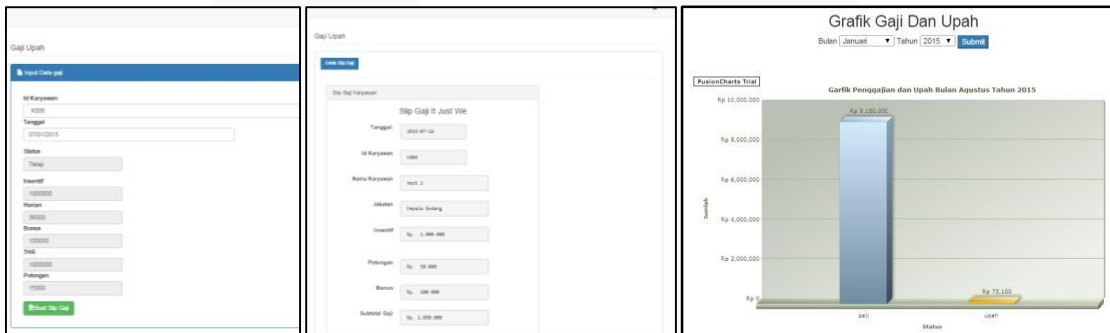
Gambar 8 Menambah dan Menampilkan Data Insentif, Bonus, THR

Jika terdapat potongan untuk karyawan, maka diinputkan dalam menu potongan dan data potongan ditampilkan dalam bentuk tabel sebagai berikut.



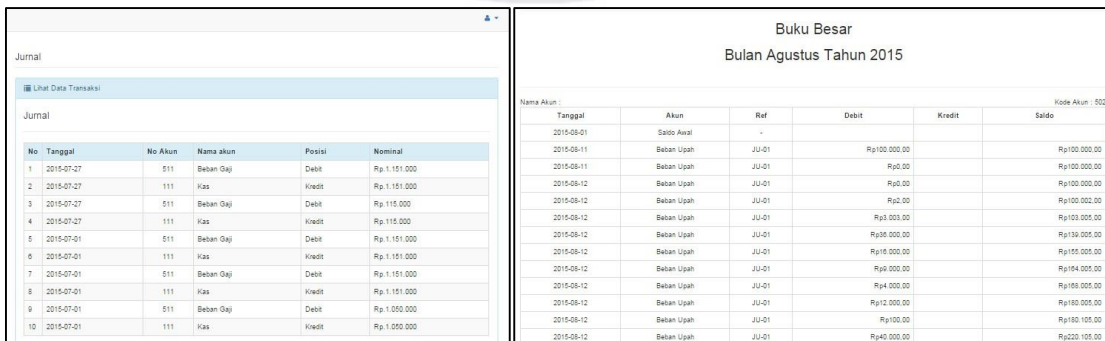
Gambar 9 Menambah dan Menampilkan Data Potongan

Setelah berbagai komponen gaji dan upah diinputkan maka akumulasi gaji dan upah dapat dilakukan di menu gaji dan upah, data gaji upah ditampilkan dalam bentuk slip gaji upah (dapat dicetak) dan grafik.



Gambar 10 Mengakumulasi Gaji Upah dan Menampilkan Slip Gaji Upah

Setelah dilakukan akumulasi gaji upah maka jurnal dan buku besar langsung terakumulasi sesuai dengan gaji dan upah yang telah diakumulasi sebelumnya. Implementasi Antarmuka sebagai berikut.



Gambar 11 Menampilkan jurnal dan buku besar

b. Pengujian

Pengujian Fungsionalitas aplikasi ini bertujuan untuk menemukan kesalahan dan memastikan bahwa nilai yang dimasukkan memberikan hasil sesuai dengan tujuan yang ditetapkan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas *login*.

Tabel 1 Pengujian Fungsionalitas *login*

Masukan dari <i>User</i>	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Data Masukan berupa data yang salah pada <i>username</i> dan <i>password</i>	Kembali ke form halaman login	Kembali ke form halaman login	Berhasil
Data Masukan berupa data yang benar pada <i>username</i> dan <i>password</i>	Masuk ke halaman <i>home</i>	Masuk ke halaman <i>home</i>	Berhasil

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Karyawan.

Tabel 2 Pengujian Fungsionalitas Menu Karyawan

Masukan dari <i>User</i>	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu karyawan – input data karyawan	Menampilkan form input data karyawan	Menampilkan form input data karyawan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Karyawan	Menampilkan tabel Daftar Karyawan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang kosong	Pesan peringatan data belum diisi	Pesan peringatan data belum diisi	Berhasil

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Kehadiran – input kehadiran masuk.

Tabel 3 Pengujian Fungsionalitas Menu Kehadiran – input kehadiran masuk

Masukan dari <i>User</i>	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Kehadiran – input data kehadiran masuk	Menampilkan form input input data kehadiran masuk	Menampilkan form input data kehadiran masuk	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Kehadiran	Menampilkan tabel Daftar Kehadiran	Berhasil

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Kehadiran – input kehadiran keluar.

Tabel 4 Pengujian Fungsionalitas Menu Kehadiran – input kehadiran keluar

Masukan dari <i>User</i>	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Kehadiran – input data kehadiran keluar	Menampilkan form input input data kehadiran keluar	Menampilkan form input data kehadiran keluar	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Kehadiran	Menampilkan tabel Daftar Kehadiran	Berhasil

Berikut Pengujian Fungsionalitas menampilkan kartu kehadiran.

Tabel 5 Pengujian Fungsionalitas menampilkan kartu kehadiran

Masukan dari <i>User</i>	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Kehadiran – Buat Kartu Kehadiran	Menampilkan form input Buat Kartu Kehadiran	Menampilkan form input Buat Kartu Kehadiran	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Kehadiran	Menampilkan tabel Daftar Kehadiran	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Lemburan.

Tabel 6 Pengujian Fungsionalitas Menu Lemburan – input data

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Lemburan, Input Data Lemburan	Menampilkan form input Input Data Lemburan	Menampilkan form input Input Data Lemburan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Lemburan	Menampilkan tabel Daftar Lemburan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang kosong	Pesan peringatan data belum diisi	Pesan peringatan data belum diisi	Berhasil

Tabel 7 Pengujian Fungsionalitas Menu Lemburan – edit data

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Lemburan, Lihat Data Lemburan, memilih <i>link edit</i>	Menampilkan form <i>edit</i> Data Lemburan	Menampilkan form <i>edit</i> Data Lemburan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Lemburan	Menampilkan tabel Daftar Lemburan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang kosong	Pesan peringatan data belum diisi	Pesan peringatan data belum diisi	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Insentif, Bonus, THR.

Tabel 8 Pengujian Fungsionalitas Menu Insentif, Bonus, THR

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Insentif, Bonus, THR - Input	Menampilkan form input Bonus, THR - Input	Menampilkan form input Bonus, THR - Input	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Insentif, Bonus, THR	Menampilkan tabel Daftar Insentif, Bonus, THR	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Potongan.

Tabel 9 Pengujian Fungsionalitas Menu Potongan

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Potongan	Menampilkan form input Data Potongan	Menampilkan form input Data Potongan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang benar	Menampilkan tabel Daftar Potongan	Menampilkan tabel Daftar Potongan	Berhasil
Seluruh data pada <i>form</i> data diisi dengan data yang kosong	Pesan peringatan data belum diisi	Pesan peringatan data belum diisi	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Gaji Upah.

Tabel 10 Pengujian Fungsionalitas Menu Gaji Upah

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Gaji Upah, akumulasi Gaji Upah	Menampilkan form input Akumulasi	Menampilkan form input Akumulasi	Berhasil

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Seluruh data pada <i>form</i> telah diakumulasi dengan data yang benar	Menampilkan Slip Gaji	Menampilkan Slip Gaji	Berhasil
Memilih <i>Button Print</i>	Menampilkan <i>Print Preview</i> Slip Gaji	Menampilkan <i>Print Preview</i> Slip Gaji	Berhasil

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Gaji Upah – menampilkan grafik.

Tabel 11 Pengujian Fungsionalitas Menu Gaji Upah – menampilkan grafik

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Gaji Upah, Grafik Total Gaji Upah	Menampilkan Grafik Gaji Upah	Menampilkan Grafik Gaji Upah	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin maupun *Owner* 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Jurnal.

Tabel 12 Pengujian Fungsionalitas Menu Jurnal

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Jurnal dan Buku Besar, Lihat Data Transaksi Jurnal	Menampilkan Form input	Menampilkan Form input	Berhasil
Memilih <i>Button</i> Lihat Jurnal	Menampilkan Jurnal	Menampilkan Jurnal	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin maupun *Owner* 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

Berikut Pengujian Fungsionalitas Menu Buku Besar.

Tabel 13 Pengujian Fungsionalitas Menu Buku Besar

Masukan dari User	Keluaran yang diharapkan	Keluaran yang dihasilkan	Kesimpulan
Memilih menu Jurnal dan Buku Besar, Lihat Data Transaksi Jurnal	Menampilkan Form input	Menampilkan Form input	Berhasil
Memilih <i>Button</i> Lihat Jurnal	Menampilkan Jurnal	Menampilkan Jurnal	Berhasil

Hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari fungsionalitas modul admin maupun *Owner* 100% berhasil berjalan, maka hasil dari pengujian *blackbox* menunjukkan tujuan dari semua fungsionalitas *system* 100% berhasil berjalan.

4. Kesimpulan

Kesimpulan dari pembahasan Aplikasi ini adalah sebagai berikut.

- a. Aplikasi ini mampu untuk mengelola kegiatan penggajian dan pengupahan, mulai dari mencatat data karyawan, kehadiran, lemburan, potongan, insentif, maupun THR. Kegiatan penggajian berhasil diujikan sesuai dengan pengujian proses manual dan pengujian proses aplikasi.
- b. Aplikasi ini mampu menghasilkan kartu kehadiran dan kartu jam kerja, serta laporan gaji upah berupa jurnal dan buku besar. Selain itu aplikasi ini telah mampu menghasilkan Slip Gaji Untuk setiap Karyawan dan Grafik total gaji per satu periode yakni satu bulan.

Daftar Pustaka

- [1] M. A. Drs. Al. Haryono Jusup, Dasar - dasar Akuntansi jilid 1, yogyakarta : Admark , 2011.
- [2] Mulyadi, Sistem Akuntansi, Jakarta: Salemba Empat, 2010.
- [3] M. Reeve, Carl S.Warren, Jonathan E.Duchac, Ersa Tri Wahyuni, Gatot Soepriyanto, Amir Abadi Jusuf, Chaerul D. Djakman, Pengantar Akuntansi, Jakarta: Salemba Empat, 2010.
- [4] Hasty, Interviewee, *Wawancara dengan pihak Owner*. [Wawancara]. 29 Desember 2014.
- [5] Mulyadi, Akuntansi Biaya Edisi 5, Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YKPN , 2009.
- [6] Prabowo pudjo widodo, herlawati, Menggunakan UML, Bandung: Informatika Bandung, 2011.