

Perancangan Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Karyawan Berbasis *Web Metode Agile* pada Kharisma Jaya Pot

Dimas Setyo Nugroho^{1*}, Christien Rozali²

¹²Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten, Indonesia

*Corresponding Author Email: dimasetyo135@gmail.com

Abstract

This study designs a web-based employee attendance and payroll information system for Kharisma Jaya Pot using the Agile method, addressing problems caused by manual attendance recording and payroll processing. The identified problems include inaccurate manual recording, calculation errors, delays in data recapitulation, and low transparency in managing attendance and payroll data. This research aims to design a system that integrates attendance data directly with salary calculation, making employee administration more effective and efficient. System development follows the Agile method through iterative stages of planning, design, development, testing, documentation, and deployment, allowing the system to be adjusted continuously to user needs. The system was built using PHP and MySQL and can be accessed from both computers and mobile browsers. Results show that the system can manage employee data, record attendance with location validation, process leave requests, calculate salaries automatically based on attendance data, and generate reports. Black-box testing confirmed that all system functions run according to the specified requirements. Overall, the designed system improves the efficiency, accuracy, speed, and transparency of employee attendance and payroll management at Kharisma Jaya Pot.

Keywords: *Information System, Attendance, Payroll, Agile, Kharisma Jaya Pot, Black-Box Testing.*

Abstrak

Penelitian ini merancang sistem informasi presensi dan penggajian karyawan berbasis web pada Kharisma Jaya Pot dengan menerapkan metode Agile, untuk mengatasi permasalahan pengelolaan presensi dan penggajian yang masih dilakukan secara manual. Permasalahan yang ditemukan meliputi pencatatan presensi manual, risiko kesalahan pencatatan dan perhitungan gaji, keterlambatan rekapitulasi data, serta kurangnya transparansi dalam pengelolaan data presensi dan penggajian. Penelitian ini bertujuan merancang sistem yang dapat mengintegrasikan data presensi secara langsung dengan proses perhitungan gaji sehingga pengelolaan administrasi karyawan menjadi lebih efektif dan efisien. Pengembangan sistem dilakukan dengan metode Agile melalui tahapan iteratif, yaitu perencanaan, perancangan, pengembangan, pengujian, dokumentasi, dan implementasi, sehingga sistem dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan pengguna. Sistem dibangun menggunakan PHP dan MySQL serta dapat diakses melalui komputer maupun perangkat seluler. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sistem mampu mengelola data karyawan, mencatat presensi dengan validasi lokasi, mengelola pengajuan cuti, menghitung gaji secara otomatis berdasarkan data kehadiran, dan menghasilkan laporan secara otomatis. Berdasarkan pengujian black-box, seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan. Dengan demikian, sistem yang dirancang dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, kecepatan, dan transparansi dalam pengelolaan presensi dan penggajian karyawan di Kharisma Jaya Pot.

Kata Kunci: *Sistem Informasi, Presensi, Penggajian, Agile, Kharisma Jaya Pot, Black-Box Testing.*

A. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi memberikan dampak besar terhadap berbagai aspek pengelolaan bisnis, termasuk pengelolaan sumber daya manusia, khususnya presensi dan penggajian karyawan (Azis, 2024). Presensi dan penggajian merupakan dua aspek yang saling berkaitan erat karena data kehadiran karyawan menjadi dasar dalam perhitungan gaji, tunjangan, maupun insentif. Namun, banyak perusahaan masih mengelola kedua proses tersebut

secara manual menggunakan kertas maupun aplikasi spreadsheet yang tidak terintegrasi, sehingga sering menimbulkan keterlambatan pencatatan, risiko kehilangan data, ketidakakuratan perhitungan gaji, hingga kurangnya transparansi antara perusahaan dan karyawan (Artanto et al., 2026).

Kondisi tersebut juga dialami oleh Kharisma Jaya Pot, sebuah usaha yang bergerak di bidang industri kerajinan pot. Proses presensi dan penggajian karyawan di

perusahaan ini masih dilakukan secara manual menggunakan kertas dan aplikasi spreadsheet sederhana. Metode tersebut membutuhkan waktu lama dalam pengolahan data, berisiko menimbulkan kesalahan perhitungan gaji, menyulitkan bagian administrasi dalam menyusun laporan kehadiran maupun gaji karyawan, serta menyulitkan manajemen dalam memantau kinerja karyawan secara real-time.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membahas perancangan sistem informasi presensi dan penggajian berbasis web dengan beragam metode pengembangan, seperti Rapid Application Development (Febrianto & Muchayan, 2024; Gunawan et al., 2025) maupun Prototype (Rahman, 2023). Beberapa penelitian juga telah menerapkan metode Agile pada sistem presensi berbasis geofencing (Niklas et al., 2024) maupun pada sistem penggajian karyawan (Melyani & Aji, 2023; Khairunisa & Fauzi, 2025). Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini merancang sistem yang mengintegrasikan proses presensi berbasis geofencing dan penggajian karyawan dalam satu aplikasi berbasis web dengan studi kasus Kharisma Jaya Pot, menggunakan metode Agile agar pengembangan sistem dapat disesuaikan secara bertahap dengan kebutuhan pengguna.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, penelitian ini merancang dan membangun Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Karyawan Berbasis Web. Sistem berbasis web dipilih karena memiliki fleksibilitas tinggi, dapat diakses kapan pun dan di mana pun selama terhubung dengan internet, serta memungkinkan data tersimpan secara terpusat sehingga lebih aman, akurat, dan mudah diolah. Dengan sistem ini, pencatatan presensi dapat dilakukan secara otomatis melalui validasi lokasi (geofencing), penghitungan gaji menjadi lebih cepat dan tepat karena terintegrasi langsung dengan data kehadiran, serta transparansi antara perusahaan dan karyawan dapat lebih terjamin.

Dalam pengembangan sistem, metode Agile digunakan sebagai pendekatan utama karena mampu memberikan fleksibilitas melalui proses pengembangan yang iteratif dan inkremental. Sistem dikembangkan secara bertahap dalam beberapa siklus sehingga pengguna dapat memberikan masukan pada setiap tahap pengembangan, dan sistem yang dihasilkan dapat terus disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan yang dinamis. Penelitian ini bertujuan untuk merancang dan mengimplementasikan sistem informasi presensi dan penggajian karyawan berbasis web pada Kharisma Jaya Pot dengan menerapkan metode Agile, sehingga dapat meningkatkan efisiensi, akurasi, dan transparansi dalam pengelolaan administrasi karyawan.

B. METODE

Penelitian ini dilaksanakan di Kharisma Jaya Pot yang beralamat di Jl. Kebayoran Utama Rt. 005/Rw. 004, Kel. Sudimara Pinang, Kec. Pinang, Kota Tangerang, Banten. Data dikumpulkan melalui tiga teknik, yaitu observasi langsung terhadap proses presensi dan penggajian yang

berjalan, wawancara dengan bagian administrasi, HRD, dan manajer perusahaan untuk menggali kebutuhan dan kendala pengguna, serta studi pustaka dari buku, jurnal ilmiah, dan penelitian terdahulu yang relevan dengan sistem informasi, presensi, dan penggajian.

Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah Agile, yang dipilih karena mampu memberikan fleksibilitas dalam pengembangan sistem melalui proses iterasi yang berulang serta komunikasi yang intens antara pengembang dan pengguna. Tahapan metode Agile yang diterapkan dalam penelitian ini meliputi: (1) Perencanaan (Planning), yaitu identifikasi kebutuhan sistem melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi untuk menentukan kebutuhan fungsional dan non-fungsional; (2) Perancangan (Design), yaitu pembuatan rancangan antarmuka, alur sistem, dan struktur basis data; (3) Pengembangan (Development), yaitu pembuatan sistem secara bertahap dengan membangun fitur presensi, penggajian, dan pelaporan; (4) Pengujian (Testing), yaitu pengujian setiap fitur menggunakan metode black-box testing untuk memastikan sistem berjalan sesuai kebutuhan; (5) Dokumentasi (Documentation), yaitu penyusunan panduan penggunaan dan dokumentasi teknis sistem; serta (6) Implementasi (Deployment), yaitu penerapan sistem ke lingkungan kerja perusahaan disertai pemantauan dan pemeliharaan.

Perancangan sistem meliputi perancangan basis data menggunakan Entity Relationship Diagram (ERD) yang selanjutnya ditransformasikan ke Logical Record Structure (LRS), perancangan proses menggunakan Unified Modeling Language (UML) berupa use case diagram, activity diagram, sequence diagram, dan class diagram, serta perancangan antarmuka pengguna (user interface). Sistem dibangun menggunakan bahasa pemrograman PHP dan basis data MySQL, sedangkan fitur presensi memanfaatkan teknologi geofencing untuk memvalidasi lokasi karyawan pada saat melakukan presensi.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Analisis Sistem Berjalan dan Sistem Usulan

Proses presensi dan pengolahan data karyawan di Kharisma Jaya Pot masih dilakukan secara manual menggunakan kertas dan direkap oleh bagian HRD melalui aplikasi Microsoft Excel. Selanjutnya, HRD menghitung gaji karyawan berdasarkan data presensi yang telah direkap secara manual tersebut. Proses ini rentan terhadap kesalahan pencatatan dan perhitungan, serta menyulitkan pengaksesan kembali data presensi maupun penggajian ketika dibutuhkan.

Sistem usulan yang dirancang melibatkan tiga aktor, yaitu Admin HRD, Karyawan, dan Manajer, yang berinteraksi dengan sistem dan basis data. Admin HRD menginput data pegawai yang disimpan oleh sistem ke basis data. Karyawan kemudian melakukan presensi masuk maupun keluar, dan sistem akan memvalidasi lokasi presensi

Perancangan Basis Data

Perancangan Use Case Diagram

The diagram illustrates the actors and their interactions with the Absence Management System (AMS). The actors are HRD, Karyawan (Employee), and Manager. The system functions are listed in the center, categorized by actor interaction:

- HRD Interactions:** Login, Melakukan Proses, Mengajukan Cuti, Melihat Rincian Absen, Lihat dan Cetak Data Gaji, Cetak Slip Gaji, Edit Profile, Kelola Pegawai, Kelola Jabatan, Kelola Data Absensi, Lihat dan Cetak Data Cuti, Memproses Gaji, Input Lokasi Absen, Lihat & Mencetak List Pegawai, Lihat & Mencetak & Approve Cuti, Logout.
- Karyawan Interactions:** Login, Melakukan Proses, Mengajukan Cuti, Melihat Rincian Absen, Lihat dan Cetak Data Gaji, Cetak Slip Gaji, Edit Profile, Kelola Pegawai, Kelola Jabatan, Kelola Data Absensi, Lihat dan Cetak Data Cuti, Memproses Gaji, Input Lokasi Absen, Lihat & Mencetak List Pegawai, Lihat & Mencetak & Approve Cuti, Logout.
- Manager Interactions:** Login, Melakukan Proses, Mengajukan Cuti, Melihat Rincian Absen, Lihat dan Cetak Data Gaji, Cetak Slip Gaji, Edit Profile, Kelola Pegawai, Kelola Jabatan, Kelola Data Absensi, Lihat dan Cetak Data Cuti, Memproses Gaji, Input Lokasi Absen, Lihat & Mencetak List Pegawai, Lihat & Mencetak & Approve Cuti, Logout.

Perancangan Activity Diagram Presensi

```

    erDiagram
        user ||--o{ pegawai : "memiliki"
        pegawai ||--o{ restoran : "bekerja"
        restoran ||--o{ pesanan : "memesan"
        restoran ||--o{ potongan : "mengantar"
        pesanan ||--o{ detail_pesanan : "memiliki"

        user {
            string email
            string password
            string nama
            string npwp
            string user_id
            string level
        }
        pegawai {
            string npwp
            string status_kawin
            string id_departemen
            string jenis_kelamin
            string uang_makan
            string waktu_masuk
        }
        restoran {
            string alamat
            string buki
            string jenis_cuti
            string cuti_tgl
            string npwp
            string status
            string status_pengantian
        }
        detail_pesanan {
            string id_pesanan
            string id_detail
            string tanggal
        }
        pesanan {
            string periode
            string nik
            string potongan_valu
            string jenis_potongan
        }
        potongan {
            string npwp
            string status_kesehatan
            string gigit
            string total_gigit
            string periode
            string potongan_gigit
            string jenis_kesehatan
            string sakit
            string total_makan
            string uang_makan
        }
  
```

```

graph TD
    subgraph Karyawan
        Start(( )) --> KlikMenu[Klik Menu Dashboard]
        KlikAbsen[Klik Absen Masuk / Keluar]
    end
    subgraph Sistem
        MenampilkanDashboard[Menampilkan Halaman Dashboard]
        ValidasiRadius[Validasi Radius]
        Sesuai{Sesuai?}
        MenampilkanPesan[Menampilkan Pesan Berhasil Absen]
        End(( ))
    end
    KlikMenu --> MenampilkanDashboard
    KlikAbsen --> ValidasiRadius
    MenampilkanDashboard --> ValidasiRadius
    ValidasiRadius --> Sesuai
    Sesuai -- ya --> MenampilkanPesan
    Sesuai -- tidak --> MenampilkanDashboard
    MenampilkanPesan --> End
  
```

Implementasi dan Hasil Antarmuka Sistem

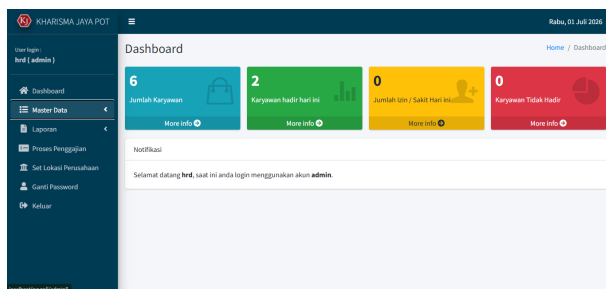
 **Lisensi: Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY 4.0)**

pengguna sebelum masuk ke sistem sesuai dengan peran (HRD, Karyawan, atau Manajer) yang dimilikinya.



Gambar 4. Halaman Login Sistem

Setelah proses autentikasi berhasil, pengguna akan diarahkan ke halaman dashboard seperti pada Gambar 5. Halaman ini menyajikan ringkasan data kehadiran karyawan dalam bentuk kartu informasi, meliputi jumlah karyawan, jumlah karyawan yang hadir pada hari tersebut, jumlah izin/sakit, serta jumlah karyawan yang tidak hadir, disertai menu navigasi untuk mengelola data master, laporan, proses penggajian, dan lokasi presensi.



Gambar 5. Halaman Dashboard HRD

Pengujian Black Box

Pengujian sistem dilakukan menggunakan metode black-box testing yang berfokus pada aspek fungsional sistem tanpa meninjau struktur kode program, bertujuan memastikan setiap fungsi input dan output berjalan sesuai spesifikasi yang telah ditetapkan. Pengujian dilakukan terhadap fitur login, dashboard, pengelolaan data pegawai dan jabatan, presensi dengan validasi geofencing, pengajuan dan persetujuan cuti, proses perhitungan gaji, serta pencetakan laporan dan slip gaji pada ketiga peran pengguna (HRD, Karyawan, dan Manajer). Ringkasan hasil pengujian ditampilkan pada Tabel 1.

Tabel 1. Ringkasan Pengujian Black Box
(Center, Times New Roman 8 pt)

No.	Modul yang Diuji	Aktor	Status
1.	Login	HRD/Karyawan/ Manajer	Berhasil
2.	Dashboard	HRD/Manajer	Berhasil
3.	Kelola Data Pegawai	HRD	Berhasil
4.	Kelola Data Jabatan	HRD	Berhasil
5.	Set Lokasi Presensi (Geofencing)	HRD	Berhasil
6.	Presensi Masuk/Keluar	Karyawan	Berhasil
7.	Melihat Riwayat Absen	Karyawan	Berhasil
8.	Mengajukan Cuti	Karyawan	Berhasil
9.	Melihat & Menyetujui Cuti	HRD/Manajer	Berhasil
10.	Memproses Penggajian	HRD	Berhasil
11.	Melihat & Cetak Data Gaji	HRD/Karyawan	Berhasil

No.	Modul yang Diuji	Aktor	Status
12.	Cetak Slip Gaji	Karyawan	Berhasil
13.	Melihat & Cetak List Pegawai	Manajer	Berhasil
14.	Edit Profil	HRD/Karyawan/ Manajer	Berhasil
15.	Logout	HRD/Karyawan/ Manajer	Berhasil

Berdasarkan hasil pengujian, seluruh modul yang diuji menunjukkan status “Berhasil”, yaitu sistem menampilkan hasil sesuai dengan skenario dan hasil yang diharapkan, termasuk penanganan kondisi input yang tidak valid seperti kombinasi email dan password yang salah pada fitur login maupun presensi di luar radius lokasi yang ditentukan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh fungsi pada Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Karyawan Berbasis Web di Kharisma Jaya Pot telah berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan.

Perbandingan dengan Penelitian Terdahulu

Dibandingkan dengan penelitian Febrianto & Muchayan (2024) dan Gunawan et al. (2025) yang merancang sistem penggajian berbasis web menggunakan metode Rapid Application Development (RAD), penelitian ini menggunakan pendekatan Agile yang memungkinkan pengembangan dilakukan melalui iterasi bertahap sehingga kebutuhan pengguna dapat terus disesuaikan sepanjang proses pengembangan berlangsung, bukan hanya pada tahap awal seperti pada pendekatan RAD. Berbeda pula dengan penelitian Niklas et al. (2024) yang berfokus pada penerapan geofencing hanya untuk fitur presensi, dan penelitian Melyani & Aji (2023) yang berfokus pada sistem penggajian tanpa integrasi presensi berbasis lokasi, penelitian ini mengintegrasikan validasi lokasi presensi (geofencing) secara langsung dengan proses perhitungan gaji dalam satu sistem yang utuh, sehingga data kehadiran yang terverifikasi lokasinya dapat langsung digunakan sebagai dasar perhitungan gaji tanpa proses rekapitulasi manual. Dengan demikian, sistem yang dihasilkan pada penelitian ini memberikan kontribusi berupa integrasi presensi berbasis lokasi dan penggajian pada satu platform berbasis web yang dikembangkan secara iteratif dengan metode Agile, khususnya pada konteks usaha kecil dan menengah seperti Kharisma Jaya Pot.

D. PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil perancangan Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Karyawan Berbasis Web dengan Metode Agile pada Kharisma Jaya Pot, dapat disimpulkan bahwa sistem yang dirancang mampu mengintegrasikan data presensi dengan proses penggajian sehingga perhitungan gaji dilakukan secara otomatis berdasarkan data kehadiran karyawan, sehingga mengurangi kesalahan perhitungan manual, meningkatkan akurasi data, serta mempercepat proses pengolahan penggajian. Sistem ini juga berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan data karyawan, presensi, dan penggajian karena seluruh proses dilakukan secara terintegrasi dalam satu aplikasi

berbasis web. Penerapan metode Agile pada proses pengembangan memberikan kemudahan dalam menyesuaikan kebutuhan pengguna melalui pengembangan yang dilakukan secara bertahap, sehingga setiap fitur dapat dievaluasi dan disempurnakan berdasarkan masukan pengguna. Hasil pengujian black-box menunjukkan bahwa seluruh fungsi sistem berjalan sesuai dengan kebutuhan yang telah ditentukan, sehingga sistem ini dapat menjadi solusi bagi Kharisma Jaya Pot dalam meningkatkan kualitas pengelolaan presensi dan penggajian karyawan secara lebih efektif, efisien, akurat, dan transparan.

Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk pengembangan sistem selanjutnya, yaitu: (1) pengembangan fitur sistem dapat dilakukan secara bertahap sesuai kebutuhan pengguna, seperti penambahan fitur notifikasi kehadiran dan laporan yang lebih detail; (2) Kharisma Jaya Pot disarankan melakukan pemeliharaan sistem secara berkala serta menambahkan fitur peningkatan keamanan data untuk mendukung pengelolaan presensi dan penggajian yang lebih optimal; dan (3) pengembangan sistem selanjutnya disarankan tetap menggunakan pendekatan Agile dengan melibatkan pengguna secara aktif pada setiap tahap pengembangan agar fitur yang dihasilkan tetap sesuai dengan kebutuhan operasional Kharisma Jaya Pot di masa mendatang.

Ucapan Terima Kasih

Penulis mengucapkan terima kasih kepada pemilik dan seluruh staf Kharisma Jaya Pot yang telah memberikan izin dan kemudahan akses data selama proses observasi, wawancara, dan pengujian sistem berlangsung. Ucapan terima kasih juga disampaikan kepada Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang atas bimbingan akademik yang diberikan, serta kepada seluruh pihak yang telah membantu kelancaran penelitian dan penyusunan artikel ini hingga selesai.

E. DAFTAR PUSTAKA

Alfayed, R., & Dhany, H. W. (2025). Pengembangan Sistem Absensi Karyawan Berbasis Website Dengan Metode Rapid Application Development (RAD) Di PT. Buana Citra Internusa. *Jurnal Komputer Teknologi Informasi Sistem Informasi (JUKTISI)*, 4(2), 887-895.

Alpriansyah, R., Irwan, M., & Nasution, P. (2024). Mempelajari Komponen Sistem Informasi Manajemen. *Journal Of Informatics And Business*, 02(02), 163-167.

Annisa Rahmawita, Tania Azura Fahani, Rohima, R., Alwi Alviansha, & Nurbaiti, N. (2023). Implementasi Sistem Basis Data pada Sektor Pendidikan di Indonesia. *INSOLOGI: Jurnal Sains Dan*

Teknologi, 2(4), 684-689.
<https://doi.org/10.55123/insologi.v2i4.2287>

Antoro, D., Anwar, N., Ulum, M. B., Widodo, A. M., & Erzed, N. (2023). Rancang Bangun Sistem Penggajian Karyawan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *IKRA-ITH Informatika: Jurnal Komputer dan Informatika*, 7(1).

Artanto, F. A., Khambali, A., Aisyah, N., Rinaldi, A., & Asih, M. D. (2026). Optimasi Manajemen SDM melalui Implementasi Aplikasi Rekapitulasi Kehadiran dan Penggajian Otomatis di Go Barbershop. *ABDIKAN: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Sains dan Teknologi*, 5(2), 172-183.

Azis, K. (2024). Sistem Informasi Pengelolaan Data Absensi Dan Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada PT Lastana Express Indonesia. 8(1), 252-261.

Azzahra, Z. F., & Anggoro, A. D. (2022). Analisis teknik entity-relationship diagram dalam perancangan database sebuah literature review. *Intech*, 3(2), 70-74.

Febrianto, A. F., & Muchayan, A. (2024). Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Jurnal Aplikasi Sains, Informasi, Elektronika dan Komputer*, 6(1), 49-62.

Ghozi, M., & Rachmatika, R. (2023). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Rapid Application Development (Studi Kasus: PT. Praktisindo Media Cipta). *OKTAL: Jurnal Ilmu Komputer dan Sains*, 2(12), 3313-3318.

Gunawan, A., Novelan, M. S., & Zen, M. (2025). Pengembangan Sistem Web untuk Pengelolaan Penggajian dan Absensi Karyawan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD). *Journal of Science and Social Research*, 8(3), 4566-4572.

Khairunisa, A. Z., & Fauzi, R. (2025). Perancangan Sistem Presensi dan Penggajian Karyawan Berbasis Web Menggunakan Metode Agile (Studi Kasus: PT. Sumber Sarana Grafika). *Kohesi: Jurnal Sains dan Teknologi*, 10(5), 111-120.

Komalasari, D., & Maulidika, S. (2025). Rancang Bangun Sistem Penggajian Karyawan Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development: (Studi Kasus: PT. Gelumbang Agro Sentosa). *Jurnal Ilmiah Matrik*, 27(1), 39-48.

- Maydianto, & Ridho, M. R. (2021). Rancang Bangun Sistem Informasi Point of Sale Dengan Framework Codeigniter Pada Cv Powershop. *Jurnal Comasie*, 02, 50-59.
- Melyani, R. I., & Aji, S. (2023). Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel dengan Metode Agile Software Development. 03(01), 31-36.
- Niklas, H., Haikal, M., & Atmojo, W. T. (2024). Implementasi Metode Agile Dalam Pengembangan Aplikasi Absensi Berbasis Web Dengan Menggunakan Geofencing. 8(2), 200-213.
- Pertiwi, T. A., Luchia, N. T., Sinta, P., Dahlia, A., Fachrezi, I. R., & Aprinastya, R. (2023). Perancangan dan implementasi sistem informasi absensi berbasis web menggunakan metode Agile Software Development. *Jurnal Testing dan Implementasi Sistem Informasi*, 1(1), 53-66.
- Pratama, A. P., Yasin, V., & Sianipar, A. Z. (2021). Perancangan aplikasi sistem presensi karyawan berbasis web di PT. PWS Reinsurance Broker Indonesia. *Jurnal Widya*, 2(2), 115-128.
- Rahman, E. (2023). Analisa dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Menggunakan Metode Prototype CV. *Muda Jeans. Explore*, 13(2), 50-57.
- Samsudin, S., & Roza, Y. F. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Website pada CV. Berjaya Jaya Abadi. *Jurnal Ilmiah Ilmu dan Teknologi Rekayasa*, 7(1), 1-6.
- Susanto, E. G., & Septanto, H. (2024). Perancangan Sistem Informasi Presensi Dan Penggajian Berbasis Web Pada Pt. D'Jazz Music Indonesia. *JATI (Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika)*, 8(2), 1962-1968.
- Farizy, S., Eriana, E.S. (2022). Cloud Computing = Komputasi Awan.
- Farizy, S., Eriana, E.S. (2022). Keamanan Sistem Informasi.
- Trisianti, C., Farizy, S., Toyo, J., Wijayanto, Umar., S.M. (2026) Jaringan Komputer dan Komunikasi Data.
- Suradiradja, K.H, Farizy, S., Suharyanto, E., Trisianto, C.Trisianto, S.T., M.Kom (2026) Manajemen Sains.