



Implementasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada PT AMP Kabupaten Nabire

Vero Katarina^{1*}, Kristia Yuliawan²

^{1,2} Program Studi Teknik Informatika, STMIK Pesat Nabire, Indonesia

Email: fherocatarina005@gmail.com¹, christianpesat@gmail.com²

*Penulis Korespondensi: fherocatarina005@gmail.com

Abstract. *This community service activity addressed fragmented payroll administration at PT AMP Kabupaten Nabire through the implementation of a web-based employee payroll information system. The activity aimed to provide an operational system that centralizes employee, position, attendance, allowance, deduction, payroll, and report data. Partner needs were identified through direct observation and interviews with administrative, finance, and management personnel. The system was developed iteratively in five Scrum sprints using PHP and MySQL. The sprints covered authentication and user management, employee and position data, attendance and allowances, automatic payroll calculation, and functional testing with defect correction. Black box testing examined seven functional scenarios. All scenarios produced outputs that matched the specified requirements, resulting in a functional conformity rate of 100% for the tested cases. The implementation changed the supported workflow from separate spreadsheet-based records to centralized database processing with authenticated access and system-generated payroll reports. This evaluation is limited to functional verification. The activity did not collect measurable training, user satisfaction, or processing-time data, so claims about competence improvement and operational efficiency require further evaluation.*

Keywords: black box testing; employee payroll; information system; Scrum; web application

Abstrak. Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menangani administrasi penggajian yang belum terintegrasi di PT AMP Kabupaten Nabire melalui implementasi sistem informasi penggajian karyawan berbasis web. Kegiatan bertujuan menyediakan sistem operasional yang memusatkan data pegawai, jabatan, absensi, tunjangan, potongan, penggajian, dan laporan. Kebutuhan mitra diidentifikasi melalui observasi langsung serta wawancara dengan bagian administrasi, keuangan, dan pimpinan. Sistem dikembangkan secara iteratif dalam lima sprint Scrum menggunakan PHP dan MySQL. Sprint mencakup autentikasi dan manajemen pengguna, data pegawai dan jabatan, absensi dan tunjangan, perhitungan gaji otomatis, serta pengujian fungsi dan perbaikan kesalahan. Black box testing dilakukan pada tujuh skenario fungsi. Seluruh skenario menghasilkan keluaran sesuai kebutuhan sehingga tingkat kesesuaian fungsi pada kasus yang diuji mencapai 100%. Implementasi mengubah dukungan proses dari pencatatan terpisah menggunakan lembar kerja menjadi pengolahan terpusat pada basis data dengan akses terautentikasi dan laporan yang dihasilkan sistem. Evaluasi kegiatan masih terbatas pada verifikasi fungsional. Kegiatan tidak mengumpulkan data terukur mengenai pelatihan, kepuasan pengguna, atau waktu pemrosesan. Oleh karena itu, peningkatan kompetensi dan efisiensi operasional perlu dibuktikan melalui evaluasi lanjutan.

Kata kunci: aplikasi web; black box testing; penggajian karyawan; Scrum; sistem informasi

1. LATAR BELAKANG

Transformasi digital mendorong perusahaan mengintegrasikan proses administrasi agar data tersedia secara konsisten dan dapat ditelusuri. Penggajian merupakan proses penting karena menghubungkan data pegawai, jabatan, kehadiran, tunjangan, potongan, dan laporan pembayaran. Pengelolaan yang bergantung pada pencatatan terpisah meningkatkan pekerjaan berulang serta risiko ketidaksesuaian data. Sistem penggajian berbasis web dapat memusatkan

data dan mengotomatisasi bagian perhitungan serta pelaporan (Andriana & Ulfa, 2022; Lusiana et al., 2023; Mahendra & Eviyanti, 2022; Sugiarti et al., 2024).

PT AMP Kabupaten Nabire merupakan perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi. Hasil observasi awal menunjukkan bahwa administrasi penggajian masih menggunakan Microsoft Excel sebagai alat utama. Data pegawai, jabatan, absensi, dan gaji belum dikelola dalam satu basis data. Kondisi tersebut menyulitkan penelusuran perubahan data, pengarsipan, serta penyusunan laporan yang konsisten. Permasalahan serupa juga ditemukan pada berbagai pengembangan sistem penggajian, terutama ketika proses manual atau semi manual digunakan untuk menghitung dan menyimpan data (Riyansyah, 2021; Syukron & Abdurrazaq, 2021; Yusriawan et al., 2024; Zidan & Chotijah, 2025).

Penelitian dan kegiatan terdahulu umumnya menekankan perancangan sistem penggajian berbasis web, otomatisasi perhitungan, atau penggunaan PHP dan MySQL (Anggraini, 2026; Gustina & Leidiyana, 2020; Habibie, 2025). Evaluasi sistem informasi penggajian juga menegaskan pentingnya konsistensi prosedur, ketepatan informasi, dan pengendalian data (Mufrika & Sarwono, 2025). Namun, kebutuhan PT AMP tidak hanya berupa rancangan. Mitra membutuhkan sistem yang dapat digunakan untuk menghubungkan data master, absensi, penggajian, dan laporan dalam satu alur operasional.

Kegiatan ini bertujuan mengimplementasikan sistem informasi penggajian karyawan berbasis web pada PT AMP Kabupaten Nabire. Sistem dikembangkan dalam lima sprint Scrum agar kebutuhan prioritas dapat diwujudkan dan diperiksa secara bertahap. Kontribusi kegiatan terletak pada penerapan sistem terintegrasi sesuai proses mitra, bukan pada penciptaan metode pengembangan baru. Evaluasi dibatasi pada kesesuaian fungsi melalui black box testing karena kegiatan tidak mendokumentasikan pelatihan, pretest-posttest, kuesioner kepuasan, atau waktu proses secara terukur.

KAJIAN TEORITIS

Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web

Sistem informasi penggajian mengolah data yang menjadi dasar penetapan pendapatan pegawai dan menghasilkan informasi pembayaran serta laporan. Pada aplikasi berbasis web, data dapat dikelola melalui antarmuka yang terhubung dengan basis data terpusat. Sejumlah studi menunjukkan bahwa PHP dan MySQL banyak digunakan untuk membangun fungsi data pegawai, jabatan, absensi, komponen gaji, dan laporan (Andriana & Ulfa, 2022; Lusiana et al.,

2023; Sugiarti et al., 2024). Integrasi perlu disertai autentikasi, validasi masukan, serta pengarsipan yang terstruktur agar sistem tidak sekadar memindahkan pencatatan manual ke layar digital (Asrul, 2025; Mufrika & Sarwono, 2025).

Scrum dalam Pengembangan Sistem

Scrum mengatur pekerjaan melalui product backlog, sprint planning, sprint backlog, inkremen, review, dan perbaikan. Pendekatan iteratif memungkinkan fungsi prioritas diperiksa sebelum pengembangan berlanjut. Scrum telah diterapkan pada sistem informasi proyek, akuntansi, layanan, dan aplikasi web dengan hasil yang menekankan adaptasi kebutuhan serta penyelesaian fungsi secara bertahap (Germecca et al., 2024; Hilmyansyah et al., 2022; I Gusti Ngurah et al., 2026; Rizaldi et al., 2022; Suharno et al., 2020; Warkim et al., 2020). Pendekatan iteratif juga digunakan pada metode lain, seperti Rapid Application Development, tetapi kegiatan ini memilih Scrum karena pembagian pekerjaan per sprint sesuai dengan prioritas mitra (Saifudin et al., 2023).

Pemodelan dan Pengujian Fungsional

Use case diagram dan activity diagram digunakan untuk menjelaskan hubungan aktor, fungsi, dan alur kerja sistem. Pemodelan membantu menerjemahkan kebutuhan menjadi fungsi yang dapat diperiksa (Narulita et al., 2024; Nugraha et al., 2026). Black box testing kemudian membandingkan masukan dan keluaran aktual dengan kebutuhan tanpa memeriksa struktur kode. Pengujian ini sesuai untuk verifikasi fungsi, tetapi tidak menggantikan pengujian kegunaan, kinerja, keamanan, atau evaluasi dampak terhadap mitra (Suryanta et al., 2025).

2. METODE PENELITIAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini menggunakan pendekatan implementasi teknologi dengan pengembangan perangkat lunak secara iteratif. Tahapan kegiatan meliputi identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan backlog, pengembangan dalam lima sprint, pemodelan sistem, implementasi, pengujian fungsional, dan penyerahan hasil implementasi kepada mitra. Evaluasi difokuskan pada kesesuaian fungsi karena tidak tersedia data terukur mengenai pelatihan, kompetensi pengguna, kepuasan, atau waktu pemrosesan.

Lokasi dan Mitra Kegiatan

Kegiatan dilaksanakan pada PT AMP Kabupaten Nabire, Papua Tengah. Mitra bergerak di bidang konstruksi dan mengelola administrasi pegawai serta penggajian. Objek implementasi adalah alur pengelolaan data pegawai, jabatan, absensi, komponen gaji, perhitungan

penggajian, dan laporan. Personel administrasi, bagian keuangan, dan pimpinan memberikan informasi mengenai kebutuhan serta proses yang berjalan.



Gambar 1. Lokasi Penelitian

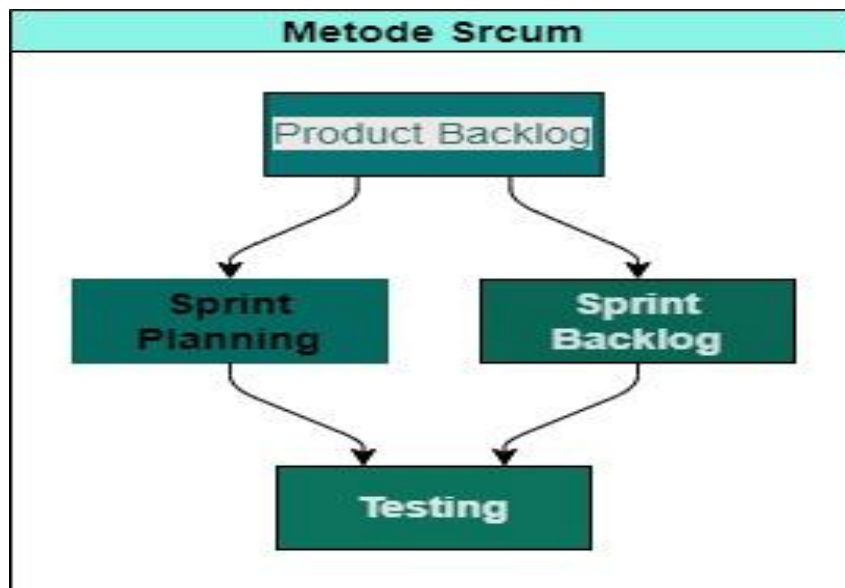
Teknik Pengumpulan Data

Data kebutuhan dikumpulkan melalui observasi langsung dan wawancara. Observasi menelusuri pencatatan data pegawai, absensi, perhitungan gaji, penyusunan laporan, dan pengarsipan. Wawancara dengan bagian administrasi, keuangan, dan pimpinan digunakan untuk mengonfirmasi masalah, kebutuhan fungsi, serta keluaran yang diperlukan. Data tersebut diterjemahkan menjadi product backlog dan prioritas sprint.

Indikator Keberhasilan dan Evaluasi

Keberhasilan kegiatan dinilai dari dua bukti yang tersedia. Pertama, seluruh fungsi prioritas selesai dikembangkan dalam lima sprint. Kedua, keluaran aktual pada black box testing sesuai dengan keluaran yang diharapkan. Tingkat kesesuaian fungsi dihitung dengan membagi jumlah skenario valid dengan seluruh skenario yang diuji, kemudian dikalikan 100%. Naskah tidak menggunakan pretest-posttest, kuesioner kepuasan, atau perbandingan waktu karena data tersebut tidak dikumpulkan secara terukur.

Metode Pengembangan Sistem



Gambar 2. Metode Scrum

Pengembangan dimulai dengan penyusunan product backlog berdasarkan hasil observasi dan wawancara. Sprint planning menentukan urutan fungsi, ketergantungan pekerjaan, dan estimasi waktu. Sprint backlog memuat tugas yang harus diselesaikan pada setiap sprint. Analisis kebutuhan dan pemodelan UML menjadi dasar implementasi menggunakan PHP dan MySQL. Setiap inkremen diperiksa secara fungsional, kemudian kekurangan diperbaiki sebelum sistem dilanjutkan ke sprint berikutnya. Lima sprint berlangsung selama tujuh minggu berdasarkan estimasi pada Tabel 3.

Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan mengidentifikasi aktor, data utama, aturan proses, dan keluaran sistem. Hasil analisis menetapkan kebutuhan login, pengelolaan data pegawai, jabatan, absensi, tunjangan, potongan, penggajian, dan laporan. Kebutuhan tersebut diprioritaskan berdasarkan urutan ketergantungan fungsi.

Perancangan Sistem

Perancangan menggunakan use case diagram untuk menggambarkan hubungan admin dengan fungsi sistem dan activity diagram untuk memetakan alur dari autentikasi hingga laporan penggajian. Model tersebut menjadi acuan penyusunan basis data dan antarmuka.

Implementasi Sistem

Implementasi menerjemahkan rancangan menjadi aplikasi web menggunakan PHP dan MySQL. Pekerjaan dibagi dalam lima sprint. Setiap sprint menghasilkan fungsi yang dapat diperiksa, mulai dari autentikasi hingga perhitungan gaji dan perbaikan kesalahan.

Indikator Keberhasilan Kegiatan

Tabel 1. Indikator keberhasilan kegiatan

Indikator	Alat Ukur	Kriteria Keberhasilan
Penyelesaian fungsi prioritas	Status product backlog dan sprint backlog	Seluruh fungsi prioritas berstatus selesai
Kesesuaian fungsi	Black box testing	Hasil aktual sesuai keluaran yang diharapkan
Integrasi data	Penelusuran alur data pada sistem	Data pegawai, absensi, penggajian, dan laporan terhubung
Keluaran laporan	Pemeriksaan fungsi laporan	Sistem menampilkan laporan dari data tersimpan

Tabel 1 membatasi indikator pada bukti yang tersedia dalam naskah.

Kegiatan tidak mengukur peningkatan kompetensi, kepuasan, atau efisiensi waktu. Oleh karena itu, hasil tidak digunakan untuk menyimpulkan perubahan perilaku pengguna atau dampak operasional secara kuantitatif.

Pengujian Sistem

Black box testing dilakukan setelah implementasi untuk memeriksa kesesuaian fungsi terhadap kebutuhan. Tujuh skenario mencakup autentikasi benar dan salah, penambahan serta perubahan data pegawai, pencatatan absensi, perhitungan penggajian, dan logout. Skenario dinyatakan valid apabila hasil aktual sesuai dengan keluaran yang diharapkan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan berupa sistem penggajian berbasis web yang mengintegrasikan data pegawai, jabatan, absensi, komponen gaji, perhitungan penggajian, dan laporan. Pembahasan disusun berdasarkan keluaran lima sprint, pemodelan, implementasi antarmuka, dan pengujian fungsional.

Tabel 2. Product backlog sistem penggajian

NO	Kebutuhan Sistem	Deskripsi
1	Login Sistem	Admin dapat masuk ke sistem menggunakan username dan password
2	Data Karyawan	Mengelola data karyawan
3	Data Jabatan	Mengelola data jabatan dan gaji pokok
4	Data Absensi	Menginput absensi karyawan
5	Penggajian	Menghitung gaji otomatis

**Tabel 3. Perencanaan sprint**

Sprint	Fitur Yang Dikembangkan	Estimasi Waktu
Sprint 1	Login sistem dan manajemen user	1 Minggu
Sprint 2	Pengelolaan data karyawan dan Jabatan	1 Minggu
Sprint 3	Pengelolaan absensi dan tunjangan	2 Minggu
Sprint 4	Perhitungan gaji otomatis	2 Minggu
Sprint 5	Pengujian sistem dan perbaikan	1 Minggu

Tabel 4. Sprint backlog pengembangan sistem

Sprint	Task Sprint Backlog	Status
Sprint 1	Membuat halaman login	Done
	Membuat form registrasi user	Done
	Membuat validasi login	Done
Sprint 2	Membuat table data karyawan	Done
	Membuat form input data karyawan	Done
	Membuat fitur edit dan hapus data	Done
Sprint 3	Membuat table absensi	Done
	Membuat form input absensi	Done
	Membuat modul tunjangan	Done
Sprint 4	Membuat algoritma perhitungan gaji	Done
	Menghubungkan data	Done
	Absensi dengan penggajian	Done
	Membuat fitur potong gaji	Done
Sprint 5	Melakukan pengujian black box	Done
	Memperbaiki bug sistem	Done

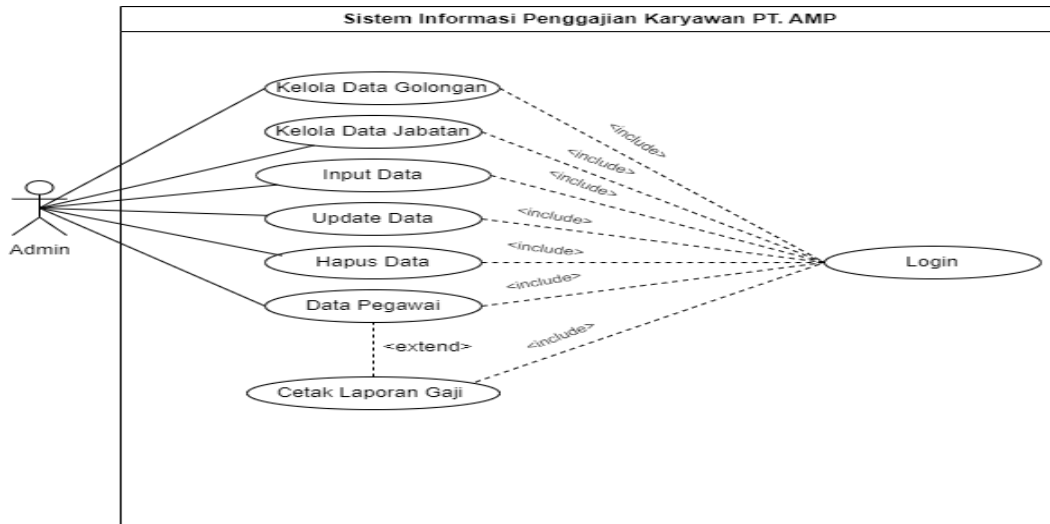
Analisis Kebutuhan Sistem

Analisis menunjukkan bahwa sistem memerlukan satu akun admin sebagai pengelola utama. Fungsi prioritas meliputi autentikasi, data pegawai, golongan, jabatan, absensi, komponen gaji, proses penggajian, dan laporan. Urutan ini mencerminkan ketergantungan data. Perhitungan gaji tidak dapat dilakukan sebelum data pegawai, jabatan, serta absensi tersedia.

Kebutuhan fungsional diterjemahkan menjadi operasi tambah, tampil, ubah, hapus, dan pencarian pada data master. Sistem juga perlu menghitung komponen gaji berdasarkan data yang tersimpan dan menghasilkan laporan per periode. Pembatasan akses melalui login diperlukan karena data penggajian bersifat internal. Kebutuhan tersebut sejalan dengan

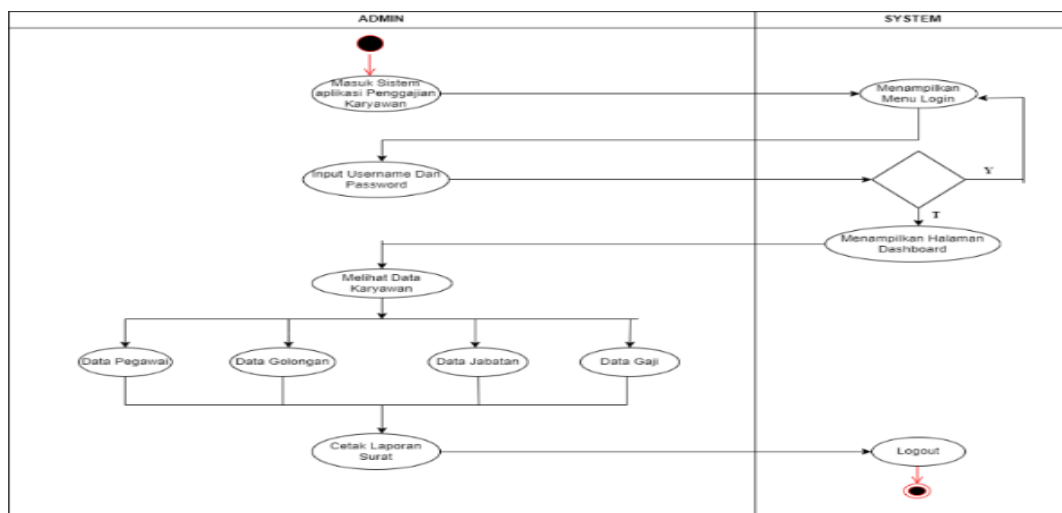
karakteristik sistem penggajian berbasis web yang dilaporkan dalam penelitian sebelumnya (Lusiana et al., 2023; Sugiarti et al., 2024).

Tahap Perancangan Sistem



Gambar 3. Usecase Diagram

Gambar 3 menunjukkan satu aktor utama, yaitu admin. Admin melakukan login, mengelola data golongan, jabatan, pegawai, absensi, dan gaji, serta menghasilkan laporan. Pemusatan kewenangan menyederhanakan operasional awal, tetapi pengembangan selanjutnya perlu mempertimbangkan pemisahan peran antara administrasi, keuangan, dan pimpinan agar kontrol akses lebih sesuai dengan tanggung jawab pengguna.



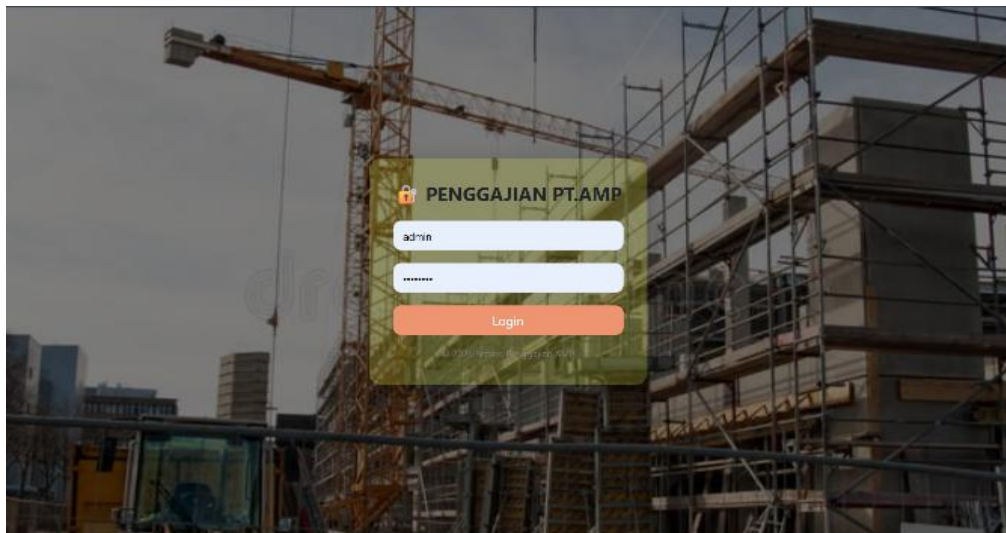
Gambar 4 . Activity Diagram.

Gambar 4 memperlihatkan alur yang dimulai dari autentikasi, dilanjutkan dengan pengelolaan data master dan proses penggajian, kemudian diakhiri dengan laporan dan logout. Alur ini

menegaskan hubungan antarfungsi. Validitas perhitungan tetap bergantung pada kelengkapan data pegawai, jabatan, komponen gaji, dan absensi.

Tahap Implementasi Sistem

Implementasi menghasilkan fungsi autentikasi, dashboard, pengelolaan data master, pencatatan absensi, proses penggajian, dan laporan. Fitur dikembangkan sesuai urutan sprint sehingga fungsi dasar tersedia sebelum proses yang bergantung padanya.



Gambar 5. Halaman Login

Halaman login pada Gambar 5 menjadi titik masuk pengguna. Sistem memeriksa username dan password sebelum memberikan akses ke modul penggajian. Skenario kredensial benar dan salah kemudian diverifikasi pada black box testing. Pengujian tersebut membuktikan perilaku fungsi login, tetapi belum mencakup audit keamanan aplikasi secara menyeluruh.



Gambar 6. Halaman Dashboard

Dashboard pada Gambar 6 menyajikan ringkasan data pegawai, golongan, jabatan, dan gaji serta navigasi menuju modul utama. Penyatuan navigasi memperjelas hubungan antardata.

Namun, kemudahan penggunaan belum dapat disimpulkan karena kegiatan tidak melakukan usability testing atau kuesioner pengguna.

Tabel 5. Hasil black box testing

NO	Fitur Yang Diuji	Skenario Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasil Pengujian	Status
1	Login sistem	Memasukkan username dan password yang benar	Sistem menampilkan dashboard	Berhasil menampilkan dashboard	Valid
2	Login sistem	Memasukkan username dan password salah	Sistem menampilkan pesan error	Pesan error tampil	Valid
3	Data karyawan	Menambah data	Data tersimpan	Data berhasil disimpan	Valid
4	Data karyawan	Mengubah data	Data diperbarui	Data berhasil diperbarui	Valid
5	Data absensi	Input data absensi	Data absensi tersimpan	Data berhasil tersimpan	Valid
6	Penggajian	Memproses perhitungan gaji	Hitung gaji otomatis	Gaji berhasil dihitung	Valid
7	Logout sistem	Klik tombol logout	Sistem keluar dari aplikasi	Logout berhasil	Valid

Tabel 6. Perubahan proses yang didukung sistem

Aspek Proses	Kondisi Awal	Dukungan Setelah Implementasi
Penyimpanan data	Data dikelola pada lembar kerja terpisah	Data dikelola dalam basis data MySQL
Akses sistem	Belum menggunakan autentikasi aplikasi	Akses admin melalui username dan password
Pengelolaan data master	Data pegawai dan jabatan dikelola secara terpisah	Data pegawai, golongan, dan jabatan tersedia dalam modul terpusat
Penggajian	Perhitungan bergantung pada pencatatan semi manual	Sistem menyediakan fungsi perhitungan gaji dari data tersimpan
Pelaporan	Laporan disusun dari catatan terpisah	Sistem menghasilkan laporan penggajian

Tujuh dari tujuh skenario pengujian memperoleh status valid. Tingkat kesesuaian fungsi pada kasus yang diuji adalah $7/7 \times 100\% = 100\%$. Hasil ini menunjukkan bahwa fungsi autentikasi, data pegawai, absensi, penggajian, dan logout menghasilkan keluaran sesuai spesifikasi. Tabel 6 menunjukkan perubahan dukungan proses dari pencatatan terpisah menuju pengelolaan terpusat. Perubahan tersebut merupakan karakteristik sistem yang berhasil diterapkan, bukan ukuran efisiensi atau dampak terhadap kemampuan pengguna. Klaim mengenai pengurangan waktu, peningkatan kompetensi, dan kepuasan tidak dibuat karena tidak tersedia data evaluasi terukur.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat menghasilkan implementasi sistem informasi penggajian karyawan berbasis web pada PT AMP Kabupaten Nabire. Sistem dibangun menggunakan PHP dan MySQL melalui lima sprint Scrum yang mencakup autentikasi, data pegawai dan jabatan, absensi dan tunjangan, perhitungan gaji, pengujian, serta perbaikan. Black box testing menunjukkan bahwa tujuh skenario menghasilkan keluaran sesuai spesifikasi sehingga tingkat kesesuaian fungsi pada kasus yang diuji mencapai 100%. Sistem menyediakan basis data terpusat dan laporan yang dihasilkan dari data penggajian. Namun, kegiatan belum mendokumentasikan pelatihan, kompetensi pengguna, kepuasan, waktu proses, keamanan, dan kinerja sistem. Kegiatan lanjutan perlu melaksanakan pelatihan terstruktur, pretest-posttest, kuesioner kepuasan, pengukuran waktu sebelum dan sesudah, usability testing, audit keamanan, pencadangan data, serta pemisahan hak akses pengguna.

DAFTAR REFERENSI

- Andriana, M., & Ulfa, Y. S. W. (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>
- Anggraini, C. (2026). Perancangan sistem informasi penggajian karyawan PTPN IV berbasis website. *Jurnal Informatika dan Teknik Elektro Terapan*, 14(1), 837–843. <https://doi.org/10.23960/jitet.v14i1.8803>
- Asrul, A. (2025). Penerapan sistem informasi manajemen digital dalam meningkatkan efisiensi administratif perusahaan. *Portal Riset dan Inovasi Sistem Perangkat Lunak*, 3(2), 23–27. <https://doi.org/10.59696/prinsip.v3i2.114>
- Germecca, G., Wardhani, N. A., & Dewi, M. M. (2024). Implementasi sistem informasi antrian website dengan metodologi Scrum. *Journal of Information System Management*, 5(2), 233–238. <https://doi.org/10.24076/joism.2024v5i2.1442>
- Gustina, R., & Leidiyana, H. (2020). Sistem informasi penggajian karyawan berbasis web menggunakan framework Laravel. *JSII: Jurnal Sistem Informasi*, 7(1), 34–40. <https://doi.org/10.30656/jsii.v7i1.1726>
- Habibie, M. T. (2025). Perancangan sistem informasi penggajian karyawan PT Infokom Internusa berbasis Java. *Jurnal Penelitian Teknologi Informasi dan Sains*, 3(4), 1–9. <https://doi.org/10.54066/jptis.v3i4.3740>
- Hilmyansyah, M., Malabay, M., Simorangkir, H., & Yulhendri, Y. (2022). Implementasi metode Scrum pada pembangunan sistem informasi monitoring progress proyek berbasis web. *IKRAITH-Informatika*, 6(3). <https://doi.org/10.37817/ikraith-informatika.v6i3.2198>
- I Gusti Ngurah, D. H., I Gusti Ayu Agung, D. I., & Gede, S. M. (2026). Implementasi Scrum dalam pengembangan website sistem informasi Go.Grilled. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 23(1), 35–47. <https://doi.org/10.23887/jptk-undiksha.v23i1.110613>
- Lusiana, L., Nugroho, A., & Meisak, D. (2023). Perancangan sistem informasi penggajian berbasis web pada PT Kiki Ratu Intan Express. *Jurnal Informatika dan Rekayasa Komputer*, 3(2), 755–764. <https://doi.org/10.33998/jakakom.2023.3.2.1464>

- Mahendra, M. D., & Eviyanti, A. (2022). Sistem informasi penggajian berbasis website: Studi kasus PT XYZ. *Jurnal Informatika*, 22(2), 111–123. <https://doi.org/10.30873/ji.v22i2.3208>
- Mufrika, K. I., & Sarwono, A. E. (2025). Evaluasi sistem informasi akuntansi penggajian karyawan di PT X. *Journal of Sciencetech Research and Development*, 7(1), 351–363. <https://doi.org/10.56670/jsrd.v7i1.887>
- Narulita, S., Nugroho, A., & Abdillah, M. Z. (2024). Diagram Unified Modelling Language untuk perancangan sistem informasi manajemen penelitian dan pengabdian masyarakat. *Bridge: Jurnal Publikasi Sistem Informasi dan Telekomunikasi*, 2(3), 244–256. <https://doi.org/10.62951/bridge.v2i3.174>
- Nugraha, D. W., Rustam, A. H., & Basri, M. T. (2026). Peran Data Flow Diagram dalam mengidentifikasi kebutuhan fungsional sistem informasi. *Jurnal Sistem Informasi, Sains Data, dan Informatika*, 1(1), 6–10. <https://doi.org/10.56956/7s2ptx53>
- Riyansyah, A. (2021). Perancangan sistem informasi penggajian berbasis web menggunakan PHP dan MySQL di Lion Parcel Cisokan Kota Bandung. *Infotech Journal*, 7(2), 29–35. <https://doi.org/10.31949/infotech.v7i2.1373>
- Rizaldi, A., Maria, E., Wahyono, T., Purwanto, P., & Hartomo, K. D. (2022). Analisis penerapan metode Scrum pada pengembangan sistem informasi akuntansi koperasi. *Jurnal Media Informatika Budidarma*, 6(1), 57–65. <https://doi.org/10.30865/mib.v6i1.3349>
- Saifudin, A., Satria, R. M., Koswara, R., Sumarlin, S., & Desyani, T. (2023). Implementasi Rapid Application Development pada pembangunan sistem inventaris barang berbasis website. *Jurnal Teknologi Sistem Informasi dan Aplikasi*, 6(1), 7–11. <https://doi.org/10.32493/jtsi.v6i1.22052>
- Sugiarti, J., Sukarno, H. B., & Kusumadiarti, R. S. (2024). Perancangan sistem informasi penggajian karyawan berbasis web menggunakan PHP dan MySQL pada CV Sukses Sejahtera. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, 5(1), 26–37. <https://doi.org/10.35870/jimik.v5i1.423>
- Suharno, H. R., Gunantara, N., & Sudarma, M. (2020). Analisis penerapan metode Scrum pada sistem informasi manajemen proyek dalam industri dan organisasi digital. *Majalah Ilmiah Teknologi Elektro*, 19(2), 203–210. <https://doi.org/10.24843/mite.2020.v19i02.p12>
- Suryanta, A., Widiyanti, L. W., & Ashari, M. (2025). Pengujian black box menggunakan metode Scrum software development pada pengembangan sistem informasi akademik. *JATI: Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*, 9(2), 2376–2383. <https://doi.org/10.36040/jati.v9i2.12910>
- Syukron, A., & Abdurrazaq, M. H. (2021). Perancangan sistem informasi penggajian karyawan berbasis website dengan metode waterfall. *Jurnal Sistem Informasi Akuntansi*, 1(2), 74–83. <https://doi.org/10.31294/jasika.v1i2.624>
- Warkim, W., Muslim, M. H., Harvianto, F., & Utama, S. (2020). Penerapan metode Scrum dalam pengembangan sistem informasi layanan kawasan. *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, 6(2). <https://doi.org/10.28932/jutisi.v6i2.2711>
- Yusriawan, M., Sukmono, Y., & Harjanto, A. (2024). Perancangan sistem informasi penggajian karyawan berbasis website: Studi kasus CV Tirta Mitra Sejati. *Jurnal Teknik Industri*, 2(2). <https://doi.org/10.30872/jatri.v2i2.1490>
- Zidan, M. R., & Chotijah, U. (2025). Perancangan sistem informasi penggajian karyawan harian lepas menggunakan metode Extreme Programming di PT Sekar Putra Daerah. *Jurnal Nasional Komputasi dan Teknologi Informasi*, 8(6), 3273–3281. <https://doi.org/10.32672/jnkti.v8i6.10053>