

Web-Based Employee Payroll Information System at Kusuma Clinic

Hervantius¹⁾, Yunita²⁾, dan Rizky Zakariyya Rasyad³⁾

¹Sistem Informasi, STMIK Widya Cipta Dharma

^{2,3}Bisnis Digital, STMIK Widya Cipta Dharma

^{1,2,3}Jl. M. Yamin, Gn. Kelua, Kec. Samarinda Ulu, Kota Samarinda, Kalimantan Timur 75123

E-mail: oboytius@gmail.com¹⁾, yunita@wicida.ac.id²⁾, rizky@wicida.ac.id³⁾

ABSTRACT

Klinik Kusuma is a private healthcare facility located in Samarinda. The clinic employs eight midwives, one obstetrician, and one general practitioner, and offers general medical check-ups and childbirth services. Currently, the recording of medical actions performed by midwives and doctors is still done manually using notebooks, which makes it difficult to search for or summarize data. This study aims to assist the administrator in managing payroll data more easily and efficiently, as well as to facilitate employees, such as midwives and doctors, in inputting their medical procedures. The system development method used in this study is the waterfall model. The Web-Based Employee Payroll Information System at Klinik Kusuma successfully simplifies the process for administrators to generate monthly payroll summaries and enables employees to more easily access their salary information.

Keywords: Information System, Payroll, Waterfall, Klinik Kusuma, Web-Based.

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA KLINIK KUSUMA BERBASIS WEB ABSTRAK

Klinik Kusuma adalah salah satu fasilitas pelayanan kesehatan swasta yang berlokasi di Samarinda. Klinik ini memiliki delapan bidan, satu dokter kandungan, dan satu dokter umum, serta memberikan layanan pemeriksaan umum dan persalinan. Selain itu, pencatatan data tindakan medis yang dilakukan oleh bidan dan dokter masih dilakukan secara manual menggunakan buku, sehingga menyulitkan saat proses pencarian atau rekapitulasi data. Penelitian ini bertujuan untuk membantu admin dalam mengelola data gaji secara lebih mudah dan efisien, serta memudahkan karyawan, seperti bidan dan dokter, dalam penginputan data tindakan yang mereka lakukan. Dalam pengembangan sistem yang digunakan pada penelitian ini ialah menggunakan metode air terjun (*waterfall*). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada Klinik Kusuma ini berhasil memberikan kemudahan bagi admin untuk melakukan perekapan data gaji per bulan dan akses bagi karyawan lebih mudah dalam proses pencarian data gaji.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penggajian, *Waterfall*, Klinik Kusuma, Berbasis web.

1. PENDAHULUAN

Kemajuan teknologi informasi terjadi dengan sangat pesat, ditandai dengan munculnya berbagai jenis perangkat keras dan lunak yang lebih berkembang dibandingkan versi sebelumnya. Salah satunya ditandai dengan adanya situs-situs yang menyediakan berbagai layanan guna memudahkan pekerjaan manusia. *Website* atau situs adalah sekumpulan halaman yang menyajikan berbagai jenis informasi, seperti teks, gambar baik yang diam maupun bergerak, animasi, suara, atau kombinasi dari semuanya. Halaman-halaman ini bisa bersifat statis atau dinamis, dan saling terhubung satu sama lain membentuk satu kesatuan yang dapat diakses melalui jaringan.

Klinik Kusuma adalah salah satu fasilitas pelayanan kesehatan swasta yang berlokasi di Samarinda. Klinik ini memiliki enam bidan, satu dokter umum, satu apoteker

dan asistennya, serta memberikan layanan pemeriksaan umum dan persalinan. Saat ini, sistem penggajian di Klinik Kusuma masih belum berjalan dengan optimal. Selain itu, pencatatan data tindakan medis yang dilakukan oleh bidan dan dokter masih dilakukan secara manual menggunakan buku, sehingga menyulitkan saat proses pencarian atau rekapitulasi data..

Pencatatan manual ini sering menimbulkan berbagai kendala, seperti hilangnya data, tulisan yang sulit dibaca, atau merusak data akibat terkena air. Hal ini tentu memperlambat proses evaluasi dan administrasi. Oleh karena itu, dibutuhkan sistem yang mampu mendukung dan mempermudah proses penggajian serta pengelolaan data tindakan medis secara lebih efisien dan akurat.

Dengan latar belakang tersebut, penulis mengangkat judul "SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA KLINIK KUSUMA BERBASIS

WEB” sebagai solusi untuk meningkatkan efisiensi kerja dan pengelolaan data di klinik tersebut.

2. RUANG LINGKUP

Dalam penelitian ini permasalahan mencakup:

1. Aplikasi yang dikembangkan difokuskan pada proses perhitungan gaji pokok serta data tindakan medis yang dilakukan oleh karyawan di Klinik Kusuma.
2. Sistem ini mengelola data yang meliputi informasi karyawan, data tindakan medis, serta data penggajian.
3. Akses terhadap sistem diberikan kepada tiga jenis pengguna, yaitu admin (staff keuangan), karyawan, dan pimpinan klinik.
4. Sistem menghasilkan output berupa slip gaji.

3. BAHAN DAN METODE

3.1 Sistem

Mallala dkk. (2024). Sistem merupakan kumpulan dari komponen-komponen yang memiliki unsur-unsur yang saling berhubungan antara satu dengan yang lainnya. Informasi merupakan data yang diolah menjadi suatu bentuk yang lebih berguna dan lebih berarti bagi penerimanya. Secara umum, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan elemen yang saling berkaitan dan saling memengaruhi dalam menjalankan aktivitas bersama untuk mencapai sasaran yang telah ditetapkan. Sistem juga bisa dimaknai sebagai susunan dari berbagai pandangan, teori, atau asas yang tersusun secara teratur dan membentuk suatu kesatuan utuh.

3.2 Informasi

Effendy dkk. (2023). Informasi merupakan hasil akhir dari serangkaian proses pengolahan data yang disusun secara sistematis, sehingga memberikan pemahaman dan manfaat praktis bagi penggunaannya, baik untuk keputusan jangka pendek maupun jangka panjang.

Informasi merupakan data yang telah diproses sehingga memiliki nilai. Relevansi, akurasi, ketepatan waktu, dan kelengkapan adalah karakteristik kunci yang menentukan kualitas informasi. Ramdany dkk. (2024).

3.3 Sistem Informasi

Rahmi dkk. (2023). Sistem informasi adalah rangkaian proses yang mencakup pengumpulan, pengolahan, analisis, dan penyebaran informasi dengan tujuan tertentu, yang melibatkan unsur manusia, perangkat keras, perangkat lunak, serta database. Keberadaan sistem informasi berperan penting dalam mendukung komunikasi, menjalankan transaksi penting, menunjang aktivitas manajerial, dan membantu individu atau organisasi dalam membuat keputusan yang tepat.

3.4 Penggajian

Syukron & Abdurrazaq (2021). Penggajian merujuk pada pembayaran yang diberikan sebagai sebuah imbalan atas jasa yang disediakan oleh karyawan yang

menduduki posisi sebagai manajer, biasanya dibayarkan secara tetap setiap bulan. Gaji karyawan merupakan kompensasi rutin yang diberikan sebagai imbalan atas pekerjaan yang telah mereka lakukan. Namun, jika pengolahan data gaji masih dilakukan secara manual, hal ini dapat menyebabkan berbagai masalah, seperti kesalahan dalam perhitungan, waktu yang lama untuk mencetak slip gaji, serta keterbatasan dalam proses yang hanya dapat dilakukan menggunakan satu perangkat.

3.5 Klinik

Khulaimi dkk. (2021). Menurut Peraturan Menteri Kesehatan Republik Indonesia Nomor 028/Menkes/Per/I/2011, klinik merupakan sebuah fasilitas penyedia pelayanan kesehatan yang memberikan layanan medis perorangan, baik berupa pelayanan dasar maupun spesialisik. Klinik dikelola oleh lebih dari satu jenis tenaga kesehatan dan dipimpin oleh seorang tenaga medis. Sebagai institusi pelayanan publik, klinik memerlukan sistem informasi yang cepat, akurat, tepat sasaran, dan memadai guna mendukung peningkatan mutu pelayanan terhadap pasien serta pihak-pihak yang terlibat di dalamnya.

3.6 Website

Endra dkk. (2021). *Website* terdiri dari berbagai halaman *web* yang diakses melalui *browser* dan internet, dan terhimpun dalam sebuah domain atau subdomain yang dikenal sebagai *World Wide Web (WWW)*. Bahasa pemrograman *HTML (Hyper Text Markup Language)* merupakan fondasi dalam pembuatan *website*, namun pengembangan *website* modern seringkali melibatkan bahasa pemrograman dinamis seperti *PHP (Hypertext Preprocessor)*, yang bersifat *open-source* dan berjalan di sisi *server*.

3.7 Laravel

Attasiky & Utami (2024). *Laravel* adalah sebuah *framework* yang digunakan untuk *web development* ke sederhanaan dan fleksibilitas dari segi desainnya”. Sama seperti *framework* yang lainnya, *laravel* dibangun dengan basis *MVC (Model-View-Controller)*. *Laravel* menjadi salah satu primadona *framework* bagi *programmer PHP* untuk membuat aplikasi-aplikasi yang lebih elegan dan dinamis. Ia menjadi *framework* terbaik pada tahun 2014. “*Laravel* dilengkapi dengan *command line tool* yang bernama *artisan* yang dapat digunakan untuk *packaging bundle* dan instalasi *bundle* melalui *command prompt*.”

3.8 PHP

Apandi dkk. (2023). *PHP* adalah bahasa pemrograman sisi server yang digunakan untuk membangun aplikasi *web* dinamis dan interaktif. *PHP* singkatan dari *Hypertext Preprocessor* dan pertama kali dirilis pada tahun 1995 oleh Rasmus Lerdorf. Bahasa pemrograman ini sangat populer dan banyak digunakan dalam pengembangan *web*, terutama karena

kemampuannya untuk menghasilkan konten dinamis pada halaman *web*. *PHP* merupakan bahasa pemrograman *open source* yang digunakan dalam pengembangan aplikasi *web*. Bahasa pemrograman ini dapat berjalan pada berbagai *platform* seperti *Windows*, *Linux*, dan *Mac*. Kelebihan dari mudah, serta dukungan terhadap berbagai database seperti *MySQL*, *Oracle*, dan *PostgreSQL*.

3.9 MySQL

Permata Putri dkk. (2023) *MySQL* merupakan database yang sering digunakan oleh para *Programmer Web* karena database ini dinilai lebih stabil dan sangat kuat untuk media penyimpanan data dibandingkan database lainnya. *MySQL* ini juga tergolong *software RDBMS* yang berperan sebagai server database. Sebagai *DBMS*, *MySQL* berlisensi dibawah *GNU General Public License (GPL)* yang bersifat *open source* yang memiliki fitur *multiplatform*, andal, cepat, mudah digunakan, jaminan keamanan akses dan *MySQL* mendukung perintah *SQL (Structured Query Language)*. Database *MySQL* memiliki lima keunggulan diantaranya adalah kecepatan, mudah digunakan (*user friendly*), gratis (*open source*), *support* dengan bahasa *query*, dan *user* dapat mengakses lebih dari satu waktu (*realtime*). Database *MySQL* memfasilitasi banyak operator yang dapat berguna saat melakukan *query*, biasanya digunakan dalam pernyataan *SELECT* dan klausa *WHERE*.

3.10 XAMPP

Arafat dkk. (2022). *XAMPP* merupakan server yang paling banyak digunakan. Fiturnya lengkap, gampang digunakan *programmer PHP* pemula karena yang perlu anda gunakan hanyalah “menjalankan” salah-satu modul bernama *Apache* yang dapat memproses *PHP*. *Xampp* singkatan dari *X Apache MySQL PHP Perl,X* adalah sistem operasi (*Windows*, *Linux*, *Unix*), merupakan paket *software* yang terdiri dari server *web (Apache)*, database (*MySQL – MariaDB*), dan pengembangan aplikasi (*PHP* dan *Perl*); disebut juga sebagai *software stack*, *XAMPP* dikembangkan oleh grub pengguna *server web Apache – ApacheFriends.org*.

3.11 UML (Unified Modeling Language)

Gunawan dkk. (2023) *Unified Modeling Language (UML)* adalah sebuah bahasa pemodelan grafis yang digunakan untuk merancang dan mendokumentasikan sistem perangkat lunak. *UML* sering digunakan oleh para pengembang perangkat lunak untuk memvisualisasikan, mendokumentasikan, dan memahami rancangan sistem perangkat lunak yang akan dibangun. *UML* pertama kali diperkenalkan pada tahun 1997 oleh Grady Booch, James Rumbaugh, dan Ivar Jacobson, yang kemudian dikenal sebagai (*The Three Amigos*). Sebelumnya, Booch, Rumbaugh, dan Jacobson telah mengembangkan bahasa pemodelan perangkat lunak masing-masing, yaitu *Booch OOD*, *OMT*, dan *OOSE*. Pada tahun 1994, mereka bergabung untuk menggabungkan kekuatan bahasa-

bahasa mereka dan mengembangkan sebuah bahasa pemodelan perangkat lunak yang lebih kuat. Pada awalnya, *UML* hanya terdiri dari beberapa jenis diagram, yaitu diagram kelas, diagram objek, diagram urutan, diagram aktivitas, dan diagram *statechart*. Namun, *UML* terus berkembang dan pada versi-versi berikutnya, lebih banyak jenis diagram ditambahkan, seperti diagram komponen, diagram penempatan, diagram paket, dan lain-lain.

3.12 Metode Black box

Setiana dkk. (2024). Pengujian *Black Box* merupakan metodologi evaluasi perangkat lunak yang menganalisis aspek fungsional eksternal sistem tanpa mempertimbangkan arsitektur internal atau mekanisme implementasinya. Signifikansi pendekatan ini tidak sekadar terbatas pada identifikasi kesalahan operasional, melainkan juga berperan krusial dalam menjamin kesesuaian produk dengan kebutuhan pengguna secara holistik. Ciri khas metode ini adalah pelaksanaan pengujian yang independen dari pengetahuan tentang kode sumber atau logika pemrograman yang mendasari sistem.

3.13 Pengujian Alpha

Shafirawati dkk. (2024). Pengujian *Alpha* merupakan langkah yang dijalankan untuk memverifikasi kinerja optimal dan ketiadaan *error* atau *bug* pada sistem yang sedang diuji. Pengujian *alpha* dilakukan di lingkungan pengembangan, misalnya oleh pengembang atau karyawan yang turut berkontribusi atau memiliki hubungan dengan pengembangan aplikasi. *Alpha testing* dapat menggunakan metode *white box testing* atau *black box testing*. Pada penelitian ini, metode yang digunakan untuk *alpha testing* adalah *black box testing*, di mana sistem diuji tanpa melihat kode programnya.

3.14 Beta Testing

Menora dkk. (2023) *Beta testing* adalah pengujian yang biasanya dilakukan setelah *alpha testing* selesai dilakukan. *Beta testing* merupakan pengujian yang dilakukan dari perspektif pengguna. Pengujian ini dilakukan atas dasar ingin mengetahui seberapa besar tingkat penerimaan pengguna sebelum aplikasi benar-benar dirilis. Hasil perhitungan tingkat penerimaan pengguna tersebut nantinya akan digunakan sebagai masukan untuk melakukan perbaikan aplikasi di masa mendatang.

Shafirawati dkk. (2024). Pengujian *beta* dilakukan di luar lingkungan pengembangan untuk mendapatkan umpan balik dari pengguna. Salah satu fokus utama dalam pengujian beta adalah mengevaluasi kualitas pengalaman pengguna saat menggunakan aplikasi tersebut. Evaluasi pengujian ini dapat dilakukan dengan membagikan kuisioner kepada pengguna yang terlibat dalam pengujian sistem.

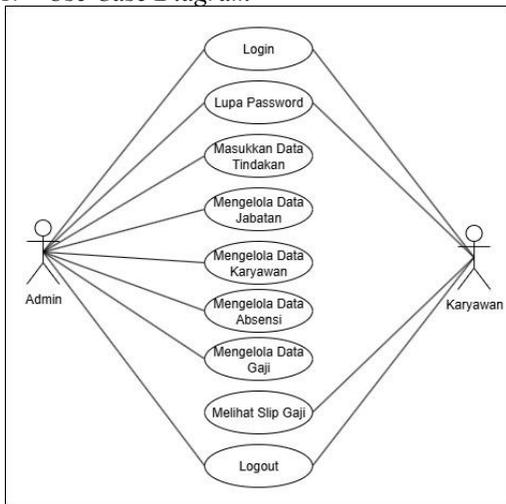
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

4.1 Analisis Kebutuhan Sistem

Tahap ini pengembang harus melakukan analisis untuk membangun sistem yang memenuhi permintaan pengguna. Hal ini dapat digunakan sebagai panduan untuk menentukan fitur atau layanan mana yang harus dibuat.

4.2 Desain Sistem

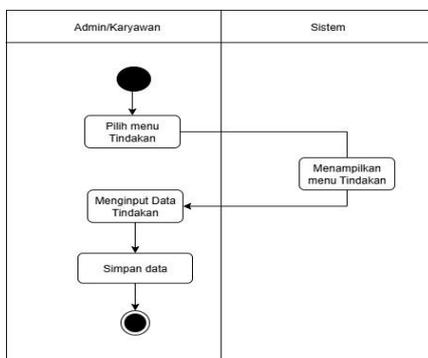
1. Use Case Diagram



Gambar 1. Use Case Diagram
Sumber: Data diolah. (2025).

Usecase diagram menjelaskan manfaat dari aplikasi jika dilihat dari sudut pandang orang yang berada diluara sistem (aktor). Diagram ini menunjukkan fungsionalitas suatu sistem atau kelas dan bagaimana sistem berinteraksi dengan dunia luar. Usecase diagram dapat digunakan selama proses analisa untuk menangkap requirements atau permintaan terhadap sistem dan untuk memahami bagaimana sistem tersebut bekerja.

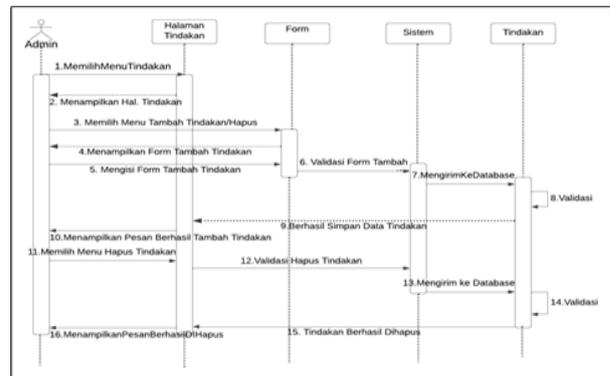
2. Activity Diagram menjelaskan Admin membuka menu Tindakan lalu sistem akan menampilkan form Tindakan Karyawan, kemudian admin akan menambahkan data tindakan karyawan, dan admin dapat menghapus data.



Gambar 2. Activity Diagram Reset Password
Sumber: Data diolah. (2025).

3. Sequence Diagram

Sequence Diagram menunjukkan rangkaian pesan yang dikirim antara aktor admin dengan objek dan class lainnya dalam proses melakukan pengiputan data tindakan.

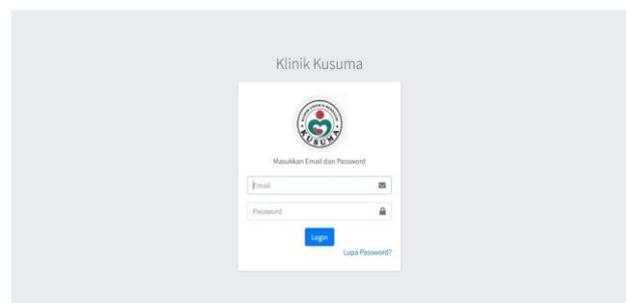


Gambar 3. Sequence Diagram Tindakan
Sumber: Data diolah. (2025).

4.3 Implementasi

1. Halaman Login

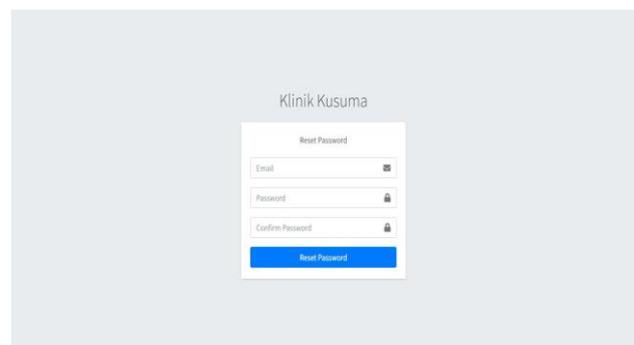
Halaman login menampilkan layout admin dan user untuk login.



Gambar 4 Halaman Login
Sumber: Data diolah. (2025).

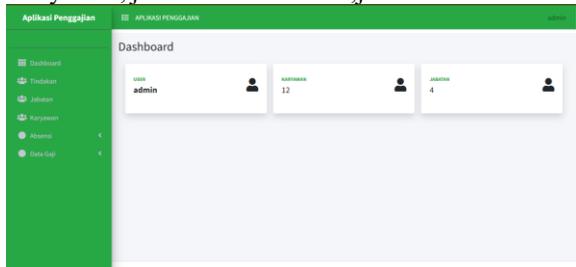
2. Halaman Lupa Password

Halaman Lupa Password menampilkan layout dimana bagian memasukkan email untuk mengkonfirmasi password akan di ubah.



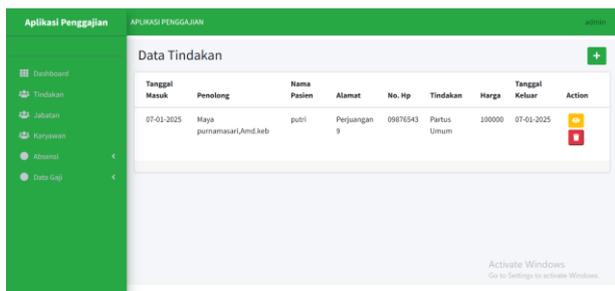
Gambar 5. Halaman Lupa Password
Sumber: Data diolah. (2025).

3. Halaman *Dashboard Admin*
 Halaman *dashboard* menampilkan jumlah karyawan, jabatan dan tindakan, jabatan.



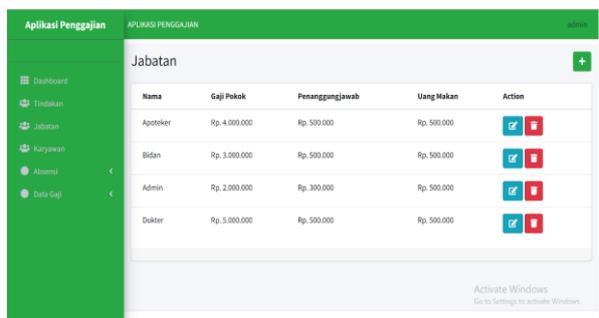
Gambar 6. Halaman Dashboard
 Sumber: Data diolah. (2025).

4. Menu Tindakan
 Menu tindakan menampilkan halaman tindakan dan admin dapat menginput data tindakan karyawan berupa tanggal masuk, nama pasien, penolong, alamat, no hp, tindakan dan tanggal keluar.



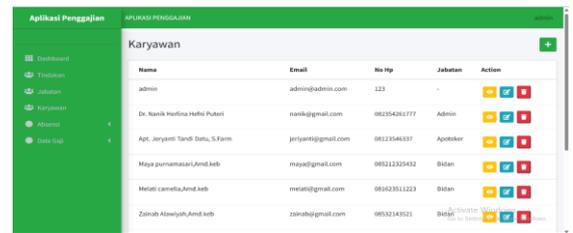
Gambar 7. Menu tindakan
 Sumber: Data diolah. (2025).

5. Menu Jabatan
 Menu jabatan menampilkan halaman jabatan karyawan, dimana admin dapat menginput data jabatan seperti nama jabatan, gaji pokok, penanggungjawab dan uang makan.



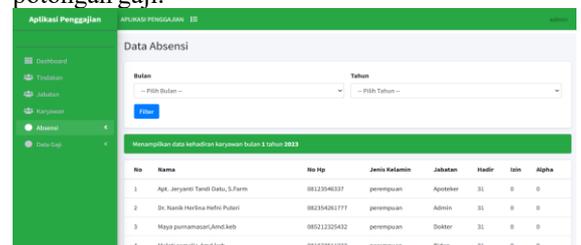
Gambar 8. Menu Jabatan
 Sumber: Data diolah. (2025).

6. Menu Karyawan
 Menu karyawan menampilkan halaman karyawan, dimana admin dapat melihat data karyawan dan dapat menginput data karyawan seperti nama, email, no hp dan jabatan.



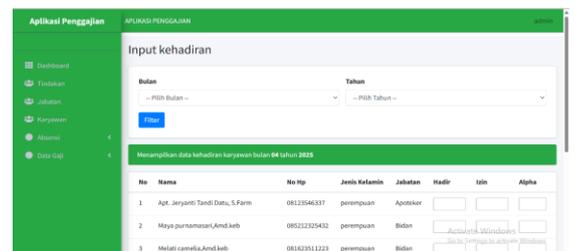
Gambar 9. Menu Karyawan
 Sumber: Data diolah. (2025).

7. Menu Absensi
 Menu absensi menampilkan halaman absensi dimana admin dapat mengisi kehadiran karyawan, dapat melihat data absensi sesuai bulan dan tahun yang telah dipilih dan admin juga dapat melihat potongan gaji.



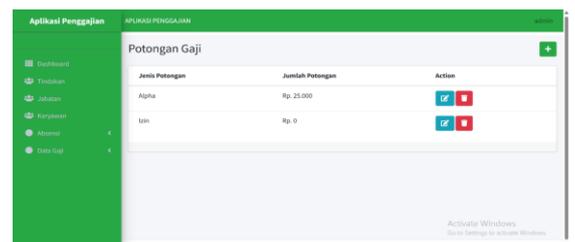
Gambar 10. Menu Absensi
 Sumber: Data diolah. (2025).

8. Menu Input Kehadiran
 Menu input kehadiran digunakan oleh admin untuk mengisi kehadiran karyawan, dapat melihat data absensi sesuai bulan dan tahun.



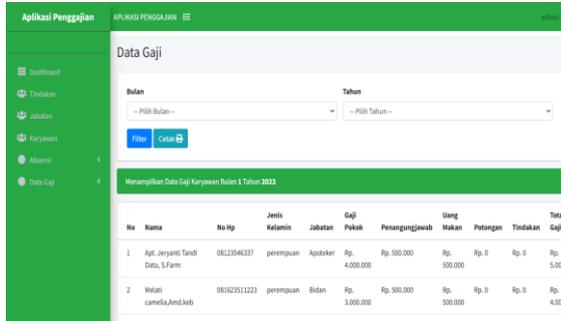
Gambar 11. Menu Input Kehadiran
 Sumber: Data diolah. (2025).

9. Menu Potongan Gaji
 Menu potongan gaji digunakan oleh admin untuk mengisi jenis potongan gaji dan jumlah potongan gaji karyawan. Potongan gaji karyawan di dapat dari ketidakhadiran atau alpha.



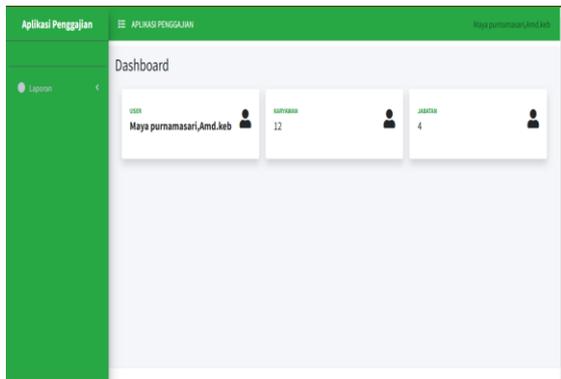
Gambar 12. Menu Potongan Gaji
 Sumber: Data diolah. (2025).

10. Menu Data Gaji
Menu data gaji menampilkan halaman data gaji dimana admin dapat melihat data gaji karyawan sesuai bulan dan tahun yang dipilih.



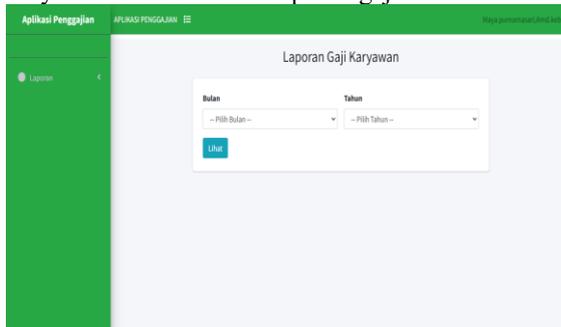
Gambar 13. Menu Data Gaji
Sumber: Data diolah. (2025).

11. Menu *Dashboard User*
Halaman dashboard user menampilkan nama user, karyawan, dan jumlah jabatan.



Gambar 14. Halaman Dashboard User
Sumber: Data diolah. (2025).

12. Menu Laporan Gaji Karyawan
Halaman laporan gaji karyawan menampilkan menu bulan dan tahun gaji yang digunakan karyawan untuk melihat laporan gaji.



Gambar 15. Laporan Gaji Karyawan
Sumber: Data diolah. (2025).

13. Menu Cetak Laporan Gaji Karyawan
Halaman cetak laporan gaji karyawan dapat dilihat dengan cara user memilih menu lihat pada halaman laporan gaji karyawan dengan memilih bulan dan tahun gaji.



Gambar 16. Cetak Laporan Gaji Karyawan
Sumber: Data diolah. (2025).

4.4 Black Box testing

Pengujian *black-box* dilakukan untuk mengevaluasi fungsidiari setiap fitur yang terdapat sistem secara komprehensif, mengidentifikasi kekurangan, dan memastikan kesiapan produk sebelum implementasi.

Tabel 1. Black Box Testing

No	Pengujian	Output yang Diharapkan	Status
1.	Klik <i>login</i>	Mendapatkan hak akses sebagai admin, kemudian dapat masuk ke sistem sesuai hakakses yang didapat	Berhasil
2.	Klik <i>dashboard</i>	Menampilkan halaman <i>dashboard</i>	Berhasil
3.	Klik Tindakan	Menampilkan halaman tindakan	Berhasil
4.	Klik Jabatan	Menampilkan halaman jabatan	Berhasil
5.	Klik karyawan	Menampilkan halaman karyawan	Berhasil
6.	Klik Absensi	Menampilkan halaman absensi	Berhasil
7.	Klik Data Gaji	Menampilkan halaman data gaji	Berhasil
8.	Klik tambah data	Menampilkan <i>form</i> tambah data	Berhasil
9.	Klik hapus data	Menghapus data	Berhasil
10.	Klik detail data	Menampilkan detail data	Berhasil

Sumber: Data diolah. (2025).

Adapun pengujian *Black Box website* penggajian pada menu halaman userdapat dilihat pada tabel 2.

Tabel 2. Black Box Testing

No	Pengujian	Output yang Diharapkan	Status
1.	Klik <i>login</i>	Mendapatkan hak akses sebagai karyawan Klinik Kusuma, kemudian dapat masuk ke sistem sesuai hak akses yang didapat	Berhasil
2.	Klik Laporan	Menampilkan halaman laporan dimana userdapat melihat data gaji sesuai bulan dan tahun yang dipilih	Berhasil

Sumber: Data diolah. (2025).

4.5 Black Box testing

Hasil dari beta testing adalah pengujian *User Interface* dan *user experience* untuk aplikasi *website* penggajian karyawan pada Klinik Kusuma berbasis web menggunakan *framework laravel* dilakukan dengan menggunakan metode kuesioner SUS (*System Usability Scale*). Metode SUS merupakan metode yang digunakan untuk mengukur kepuasan pengguna, metode ini berupa kuesioner yang sudah disusun atau siap digunakan dalam melakukan penelitian.

Tabel 3. Hasil Kuesioner

No	Responden	Jawaban									
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10
1.	Responden 1	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3
2.	Responden 2	3	3	4	4	4	3	4	2	3	5
3.	Responden 3	4	2	4	3	5	2	4	2	4	3
4.	Responden 4	5	1	5	2	5	1	4	1	5	1
5.	Responden 5	4	2	5	4	5	1	4	2	5	5
6.	Responden 6	4	2	4	1	4	2	4	1	4	1
7.	Responden 7	4	3	4	3	4	2	4	1	4	3
8.	Responden 8	5	1	5	2	5	1	5	1	5	4
9.	Responden 9	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
10.	Responden 10	5	1	5	1	5	1	5	1	5	4
11.	Responden 11	4	1	4	2	5	2	4	2	4	2
12.	Responden 12	4	2	4	4	3	3	4	2	3	3
13.	Responden 13	5	2	5	2	5	2	5	1	5	2
14.	Responden 14	4	3	5	4	5	3	4	2	5	5
15.	Responden 15	4	3	4	4	4	3	5	2	4	4
16.	Responden 16	5	2	5	2	5	4	5	2	4	4
17.	Responden 17	5	1	5	2	4	2	5	1	5	2
18.	Responden 18	5	1	5	1	5	1	5	1	1	2
19.	Responden 19	5	1	5	4	5	1	5	1	5	2
20.	Responden 20	5	1	5	4	5	1	5	1	5	2
21.	Responden 21	5	1	5	2	5	1	5	1	5	1
22.	Responden 22	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
23.	Responden 23	5	1	5	5	5	4	5	1	4	5
24.	Responden 24	4	2	4	4	4	1	3	2	4	5
25.	Responden 25	4	2	4	3	5	1	4	1	4	3
26.	Responden 26	5	1	4	2	5	2	4	1	4	4
27.	Responden 27	4	1	4	5	5	1	5	1	4	4
28.	Responden 28	5	2	5	1	5	1	4	2	4	4
29.	Responden 29	3	2	4	5	4	2	3	2	4	5
30.	Responden 30	4	4	3	4	4	3	2	3	4	5

Sumber: Data diolah. (2025).

Setelah didapatkan isian kuesioner dari responden, kuesioner selanjutnya dihitung dengan menggunakan rumus perhitungan dari Q1 sampai Q10. Kemudian jika sudah dapat jumlahnya, jumlah sebelumnya dikali dengan 2,5 untuk mendapatkan nilai akhir atau rata-rata. Berikut hasil dari perhitungan kuesioner dari data sebelumnya, dapat dilihat pada tabel 4.12.

Tabel 3. Hasil Kuesioner

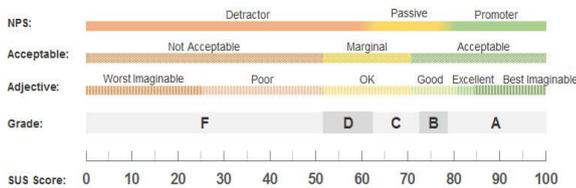
No	Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1.	Responden 1	3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	24	60.0

Tabel 3. Hasil Kuesioner (Lanjutan)

No	Responden	Skor Hasil Hitung										Jumlah	Nilai (Jumlah x 2.5)
		Q1	Q2	Q3	Q4	Q5	Q6	Q7	Q8	Q9	Q10		
1.	Responden 1	3	3	3	1	2	2	3	3	2	2	24	60.0
2.	Responden 2	2	2	3	1	3	2	3	3	2	0	21	52.5
3.	Responden 3	3	3	3	2	4	3	3	3	3	2	29	72.5
4.	Responden 4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	38	95.0
5.	Responden 5	3	3	4	1	4	4	3	3	4	0	29	72.5
6.	Responden 6	3	3	3	4	3	3	3	4	3	4	33	82.5
7.	Responden 7	3	2	4	2	3	3	4	4	3	2	30	75.0
8.	Responden 8	4	4	4	3	4	4	4	4	4	1	36	90.0
9.	Responden 9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	92.5
10.	Responden 10	4	4	4	4	4	4	4	4	4	1	37	92.5
11.	Responden 11	3	4	3	3	4	3	3	3	3	3	32	80.0
12.	Responden 12	3	3	3	3	2	2	3	3	2	2	26	65.0
13.	Responden 13	4	3	4	3	4	3	4	4	4	3	36	90.0
14.	Responden 14	3	2	4	3	4	2	3	3	4	0	28	70.0
15.	Responden 15	3	2	3	1	3	2	4	3	3	1	25	62.5
16.	Responden 16	4	3	4	3	4	1	4	3	3	1	30	75.0
17.	Responden 17	4	4	4	3	3	3	4	4	4	3	36	90.0
18.	Responden 18	4	4	4	4	4	4	4	4	0	3	35	87.5
19.	Responden 19	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	37	92.5
20.	Responden 20	4	4	4	2	4	4	4	4	4	3	37	92.5
21.	Responden 21	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	39	97.5
22.	Responden 22	3	1	3	1	3	1	3	1	3	1	20	50.0
23.	Responden 23	4	4	4	0	4	1	4	4	3	0	28	70.0
24.	Responden 24	3	3	3	1	3	4	2	3	3	0	25	62.5
25.	Responden 25	3	3	3	2	4	4	3	4	3	2	31	77.5
26.	Responden 26	4	4	3	3	4	3	3	4	3	1	32	80.0
27.	Responden 27	3	4	3	0	4	4	4	4	3	1	30	75.0
28.	Responden 28	4	3	4	4	3	4	3	3	3	1	32	80.0
29.	Responden 29	2	3	3	0	3	3	2	3	3	0	22	55.0
30.	Responden 28	3	1	2	1	3	2	1	2	3	0	18	45.0
Skor Rata-rata (Hasil Akhir)												70	

Sumber: Data diolah. (2025).

Dari 30 responden didapat dengan jumlah rata-rata SUS yaitu 70. Hasil tersebut membuktikan bahwa pengujian aplikasi *website* penggajian karyawan pada Klinik Kusuma masuk ke dalam kategori GOOD dengan *grade scale* B. Artinya secara *usability* berdasarkan data tersebut mendapatkan penilaian dapat diterima atau layak. Score SUS dapat kita lihat pada gambar 17.



Gambar 17. SUS Score
Sumber: Data diolah. (2025).

5. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Dengan adanya hasil penelitian yang dilaksanakan dan berdasarkan uraian yang telah dibahas pada bab-bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa:

1. Aplikasi penggajian karyawan berbasis *website* pada Klinik Kusuma dirancang untuk memudahkan admin dalam mengelola data tindakan dan perhitungan gaji karyawan. Dengan adanya aplikasi ini, admin tidak perlu lagi mencatat secara manual, karena seluruh proses pengelolaan gaji dapat dilakukan langsung melalui *website* yang telah disediakan.
2. Dengan adanya *website* penggajian karyawan pada Klinik Kusuma memberikan kemudahan bagi admin (staff keuangan) dan pimpinan untuk melakukan perekapan data gaji per bulan dan akses bagi karyawan lebih mudah baik dari segi penggunaannya maupun dalam proses pencarian data slip gajinya.
3. Setelah melakukan uji coba (*testing*) aplikasi *website* penggajian karyawan pada Klinik Kusuma dengan menggunakan metode *SUS* menghasilkan nilai rata-rata yaitu 70 membuktikan bahwa pengujian aplikasi masuk ke dalam kategori *GOOD* dengan *grade scale* B dan layak untuk diimplementasikan.

5.2 Saran

Adapun saran-saran yang dapat dikemukakan yaitu sebagai berikut:

1. Pembuatan *website* penggajian karyawan pada Klinik Kusuma terdapat banyak kekurangan dalam penulisan laporan dan khususnya dalam pengembangan aplikasi. Seperti sistem yang belum menggunakan metode hashing yang lebih aman seperti *bcrypt* atau *Argon2* untuk menyimpan password pengguna. Dengan itu penggunaan teknik hashing yang kuat dapat melindungi data login dari potensi kebocoran atau serangan keamanan.

2. Sistem *website* ini belum memiliki fitur notifikasi email otomatis setiap kali slip gaji selesai diproses atau diunggah ke sistem. Masih bisa dikembangkan sekali karena akan memudahkan karyawan mengetahui informasi gaji tanpa harus login berkala, serta mempercepat proses distribusi informasi penggajian.
3. Dalam sistem ini perlu pengembangan kedepan, yaitu dalam penambahan menu untuk master tindakan. Kemudian profesi yang bisa melakukan tindakan sesuai dengan tindakan yang dilakukan. Seperti bidan hanya melakukan tindakan *USG* kehamilan dan sebagainya, begitu juga dengan dokter maupun apoteker.

6. REFERENSI

- Abdul Wahid, A. (2022). Analisis Metode Waterfall Untuk Pengembangan Sistem Informasi. *Jurnal Ilmu-ilmu Informatika dan Manajemen STMIK*, 1, 1–5. <https://www.researchgate.net/publication/346397070>
- Aipina, D., & Witriyono, H. (2022). PEMANFAATAN FRAMEWORK LARAVEL DAN FRAMEWORK BOOTSTRAP PADA PEMBANGUNAN APLIKASI PENJUALAN HIJAB BERBASIS WEB. *Jurnal Media Infotama*, 18(1), 36–42.
- Apandi, A., Ibnih, S., & Istini, M. (2023). PEMBUATAN WEBSITE PENJUALAN TOKO BAJU BIAZRA-STORE MENGGUNAKAN PHP DAN MYSQL. *JTS*, 2(3), 80.
- Arafat, M., Trimarsiah, Y., Susantho, H., & Redaksi, D. (2022). Rancang Bangun Sistem Informasi Pemesanan Online Percetakan Sriwijaya Multi Grafika Berbasis Website. *JURNAL INTECH*, 3(2), 6–11. <https://doi.org/10.54895/intech.v3i2.1691>
- Attasiky, I. A. M., & Utami, L. L. (2024). PEMBUATAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA BMS MART GROSIR HERBAL KOTA TASIKMALAYA. *JURNAL TIKA*, 9, 35–43.
- Effendy, E., Adelia Siregar, E., Chairina Fitri, P., & Alif Syahbana Damanik, I. (2023). Mengenal Sistem Informasi Manajemen Dakwah (Pengertian Sistem, Karakteristik Sistem). *JURNAL PENDIDIKAN DAN KONSELING*, 5, 4343–4349. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v5i2.14061>
- Endra, R. Y., Aprilinda, Y., Dharmawan, Y. Y., & Ramadhan, W. (2021). Analisis Perbandingan Bahasa Pemrograman PHP Laravel dengan PHP Native pada Pengembangan Website. *EXPERT: Jurnal Manajemen Sistem Informasi dan Teknologi*, 11(1), 48. <https://doi.org/10.36448/expert.v11i1.2012>
- Gunawan, A., Ningsih, S., & Avrillia Lantana, D. (2023). PENGANTAR BASIS DATA. PT. Literasi Nusantara Abadi Grup. www.penerbitlitnus.co.id
- Khulaimi, M., Andriyas Puji, A., & Nur Cahyo, W. (2021). ANALISIS DAN PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN DI KLINIK PRATAMA BSMI KLATEN. *SURYA TEKNIKA*, 8(1), 252–258.

- Mallala, S., Pukeng, A. F., & Nursobah. (2024). Design and Implementation of Web Service for Laundry Service Payment at RAZ-Q Laundry Samarinda. *Journal of Applied Science, Engineering, Technology, and Education*, 6(2), 155–167. <https://doi.org/10.35877/454RI.asci3639>
- Menora, T., Primasari, C. H., Wibisono, Y. P., Sidhi, T. A. P., Setyohadi, D. B., & Cininta, M. (2023). Implementasi Pengujian Alpha dan Beta Testing pada Aplikasi Gamelan Virtual Reality. *KONSTELASI: Konvergensi Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(1), 48–60.
- Permata Putri, M., Nadeak, E., Rahmi, N., Rini, A., Novita Sari, D., Kusmiati, H., & Almaheri Adhi Pratama, R. (2023). SISTEM MANAJEMEN BASIS DATA MENGGUNAKAN MySQL. *Widina Media Utama*. www.freepik.com
- Rahmi, E. R., Yumami, E., & Hidayasari, N. (2023). Analisis Metode Pengembangan Sistem Informasi Berbasis Website: Systematic Literature Review. *Remik*, 7(1), 821–834. <https://doi.org/10.33395/remik.v7i1.12177>
- Ramdany, S. W., Aulia Kaidar, S., Aguchino, B., Amelia, C., Putri, A., & Anggie, R. (2024). Penerapan UML Class Diagram dalam Perancangan Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web. *Journal of Industrial and Engineering System*, 5(1), 30–41. <https://doi.org/10.31599/2e9afp31>
- Ramdhani Yanuarsyah, M., Muhaqiqin, & Napianto, R. (2021). ARSITEKTUR INFORMASI PADA SISTEM PENGELOLAAN PERSEDIAAN BARANG (STUDI KASUS: UPT PUSKESMAS RAWAT INAP PARDASUKA PRINGSEWU). *Jurnal Teknologi dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(2), 61–68. <https://doi.org/https://doi.org/10.33365/jtsi.v2i2.869>
- Septiani, C. O., & Ramadhika, A. (2024). Analisis Peran Perawat Dalam Penerapan Keselamatan Pasien Rawat Inap Di Klinik Pratama Rancajigang Medika. *YUME : Journal of Management*, 7(2), 903–910.
- Shafirawati, F., Candra, R. Y., Ningrattama, I., Aliyah, N., Prima, T., Wardhana, K., & Ramadhan, A. (2024). Impelementasi Pengujian ALPHA dan BETA Testing pada Aplikasi Interpals Abstrak. *Journal of Informati Engineering (JOUTICA)*, 125–132. <https://doi.org/doi.org/10.30736/informatika.v9i2.1279>
- Sumirat, L. P., Cahyono, D., Kristyawan, Y., & Kacung, S. (2023). DASAR-DASAR Rekayasa Perangkat Lunak. *Madza Media*. www.madzamedia.co.id
- Sutikno, A. (2022). SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PT METAGRA MENGGUNAKAN METODE WATERFALL. *JUPIKOM*, 1(2).
- Syukron, A., & Abdurrazaq, M. H. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Dengan Metode Waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi (JASIKA)*, 1(2), 2776–2793. <http://jurnal.bsi.ac.id/index.php/jasika74>
- Tumini, & Fitria, M. (2021). PENERAPAN METODE SCRUM PADA E-LEARNING STMIK CIKARANG. *Jurnal Informatika SIMANTIK*, 6(1), 12–16. <https://www.simantik.panca-sakti.ac.id>