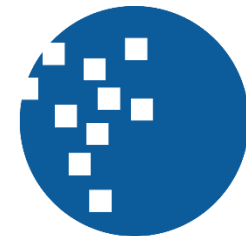


**RANCANG BANGUN APLIKASI PAYROLL BERBASIS WEB
PADA PT ASRI REKATAMA SEJAHTERA**



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Skripsi

**Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo
00000031153**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

**RANCANG BANGUN APLIKASI PAYROLL BERBASIS WEB
PADA PT ASRI REKATAMA SEJAHTERA**



Skripsi

**Diajukan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Komputer (S. Kom)**

**Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo
00000031153**

**PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI
FAKULTAS TEKNIK DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA
TANGERANG**

2025

i

**Rancang Bangun Aplikasi..., Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo, Universitas
Multimedia Nusantara**

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo

Nomor Induk Mahasiswa : 00000031153

Program Studi : Sistem Informasi

Skripsi dengan judul:

RANCANG BANGUN APLIKASI PAYROLL BERBASIS WEB PADA PT ASRI REKATAMA SEJAHTERA

Merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber, baik yang dikutip maupun dirujuk, telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan, baik dalam pelaksanaan maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 16 Juni 2025



The image shows a handwritten signature in black ink over a rectangular postage stamp. The stamp is pink and white, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text '1000', 'METERAI TEMPEL', and a serial number '65873AMX374588700'. The signature is written in a cursive style across the stamp.

(Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo)

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi dengan judul

RANCANG BANGUN APLIKASI PAYROLL BERBASIS WEB PADA PT ASRI REKATAMA SEJAHTERA

Oleh

Nama : Yeremia Bayu Lintang S. W
NIM : 00000031153
Program Studi : Sistem Informasi
Fakultas : Teknik dan Informatika

Telah diujikan pada hari Senin, 16 Juni 2025

Pukul 13.00 s.d 15.00 dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Ketua Sidang



23/07
2025

Jansen Wiratama, S.Kom., M.Kom.
0409019301

Penguji



23/07/2025

Ahmad Faza, S. Kom., M. T. I
0312019501

Pembimbing



Suryasari, S. Kom., M. T.
0323088301

Ketua Program Studi Sistem Informasi



24/7/25
Ririn Ikana Desanti, S.Kom., M.Kom.

iv

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yermia Bayu Lintang S. W
NIM : 00000031153
Program Studi : Sistem Informasi
Jenjang : ~~D3~~/S1/S2* (pilih salah satu)
Judul Karya Ilmiah : **RANCANG BANGUN APLIKASI
PAYROLL BERBASIS WEB PADA PT
ASRI REKATAMA SEJAHTERA**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia* (pilih salah satu):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk mempublikasikan hasil karya ilmiah saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh Sivitas Akademika UMN/Publik. Saya menyatakan bahwa karya ilmiah yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia mempublikasikan hasil karya ilmiah ini ke dalam repositori Knowledge Center, dikarenakan: dalam proses pengajuan publikasi ke jurnal/konferensi nasional/internasional (dibuktikan dengan *letter of acceptance*) **.
- ☐ Lainnya, pilih salah satu:
 - ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara
 - ☐ Embargo publikasi karya ilmiah dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 30 Juni 2025


(Yermia Bayu Lintang S. W)

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

KATA PENGANTAR

Puji Syukur kepada Tuhan Yesus Kristus atas selesainya penulisan karya tulis jenis skripsi dengan judul “Rancang Bangun Aplikasi Payroll Berbasis Web pada PT. Asri Rekatama Sejahtera” yang dilakukan sebagai pemenuhan salah satu syarat dalam mendapatkan gelar Strata 1 (S1) jurusan Sistem Informasi pada Universitas Multimedia Nusantara.

Penulisan karya tulis ini tidak lepas dari bantuan banyak pihak baik secara langsung maupun yang tidak langsung dan baik melalui fisik maupun lisan. Tanpa bantuan tersebut, penulisan skripsi akan terasa sangat sulit untuk diselesaikan. Oleh karena itu, tak lupa saya ucapkan rasa terima kasih saya kepada:

Mengucapkan terima kasih

1. Bapak Dr. Ir. Andrey Andoko, M. Sc., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Bapak Dr. Eng. Niki Prastomo, S. T., M. Sc., selaku Dekan Fakultas Teknik dan Informatika Universitas Multimedia Nusantara.
3. Ibu Ririn Ikana Desanti, S. Kom, M. Kom., selaku Ketua Program Studi Sistem Informasi Universitas Multimedia Nusantara.
4. Ibu Suryasari, S. Kom, M. T., sebagai Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi atas terselesainya tugas akhir ini.
5. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini.
6. Bapak M. Naufal LH., M.T., yang memperkenalkan PT. Asri Rekatama Sejahtera selaku objek penelitian dalam skripsi.
7. Bapak Harun Hidayat, selaku pemilik usaha PT. Asri Rekatama Sejahtera yang memberikan kesempatan dalam dilakukannya penelitian dalam skripsi sehingga pengerjaan skripsi dapat terselesaikan.

8. Teman-teman Angkatan, yang menyemangati saya dalam penyelesaian skripsi
9. Teman-teman “FriENDship”, yang menemani saya dalam penulisan skripsi dan memberikan masukan sepanjang pengerjaan skripsi

Saya menyadari bahwa penulisan skripsi ini tidak luput dari kesalahan dan masih jauh dari kata sempurna, oleh karena itu saya sangat menerima kritik dan saran dari pihak yang membaca agar dapat menjadi lebih baik kedepannya. Semoga karya tulis skripsi ini dapat memberikan manfaat, baik sebagai sumber informasi, motivasi, maupun sebagai acuan bagi para pembaca di masa yang akan datang.

Tangerang, 5 Juni 2025



(Yerima Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo)



RANCANG BANGUN APLIKASI PAYROLL BERBASIS WEB PADA PT ASRI REKATAMA SEJAHTERA

Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo

ABSTRAK

Kemajuan teknologi digital yang sangat pesat pada akhir-akhir ini memberikan dampak yang sangat besar terhadap berbagai sektor industri. Hal ini membuat pihak-pihak pemilik perusahaan mau tidak mau harus berkembang mengikuti tuntutan zaman, terutama pada bagian pengelolaan tenaga kerja. Salah satu perusahaan tersebut adalah PT. Asri Rekatama Sejahtera, yang merupakan suatu perusahaan yang bergerak pada bidang pengembang perumahan yang terletak di Bogor. Perusahaan tersebut saat ini masih menggunakan pencatatan presensi dan penggajian karyawan yang bersifat konvensional yang pada prakteknya menimbulkan berbagai permasalahan seperti adanya ketidakakuratan data, inefisiensi pencatatan data, dan resiko manipulasi pada data perusahaan.

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengembangkan sistem penggajian berbasis web, sebagai solusi dari permasalahan yang dialami dengan mengotomatisasi proses pencatatan presensi, izin, penggajian, dan pemantauan proyek. Penelitian ini menggunakan metode *Rapid Application Development* (RAD) dikarenakan dapat mempercepat proses pengembangan dengan melibatkan *user* dalam proses pengembangannya. Tahapan pengembangan meliputi proses wawancara dengan *user*, dilanjutkan dengan pemodelan menggunakan *Unified Modeling Language* (UML).

Berdasarkan hasil pengujian pada sistem yang sudah dibuat, didapatkan hasil sistem yang dapat menyelesaikan permasalahan administratif utama dari perusahaan dan memberikan kemudahan dalam manajemen sumber daya manusia perusahaan PT. Asri Rekatama Sejahtera.

Kata kunci: Sistem penggajian, RAD, Manajemen absensi

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DESIGN AND DEVELOPMENT OF A WEB-BASED PAYROLL APPLICATION AT PT ASRI REKATAMA SEJAHTERA

Yeremia Bayu Lintang Sasono Wahyuhutomo

ABSTRACT (English)

The rapid advancement of digital technology in recent years has had a significant impact on various industrial sectors. This condition forces business owners to adapt and evolve in accordance with modern demands, especially in workforce management. One such company is PT. Asri Rekatama Sejahtera, a property development company located in Bogor. The company currently still uses conventional methods for recording employee attendance and payroll, which in practice causes several issues, such as data inaccuracy, inefficiency in data recording, and the risk of data manipulation.

This research aims to develop a web-based payroll system as a solution to the problems encountered, by automating processes such as attendance recording, leave management, payroll processing, and project monitoring. The research adopts the Rapid Application Development (RAD) method due to its ability to accelerate the development process while involving users throughout its stages. The development process includes interviews with users, followed by system modeling using the Unified Modeling Language (UML)

Based on the results of system testing, the developed system successfully resolves the company's main administrative issues and provides improvements in managing human resources at PT. Asri Rekatama Sejahtera.

Keywords: Payroll system, RAD, Attendance management

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH	iv
KATA PENGANTAR	v
ABSTRAK	vii
<i>ABSTRACT (English)</i>	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	3
1.3 Batasan Masalah	3
1.4 Tujuan dan Manfaat Penelitian	4
1.4.1 Tujuan Penelitian	4
1.4.2 Manfaat Penelitian	4
1.5 Sistematika Penulisan	5
BAB II LANDASAN TEORI	6
2.1 Tinjauan Teori	6
2.1.1 Payroll	6
2.1.2 Rapid Application Development Method	6
2.1.3 Sistem Informasi	6
2.1.4 PHP	7
2.1.5 Laravel	7
2.1.6 Laragon	7
2.1.7 Black Box Testing	7
2.1.8 Web	8
2.1.9 CSS	8
2.1.10 Bootstrap	8

2.1.11.1	UML	9
2.1.12	Use Case Diagram	10
2.1.13	Activity Diagram	12
2.1.14	Class Diagram.....	13
2.1.15	User Acceptance Test.....	14
2.2	Jurnal Terdahulu	15
BAB III METODOLOGI PENELITIAN		19
3.1	Gambaran Umum Objek Penelitian.....	19
3.1.1	Profil Perusahaan.....	19
3.1.2	Struktur Organisasi	20
3.1.3	Visi dan Misi	20
3.2	Metode Penelitian.....	21
3.2.1	Metode <i>Rapid Application Development</i>	21
3.2.2	Perbandingan Metode Pengembangan Sistem	22
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	28
3.3.1	Wawancara	28
3.3.2	Studi Pustaka.....	28
3.4	Kerangka Berpikir.....	29
3.4	<i>Tools</i>	30
BAB IV ANALISIS DAN HASIL PENELITIAN		31
4.1	<i>Requirement Planning</i>	31
4.1.1	Analisis Kebutuhan Masalah.....	31
4.1.2	Solusi yang Ditawarkan.....	32
4.1.3	<i>User Requirements</i>	32
4.2	Perancangan Sistem.....	35
4.2.1	Use Case Diagram	35
4.2.1	Use Case Description.....	36
4.2.2	Activity Diagram	42
4.2.3	Class Diagram.....	69
4.2.4	Perancangan Database.....	70
4.2.5	Desain <i>User Interface</i>	83
4.3	Implementasi	101

BAB V SIMPULAN DAN SARAN	130
5.1 Simpulan	130
5.2 Saran.....	131
DAFTAR PUSTAKA	132
LAMPIRAN.....	135



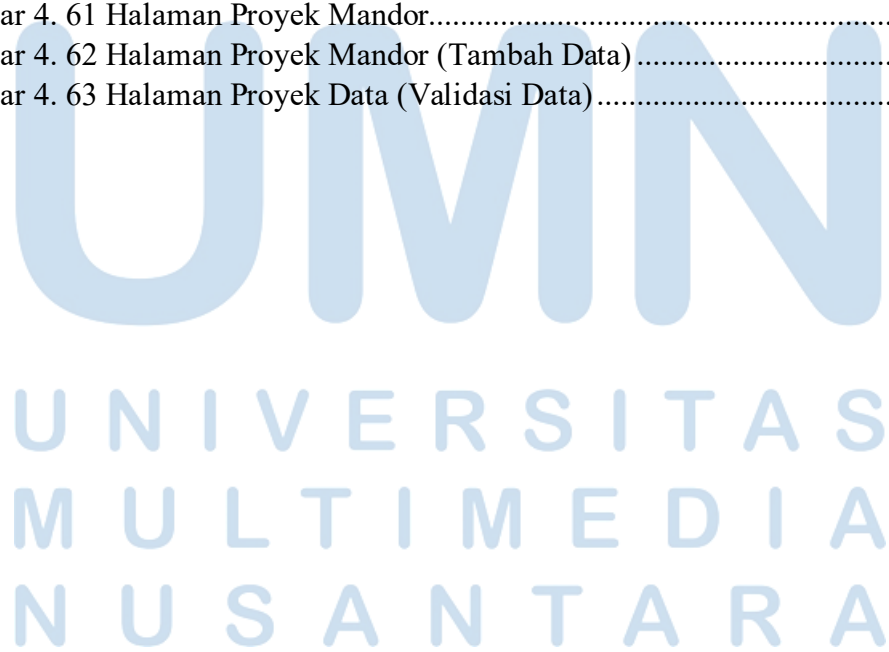
DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 <i>Use Case Diagram</i>	10
Tabel 2. 2 <i>Activity Diagram</i>	12
Tabel 2. 3 <i>Class Diagram</i>	14
Tabel 2. 4 Penelitian Terdahulu	15
Tabel 3. 1 Perbandingan Metodologi	24
Tabel 4. 1 <i>Use Case Description</i> Melakukan Presensi	36
Tabel 4. 2 <i>Use Case Description</i> Melakukan <i>Approval</i>	36
Tabel 4. 3 <i>Use Case Description</i> Mengajukan Izin	37
Tabel 4. 4 <i>Use Case Description</i> Mengatur Profil	37
Tabel 4. 5 <i>Use Case Description</i> Menampilkan Laporan	37
Tabel 4. 6 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Jabatan	38
Tabel 4. 7 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Gaji	38
Tabel 4. 8 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Absensi	39
Tabel 4. 9 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Tunjangan	39
Tabel 4. 10 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data <i>Role</i>	40
Tabel 4. 11 <i>Use Case Description</i> Mengelola Data Karyawan	40
Tabel 4. 12 <i>Use Case Description</i> Mengatur Akun Pengguna	41
Tabel 4. 13 <i>Use Case Description</i> Mengatur Laporan Proyek	41
Tabel 4. 14 <i>Use Case Description</i> Validasi Laporan Proyek	42
Tabel 4. 15 <i>Table Users</i>	70
Tabel 4. 16 <i>Table Absents</i>	71
Tabel 4. 17 <i>Table Absent Master</i>	73
Tabel 4. 18 <i>Table Allowances</i>	73
Tabel 4. 19 <i>Table Allowance Payroll</i>	74
Tabel 4. 20 <i>Table Attendances</i>	75
Tabel 4. 21 <i>Table Job Positions</i>	76
Tabel 4. 22 <i>Table Overtimes</i>	77
Tabel 4. 23 <i>Table Projects</i>	78
Tabel 4. 24 <i>Table Project Evidences</i>	79
Tabel 4. 25 <i>Table Project Workers</i>	79
Tabel 4. 26 <i>Table Reimbursements</i>	80
Tabel 4. 27 <i>Table Roles</i>	81
Tabel 4. 28 <i>Table Salaries</i>	82
Tabel 4. 29 <i>Table Shifts</i>	82
Tabel 4. 30 <i>Tabel User Acceptance Test (Admin)</i>	102
Tabel 4. 31 <i>Tabel User Acceptance Test (Karyawan)</i>	111
Tabel 4. 32 <i>Tabel User Acceptance Test (Tukang)</i>	114
Tabel 4. 33 <i>Tabel User Acceptance Test (Supervisor)</i>	117
Tabel 4. 34 <i>Tabel User Acceptance Test (Mandor)</i>	122
Tabel 4. 35 <i>Tabel User Acceptance Test (Project Manager)</i>	127

DAFTAR GAMBAR

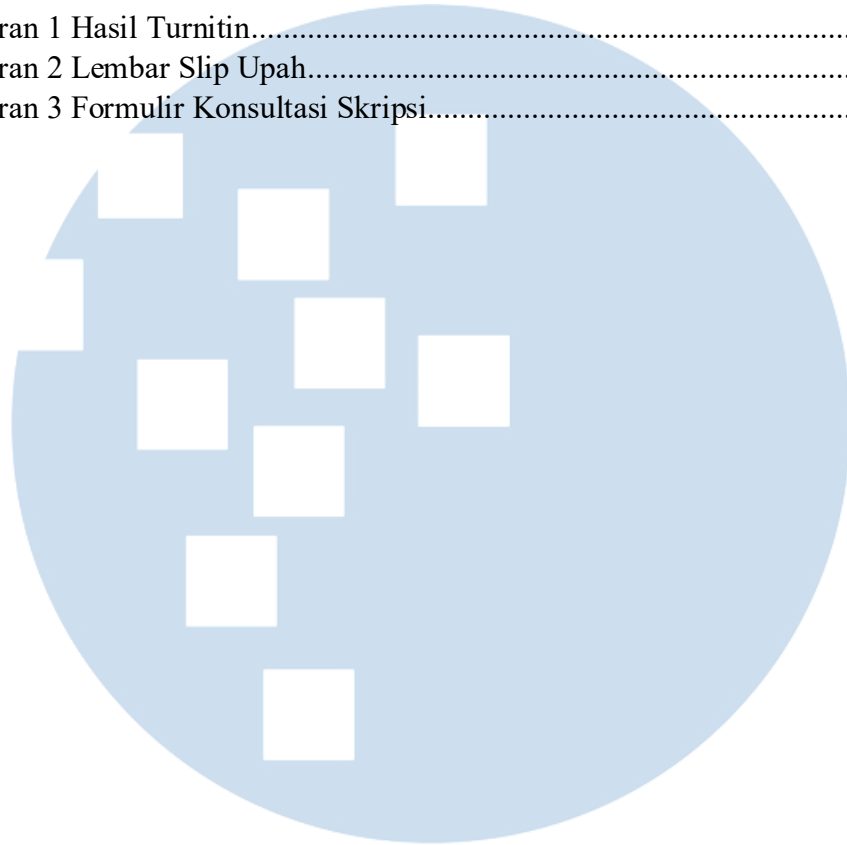
Gambar 3. 1 Logo PT. Asri Rekatama Sejahtera	19
Gambar 3. 2 Susunan Organisasi	20
Gambar 3. 3 Metode <i>Rapid Application Development</i>	21
Gambar 3. 4 Kerangka Berpikir	29
Gambar 4. 1 <i>Use Case Diagram</i>	35
Gambar 4. 2 <i>Activity Diagram</i> Admin mengelola akun pengguna.....	43
Gambar 4. 3 <i>Activity Diagram</i> Admin mengelola data jabatan.....	44
Gambar 4. 4 <i>Activity Diagram</i> Admin mengelola data gaji.....	45
Gambar 4. 5 <i>Activity Diagram</i> Admin mengelola data absensi.....	46
Gambar 4. 6 <i>Activity Diagram</i> Admin mengelola data tunjangan.....	47
Gambar 4. 7 <i>Activity Diagram</i> Admin mengelola data role	48
Gambar 4. 8 <i>Activity Diagram</i> Karyawan melakukan presensi	49
Gambar 4. 9 <i>Activity Diagram</i> Karyawan mengajukan izin	50
Gambar 4. 10 <i>Activity Diagram</i> Karyawan menampilkan laporan.....	51
Gambar 4. 11 <i>Activity Diagram</i> Karyawan mengatur profil.....	52
Gambar 4. 12 <i>Activity Diagram</i> Tukang melakukan presensi	53
Gambar 4. 13 <i>Activity Diagram</i> Tukang mengajukan izin.....	54
Gambar 4. 14 <i>Activity Diagram</i> Tukang mengatur profil.....	55
Gambar 4. 15 <i>Activity Diagram</i> Mandor melakukan presensi.....	56
Gambar 4. 16 <i>Activity Diagram</i> Mandor mengajukan izin.....	57
Gambar 4. 17 <i>Activity Diagram</i> Mandor menampilkan laporan.....	58
Gambar 4. 18 <i>Activity Diagram</i> Mandor melakukan approval.....	59
Gambar 4. 19 <i>Activity Diagram</i> Mandor mengatur profil.....	60
Gambar 4. 20 <i>Activity Diagram</i> Supervisor melakukan presensi	61
Gambar 4. 21 <i>Activity Diagram</i> Supervisor mengajukan izin	62
Gambar 4. 22 <i>Activity Diagram</i> Supervisor menampilkan laporan	63
Gambar 4. 23 <i>Activity Diagram</i> Supervisor melakukan approval	64
Gambar 4. 24 <i>Activity Diagram</i> Supervisor mengatur profil.....	65
Gambar 4. 25 <i>Activity Diagram</i> Project Manager mengatur laporan proyek.....	66
Gambar 4. 26 <i>Activity Diagram</i> Project Manager validasi proyek	67
Gambar 4. 27 <i>Activity Diagram</i> Project Manager mengatur profil.....	68
Gambar 4. 28 <i>Class Diagram</i>	69
Gambar 4. 29 Struktur dan Relasi <i>Database</i>	70
Gambar 4. 30 Halaman <i>Login</i>	83
Gambar 4. 31 Halaman Pengaturan Pengguna.....	84
Gambar 4. 32 Halaman Pengaturan Pengguna (<i>Add User</i>).....	85
Gambar 4. 33 Halaman Pengaturan Pengguna (<i>Edit User</i>).....	85
Gambar 4. 34 Halaman Pengaturan <i>Role</i>	86
Gambar 4. 35 Halaman Pengaturan <i>Role</i> (<i>Add Role</i>).....	86

Gambar 4. 36 Halaman Pengaturan Jabatan.....	87
Gambar 4. 37 Halaman Pengaturan Jabatan (Tambah Jabatan).....	87
Gambar 4. 38 Halaman Pengaturan Gaji.....	88
Gambar 4. 39 Halaman Pengaturan Gaji (Tambah Gaji).....	88
Gambar 4. 40 Halaman Pengaturan Tunjangan	89
Gambar 4. 41 Halaman Pengaturan Tunjangan (Tambah Tunjangan).....	89
Gambar 4. 42 Halaman Pengaturan <i>Master Absen</i>	90
Gambar 4. 43 Halaman Pengaturan <i>Master Absen</i> (Tambah Data).....	90
Gambar 4. 44 Halaman Dashboard Karyawan, Tukang, <i>Supervisor</i> , Mandor.....	91
Gambar 4. 45 Halaman Rekam Kehadiran.....	91
Gambar 4. 46 Halaman Pengajuan Izin.....	92
Gambar 4. 47 Halaman Pengajuan Izin (Tambah Pengajuan)	92
Gambar 4. 48 Halaman Pengajuan Lembur	93
Gambar 4. 49 Halaman Pengajuan Lembur (Tambah Data).....	93
Gambar 4. 50 Halaman Pengajuan <i>Reimburse</i> (Karyawan).....	94
Gambar 4. 51 Halaman Pengajuan <i>Reimburse</i> (Tambah Data)	94
Gambar 4. 52 Halaman Laporan Presensi Per Bulan	95
Gambar 4. 53 Halaman Laporan Presensi Per Pegawai	95
Gambar 4. 54 Halaman Laporan Gaji	96
Gambar 4. 55 Slip Gaji.....	97
Gambar 4. 56 Halaman Validasi Presensi.....	97
Gambar 4. 57 Halaman Validasi Presensi (Actions).....	98
Gambar 4. 58 Halaman Validasi Izin.....	98
Gambar 4. 59 Halaman Validasi Lembur.....	99
Gambar 4. 60 Halaman Validasi Reimburse.....	99
Gambar 4. 61 Halaman Proyek Mandor.....	100
Gambar 4. 62 Halaman Proyek Mandor (Tambah Data)	100
Gambar 4. 63 Halaman Proyek Data (Validasi Data).....	101



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Hasil Turnitin.....	136
Lampiran 2 Lembar Slip Upah.....	144
Lampiran 3 Formulir Konsultasi Skripsi.....	145



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA