

## Perancangan UI/UX Sistem Informasi Penggajian dengan Metode User Centered Design di PT. Sigma Technology

Arif Yudi Suryo Utomo<sup>1</sup>, Muhamad Ryansyah<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Sistem Informasi, Universitas Nusa Mandiri

<sup>2</sup> Teknologi Informasi, Universitas Bina Sarana Informatika

<sup>1</sup>yudi17564@gmail.com, <sup>2</sup>muhamadryansyah@gmail.com

### INFORMASI ARTIKEL

#### Riwayat Artikel:

Submit 23/05/2024

Revisi 02/06/2025

Terima 19/06/2025

Terbit Online 29/06/2025

#### Kata Kunci :

Sistem Informasi  
Penggajian, UI/UX,  
Desain Berpusat pada  
Pengguna (UCD)

#### Keyword :

Payroll Information  
System, UI/UX, User  
Centered Design (UCD)

### ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perancangan *UI/UX* sistem informasi penggajian dengan menggunakan metode *User Centered Design* pada PT. Sigma Technology. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan mengumpulkan data primer melalui kuesioner. Sampel dalam penelitian ini adalah karyawan PT. Sigma Technology. Perancangan User Interface (UI) dan *User Experience (UX)* yang baik pada SIP sangat penting untuk meningkatkan efisiensi, produktivitas, dan kepuasan pengguna. Metode UCD digunakan sebagai dasar pengembangan perancangan, dengan melibatkan calon pengguna sebagai pemangku kepentingan utama. Proses ini meliputi tahapan memahami kebutuhan pengguna, merancang prototipe, dan evaluasi iteratif. Penekanan diberikan pada penyesuaian perancangan agar sesuai dengan preferensi dan kebutuhan pengguna. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan perancangan *UI/UX* yang intuitif, efisien, dan sesuai dengan tuntutan pekerjaan di PT. Sigma Technology. Dengan penerapan UCD, diharapkan tingkat penerimaan dan adopsi sistem oleh pengguna akan meningkat, mengurangi hambatan penggunaan, dan meningkatkan produktivitas karyawan dalam proses penggajian. Tampilan *UI* yang telah dirancang kemudian dievaluasi, *user experience*, *fitur*, *navigasi interface*, *error*, *desain visual* menghasilkan nilai skor yang menentukan tingkat keberhasilan UI, tampilan aplikasi perhitungan Informasi pada halaman mudah dimengerti mendapatkan 60-80 % setuju yang berarti tampilan UI aplikasi perhitungan sudah mencukupi kebutuhan.

### ABSTRACT

*This research aims to determine the UI/UX design of a payroll information system using the User Centered Design method at PT. Sigma Technology. The method used in this research is to collect primary data through questionnaires. The sample in this research were employees of PT. Sigma Technology. Designing a good User Interface (UI) and User Experience (UX) in SIP is very important to increase efficiency, productivity and user satisfaction. The UCD method is used as a basis for design development, involving potential users as the main stakeholders. This process includes the stages of understanding user needs, designing a prototype, and iterative evaluation. Emphasis is placed on customizing the design to suit user preferences and needs. It is hoped that the research results can provide UI/UX design that is intuitive, efficient, and in line with job demands at PT. Sigma Technology. With the implementation of UCD, it is hoped that the level of acceptance and adoption of the system by users will increase, reduce barriers to use, and increase employee productivity in the payroll process. The UI display that has been designed is then evaluated, producing a score value that determines the level of success of the UI. The calculation application display. The calculation application display. The information on the page is easy to understand, getting 60-80%*

*agreement, which means the UI display of the calculation application is sufficient for needs.*

**Penulis Koresponden:**

Muhamad Ryansyah,

Email: muhamadryansyah@gmail.com

## Pendahuluan

Penggajian sangat krusial karena karyawan cenderung peka terhadap kesalahan terkait gaji atau hal lain yang dianggap tidak wajar. Untuk menjaga motivasi kerja karyawan, perusahaan perlu memastikan pembayaran gaji dilakukan dengan tepat dan tepat waktu. Selain itu, penggajian juga diatur oleh hukum. Gaji yang diperoleh oleh pegawai akan dikenakan pajak. Aturan mengenai penghasilan yang terkena pajak telah ditetapkan dalam undang-undang perpajakan, yaitu Undang-Undang No. 17 Tahun 2000. Gaji bersih merupakan jumlah yang diterima pegawai setelah dikurangi pajak serta potongan lainnya. Dengan kata lain, setiap pegawai berkontribusi pada pajak yang dibayarkan kepada negara. (Laila & Maulina, 2021)

Banyak organisasi masih mengandalkan cara tradisional atau setengah otomatis dalam menyusun penggajian, yang sangat rawan terhadap kesalahan dari manusia dan memerlukan banyak waktu. Situasi ini menimbulkan kebutuhan mendesak untuk menciptakan sistem informasi penggajian yang terintegrasi dan otomatis. Diharapkan sistem ini dapat mengurangi kesalahan, mempercepat prosedur, serta meningkatkan transparansi dan akuntabilitas dalam pengelolaan gaji pegawai. (Arafah, 2024)

Kompensasi yang diberikan kepada karyawan sebagai imbalan atas kontribusinya kepada perusahaan berupa gaji atau upah, yang berfungsi sebagai penghargaan atas jasa yang telah diberikan. Di pihak perusahaan, gaji dan upah menjadi salah satu pengeluaran penting yang cukup besar dan juga memiliki potensi untuk manipulasi serta pemborosan. Oleh karena itu, manajemen perlu senantiasa memantau sistem akuntansi yang ada, terutama dalam hal penggajian dan kompensasi. Penentuan gaji untuk karyawan seharusnya menjadi fokus utama bagi para pimpinan. Memberikan gaji yang tepat dan sesuai dapat memberikan dampak positif bagi motivasi kerja karyawan. Ini merupakan bentuk pengganti atas sumbangan tenaga dan keahlian yang telah disalurkan oleh karyawan kepada perusahaan. (Muanas et al., 2022)

Padaahal, fungsi tersebut sebenarnya memiliki dua peran, contohnya fungsi keuangan yang seharusnya bertanggung jawab untuk menghitung gaji karyawan. Namun, *Sharing* juga terlibat dalam administrasi dan pengawasan karyawan sebagai mandor sekaligus mengisi absensi karyawan, yang sebenarnya harus dilakukan oleh orang lain. (Krisdayanti & Kustiningsih, 2021)

Dalam struktur pembayaran gaji terdapat antarmuka yang dikenal sebagai *User Interface* (UI) yang berperan sebagai penghubung utama antara pengguna, UI dibuat dengan baik karena sangat krusial untuk mempermudah akses, penelusuran, dan interaksi pengguna dengan beragam fitur sistem. UI mendukung pengguna dalam mengatur informasi karyawan, memberikan persetujuan terhadap penggajian, memeriksa data, dan menyusun laporan. (Hidayat & Hamdani, 2024)

Gaji kemudian dibayarkan melalui *transfer elektronik* atau metode pembayaran lainnya. Selain itu, catatan gaji disimpan dan dilaporkan secara berkala untuk memastikan kepatuhan terhadap peraturan dan memenuhi persyaratan audit. Manajemen penggajian yang efektif tidak hanya memastikan kepuasan karyawan tetapi juga mendukung kepatuhan terhadap ketentuan hukum yang berlaku. Transformasi digital semakin menjadi tren dengan penggunaan sistem otomatis untuk meningkatkan efisiensi dan akurasi dalam proses penggajian. Sistem penggajian adalah suatu aspek yang krusial untuk memberikan imbalan kepada staf dalam bentuk pendapatan sebagai bentuk penghargaan terhadap kontribusinya kepada organisasi atau lembaga. Pembayaran gaji merupakan kompensasi langsung yang diberikan kepada pekerja sebagai balasan atas hasil kerja yang telah dicapai. Dalam proses pemberian gaji, penting untuk dilakukan secara profesional agar hubungan yang baik antara lembaga dan pegawai dapat terjalin. Ini bertujuan agar hak dan kewajiban dapat dilaksanakan dengan harmonis dan seimbang. (Panca & Lionie, 2023)

Penelitian ini akan memfokuskan perhatian pada desain *UI/UX* sebagai titik kritis dalam mencapai tujuan pengoptimalan sistem informasi penggajian. Jika Anda mendalaminya lebih dalam, diharapkan Anda dapat memperoleh gambaran yang jelas tentang bagaimana Implementasi Metode *User Centered Design* dapat membawa perubahan positif yang signifikan dalam efisiensi dan penggunaan sistem penggajian di PT Asian Sigma Technology.

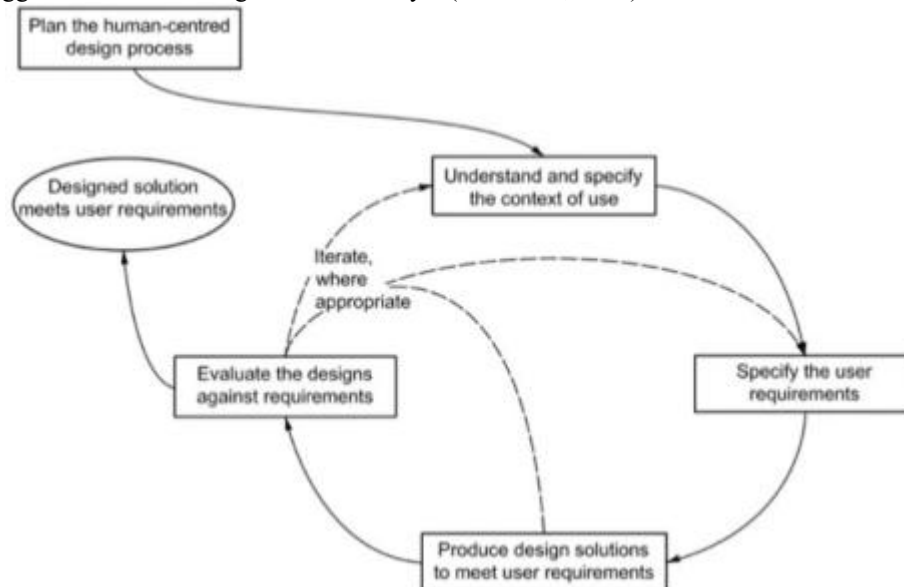
Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju mendukung berbagai kebutuhan penggunanya. Teknologi komputer membantu organisasi mengoptimalkan kegiatan untuk mencapai tujuan. Saat ini

kebutuhan sistem komputer sudah mencakup hampir semua bidang. Teknologi informasi juga memungkinkan bisnis untuk menangani dan menganalisis data dengan lebih efektif, sehingga memungkinkan mereka untuk membuat keputusan yang lebih baik. Selain itu, media sosial dan internet memberikan peluang yang luar biasa bagi bisnis untuk berkembang. (Amalia et al., 2024)

Prosedur pembayaran gaji karyawan juga menjadi bagian dari sistem informasi manajemen di perusahaan. Melakukan penggajian karyawan secara manual tidaklah praktis, mengingat jumlah karyawan yang banyak di perusahaan. (Priyanto et al., 2022) Penggajian harus terkomputerisasi agar dapat meningkatkan standar perusahaan lebih baik lagi. Di dunia bisnis, perkembangan teknologi dan sistem informasi memiliki peran yang sangat signifikan. Akses dan pengolahan informasi yang lebih cepat memungkinkan pengambilan keputusan dilakukan lebih cepat pula. Pengambilan keputusan yang cepat sangat penting untuk meningkatkan kualitas dalam pelaksanaan berbagai aktivitas perusahaan. (Hariyanto et al., 2024)

## Metode Penelitian

Metode yang digunakan yaitu metode *Human Centered Design*. *Human Centered Design* (HCD) merupakan paradigma baru dalam pengembangan sistem berbasis *web*. *Human Centered Design* adalah sebuah proses desain *interface* yang terfokus terhadap tujuan kegunaan, lingkungan, tugas, karakteristik pengguna dan alur kerja di dalam desainnya. Metode HCD dapat membantu user untuk mencapai tujuan untuk bisa menggunakan desain sebagai mana mestinya. (Wulantari, 2021)



Sumber: (Wulantari, 2021)

**Gambar 1.** Tahap *Human Centered Design*

Gambar 1. merupakan tahap perancangan desain *user interface* menggunakan Metode *Human Centered Design*. Tahapan perancangan desain user interface dimulai dari Spesifikasi Konteks Pengguna, Spesifikasi Kebutuhan Pengguna, Merancang Desain *User Interface Website*, dan Melakukan Pengujian Desain *User Interface Website*



Sumber: (Saputra & Kamayani, 2022)

**Gambar 2.** Alur Proses Desain

Gambar 2 merupakan tahap alur perancangan proses desain. Tahapan perancangan desain *user interface* dimulai dari Studi Pustaka, analisis permasalahan, analisis kebutuhan, perancangan desain solusi, evaluasi dan analisis hasil desain.

### Studi Pustaka

Penelitian kepustakaan memanfaatkan sumber daya di perpustakaan untuk memperoleh materi penelitian. Dengan kata lain, penelitian perpustakaan hanya fokus pada bahan-bahan yang tersedia di area perpustakaan, tanpa melibatkan penelitian di lapangan. Penelitian studi kepustakaan bukan sekadar aktivitas membaca dan menyimpan literatur atau buku, seperti yang sering diyakini dan dipahami oleh banyak orang. Penelitian studi kepustakaan atau riset pustaka adalah aktivitas yang berkaitan dengan metode pengumpulan data, pembacaan, penyimpanan, dan pengolahan bahan untuk penelitian. (Wardah et al., 2023)

Populasi menggambarkan suatu wilayah generalisasi berupa subjek atau objek yang diteliti untuk dipelajari dan diambil kesimpulannya. Populasi dalam penelitian ini adalah karyawan staf PT. Sigma Technology bertanggung jawab terhadap sistem penggajian, serta pihak-pihak terkait lainnya. Sampel sebagian mewakili populasi sehingga hasil penelitian yang berhasil diperoleh dari sampel dapat digeneralisasikan ke populasi. Teknik pengambilan sampel adalah metode untuk memilih sampel. Tujuannya adalah untuk menetapkan sampel yang akan digunakan. Secara umum, teknik pengambilan sampel dibagi menjadi dua kategori, yaitu *probability sampling* dan *nonprobability sampling*. (Abunawas, 2023)

Teknik pengambilan sampel yang diterapkan dalam studi ini adalah *nonprobability sampling* dengan pendekatan *accidental sampling*. *Accidental sampling* adalah metode pemilihan sampel yang dilakukan secara kebetulan, di mana setiap orang yang secara tidak sengaja bertemu dengan peneliti akan dianggap sesuai sebagai sumber informasi jika beruntung terpilih. (Hariputra et al., 2022).

### Analisis Kebutuhan Pengguna

Tujuan dari fase ini adalah untuk menilai rancangan secara langsung kepada pengguna agar bisa mengetahui seberapa baik desain tersebut memenuhi kebutuhan mereka. Dalam penilaian penelitian ini, diterapkan metode *System Usability Scale*. (Ernawati & Indriyanti, 2022)

### Perancangan Desain Solusi

Desain struktur informasi yang telah diperoleh digunakan sebagai rincian desain lebih lanjut berupa desain antarmuka berupa *wireframe*. Ini merupakan hasil akhir dari tahap desain kerangka. Semua informasi dihubungkan ke dalam desain antarmuka (*wireframe*) meliputi garis besar tampilan antarmuka halaman website dengan lebih merepresentasikan penempatan konten yang ada. *Wireframe* dapat disebut sebagai cetak biru dalam arsitektur. Tujuan pembuatan *wireframe* bukanlah desain visual, tetapi menyampaikan susunan, struktur, tata letak, navigasi, dan organisasi konten. Oleh karena itu, *wireframe* biasanya dibuat dalam warna hitam dan putih. *Wireframe* lebih menekankan isi konten. (Santoso, 2022)

### Figma

Figma adalah sebuah aplikasi desain digital dan alat pembuatan prototipe yang beroperasi di awan untuk berbagai proyek digital. Aplikasi ini dirancang untuk mendukung penggunanya, baik secara personal maupun sebagai tim, dalam menjalankan proyek secara bersamaan dari berbagai lokasi dan waktu. Penulis Faris Ar Rasyid dalam proses desain situs *web Trakteer* membuat tampilan aplikasi berbasis web dengan memanfaatkan Figma untuk merancang Antarmuka Pengguna. Diharapkan, melalui perancangan sistem ini, dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan fitur-fitur pada *website Trakteer*, terutama terkait dengan sistem filter yang ada. (Suparman et al., 2023)

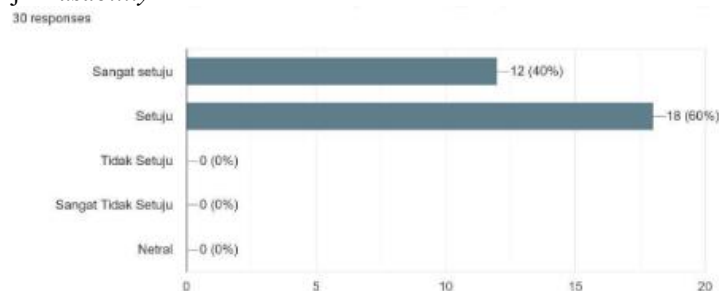
### Prototipe dan Pengujian Pengguna

Prototipe antarmuka pengguna baru yang dikembangkan dengan metode *User Centered Design* akan diberikan kepada pengguna untuk pengujian. Pengguna akan diminta untuk memberikan umpan balik langsung mengenai fungsionalitas, tata letak, dan elemen desain untuk memastikan kesesuaian dengan kebutuhan mereka. Tujuan dari pengujian adalah untuk menilai sejauh mana kemudahan yang ditawarkan oleh desain yang telah dibuat untuk hasil perancangan ulang situs *web CROWDE*. Pada fase pengujian, penelitian ini menerapkan pendekatan metrik kegunaan yang dikenal sebagai *single ease question (SEA)*. Pemilihan metrik ini didasari oleh tingkat kendala dan kemudahan bagi pengguna dalam mengakses informasi di situs web serta untuk mengurangi waktu pengujian yang dialokasikan kepada penguji. (Arisa et al., 2023)

## Hasil dan Pembahasan

Berdasarkan analisis data kebutuhan yang dilakukan, ditemukan beberapa informasi kunci yang menjadi dasar perancangan Desain *UI/UX* Sistem Informasi Penggajian dengan Metode *User Centered Design* di PT Asian Sigma *Technology*. Kebutuhan Pengguna, Tantangan Pengguna Saat Ini, Harapan Terkait Desain Baru, Keamanan dan Privasi, dan Perbaikan Fungsional.

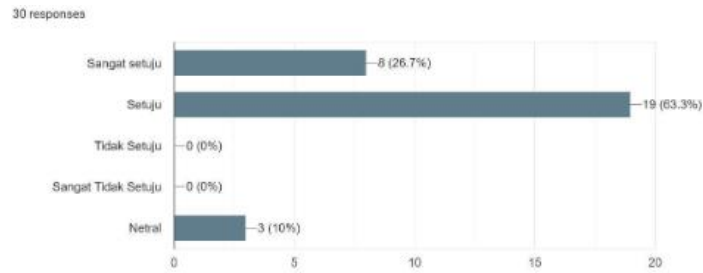
Penyebaran kuesioner yang telah digunakan aplikasi. Perancangan kuesioner yang dilakukan dibuat dengan 5 aspek inti penilaian usability yang terdiri dari *user experience*, *fitur*, *navigasi interface*, *error*, *desain visual*. Pengujian *usability* dilakukan.



Sumber : (Utomo, 2024)

**Gambar 3.** Kepuasan Pengalaman Pengguna

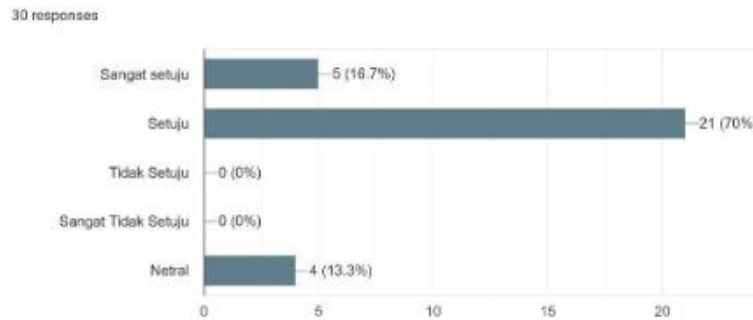
Gambar 3 menampilkan tingkat kepuasan keseluruhan pengalaman pengguna, yang mencakup aspek kualitas, kegunaan, dan dukungan yang diterima. Kepuasan ini menandakan bahwa pengguna merasakan kepuasan dalam interaksi mereka, yang berpotensi menghasilkan rekomendasi yang menguntungkan.



Sumber : (Utomo, 2024)

**Gambar 4.** Implementasi Fitur

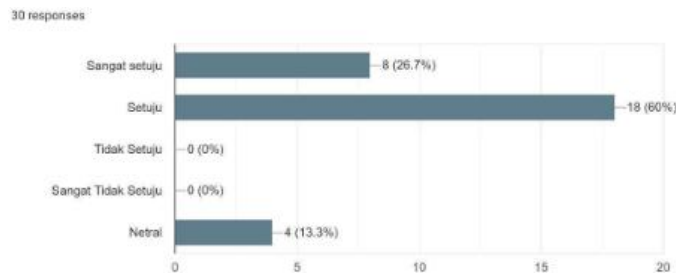
Gambar 4 merupakan tahapan-tahapan ini saling berhubungan dan krusial dalam menjamin bahwa pelaksanaan fitur-fitur situs web dilakukan secara terencana, efisien, dan sesuai dengan kebutuhan pengguna serta instansi terkait. Dengan strategi yang baik, perancangan yang akurat, dan tata letak yang menarik, proses penerapan fitur-fitur dapat berlangsung dengan lebih mudah dan hasil yang diperoleh lebih sesuai dengan ekspektasi.



Sumber : (Utomo, 2024)

**Gambar 5.** Navigasi Antarmuka

Gambar 5 adalah penjelasan mengenai cara pengguna berhubungan dengan aplikasi atau situs web, termasuk cara mereka berpindah antar bagian dan mencapai tujuan mereka. Ini meliputi komponen seperti menu, tombol, tautan, dan skema navigasi lainnya. Navigasi yang efektif memungkinkan pengguna untuk memahami proses, merasa lebih tenang, dan mencapai sasaran mereka dengan lancar.



Sumber : (Utomo, 2024)

**Gambar 6.** Desain Visual

Gambar 6 adalah cara menggambarkan dengan memanfaatkan komponen visual seperti foto, ilustrasi, atau tayangan video, baik yang statis maupun dinamis, untuk mengkomunikasikan sebuah pesan atau kisah. Dalam penggambaran visual mendukung terwujudnya pengalaman yang menarik dan berarti bagi penonton, sekaligus memperkuat pesan yang ingin disampaikan.

### Hasil Desain UI/UX

Halaman login karyawan merupakan titik awal yang krusial bagi pengguna yang berinteraksi dengan sistem informasi penggajian. Desain UI/UX pada halaman ini dirancang dengan fokus pada kemudahan penggunaan dan keamanan data.

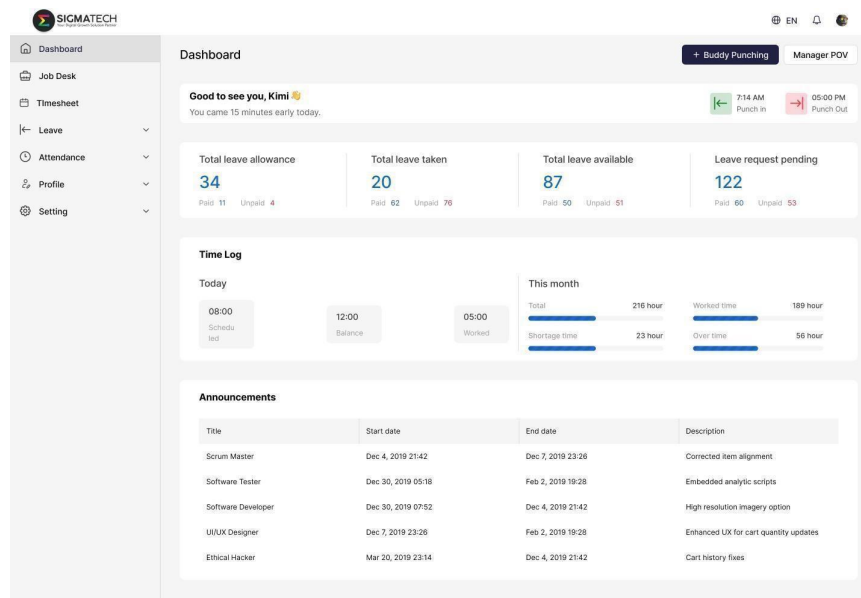


Sumber : (Utomo, 2024)

Gambar 7. Halaman login

Gambar 7 adalah halaman masuk atau *login* yang dirancang untuk tidak membuat pengguna merasa kesulitan atau bingung. Terapkan pembuatan tampilan untuk membedakan tombol yang digunakan untuk tindakan utama dan tambahan. Anda bisa mengubah warna, dimensi, dan jarak sambil mengamati pratinjau tentang bagaimana semuanya saling berfungsi.

Halaman Dashboard untuk divisi karyawan dirancang untuk memberikan visibilitas komprehensif kepada Pengguna mengenai informasi terkini dan relevan mengenai gaji, absensi, dan tugas karyawan. Desain UI/UX yang bersih dan terstruktur menyajikan elemen-elemen seperti saldo cuti, dan pengumuman notifikasi dengan cara yang jelas dan teratur. Tombol navigasi yang intuitif memudahkan akses cepat ke fitur-fitur utama seperti lembar waktu dan profil karyawan. Selain itu, ada *widget* atau bagian yang menampilkan informasi. Yang terpenting, pengguna dapat dengan mudah mengakses dan memanfaatkan *dashboard* ini dari berbagai perangkat untuk pengalaman yang seragam dan efisien (lihat Gambar 8).

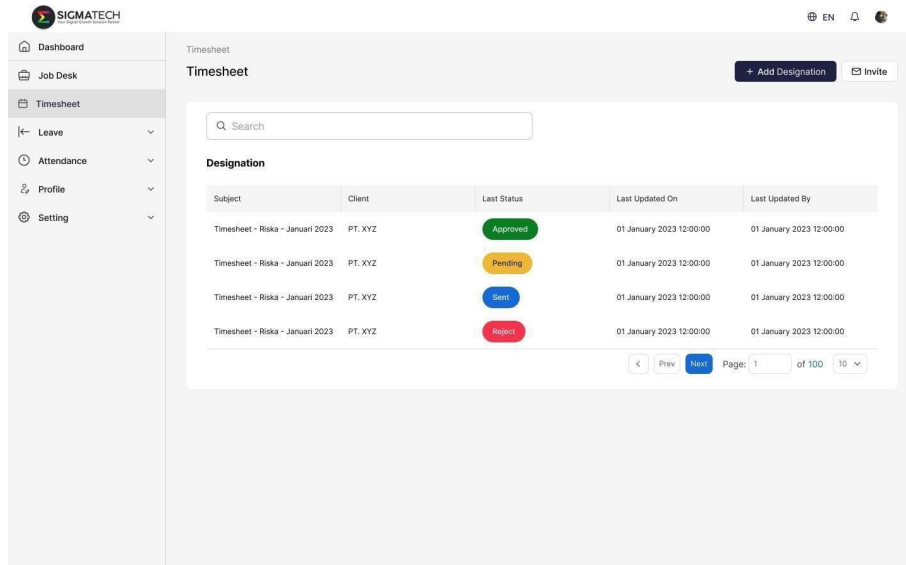


Sumber : (Utomo, 2024)

Gambar 8. Halaman Utama

Halaman *Timesheet* untuk karyawan dirancang agar mudah digunakan. Di sini, karyawan dapat melihat riwayat yang telah dibuat. Halaman ini menyediakan ringkasan Subjek, Klien, Status. Terakhir Diperbarui

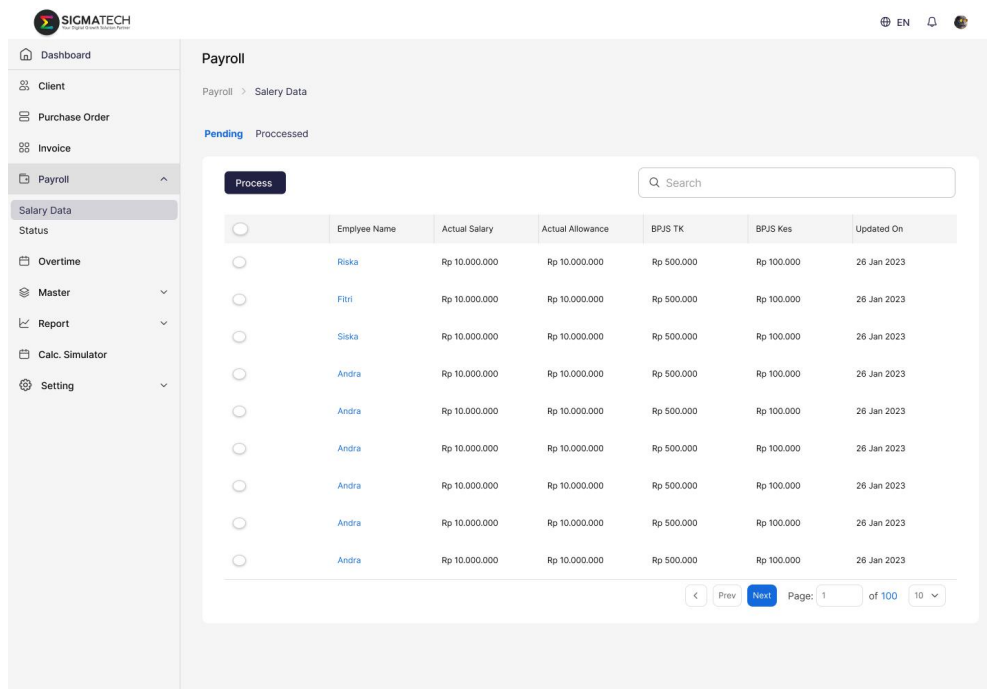
Pada dan Terakhir Diperbarui Pada Dengan desain yang sederhana dan intuitif, karyawan dapat dengan mudah mengelola dan melacak aktivitas kerja mereka (lihat Gambar 9).



Sumber : (Utomo, 2024)

Gambar 9. Halaman Absensi

Gambar 10 adalah halaman status pada divisi keuangan menampilkan status gaji karyawan secara jelas dan sederhana. Pada halaman ini terdapat tiga tombol utama yang mewakili status yang berbeda: "Download" untuk mengunduh, "Ready" menunjukkan kesiapan pembayaran, dan "Paid" untuk menunjukkan bahwa gaji telah dibayarkan. Dengan tombol-tombol yang berisi deskripsi yang terfokus dan singkat, halaman ini memudahkan petugas keuangan dalam memahami dan mengelola status gaji karyawan secara efektif dan efisien. Desain ini bertujuan untuk memberikan pengalaman yang efektif dan mudah dipahami bagi tim keuangan di perusahaan.



Sumber : (Utomo, 2024)

### Gambar 10. Status Penggajian

## Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan implementasi Desain *UI/UX* Sistem Informasi Penggajian dengan menggunakan Metode *User Centered Design* di PT Asian Sigma *Technology*, penulis menyimpulkan dengan penerapan Desain *UI/UX* yang optimal pada Sistem Informasi Penggajian, PT Asian Sigma *Technology* dapat menghasilkan tampilan antarmuka pengguna yang lebih baik, memudahkan bagian keuangan dalam mengolah data penggajian, dan meningkatkan efisiensi operasional. Penerapan Desain *UI/UX* yang baik juga berkontribusi terhadap terciptanya *history* transaksi yang jelas. Hal ini tidak hanya memberikan kemudahan bagi bagian keuangan dalam melacak *history* transaksi gaji, tetapi juga memberikan kejelasan kepada karyawan mengenai rincian pembayaran mereka. Saran yang dapat penulis berikan berdasarkan penelitian ini untuk penelitian selanjutnya adalah: Desain tampilan dapat dikembangkan menjadi lebih baik dengan penyajian informasi yang lebih lengkap dan hanya dipergunakan untuk karyawan yang memiliki otoritas dalam pengolahan data penggajian karyawan. Mengerjakan karya ilmiah dengan topik *UI/UX* design, banyak sekali metode yang bisa dipilih kedepannya untuk mengeksekusi design process yang dilakukan nantinya, ada metode *Design thinking*, *Design sprint*, *Human-centered design*, *Double diamond*, dan metode-metode lainnya.

## Referensi

- Abunawas, N. F. A. S. G. K. (2023). KONSEP UMUM POPULASI DAN SAMPEL DALAM PENELITIAN. *Jurnal Pilar*, 14(1), 15–31. <https://doi.org/https://doi.org/10.34010/jamika.v10i1.2656>
- Amalia, N., Ghoniyah, I., Widiyanti, R. N., A. D. M. P., Hidayat, R., & Ikaningtyas, M. (2024). Menyusun Strategi Bisnis Berbasis Teknologi : Membangun Keunggulan Kompetitif di Era Digital. *Economics And Business Management Journal (EBMJ)*, 3(1), 1–10.
- Utomo, Ryansyah. (2024). *PERANCANGAN UI/UX SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN DENGAN METODE USER CENTERED DESIGN DI PT. SIGMA TECHNOLOGY*.
- Arisa, N. N., Fahri, M., Putera, M. I. A., & Putra, M. G. L. (2023). Perancangan Prototipe *UI/UX* Website CROWDE Menggunakan Metode Design Thinking. *Teknika*, 12(1), 18–26. <https://doi.org/10.34148/teknika.v12i1.549>
- Ernawati, S., & Indriyanti, A. D. (2022). Perancangan User Interface dan User Experience Aplikasi Medical Tourism Indonesia Berbasis Mobile Menggunakan Metode User Centered Design (UCD)(Studi .... *Journal of Emerging Information ...*, 03(04), 90–102. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/view/49296%0Ahttps://ejournal.unesa.ac.id/index.php/JEISBI/article/download/49296/40999>
- Hariputra, R. P., Defit, S., & Sumijan. (2022). Analisis Sistem Antrian dalam Meningkatkan Efektivitas Pelayanan Menggunakan Metode Accidental Sampling. *Jurnal Sistim Informasi Dan Teknologi*, 4, 70–75. <https://doi.org/10.37034/jsisfotek.v4i2.127>
- Hariyanto, S., Indah Fenriana, Desiyanna Lasut, Yusuf Kurnia, & Candika Kirana Ariya Putri. (2024). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Pengawasan Manajemen Mutu Sumber Daya Manusia. *Rubinstein*, 2(2), 130–140. <https://doi.org/10.31253/rubin.v2i2.3101>
- Hidayat, D. R., & Hamdani, D. (2024). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Website Di Perusahaan X Menggunakan Metode Prototype. *Rabit : Jurnal Teknologi Dan Sistem Informasi Univrab*, 9(2), 271–284. <https://doi.org/10.36341/rabit.v9i2.4837>
- Krisdayanti, M., & Kustiningsih, N. (2021). Analisis Sistem Akuntansi Penggajian Dan Pengupahan Pada Pt. X. *Accounting and Management Journal*, 5(2), 36–43. <https://doi.org/10.33086/amj.v5i2.2170>
- Laila, M., & Maulina, H. (2021). Analisis Sistem Penggajian Dalam Rangka Mengefektifkan Pengendalian Internal Pada Pt. Carefastindo Medan. *Jurnal Global Manajemen*, 10(2), 138. <https://doi.org/10.46930/global.v10i2.1818>
- Maharani Arafah. (2024). Perancangan Manajemen Proyek Sistem Informasi Penggajian Karyawan. *Merkurius : Jurnal Riset Sistem Informasi Dan Teknik Informatika*, 2(4), 81–91. <https://doi.org/10.61132/mercurius.v2i4.146>
- Mohammad Reza Saputra, & Mia Kamayani. (2022). Evaluasi dan Perancangan User Interface dan User Experience pada Aplikasi Golden Rama. *Jurnal Teknik Informatika Dan Komputer*, 1(1), 8–13. <https://doi.org/10.22236/jutikom.v1i1.8738>
- Muanas, M., Effendy, M., Mulia, I., & Gumilar, R. (2022). Pendampingan Penerapan Sistem Akuntansi Penggajian Karyawan Di PT Sanshiro Harapan Makmur. *Jurnal Abdimas Dedikasi Kesatuan*, 3(1), 9–

18. <https://doi.org/10.37641/jadkes.v3i1.1386>
- Panca, P. saputra, & Lionie, L. (2023). Perancangan Dan Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Honorer Pada Dinas Perhubungan Kota Bekasi. *Jurnal RESTIKOM: Riset Teknik Informatika Dan Komputer*, 5(3), 272–281. <https://doi.org/10.52005/restikom.v5i3.130>
- Priyanto, A., Mardika, P. D., & Mariko, S. (2022). Sistem Manajemen Data dan Penggajian Karyawan di PT Labang Donya Perkasa. *Jurnal Riset Dan Aplikasi Mahasiswa Informatika (JRAMI)*, 3(04), 707–714. <https://doi.org/10.30998/jrami.v3i04.7984>
- Santoso, M. F. (2022). Implementasi Konsep dan Teknik UI/UX Dalam Rancang Bangun Layout Web dengan Figma. *Jurnal Infortech*, 4(2), 156–163. <http://ejournal.bsi.ac.id/ejurnal/index.php/infortech156>
- Suparman, M., Rosada, M., Lutpi, M., Kamaliya, P., Sabaniah, F., Alfian, R. H., Ramadhan, F., Alfaro, I., & Rosdiana, M. (2023). Mengenal Aplikasi Figma Untuk Membuat Content Menjadi Lebih Interaktif di Era Society 5.0. *Abdi Jurnal Publikasi*, 1(6), 552–555. <https://jurnal.portalpublikasi.id/index.php/AJP/article/download/283/191#:~:text=Figma adalah salah satu tools,pelaksanaan PKM berbagai desain lainnya>
- Wardah, W., Syahruraji, A., & Rokmanah, S. (2023). Pentingnya Pola Komunikasi dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Motivasi Peserta Didik Sekolah Dasar. *Jurnal Dunia Pendidikan*, 4(1), 145–154.
- Wulantari, D. (2021). Penerapan Metode Human Centered Design Dalam Perancangan User Interface (Studi Kasus: Pt.X). *Jitter- Jurnal Ilmiah Teknologi Dan Komputer*, 2(3).