

APLIKASI GAJI DAN KINERJA KARYAWAN KEBUN DI PT.LANGKAT NUSANTARA KEPONG (LNK)

Prayudie Jourdan Perangin-angin, Muhammad Barja Sanjaya, Hanung Nindito Prasetyo

Program Studi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan, Universitas Telkom

jourdanprayudie@gmail.com, mbarjasanjaya@gmail.com

Abstrak

Penggajian adalah kegiatan yang dilakukan setiap bulan untuk melakukan pembayaran upah karyawan pada setiap perusahaan. Salah satunya adalah PT Langkat Nusantara Kepong. PT Langkat Nusantara Kepong adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan, terutama bergerak di bidang kelapa sawit dan kebun karet. Namun perusahaan ini memiliki permasalahan dalam memantau kinerja setiap karyawan di kebunnya, pada perusahaan ini penggajian karyawan kebun masih secara manual sehingga pendataan karyawan dan jam lembur karyawan juga masih dicatat secara manual yang mengakibatkan menumpuk dan banyak data yang tidak selesai dengan jangka waktu yang diberikan. Maka dari itu, solusi yang diajukan adalah merancang dan membuat suatu aplikasi yang dapat membantu dalam pengelolaan gaji dan pendataan hasil kebun di PT Langkat Nusantara Kepong. Selain itu, aplikasi ini bertujuan untuk membantu pihak perusahaan dalam penggajian dan pendataan karyawan kebun. Aplikasi ini bernama Aplikasi ini bernama Aplikasi Gaji Dan Kinerja Karyawan Kebun Berbasis Web. Aplikasi ini memiliki beberapa fitur yang mendukung dalam membantu proses penggajian dan pendataan kebun. Aplikasi ini menggunakan model *waterfall* dan dibuat menggunakan *framework Codeigniter* dengan bahasa pemrograman PHP, MySQL, CSS, dan HTML. Dengan adanya aplikasi ini, dapat diharapkan untuk membantu direktur dalam memantau gaji dan kinerja karyawan kebun.

Abstract

Payroll is an activity carried out every month to pay employee wages to each company. One of them is PT Langkat Nusantara Kepong. PT Langkat Nusantara Kepong is a company engaged in the plantation sector, mainly engaged in oil palm and rubber plantations. Even though this company has a function in every employee in its garden, at present employees still use manuals and employees. Therefore, the proposed solution is to design and make applications that can assist in the management of salaries and data collection of gardens at PT Langkat Nusantara Kepong. In addition, this application aims to help the company in payroll and data collection of garden employees. Application named is Application of Salaries and Employee Performance Based on Web. This application has several features that support in helping payroll and gardening data processing. This application uses the waterfall model and is made using a CodeIgniter framework with the PHP, MySQL, CSS, and HTML programming languages. With this application, you can provide assistance to manage the salary and performance of garden employees.

1. Pendahuluan

1.1 Latar Belakang

PT Langkat Nusantara Kepong adalah suatu perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan, terutama bergerak di bidang kelapa sawit dan kebun karet. PT Langkat Nusantara Kepong berdiri pada tahun 2008. Perusahaan ini bekerja sama dengan PT Perkebunan Nusantara II, yang di mana PTPN II tersebut memberi kepercayaan PT Langkat Nusantara Kepong untuk mengelola sebagian besar perkebunan yang berada pada daerah Maryke, Bukit Lawang, Tanjung Keliling, Sawit Seberang dan Bekiun. Pada era globalisasi ini, setiap perusahaan membutuhkan aplikasi yang mendukung untuk pendataan karyawan dan perkebunan di perusahaan tersebut.

Namun, berdasarkan hasil wawancara dengan direktur pada PT Langkat Nusantara Kepong terdapat beberapa permasalahan yaitu penggajian karyawan masih secara manual akibatnya untuk mengetahui data gaji karyawan direktur membutuhkan waktu lama karna direktur harus bertanya melalui manager, kemudian manager mencarikan data yang dibutuhkan direktur dan untuk mengetahui kinerja karyawan saat ini direktur hanya bertanya melalui manager setiap kebun. Selain itu, proses untuk perhitungan bonus karyawan ketika lembur pun masih secara manual dengan cara manager mencatat nama karyawan yang lembur setiap hari dan mengakibatkan adanya kesalahan pada penulisan apabila tetap mencatat secara manual. Pada proses pendataan karyawan lainnya

juga masih dicatat secara manual sehingga direktur sulit dalam melihat data kinerja dan lama waktu kerja karyawan yang bekerja pada perusahaan tersebut sehingga butuh waktu yang lama ketika direktur ingin mengetahui data karyawan. Selain itu, pendataan penghasilan kebun pun masih secara manual yang prosesnya dengan melakukan pencatatan dan melaporkan setiap bulannya kepada direktur yang mengakibatkan data yang menumpuk, adanya kesalahan pada saat perhitungan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka masalah- masalah yang akan dibahas dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana cara membantu manajer dalam melihat pendataan gaji dan kinerja karyawan?
2. Bagaimana cara mempermudah manajer untuk menghitung jumlah lembur karyawan?
3. Bagaimana cara memberikan solusi agar asisten kebun melihat pendapatan kebun ?

1.3 Tujuan

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan dari penyusunan masalah proyek akhir ini adalah untuk membuat aplikasi pendataan gaji dan kinerja karyawan berbasis web yang:

1. Memfasilitasi manajer dengan membuat fitur untuk pendataan gaji dan melihat kinerja karyawan.
2. Memfasilitasi manajer untuk memberikan *acc* data lembur karyawan yang telah di masukan oleh karyawan
3. Membuat aplikasi yang memiliki fitur pendataan pendapatan kebun.

1.4 Batasan Masalah

Berikut batasan masalah yang tercakup dalam proyek akhir ini:

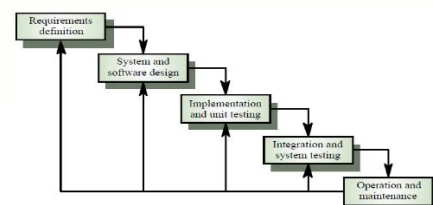
1. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK).
2. Aplikasi ini hanya dapat digunakan oleh Karyawan, Assistent, Manager, Direktur
3. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk mengetahui gaji karyawan, jumlah lembur dan bonus karyawan, dan pendapatan kebun.
4. Aplikasi ini hanya dapat digunakan untuk menghitung pendapatan kelapa sawit.

1.5 Definisi Operasional

Aplikasi pendataan gaji dan kinerja karyawan berbasis web adalah salah satu aplikasi yang siap digunakan pada pendataan untuk seluruh karyawan di PT. Langkat Nusantara Kepong (LNK). Aplikasi ini memiliki beberapa fungsionalitas yang di dalamnya mencakup perhitungan gaji karyawan, lama kerja karyawan, dan jumlah lembur karyawan setiap bulannya.

1.6 Metode Pengerjaan

Metode pengerjaan aplikasi Pendataan Karyawan PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK) berbasis Web menggunakan metode prototype model. Prototype model merupakan rangkaian aktivitas proses yang menggambarkan pembangunan perangkat lunak seperti aliran air terjun atau terstruktur secara berurutan , mulai dari tahap analisis kebutuhan sampai dengan perawatan. Secara umum, dalam pembangunan perangkat lunak pada model waterfall terdapat tahapan-tahapan sebagai berikut:



Gambar 1.1 Metode Prototype [13]

Berikut adalah tahapan yang dilakukan pada metode prototype :

1. Requirements Analysis and Definition

Tahap awal dimana pada tahap ini, dilakukan pengumpulan data-data berdasarkan masalah yang terjadi di PT. Langkat Nusantara Kepong (LNK) dan untuk menentukan gambaran perangkat yang akan dihasilkan ketika pengembang melaksanakan sebuah proyek pembuatan perangkat lunak. Perangkat lunak yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pengguna sangat tergantung pada keberhasilan dalam melakukan komunikasi pengumpulan kebutuhan pengguna. Pada tahap ini saya melakukan Pengumpulan data dengan cara wawancara langsung dengan pihak PT. Langkat Nusantara Kepong (LNK) khususnya bagian Manager salah satu kebun.

2. System and Software Design

Pada tahap ini saya akan menerjemahkan syarat kebutuhan perancangan perangkat lunak yang dapat diperkitakan sebelum dibuat. Proses ini berfokus pada struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi interface, dan detail algoritma..

3. Implementation and unit Testing

Dalam pembuatan aplikasi ini pengelolaan data menggunakan database MySQL serta menggunakan bahasa pemrograman PHP.

4. Integration and System Testing

Pada selanjutnya ini, memastikan bahwa sebuah program perangkat lunak yang dibuat terbebas dari kesalahan (error), baik itu kesalahan dari perangkat lunak maupun dari pengguna (human error). Pengujian dengan menggunakan metode Black Box Testing yaitu

pengujian berfokus pada persyaratan fungsionalitas perangkat lunak.

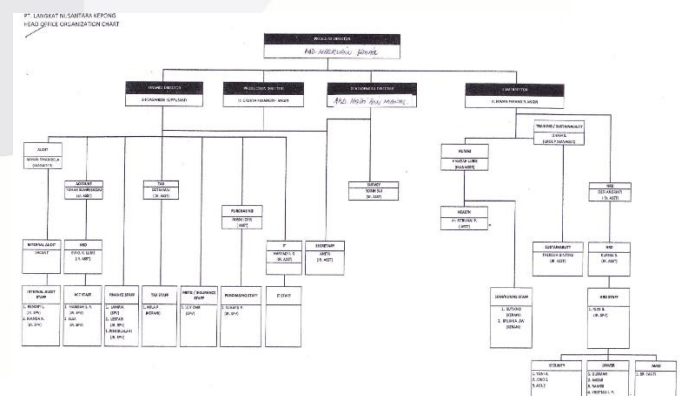
5. Operation and Maintenance

Tahap ini merupakan terakhir dalam model waterfall. Software yang sudah jadi dijalankan serta dilakukan pemeliharaan. Pemeliharaan termasuk dalam memperbaiki kesalahan yang tidak ditemukan pada langkah sebelumnya. Perbaikan implementasi unit sistem dan peningkatan jasa sistem sebagai kebutuhan baru.

2. Tinjau Pustaka

2.1 Teori Pokok Pembahasan

PT Langkat Nusantara Kepong adalah perusahaan yang bergerak di bidang perkebunan, terutama bergerak di bidang kelapa sawit dan kebun karet yang berdiri pada tahun 2008. PT Langkat Nusantara Kepong ini bekerja sama dengan PT Perkebunan Nusantara II yang di mana PTPN II tersebut memberi kepercayaan PT Langkat Nusantara Kepong untuk mengelola sebagian besar perkebunan yang berada pada daerah Maryke, Bukit Lawang, Tanjung Keliling, Sawit Seberang dan Bekiu. berikut ini merupakan struktur organisasi pada PT Langkat Nusantara Kepong.



Gambar 2.2 Struktur Organisasi

1. Gaji

Menurut Andrew F. Sikula dalam buku Manajemen Sumber Daya Manusia menyatakan bahwa pengertian gaji adalah balas jasa berbentuk uang

yang diterima karyawan sebagai konsekuensi atau balasan dari statusnya sebagai seorang karyawan yang memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan perusahaan [10]. Gaji Karyawan: UMR (Upah Minimum Rakyat) sebesar Rp. 2.132.188,- Bonus Lembur: Rp. 25.000,-/jam

2. Cuti

Cuti merupakan keadaan tidak masuk kerja yang diizinkan oleh perusahaan dalam jangka waktu tertentu. Cuti memiliki beberapa jenis yaitu cuti tahunan, cuti sakit, cuti besar dan cuti dengan alasan penting. [11].

3. Kelapa Sawit

Menurut Prof Noel Holmgren Kelapa sawit (*Elaeis*) adalah tumbuhan industri penting penghasil minyak masak, minyak industri, maupun bahan bakar (biodiesel). Perkebunannya menghasilkan keuntungan besar sehingga banyak hutan dan perkebunan lama dikonversi menjadi perkebunan kelapa sawit [12].

4. Karyawan

Karyawan adalah seseorang yang memberikan jasa kepada perusahaan ataupun organisasi yang membutuhkan jasa tenaga kerja, yang mana dari jasa tersebut, karyawan akan mendapatkan balas jasa berupa gaji dan kompensasi-kompensasi lainnya. [8]




5. Waterfall

Karakteristik pertama dari model waterfall adalah ketika terjadi suatu masalah, maka proses ini akan terhenti dan tidak bisa dilanjutkan sebelum masalah atau problem tersebut diselesaikan. [14].

6. Flowmap

System diagram prosedur atau sering kita sebut dengan flowmap yaitu hubungan antara bagian (pelaku proses), proses (manual/berbasis komputer) dan aliran data (dalam bentuk dokumen keluaran dan masukan). Symbol-simbol dalam diagram flowmap yaitu [3]:


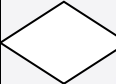
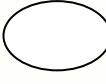

Tabel 2.1 Simbol Flowmap

Simbol	Keterangan
	<u>Dokumen</u> Menunjukkan dokumen berupa dokumen input dan output pada proses manual dan proses berbasis komputer
	<u>Proses Validasi</u> Menunjukkan suatu proses evaluasi atau pemeriksaan terhadap nilai data dengan operator relasi
	<u>Manual Storage</u> Menunjukkan sebagai suatu proses penyimpanan secara manual yang dilakukan pada suatu sistem.

7. ERD (Entity Relationship Diagram)

Pemodelan awal basis data yang paling banyak digunakan adalah menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD). Berikut adalah symbol-simbol yang digunakan pada ERD [15] :

Tabel 2.2 Simbol ERD

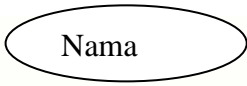
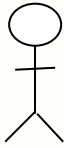

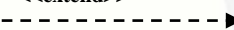
Simbol	Keterangan
	Entitas adalah suatu objek yang dapat diidentifikasi dalam lingkungan pemakai
	Relasi menunjukkan adanya hubungan diantara sejumlah entitas yang berbeda
	Atribut berfungsi mendeskripsikan karakter entitas (atribut yang berfungsi sebagai <i>key</i> diberi garis bawah)
Garis 	Garis sebagai penghubung antara relasi dan entitas atau relasi dan entitas dengan atribut.


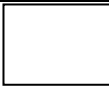


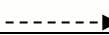
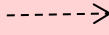

8. Usecase Diagram

Diagram use case menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Sebuah use case

merepresentasikan sebuah interaksi antara actor dengan sistem. [15].

Tabel 2.3 Simbol Usecase

Simbol	Deskripsi
	Fungsionalitas yang disediakan sistem sebagai unit unit yang saling bertukar pesan antar unit atau aktor, biasanya dinyatakan dengan menggunakan kata kerja diawal frase nama <i>use case</i>
	Orang, proses, atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem informasi yang akan dibuat diluar sistem informasi yang akan dibuat itu sendiri, jadi walaupun simbol dari aktor adalah gambar orang tapi belum tentu merupakan orang. Biasanya dinyatakan menggunakan kata benda diawal frase nama aktor.
	Komunikasi antara aktor dan <i>use case</i> yang berpartisipasi pada <i>use case</i> atau <i>use case</i> memiliki interaksi dengan aktor
	Case tambahan memiliki nama depan yang sama dengan <i>use case</i> yang ditambahkan

	Deskripsi
	struktur data dari objek yang ada diatasnya objek induk (ancestor)
	Himpunan dari objek-objek yang berbagi atribut serta operasi yang sama
	Deskripsi dari urutan aksi-aksi yang ditampilkan sistem yang menghasilkan suatu hasil yang terukur bagi suatu aktor
	Operasi yang benar-benar dilakukan oleh suatu objek
	Hubungan dimana perubahan yang terjadi pada suatu elemen mandiri (independent) akan mempengaruhi elemen yang bergantung padanya elemen yang tidak mandiri
	Apa yang menghubungkan antara objek yang satu dengan yang lain

10. PHP (HyperText Preprocessor)

PHP adalah Bahasa *server-side scripting* yang menyatu dengan HTML membuat halaman web yang dinamis. Karena PHP merupakan *server-side scripting* maka sintaks dan perintah-perintah PHP akan dieksekusi di server kemudian hasilnya dikirimkan ke browser dalam format HTML. [6]

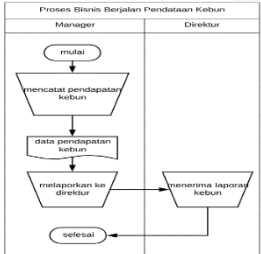
11. HTML (Hypertext Markup Language)

HTML atau HyperText Markup Language merupakan salah satu format yang digunakan dalam pembuatan dokumen dan aplikasi yang berjalan di halaman web. Dokumen ini dikenal dengan web page. Dokumen HTML merupakan dokumen yang disajikan pada web browse. [5]

12. MySQL (My Structure Query Language)

MySQL adalah salah satu jenis database server yang sangat terkenal dan banyak digunakan untuk membangun aplikasi web yang menggunakan database sebagai sumber dan pengelolaan datanya. MySQL merupakan database yang pertama kali didukung yang pertama kali didukung oleh bahasa

atau




9. Class Diagram

Diagram kelas class diagram

menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat untuk membangun sistem. [15]

Tabel 2.4 Simbol Class Diagram

Simbol	Deskripsi
	Hubungan dimana objek anak atau (descendant) berbagi perilaku dan

pemrograman *script* untuk internet (PHP dan Perl). [7]

13. XAMPP

XAMPP merupakan aplikasi yang mengintegrasikan beberapa aplikasi utama web didalamnya. Dalam XAMPP terdapat instansi modul PHP, MYSQL, web server apache. Selain XAMPP, saat ini terdapat banyak program aplikasi sejenis yang beradar di internet [9].

14. Database

Database adalah sekumpulan tabel atau objek lain (indeks, *view*, dan lain-lain). Tujuan pembuatan database adalah untuk memudahkan dalam mengakses data. Data dapat ditambahkan, diubah, dihapus, atau dibaca dengan relatif mudah dan cepat [9].

15. Black Box Testing

Pengujian *black box* merupakan pengujian yang berfokus pada persyaratan fungsional perangkat lunak. Pengujian *black box* menemukan kesalahan kategori sebagai berikut [10] :

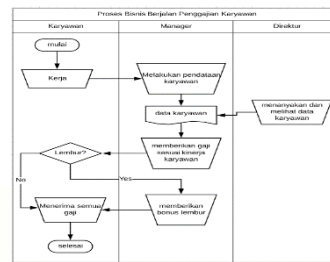
1. Fungsi-fungsi yang tidak benar atau hilang.
2. Kesalahan *interface*.
3. Kesalahan dalam struktur data atau akses *database eksternal*.
4. Kesalahan kinerja.

3. Analisis dan Perancangan

3.1 Gambaran Sistem Saat Ini (atau Produk)

3.1.1 Proses Bisnis yang Sedang Berjalan
 Saat ini di PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK) system yang berjalan masih menggunakan manual, belum menggunakan aplikasi untuk pendataan karyawan, sedangkan perusahaan lain sudah banyak yang menggunakan aplikasi berbagai macam bentuk. Flowmap dibawah ini adalah salah satu proses yang berjalan di PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK) saat ini.

Gambar 3.3 Flowmap Berjalan Penggajian Karyawan



3.1.2

Perbandingan Aplikasi Sejenis

Analisis aplikasi sejenis merupakan analisis yang membahas tentang aplikasi sejenis dan menjadi acuan dalam pembangunan sebuah aplikasi.

Tabel 3.5 Perbandingan Aplikasi Sejenis

Nama Aplikasi	Fitur			
	Form Gaji	Riwayat Jabatan	Data Lembur	Data Karyawan
Aplikasi penggajian ke karyawan pada kantor BKKBN sul-sel	V	v	x	v
Aplikasi penggajian karyawan di restoran waroeng taman bogor	V	x	x	v
Aplikasi Gaji dan Kinerja Karyawan kebun di PT.Langkat Nusantara Kepong	V	v	v	v

3.3 Analisis Kebutuhan Sistem (atau Produk)

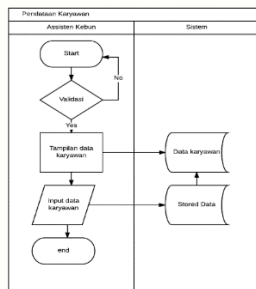
Berdasarkan latar belakang dan analisis aplikasi sejenisnya yang telah dilakukan dapat diperoleh informasi tentang penggajian karyawan, maka akan dibangun sebuah aplikasi rekomendasi penggajian karyawan berbasis web dan harapannya setelah aplikasi ini dibangun dapat memberikan kepada perusahaan yang memakai aplikasi ini.

3.3.1 Flowmap Usulan

Flowmap yang diusulkan adalah sebagai berikut:

3.3.2 Inputan Data Karyawan

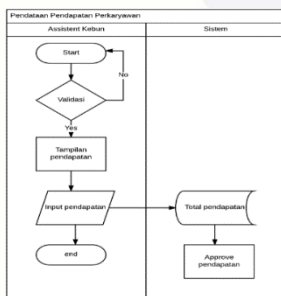
Untuk penginputan data karyawan yang ada pada aplikasi ini nantinya akan dilakukan oleh asisten kebun sebagai pengelola aplikasi ini. Pertama admin membuka tampilan inputan, setelah itu melakukan update data karyawan, setelah itu data karyawan yang sudah diinputkan akan secara otomatis masuk ke dalam database.



Gambar 3.4 Flowmap Inputan data karyawan

3.3.3 Inputan Data Pendapatan Karyawan (kinerja) Oleh Asisten Kebun

Untuk penginputan data pendapatan kebun, dilakukan oleh asisten kebun sebagai pengelola aplikasi. Tahapan yang dilakukan adalah asisten kebun membuka tampilan pendapatan, setelah itu data yang diinputkan akan tersimpan di database pendapatan.

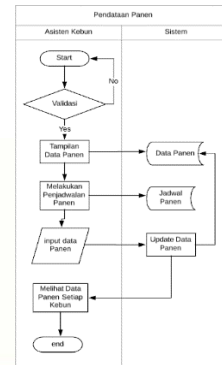


Gambar 3.5 Data Pendapatan Karyawan

3.3.4 Inputan Data Panen Oleh Asisten Kebun

Untuk penginputan data panen dilakukan oleh asisten kebun. Tahapan pertama adalah membuka tampilan data panen, setelah itu akan menampilkan

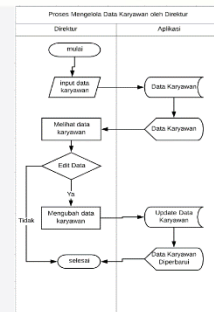
data panen, melihat jadwal panen, input data panen dan sistem akan mengubah data dan dapat melihat data panen setiap kebunnya.



Gambar 3.6 Input Data Panen

3.3.5 Proses Pengambilan Data Oleh Direktur

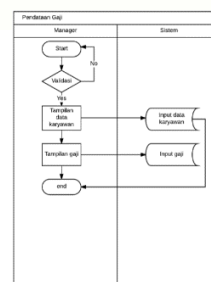
Direktur memiliki hak untuk mengelola data karyawan. Direktur dapat menambah data karyawan, mengubah serta menghapus data



Gambar 3.7 Proses Pengelolaan Data Karyawan

3.3.6 Proses Penggajian Oleh Manager

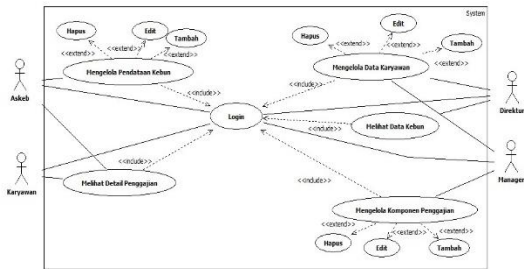
Pada penggajian ini dilakukan oleh manager masing-masing kebun. Sebelumnya manager memilih kategori tampilan data karyawan untuk melihat seluruh data karyawan yang sudah ada. Setelah itu manager dapat menginputkan gaji karyawan sesuai dengan kinerjanya masing-masing.



Gambar 3.8 Proses Penggajian

3.3.6 Usecase Diagram

Berikut adalah gambar diagram usecase dari aplikasi:



Gambar 3.1 Use Case Diagram

3.6 Deskripsi Aktor

Pada bagian ini menjelaskan deskripsi pendefinisian aktor pada Aplikasi Penggajian dan Kinerja Karyawan:

Tabel 3.6 Deskripsi Aktor

No.	Aktor	Deskripsi
1.	Askeb	Askeb merupakan asisten kebun yang mewakilkan seluruh karyawan ditiap kebun untuk memasukkan segala aktivitas kerja kebun.
2.	Direktur	Direktur adalah seseorang yang mengecek kinerja dan penghasilan setiap kebunnya.
3.	Manager	Manager adalah seseorang yang dapat merubah segala hal yang ada di tiap kebun tersebut.
4.	Karyawan	Karyawan adalah beberapa orang yang bekerja di kebun.

3.7 Analisis Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut analisis kebutuhan perangkat yang digunakan dalam perancangan aplikasi ini. Adapun beberapa kebutuhan perangkat keras dan perangkat lunak keras yang dibutuhkan selama proses pembuatan aplikasi ini adalah sebagai berikut:

3.8.1 Kebutuhan Perangkat Keras

Berikut adalah spesifikasi kebutuhan perangkat keras yang dibutuhkan dalam pembuatan proyek akhir ini meliputi :

Tabel 3.7 Kebutuhan Perangkat Keras

No	Jenis Hardware	Spesifikasi perangkat yang digunakan
1	RAM	4 GB
2	Harddisk	1000 Gb
3	Processor	Intel Core i5-6200, up to 2.8 GHz
4	Mouse	logitek
5	Keyboard	asus

3.9 Kebutuhan Perangkat Lunak

Berikut adalah kebutuhan perangkat lunak yang menunjang pembuatan proyek akhir ini meliputi :

Tabel 3.8 Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Jenis Software	Spesifikasi perangkat yang digunakan
1	Operating System	Windows 8
2	Browser	Google Chrome
3	Dokumentasi	Word 2016
4	Database	MySQL
5	PHP	PHP

4. Implementasi Perangkat Lunak

4.1 Implementasi

Aplikasi Penggajian Karyawan merupakan aplikasi penggajian yang akan digunakan untuk memberi kemudahan kepada pihak – pihak yang bersangkutan. Pada tahap implementasi ini akan membahas mengenai cara aplikasi diimplementasikan baik dalam proyek, lingkungan dan antarmuka. Aplikasi ini berbasis web dan dibuat menggunakan *Framework* Codeigniter dengan bahasa pemrograman utama yakni, PHP (PHP Hypertext Protocol) serta memakai *database* dengan bahasa pemrograman MySQL (My Structured Query Language).

Berikut merupakan deskripsi dari masing-masing fungsionalitas:

a. Login

Berikut ini merupakan tampilan utama *login* pada aplikasi penggajian. Tampilan *login* ini dapat digunakan oleh semua user, yaitu

manager, direktur, karyawan, dan asisten kebun.



Gambar 4.9 Login

b. Tampilan pada user Manager

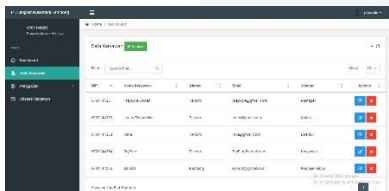
Berikut ini merupakan tampilan dashboard setelah manager berhasil melakukan *login*. Didalam dashboard ini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan oleh manager.



Gambar 4.10 Dashboard Manager

c. Tampilan Menu Data Karyawan pada Manager

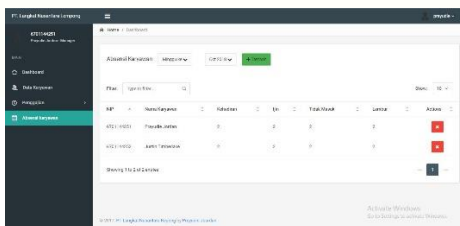
Berikut ini merupakan tampilan dari salah satu menu yang terdapat pada dashboard manager yaitu menu data karyawan. Managr dapat melihat data karyawan tersebut.



Gambar 4.11 Data Karyawan

d. Tampilan Menu Absensi Karyawan pada Manager

Berikut ini merupakan tampilan menu ketika manager ingin melihat absensi karyawan.



Gambar 4.12 Kelola Komponen Penggajian

e. Tampilan pada user Direktur

Berikut ini merupakan tampilan dashboard setelah direktur berhasil melakukan *login*. Didalam dashboard ini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan oleh direktur.



Gambar 4.13 Dashboard Manager

f. Tampilan Menu Data Karyawan pada Direktur

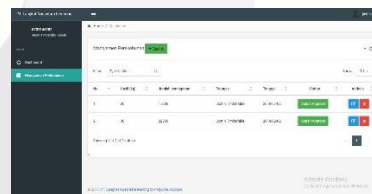
Berikut ini merupakan menu ketika direktur ingin melihat data karyawan.



Gambar 4.14 Menu Data Karyawan

g. Tampilan Menu Manajemen Perkebunan pada AsKeb

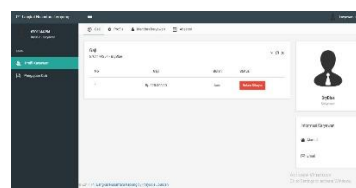
Berikut ini merupakan menu ketika asisten kebun ingin mengelola atau mengatur manajemen perkebunan.



Gambar 4.15 Menu Manajemen Perkebunan

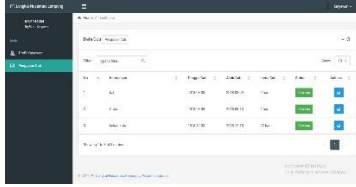
h. Tampilan pada user Karyawan

Berikut ini merupakan tampilan dashboard setelah karyawan berhasil melakukan *login*. Didalam dashboard ini terdapat beberapa menu yang dapat digunakan oleh karyawan dan langsung menampilkan profil karyawan



Gambar 4.16 Dashboard Karyawan**i. Tampilan Menu Pengajuan Cuti pada Karyawan**

Berikut ini merupakan menu ketika karyawan ingin mengajukan cuti.

**Gambar 4.17** Menu Pengajuan Cuti pada Karyawan**5. Penutup****5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil analisis selama menyusun dokumen dan merancang aplikasi, dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi Gaji Dan Kinerja Karyawan Kebun Berbasis Web ini merupakan aplikasi yang dapat digunakan pada PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK) untuk melihat data kebun.
2. Aplikasi Gaji Dan Kinerja Karyawan Kebun Berbasis Web ini merupakan aplikasi yang dapat membantu direktur dalam memantau gaji dan kinerja karyawan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil analisis dan kesimpulan diatas, saran yang dapat diberikan adalah sebaiknya aplikasi ini dapat dikembangkan lagi agar dapat membantu PT.Langkat Nusantara Kepong (LNK) dalam bagian lain, tidak hanya pada bagian penggajian dan kinerja karyawan dikebun.

Daftar Pustaka:

- [1] Masrur, M, *Pemrograman Web Dinamis menggunakan Java Server Pages dengan Database Relasional MYSQL*. Yogyakarta: Penerbit Andi, 2014.
- [2] Jogyanto. (2005). Analisis & Desain Sistem Informasi : pendekatan terstruktur teori dan praktek aplikasi bisnis. Yogyakarta: Andi.
- [3] penting-pelatihan- kalibrasi-dan- metrologi. (2010, Maret 19). Retrieved from rubik.okezone.com: <http://rubik.okezone.com/read/1289/pentingnya-pelatihan-kalibrasi-dan- metrologi>

- [4] Juju, D. M. (n.d.). Seri Penuntun Praktis Join Multiply. Elex Media Komputindo.
- [5] Nugroho, B. (2004). Aplikasi Pemrograman Web Dinamis dengan PHP dan MySQL. Yogyakarta: Gava Media.
- [6] Arief, M. (Yogyakarta). Pemrograman Web Dinamin Menggunakan PHP & MySQL. 2011.
- [7] [mysql-beserta-kelebihan-dan.html](#)
- [8] Sikula, Andrew W. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. 2007:119.
- [9] <http://www.dosenpendidikan.com/pengertian-komponen-dan-fungsi-xampp-le>
- [10] http://www.kompasiana.com/dini_yulanzky/white-box-testing-and-black-box-te
- [11] http://www.academia.edu/9529200/L_PENGERTIAN_CUTI_JENIS-JENIS_C
- [12] https://id.wikipedia.org/wiki/Kelapa_sawit
- [13] <http://teknologisawit.com/jenis-jenis-tanaman-kelapa-sawit>
- [14] <http://www.markijar.com/2015/04/kelebihan-dan-kekurangan-model-proses.ht>
- [15] R. A.M, *Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur Berorientasi Objek)*, Bandung,