

Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dan Kas Kecil Menggunakan Metode *Rapid Application Development*

Anisa Maulida¹, Alin Lestari², Robby Alvian Jaya Mulia³, Saprudin⁴

^{1,2,3,4}Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Tangerang Selatan, Indonesia

E-mail: ¹ansmaulidaa08@gmail.com, ²alinlestari13@gmail.com, ³robbyalvianjayamulia@gmail.com,
⁴dosen00845@unpam.ac.id

Abstrak – Setiap perusahaan di era global ini menggunakan teknologi yang ada untuk memudahkan dalam memperoleh data yang benar (akurat) dan aktual seiring dengan kemajuan peradaban dan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi (sesuai dengan keadaan saat ini). Informasi sangat penting untuk perencanaan dan pengendalian ketika mengembangkan strategi untuk memenuhi tujuan perusahaan. Sangat penting bahwa suatu perusahaan atau bisnis melakukan perubahan ke sistem digital. Namun, beberapa perusahaan atau bisnis terus menggunakan sistem penggajian dan pengelolaan kas kecil yang hanya mengandalkan perhitungan yang belum terintegrasi dengan *database*. PT. Sindang Multi Ekatama adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distribusi barang konsumen. Sebagai perusahaan yang terus berkembang, PT. Sindang Multi Ekatama membutuhkan sistem informasi yang terintegrasi database agar dapat membantu dalam mengelola penggajian dan kas kecil agar lebih efisien dan terorganisir dengan baik. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk menganalisa dan merancang sistem informasi penggajian dan kas kecil menggunakan metode *rapid application development* pada PT. Sindang Multi Ekatama, dengan menggunakan *framework* Laravel 10 dan *database* MySQL 5.7. Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi *database*, pengelolaan penggajian dan kas kecil di PT. Sindang Multi Ekatama dapat lebih terorganisir dan efisien. Selain itu, sistem informasi ini juga dapat mengurangi risiko kesalahan perhitungan gaji, pengelolaan kas kecil yang tidak akurat, dan sulitnya mengontrol pengeluaran perusahaan.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penggajian, Kas Kecil, *Rapid Application Development*

Abstract – Every company in this global era uses existing technology to make it easier to obtain correct (accurate) and actual data in line with advances in civilization and technological developments that make it easier for humans to obtain information (according to current conditions). Information is essential for planning and control when developing strategies to meet company goals. It is very important that a company or business make changes to digital systems. However, some companies or businesses continue to use a payroll and petty cash management system that only relies on calculations that have not been integrated with the database. PT. Sindang Multi Ekatama is a company engaged in the distribution of consumer goods. As a company that continues to grow, PT. Sindang Multi Ekatama requires an information system that is integrated with the database so that it can assist in managing payroll and petty cash so that it is more efficient and well organized. Therefore, this research will be conducted to analyze and design a payroll and petty cash information system using the *Rapid Application Development* method at PT. Sindang Multi Ekatama, using the *Laravel 10 framework* and *MySQL 5.7 database*. With an information system that is integrated with the database, managing payroll and petty cash at PT. Sindang Multi Ekatama could be more organized and efficient. In addition, this information system can also reduce the risk of salary calculation errors, inaccurate petty cash management, and the difficulty of controlling company expenses.

Keywords: Information System, Payroll, Petty Cash, *Rapid Application Development*

1. PENDAHULUAN

Setiap perusahaan di era global ini menggunakan teknologi yang ada untuk memudahkan dalam memperoleh data yang benar (akurat) dan aktual seiring dengan kemajuan peradaban dan perkembangan teknologi yang semakin memudahkan manusia untuk mendapatkan informasi (sesuai dengan keadaan saat ini). Informasi sangat penting untuk perencanaan dan pengendalian ketika mengembangkan strategi untuk memenuhi tujuan perusahaan (Kaleb, 2019). Teknologi informasi memiliki dampak yang signifikan terhadap informasi manajemen, yang dapat memotivasi para pemimpin bisnis untuk meningkatkan harapan akan keunggulannya, seperti mempercepat penyampaian layanan, meningkatkan kualitas, pengelolaan gaji dan kas kecil dalam perusahaan. Upah dan gaji adalah bentuk reguler dari kompensasi layanan yang dibayarkan kepada karyawan sebagai imbalan atas prestasi kerja (Setiadi et al., 2022), serta kas kecil perusahaan adalah komponen penting karena bisnis manufaktur dan perdagangan membutuhkan sejumlah kecil uang tunai untuk

operasi sehari-hari. Karena pentingnya fungsi ini, pengeluaran kas kecil biasanya mencakup pengeluaran yang bersifat rutin, sehingga penting untuk bisnis skala menengah mana pun (Achyani & Velayati, 2020).

Sangat penting bahwa suatu perusahaan atau bisnis melakukan perubahan ke sistem digital. Namun, beberapa perusahaan atau bisnis terus menggunakan sistem penggajian dan pengelolaan kas kecil yang hanya mengandalkan perhitungan yang belum terintegrasi dengan *database* (Rozi & Rachmatika, 2022). *Database* adalah alat yang digunakan untuk penyimpanan data yang juga dapat digunakan untuk mengelola sistem, menambahkan data baru, memodifikasi data, menghapus data, dan hubungan antara data – data yang disimpan, sehingga bisnis dapat dengan mudah menggunakan data terstruktur saat dibutuhkan, yang cepat dan akurat (Kurniawan et al., 2021).

PT. Sindang Multi Ekatama adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang distribusi barang konsumen. Sebagai perusahaan yang terus berkembang, PT. Sindang Multi Ekatama membutuhkan sistem informasi yang terintegrasi *database* agar dapat membantu dalam mengelola penggajian dan kas kecil agar lebih efisien dan terorganisir dengan baik. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan pegawai administrasi yang berwenang memberikan data, pengelolaan gaji karyawan yang didalamnya meliputi gaji pokok, uang lembur, uang makan, bonus, kasbon, absensi, slip gaji, dan rekap gaji bulanan serta pengelolaan pemasukan dan pengeluaran kas kecil dan rekap kas kecil bulanan yang digunakan oleh PT. Sindang Multi Ekatama masih diproses dengan bantuan program Microsoft Excel menggunakan rumus yang ada di Microsoft Excel dan harus sering divalidasi pada kolom yang diisi di program Microsoft Excel karena tidak ada *database* yang digunakan untuk menyimpan informasi tersebut, sehingga dapat menyebabkan kerusakan serta kehilangan data. Selain itu, metode tersebut sangat memakan banyak waktu, kurang efisien dan dapat menimbulkan banyak masalah dalam pengelolaannya.

Kondisi ini menunjukkan bahwa PT. Sindang Multi Ekatama memerlukan sistem informasi penggajian dan kas kecil yang terintegrasi *database* dan dapat membantu meningkatkan efisiensi dan akurasi pengelolaan keuangan perusahaan. Oleh karena itu, penelitian ini akan dilakukan untuk rancang bangun sistem informasi penggajian dan kas kecil berbasis website menggunakan metode *rapid application development* pada PT. Sindang Multi Ekatama, dengan menggunakan *framework* Laravel 10 dan *database* MySQL 5.7. *Framework* Laravel digunakan untuk pengembangan *website* karena kesederhanaan dan fleksibilitas desainnya. Seperti *framework* lainnya, Laravel dibangun di atas fondasi *Model-View-Controller* (MVC). Salah satu *framework* terbaik bagi *developer* PHP untuk membangun aplikasi yang lebih canggih dan dinamis adalah Laravel (Mahardika, 2023).

Dengan adanya sistem informasi yang terintegrasi *database*, diharapkan pengelolaan penggajian dan kas kecil di PT. Sindang Multi Ekatama dapat lebih terorganisir dan efisien. Selain itu, sistem informasi ini juga diharapkan dapat mengurangi risiko kesalahan perhitungan gaji, pengelolaan kas kecil yang tidak akurat, dan sulitnya mengontrol pengeluaran perusahaan. Hal ini dapat membantu PT. Sindang Multi Ekatama dalam meningkatkan kinerja keuangan perusahaan serta membantu pengambilan keputusan yang lebih baik dan tepat waktu.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1. Metode Pengumpulan Data

Dalam rancang bangun sistem informasi penggajian dan kas kecil, terdapat beberapa metode pengumpulan data yang dapat digunakan untuk memperoleh informasi yang diperlukan. Beberapa metode pengumpulan data umum yang sering digunakan adalah sebagai berikut:

a. Observasi

Pada tahap ini dalam proses observasi, penulis mengumpulkan informasi dari karyawan untuk menelaah masalah dan menentukan kebutuhan di PT. Sindang Multi Ekatama.

b. Wawancara

Penulis mewawancarai pihak Manajer Keuangan PT. Sindang Multi Ekatama untuk mengumpulkan informasi yang akurat mengenai masalah dengan sistem yang sedang berjalan dan mengidentifikasi kebutuhan sistem yang akan dibangun.

c. Studi Pustaka

Penulis mengkaji berbagai sumber terpercaya dari internet, membaca beberapa buku teori dan informasi, serta mencari referensi berupa artikel ilmiah di jurnal nasional untuk menunjang penelitian.

2.2. Metode Pengembangan Sistem

Dalam rancang bangun sistem informasi penggajian dan kas kecil, metode pengembangan sistem yang digunakan adalah *metode rapid application development*. Metode *rapid application development* (RAD) adalah pendekatan yang mengutamakan kecepatan dan fleksibilitas dalam proses pengembangan sistem. Metode RAD terdiri dari beberapa fase yang meliputi:



Gambar 1. Tahapan Metode RAD (*Rapid Application Development*)

a. Perencanaan Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Untuk menentukan tujuan sistem dan informasi yang dibutuhkan untuk memenuhi tujuan tersebut, pengguna dan analis mengadakan pertemuan. Keterlibatan kedua belah pihak sangat penting dalam hal ini (Technology et al., 2022).

b. Desain Sistem (*Design System*)

Saat proses desain sedang dilakukan dan penyesuaian dilakukan jika masih ada perbedaan desain antara pengguna dan analis, aktivitas pengguna yang terlibat memengaruhi apakah tujuan akan tercapai pada titik ini. Jika ada ketidaksesuaian dalam perancangan, perancangan sistem dengan mengacu pada dokumentasi kebutuhan pengguna yang telah dibuat pada tahap ini sebelumnya, pengguna dapat langsung berkomentar (Technology et al., 2022).

c. Implementasi (*Implementation*)

Tahap ini adalah dimana programmer membuat desain program setelah disetujui oleh pengguna dan analis. Sebelum mengimplementasikan suatu program, sebuah perusahaan harus terlebih dahulu mengujinya untuk menentukan apakah program tersebut mengandung kesalahan atau tidak (Technology et al., 2022).

Alat pengembangan sistem yang berorientasi objek adalah *unified modeling language* (UML). Pengembang sistem merasa lebih sederhana berkat beragam opsi pemodelan visual UML. UML menawarkan berbagai standar yang memungkinkan interoperabilitas dalam sistem berorientasi objek dan metode berbagi dan komunikasi yang efisien (Andriana & Sinta Wati Ulfa, 2022). Alat diagram UML digunakan untuk membuat sistem dan menggambarkan desain sistem

yang ada untuk sistem informasi penggajian dan kas kecil ini. *Use case diagram*, *activity diagram*, dan *sequence diagram* adalah beberapa diagram UML yang digunakan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1. Perencanaan Kebutuhan (*Requirement Planning*)

Dalam *requirement planning*, kebutuhan sistem yang harus dipenuhi dapat dibagi menjadi dua kategori utama yaitu kebutuhan fungsional dan kebutuhan non-fungsional.

3.1.1. Kebutuhan Fungsional

Persyaratan fungsional menguraikan persyaratan sistem dan proses tindakan yang perlu diterapkan dalam sistem agar dapat berfungsi dengan baik. Kriteria fungsional juga mencakup semua data yang mampu diakses dan diproduksi oleh sistem. Kebutuhan fungsional untuk rancang bangun sistem informasi penggajian dan kas kecil antara lain sebagai berikut:

- Sistem dapat melakukan input pendataan lembur
- Sistem dapat melakukan input pendataan absensi (sakit, izin, cuti, libur, dan tanggal merah)
- Sistem dapat melakukan input pendataan kehadiran
- Sistem dapat melakukan input pendataan kasbon
- Sistem dapat melakukan input pendataan slip gaji
- Sistem dapat melakukan input pendataan kas kecil debit dan kredit
- Sistem dapat menampilkan slip gaji
- Sistem dapat menampilkan laporan absensi karyawan
- Sistem dapat menampilkan laporan lembur karyawan
- Sistem dapat menampilkan laporan kasbon karyawan
- Sistem dapat menampilkan laporan gaji bulanan
- Sistem dapat menampilkan laporan debit kredit kas kecil

3.1.2. Kebutuhan Non-Fungsional

Pengembang menilai perangkat keras dan perangkat lunak yang akan dibuat berdasarkan permintaan untuk memutuskan sistem sesuai dengan kebutuhan pengguna selama tahap persyaratan non-fungsional. Tahap selanjutnya setelah menyelesaikan analisis non fungsional adalah memastikan kebutuhan non fungsional sistem disesuaikan dengan data yang tersedia. Jika kebutuhan tidak terpenuhi, sistem tidak akan beroperasi sebagaimana mestinya. Kebutuhan non fungsional untuk rancang bangun sistem informasi penggajian dan kas kecil antara lain sebagai berikut:

a. Perangkat Keras

Sistem informasi penggajian dan kas kecil dapat berjalan dengan normal karena adanya perangkat yang mendukung dalam pembuatan sistem ini, adapun spesifikasi perangkat keras yang diimplementasikan yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Kebutuhan Perangkat Keras

No	Requirements	Perangkat Keras
1	Memori RAM	Minimum 2GB
2	Hard Disk	Storage Minimum SSD 15GB
3	Perangkat	PC, Laptop, Handphone
4	Processor	Minimum Intel Xeon

b. Perangkat Lunak

Sistem informasi penggajian dan kas kecil dapat berjalan dengan normal karena adanya perangkat yang mendukung dalam pembuatan sistem ini, adapun spesifikasi perangkat lunak yang diimplementasikan yaitu sebagai berikut:

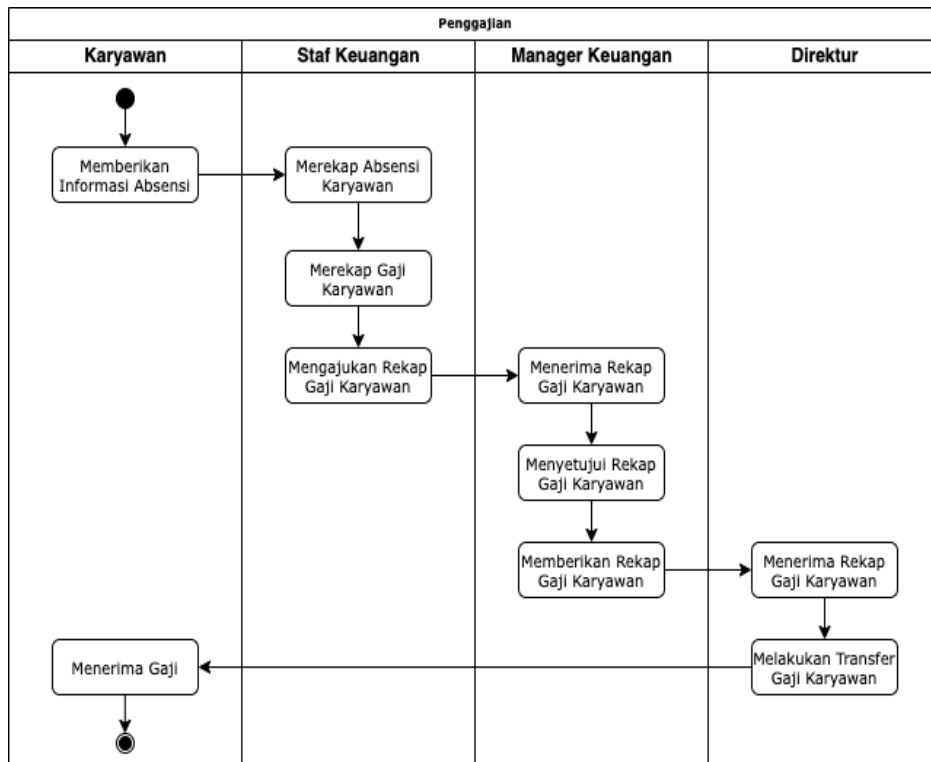
Tabel 2. Kebutuhan Perangkat Lunak

No	Requirements	Perangkat Lunak
1	Sistem Operasi (OS)	Linux Debian 11
2	Database	MySQL 5.7
3	Program	Redis PHP 8.2 Laravel 10 Supervisor Browser

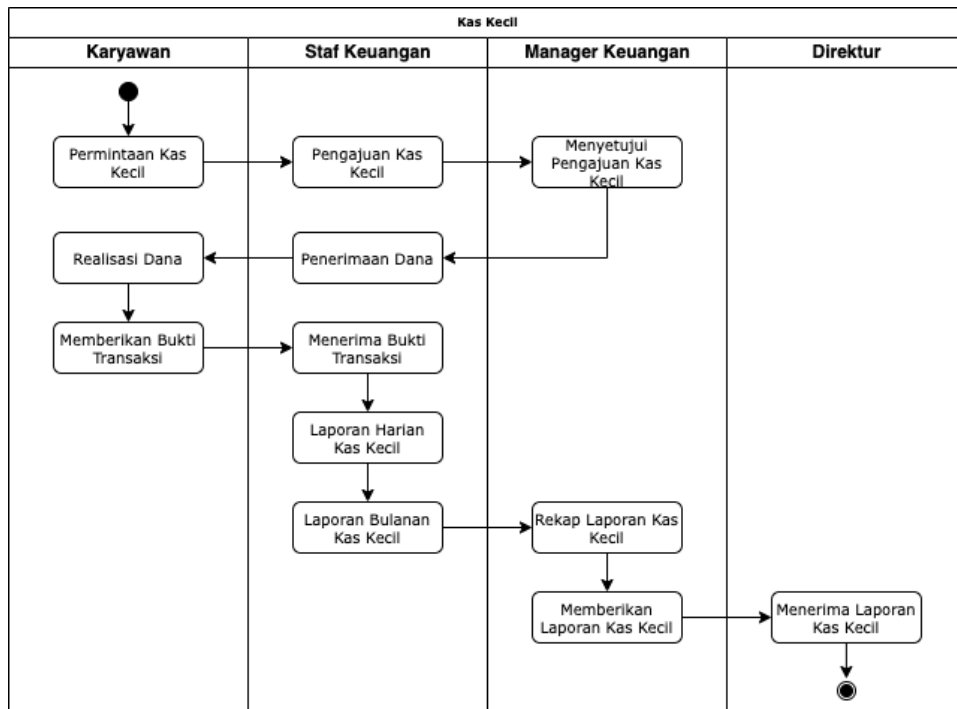
3.2. Desain Sistem (Design System)

3.2.1. Activity Diagram Sistem Berjalan

Activity diagram sistem berjalan adalah diagram yang menggambarkan aktivitas atau alur kerja sistem yang sudah berjalan atau sedang berjalan. Diagram ini merepresentasikan bagaimana sistem bekerja dalam situasi aktual. *Activity diagram* sistem berjalan digunakan untuk menggambarkan alur kerja sistem yang kompleks dan membantu pemilik sistem untuk memahami bagaimana sistem berfungsi dalam praktiknya. Berikut ini adalah *activity diagram* sistem berjalan:



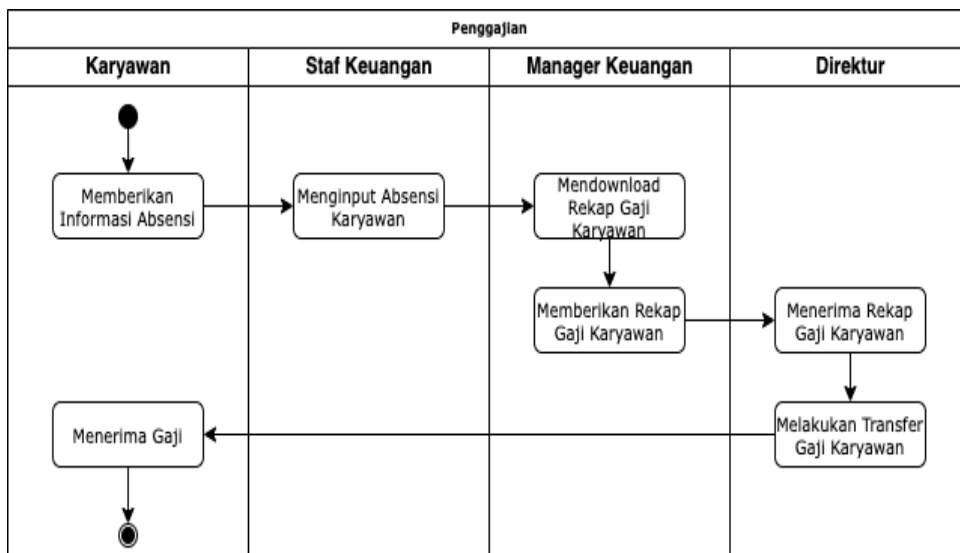
Gambar 2. Activity Diagram Sistem Berjalan Penggajian



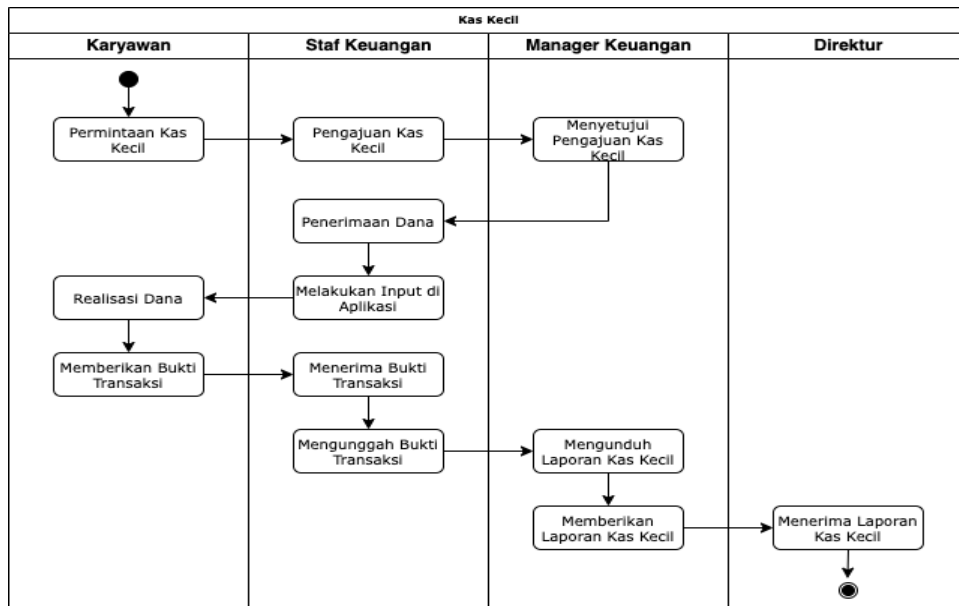
Gambar 3. Activity Diagram Sistem Berjalan Kas Kecil

3.2.2. Activity Diagram Sistem Usulan

Activity diagram sistem usulan adalah diagram yang menggambarkan aktivitas atau alur kerja sistem yang diusulkan atau belum ada. Diagram ini digunakan untuk merancang sistem baru atau perbaikan pada sistem yang sudah ada. Activity diagram sistem usulan biasanya digunakan untuk memvisualisasikan rencana kerja dari sistem baru yang akan diimplementasikan. Berikut ini adalah activity diagram sistem usulan:



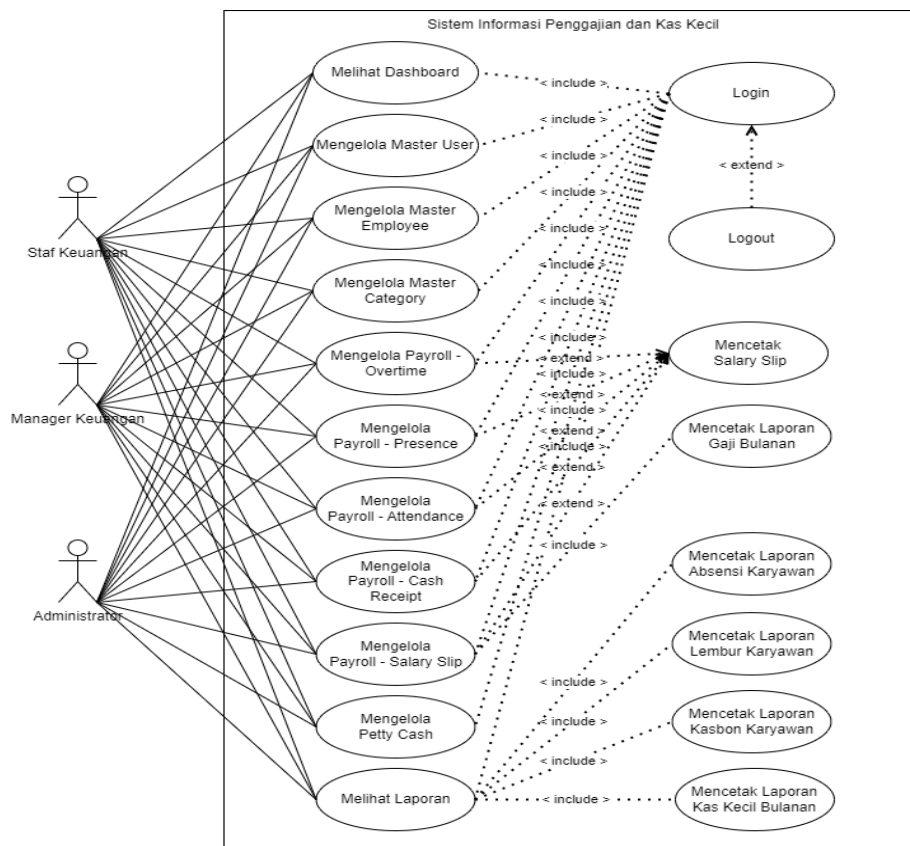
Gambar 4. Activity Diagram Sistem Usulan Penggajian



Gambar 5. Activity Diagram Sistem Usulan Kas Kecil

3.2.3. Use Case Diagram

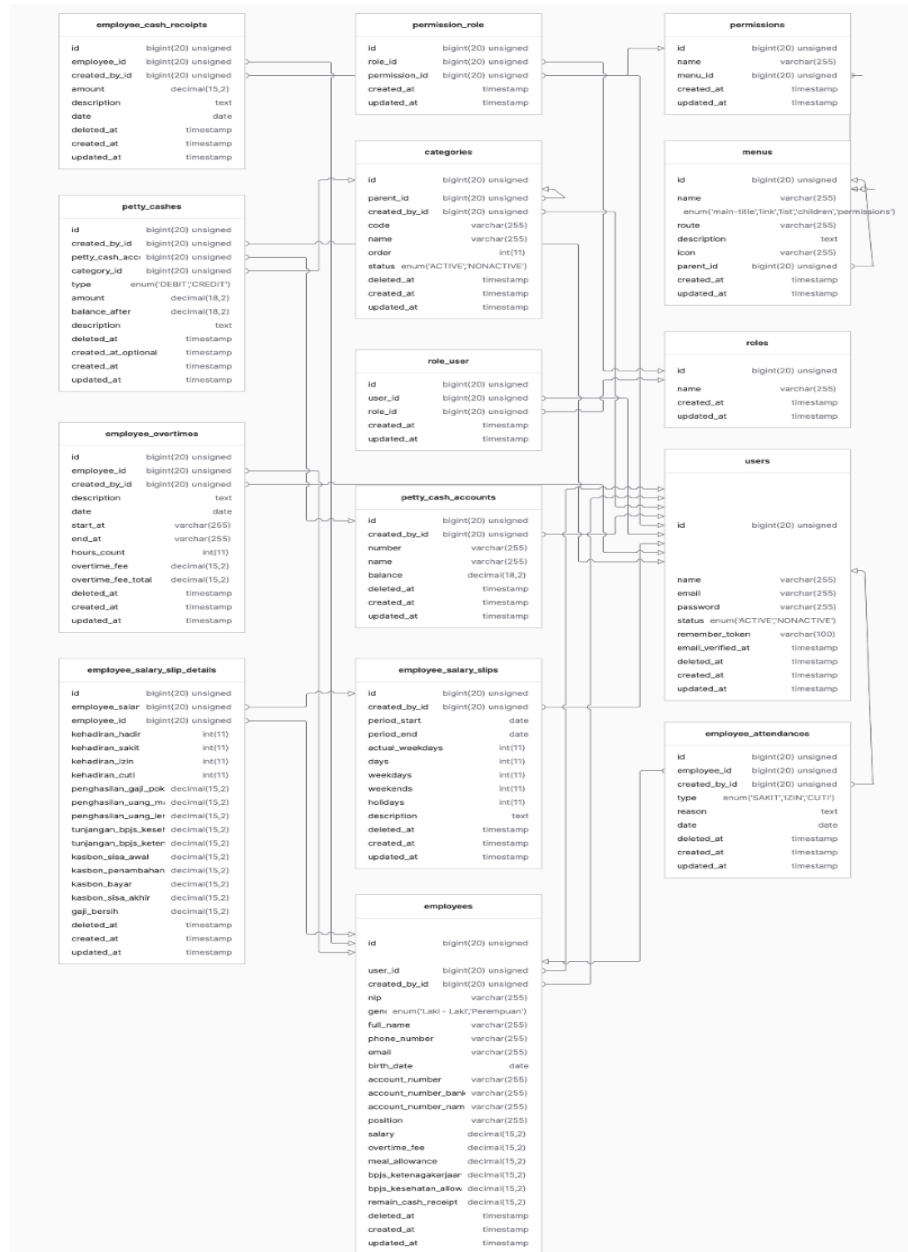
Use case diagram adalah teknik dalam rekayasa perangkat lunak yang digunakan untuk mendefinisikan interaksi antara sistem dan pengguna atau aktor lainnya. Use case diagram menguraikan kemampuan sistem yang dibangun (Ricki Sastra et al., 2019).



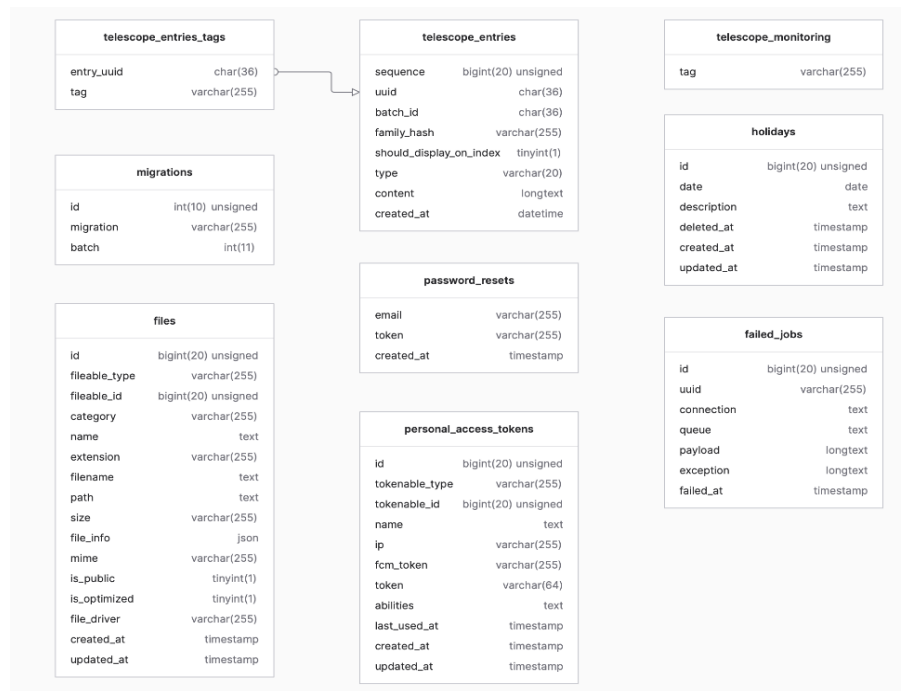
Gambar 6. Use Case Diagram

3.2.4. Logical Record Structure (LRS)

Logical Record Structure (LRS) mengacu pada cara data diorganisasi dan dikelompokkan dalam struktur yang logis. LRS melibatkan pemilihan jenis struktur data yang sesuai, seperti array, record, atau struktur data kompleks lainnya, dan penggunaan algoritma yang tepat untuk memanipulasi dan mengelola data tersebut.



Gambar 7. Logical Record Structure (LRS)



Gambar 8. Logical Record Structure (LRS)

4. IMPLEMENTASI

4.1. Implementasi Sistem

Tahap implementasi sistem adalah proses penerapan dan pengoperasian sistem yang telah dirancang ke dalam lingkungan produksi yang sebenarnya. Berikut ini adalah hasil dari implementasi sistem:

a. Halaman Login

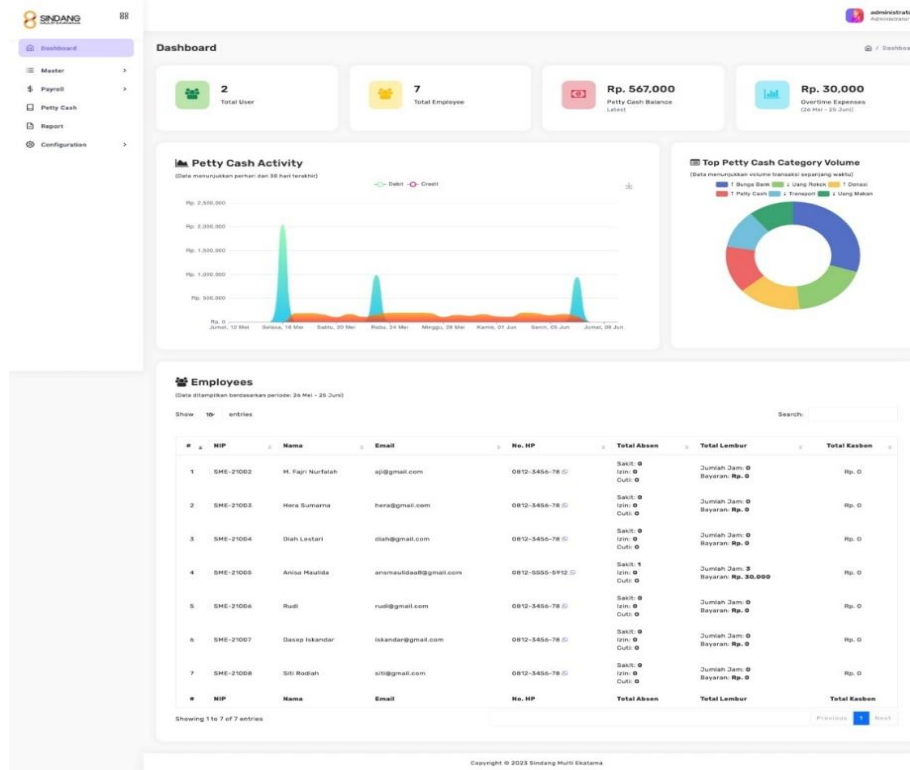
Halaman *login* adalah halaman yang digunakan oleh pengguna untuk memasukkan informasi yang diperlukan untuk mengakses suatu sistem atau layanan yang memerlukan autentikasi. Halaman *login* meminta pengguna untuk memasukkan informasi seperti nama pengguna (*username*) dan kata sandi (*password*) yang valid untuk dapat mengakses sistem.



Gambar 9. Halaman Login

b. Halaman Dashboard

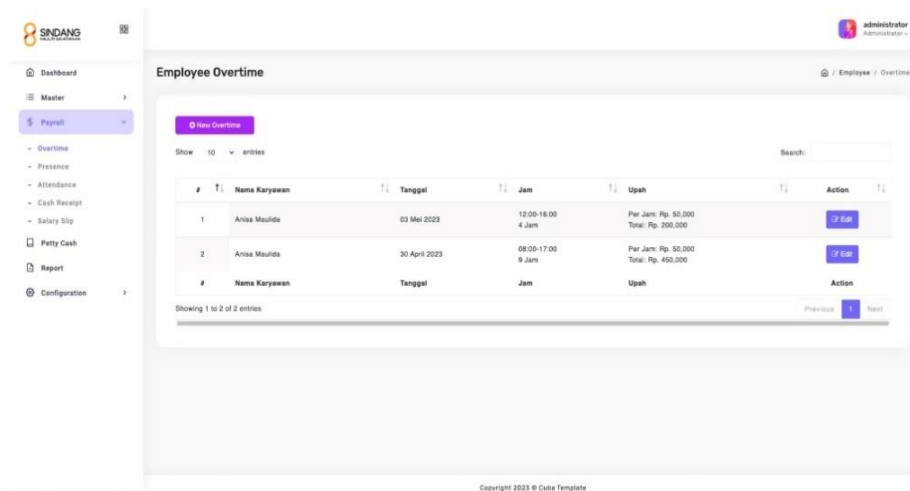
Halaman *Dashboard* adalah halaman utama dari sistem yang menyajikan informasi terkini secara visual. Halaman ini dirancang untuk pengguna dalam melihat dan memahami informasi penting yang terkait dengan sistem.



Gambar 10. Halaman Dashboard

c. Halaman Payroll (Overtime)

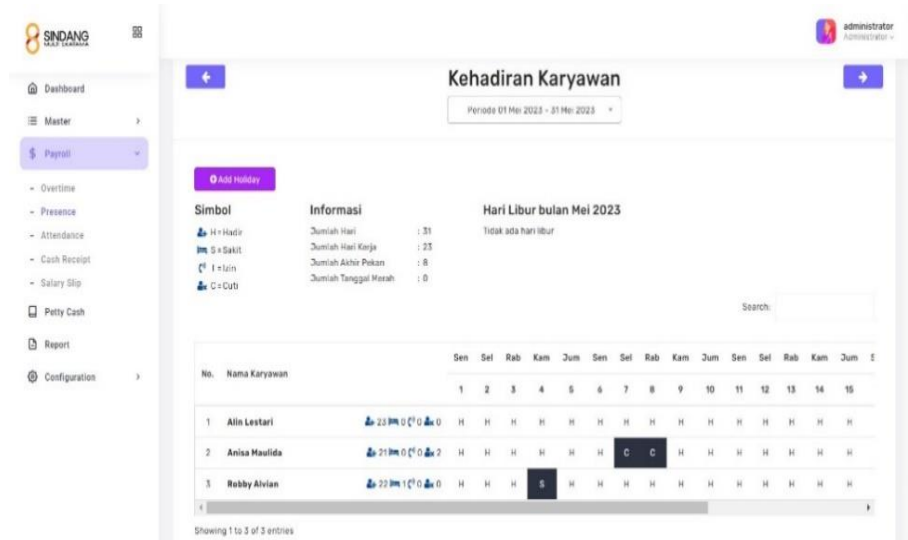
Halaman *payroll (overtime)* adalah halaman yang digunakan untuk mengelola pembayaran lembur atau *overtime* bagi karyawan. Pada halaman ini terdapat daftar karyawan yang melakukan lembur, beserta rincian waktu lembur dan besaran uang lembur yang akan diterima.



Gambar 11. Halaman Payroll (Overtime)

d. Halaman Payroll (Presence)

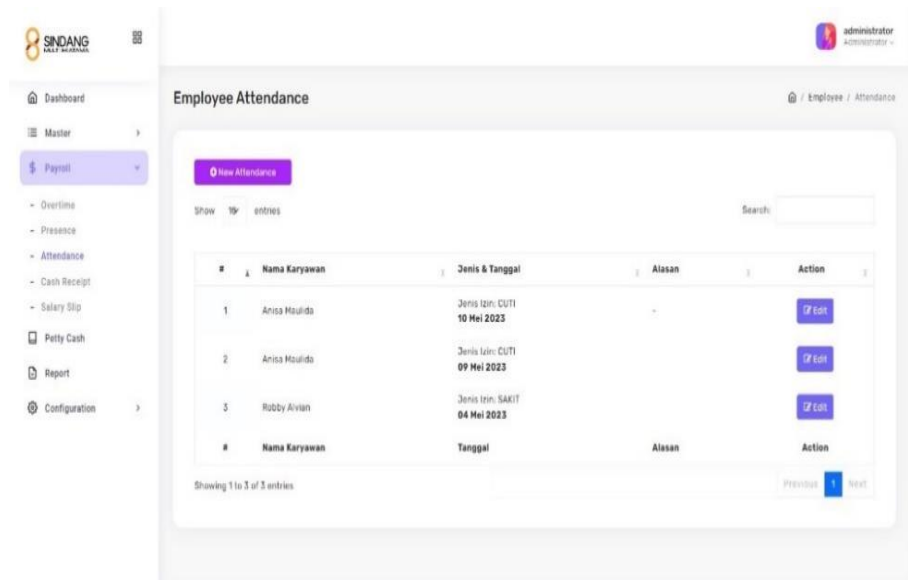
Halaman *payroll (presence)* adalah halaman yang digunakan untuk mengelola dan memantau kehadiran karyawan dalam proses penggajian serta untuk melacak dan mengelola informasi kehadiran karyawan, seperti absensi, sakit, cuti, dan izin.



Gambar 12. Halaman *Payroll (Presence)*

e. Halaman Payroll (Attendance)

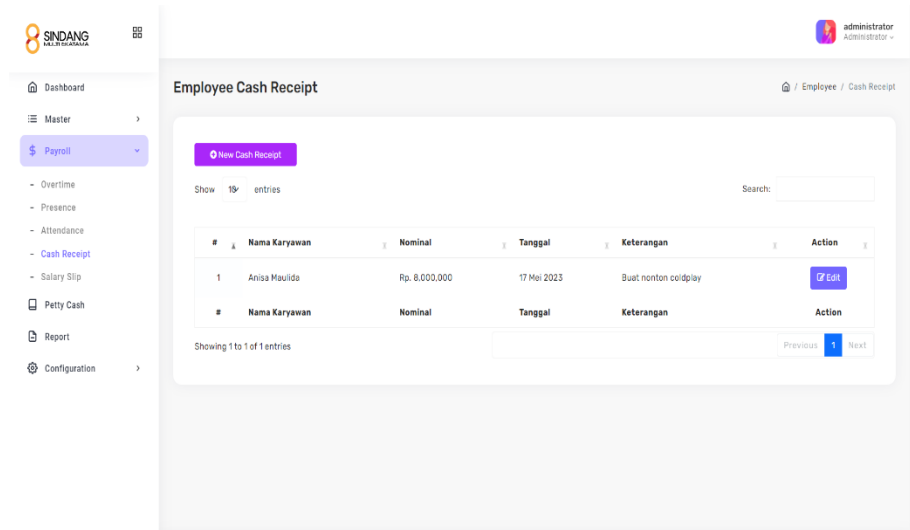
Halaman *payroll (Attendance)* adalah sebuah halaman yang digunakan untuk mengelola absensi atau kehadiran karyawan pada suatu periode tertentu. Pada halaman ini, terdapat daftar karyawan dengan informasi mengenai tanggal kehadiran dan jumlah jam kerja yang dilakukan oleh karyawan pada setiap harinya.



Gambar 13. Halaman *Payroll (Attendance)*

f. Halaman Payroll (Cash Receipt)

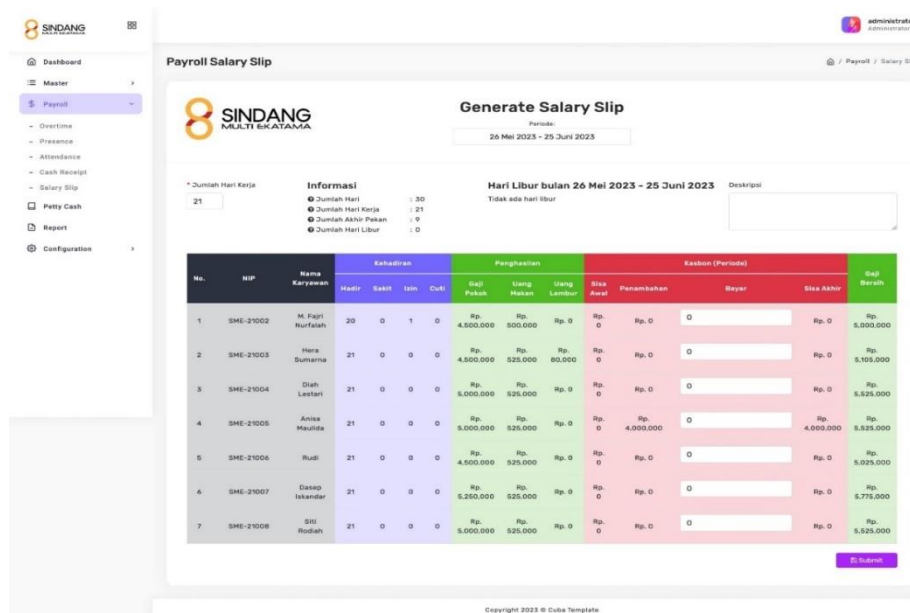
Halaman *payroll (cash receipt)* adalah halaman yang digunakan untuk mengelola dan melacak kasbon atau pinjaman yang diberikan kepada karyawan dalam konteks penggajian.



Gambar 14. Halaman Payroll (Cash Receipt)

g. Halaman Payroll (Salary Slip)

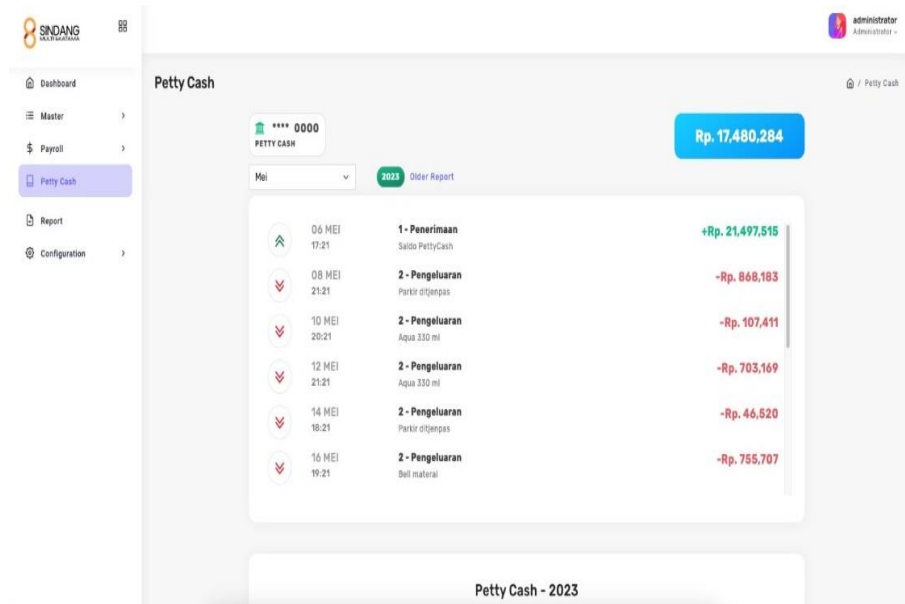
Halaman *payroll (salary slip)* adalah halaman yang digunakan untuk menghasilkan dan mengelola slip gaji karyawan.



Gambar 15. Halaman Payroll (Salary Slip)

h. Halaman Petty Cash

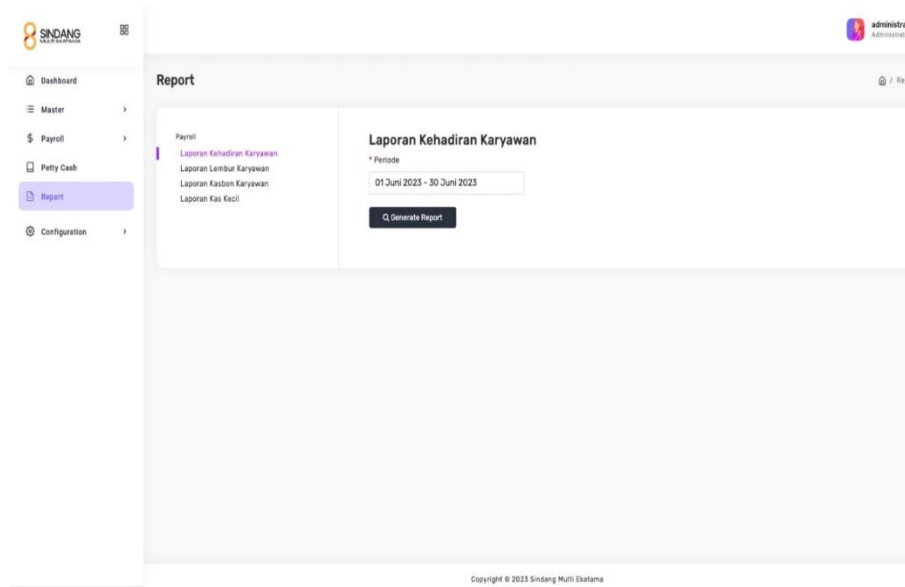
Pada halaman *petty cash*, pengguna dapat memasukkan atau mencatat informasi terkait pengeluaran kecil yang terjadi. Informasi yang dimasukkan meliputi jumlah pengeluaran, deskripsi atau tujuan pengeluaran, tanggal pengeluaran, serta informasi tambahan yang relevan, seperti penerima pengeluaran.



Gambar 16. Halaman *Petty Cash*

i. Halaman Report

Halaman *report* adalah halaman yang digunakan untuk menghasilkan laporan atau ringkasan informasi yang relevan dari data yang ada dalam sistem. Pada halaman ini, pengguna dapat mencetak slip gaji, absensi, kehadiran, lembur, kasbon, rekap gaji dan rekap kas kecil.



Gambar 17. Halaman *Report*

4.2. Uji Coba Sistem

Blackbox testing digunakan dalam pengujian sistem informasi penggajian dan kas kecil ini. Pengujian *Blackbox* adalah teknik untuk menguji perangkat lunak tanpa berfokus pada spesifikasinya (Febriyanti et al., 2021). Dengan adanya *blackbox testing* ini membantu penulis untuk mengetahui kesalahan atau kekurangan yang terdapat dalam sistem.

5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan sebelumnya mengenai rancang bangun sistem informasi Penggajian dan Kas Kecil pada PT. Sindang Multi Ekatama yang terintegrasi *database* dapat disimpulkan bahwa:

- a. Dalam perusahaan PT. Sindang Multi Ekatama pengelolaan penggajian dan kas kecil masih menggunakan Microsoft Excel membuat pengerjaan menjadi tidak optimal karena sering terjadi kesalahan yang menjadi kendala dalam memproses data. Dengan adanya sistem informasi ini dapat mempermudah untuk mengelola gaji karyawan yang didalamnya meliputi gaji pokok, uang lembur, uang makan, bonus, kasbon, absensi, slip gaji, dan rekap gaji bulanan serta pengelolaan pemasukan dan pengeluaran kas kecil dan rekap kas kecil bulanan yang efektif dan efisien, mempersingkat waktu, serta meminimalisir kesalahan dalam pengelolaannya.
- b. Dengan dibangunnya sistem informasi yang terintegrasi dengan *database*, pengguna sistem informasi dapat mengakses data secara cepat dan mudah dari berbagai sumber data yang tersimpan dalam *database* serta meminimalisir adanya kerusakan atau kehilangan data.

REFERENCES

- Achyani, Y. E., & Velayati, A. (2020). Analisa dan Implementasi Sistem Informasi Pengeluaran Kas Kecil Pada PT. Bank Bukopin Berbasis Web. *Paradigma - Jurnal Komputer Dan Informatika*, 22(1), 47–54. <https://doi.org/10.31294/p.v22i1.7171>
- Andriana, M., & Sinta Wati Ulfa, Y. (2022). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web. *Jurnal Teknik Informatika Dan Teknologi Informasi*, 2(2), 84–93. <https://doi.org/10.55606/jutiti.v2i2.373>
- Febriyanti, N. M. D., Sudana, A. A. K. O., & Piarsa, I. N. (2021). Implementasi Black Box Testing pada Sistem Informasi Manajemen Dosen. *Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3), 1–10.
- Kaleb, B. J. (2019). *IMPLEMENTATION OF MANAGEMENT INFORMATION SYSTEMS AND ITS SUPERVISION IN*. 7(1), 781–790.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Mahardika, D. (2023). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Framework Codeigniter Dengan Metode *Digilib.Uin-Suka.Ac.Id*, 1(2), 172–178. http://digilib.uin-suka.ac.id/40405/1/13650044_BAB-I_VII_DAFTAR-PUSTAKA.pdf
- Ricki Sastra, Numan Musyaffa, & Bayu Supriadi. (2019). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Menggunakan Model Waterfall Pada Pt. Medina. *Jurnal Teknologi Informasi Universitas Lambung Mangkurat (JTIULM)*, 4(2), 71–78. <https://doi.org/10.20527/jtiulm.v4i2.41>
- Rozi, F., & Rachmatika, R. (2022). *Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Website (Studi Kasus : CV. Andafcorp Bekasi)*. 1(11), 1927–1934.
- Setiadi, M. R., Nugroho, R. A., & Abdussalaam, F. (2022). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Di Kantor Pos Bandung. *JUPI (Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Pembelajaran Informatika)*, 7(3), 639–650. <https://doi.org/10.29100/jupi.v7i3.2883>
- Technology, N., Ardiansyah, A., Kuryanti, S. J., Pratama, E. A., Anggraini, R. A., Sistem, P., Akuntansi, I., Kota, K., Bina, U., Informatika, S., Sistem, P., Kampus, I., Bogor, K., Bina, U., Informatika, S., Sistem, P., Kampus, I., Bina, U., Informatika, S., ... Sistem, P. D. (2022). *PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA JASA DIGITAL PRINTING DENGAN METODE RAPID*. 2(2), 118–126.