



Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Desktop Pada PT. Ade Pratama Teknik Menggunakan Metode Agile

Eti Safitri*, Fajriyah, Riza Kartina

Universitas Prabumulih

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan aplikasi penggajian karyawan berbasis desktop pada PT. Ade Pratama Teknik dengan menggunakan metode Agile. Selama ini, proses penggajian di perusahaan masih dilakukan secara manual menggunakan Microsoft Excel, sehingga sering menimbulkan kendala berupa keterlambatan, kesalahan perhitungan, serta kurang efisien dalam pencatatan data karyawan. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan teknik pengumpulan data melalui wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Perancangan sistem dilakukan menggunakan Unified Modeling Language (UML) dengan pemodelan use case diagram, activity diagram, dan class diagram, kemudian diimplementasikan dalam bentuk aplikasi berbasis desktop. Metode Agile dipilih karena bersifat iteratif, adaptif, serta memungkinkan perubahan kebutuhan sistem secara dinamis sesuai masukan dari pengguna. Hasil implementasi menunjukkan bahwa aplikasi mampu mendukung pengelolaan data karyawan, absensi, jabatan, serta perhitungan gaji secara lebih akurat dan efisien. Antarmuka aplikasi dirancang sederhana dan user-friendly, sehingga mudah digunakan oleh admin, bendahara, maupun pimpinan dalam mengakses data serta menyusun laporan penggajian. Berdasarkan hasil pengujian menggunakan metode black-box testing, seluruh fitur utama berjalan sesuai spesifikasi tanpa ditemukan error yang mengganggu. Simpulan penelitian ini adalah bahwa penerapan metode Agile dalam pengembangan aplikasi penggajian berbasis desktop terbukti efektif meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi administrasi penggajian di PT. Ade Pratama Teknik. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi model penerapan sistem informasi penggajian yang modern, fleksibel, dan adaptif, serta dapat dikembangkan lebih lanjut untuk integrasi dengan sistem berbasis web maupun mobile.

Kata Kunci: Penggajian, Aplikasi Desktop, NetBeans, UML, Efisiensi, Akurasi, PT. Ade Pratama Teknik

DOI:

<https://doi.org/10.53697/jkomitek.v5i2.2950>

*Correspondence: Eti Sapitri

Email: etysafitry22@gmail.com

Received: 22-10-2025

Accepted: 22-11-2025

Published: 22-12-2025



Copyright: © 2025 by the authors. Submitted for open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution (CC BY) license (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).

Abstract: This study aims to design and develop a desktop-based payroll application for PT. Ade Pratama Teknik using the Agile methodology. Previously, the company's payroll process was still carried out manually using Microsoft Excel, which often led to delays, miscalculations, and inefficiency in managing employee data. To address these issues, this research employed a qualitative approach with data collection techniques including interviews, observations, literature studies, and documentation. The system design was modeled using Unified Modeling Language (UML), including use case diagrams, activity diagrams, and class diagrams, and was then implemented into a desktop-based application. The Agile method was chosen because of its iterative and adaptive nature, allowing the system to dynamically adjust to user requirements. The implementation results showed that the application effectively supports the management of employee data, attendance, positions, and payroll calculations with greater accuracy and efficiency. The user interface was designed to be simple and user-friendly, enabling administrators, treasurers, and company leaders to easily access data and generate payroll reports. Based on testing using the black-box method, all core features functioned properly according to specifications without any errors that disrupted system performance. The conclusion of this study is that applying the Agile method in developing a desktop-based payroll application proved effective in improving efficiency, accuracy, and transparency of payroll administration at PT. Ade Pratama Teknik. This research is expected to serve as a model for implementing modern, flexible, and adaptive payroll information systems, and can be further developed for integration with web-based or mobile platforms.

Keywords: Payroll, Desktop Application, NetBeans, UML, Efficiency, Accuracy, PT. Ade Pratama Teknik.

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi di era modern saat ini berlangsung sangat pesat dan telah menjadi kebutuhan penting dalam berbagai aspek kehidupan. Hampir seluruh aktivitas, baik dalam kehidupan sehari-hari maupun kegiatan operasional perusahaan, kini sangat bergantung pada teknologi. Pemanfaatan teknologi tidak hanya memberi kemudahan, tetapi juga mampu meningkatkan efisiensi serta efektivitas pekerjaan. Salah satu aspek vital dalam perusahaan yang sangat dipengaruhi oleh perkembangan teknologi adalah sistem penggajian. Proses penggajian memiliki peran penting karena menyangkut kesejahteraan karyawan dan berdampak langsung terhadap kinerja serta produktivitas kerja. Namun, pada praktiknya masih banyak perusahaan yang menggunakan metode manual atau aplikasi sederhana seperti Microsoft Excel. Kondisi ini seringkali menimbulkan kendala berupa kesalahan perhitungan, keterlambatan, serta kurangnya efisiensi dalam pencatatan data karyawan.

Sejumlah penelitian terdahulu telah berupaya mengembangkan sistem informasi penggajian dengan pendekatan yang beragam. Rahmawati & Yaumaidzinnaimah (2021), misalnya, merancang Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Java Desktop menggunakan metode Waterfall. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa sistem yang dibangun dapat mempermudah proses penggajian karyawan. Selanjutnya, Sulistiani et al. (2022) mengembangkan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web dengan metode Extreme Programming dan database MySQL, yang terbukti membantu pengguna dalam hal kecepatan akses serta penyusunan laporan gaji. Penelitian lain oleh Alfin Febrianto et al. (2023) merancang Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website dengan metode Rapid Application Development (RAD). Sistem tersebut terbukti mampu mempercepat proses penggajian sekaligus mengurangi risiko kesalahan perhitungan.

Dari penelitian-penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa penerapan sistem informasi penggajian terbukti mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, dan kemudahan dalam pengelolaan data karyawan. Namun, sebagian besar penelitian masih mengandalkan metode Waterfall, Extreme Programming, atau RAD yang cenderung memiliki keterbatasan dalam hal fleksibilitas dan pengembangan berkelanjutan. Celah inilah yang menjadi gap penelitian, yakni kebutuhan akan sistem penggajian yang lebih adaptif dan mampu menyesuaikan diri dengan dinamika kebutuhan perusahaan.

Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengembangkan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Desktop pada PT. Ade Pratama Teknik dengan menggunakan metode Agile. Pendekatan Agile dipilih karena bersifat iteratif, adaptif, serta memungkinkan perubahan kebutuhan sistem secara dinamis, sehingga diharapkan dapat mempermudah proses pengelolaan data karyawan, meminimalisir kesalahan administrasi, serta meningkatkan efisiensi sistem penggajian perusahaan.

Penelitian ini memiliki signifikansi baik secara teoretis maupun praktis. Secara teoretis, penelitian ini memberikan kontribusi terhadap pengembangan kajian sistem informasi khususnya dalam penerapan metode Agile pada sistem penggajian perusahaan. Secara praktis, penelitian ini bermanfaat bagi perusahaan dalam meningkatkan akurasi, efisiensi, dan efektivitas pengelolaan data karyawan, sekaligus memberikan pengalaman

baru dalam penerapan metode pengembangan perangkat lunak yang lebih fleksibel. Dengan demikian, aplikasi penggajian yang dihasilkan tidak hanya menjadi sarana digitalisasi administrasi, tetapi juga instrumen peningkatan kualitas manajemen sumber daya manusia di perusahaan.

Metodologi

Metodologi merupakan kerangka kerja atau pendekatan sistematis yang digunakan oleh peneliti untuk merancang, melaksanakan dan menganalisis penelitian. Metode penelitian ini membantu mengarahkan langkah – langkah yang harus diambil dalam melaksanakan penyelidikan ilmiah dengan tujuan menghasilkan data yang akurat, reliabel, dan bermakna (Sulistiani et al, 2022).

Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa teknik, yaitu wawancara, observasi, studi pustaka, dan dokumentasi. Wawancara dilakukan dengan wakil Direktur dan karyawan bagian admin dan bendaharh untuk menggali kebutuhan aplikasi, sedangkan observasi dilakukan dengan mengamati langsung proses administrasi dan penggajian karyawan pada PT. Ade Pratama Teknik. Studi pustaka digunakan untuk memperoleh landasan teori melalui literatur terkait perancangan aplikasi penggajian karyawan, sementara dokumentasi diperoleh dari arsip serta catatan administrasi pada PT. Ade Pratama Teknik.

Dalam proses perancangan sistem informasi, digunakan alat bantu perancangan untuk memvisualisasikan, merancang, dan mendokumentasikan sistem yang akan dikembangkan. Salah satu alat bantu yang digunakan adalah *Unified Modeling Language (UML)*. *Unified Modeling Language (UML)* merupakan pemodelan untuk visualisasi, merancang dan mendokumentasikan sistem informasi ataupun perangkat lunak, Zein et al., (2023). *UML* berisi seperangkat diagram yang berbeda, seperti *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *Class Diagram*, yang dapat digunakan untuk merepresentasikan berbagai aspek dari sistem perangkat lunak, seperti struktur, perilaku, interaksi, dan fungsi.

Tahap implementasi merupakan proses penerapan sistem yang sebelumnya telah dirancang, baik dari segi perangkat lunak maupun perangkat keras yang digunakan. Melalui tahapan ini, sistem yang telah dibuat mulai dijalankan dan digunakan untuk memenuhi kebutuhan pengguna secara optimal. Setelah melalui tahap analisis dan perancangan, sistem siap untuk diterapkan. Pada tahap ini, perencanaan sistem mulai diwujudkan dalam bentuk aplikasi menggunakan bahasa pemrograman tertentu. Melalui proses ini, akan terlihat apakah sistem yang dikembangkan sudah sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

Tahapan implementasi mencakup penerapan perangkat lunak, perangkat keras, basis data, serta antarmuka pengguna. Semua elemen ini dibahas dan diujicobakan untuk memastikan sistem dapat berjalan dengan baik dan memberikan hasil sesuai kebutuhan pengguna.

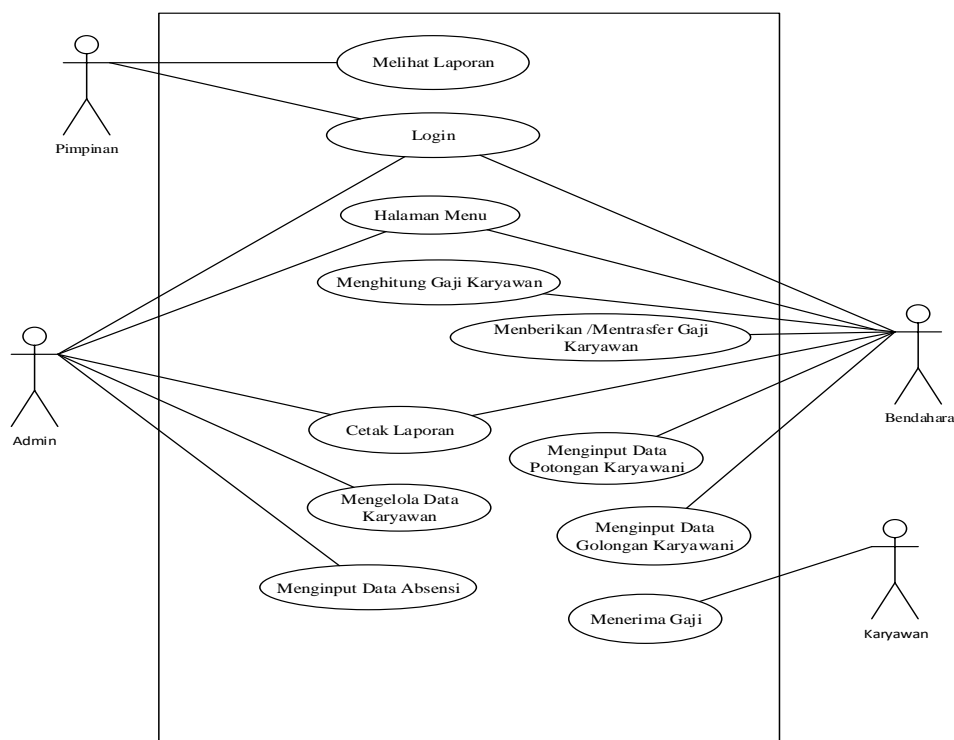
Hasil dan Pembahasan Hasil Perancangan Sistem

Perancangan aplikasi penggajian karyawan pada PT.Ade Pratama Teknik menggunakan metode *agile* dilakukan dengan menggunakan alat bantu pemodelan UML. Diagram yang digunakan meliputi Use Case Diagram dan Class Diagram.

Use Case Diagram

use case diagram yang menggambarkan aktivitas aktor dalam sistem Penggajian Karyawan pada PT. Ade Pratama Teknik. Diagram ini menunjukkan tiga aktor utama, yaitu Admin dan Bendahara dan pimpinan.

Pada proses *usecase diagram* diatas menggambarkan aktifitas aktor pada sistem penggajian kaeyawan pada PT. Ade Pratama Teknik meliputi:

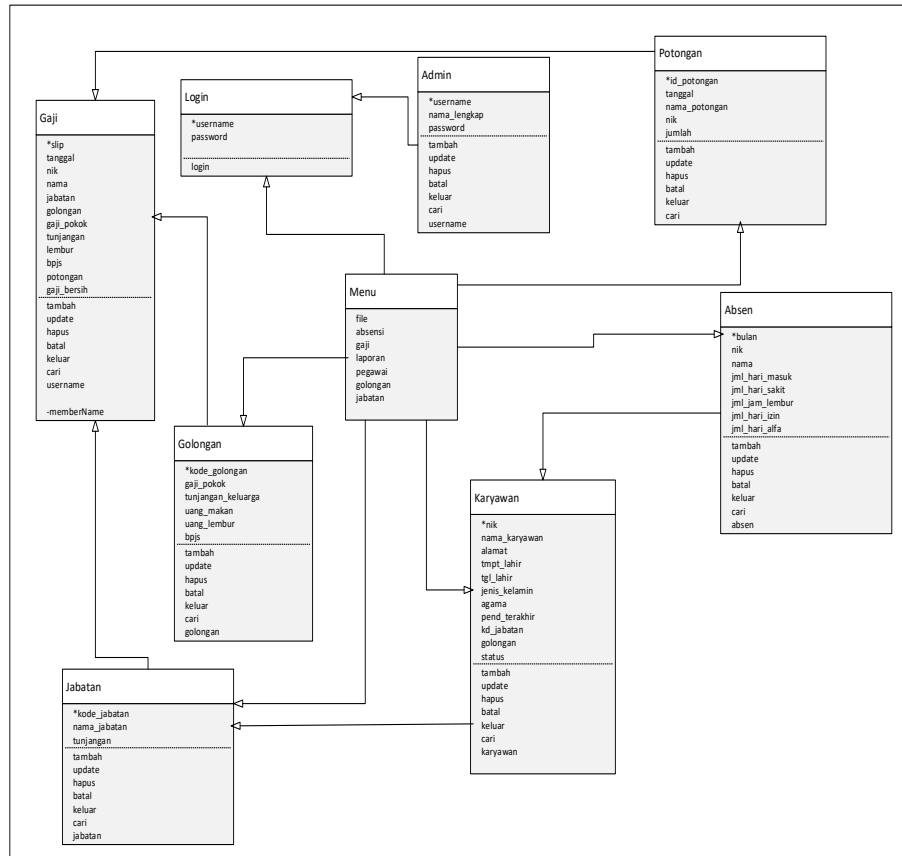


Gambar 1. Use case Diagram

Class Diagram

class diagram yang merepresentasikan struktur data, atribut, serta metode yang digunakan dalam sistem penggajian karyawan pada PT. Ade Pratama Teknik. *Class diagram* ini terdiri dari beberapa kelas utama.

Secara keseluruhan, class diagram ini menunjukkan bahwa Admin berperan dalam pengelolaan data karyawan, jabatan, dan absensi, Bendahara fokus pada proses penggajian serta pembuatan laporan, sedangkan Pimpinan memiliki akses untuk melihat dan memverifikasi laporan.



Gambar 2. Class Diagram.

Hasil Implementasi Sistem

Hasil implementasi sistem ditampilkan melalui antarmuka yang dirancang dengan tampilan sederhana dan *user-friendly*, sehingga dapat digunakan dengan mudah baik oleh admin, bendahara, pimpinan sebagai pengguna aplikasi penggajian karyawan. Antarmuka ini terdiri dari beberapa halaman utama, seperti halaman login, halaman menu admin, halaman menu bendahara, dan halaman menu pimpinan, data karyawan, daftar kehadiran, data golongan karyawan, data gaji karyawan, serta hasil laporan admin dan bendahara pada PT. Ade Pratama Teknik.

Tampilan Login

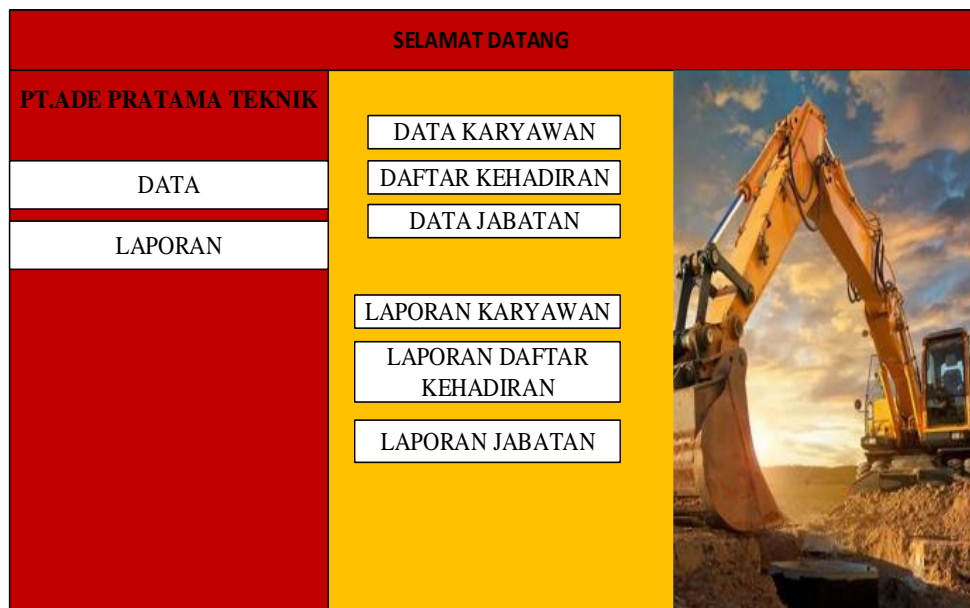
Tampilan halaman *login* merupakan tampilan awal yang digunakan oleh Admin untuk masuk ke dalam sistem penggajian karyawan pada PT. Ade Pratama Halaman ini menyediakan form untuk mengisi *username* dan *password* yang telah terdaftar dalam sistem.

The image shows a login interface within a rectangular border. At the top center is a button labeled "LOGIN". Below it, on the left, are the labels "Username" and "Password" in bold. To the right of each label is a rectangular input field. At the bottom of the form, there are two buttons: "Batal" on the left and "Login" on the right.

Gambar 3. Tampilan Login.

Tampilan Menu Admin

Halaman menu admin merupakan tampilan utama setelah Admin berhasil *login* ke dalam perancangan aplikasi penggajian karyawan berbasis dekstop pada PT. Ade Pratama Teknin. Pada halaman ini, Admin dapat melihat data karyawan, daftar kehadiran, data jabatan, laporan karyawan, laporan daftar kehadiran, dan laporan data jabatan



Gambar 4. Tampilan Menu Admin

Tampilan Halaman Data Karyawan

Halaman ini digunakan untuk menampilkan sekaligus mengatur data karyawan pada sistem penggajian, di mana admin dapat melakukan proses melihat, menambahkan, mengubah, serta menghapus data karyawan.

Data Karyawan

Nik

Nama_Karyawan

Alamat

Tmpt_Lahir

Tgl_Lahir

Jenis_Kelamin

Agama

Pend_Terakhir

Kd_Jabatan

Golongan

Status

Nik	Nama	Alamat	Tmpt Lahir	Tgl Lahir	Jenis Kelamin	Agama	Pendidikan	Kd-Jabatan	Kd-Golongan	Status

Gambar 5. Tampilan Data Karyawan

Tampilan Halaman Daftar Kehadiran

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan serta mengelola data absensi yang terintegrasi dalam aplikasi penggajian karyawan. Melalui fitur ini, admin dapat melihat, menambahkan, memperbarui, maupun menghapus data absensi.

Daftar Kehadiran

Bulan

Nik Nama

Jumlah_hari_masuk

Jumlah_hari_sakit

Jumlah_hari_Izin

Jumlah_hari_Alfa

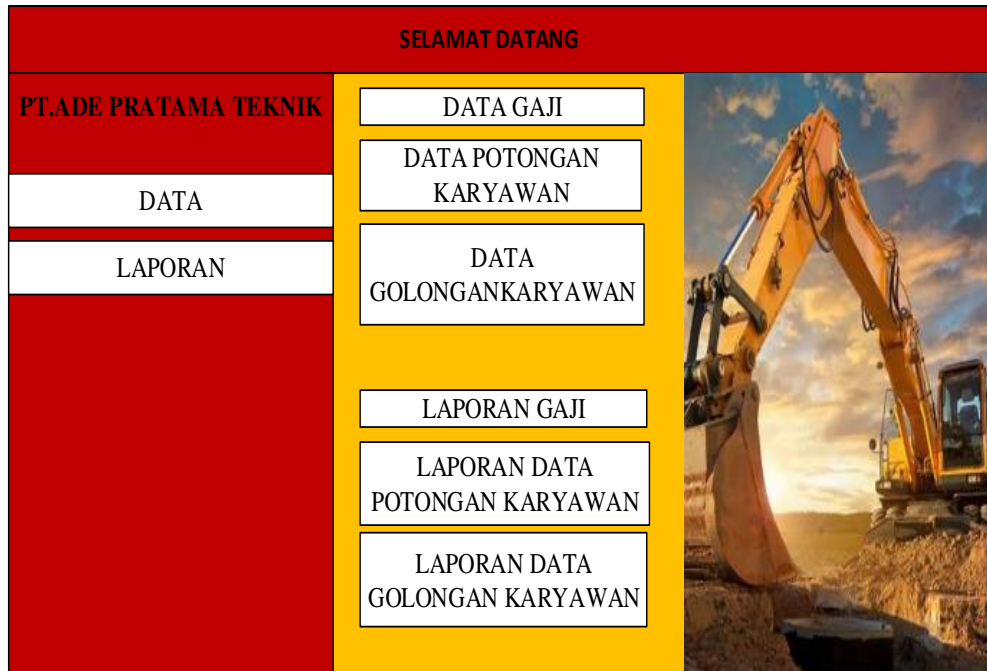
Jumlah_jam_Lembur

Id	Bulan	Nik	JH- Masuk	JH- Sakit	Jml jam lembur	JH- Izin	JH- Alfa

Gambar 6. Tampilan Halaman Daftar Kehadiran

Tampilan Halaman Menu Bendahara

Halaman menu bendahara adalah tampilan utama yang muncul setelah berhasil login ke aplikasi penggajian karyawan berbasis desktop pada PT. Ade Pratama Teknik. Pada halaman ini, admin dapat mengakses seluruh data karyawan serta laporan.



Gambar 7. Halaman Menu Bendahara

Tampilan Halaman Data Jabatan

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan dan mengelola data jabatan yang termasuk dalam perancangan aplikasi penggajian karyawan. Melalui fitur ini, admin dapat melihat, menambahkan, mengubah, serta menghapus data jabatan.

Data Jabatan

Kode_Jabatan

Nama_Jabatan

Tunjangan

Kode Jabatan	Nama Jabatan	Tunjangan

Gambar 7. Tampilan Halaman Data Jabatan

Tampilan Halaman Data Gaji

Halaman ini berfungsi untuk menampilkan serta mengelola data gaji yang merupakan bagian dari perancangan aplikasi penggajian karyawan. Fitur yang tersedia memungkinkan admin untuk melihat, menambahkan, memperbarui, dan menghapus data gaji.

Data Gaji

NO. Slip_Gaji

Tanggal

Nik
2025050002

Nama

Jabatan

Kode_Golongan

Golongan

Gaji_Pokok

Tunjangan

Lembur

Bpjs

Potongan

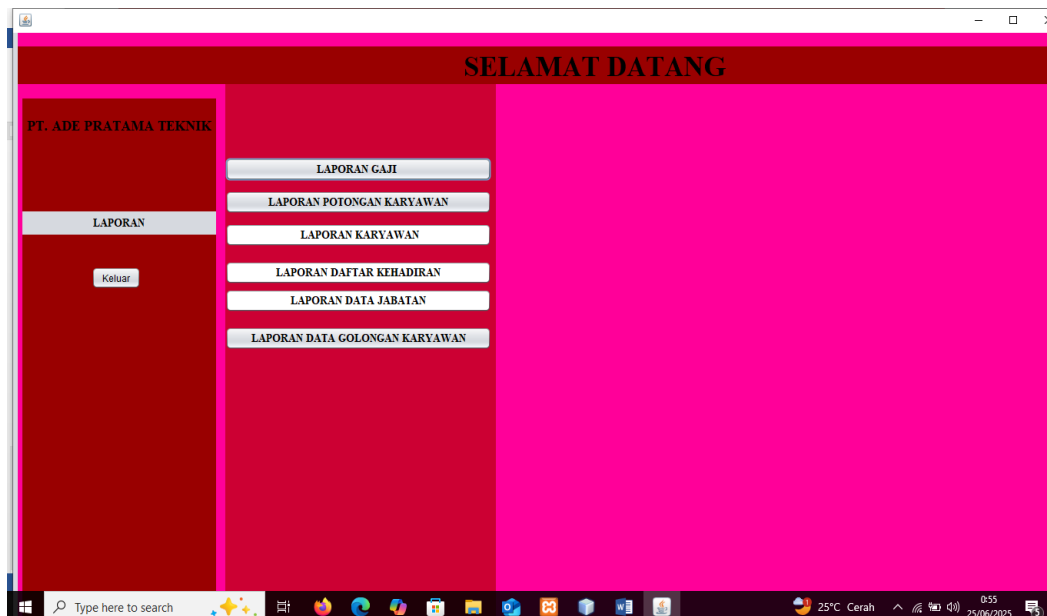
Gaji_Bersih

No.Slip Gaji	Tanggal	Nik	Nama	Jabatan	Golongan	Gaji Pokok	Tunjangan	Lembur	Bpjs	Potongan	Gaji Bersih

Gambar 8. Tampilan Halaman Data Gaji

Tampilan Menu Pimpinan

Tampilan Menu pimpinan hanya bisa melihat hasil laporan dan cetak laporan gaji.



Gambar 9. Tampilan Menu Pimpinan

Laporan Data Kehadiran

Laporan Data Absen

No.	Bulan	Nik	Masuk	Sakit	Izin	Alfa	Lembur
1	Januari	22010100	25	1	1	3	1
2	Januari	22010111	28	-	1	1	2
3	Januari	22010112	28	-	-	2	1
4	Januari	220101002	29	1	-	-	1
5	Januari	220101003	29	-	1	-	3
6	Januari	220101004	28	1	-	1	2
7	Januari	220101005	28	1	1	-	1
8	Januari	220101006	27	1	-	3	1
9	Januari	220101007	29	-	-	-	4
10	Januari	220101008	29	-	-	-	2
11	Januari	220101009	25	2	-	2	1
12	Januari	220101013	25	3	-	-	-
13	Januari	220101014	25	2	1	-	3

Gambar 10. Laporan Data Kehadiran

Hasil Pengujian Sistem

Berdasarkan hasil pengujian sistem menggunakan metode black-box testing, seluruh fungsi utama pada Rancangan Apilakasi Pewnggajian Karyawan Berbasis Desktop Pada PT. Ade Pratama Teknik. dapat berjalan dengan baik sesuai dengan spesifikasi yang telah ditentukan. Proses pengujian meliputi fitur login, Tampilan menu Admin, Tampilan Menu Bendahara, Tampilan menu pimpinana. Mengelolah data karyawan, data gaji karyawan daftar kehadiran karyawan, dan data golongan karyawan. Semua skenario uji menghasilkan keluaran yang sesuai dengan harapan (valid), tanpa ditemukan error yang mengganggu jalannya sistem.

Hasil penelitian ini membuktikan bahwa aplikasi penggajian karyawan berbasis desktop mampu meningkatkan efisiensi, akurasi, serta mempermudah pengelolaan data penggajian di PT. Ade Pratama Teknik. Hal ini sejalan dengan penelitian Rahmawati & Yaumaidzinnaimah (2021) dan Sulistiani et al. (2022) yang menunjukkan bahwa sistem informasi penggajian berbasis desktop maupun web dapat mempercepat proses perhitungan serta penyusunan laporan gaji. Temuan ini juga diperkuat oleh penelitian Febrianto & Muchayan (2024) yang menekankan efektivitas sistem berbasis RAD dalam mengurangi kesalahan perhitungan.

Perbedaan utama penelitian ini terletak pada penggunaan metode *Agile*, yang lebih adaptif terhadap kebutuhan pengguna dibandingkan metode Waterfall, Extreme Programming, maupun RAD pada penelitian sebelumnya. Selain itu, pengujian *Black-Box Testing* menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai harapan tanpa error, sehingga aplikasi dinyatakan andal dalam mendukung proses administrasi penggajian.

Dengan demikian, penerapan metode *Agile* pada aplikasi penggajian berbasis desktop memberikan nilai tambah dalam fleksibilitas, keakuratan, dan efisiensi, sekaligus menjadi solusi atas keterbatasan metode konvensional yang digunakan pada penelitian

Simpulan

Penelitian ini telah berhasil merancang dan mengimplementasikan aplikasi penggajian karyawan berbasis desktop pada PT. Ade Pratama Teknik. Aplikasi ini dibuat sebagai solusi terhadap permasalahan sistem penggajian manual yang sebelumnya menimbulkan inefisiensi, potensi kesalahan perhitungan, serta kendala dalam rekapitulasi data. Dengan adanya sistem ini, proses penggajian menjadi lebih terkomputerisasi sehingga dapat meningkatkan efisiensi administrasi, meminimalkan kesalahan perhitungan, serta mempermudah pelaporan dan pengambilan keputusan terkait penggajian. Penggunaan metode Agile dalam pengembangannya juga memastikan aplikasi sesuai dengan kebutuhan PT. Ade Pratama Teknik serta mampu menyesuaikan diri dengan perubahan di masa mendatang.

Implikasi Penelitian ini membawa dampak yang berarti bagi perusahaan. Implementasi aplikasi penggajian berbasis desktop mampu meningkatkan efektivitas operasional dengan mempercepat proses perhitungan gaji, tunjangan, potongan, dan penyusunan rekapitulasi data. Sistem ini juga menambah tingkat ketelitian sehingga dapat mengurangi kesalahan yang sering terjadi pada pencatatan manual. Laporan yang tersaji secara cepat dan terstruktur membantu pimpinan dalam mengambil keputusan strategis terkait pengelolaan sumber daya manusia. Penerapan metode Agile dalam pengembangannya turut memberikan fleksibilitas, sehingga aplikasi dapat disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan di masa depan. Secara keseluruhan, penerapan sistem ini berkontribusi pada peningkatan produktivitas, pengelolaan administrasi yang lebih transparan, serta mendukung terwujudnya sistem informasi penggajian yang modern dan sesuai standar.

Saran untuk penelitian selanjutnya dapat diarahkan pada perbandingan efektivitas antara aplikasi berbasis desktop dengan sistem berbasis web maupun mobile, sehingga dapat diketahui keunggulan masing-masing platform. Selain itu, pengembangan sistem yang terintegrasi dengan HRIS, absensi biometrik, maupun sistem akuntansi perusahaan dapat menjadi fokus penelitian lanjutan. Kajian mengenai pengalaman pengguna (user experience) juga penting dilakukan agar aplikasi lebih ramah dan mudah digunakan. Di samping itu, pemanfaatan teknologi cloud dapat diteliti lebih lanjut untuk mendukung fleksibilitas kerja jarak jauh sekaligus memperkuat aspek keamanan serta ketersediaan data.

Daftar Puastaka

- Alam, T. H. I., Amri, I., & Panjaitan, A. I. (2019). Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT. Multi Usaha Raya Sorong. *Metode : Jurnal Teknik Industri*, 5(2), 39–49. <https://doi.org/10.33506/mt.v5i2.1618>
- Aldisa, R. T., & Abdullah, M. A. (2022). Penerapan Agile Development Methodology dalam Sistem Penjualan Buku dengan Fitur Kategori dan Pencarian. *Building of Informatics, Technology and Science (BITS)*, 3(4), 547–553. <https://doi.org/10.47065/bits.v3i4.1434>
- Ardiyanto, W. N., Nuzulah, R., & Handayani, S. D. (2022). Perancangan Sistem Aplikasi Penggajian Karyawan pada PT Rekso Nasional Food Berbasis Netbeans. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(04), 699–706. <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i04.7140>

- Asih, V., Saputra, A., & Subagio, R. T. (2020). Penerapan Algoritma Fisher Yates Shuffle Untuk Aplikasi Ujian Berbasis Android. *Jurnal Digit*, 10(1), 59. <https://doi.org/10.51920/jd.v10i1.156>
- Dewi, N. K., Irawan, B. H., Fitry, E., & Putra, A. S. (2021). Konsep Aplikasi E-Dakwah Untuk Generasi Milenial Jakarta. *Jurnal IKRA-ITH Informatika*, 5(2), 26–33.
- Fadillah, R., Dur, S., & Cipta, H. (2021). Penerapan Metode Analytical Hierarchy Process dalam Menentukan Gaji Bonus Karyawan Pada PTPN III Sei Putih. *Jurnal Sains Matematika Dan Statistika*, 7(2), 73–84. <https://doi.org/10.24014/jsms.v7i2.12968>
- Febrianto, A., Muchayan, A. & Trisianto, D. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (Rad). 5(2).
- Gustina, R., & Leidiyana, H. (2020a). Karyawan Berbasis Web. *Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), 34–40.
- Gustina, R., & Leidiyana, H. (2020b). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *JSiI (Jurnal Sistem Informasi)*, 7(1), 34. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.1726>
- Hartiwati, E. N. (2006). phpMyAdmin. *The Definitive Guide to MySQL5*, 5(1), 87–116. https://doi.org/10.1007/978-1-4302-0071-0_6
- Indrasari, Y. (2020). Efisiensi Saluran Distribusi Pemasaran Kopi Rakyat Di Desa Gending Waluh Kecamatansempol (Ijen) Bondowoso. *Jurnal Manajemen Pemasaran*, 14(1), 44–50. <https://doi.org/10.9744/pemasaran.14.1.44-50>
- Kamil, A., Hasdiana, H., & Lubis, H. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Berdasarkan Absensi Kehadiran Pada Kantor Azhar Maksud dan Rekan. *Algoritma: Jurnal Ilmu Komputer Dan Informatika*, 7(1), 1–14. <https://doi.org/10.30829/algoritma.v7i1.15262>
- Mamluah, K., & Nurdiawan, O. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Metode Waterfall. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 7(1), 342–346. <https://doi.org/10.36040/jati.v7i1.6308>
- Mintarsih, M. (2023). Pengujian Black Box Dengan Teknik Transition Pada Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Dengan Metode Waterfall Pada SMC Foundation. *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Bisnis*, 5(1), 33–35. <https://doi.org/10.47233/jteksis.v5i1.727>
- Mulyani, S., Sidik, A., & Sari, A. (2020). Sistem Informasi Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada PT Panca Cipta Abadi. *Jurnal Sisfotek Global*, 10(2), 96. <https://doi.org/10.38101/sisfotek.v10i2.295>
- Muslim, M. A., & Retno, N. A. (2015). Implementasi Cloud Computing Menggunakan Metode Pengembangan Sistem Agile. *Scientific Journal of Informatics*, 1(1), 29–37. <https://doi.org/10.15294/sji.v1i1.3639>
- Pratama, A. R. (2023). Futsal Berbasis Web Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *VI(03)*, 63–69.
- Prayoga, M., Surya, I., & Kurniawan, H. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Sekolah Berbasis Web Dengan Menggunakan Metode Agile Pada Sdn 056001 Karang Rejo. 13, 1248–1258.

- Putra, F. D., Riyanto, J., & Zulfikar, A. F. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Manajemen Aset pada Universitas Pamulang Berbasis WEB. *Journal of Engineering, Technology, and Applied Science*, 2(1), 32–50. <https://doi.org/10.36079/lamintang.jetas-0201.93>
- Rahmawati, M., & Yaumaidzinnaimah, Y. et al. (2021). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Java Desktop. *INOVTEK Polbeng - Seri Informatika*, 6(1), 51. <https://doi.org/10.35314/isi.v6i1.1856>
- Rauf, A., & Prastowo, A. T. et al. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Berbasis Web Sistem Informasi Repository Laporan Pkl Siswa (Studi Kasus Smk N 1 Terbanggi Besar). *Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi (JTSI)*, 2(3), 26. <http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/JTSI>
- Romadhon, P. D. S. & Kamisutara, M. (2024). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website dengan Metode Rapid Application Development. *Syntax Idea*, 6(1), 354–367. <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i1.2909>
- Setiawan, M. F., Witama, M. N., & Hikmah, R. (2020). Perancangan Sistem Pengolahan Data Produksi Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi. *Jurnal Nasional Komputasi Dan Teknologi Informasi (JNKTI)*, 3(3), 202–208. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v3i3.2435>
- Suhendar, A. D. (2021). Pengaruh Kompensasi, Kepuasan Kerja dan Retensi Karyawan Terhadap Kinerja Karyawan (Studi pada PT. Bank bjb Tbk. Cabang Tasikmalaya). *ATRABIS: Jurnal Administrasi Bisnis*, 7(2), 182–193.
- Sulistiani, H., Nuriansah, A., & Wahyuni, E. D. (2022). Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta. *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 2(2), 69–76. <https://doi.org/10.33365/jimasia.v2i2.2015>
- Tania, V. R. (2020). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada CV. Praja Muda Mandiri Berbasis Dekstop Deyana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Sistem Informasi*, 2(2), 118–132. <http://ejournal.stikom-db.ac.id/index.php/jimsi/article/view/775>
- Triyono, T., & Priatna, A. (2021). Rancang Bangun Game Edukasi Sinau Basa Lan Aksara Jawa (Sibakja) Berbasis Android Menggunakan Adobe Flash Cs6 Untuk Siswa Sekolah Dasar Di Kebumen. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 44–55. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.81>
- Wijoyo, H. (2020). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dan Absensi Karyawan Megara Hotel Pekanbaru Berbasis Web. *Ekonomi: Jurnal Ekonomi, Akuntansi & Manajemen*, 2(2), 56–76. <https://doi.org/10.37577/ekonam.v2i2.286>
- Wulandari, S., Jupriyadi, J., & Fadly, M. (2021). Rancang Bangun Aplikasi Pemasaran Penggalangan Infaq Beras (Studi Kasus: Gerakan Infaq). *TELEFORTECH: Journal of Telematics and Information Technology*, 2(1), 11–16.
- Yaumaidzinnaimah, Y., Hadianti, S., Nurfalah, R., Mayangky, N. A., & Merlina, N. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Desktop pada PT. Pandawa Ekadharma Ekspres. *Information Management for Educators and Professionals*, 7(1), 11–20.

-
- Yulianti, I., & Kom, M. (2022). Analisa Perancangan Sistem Informasi Akuntansi. In *Universitas Bina Sarana Informatika* (Vol. 2). Cendikia Mulia Mandiri. https://books.google.com/books?hl=en&lr=&id=LDxZEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR2&dq=analisis+perencanaan+kebutuhan+sistem+informasi&ots=TuoTvXjKoe&sig=25yYd1E7Jx6lF3kMIDm_p88jiUI
- Yusaputra Ramadhoni, A., Christian, A., & Samosir, H. (2023). Rancang Bangun Aplikasi Penggajian Karyawan Di BUMD PDAM Tirta Prabujaya. *Jurnal Minfo Polgan*, 12(2), 1772–1777. <https://doi.org/10.33395/jmp.v12i2.12997>
- Zein, A., Susilo, D., Mustakim, Effendi, R., Purbaratri, W., Ridwan, A., Nooriansyah, S., Nadziroh, F., Anyan, & Ibrahim, A. (2023). *KONSEP DASAR REKAYASA PERANGKAT LUNAK*. Yayasan Cendikia Mulia Mandiri Redaksi: