

BAB III METODE PENELITIAN

3.1 Tempat & Waktu Penelitian

3.1.1 Tempat Penelitian.

Penelitian ini dilakukan pada :

Nama Perusahaan : PERCETAKAN NEW GRAFIKA
Tempat : Jl. Sisingamangaraja (depan BULOG)
Telepon : 082362654444
Email :gerai_grafika@yahoo.com

3.1.2 Waktu Penelitian.

Penelitian dilakukan selama kurang lebih 1 bulan mulai tanggal 4 Juni – 4 Juli 2023.

3.2 Sejarah percetakan New Grafika

Disaat ini persaingan dunia usaha di indonesia pada umumnya dan khususnya di Kabupaten Labuhanbatu, menunjukkan grafik yang sangat meningkat. Hal terjadi karena semakin ketatnya persaingan antara produk serupa dan semakin kritisnya para konsumen dalam menentukan pilihannya.

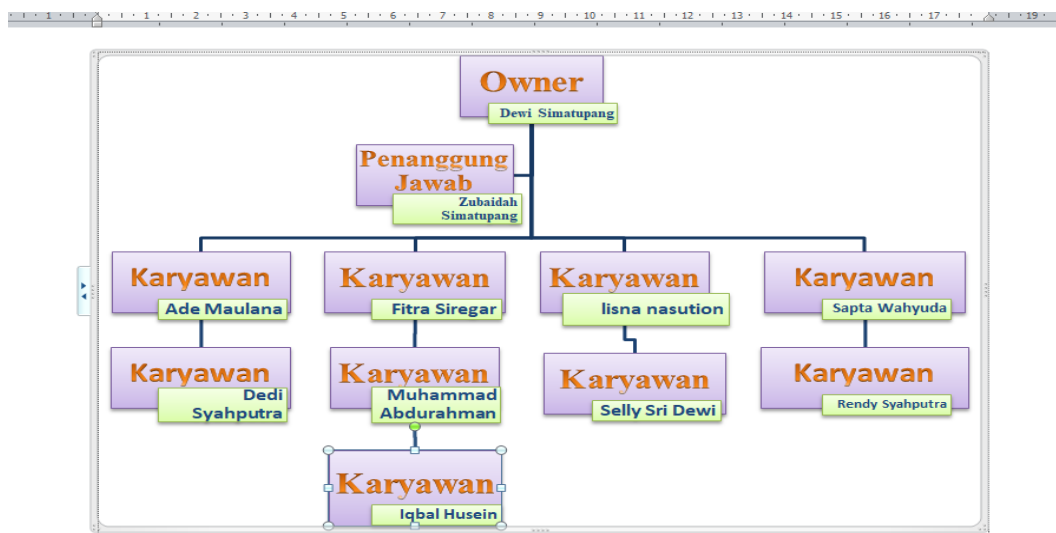
Dalam kondisi yang seperti ini perlu menciptakan media komunikasi yang efektif dan efisien. Guna memperluas jangkauan pasar maupun pengenalan image produk perusahaan. Dan untuk terciptanya media komunikasi tersebut seyogyanya mempercayakan kepada institusi yang bergerak dalam bidangnya secara profesional.

NEW GRAFIKA adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang adventing dan produksi yang telah berdiri sejak tahun 2012 sudah terbukti terpercaya masyarakat untuk membantu menciptakan media promosi. Dan sudah banyak berperan sebagai perusahaan profesiaonal dan berpelangan melakukan pekerjaan-pekerjaan dibidang media promosi, baik media promosi luar ruangan (outdoor) maupun media di dalam ruang (indor) di seluruh indonesia.

NEW GRAFIKA akan terus berusaha menjaga komitmen sebagai mitra kerja yang saling menguntungkan untuk mencapai kemajuan dan kesuksesan perusahaan anda dimasa kini maupun yang akan datang.

NEW GRAFIKA didirikan pada Selasa tanggal tujuh belas bulan maret dua ribu dua belas (17-03-2011) berkedudukan di Jl.sisimangaraja kecamatan rantau selatan.

Struktur Percetakan New Grafika



Gambar 3.1 Struktur Percetakan New Grafika

3.2.1 Visi Misi Percetakan.

Adapun Visi & Misi Percetakan New Grafika.

1. Visi

Menjadi pimpinan di dunia usaha Percetakan dan Advertising yang berpegang pada kebenaran, kepercayaan dan peningkatan pengetahuan serta dapat memperluas lagi usahanya khususnya di Labuhanbatu dan Labuhanbatu Utara agar tercipta lowongan kerja yang dapat menggali bakat dan kreativitas yang dimiliki oleh setiap manusia. serta menjadi usaha jasa dengan mutu produk dan standar pelayanan publik sehingga dapat menjadi mitra kerja yang handal, profesional dan terpercaya. Serta menyiapkan generasi penerus bangsa yang beriman dan bertakwa serta trampil dalam bidang percetakan dan advertising sesuai dengan standar kompetensi kerja nasional untuk dapat mengisi dan menciptakan peluang kerja.

2. Misi

Menuju kepuasan pelanggan dalam hal kualitas Editing dan dalam bidang harga yang bersaing dan keamanan untuk konsumen/pelanggan. Serta mengembangkan pemikiran baru yang inovatif dalam mencari solusi masalah yang dihadapi. Menyiapkan sumber daya yang handal dibidang percetakan dan advertising sesuai dengan tuntutan jaman.

3.3 Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model pengembangan atau dalam bahasa Inggris disebut dengan *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan ialah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan untuk menguji keefektifan produk tersebut

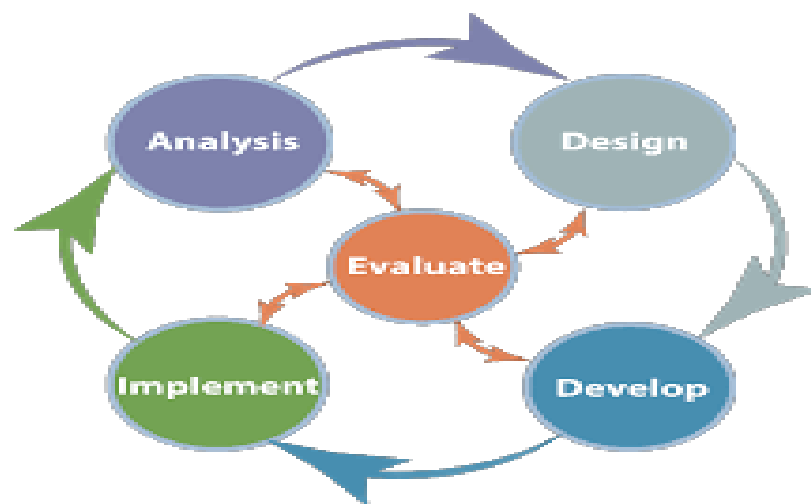
Model ADDIE terdiri dari lima tahap diantaranya adalah Analisis (*Analyze*), Desain (*Design*), Pengembangan (*Development*), Pelaksanaan (*Implementation*) dan Evaluasi (*Evaluation*).

Alasan peneliti memilih menggunakan metode pengembangan ADDIE dikarenakan model pengembangan ini memiliki keunggulan pada tahapan kerjanya yang sistematis. Setiap fase dilakukan evaluasi dan revisi dari tahapan yang dilalui, sehingga produk yang dihasilkan menjadi produk yang valid. Selain itu model ADDIE sangat sederhana tapi implementasinya sistematis. Model ADDIE ialah model perancangan pembelajaran yang terorganisasi dalam pengembangan media pembelajaran agar bisa digunakan baik untuk pembelajaran tatap muka maupun pembelajaran online.

Ada lima langkah yang dikemukakan dalam model ini sesuai dengan akronimnya yaitu

1. *Analyze* adalah menganalisis kebutuhan dalam proses pembelajaran untuk menentukan masalah dan solusi yang tepat serta menentukan kompetensi peserta didik.

2. *Design* adalah menentukan kompetensi khusus, metode, bahan ajar, dan pembelajaran.
3. *Development* adalah memproduksi program dan bahan ajar yang akan digunakan dalam program pembelajaran.
4. *Implementation* adalah melaksanakan program pembelajaran dengan menerapkan desain atau spesifikasi program pembelajaran.
5. *Evaluation* adalah melakukan evaluasi program pembelajaran dan evaluasi hasil belajar.



Gambar 3.2 Bagan Model Pengembangan ADDIE

Sumber : Cavas.isnstructure.com

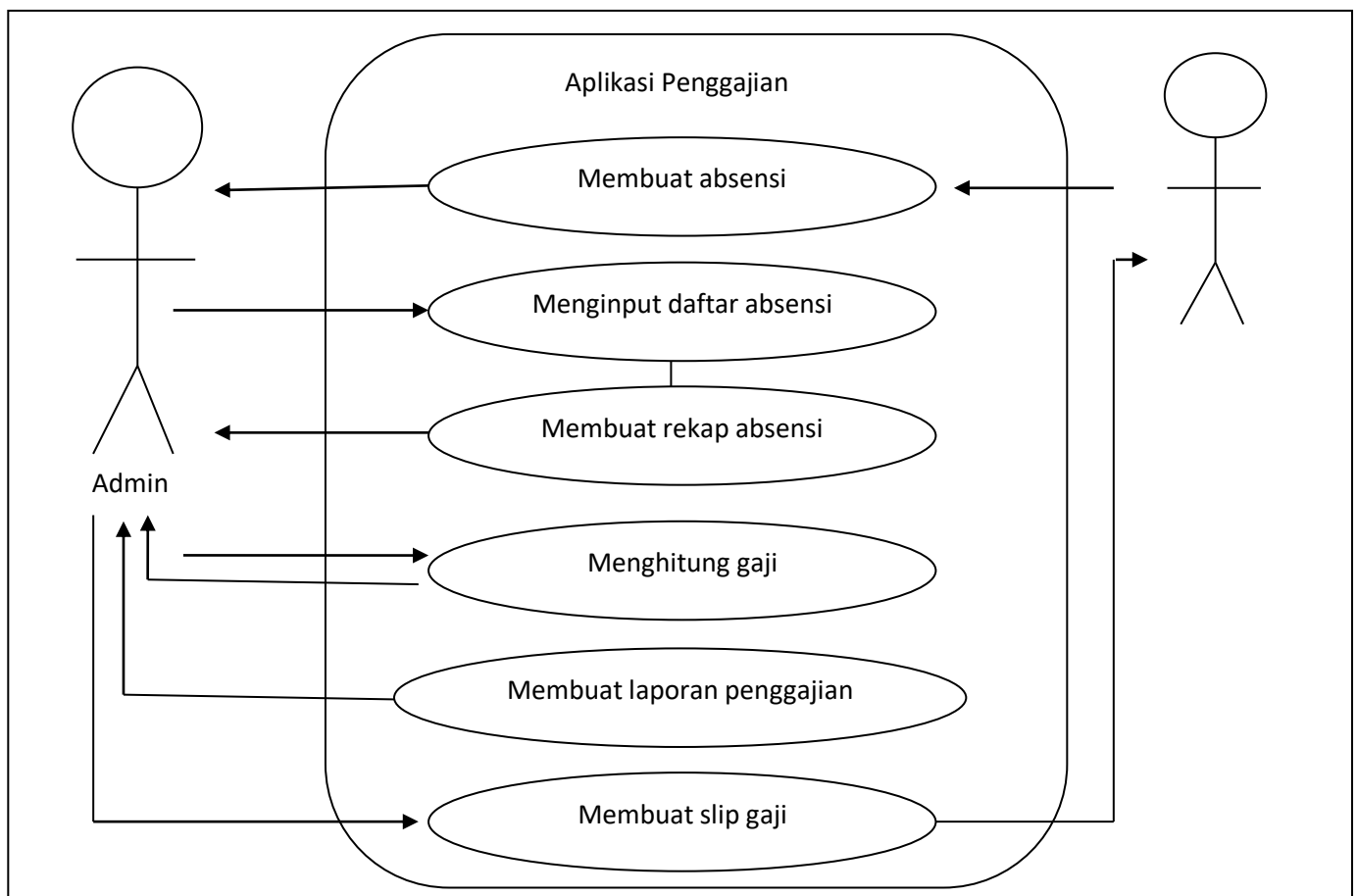
3.4 Perancangan Sistem

Sebelum membuat suatu website ada baiknya kita harus membuat perancangan sistemnya. Hal ini dilakukan supaya website yang dibuat sesuai dengan apa yang diharapkan oleh pembuat website itu sendiri. Dalam perancangan sitem ini terdapat beberapa tahapan tahapan yang harus

dilakukan.tahapan-tahapan yang dilakukan adalah membuat sebuah diagram-diagram yang diperlukan contohnya use case diagram,class diagram,activity diagram dan sequense diagram. Berikut ini merupakan penjelasan dari tahapan-tahapan berikut :

3.4.1 Use case diagram.

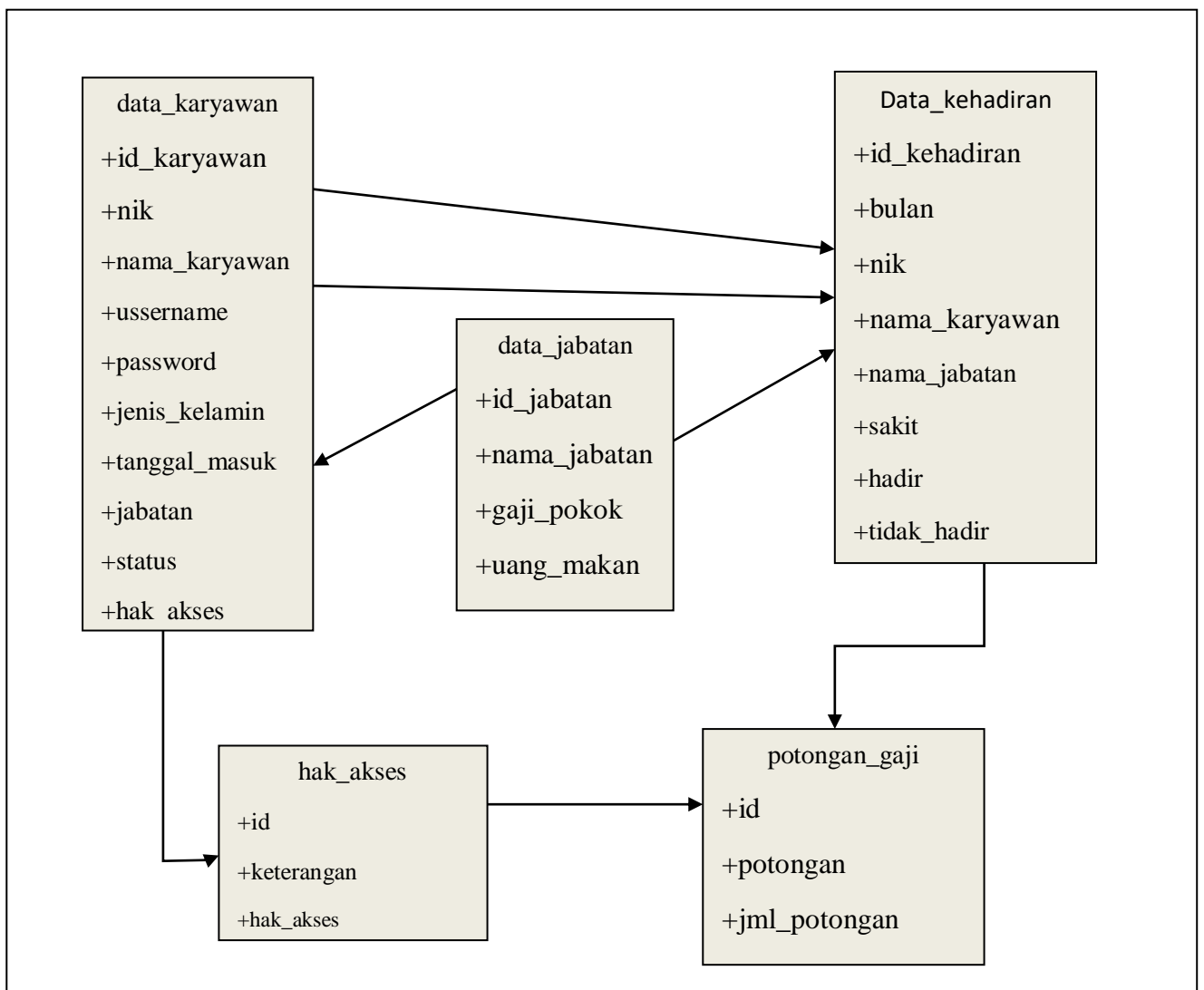
Use case diagram ialah model fungsional sebuah system yang menggunakan actor dan use case. Use case adalah layanan (services) atau fungsi-fungsi yang disediakan oleh system untuk penggunaanya.



Gambar 3.3 Use Case Diagram

3.4.2 Class diagram.

Class diagram atau diagram kelas adalah diagram UML yang menggambarkan kelas-kelas dalam sebuah sistem dan hubungannya antara satu dengan yang lain serta masukkan pula atribut dan operasi. Berikut ini akan saya jelaskan diagram class aplikasi penghitung gaji karyawan .



Gambar 3.4 Class diagram

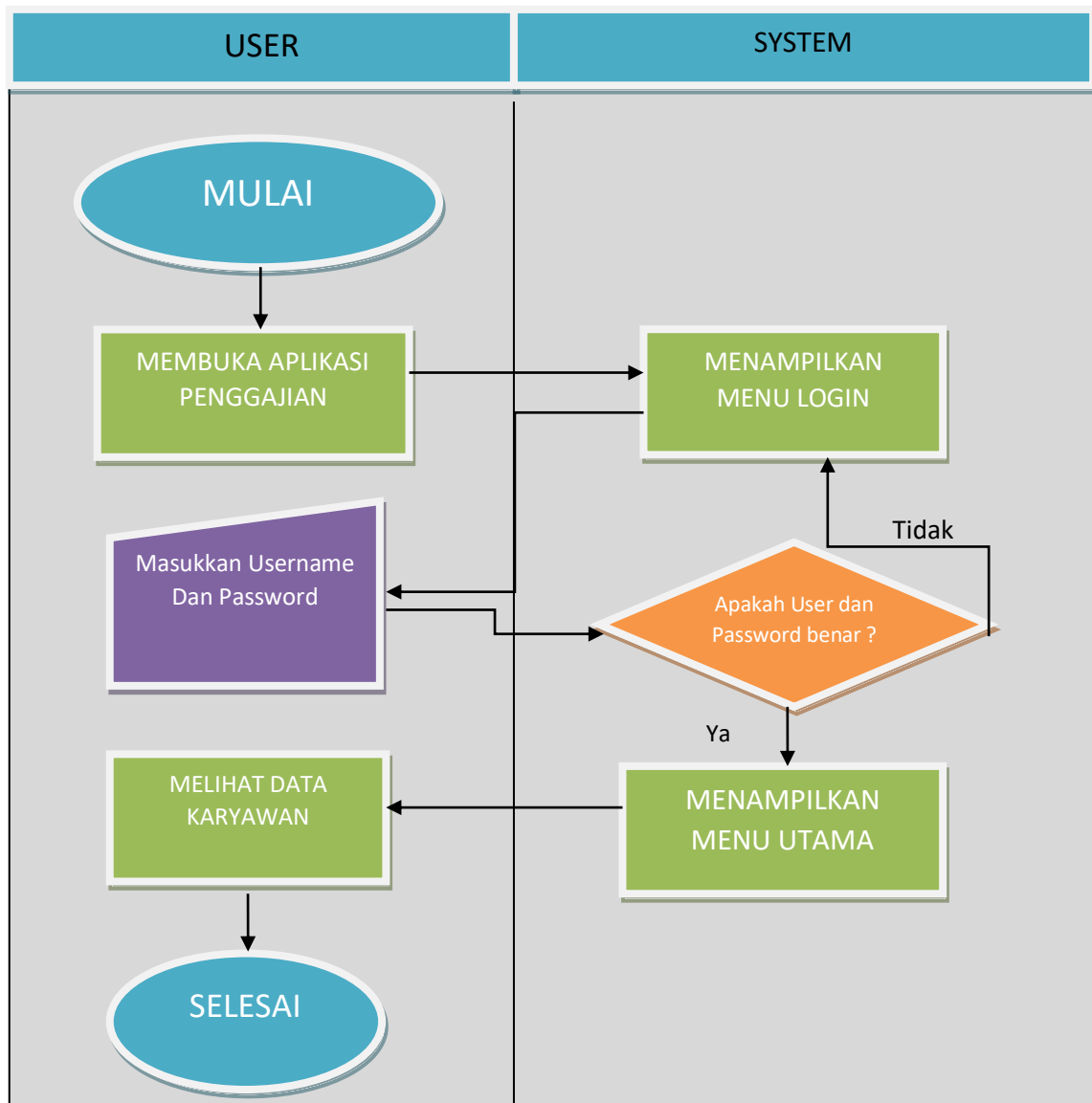
3.4.3 Activity diagram.

Activity diagram adalah representasi grafis dari seluruh tahapan kerja yang mengandung aktivitas yang dilakukan oleh sistem aplikasi penghitung

penggajian karyawan.berikut ini merupakan activity diagram dalam aplikasi penghitung gaji karyawan.

A Diagram activity proses login.

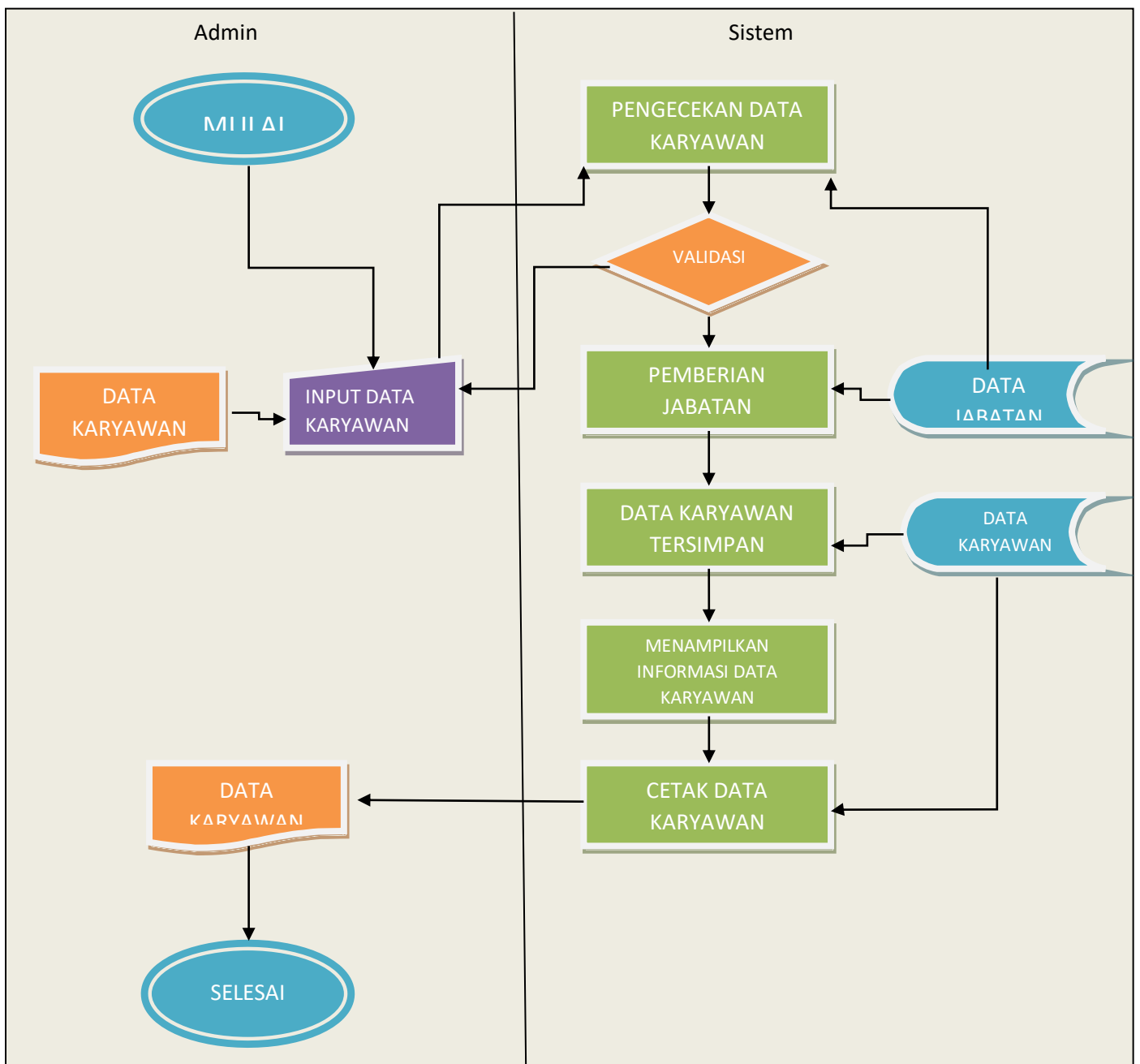
Dalam proses ini akan dijelaskan proses login admin yang dilakukan admin terlebih dahulu sebelum masuk kedalam sistem admin harus melakukan login terlebih dahulu. Berikut ini merupakan proses sistem login ini berjalan.



Gambar 3.5 Form Login

B. Diagram activity maintenance data karyawan

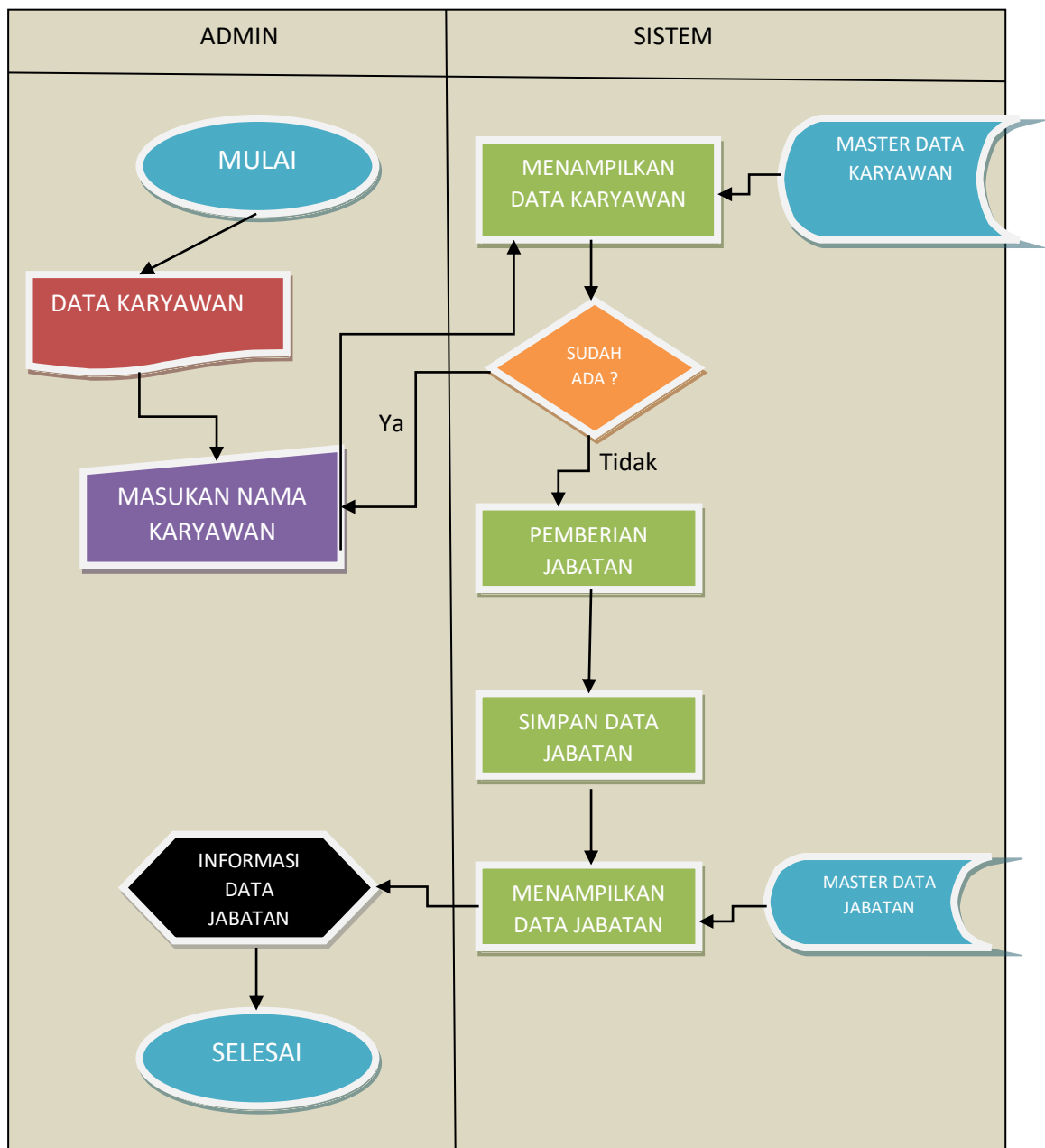
Dalam sistem ini akan dijelaskan proses penginputan data karyawan yang dilakukan admin kesistem. Sebelum mulai menginputkan data, admin harus menginputkan data karyawannya.



Gambar 3.6 Diagram activity maintenance data karyawan

C. Diagram activity maintenance data jabatan.

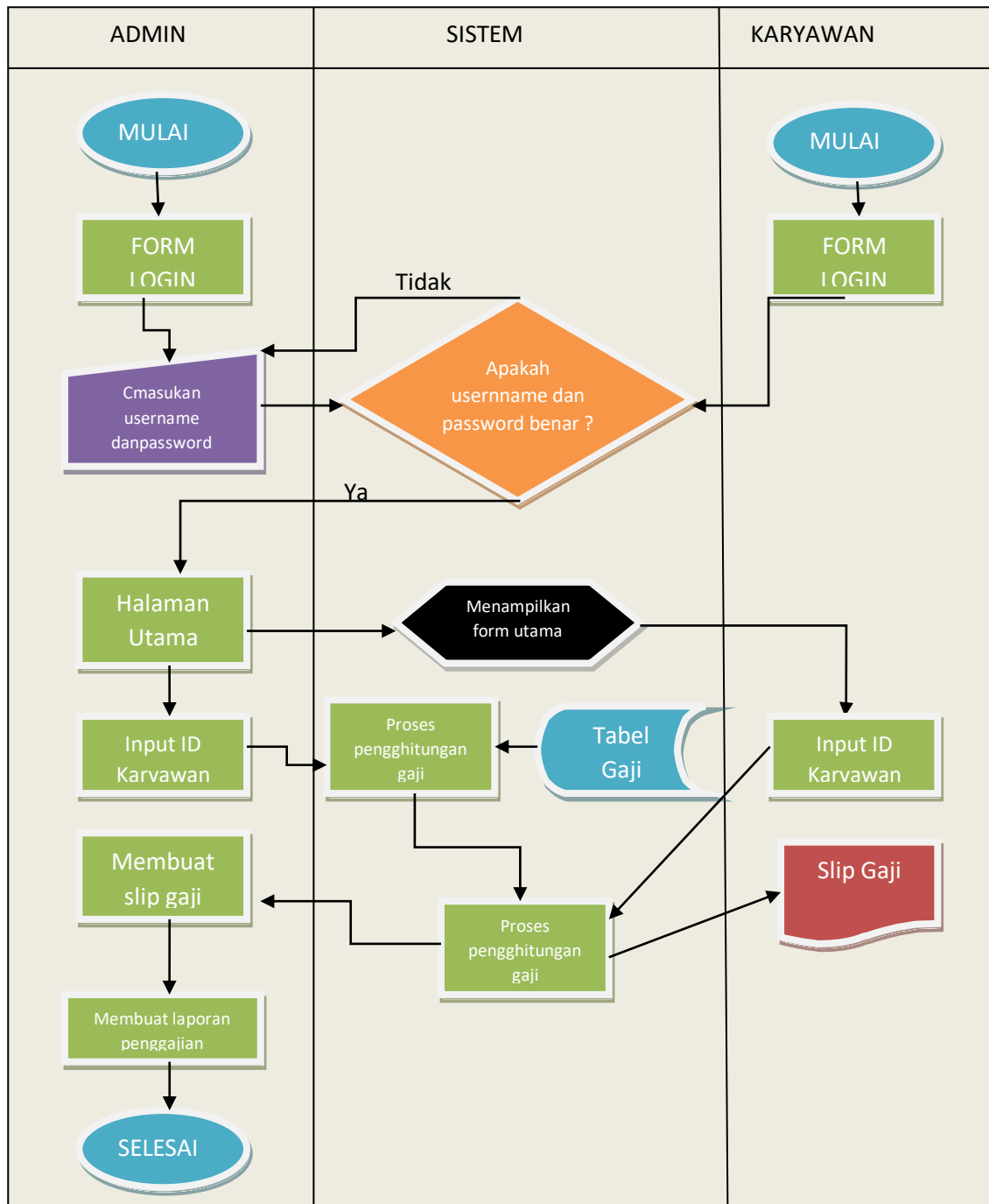
Sistem ini akan menjelaskan proses mengelola data jabatan. Proses ini akan berjalan ketika admin menginputkan data karyawan terlebih dahulu kemudian akan dimasukkan kedalam master jabatan. Berikut ini proses maintenance data jabatan.



Gambar 3.7 Diagram activity maintenace data jabatan

D. *Diagram activity* mengelola gaji karyawan.

Sistem ini akan menjelaskan proses penghitungan gaji karyawan diPercetakan New Grafika.



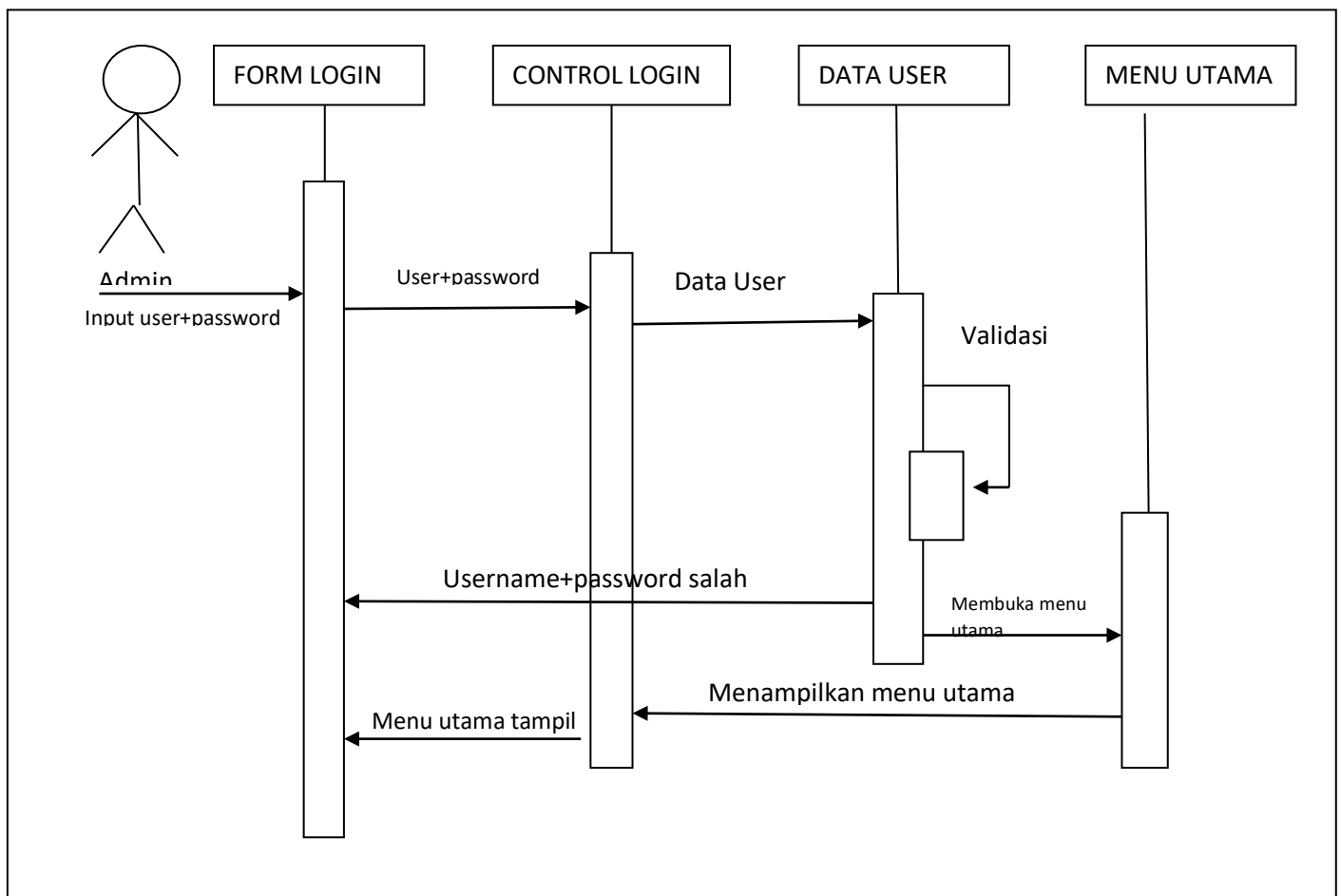
Gambar 3.8 Diagram Activity Mengelola Penggajian Karyawan

3.4.4. Diagram Sequence.

Sequence diagram merupakan diagram yang menunjukkan interaksi antar objek dalam sistem dan urutan aksi yang terjadi didalam sistem tersebut.berikut ini akan dijelaskan diagram sequence yang digunakan untuk aplikasi penggajian karyawan.

A.Login User

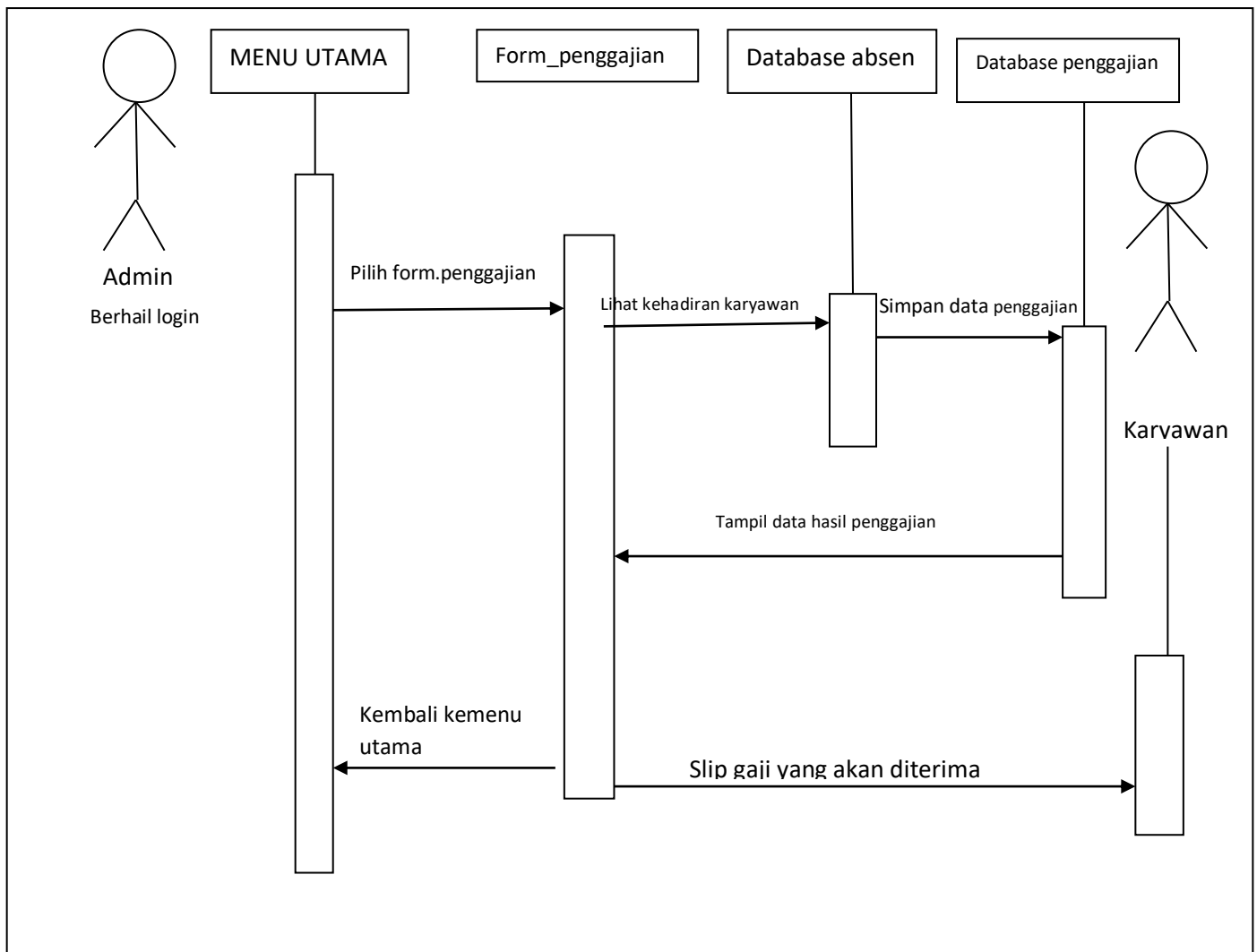
Admin akan melakukan login dengan menginputkan ussename dan password dan kemudian akan dilakukan pengecekan ke database.berikut ini merupakan proses login admin.



Gambar 3.9 Sequence diagram login user

B. Penggajian

Setelah berhasil login, admin akan masuk kemenu utama, kemudian admin memilih menu penggajian dengan melihat kehadiran pegawai yang ada pada database absen. Setelah data dipilih maka data tersimpan kedalam database penggajian dan data akan ditampilkan oleh system kepada admin. Disini admin juga dapat mencetak slip gaji karyawan kemudian admin dapat kembali kemenu utama. Berikut ini akan dijelaskan sequence diagram dimenu penggajian.



Gambar 3.10 Sequence diagram penggajian karyawan

3.5 Desain I/O

Desain perangkat lunak terdiri dari rancangan antar muka aplikasi penggajian karyawan.

3.5.1 Desain Antar Muka.

Desain antar muka berisi rancangan antar muka halaman admin.

A. Desain Antar Muka Login.

Desain antar muka login admin adalah halaman yang berfungsi untuk memfilter admin yang tidak berhak untuk mengakses aplikasi ini karena pada halaman ini dapat mengontrol semua isi website.

The diagram illustrates the Admin Login Form layout. It features a central container labeled "Form Login". Inside this container, there are two rows of input fields. The first row contains a "USERNAME" label followed by a masked input field containing "x x x x x x". The second row contains a "PASSWORD" label followed by a masked input field containing "x x x x x x". Below these input fields is a "LOGIN" button.

Gambar 3.11 Desain Antar Muka Login Admin

B. Desain Antar Muka Menu Dashboard.

Halaman ini merupakan halaman dimana admin dapat melihat data para

The diagram shows the Admin Dashboard Menu layout. It consists of a sidebar on the left and a main content area on the right. The sidebar contains two buttons: "Master Data" and "Penggajian". The main content area contains four buttons arranged in a 2x2 grid: "DATA KARYAWAN" (top-left), "DATA JABATAN" (top-right), "DATA ADMIN" (bottom-left), and "DATA KEHADIRAN" (bottom-right).

Gambar 3.12 Desain Antar muka Menu Dashboard

3.5.2 Struktur Tabel.

Struktur tabel merupakan penjelasan secara detail mengenai table dari nama,atribut,type dan ukuran serta penjelasan kegunaan yang nantinya pada aplikasi penggajian karyawan.berikut Ini akan dijelaskan database-database yang akan digunakan untuk aplikasi penggajian karyawan.

Nama Tabel : data_karyawan

Fungsi : Menyimpan data karyawan

Primsry Key : -

Nama	Type	Size
id_karyawan	Int	10
nik	Varchar	12
nama_karyawan	Varchar	20
username	Varchar	20
password	Varchar	8
jenis_kelamin	Varchar	10
tanggal_masuk	Date	
jabatan	Varchar	10
status	Varchar	10
hak_akses	Varchar	1

Tabel 3.1 Data Karyawan

Nama Tabel : data_jabatan

Fungsi : Menyimpan data jabatan

Primsry Key : -

Nama	Type	Size
id_jabatan	Int	10
nama_jabatan	Varchar	10
gaji_pokok	Varchar	12
uang_makan	Varchar	12

Tabel 3.2 Data Jabatan

Nama Tabel : data_kehadiran

Fungsi : Menyimpan data absensi karyawan

Primsry Key : -

Nama	Type	Size
Id_kehadiran	int	10
bulan	Varchar	15
nik	int	12
nama_karyawan	Varchar	20
nama_jabatan	Varchar	10
hadir	Int	2
sakit	Int	2

tidak_hadir	int	2
-------------	-----	---

Tabel 3.3 Data Kehadiran

Nama Tabel : hak_akses

Fungsi : Menyimpan data hak akses.

Primsry Key : -

Nama	Type	Size
id	int	10
keterangan	Varchar	10
hak_akses	int	1

Tabel 3.4 Data Hak Akses

Nama Tabel : potongan

Fungsi : Menyimpan data potongan gaji karyawan

Primsry Key : -

Nama	Type	Size
id	int	10
potongan	Varchar	10
jml_potongan	int	10

Tabel 3.5 Data Potongan