

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEBSITE DI PERUSAHAAN X MENGGUNAKAN METODE PROTOTYPE

<sup>1)</sup> Deri Ramadiyan Hidayat, <sup>2)</sup> Dani Hamdani

Sistem Informasi, Fakultas Teknik, Universitas Widyatama  
Jl.Cikutra No.204A Kota Bandung – Jawa Barat – Indonesia  
E-mail : [deri.ramadiyan@widyatama.ac.id](mailto:deri.ramadiyan@widyatama.ac.id), [dani.hamdani@widyatama.ac.id](mailto:dani.hamdani@widyatama.ac.id)

### ABSTRAK

Perusahaan X merupakan perusahaan berkembang seiring dengan meningkatnya permintaan pelanggan dan kebutuhan karyawan, yang berarti sistem terkomputerisasi diperlukan untuk mengurangi kesalahan dalam perhitungan gaji. Saat ini perusahaan masih kurang efektif dalam penghitungan gaji karyawan karena masih melakukan penghitungan, pembayaran gaji dan pembuatan laporan secara manual dengan metode dalam pengumpulan data yaitu menggunakan wawancara kepada pemilik perusahaan, melakukan Observasi lapangan dan juga kuesioner yang digunakan untuk penilaian terhadap rancangan sistem, Metode Perancangan menggunakan *prototype* yang memiliki tahapan yaitu mendengarkan pelanggan atau pengumpulan kebutuhan, Perancangan dan Uji coba dalam penilaian Uji coba menggunakan penilaian *System Usability Scale* (SUS) dari data penilaian responden, kemudian melakukan penghitungan menggunakan rumus dari *System Usability Scale* terdapat nilai terkecil yaitu 78 dan nilai terbesar adalah 90 dari depalan responden dengan menjawab 10 pertanyaan yang memiliki skor rata-rata yaitu 86 dari kualifikasi pada tabel diatas "Sangat Layak" antarmuka pengguna harus dirancang sehingga mudah digunakan dan mudah dipahami agar kesalahan input data penggajian dapat dihindari. Penggunaan fitur autofill dan validasi data secara real-time dapat membantu mengurangi kesalahan input. Dan untuk membuat antarmuka pengguna yang efektif, perlu memahami kebutuhan dan harapan pengguna dengan baik. Ini dapat dicapai dengan melibatkan pengguna selama proses desain dan pengujian, seperti survei, wawancara, dan uji coba *prototype*.

**Kata Kunci:** Perancangan Sistem, Prototipe, Sistem Penggajian.

### ABSTRACT

*Company X is a growing company along with increasing customer demand and employee needs, which means a computerized system is needed to reduce errors in salary calculations. Currently the company is still less effective in calculating employee salaries because it still calculates, pays salaries and makes reports manually with methods in data collection, namely using interviews with company owners, conducting field observations and also questionnaires used for assessment of system design, the design method uses prototypes which have stages, namely listening to customers or collecting needs, Design and Test in assessment The trial uses a System Usability Scale (SUS) assessment of the respondent's assessment data, then calculates using the formula from the System Usability Scale, the smallest value is 78 and the largest value is 90 from the depalan respondent by answering 10 questions which has an average score of 86 from the qualifications in the table above "Very Feasible" the user interface must be designed so that it is easy to use and easy to understand so that payroll data input errors can be avoided. The use of autofill features and real-time data validation can help reduce input errors. And to create an effective user interface, it is necessary to understand user needs and expectations well. This can be achieved by involving users during the design and testing process, such as surveys, interviews, and prototype trials.*

**Keyword:** System Design, Prototypr, Payroll System.

### PENDAHULUAN

Sistem Teknologi informasi yang sangat dibutuhkan untuk segala hal termasuk di sektor bisnis, yaitu dapat membantu dalam mengubah data menjadi informasi [1] Juga memiliki peran yang cukup penting terhadap operasional maupun bisnis perusahaan, yang dapat digunakan untuk mengoptimalkan proses bisnis, Perusahaan yang mampu

memanfaatkan teknologi informasi dengan baik akan memiliki keunggulan kompetitif yang lebih baik dan mampu bertahan dalam persaingan bisnis.

Perlaku bisnis yang belum memanfaatkan teknologi informasi maupun sistem informasi dapat memiliki kendala dalam efektifitas dan efisiensi. Suatu perusahaan yang tentunya memiliki bantuan dalam menjalankan bisnisnya yaitu karyawan,

yang memiliki kontribusi terhadap perusahaan berhak mendapatkan kompensasi dari perusahaan [2]

Sistem penggajian otomatis membawa banyak keuntungan bagi bisnis. Sistem ini meningkatkan efisiensi proses penghitungan gaji karena mengurangi waktu dan tenaga yang dibutuhkan untuk melakukan perhitungan manual, dalam proses penggajian dengan meminimalkan kesalahan penghitungan yang mungkin terjadi oleh manusia. Sistem ini bekerja secara terintegrasi untuk memastikan bahwa proses penggajian berjalan dengan efisien dan akurat. Karena proses manual dapat menyebabkan kesalahan dan menghambat pelaporan, yang dapat mengurangi produktivitas, sistem penggajian yang efektif sangat penting untuk kinerja bisnis [3]

Sistem penggajian yang efisien sangat penting untuk keberlangsungan bisnis karena membantu manajemen menyelesaikan tugas dan memastikan perhitungan gaji karyawan yang [4] Dalam sistem penggajian terdapat antarmuka juga bisa disebut *User interface* (UI) yang berfungsi sebagai jembatan penting antara pengguna, UI yang dirancang dengan baik sangat penting untuk memudahkan akses, navigasi, dan interaksi pengguna dengan berbagai fitur sistem. UI membantu pengguna dalam mengelola data karyawan, menyetujui penggajian, memverifikasi informasi, dan membuat laporan.

Antarmuka atau pengguna *user interface* sistem penggajian membantu pengguna dalam mengelola data karyawan untuk melakukan aksi akan secara lebih baik [5]. Tata letak dari *User interface* berpengaruh terhadap efektif dalam menggabungkan kemudahan penggunaan dan daya tarik visual untuk meningkatkan keterlibatan dan kepuasan dari pengguna [6].

Masalah yang timbul pada proses penggajian pada perusahaan saat ini

mengalami kendala dalam pengecekan laporan dikarenakan proses penggajian masih dilakukan dengan cara pencatatan menggunakan media buku yang memiliki risiko kehilangan data. Mengalami kendala dalam penghitungan penggajian yang meningkatkan risiko kesalahan dalam penghitungan gaji karyawan Pada perusahaan belum menggunakan perangkat lunak, sehingga dalam pengerjaannya memerlukan waktu yang lebih lama.

pengolahan data gaji secara manual membutuhkan lebih banyak waktu, komputasi, ketepatan, dan keakuratan data. Akibatnya, ini berdampak pada efisiensi operasional, kepuasan karyawan, dan keakuratan penggajian [7] Untuk mendukung pengambilan keputusan yang lebih baik, sistem informasi penggajian yang efisien harus ada [8] sistem informasi penggajian yang diharapkan bisa mengatasi kendala yang terjadi pada perusahaan serta mempermudah dalam proses pengolahan data untuk penggajian [9]

Perancangan Sistem dengan metode *prototype* antarmuka pengguna (UI) adalah teknik perancangan yang melibatkan pembuatan model perangkat lunak untuk menguji dan memperbaiki desain antarmuka pengguna sebelum digunakan dalam produk akhir. Pendekatan ini memungkinkan rancangan dibuat dengan lebih cepat dan bertahap sehingga dapat dievaluasi oleh calon pengguna. Pada metode ini, perancang dan pengguna dapat berinteraksi satu sama lain pada saat proses pembuatan perancangan sehingga dapat disesuaikan dengan kebutuhan dari pengguna. *Prototyping* antarmuka pengguna terdiri dari beberapa langkah, seperti mengumpulkan kebutuhan, menentukan kebutuhan untuk format gambaran *interface*, Desain *interface* adalah tahap cukup penting yang berfungsi untuk menggambarkan

tampilan [10] dan kemudian melakukan perancangan . Selanjutnya, hasil perancangan akan diuji dan dievaluasi.

Tujuan dari penelitian ini yaitu merancang Sistem Informasi Penggajian Karyawan upaya untuk mempermudah dalam melakukan penghitungan gaji dan laporan penggajian. Dengan adanya rancangan sistem informasi penggajian karyawan yang dapat meminimalisasi kendala ataupun permasalahan yang terdapat dilapangan.

Sehingga dengan adanya penelitian ini membantu implementasi perancangan sistem informasi penggajian karyawan pada perusahaan x dengan menggunakan tahapan metode *prototype* yang berfokus pada rancangan antarmuka.

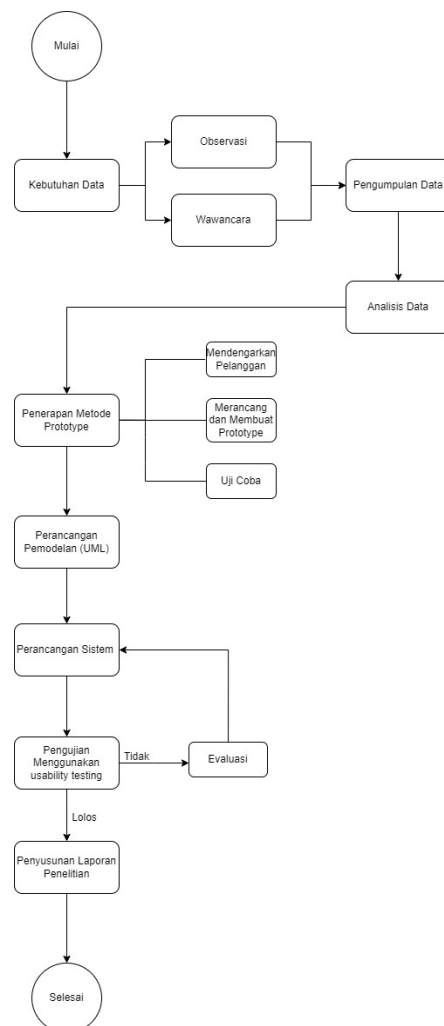
Studi pustaka yang menjadi referensi dalam perancangan sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Niqotaini *et al.*, [11], yang melakukan perancangan sistem penggajian yang berjudul “Penggunaan Pendekatan Prototipe dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Bimbel Geogebra” menunjukkan penilaian dengan desain *prototype* yang di uji dengan *black box* sistem penggajian pada bimber geogebra dapat melakukan proses dengan lebih modern dan transparan juga efektif. Penelitian kali ini menggunakan pengujian yang berbeda yaitu SUS
2. Pada Penelitian yang dilakukan oleh, Evitasari *et.,al* [12] yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan di CV Anugerah Sukses Gemilang” menjelaskan bahwa terkomputerisasinya sistem informasi penggajian dengan menggunakan Microsoft Visual Studio dapat menyelesaikan masalah pada

proses penggajian manual. Penelitian yang dilakukan saat ini berbasis *website*.

3. Penelitian yang dilakukan oleh Nurwisanto *et sl.*, [13] yang berjudul “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Non PNS Kecamatan Cijeruk Kabupaten Bogor” metode perangkat lunak *waterfall* penggunaan sistem dapat mempermudah admin dalam mengelola data gaji. Penelitian ini menggunakan metode *prototype* dan melakukan testing dengan *usability testing*

## METODE



Gambar 1. Alur Penelitian

## Teknik Pengumpulan Data

### 1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data yang sering dipakai dalam riset. Ini adalah proses dialog antara peneliti dan responden dengan tujuan meraih informasi yang diinginkan. Wawancara dapat dilakukan secara langsung (tatap muka). Gambaran umum peneliti dalam melakukan wawancara yaitu harus berisikan pertanyaan tentang proses penjualan [14] dalam arti lain mempertanyakan mengenai proses bisnis berjalan pada perusahaan X dan khususnya mencairitahu sistem penggajian karyawan di perusahaan untuk menunjang informasi penelitian. Adapula kaitannya permasalahan maupun kendala yang terjadi pada perusahaan.

### 2. Studi Pustaka

Pada tahap ini, dilakukan studi dan telah dari berbagai sumber bacaan yang berisi permasalahan yang menjadi dasar penelitian, seperti buku, jurnal, skripsi, dan referensi penelitian terdahulu. Dari sumber-sumber peneliti memperoleh landasan teoritis. Studi literatur ini penting untuk memahami konteks dan kontribusi pengetahuan yang telah ada sebelumnya terkait dengan topik penelitian.

### 3. Observasi

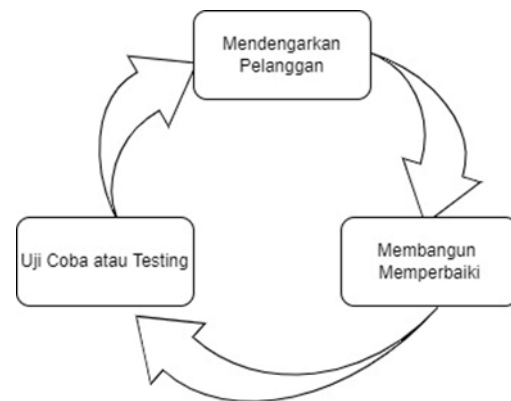
Observasi merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan dengan melakukan secara langsung mengamati terhadap objek penelitian. Dalam teknik observasi, peneliti melakukan pengamatan di lokasi penelitian untuk mencatat dan mendokumentasikan berbagai perilaku, kejadian, atau fenomena yang diamati. Observasi dapat dilakukan dengan peneliti sebagai pengamat yang terlibat secara langsung atau sebagai pihak luar. Dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi, peneliti dapat menggunakan catatan sebagai bentuk dokumentasi hasil

pengamatan.

### 4. Kuesioner

Pada tahapan pengumpulan data menggunakan kuesioner yaitu pada saat testing rancangan sistem berlangsung guna untuk memberikan penilaian terhadap rancangan.

## Metode Perancangan Sistem



Gambar 2. Tahapan Metode *Prototype*

Menurut Roger S. Pressman Dalam buku [15] Tahapan Perancangan Metode *prototype* yaitu :

1. Mendengarkan pelanggan, pada tahap ini dilakukan pengumpulan kebutuhan dari sistem dengan cara mendengar keluhan dari pelanggan. Untuk membuat suatu sistem yang sesuai kebutuhan, sebelumnya harus mengetahui terlebih dahulu masalah yang terjadi.
2. Merancang dan Membuat *Prototype*, pada tahap ini, dilakukan perancangan dan pembuatan *prototype* sistem. *Prototype* yang dibuat disesuaikan dengan kebutuhan sistem yang telah didefinisikan sebelumnya dari keluhan pengguna.
3. Uji coba atau *testing* Pada tahap ini, *Prototype* dari sistem di uji coba oleh pengguna. Kemudian dilakukan

evaluasi kekurangan dari kebutuhan yang sesuai dengan keinginan pelanggan. Pengembangan kemudian kembali melakukan perbaikan sesuai dengan keluhan dari pelanggan untuk memperbaiki *Prototype* yang ada.

## HASIL

### *Analisis Sistem*

Dengan melakukan pengumpulan data yang saat ini perusahaan masih melakukan penggajian karyawan dengan manual yang meningkatkan risiko terjadinya kesalahan dalam penghitungan hasil identifikasi yang dilakukan pada perusahaan guna untuk memenuhi kebutuhan user untuk penyesuaian dengan keinginan dari user terdapat beberapa kebutuhan sistem yang diperlukan dalam sistem, yaitu satu akses user yang memiliki tanggung jawab terhadap sistem ini dari kebutuhan yang diperlukan diantaranya yaitu:

1. Sistem dapat melakukan penghitungan gaji dari data yang di input.
2. Sistem dapat menampilkan laporan penggajian berdasarkan periode bulan dan tahun. Yang didalamnya dapat unduh.
3. Terdapat menu untuk pinjaman karyawan.
4. Sistem dapat melakukan tambah, ubah, dan hapus data.
5. sistem bisa menampilkan data ketika melakukan penghitungan.

Dari permintaan user diatas maka penulis membuat rancangan sistem usulan berupa komponen sebagai berikut.

- a. Data Karyawan  
Halaman yang menampilkan list data

karyawan yang dapat dikelola untuk kebutuhan pengguna, dan dapat menampilkan status dari karyawan.

- b. Data Jabatan  
Menu yang menampilkan list data jabatan dan gaji perharinya, yang dapat ditambah, diubah dan dihapus yang digunakan untuk penyesuaian gaji perhari sesuai dengan besaran tanggung jawab.
- c. Data Absensi  
Menampilkan data kehadiran dari karyawan, yang dapat menginput absen dan terdapat jam lembur juga dapat menampilkan data absensi pada periode tertentu.
- d. Pinjaman  
Menampilkan data pinjaman yang bisa melakukan menambah, mengubah dan menghapus dari data yang ditampilkan dan dapat mencari data.
- e. Penghitungan dan pembayaran gaji/  
*Payroll*  
Menu yang dapat melakukan penghitungan gaji karyawan dan pembayaran per periode.
- f. Laporan Gaji  
Menu yang dapat melihat laporan gaji berdasarkan periode dan dapat berupa slip gaji karyawan secara individu.

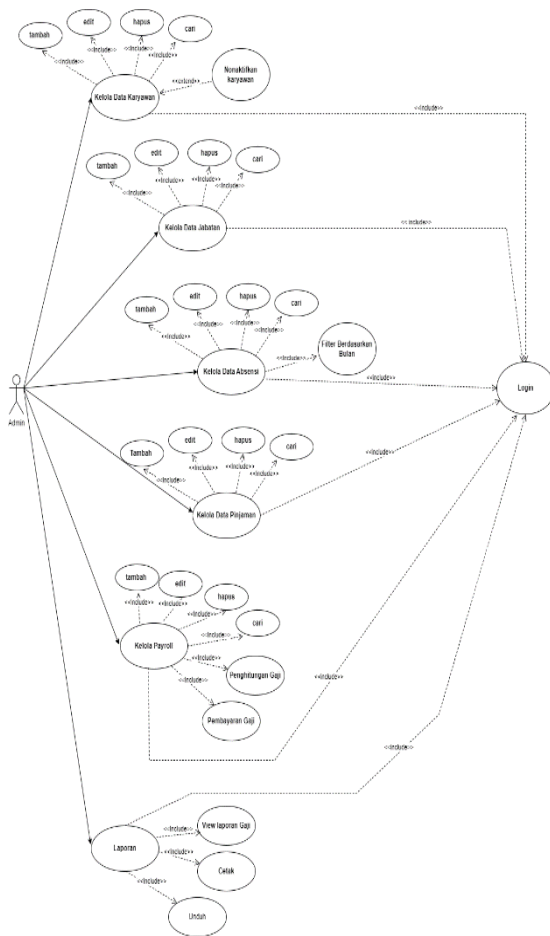
### *Perancangan Sistem*

1. Pemodelan Sistem  
Melakukan perancangan pemodelan rangka dari sistem informasi penggajian dengan menggunakan pemodelan UML penulis menggunakan 3 diagram dari UML yang akan digunakan dalam pembuatan perancangan yaitu *Use case Diagram*, *Scenario Diagram* dan

*Activity Diagram*. Dikarenakan pada diagram sudah mewakili Kategori *Behavior Diagram* yang merupakan diagram yang digunakan untuk menggambarkan perilaku sistem atau rangkaian perubahan yang dapat terjadi pada sistem.

a. *Use Case Diagram*

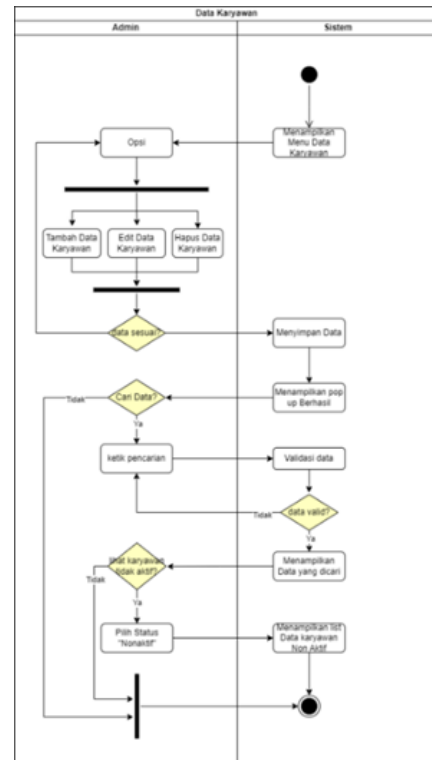
*Use Case Diagram* dari rancangan sistem informasi penggajian karyawan sebagai berikut:



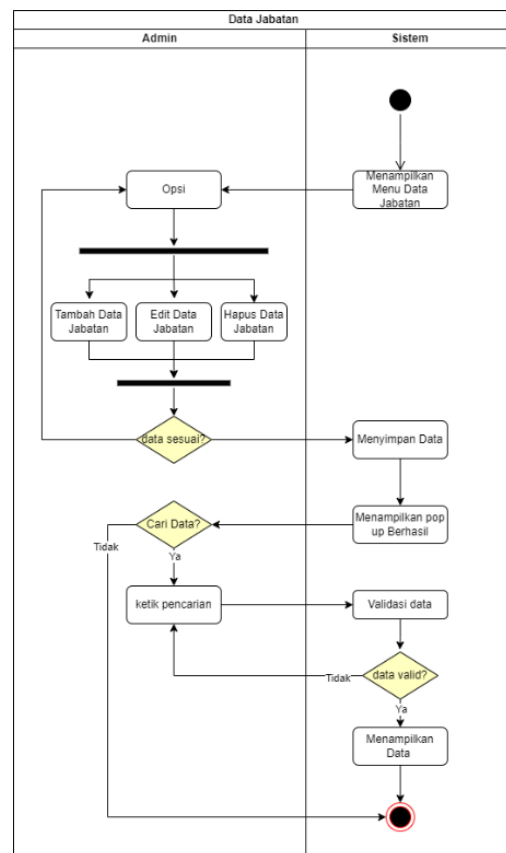
Gambar 3. Rancangan Use case Sistem Informasi Penggajian

b. *Activity Diagram*

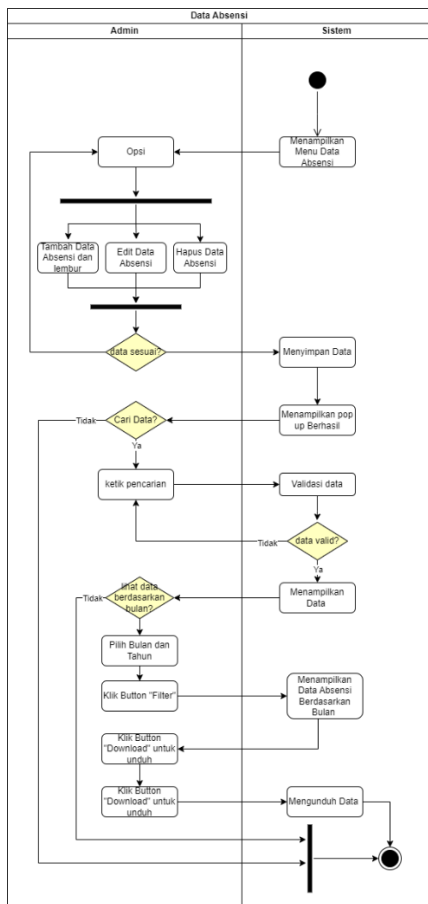
*Activity Diagram* dari rancangan sistem informasi penggajian karyawan sebagai berikut:



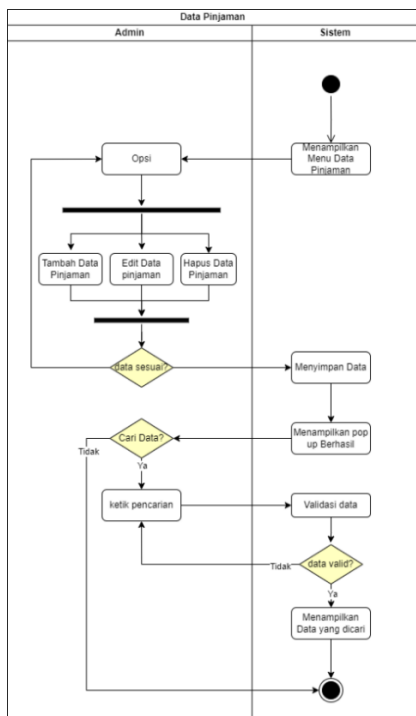
Gambar 4. *Activity Diagram* Data Karyawan



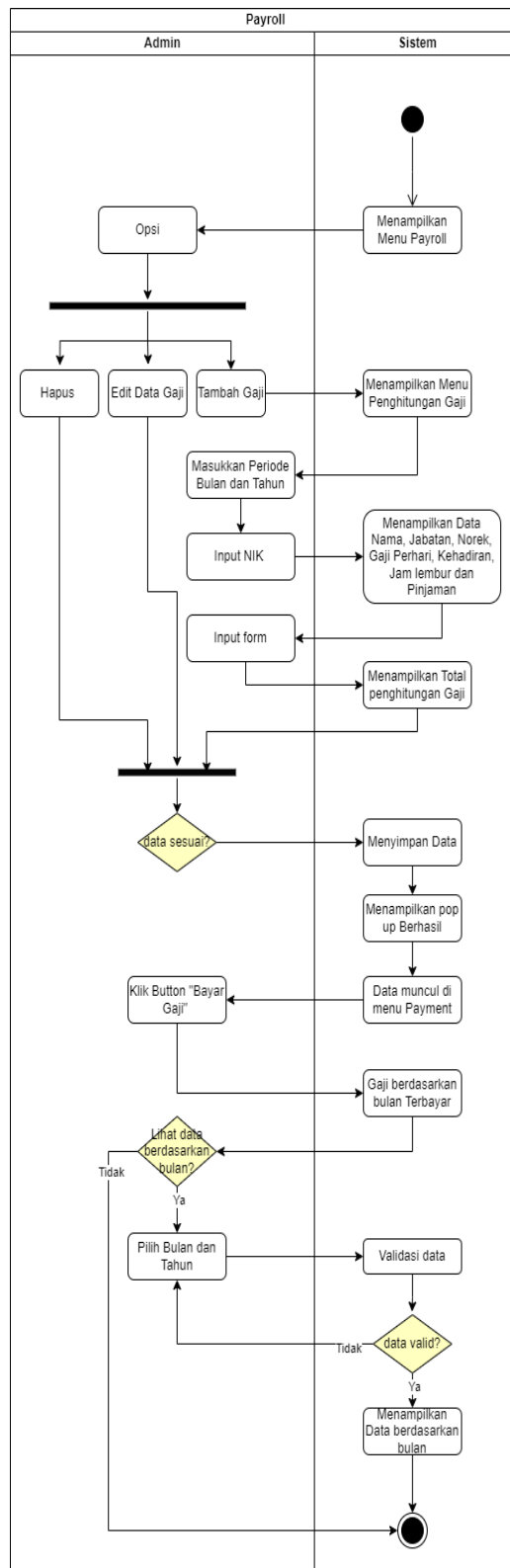
Gambar 5. *Activity Diagram* Data Jabatan



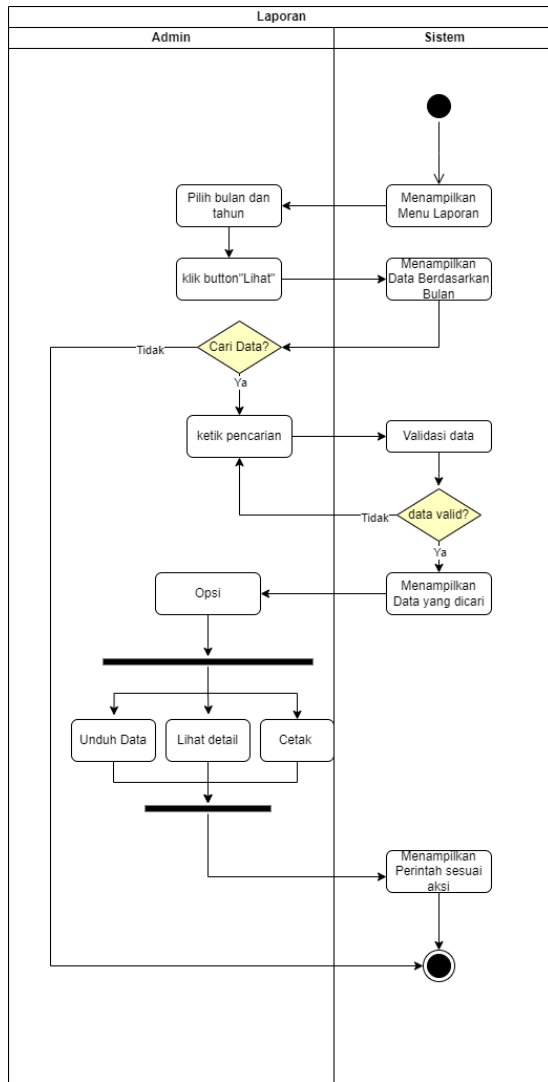
Gambar 6. Activity Diagram Data Absensi



Gambar 7. Activity Diagram Data Pinjaman



Gambar 8. Activity Diagram Payroll



Gambar 9. Aktivitas Diagram Laporan Gaji

## 2. Rancangan Antar Muka

Dalam perancangan sistem informasi penggajian melakukan pembuatan *user interface* (antarmuka pengguna) memiliki peran penting dalam memastikan pengguna dapat berinteraksi dengan sistem. *User interface* mencakup tata letak, desain, dan elemen-elemen visual yang digunakan untuk berkomunikasi dengan pengguna. Tujuan dari *interface* adalah untuk memudahkan pengguna dalam mengakses dan menggunakan sistem informasi penggajian dengan mudah dan cepat, *User interface* harus dirancang dengan mempertimbangkan kebutuhan dari pengguna desain yang dibuat

diharapkan dapat memiliki karakter *user friendly* dalam perancangannya menggunakan aplikasi Figma.

### a. Login

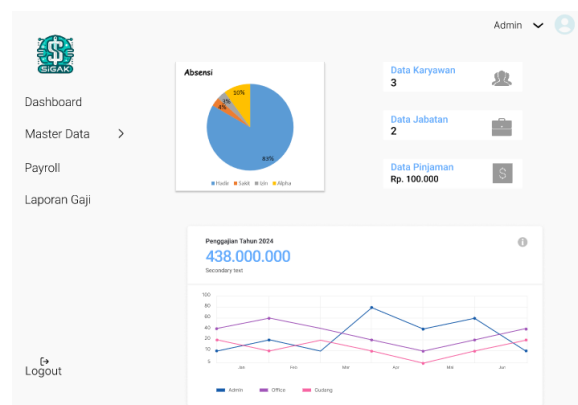
Pada Gambar ini merupakan tampilan Login untuk mengakses sistem



Gambar 10. Halaman Login

### b. Dashboard

Pada Gambar ini merupakan halaman dashboard yang menampilkan data trafik penggajian selama satu tahun, menampilkan dari jumlah data karyawan yang aktif, Menampilkan jabatan yang ada pada perusahaan, jumlah pinjaman karyawan kepada perusahaan dan juga data absensi dengan menggunakan *pie chart*.

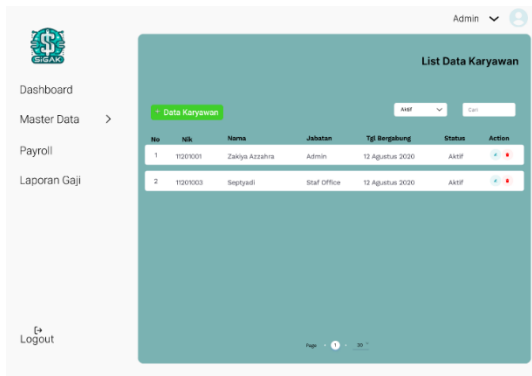


Gambar 11. Halaman Dashboard



c. Data Karyawan

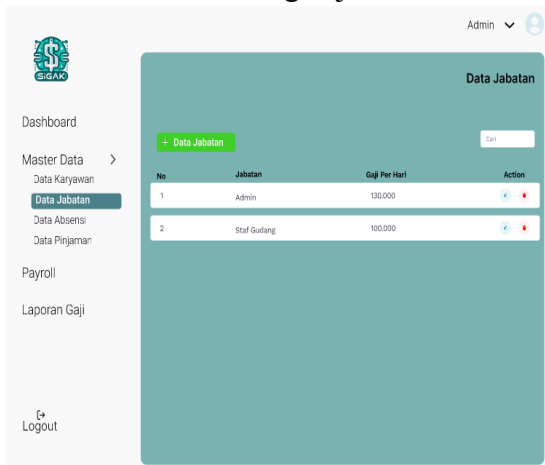
Tampilan Menu Data Karyawan yang menampilkan data karyawan yang dapat menampilkan juga dari data karyawan yang sudah tidak aktif dengan memilih status.



Gambar 12. Menu Data Karyawan

d. Data Jabatan

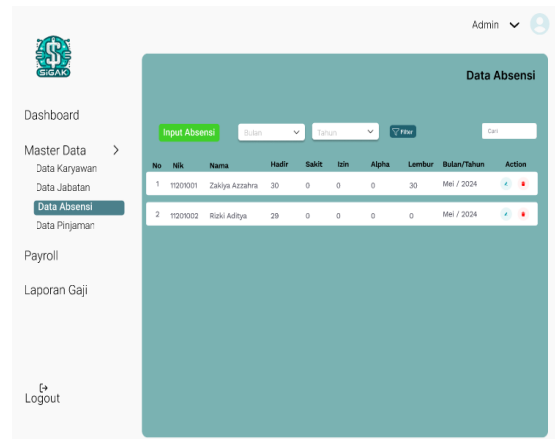
Pada Menu ini menampilkan data dari jabatan dan menampilkan upah harian sesuai dengan jabatan



Gambar 13. Menu Data Jabatan

e. Data Absensi

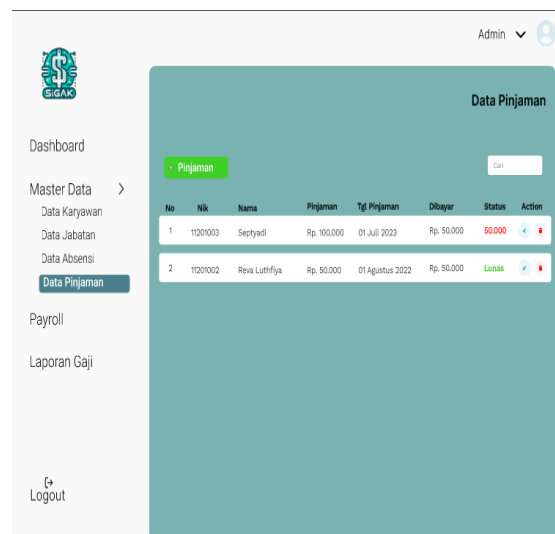
Menu Data Absensi ini menampilkan data absensi yang dapat difilter berdasarkan bulan dan tahun.



Gambar 14. Menu Data Absensi

f. Data Pinjaman

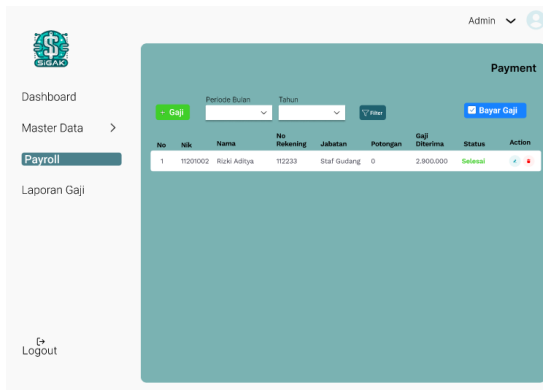
Menu Data Pinjaman menampilkan data hutang atau pinjaman dari karyawan yang dengan menampilkan nominal kepemilikan pinjaman.



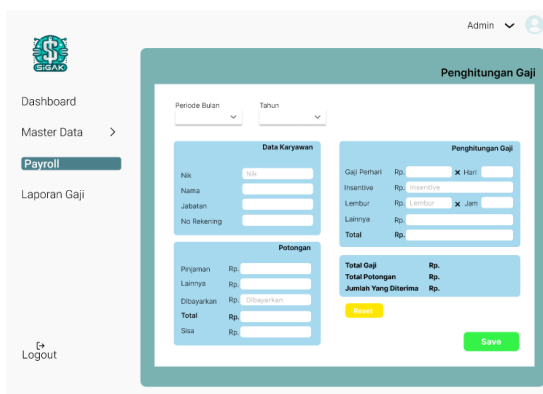
Gambar 15. Menu Data Pinjaman

g. Payroll

Menu ini menampilkan data karyawan dengan status pembayaran, dengan menu ini melakukan pembuatan atau penghitungan dari gaji karyawan dengan menginput form yang ada.



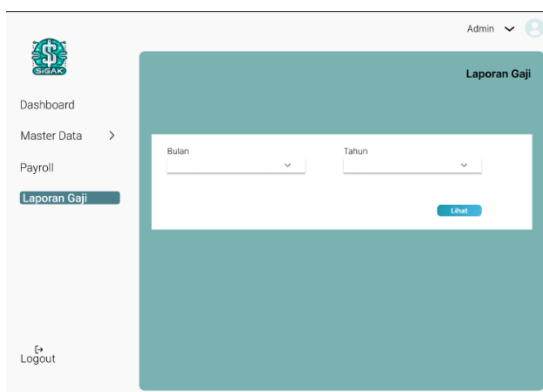
Gambar 16. Menu Payroll



Gambar 17. Form Penghitungan Gaji

#### h. Laporan Gaji

Menu ini memiliki fungsi untuk menampilkan data laporan penggajian berdasarkan bulan dan tahun.

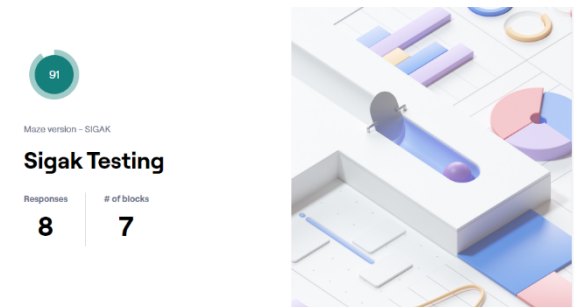


Gambar 18. Menu Laporan Gaji

### Pengujian Sistem

#### 1. Usability Testing

Pada *usability testing* digunakan untuk mengukur seberapa puas pengguna dalam menggunakan teknologi, aplikasi, atau produk tersebut untuk mencapai tujuan atau tujuan. Ukuran keberhasilan sebuah aplikasi atau teknologi dapat dilihat dari seberapa baik aplikasi atau teknologi memberikan layanan berkualitas tinggi kepada pengguna dan seberapa jauh mereka dapat mengurangi kemungkinan kesalahan sehingga proses pembela dapat dilakukan. *Usability testing* dengan menggunakan Maze, Maze adalah alat pengujian kegunaan yang digunakan untuk mengevaluasi pengalaman pengguna (*user experience*) dengan berbagai prototipe atau produk digital



Gambar 19 Hasil Testing Menggunakan Maze

#### 2. System Usability Scale (SUS)

*System Usability Scale* (SUS) sebuah pengukuran usability yang digunakan untuk menilai kualitas penggunaan aplikasi atau website.

*System Usability Scale* (SUS) merupakan alat komputasi yang dapat digunakan untuk mengevaluasi *user usability*. SUS dapat menjadi panduan dalam meningkatkan desain antarmuka sistem.[16]

Tabel 1. Bobot Penilaian

Keterangan	Kode	Bobot Nilai
Sangat Tidak Sesuai	STS	1
Tidak Sesuai	TS	2
Netral	N	3
Sesuai	S	4
Sangat Sesuai	SS	5

Tabel ini merupakan bobot penilaian yang digunakan untuk responden memberikan nilai terhadap *usability testing* yang terdiri 5 (lima) penilaian SUS

Tabel 2. Kualifikasi Penilaian

Bobot Nilai	Kualifikasi	Hasil
< 51	Sangat Tidak layak	Tidak Berhasil
51 - 67	Tidak layak	Tidak Berhasil
68 – 74	Cukup	Berhasil
74 – 80,3	Layak	Berhasil
>80,3	Sangat Layak	Berhasil

Pada penilaian SUS rancangan antarmuka dapat dikatakan layak harus minimal memiliki nilai angka 68, Jika dibawah dari angka 68 rancangan antarmuka belum dikategorikan dalam rancangan yang layak.

Tabel 3. Pertanyaan Kuesioner dalam penilaian

No	Pertanyaan
1.	Tata letak dalam UI ini memudahkan saya menemukan informasi yang dibutuhkan?
2.	Saya merasa <i>icon</i> dan warna mempersulit navigasi pada UI/antarmuka?

3. Fitur yang ada didalam UI ini membantu saya untuk mempermudah dan meminimalisir kesalahan dalam pekerjaan?
4. Langkah untuk menyelesaikan tugas dalam UI ini Tidak efisien?
5. Ikon dalam UI ini membantu saya dalam memahami dari fungsinya?
6. Desain dan pemilihan warna pada UI ini tidak nyaman untuk digunakan?
7. Secara keseluruhan, saya puas dengan pengalaman menggunakan UI ini?
8. UI ini tidak memenuhi harapan saya dalam hal fungsi nya?
9. Seberapa sesuai kemudahan Anda dalam menemukan fitur atau halaman pada UI ini?
10. Pada tampilan UI ini saya merasa banyak yang tidak konsisten terhadap sistem?

Tabel 4. Jawaban Responden dengan skor asli

Rep onde n	Skor Asli									
	Q 1	Q 2	Q 3	Q 4	Q 5	Q 6	Q 7	Q 8	Q 9	Q 10
R 1	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
R 2	5	2	5	2	5	1	4	2	4	1
R 3	5	1	4	2	5	1	4	2	5	1
R 4	5	1	4	1	4	2	5	1	5	3
R 5	4	2	5	2	4	2	4	2	4	2
R 6	4	2	4	2	5	2	4	1	4	2
R 7	5	3	4	2	5	1	4	2	5	2
R 8	4	2	5	1	4	2	5	1	5	1

Tabel diatas adalah skor asli dari penilaian responden terhadap penilaian rancangan antarmuka setelah melakukan testing.

Tabel 5. Hasil Penghitungan dengan SUS

Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai
Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		(Jumlah x 2.5)
4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	90
4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	35	88
4	4	3	3	4	4	3	3	4	4	36	90
4	4	3	4	3	3	4	4	4	2	35	88
3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	31	78
3	3	3	3	4	3	3	4	3	3	32	80
4	2	3	3	4	4	3	3	4	3	33	83
3	3	4	4	3	3	4	4	4	4	36	90
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)											86

Dari data penilaian responden, kemudian melakukan penghitungan dengan menggunakan rumus dari *System Usability Scale* (SUS) dengan setiap pertanyaan angka ganjil nilai yang diberikan responden dikurangi “1” dan setiap pertanyaan dengan angka genap “5” dikurangi nilai yang diberikan responden terhadap sistem, setelah melakukan penghitungan nilai dapat dijumlahkan dari seluruh pertanyaan hasil dari penjumlahan setiap responden dikali 2,5 pada setiap respondennya, hasil dari jumlah dikali 2,5 adalah nilai SUS.

Setelah melakukan penghitungan langkah selanjutnya yaitu mencari rata-rata dari penghitungan dengan cara jumlah nilai SUS dibagi jumlah responden, Dari data diatas terdapat nilai terkecil yaitu 78 dan nilai terbesar adalah 90 dari depalan responden dengan menjawab 10 pertanyaan yang memiliki skor rata-rata yaitu 86 dari kualifikasi pada tabel diatas nilai angka 86 adalah “Sangat Layak”.

## KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan sistem informasi penggajian karyawan pada penelitian ini hanya berfokus

pada rancangan dari sistem informasi penggajian karyawan tanpa membangun sistem informasi hingga berjalan, yang dapat disimpulkan bahwa antarmuka pengguna harus dirancang sehingga mudah digunakan dan mudah dipahami agar kesalahan input data penggajian dapat dihindari. Ini dapat dicapai melalui tata letak yang terstruktur dengan baik, penggunaan ikon dan label yang jelas, dan umpan balik dan petunjuk yang terus-menerus selama proses pengisian data. Penggunaan fitur *autofill* dan validasi data secara real-time dapat membantu mengurangi kesalahan input. Dan untuk membuat antarmuka pengguna yang efektif, perlu memahami kebutuhan dan harapan pengguna dengan baik. Ini dapat dicapai dengan melibatkan pengguna selama proses desain dan pengujian, seperti survei, wawancara, dan uji coba prototipe. Melibatkan pengguna selama proses desain memastikan bahwa antarmuka pengguna yang dirancang melakukan apa yang diharapkan oleh pengguna dan membantu pengguna mengelola penggajian karyawan dengan baik. Tampilan data, tata letak *dashboard*, dan tema warna dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan peran

pengguna tertentu. Fitur ini meningkatkan kenyamanan pengguna dan produktivitas dengan memberikan akses cepat ke informasi yang paling relevan bagi masing-masing pengguna.

Perancangan Sistem Informasi menggunakan metode *prototype* dengan pengujian menggunakan penilaian *System Usability Scale* (SUS) dari kualifikasi yang dibuat rancangan sistem ini dikatakan sangat layak dengan nilai akhir yaitu 86.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. L. SStinjak, M. L., & Masya, F. (2021). Perancangan Dan Implementasi Sistem Informasi Inventory Berbasis Website Menggunakan Iterative Waterfall. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 6(2), 83–91. <https://doi.org/10.36341/rabit.v6i2.1687>
- [2] H. Hasan, “Sistem dan Prosedur Pembayaran Gaji dan Upah,” *Amsir Manag. J.*, vol. 3, no. 2, pp. 122–129, 2023, doi: 10.56341/amj.v3i2.207.
- [3] B. G. Sudarsono, “Adopting SCRUM Framework in a Software Development of Payroll Information System,” *Int. J. Adv. Trends Comput. Sci. Eng.*, vol. 9, no. 3, pp. 2604–2611, 2020, doi: 10.30534/ijatcse/2020/17932020.
- [4] B. F. Siswanto and P. Rosyani, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Tb Blitar Berbasis User Centered Design,” *J. Inf. Syst. Res.*, vol. 3, no. 1, pp. 7–17, 2021, doi: 10.47065/josh.v3i1.1096.
- [5] P. Kaur, S. Sharma, and B. S. Kalyan, “Novel Robust Payroll Management System for Micro, Small & Medium Enterprises,” 2023 *Int. Conf. Adv. Technol.*, 2023, doi: 10.1109/ICONAT57137.2023.10080240.
- [6] F. Dekate, “User Interface, User Experience, Layouts,” *Int. J. Multidiscip. Res.*, vol. 5, no. 6, pp. 2–7, 2023, doi: 10.36948/ijfmr.2023.v05i06.9650.
- [7] M. R. Gusmيران, H. Halimatussadi’ah, and H. Heriyati, “Aplikasi Penggajian Pada Cinépolis Kalibata City Menggunakan Java Netbeans,” *Semnas Ristek (Seminar Nas. Ris. dan Inov. Teknol.*, vol. 7, no. 1, pp. 323–329, 2023, doi: 10.30998/semnasristek.v7i1.6291.
- [8] E. A. Thahar, J. Barus, and I. R. Widiastuti, “Analisis Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Pada PT. Edher Perkasa Mandiri,” *Akunt. dan Manaj. Bisnis*, vol. 2, no. 1, pp. 113–124, 2022.
- [9] G. Pratama, Dedi, and Triono, “Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Pada PT Gosaka Ariya Sentosa,” *J. Top. Glob.*, vol. 1, no. 1, pp. 1–6, 2022.
- [10] A. Yudahana, I. Riadi, and A. Elvina, “Perancangan Sistem Informasi Pendaftaran Peserta Didik Baru (Ppdb) Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD),” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 8, no. 1, pp. 47–58, 2023.
- [11] Z. Niqotaini, M. Satya Rizky Saputra, R. Aziz Abdillah, A. Santoso, M. Haikal Bintang, and S. Ramadhan, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Bimbel Geogebra,” *Semin. Nas. Inform. Inf. dan Keamanan Siber*, 2023.
- [12] R. Evitasari, Muthmainnah, and R. S. Kusumadiarti, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan di CV Anugerah Sukses Gemilang,” *J. JTik (Jurnal Teknol. Inf. dan Komunikasi)*, vol. 6, no. 4, pp. 600–607, 2022, doi: 10.35870/jtik.v6i4.611.
- [13] A. Nurwisanto, D. Setyorini, and A. M.Kom, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Non PNS Kecamatan

- Cijeruk Kabupaten Bogor,” *J. Minfo Polgan*, vol. 12, no. 1, pp. 947–957, 2023, doi: 10.33395/jmp.v12i1.12536.
- [14] A. Prabudi, A. Awaludin, R. A. Prasetya, and N. Ismawati, “Aplikasi Pembelian Dan Pelayanan Service Computer (Cv Bara Ogan Dhieva) Berbasis Web Dan Android,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 6, no. 1, pp. 41–46, 2021, doi: 10.36341/rabit.v6i1.1566.
- [15] F. N. Hasanah, *Buku Ajar Rekayasa Perangkat Lunak*. 2020. doi: 10.21070/2020/978-623-6833-89-6.
- [16] S. N. Islami and M. Dody Firmansyah, “Evaluasi Ui/Ux Dari Aplikasi Ikmas Dengan Menggunakan Metode Design Thinking Dan Pengujian Pengguna,” *Rabit J. Teknol. dan Sist. Inf. Univrab*, vol. 9, no. 1, pp. 29–38, 2023, doi: 10.36341/rabit.v9i1.4116.