

## PENERAPAN METODE *GROSS PAJAK* PADA APLIKASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB PADA UMKM KANTIN TANTE

<sup>1)</sup> Rizal Randy Saputra, <sup>2)</sup> Anjik Sukmaaji, <sup>3)</sup> Endra Rahmawati

Sistem Informasi, Fakultas Teknologi dan Informatika, Universitas Dinamika  
Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya – Jawa Timur - Indonesia

E-mail : [18410100037@dinamika.ac.id](mailto:18410100037@dinamika.ac.id), [anjik@dinamika.ac.id](mailto:anjik@dinamika.ac.id), [rahmawati@dinamika.ac.id](mailto:rahmawati@dinamika.ac.id)

### ABSTRAK

Banyak UMKM yang sedang berkembang yang membutuhkan penerapan teknologi dalam proses pengelolaan bisnisnya. Salah satu UMKM tersebut adalah UMKM Kantin Tante di Surabaya. UMKM ini memiliki 7 cabang/stand yang terletak di beberapa Mall atau tempat perbelanjaan di Surabaya. Proses penggajian pada UMKM ini masih menggunakan proses manual yang dilakukan setiap akhir bulan oleh Pemilik UMKM. Proses penggajian dimulai dari koleksi data karyawan, pencatatan kehadiran, perhitungan gaji, hingga cetak slip gaji karyawan. Dari proses yang ada tersebut, memungkinkan adanya kesalahan pencatatan data kehadiran karyawan, kesulitan proses pencarian data karyawan dan kesulitan dalam pembuatan laporan atau rekap akhir. Oleh karena itu, dibutuhkan sebuah aplikasi yang dapat membantu proses penggajian karyawan pada UMKM ini. Untuk kebutuhan pembuatan aplikasi, penelitian ini memanfaatkan metode Waterfall SDLC (*System Development Life Cycle*) untuk mendapatkan spesifikasi kebutuhan dan kelancaran dalam proses desain sistem. Aplikasi ini dapat memudahkan pemilik untuk melakukan pengelolaan data pegawai, gaji, tunjangan, dan potongan pajak. Fitur-fitur seperti perhitungan gaji otomatis berdasarkan parameter yang ditentukan, pembuatan laporan penggajian yang akurat, dan keamanan data yang terjamin, menjadikan aplikasi ini sebagai alat yang dapat membantu perusahaan mengoptimalkan proses penggajian. Selain itu, dengan menggunakan teknologi web, aplikasi ini dapat diakses dari berbagai perangkat dan lokasi, memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan kenyamanan dalam penggunaannya. Aplikasi ini telah diuji menggunakan *BlackBox Testing* dengan hasil bahwa semua fungsional dapat berjalan dengan baik. Sedangkan untuk pengujian menggunakan SUS bernilai 77.1 dimana pengguna dapat menerima aplikasi ini sesuai dengan kebutuhan user.

Kata Kunci : Aplikasi, Penggajian, Gross Pajak, UMKM.

### ABSTRACT

Many developing UMKM require the application of technology in their business management processes. One of these UMKM is the UMKM Kantin Tante in Surabaya. This UMKM has 7 branches/stands located in several malls or shopping places in Surabaya. The payroll process for this UMKM still uses a manual process which is carried out at the end of every month by the UMKM's owner. The payroll process starts from collecting employee data, recording attendance, calculating salaries, to printing employee pay slips. The existing process allows for errors in recording employee attendance data, difficulties in the process of searching for employee data and difficulties in making final reports or recaps. Therefore, we need an application that can help with the employee payroll process for UMKM. For application creation needs, this research utilizes the Waterfall SDLC (*System Development Life Cycle*) method to obtain requirements specifications and smooth the system design process. This application can make it easier for owners to manage employee data, salaries, allowances, and tax deductions. Features such as automatic salary calculation based on specified parameters, creating accurate payroll reports, and guaranteed data security, make this application a tool that can help companies optimize the payroll process. In addition, by using web technology, this application can be accessed from various devices and locations, allowing more flexible access and convenience in use. This application has been tested using *BlackBox Testing* with the result that all functionalities can run well. Meanwhile, for testing using SUS, the value is 77.1 where users can accept this application according to user needs.

Keywords : Application, Payroll, Gross Tax, UMKM.

### PENDAHULUAN

UMKM atau yang biasa disebut sebagai Usaha Mikro Kecil dan Menengah merupakan usaha produktif yang dapat dilakukan oleh

Masyarakat dengan keuntungan maksimal Rp 200.000.000,-. Keuntungan tersebut tidak termasuk perhitungan biaya beli/sewa tanah serta bangunan tempat usaha. Seluruh Warga

Negara Indonesia (WNI) dapat mendirikan UMKM dengan total keuntungan tahunan mencapai Rp 1M [1].

Salah satu UMKM di Surabaya yaitu UMKM Kantin Tante yang didirikan sejak Juni 2020 bergerak dalam usaha penjualan makanan dan minuman. UMKM ini memiliki 7 cabang/stand yang terletak di beberapa Mall atau tempat perbelanjaan di Surabaya. Dengan strategi mengajak masyarakat menengah ke bawah untuk membeli makanan pada UMKM ini, seluruh menu dipatok dengan harga yang terjangkau. Adapun beberapa menu favorit pada UMKM ini diantaranya adalah aneka penyetan, ayam geprek, minuman sehat, kebab dan chicken sandwich, *fresh juice*. UMKM ini memiliki 6 bagian staff/karyawan dengan posisi yang berbeda yaitu Chief, Pramusaji, Kasir, Outlet Manager, Cook Helper, dan Expeditor Total pegawai pada UMKM ini adalah 21 pegawai yang tersebar pada 7 cabang/stand UMKM.

Adapun rincian komponen penggajian yang digunakan pada UMKM ini antara lain gaji pokok, tunjangan, perhitungan jumlah izin karyawan, jumlah lembur karyawan, pelanggaran karyawan, bonus pendapatan yang ditentukan oleh pemilik UMKM berdasarkan target pendapatan bulanan. UMKM ini menerapkan aturan penghasilan sebesar Rp 4.500.000 per bulan. Penghasilan tersebut jika dikalikan 12 bulan totalnya masih dibawah Rp 54.000.000. Total nominal tahunan tersebut sesuai dengan besaran Peraturan Penghasilan Tidak Kena Pajak (PTKP) [2] [3]. Namun, UMKM ini tidak ingin ada pembebanan pajak pada laporan keuangannya, sehingga tunjangan pajak diserahkan pada pegawai masing-masing untuk dapat dibayarkan. Kebutuhan adanya aplikasi penggajian pada UMKM ini akan memanfaatkan metode perhitungan gaji GROSS dimana pajak penggajian ditanggung oleh pegawai yang bersangkutan.

Di sisi lain, pemilik UMKM menawarkan 2 jenis pilihan kepada karyawan untuk mentransfer gajinya ke rekening atau gaji dalam bentuk tunai kepada karyawannya. Namun, keduanya harus tetap menandatangani dan memverifikasi pembukuan pemilik. Setiap saat mendekati proses penggajian, owner UMKM harus membawa buku rekap sejumlah karyawan UMKM. Resiko buku rusak/hilang lebih besar, history penggajian tidak ada, sehingga apabila dibutuhkan maka perlu diadakan perhitungan ulang. Hal ini menjadi tidak efisien, karena apabila jumlah karyawan bertambah, maka proses rekap dan perhitungan juga semakin lama (2-3 hari kerja).

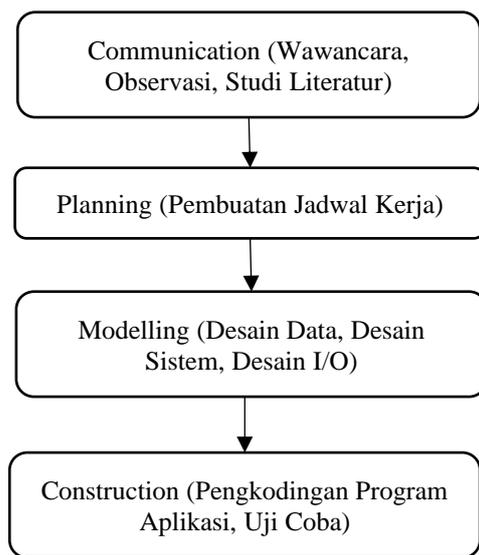
Pembuatan aplikasi penggajian berbasis web dapat memudahkan pemilik dengan menyediakan perhitungan penggajian otomatis untuk setiap karyawan. Aplikasi tersebut akan dibangun menggunakan sistem pengembangan perangkat lunak *Waterfall*. Banyak aplikasi yang telah memanfaatkan model waterfall dalam menyelesaikan berbagai masalah [4]. Sedangkan Framework yang digunakan adalah Laravel. Laravel dikemas dalam bentuk framework bahasa PHP yang dapat digunakan untuk pengembangan aplikasi berbasis web dengan menerapkan sistem MVC (*Model, View, dan Controller*) [5].

Dengan uraian diatas maka dengan adanya aplikasi penggajian diharapkan dapat mempermudah pemilik UMKM untuk mengelola gaji karyawan dari yang sebelumnya membutuhkan waktu hingga 6 jam kerja, saat ini dapat ditangani oleh aplikasi melalui fitur cetak slip gaji atau rekap penggajian setiap periode tertentu [6]. Di sisi lain, dengan adanya aplikasi, proses perhitungan gaji dapat dimaksimalkan dan mengurangi resiko kesalahan perhitungan yang tinggi [7] serta mengurangi resiko kerahasiaan nominal gaji karyawan pada setiap stand/cabang UMKM. Ini berarti bahwa membuat otomatisasi data dan

perhitungan sangat penting dalam perhitungan multivariant untuk menjaga kualitas data dan meminimalkan kesalahan [8].

Artinya pembuatan otomasi data dan perhitungan merupakan hal yang krusial dalam perhitungan banyak variable agar terjaganya kualitas data serta meminimalisir Human error [9].

## METODOLOGI



Gambar 1. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian pada paper ini dilakukan berurutan sesuai tahapan SDLC yang pada umumnya menggunakan SDLC menurut Pressman. Metodologi Penelitian tersebut digambarkan pada Gambar 1.

### 1. Communication

Tahap Komunikasi ini merupakan tahap awal dari proses SDLC pembuatan aplikasi. Pada tahap ini peneliti harus melakukan proses wawancara kepada pemilik UMKM dan observasi untuk mendapatkan proses bisnis UMKM [10]. Tahap ini dapat mencetak hasil analisis awal berupa inisialisasi proyek. Selain wawancara, pada tahap komunikasi juga dibutuhkan proses belajar melalui studi literatur seperti pengumpulan referensi terkait aplikasi, proses perhitungan gaji dengan gross pajak, dan perbandingan literatur jurnal terkait [11].

#### a. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dapat dilihat pada tabel 1 berikut ini :

Tabel 1. Identifikasi Masalah

No	Masalah	Penyebab	Akibat	Solusi
1	Proses perhitungan gaji yang masih dilakukan secara manual	Pemilik mengandalkan kemampuan rekap data manual bulannya	Membutuhkan waktu yang lama (2-3 hari) proses rekap data. Ada keterlambatan terjadi penggajian.	Adanya aplikasi karyawan yang dapat membantu proses perhitungan gaji dan rekap data karyawan setiap bulannya.
2	Saat mendekati proses penggajian, owner UMKM harus membawa buku rekap sejumlah karyawan	Resiko rusak/hilang besar, penggajian ada, perlu diadakan perhitungan ulang.	buku history tidak ada maka proses rekap ulang. Semakin lama.	Tidak ada efisiensi pada aplikasi penggajian, apabila jumlah karyawan bertambah, maka proses rekap setiap periode penggajian.

No	Masalah	Penyebab	Akibat	Solusi
UMKM				
3	Tidak ada Perhitungan laporan akhir penggajian setiap tahun	Perhitungan penggajian dilakukan menghitung besaran gaji karyawan, pelaporan seperti rekap data tahunan.	Owner cukup untuk laporan penggajian, gaji tidak ada mengenai keuangan UMKM	kesulitan Aplikasi rekap yang dibuat tahunan memiliki Penggajian sebagai rekap rutin

## 2. Planning

Tahap planning menghasilkan Jadwal kerja yang dapat dibuat sebagai rencana kerja (*Timeline*). [12].

## 3. Modelling

Pada tahap modelling, peneliti diwajibkan membuat desain data dan desain sistem. Desain data dapat berupa DFD (*Data Flow Diagram*, Diagram Berjenjang, hasil generate CDM dan PDM yang semua dikemas dapat 1 database yang utuh [13]. Sedangkan untuk desain sistem dapat berupa System Flow, Diagram Berjenjang, dan Desain Input/Output (I/O).

## 4. Construction

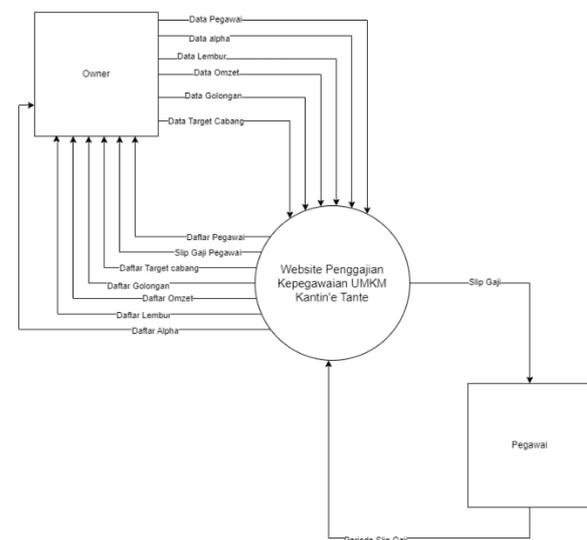
Tahap *Construction* adalah tahap pengkodean hingga aplikasinya jadi dan siap digunakan [14]. Pada aplikasi penggajian UMKM Kantin ini dilengkapi dengan menu pengelolaan data master karyawan, pengelolaan data kehadiran karyawan, status ijin/lembur karyawan, proses perhitungan gaji dengan metode gross dan rekap penggajian setiap periode tertentu. Pada akhir tahapan *construction*, aplikasi penggajian akan diuji coba menggunakan BlackBox dan UAT melalui penyebaran kuisioner.

## 5. Deployment

Dikarenakan adanya keterbatasan waktu, maka tahap deployment ini tidak dilakukan pada penelitian ini.

## HASIL

### Perancangan Proses



Gambar 1. Diagram Konteks

Diagram konteks pada Gambar 1 memberikan gambaran umum tentang semua komponen sistem. Ada tiga entitas sebagai berikut :

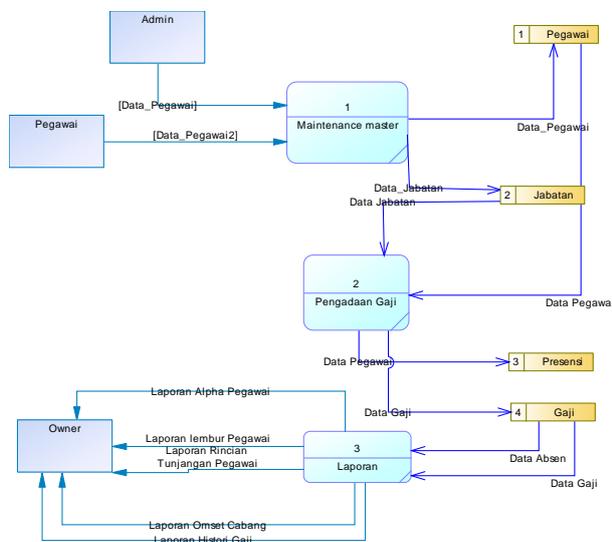
- owner sebagai pengolah sistem, pada owner terdapat arus data yaitu, data alpha, data lembur, data omzet, data target setiap cabang, data pegawai.
- Pegawai sebagai penerima hasil slip gaji setiap bulannya serta pegawai dapat

melihat history penggajian sejak pegawai bekerja hingga *resign*.

**DFD Level 0**

Pada *data flow diagram level 0* dijelaskan bahwa didalamnya terdapat 3 proses yaitu proses master data, perhitungan penggaji dan pelaporan.

Terdapat 3 entitas dalam aplikasi penggajian UMKM Tante yaitu Admin, Karyawan dan Pemilik. Untuk tabel terdapat 4 tabel yang harus disediakan dalam pembuatan aplikasi ini diantaranya tabel pegawai, tabel jabatan, tabel presensi, dan tabel hasil perhitungan gaji.



Gambar 2. DFD Level 0

**Implementasi**

Pada gambar 3 merupakan tampilan halaman utama website penggajian Kantin Tante.



Gambar 3. Halaman Utama Website

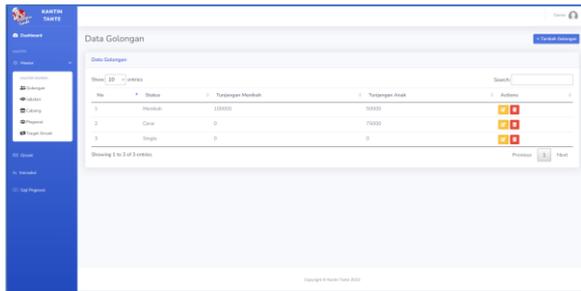
Tampilan utama menampilkan grafik untuk memperlihatkan omzet seluruh cabang, kemudian side bar pada samping kiri merupakan pilihan untuk melakukan input data master ataupun transaksi, pada tab paling bawah digunakan untuk cetak penggajian pada setiap pegawai dalam cabang yg dipilih.

Kantin Tante	
Kantin Tante Royal Jl. Raya Tante Royal No.1 Telp. 021-6988989815	
Data Diri	
ID PEGAWAI :	2320002
Nama :	Andita
Jabatan :	Pramusaji
Status :	Menikah
Jumlah Anak :	2
Tanggal Cetak :	Jun 24, 2023
Bulan :	5
Penerimaan	
Keterangan	Jumlah
Gaji Pokok	Rp 500,000
Alpha	2
Bonus Omzet	Rp 0
Pinalti (-)	(-)Rp 70,000
Tunjangan Makmur	Rp 250,000
Tunjangan Makan	Rp 375,000
Tunjangan Transportasi	Rp 250,000
Tunjangan Lembur	Rp 30,000
Tunjangan Menikah	Rp 100,000
Tunjangan Anak	Rp 100,000
<b>Penerimaan Bersih</b>	<b>Rp 1,535,000</b>

Gambar 4. Tampilan Slip Gaji

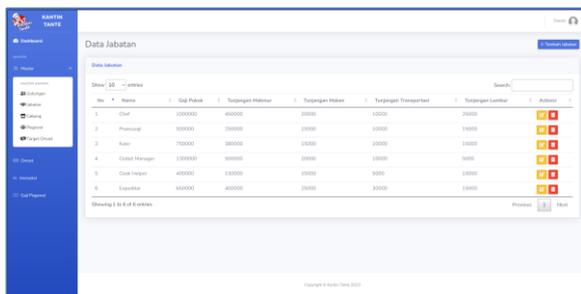
Pada gambar 4 merupakan hasil dari cetak slip gaji yang menjelaskan setiap rincian pendapatan pegawai pada bulan tersebut secara jelas, data ini dapat disimpan sejak pegawai bekerja hingga *resign* agar pegawai dapat melihat rincian naik turun total gaji setiap pegawai.

Pada gambar 5 merupakan halaman master golongan yang digunakan untuk input, edit dan hapus data status *cerai*, *single*, menikah beserta tunjangan anak serta tunjangan menikah



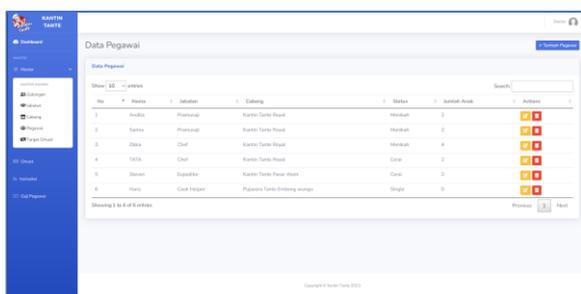
Gambar 5. Tampilan Halaman Golongan

Pada gambar 6 menampilkan daftar jabatan dari karyawan/staff dari UMKM Kantin. Adapun 6 jenis jabatan dalam UMKM ini terdiri dari Chief, Pramusaji, Kasir, Outlet Manager, Cook Helper, dan Expeditor. Masing-masing jabatan tersebut juga memiliki nominal tunjangan yang berbeda-beda.



Gambar 6. Tampilan Jabatan

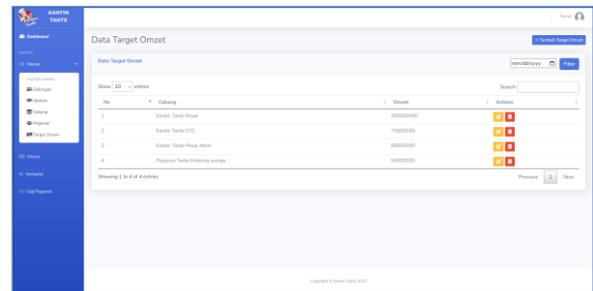
Tampilan cabang yang digunakan untuk input edit dan hapus cabang dari kantin tante, tampilan dapat dilihat pada gambar 7.



Gambar 7. Tampilan cabang kantin tante

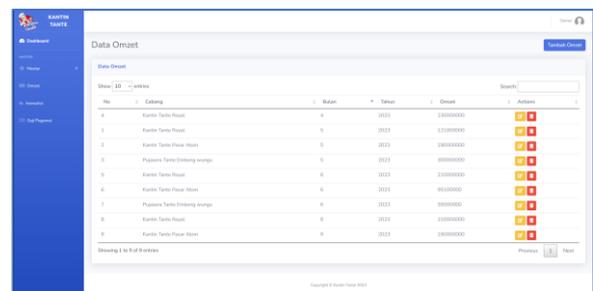
Kemudian owner dapat memberikan sejumlah target pada setiap cabang yang digunakan untuk memberikan bonus omzet pada setiap pegawai sebanyak 0.5% bila

melebihi target yang ditentukan oleh owner, tampilan dapat disaksikan pada gambar 8.



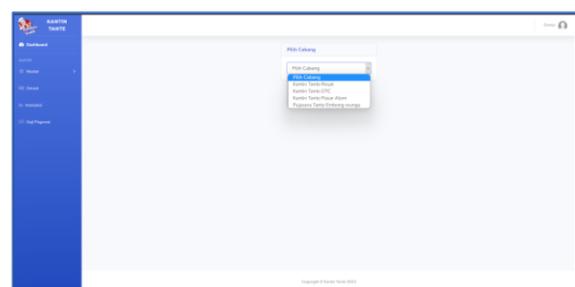
Gambar 8. Tampilan Target Omzet setiap cabang

Kemudian fungsi halaman omzet digunakan untuk menentukan sejumlah omzet setiap bulan sebagai perhitungan bonus bulanan pegawai. Bisa dilihat tampilan pada gambar 9.

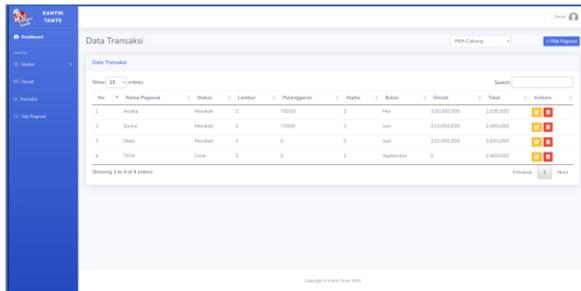


Gambar 9. Tampilan data omzet

Pada bagian Transaksi terdapat 2 step yaitu pertama sebagai pilihan cabang yang dipilih terdapat pada gambar 10, kemudian terdapat table yang membagi setiap pegawai sesuai cabang yang dipilih seperti pada gambar 11 dibawah ini :



Gambar 10. Tampilan Pilihan cabang transaksi



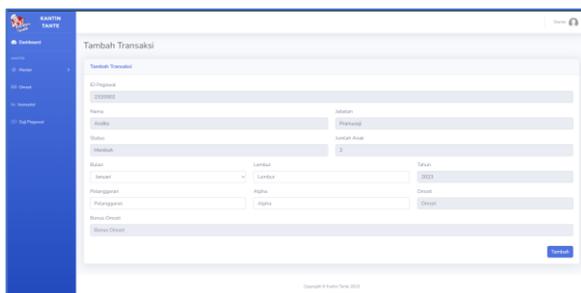
Gambar 11. Tampilan transaksi perhitungan

Kemudian untuk menambahkan transaksi dapat pilih pegawai pada kanan atas website, maka akan muncul tampilan pilih pegawai akan muncul halaman seperti gambar 12.

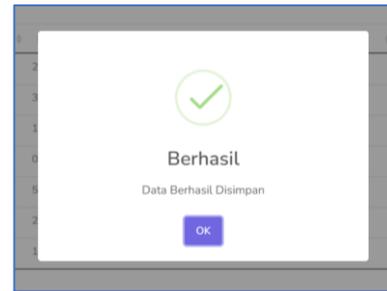


Gambar 12 Tampilan pilih pegawai transaksi

Setelah memilih pegawai maka akan muncul tampilan seperti gambar 13, yang bisa diketik adalah Bulan, Lembur, pelanggaran dan alpha sisanya adalah otomatis, untuk omzet dan bonus omzet otomatis terinput saat bulan dipilih kemudian akan terlihat pop up berhasil atau gagal yang dapat dilihat pada gambar 14:

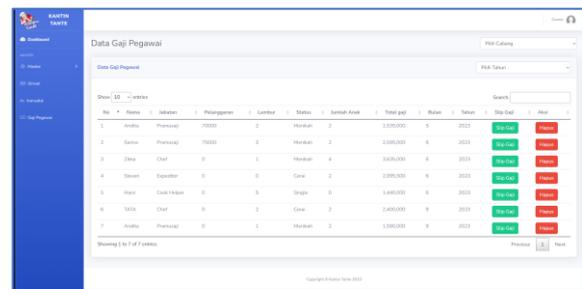


Gambar 13. Tampilan Transaksi penggajian



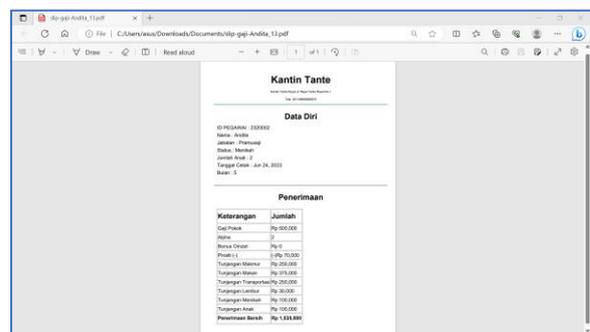
Gambar 14. Tampilan notifikasi berhasil

Kemudian tampilan seluruh penggajian pegawai dapat dilihat pada gambar 15 yang dapat difilter berdasarkan tahun dan cabang dapat dilihat sebagai berikut:



Gambar 15 tampilan gaji seluruh pegawai

Tampilan gaji seluruh pegawai pada gambar 15 dapat digunakan sebagai cetak slip gaji pegawai dengan download dalam bentuk pdf secara otomatis hasil cetakan pada gambar 16.



Gambar 16. Tampilan Laporan Slip Gaji Pegawai

### Hasil Pengujian *Blackbox Testing*

Black Box Testing merupakan pengujian per-fungsi yang ada pada aplikasi, untuk memastikan

apakah sistem yang dikembangkan berfungsi dengan baik, dilakukan *black-box* [15]. Tabel 2 menampilkan hasil pengujian black box testing ini.

dengan 6 jenis pengujian dan 13 *test case*. Hasilnya benar atau bermasalah dan

Tabel 2. Hasil *Blackbox Testing*

No Pengujian	Test Case	Harapan	Hasil
1. Login	Pengecekan username atau password benar.	Masuk ke halaman utama aplikasi (dashboard)	Valid
	Pengecekan username atau password salah.	Menampilkan notifikasi kesalahan input dan pengguna tetap berada pada halaman login	Valid
2. Dashboard	Menampilkan daftar pegawai dan data omzet UMKM	Dapat menampilkan halaman dashboard berisi daftar pegawai dan data omzet.	Valid
3. Kehadiran	Pengguna melakukan aktifitas pengisian kehadiran	Ada form kehadiran dengan data identitas pegawai dan keterangan kehadiran, kemudian menekan tombol simpan.	Valid
	Pengguna melakukan pemilihan periode seperti bulan dan tahun, kemudian melakukan generate data.	Aplikasi memunculkan daftar kehadiran dengan keterangan terkait dan jumlah kehadiran pada periode terpilih.	Valid
4. Pengelolan Data Pegawai dan Data Jabatan	Admin melakukan entry data pegawai dan data jabatan	Aplikasi menampilkan dialog form untuk menginputkan data pegawai dan data jabatan.	Valid
	Admin melakukan perubahan dan atau menghapus data pegawai & data jabatan.	Aplikasi memunculkan form perubahan data dan atau form penghapusan sesuai data pegawai atau data jabatan yang dipilih pengguna	Valid
5. Laporan penggajian dan cetak slip gaji	Admin memilih periode cetak laporan dan bulan dan tahun, kemudian tekan tombol generate laporan	Menampilkan laporan penggajian, sesuai periode yang dipilih pengguna	Valid

**Hasil System Usability Scale**

Dengan adanya pembuatan *website* pengajian Kantin Tante, pada penelitian ini juga dilengkapi dengan melakukan survey untuk mengetahui seberapa besar pengembangan *website*, bila rerata hasil kuisisioner dibawah 50 maka ditentukan bahwa

sistem yang dikembangkan tidak diterima, kemudian bila disekitar 50-75 maka *website* masih perlu dikembangkan lebih efisien, kemudian bila diatas 75 maka ditentukan *acceptable* atau sudah bisa diterima [16]. Hasil dari 33 responden terdapat pada tabel 3.

Tabel 3. Hasil perhitungan *System Usability Scale*

Responden	Skor Pertanyaan										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	4	4	3	4	3	2	4	3	4	4	35	87.5
2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	30	75.0
3	3	3	3	3	3	2	3	2	3	3	28	70.0
4	1	3	3	1	3	0	4	1	4	1	21	52.5
5	3	2	3	3	4	3	3	2	4	4	31	77.5
6	3	3	4	3	4	3	3	3	4	3	33	82.5
7	5	5	4	4	4	3	3	3	3	4	38	95.0
8	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40	100
9	3	4	3	3	0	3	3	4	4	4	31	77.5
10	3	3	4	3	3	3	3	2	3	3	30	75.0
11	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	31	77.5
12	2	3	3	3	3	2	1	2	3	3	25	62.5
13	3	3	3	3	4	2	3	3	4	3	31	77.5
14	3	4	4	4	4	2	4	1	4	4	34	85.0
15	1	0	2	3	1	3	3	1	3	3	20	50.0
16	1	3	3	4	3	4	3	1	3	4	29	72.5
17	1	3	4	1	3	1	3	1	3	2	22	55.0
18	3	3	3	3	4	2	3	5	4	4	34	85.0
19	1	2	2	2	3	1	3	4	3	2	23	57.5
20	1	1	4	3	4	3	3	1	4	3	27	67.5
21	2	2	3	2	3	2	3	4	3	4	28	70.0
22	1	2	3	2	3	2	3	4	3	2	25	62.5
23	2	3	3	3	3	2	3	4	2	2	27	67.5
24	1	3	3	3	3	2	3	4	2	4	28	70.0
25	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	34	85.0
26	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	34	85.0
27	3	3	3	3	3	4	3	2	3	4	31	77.5
28	3	3	4	4	3	4	4	4	3	3	35	87.5
29	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	37	92.5
30	4	4	4	3	3	4	3	4	4	4	37	92.5

Responden	Skor Pertanyaan										Jumlah	Nilai
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
31	3	3	3	4	4	3	4	4	3	4	35	87.5
32	4	4	3	4	3	3	4	3	4	77.1	36	90.0
33	4	4	4	4	4	3	4	3	4	4	38	95.0
Rata-rata												77.1

Pada tabel 3 menunjukkan bahwa 33 responden telah mengisi kuisioner, dengan hasil akhir yaitu 77.1. Nilai tersebut dapat dikategorikan kedalam Rating GOOD. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa aplikasi penggajian pada UMKM Kantin ini dapat diterima dan layak digunakan untuk pengelolaan penggajian karyawan sesuai kebutuhan usaha masing-masing.

#### KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pembuatan Aplikasi Penggajian UMKM Kantin ini dapat menampilkan daftar karyawan, daftar kehadiran karyawan (izin/lembur), jabatan, golongan, dan history slip gaji setiap pegawai. Namun, masih terdapat kelemahan yaitu belum terintegrasi dengan sistem absensi karyawan. Perhitungan kehadiran karyawan masih menggunakan entry data dari owner, termasuk untuk jumlah lembur karyawan. Untuk pengembangan selanjutnya, aplikasi ini dapat terhubung dengan sistem absensi karyawan dan sistem lembur karyawan. Di sisi lain, karyawan juga seharusnya bisa mendapatkan notifikasi slip gaji yang diterima via SMS atau email untuk kemudahan penyampaian informasi penggajian. Untuk hasil uji coba menggunakan black box menunjukkan dari 6 jenis pengujian

dan 13 *test case* seluruhnya berhasil dan bernilai valid. Sedangkan hasil pengujian menggunakan kuisioner SUS menunjukkan nilai 77.1 dengan rating GOOD dimana aplikasi ini dapat diterima dan layak digunakan.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] Adi, M. Kwartono, Analisis usaha kecil dan menengah, Yogyakarta: Andi, 2007.
- [2] Bodnar, G. H. & Hopwood, W. S., Sistem Informasi Akuntansi. Yogyakarta: Andi, 1993.
- [3] Abdillah, Andretti Leon, Perancangan Basis Data Sistem Informasi Penggajian. Jurnal Ilmiah Matrik, vol. 8(2), 2006.
- [4] Lesmono, I. D., Rancang Bangun Sistem Informasi Penjualan Sepatu Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Swabumi*, 55-62, 2018.
- [5] Endra, R. Y., & Aprilita, D. S., E-Report Berbasis Web Menggunakan Metode Model View Controller Untuk Mengetahui Peningkatan Perkembangan Prestasi Anak Didik. *Explore: Jurnal Sistem Informasi dan Telematika (Telekomunikasi, Multimedia dan Informatika)*, 9(1), 2018.
- [6] Simarmata, janner, Perancangan Basis Data, Yogyakarta : Andi, 2007.

- [7] Lian, P. S., Pengujian Kegunaan Aplikasi Reporting And Datek Managed Service Opertaion (RIDEON) Menggunakan System Usability Scale Di MSO Telkom Regional III, 2021.
- [8] Widodo, Sistem Informasi Laporan Gaji Karyawan pada Bagian Keuangan PT. Panca Duta Karya Abadi Cabang Jayapura, Fakultas Ilmu Komputer dan Manajemen Institut Sains dan Teknologi Jayapura
- [9] Nafid, Ainun, “Strategi Manajemen Risiko Dalam Meminimalisir Human Error” Institut Agama Islam Negeri Metro, 2019.
- [10] Puspitasari, D., Sistem Informasi Perpustakaan Sekolah Berbasis Web. Pilar Nusa Mandiri: Journal of Computing and Information System, 12(2), 227-240, 2016.
- [11] Yakub, Pengantar Sistem Informasi. Yogyakarta : Graha Ilmu, 2012.
- [12] Abdul Kadir, Tuntutan Praktis Belajar Database Menggunakan MYSQL, C.V. Andi Offset. Yogyakarta, 2008.
- [13] Ardana, kusuma YM, PHP Menyelesaikan Website 30 juta, Banyumas, 2012.
- [14] Becti, Bintu Humairah, Mahir Membuat Website dengan AdobeDreamweaver CS6, CSS dan JQuery. Yogyakarta, 2015.
- [15] Aziz, I. A., Setiawan, B., Khanh, R., Nurdiyansyah, G., & Yulianti, Y. Pengujian Black Box pada Aplikasi Sistem Kasir Berbasis Website Menggunakan Teknik Equivalence Partitions. Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi, 3(2), 82-89, 2020.
- [16] Peters, B.J, and George A Peters. Human Error: Causes and Control, LLC: CRC Press, 2006.