

BAB IV

HASIL

4.1 Requirement Analysis

Analisis kebutuhan data untuk *website* didapat dari kuisioner, berikut merupakan analisis kebutuhan pada *website* penggajian hasilnya dapat dilihat pada lampiran hasil, berikut hasil analisa dari hasil kuisioner :

1. Pada rancangan *website* dapat menginput data staf, Id staf, data matakuliah, jumla sesi, status, data presensi dan data kelas. Dari hasil kuisioner nomer 12 dan 15 pada lampiran hasil.
2. Pada rancangan *website* dapat menampilkan data presensi, daftar hasil hitung gaji, daftar nama staf, data matakuliah, daftar matakulia, daftar status pengiriman, dan daftar kelas. Dari hasil kuisioner nomer 16 pada lampiran hasil.
3. Pada rancangan *website* terdapat fitur cari yang dapat mencari nama, alamat email, id staf, status pengiriman dan tanggal. Dari hasil kuisioner nomer 18 terdapat pada lampiran hasil.
4. Pada rancangan *website* dapat menghitung gaji secara otomatis, menampilkan jumlah daftar penggajian, ada fitur cari, menampilkan jumlah presensi. Dari hasil kuisioner nomer 19 terdapat pada lampiran hasil.
5. Pada rancangan dapat mengatur status pengiriman gaji staf. Dari hasil kuisioner nomer 21 pada lampiran hasil.
6. Pada rancangan dapat akun yang dapat mengubah email, mengubah password, meminta password dan menambah pengguna baru. Dari hasil kuisioner nomer 25 dan 26 pada lampiran hasil.
7. Pada rancangan pengguna terdapat laman yang menampilkan informasi gaji staf. Dari hasil kuisioner nomer 7 pada lampiran hasil (kuisioner pengguna).
8. Pada rancangan terdapat informasi staf, jumlah gaji staf, tanggal pengiriman gaji staf, status gaji staf, *list* informasi gaji pada bulan sebelumnya.

4.2 Rancangan Sistem

Dalam pembuatan *website*, pada perancangan sistemnya menggunakan *Unified Modeling Language* atau disingkat UML. UML yang peneliti gunakan dalam merancang *website* penggajian yaitu *Usecase Diagram* dan *Activity Diagram*. Berikut penjelasan rancangan tersebut :

4.2.1 Use Case Diagram

Pada *Use Case Diagram website* penggajian memiliki 2 aktor dan 38 *use case*, seperti pada gambar 4.1.

Keterangan dari *Use Case* diatas pada gambar 4.1 sebagai berikut :

1. Admin

a. Mengelola data staf

Admin dapat mengelola data staf seperti menambahkan atau memasukan data staf baru, melihat urutan data staf, memperbarui data staf, mencari data staf dan menghapus data staf.

b. Mengelola data mata kuliah, status dan kelas

Admin dapat menambahkan, memperbarui dan menghapus data matakuliah, status, atau kelas sebagai data pelengkap pada sistem untuk menghitung gaji.

c. Mengelola data presensi

Admin dapat mencatat data kehadiran dari presensi, dapat melihat urutan data, mencari data dari urutan data, dapat juga memperbarui jika ada data yang salah, atau menghapus data presensi tersebut dan Admin juga dapat mencetak data presensi

d. Mengelola data penggajian

Pada sistem ini admin dapat melakukan penghitungan gaji dengan memasukan data staf yang akan dihitung jumlah gajinya dan mengirimkan pemberitahuan kepada staf mengenai informasi gaji staf. Untuk laporan data penggajian, admin dapat mencetak laporan penggajian.

e. Mengelola akun

Admin dapat mengelola akun admin seperti mengganti email atau *password*.

f. Mengganti password

Admin dapat mereset password dengan link lupa password

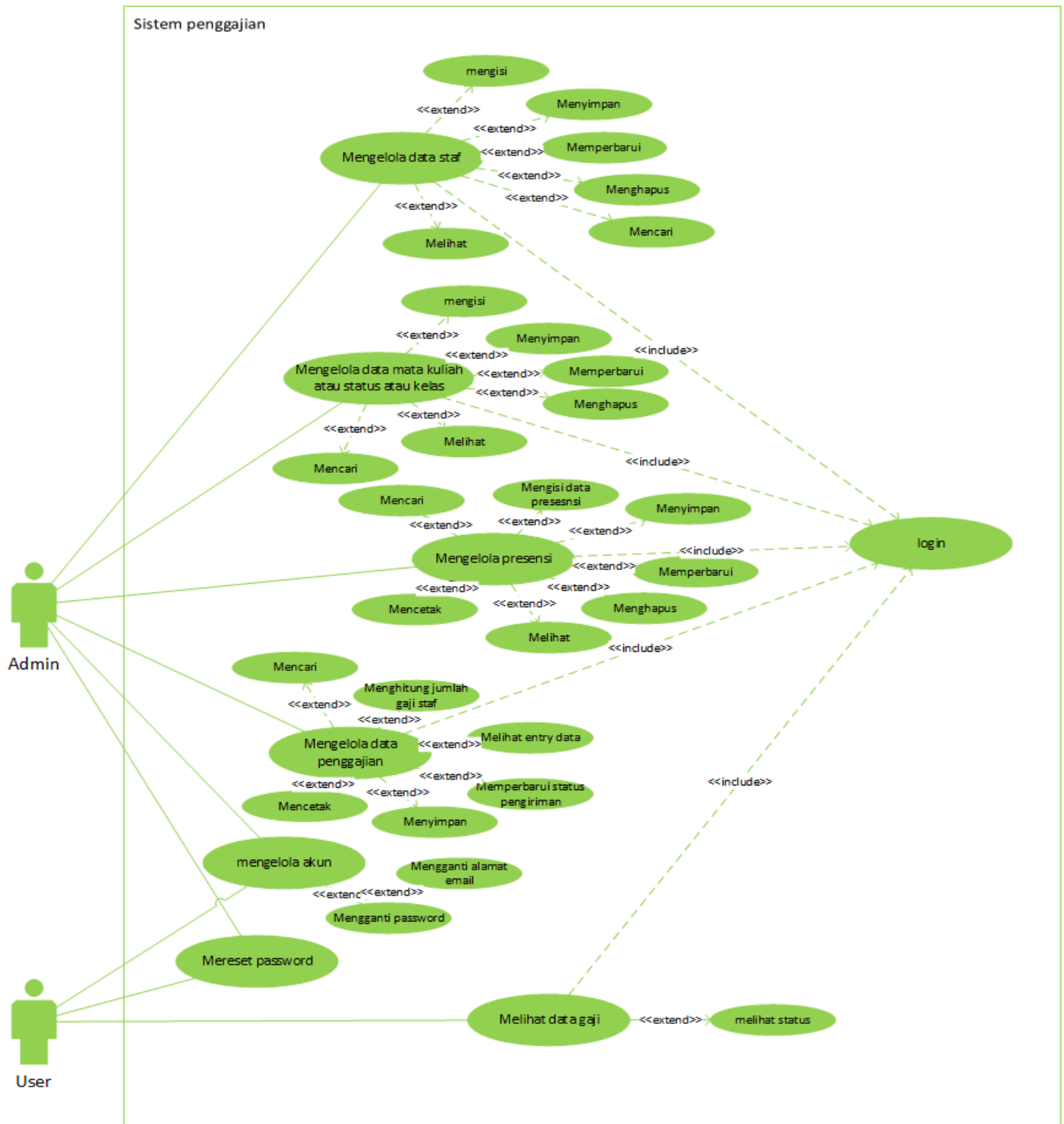
2. Pengguna atau *user*

a. Mengelola akun

Pengguna dapat mengelola akun mengubah atau mendapatkan *password* baru jika pengguna lupa *password* dan mendapatkan password baru melalui email.

b. Melihat informasi gaji dan presensi

Pengguna dapat melihat informasi gaji dan presensi, urutan gaji dan presensi berdasarkan bulan dan melihat status pengiriman apakah gaji sudah dikirim oleh pengelola penggajian atau belum.

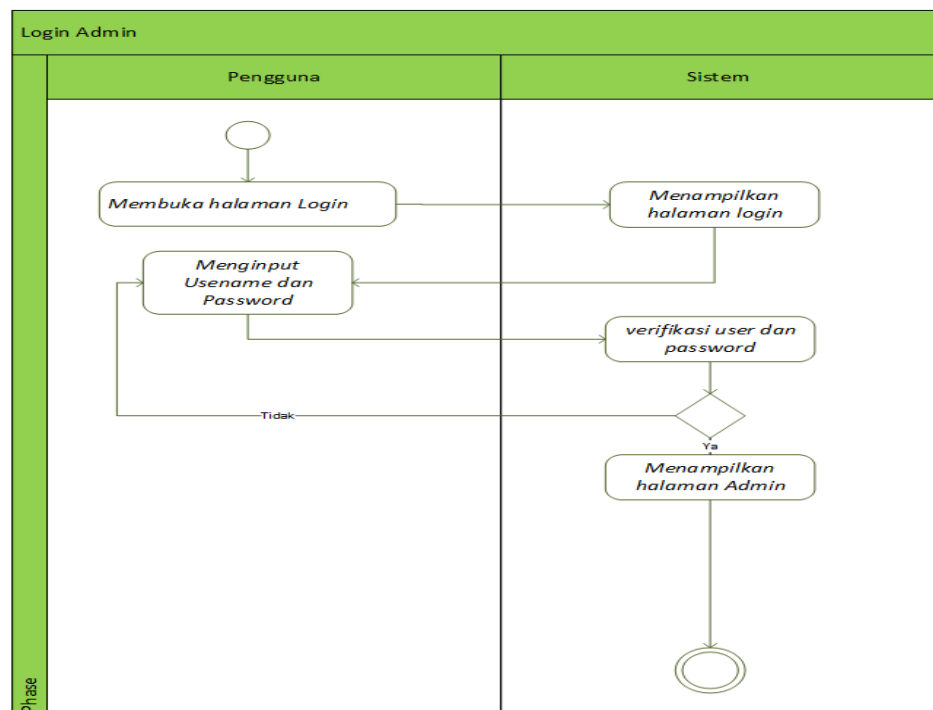


Gambar 4.1 Usecase Diagram

4.2.2 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan gambaran alur pada sebuah sistem yang dirancang, bagaimana alur bermulanya dan keputusan-keputusan yang mungkin terjadi kemudian bagaimana alurnya berakhir. Berikut merupakan *activity diagram website* penggajian.

1. Activity Diagram Login admin



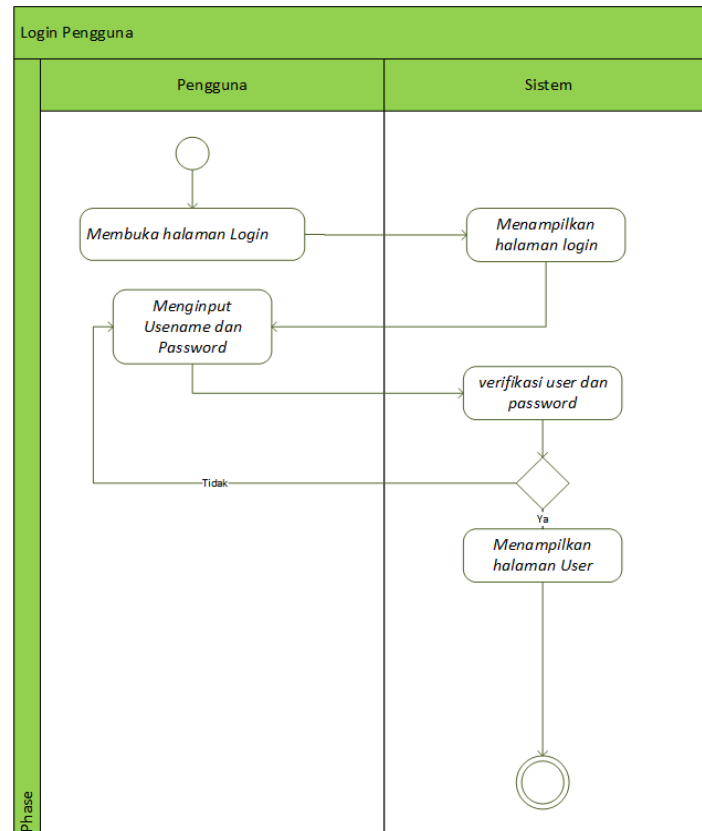
Gambar 4.2 Activity Diagram Login Admin

Penjelasan tentang *Activity diagram Admin* pada gambar 4.2:

- Pegguna menmbuka halaman login.
- Sistem menampilkan halaman login.
- Pegguna memasukan *username* dan *password* kemudian mengklik login jika tidak menekan tombol login maka pengguna aksi selesai
- Sistem akan menverifikasi *username* dan *password* jika berhasil maka sistem akan menampilkan halaman admin jika gagal login maka sistem

akan meminta kembali pengguna untuk memasukkan *username* dan *password*. Jika pengguna tidak menekan tombol login maka pengguna dapat memilih keluar dari website.

2. Activity Diagram Login Pengguna



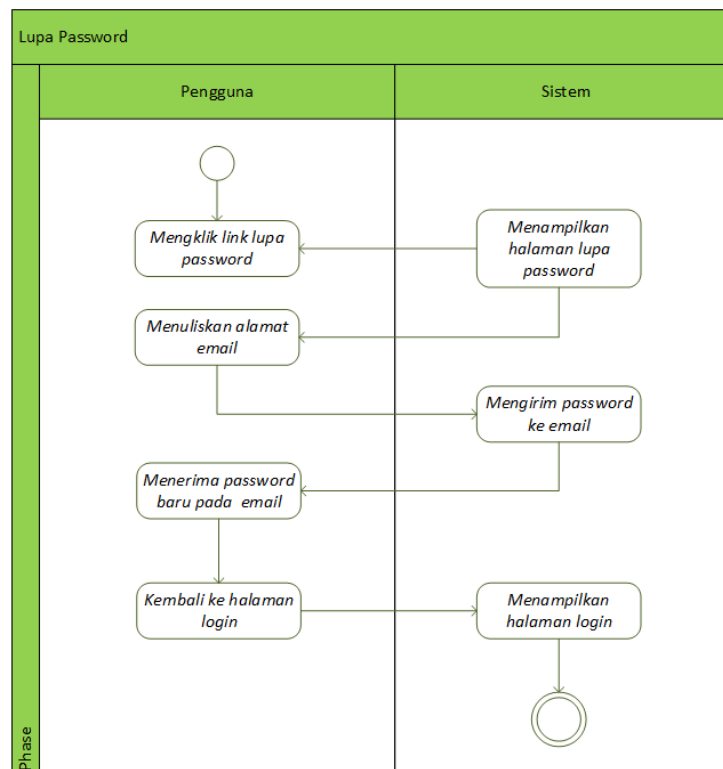
Gambar 4.3 Activity Diagram Login Pengguna

Penjelasan tentang Activity diagram Login Pengguna pada gambar 4.3 :

- a. Pengguna membuka halaman login.
- b. Sistem menampilkan halaman login
- c. Pengguna memasukan *username* dan *password* kemudian jika mengklik tombol login maka sistem akan merverifikasi *username* dan *password* tersebut, jika tidak maka aksi akan berakhir.

- d. Jika *username* dan *password* sudah terverifikasi maka sistem akan menampilkan laman pengguna, jika gagal maka sistem akan meminta pengguna untuk memasukkan *username* dan *password* ulang.

3. Activity Diagram Lupa Password



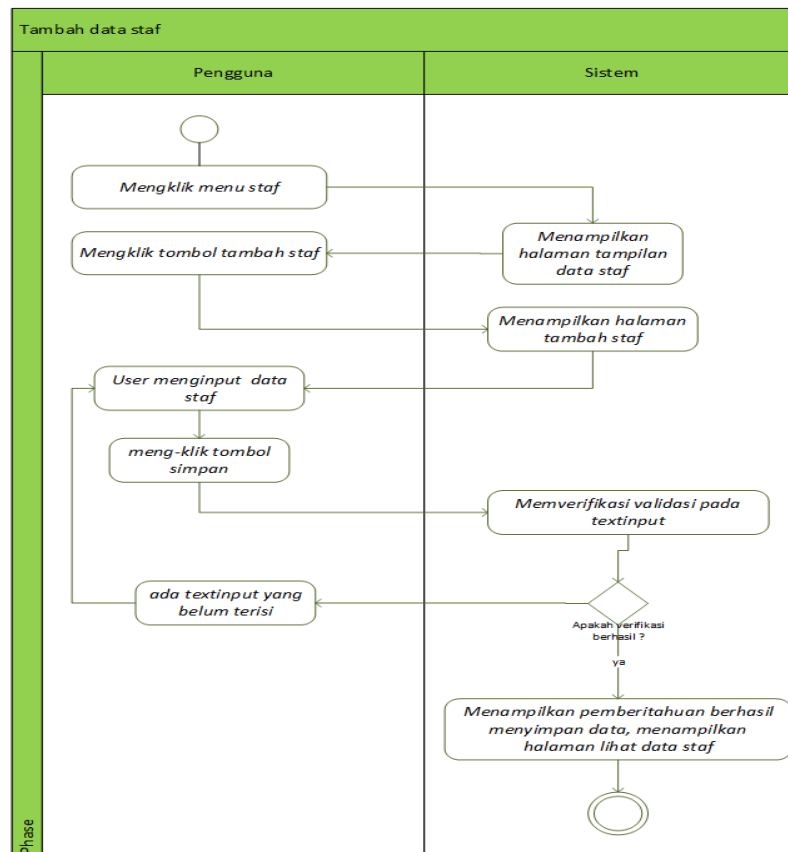
Gambar 4.4 Activity Diagram Lupa password

Penjelasan tentang Activity diagram Akun pada gambar 4.4:

- Jika pengguna lupa *password* maka pengguna dapat mengklik link lupa *password*, sistem akan menampilkan halaman lupa *password*
- Kemudian user diharuskan memasukkan email, kemudia sistem akan mengirimkan *password* baru melalui email.

- c. Pengguna dapat menggunakan *password* yang telah sistem kirimkan di email pengguna untuk login kembali.

4. Activity Diagram Tambah Data Staf



Gambar 4.5 Activity Diagram Tambah Data Staf

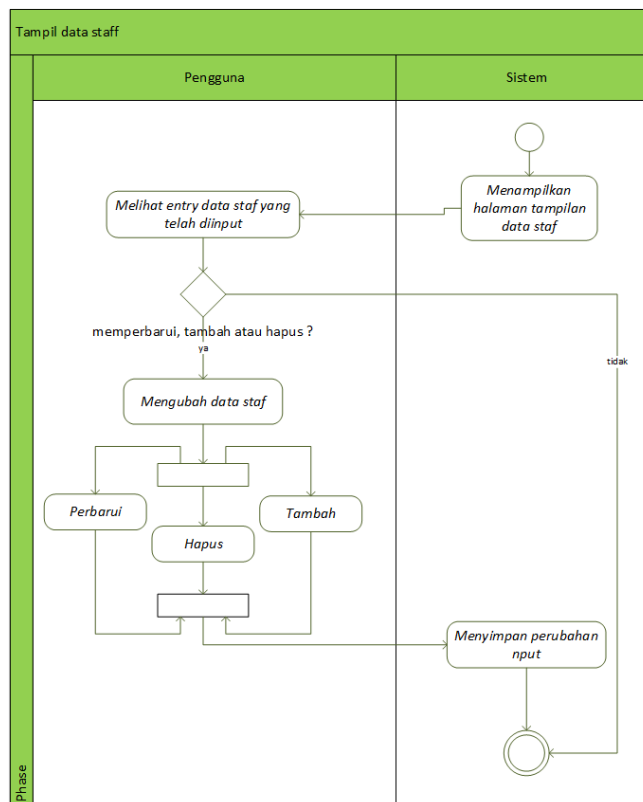
Penjelasan tentang Activity diagram Tambah Data Staf pada gambar 4.5:

- Pengguna menekan menu staf kemudian sistem menampilkan halaman staf, pengguna menekan tombol tambah staf untuk memasukkan data baru ke sistem, sistem menampilkan halaman yang diminta oleh pengguna.
- Kemudian pengguna menginput data staf dan mengklik tombol simpan, sistem menverifikasi aksi yang dilakukan pengguna jika data yang dimasukkan sesuai

dengan validasi maka sistem akan memberikan pemberitahuan jika datanya sudah disimpan.

- c. Jika datanya masih belum sesuai dengan validasi seperti datanya ada yang belum terisi maka sistem meminta pengguna untuk memasukan data.

5. Activity Diagram Daftar Data Staf



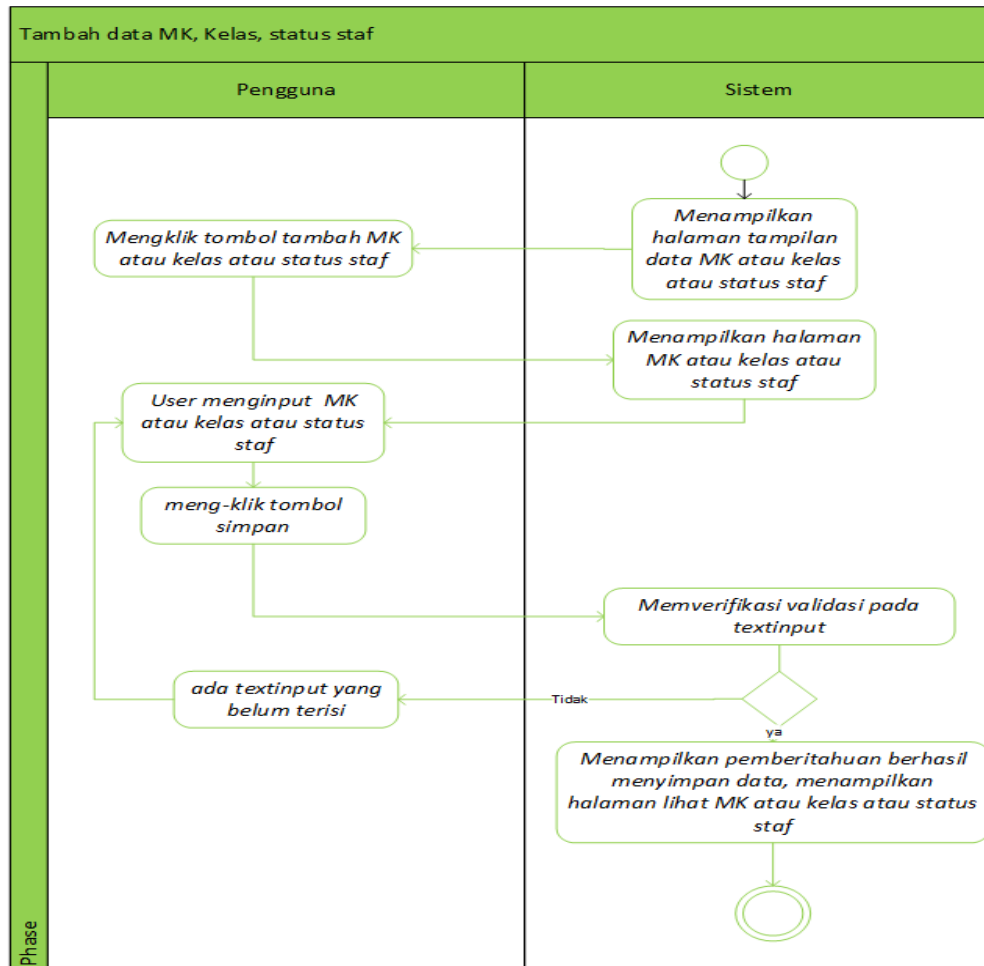
Gambar 4.6 Activity Diagram Tampil Data Staf

Penjelasan tentang Activity diagram Akun pada gambar 4.6:

- Sistem menampilkan halaman daftar staf, pengguna dapat melihat daftar staf yang sudah tersimpan.
- Pengguna dapat memilih aksi untuk mengelola data pada daftar staf, yaitu perbarui data, hapus atau tambah data.

- c. Jika aksi sudah dipilih maka sistem akan memberitahukan jika datanya sudah disimpan atau dirubah.

6. Activity Diagram Tambah Mata Kuliah, Kelas dan Status

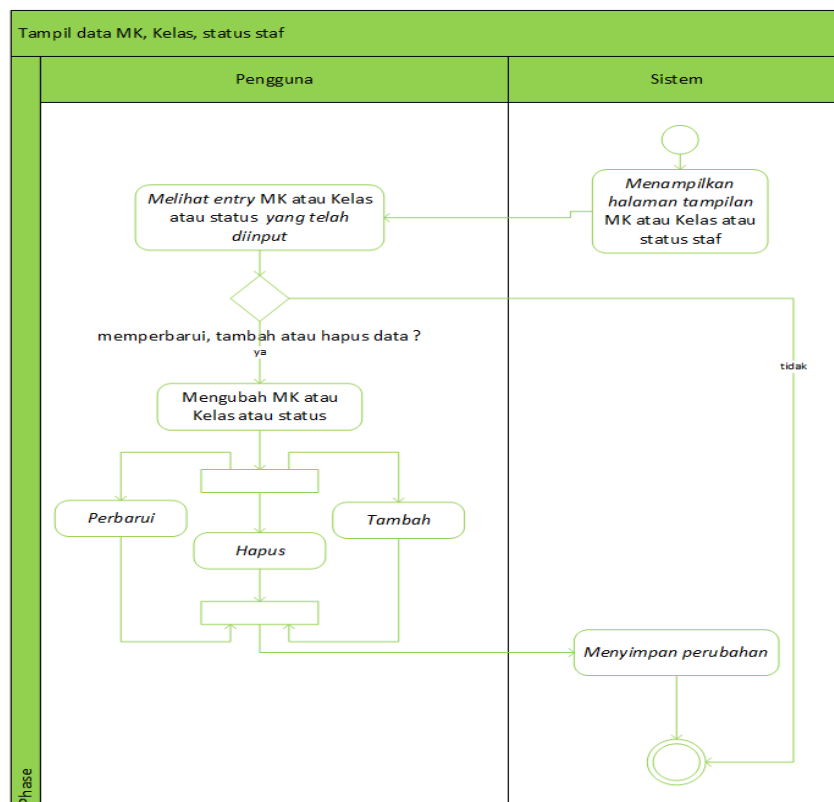


Gambar 4.7 Activity Diagram Tambah Mata Kuliah, Kelas dan Status

Penjelasan tentang Activity diagram Tambah Mata Kuliah, Kelas dan Status pada gambar 4.7:

- Sistem menampilkan halaman menu mata kuliah atau kelas atau status
- Pengguna mengklik tambah mata kuliah atau kelas atau status untuk memasukkan data baru ke sistem dengan mengklik tombol simpan setelah mengisi data.
- Kemudian sistem menverifikasi validasi pada inputan mata kuliah, kelas atau status
- Jika data tersebut sudah lengkap maka sistem akan menampilkan pemberitahuan data berhasil disimpan dan memuat halaman daftar data mata kuliah, kelas atau status
- Jika tidak berhasil maka pengguna mengisi ulang inputan pada halaman tambah data.

7. Activity Diagram Daftar Data Mata Kuliah, Kelas dan Status

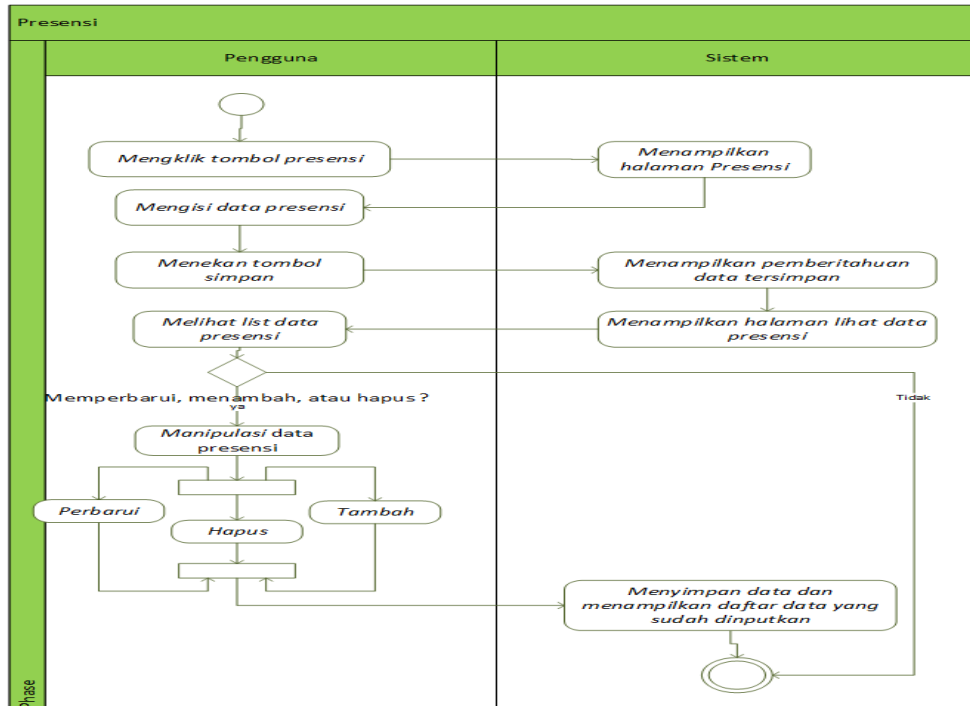


Gambar 4.8 Activity Diagram Mata Kuliah, Kelas dan Status

Penjelasan tentang Activity diagram Tambah Mata Kuliah, Kelas dan Status pada gambar 4.8:

- Sistem menampilkan halaman mata kuliah, kelas atau status setelah pengguna melakukan aksi pada Gambar 4.8.
- Pengguna melihat daftar data dari mata kuliah, kelas atau status yang dipilih oleh pengguna.
- Kemudia pengguna dapat memilih aksi untuk mengelola daftar data seperti mengedit atau memperbarui data, menghapus data atau menambah data
- Jika pengguna sudah menyelesaikan aksi tersebut maka sistem akan menyimpan perubahan yang dilakukan oleh pengguna.

8. Activity Diagram Presensi

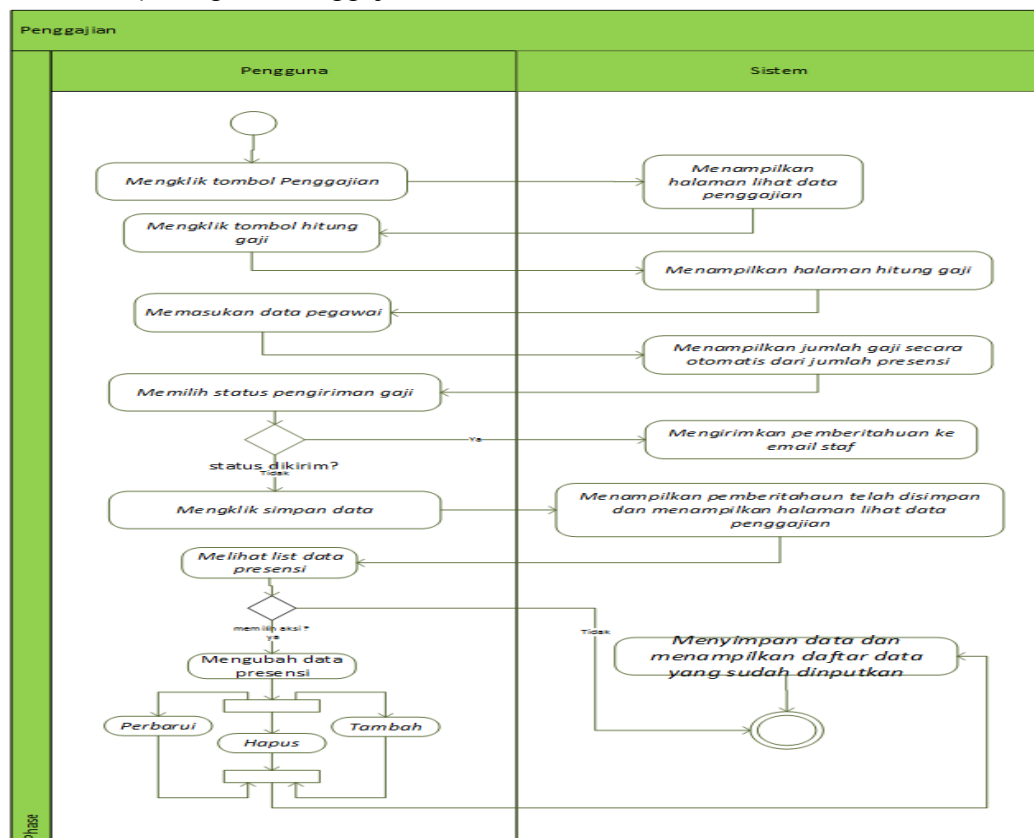


Gambar 4.9 Activity Diagram Presensi

Penjelasan tentang Activity diagram Presensi pada gambar 4.9:

- Pengguna mengklik tombol presensi untuk presensi
- Sistem menampilkan halaman inputan presensi
- Kemudian pengguna mengisi data untuk keperluan presensi, kemudian sistem menampilkan pemberitahuan jika datanya sudah tersimpan
- Setelah pemberitahuan tersebut, sistem langsung memuat tampilan data secara otomatis
- Pengguna dapat melihat daftar presensi pada halaman lihat data presensi dan pengguna dapat melakukan aksi untuk mengelola daftar data pada halaman lihat data dengan memperbarui data, menghapus data atau menambahkan data baru.

9. Activity Diagram Penggajian

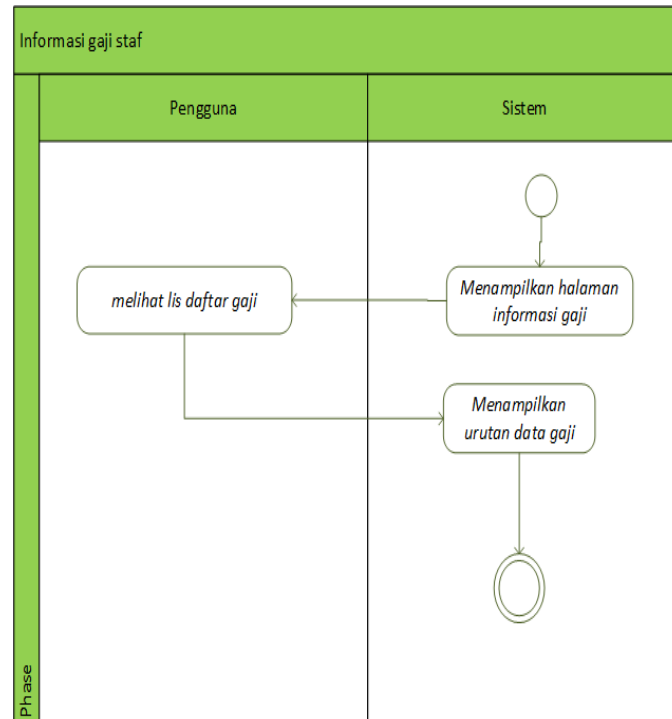


Gambar 4.10 Activity Diagram Penggajian

Penjelasan tentang Activity diagram Penggajian pada gambar 4.10:

- a. Pengguna menekan tombol menu penggajian kemudian sistem menampilkan halaman data daftar gaji.
- b. Kemudian pengguna menekan tombol hitung gaji, sistem akan memuat halaman inputan hitung gaji.
- c. Pengguna memasukan data pada halaman inputan hitung gaji, kemudian sistem akan secara otomatis menghitung gaji yang disesuaikan dengan nama staf yang diinput oleh admin.
- d. Kemudian pengguna data memilih status pengiriman jika gaji staf tersebut sudah di proses atau tidak memilih status pengiriman jika gaji staf tersebut belum diproses.
- e. Jika pengguna memilih status pengiriman atau tidak memilih status pengiriman maka sistem akan menyimpan data yang sudah diinput sebelumnya dan memberi informasi jika data sudah disimpan kemudian sistem secara otomatis memuat halaman lihat data gaji
- f. Pengguna dapat melihat daftar data gaji dan mengelola datanya seperti memperbarui, menghapus atau menambahkan data baru.

10. Activity Diagram Informasi Gaji Staf

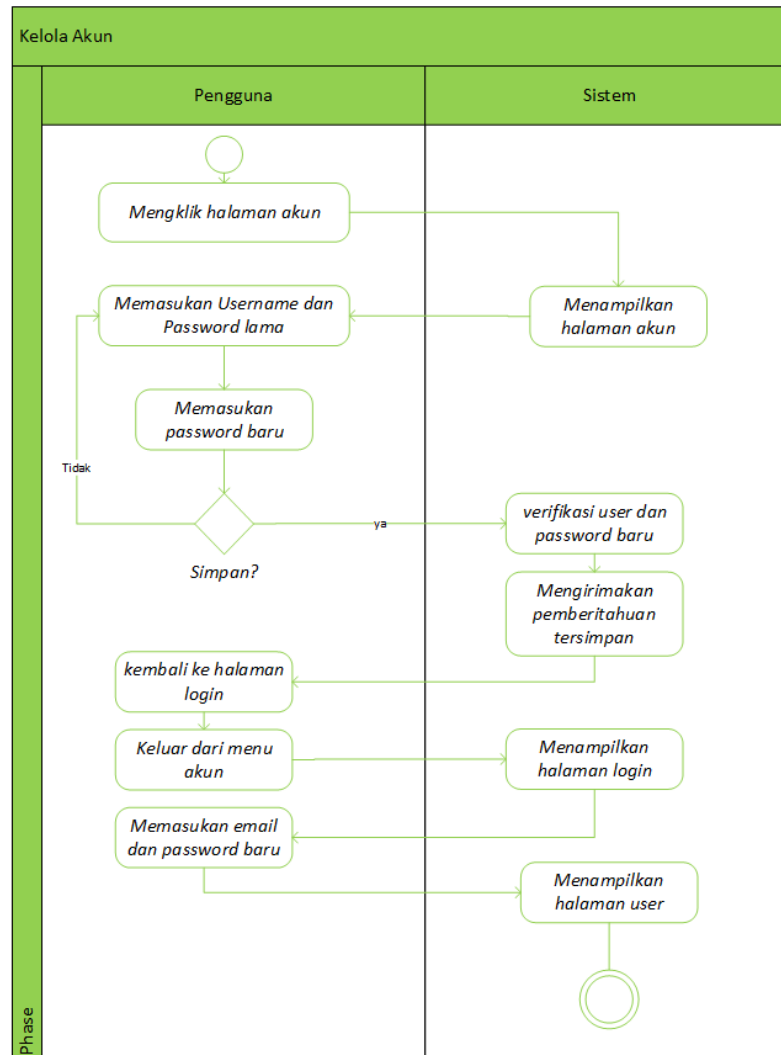


Gambar 4.11 Activity Diagram Informasi Gaji Staf

Penjelasan tentang Activity diagram Informasi Gaji Staf pada gambar 4.11:

- a. Pada halaman informasi gaji staf ditujukan untuk staf jika telah melakukan login maka sistem akan menampilkan halaman yang berbeda dari admin
- b. Pada halaman staf hanya dapat melihat daftar gaji staf saja.

11. Activity Diagram Kelola Akun



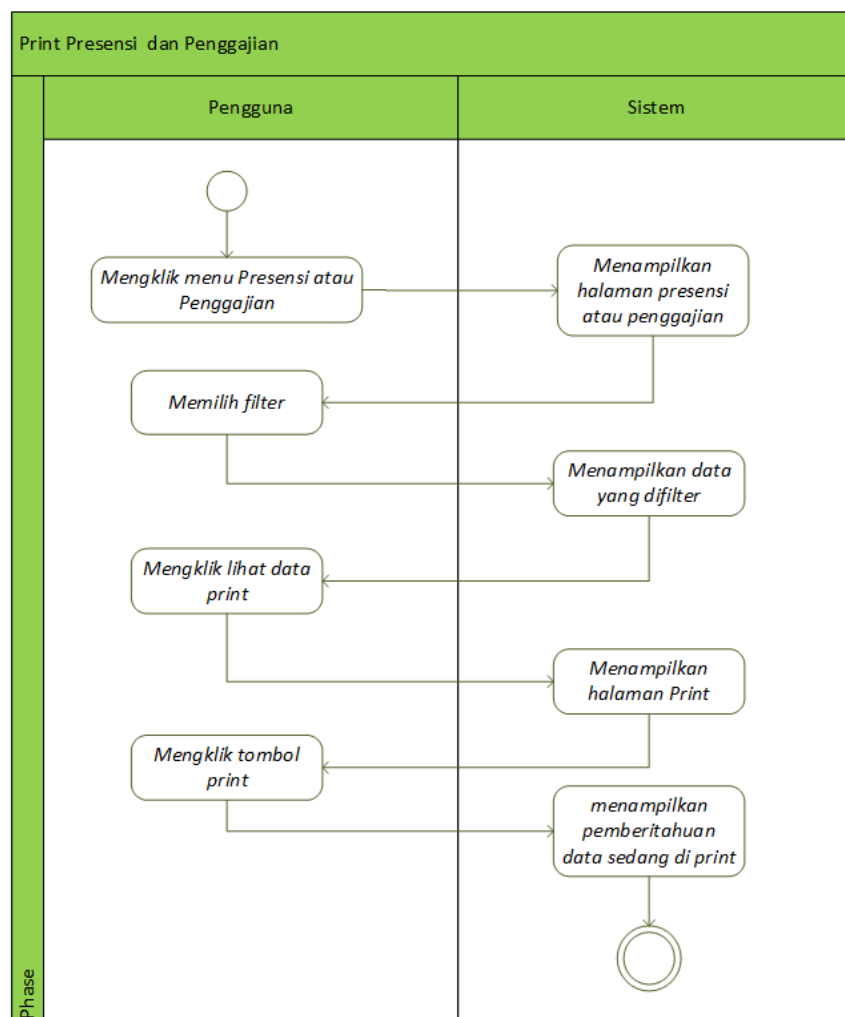
Gambar 4.12 Activity Diagram Kelola Akun

Penjelasan tentang Activity diagram Kelola Akun pada gambar 4.12 :

- Pada halaman akun pengguna dapat mengganti *passwordnya*
- Pengguna diharuskan menginput *username* dan *password* yang lama, kemudian menginput *password* baru.

- c. Sistem menverifikas *password* baru dan *username*-nya, kemudian sistem akan memberikan pemberitahuan jika *password* baru sudah dapat digunakan untuk login.
- d. Pengguna bisa login dengan *password* baru yang telah diperbarui, setelah login maka sistem akan menampilkan halaman user.

12. Activity Diagram *Print* Data Presensi dan Penggajian



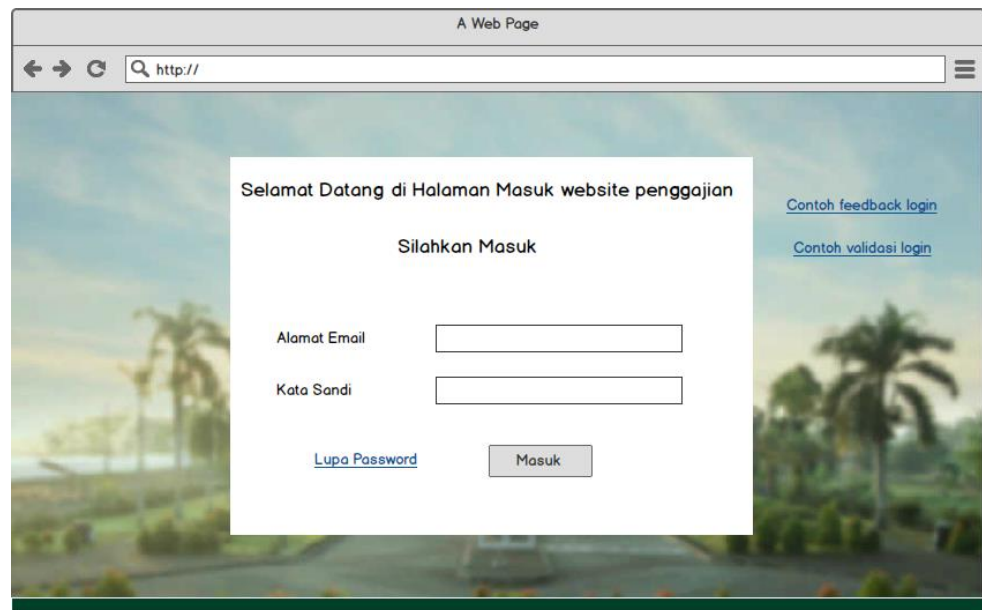
Gambar 4. 13 Activity Diagram *Print* Presensi dan Penggajian

Penjelasan tentang Activity diagram *Print* Presensi dan Penggajian pada gambar 4.13:

- a. Pengguna mengklik tombol presensi atau penggajian
- b. Sistem menampilkan lama print presensi atau penggajian
- c. Pengguna memilih filter
- d. Sistem menampilkan data yang difilter oleh pengguna
- e. Pengguna mengklik tombol print
- f. Sistem menampilkan halaman preview print
- g. Pengguna mengklik pada tombol print
- h. Sistem memproses dan menampilkan pemberitahuan.

4.3 Rancangan *Interface*

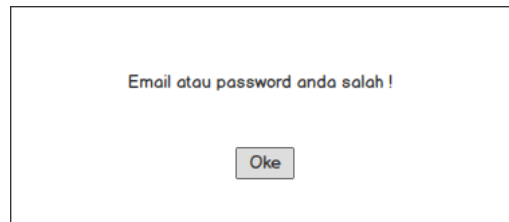
1. Rancangan Antarmuka Halaman Login



Gambar 4.14 Rancangan Halaman Login

Perancangan antarmuka halaman Login dapat dilihat pada gambar 4.14

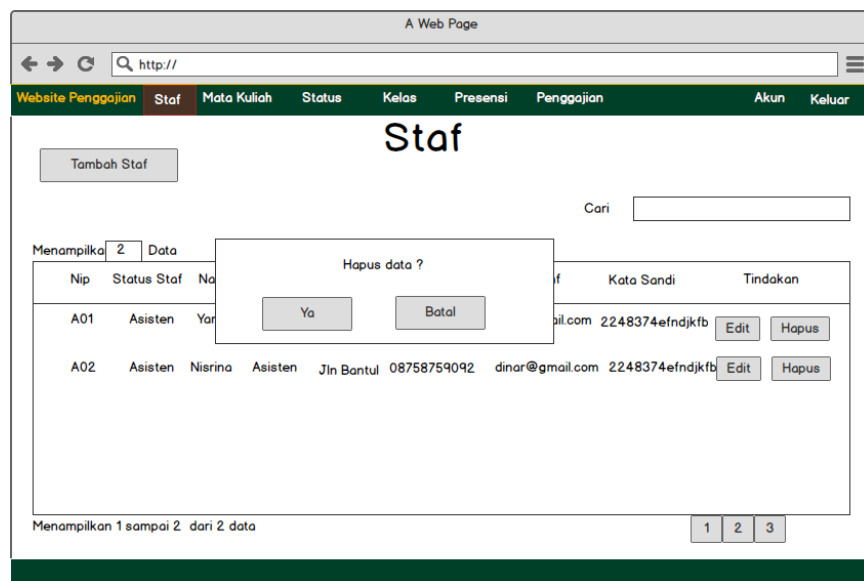
Pada halaman login, pengguna seperti dosen, instruktur, asisten dan juga admin, pada halaman terdapat dua *textinput*, yaitu untuk mengisi *Username* dan *password*. Terdapat tombol masuk dan juga link berupa lupa password. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada halaman login berupa munculnya



Gambar 4.15 Tampilan *Feedback Login*

memberitahuan jika kolom *username* dan *password* pada laman tidak terisi. Tampilan *feedback* terdapat pada gambar 4.15.

2. Rancangan Antarmuka Halaman Staf

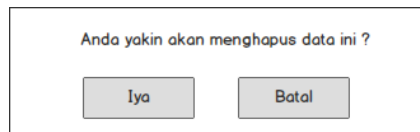


Gambar 4.16 Rancangan Halaman Daftar Data Staf

Pada halaman lihat daftar staf di gambar 4.16 terdapat *data table* yang menampilkan daftar staf beserta informasi staf, dan terdapat 3 *button* yaitu edit dan hapus, dimana admin dapat mengelola datanya dengan menambahkan,

menghapus atau mengedit data. Terdapat tetinput yang berfungsi untuk mencari data staf pada *data table*. Pada *data table* memuat 5 data, kemudian jika datanya lebih dari 5 maka pengguna dapat mengklik *button* angka dibawahnya untuk melihat data selanjutnya. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada menu ini adalah sebagai berikut :

- a. *Offer informative feedback* yaitu *feedback* saat menghapus data terlihat pada gambar 4.17.



Gambar 4.17 *Feedback* Hapus

- b. *Permit easy reversal of actions* yaitu pengguna dapat mengedit data yang ada pada daftar yang disimpan sebelumnya.
- c. *Support internal locus of control* yaitu saat akan menghapus data adanya fitur batal, untuk membatalkan penghapusan data.
- d. *Design dialog to yield closure* terdapat tahapan saat menginput data.
- e. *Cater to universal usability* yaitu pada fitur cari.

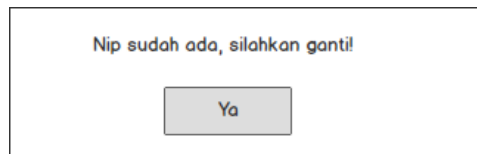
2. Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Staf

Gambar 4.18 Rancangan Halaman Tambah Staf

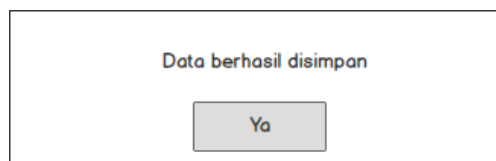
Rancangan antarmuka halaman tambah staf dapat dilihat pada gambar 4.18. Pada gambar 4.18 erdapat 8 *textinput*, 1 *dropdown* dan 2 *button* untuk mengisi data dan menyimpan atau membatalkan pengisian data. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- Offer informative feedback* yaitu saat pengguna mmengisi data yang sudah ada sebelumnya di *textinput* ketika mengklik simpan seperti pada gambar 4.19 dan ketika data sudah benar akan muncul *feedback* data sudah disimpan seperti pada gambar 4.20.
- Prevent errors* yaitu ketika pengguna memasukan data yang salah seperti alamat email, no hp, konfirmasi password tidak sama, akan muncul pemberitahuan berupa *text* dibawah *textinput*.
- Support internal locus of control* yaitu terdapat *button* batal untuk membatalkan pengisian data dan keluar dari akun yang terdapat pada gambar 4.21.
- Reduce term memory load* yaitu saat pengguna menyimpan data, halaman *inputan* data staf akan meload ke halaman lihat daftar staf.

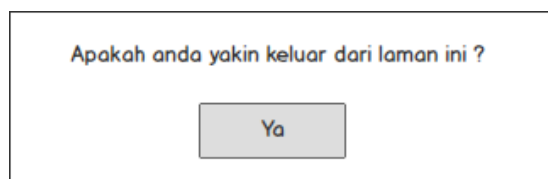
Oleh karena itu dapat memberikan informasi ke pengguna data apa yang telah *diinput* oleh pengguna sebelumnya.



Gambar 4.19 Rancangan *Feedback* Data sudah ada



Gambar 4.20 Rancangan *Feedback* Halaman Tambah Staf



Gambar 4.21 Rancangan *Support Internal Locus of Control Button Batal*

3. Rancangan Antarmuka Edit Data Staf

pada gambar 4.22 terdapat 5 *textinput* dan 1 *dorpdwn* untuk mengedit data, terdapat juga dua *button* pada halaman edit data. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada menu ini adalah *offer informative feedback* saat pengguna menklik tombol simpan maka akan muncul *feedback* seperti pada gambar 4.23. Terdapat prinsip *reduce term memory load* yaitu saat pengguna menyimpan data, halaman *edit* data staf akan *meload* ke halaman lihat daftar

staf. Oleh karena itu dapat memberikan informasi ke pengguna data apa yang telah diedit oleh pengguna sebelumnya. Prinsip 8 *golden rules* lainnya yaitu *support locus of control* pada *buton* kembali, dapat dilihat pada gambar 4.24 dan keluar dari akun.

A Web Page

← → ↻ http://

Website Penggajian Staf Mata Kuliah Status Kelas Presensi Penggajian Akun Keluar

Tambah Staf

NIP

Nama

Status

Alamat

No HP

Email

Kata Sandi

Ulangi Kata Sandi

[Contoh Validasi Data yang sama](#)

[Contoh Validasi tabel jika ada data yang salah](#)

Gambar 4.22 Rancangan Halaman Edit Staf

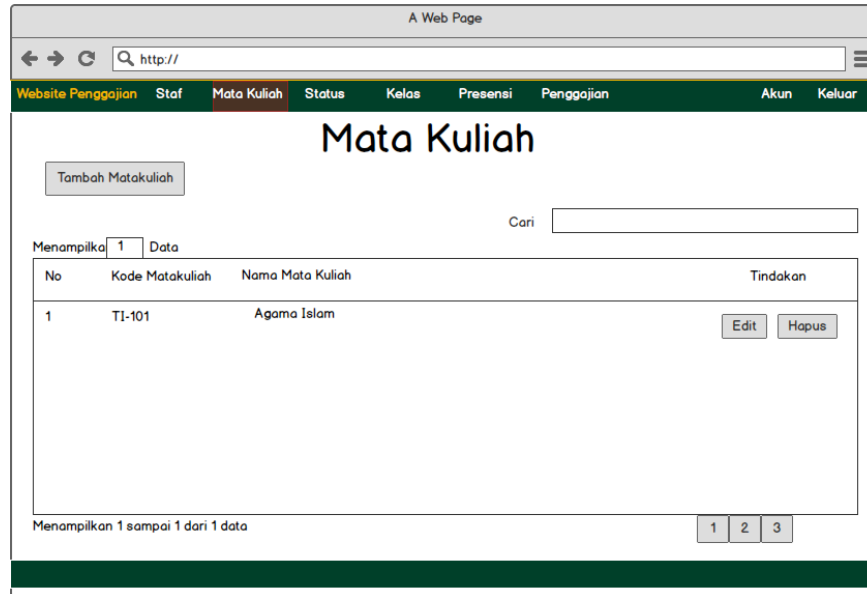
Data sudah disimpan

Gambar 4.23 Rancangan Feedback Halaman Edit

Apakah anda yakin keluar dari laman ini ?

Gambar 4.24 Rancangan Feedback Keluar Dari Halaman Edit

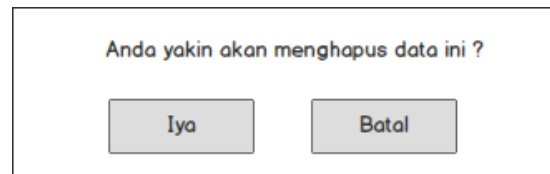
4. Rancangan Antarmuka Halaman Mata Kuliah



Gambar 4.25 Rancangan Halaman Mata Kuliah

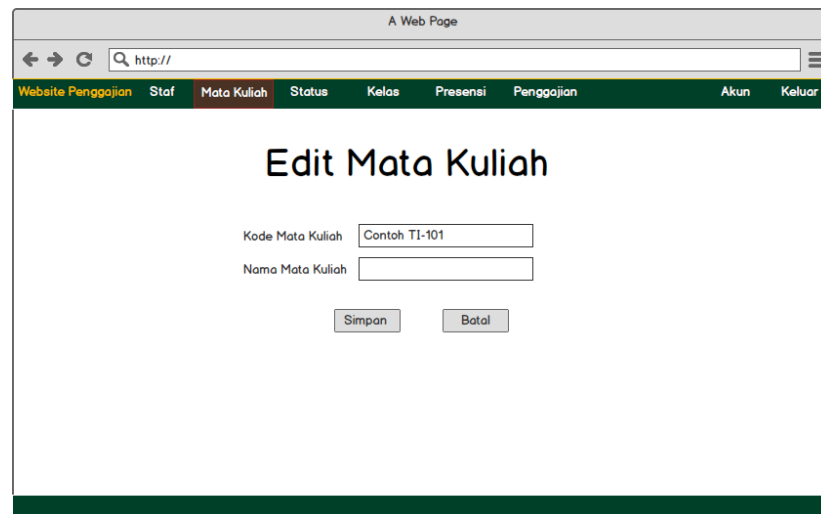
Rancangan antarmuka halaman mata kuliah dapat dilihat pada gambar 4.25. Terdapat 3 *button* yaitu untuk mengedit, menghapus dan menambah data, terdapat *textinput* untuk mencari data dari daftar data yang ditampilkan pada *data table*, terdapat 3 *button* dibawah *data table* untuk melihat data selanjutnya. Pada menu ini terdapat prinsip 8 *golden rules*, diantaranya yaitu :

- a. *Offer informative feedback* yaitu *feedback* saat menghapus data terlihat pada gambar 4.26.
- b. *Permit easy reversal of actions* yaitu pengguna dapat mengedit data yang ada pada daftar yang disimpan sebelumnya.
- c. *Support internal locus of control* yaitu saat akan menghapus data adanya fitur batal, untuk membatalkan penghapusan data.
- d. *Design dialog to yield closure* yaitu saat pengguna akan menginput data maka diharuskan melakukan tahapan awal, tengah, akhir.
- e. *Cater to universal usability* pada fitur cari.



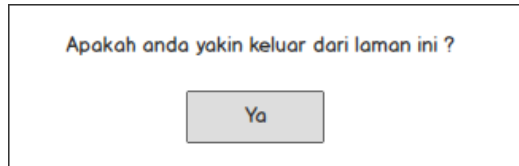
Gambar 4.26 Rancangan Feedback dan Prinsip Support Internal Locus of Control

5. Rancangan Antarmuka Halaman Edit Mata Kuliah

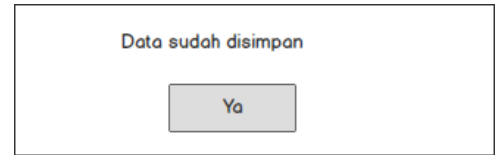


Gambar 4. 27 Rancangan Halaman Edit Mata Kuliah

Rancangan antarmuka halaman edit matakuliah dapat dilihat pada gambar 4.27. Pada gambar 4.27 terdapat 2 *textinput* untuk menginput data dan 2 *button* berfungsi untuk membatalkan edit dan menyimpan data yang diedit. Prinsip 8 *golden rules* yang digunakan ada pada rancangan ini ada 3 yaitu : *offer informative feedback*, *Reduce term memory load* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika user menyimpan data berupa *dialog box*. Prinsip *support locul of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan pengeditan data atau kembali ke laman lihat data.

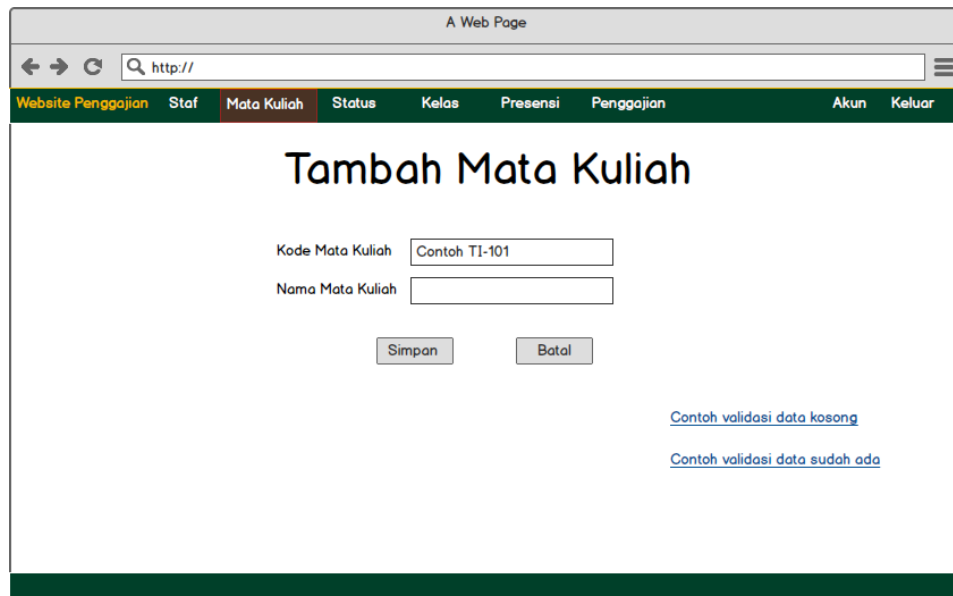


Gambar 4.29 Rancangan *Feedback* Halaman Edit Mata Kuliah



Gambar 4.28 Rancangan *Feedback* Pada Tombol Batal

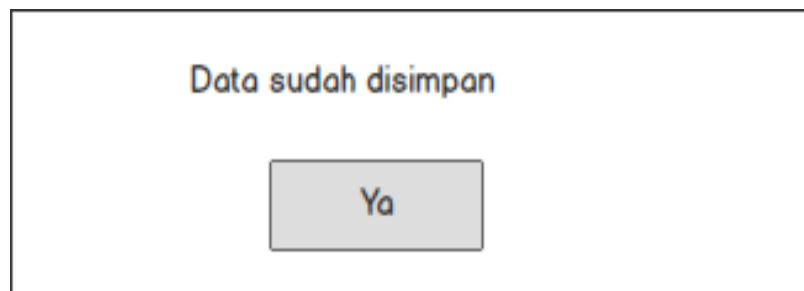
6. Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Mata Kuliah



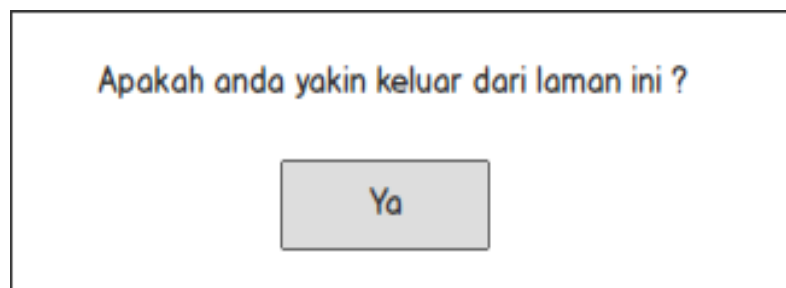
Gambar 4.30 Rancangan Halaman Tambah Data Mata Kuliah

Pada gambar 4.30. terdapat 2 *textinput* untuk menginput data saat menambah data matakulia, berupa kode matakuliah dan nama matakuliah, kode matakuliah digunakan untuk menginisialisai nama mata kuliah. Terdapat 3 *button* yaitu simpan dan batal. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada menu ini adalah *offer informative feedback*, *Reduce term memory load* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika user menyimpan data berupa *dialog box*.

Prinsip *support locul of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan penginputan data dan keluar dari akun, saat *button* pada *dialog box* di klik maka sistem akan memuat laman lihat daftar mata kuliah dan terdapat prinsip *Reduce term memory load* karena saat pengguna mengklik tombol simpan, maka halaman akan memuat ke halaman lihat daftar mata kuliah, pengguna dapat melihat informasi yang sudah dirubah oleh pengguna.

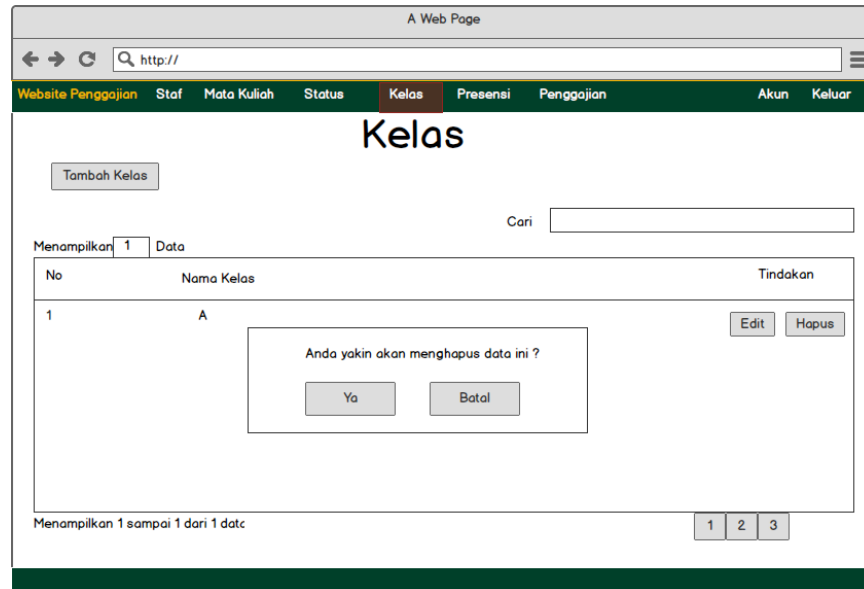


Gambar 4.31 Rancangan Feedback Halaman Tambah Mata Kuliah



Gambar 4.32 Rancangan *Feedback* Tombol Batal

7. Rancangan Antarmuka Halaman Kelas



Gambar 4.33 Rancangan Halaman Kelas dan *feedback*

Rancangan antarmuka halaman kelas kuliah dapat dilihat pada gambar 4.33. Pada gambar 4.33 terdapat 3 *button* yaitu untuk mengedit, menghapus dan menambah data, terdapat *textinput* untuk mencari data dari daftar data yang ditampilkan pada *data table*, terdapat 3 *button* dibawah *data table* untuk melihat data selanjutnya. Ada table kelas terdapat satu data berupa nama kelas, yang nantinya akan digunakan dalam melengkapi data yang dibutuhkan pada rancangan presensi dan penggajian. Pada menu ini terdapat prinsip 8 *golden rules*, diantaranya yaitu :

- a. *Offer informative feedback* yaitu *feedback* saat menghapus data terlihat pada gambar 4.33.
- b. *Permit easy reversal of actions* yaitu pengguna dapat mengedit, mencari dan menghapus data yang ada pada daftar yang disimpan sebelumnya.
- c. *Support internal locus of control* yaitu saat akan menghapus data adanya fitur batal, untuk membatalkan penghapusan data.

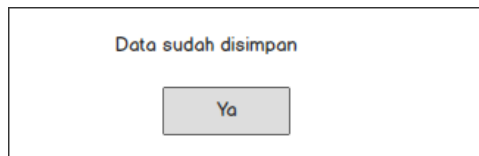
- d. *Design dialog to yield closure* yaitu pada tahapan saat menginput data.
- e. *Cater to universal usability* yaitu pada fitur cari.

8. Rancangan Antarmuka Halaman Tambah Kelas

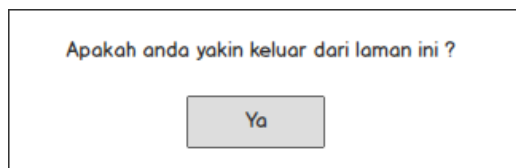
Gambar 4.34 Rancangan Halaman Tambah Kelas

Rancangan antarmuka halaman tambah kelas dapat dilihat pada gambar 4.34. Pada gambar 4.34 terdapat 1 *textinput* untuk menginput nama kelas dan terdapat 2 *button*, yaitu *button* simpan dan batal, simpan untuk menyimpan data inputan dan batal untuk pengguna yang ingin membatalkan penginputan data dan kembali melihat daftar data di halaman kelas. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada rancangan ini adalah *offer informative feedback*, *Reduce term memory load* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika user menyimpan data berupa *dialog box*. Prinsip *support locul of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan penginputan data dan keluar dari akun. Terdapat prinsip *Reduce term memory load* karena saat pengguna mengklik tombol simpan, maka

halaman akan memuat ke halamn lihat daftar kelas, pengguna dapat melihat informasi yang sudah dirubah oleh pengguna.

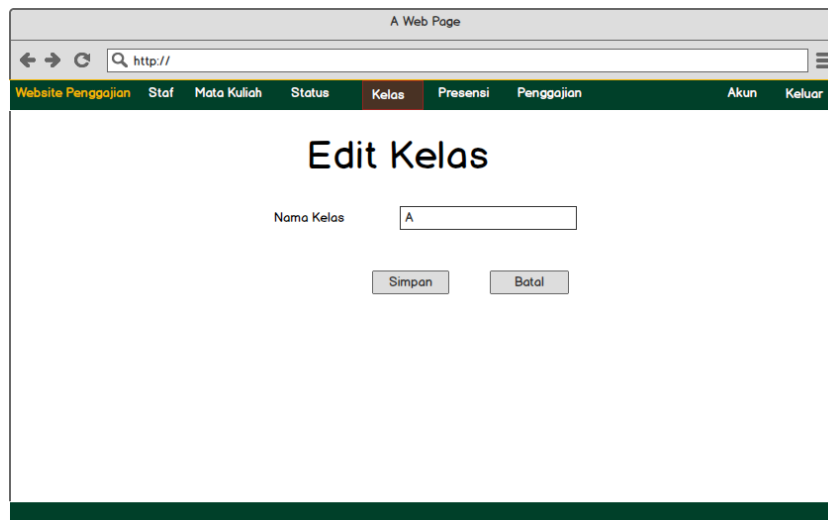


Gambar 4.35 Rancangan *Feedback* Simpan Data



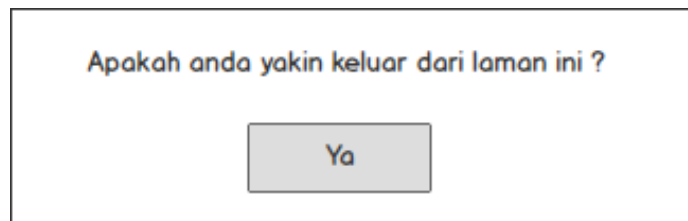
Gambar 4.36 Rancangan Halaman Edit Kelas

9. Rancangan Antarmuka Halaman Edit Kelas

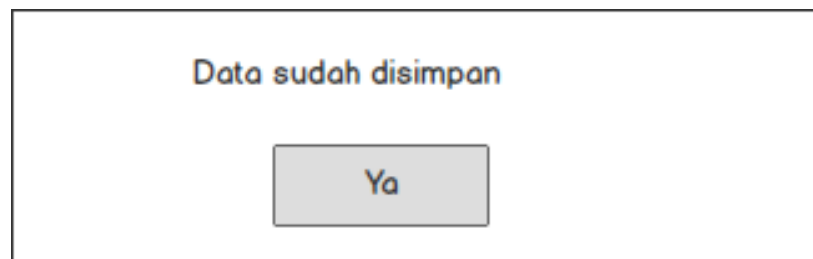


Gambar 4.37 Rancanga Halaman Edit Kelas

Rancangan antarmuka halaman edit kelas dapat dilihat pada gambar 4.37. Pada gambar 4.37 terdapat 1 *textinput* untuk menginput data dan 2 *button* yang berupa simpan dan batal, dimana berfungsi untuk menyimpan data editan kelas dan *button* batal berfungsi untuk kembali ke laman lihat daftar data kelas dan membatalkan aktivitas edit. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada rancangan ini adalah *offer informative feedback* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika user menyimpan data berupa *dialog box*. Prinsip *support locul of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan edit data dan keluar dari akun, saat *button* pada *dialog box* di klik maka sistem akan memuat laman lihat daftar mata kuliah

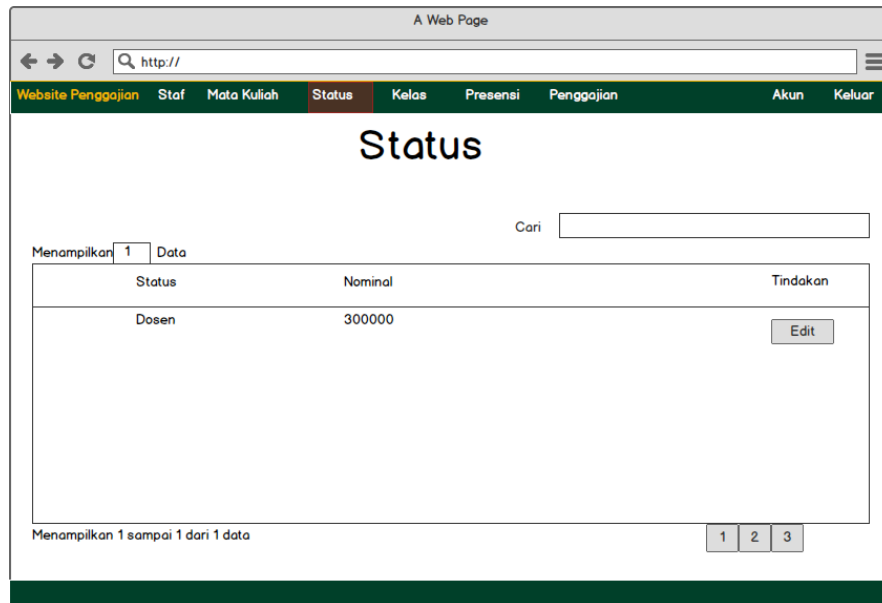


Gambar 4.38 Rancangan *Feedback Button* Batal



Gambr 4.39 Rancangan *Feedbaack* Data Disimpan Halaman Edit Kelas

10. Rancangan Antarmuka Halaman Status

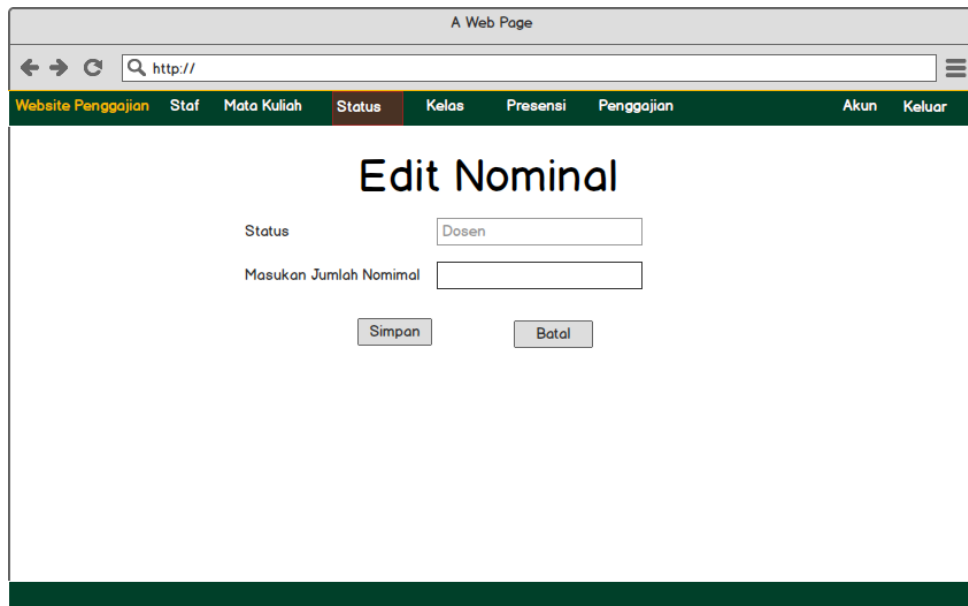


Gambar 4.40 Rancangan Halaman Status

Rancangan antarmuka halaman status dapat dilihat pada gambar 4.40.

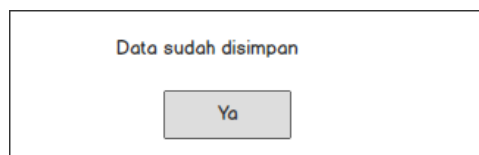
Pada gambar 4.40 terdapat 1 *button* yaitu untuk mengedit terdapat *textinput* untuk mencari data dari daftar data yang ditampilkan pada *data table*, terdapat 3 *button* dibawah *data table* untuk melihat data selanjutnya. Pada menu ini terdapat prinsip 8 *golden rules*, yaitu *Permit easy reversal of actions* yaitu pengguna dapat mengedit dan *Cater to universal usability* pada fitur mencari data yang ada pada daftar yang telah disimpan sebelumnya

11. Rancangan Antarmuka Halaman Edit Status



Gambar 4.41 Rancangan Halaman Edit Nominal Status

Rancangan antarmuka halaman status dapat dilihat pada gambar 4.41. Pada gambar 4.41 terdapat 1 *textinput* dan 2 *button*, *textinput* tersebut untuk mengedit nominal status dan *button* berfungsi untuk menyimpan data dan batal digunakan untuk pengguna yang membatalkan aksi edit dan kembali ke halaman lihat data status. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada rancangan ini adalah *offer informative feedback* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika user menyimpan data berupa *dialog box*. Prinsip *support locul of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan edit data dan keluar dari akun, saat *button* pada *dialog box* di klik maka sistem akan memuat laman lihat daftar status.



Gambar 4.42 *feedback* Simpan data

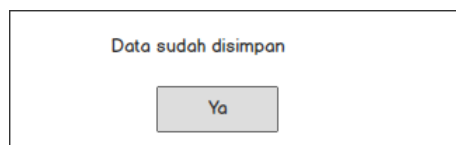
12. Rancangan Antarmuka Halaman Presensi

Gambar 4.43 Rancangan Halaman Tambah Presensi

Rancangan antarmuka halaman Presensi dapat dilihat pada gambar 4.43.

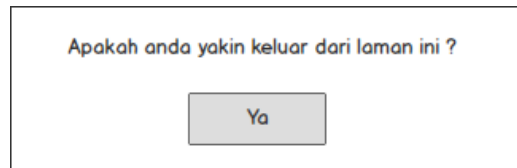
Pada gambar 4.43 terdapat 2 *textinput*, 2 *button*, 2 *check box* dan 4 *dropdown list*. Dalam melakukan presensi nama staf akan muncul secara otomatis tergantung dari *dropdown list* yang dipilihkan oleh pengguna, begitu juga dengan sesi, sesi akan menghitung secara otomatis sudah berapa kali staf ini presensi. Terdapat 2 *check box* untuk kehadiran dari staf dilakukan dengan mencentang hadir atau tidak. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan adalah sebagai berikut:

- a. *Offer informative feedback* yaitu saat pengguna mengisi data yang sudah ada sebelumnya di *textinput* ketika mengklik simpan dan ketika data sudah benar akan muncul *feedback* data sudah disimpan seperti pada gambar 4.43.



Gambar 4.44 Rancangan *Feedback* Simpan

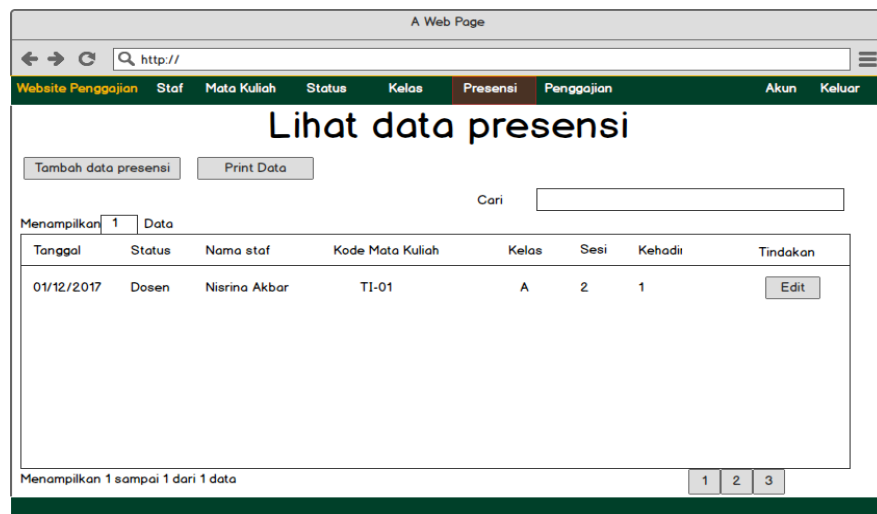
- b. *Prevent errors* yaitu ketika pengguna memasukan data yang salah atau ada yang kosong maka akan muncul pemberitahuan berupa *text* di bawah *textinput*.
- c. *Support internal locus of control* yaitu terdapat *button* batal untuk membatalkan pengisian data presensi terdapat pada gambar 4.45.



Gambar 4.45 Rancangan Keluar dari laman

- d. *Reduce term memory load* yaitu saat pengguna menyimpan data, halaman *inputan* presensi akan *reload* ke halaman lihat daftar presensi. Oleh karena itu dapat memberikan informasi ke pengguna data apa yang telah *diinput* oleh pengguna sebelumnya.

13. Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Presensi



Gambar 4.46 Rancangan Halaman Presensi

Rancangan antarmuka halaman daftar presensi dapat dilihat pada 4.46. Pada gambar 4.52 terdapat 3 *button* yaitu button tambah data, edit dan

print presensi, ada 1 *textinput* untuk mencari data pada *data table*. *Button* tambah data akan menampilkan lama baru untuk menginput data, *button* print data akan menampilkan laman baru untuk memilih filter data yang akan di print untuk laporan. Prinsip 8 *golden rules* yang diterapkan pada rancangan ini adalah *permit easy reversal of actions* yaitu pengguna dapat mengedit data yang ada pada daftar yang disimpan sebelumnya.

14. Rancangan Antarmuka Halaman Edit Presensi

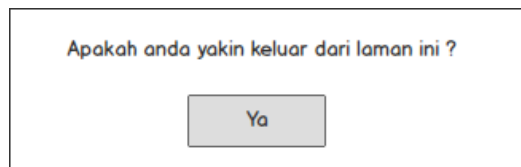
The screenshot shows a web browser window titled 'A Web Page' with a search bar containing 'http://'. The navigation menu is dark green with white text. The main content area is white with a dark green footer. The form is titled 'Edit Presensi' and contains the following elements:

- Tanggal: Text input field
- Status: Dropdown menu with 'Dosen, instruktur, Asisten' selected
- Nama: Text input field
- Kode Mata Kuliah: Dropdown menu
- Kelas: Text input field
- Sesi Ke-: Text input field
- Sesi Kehadiran: Two checkboxes, 'Hadir' and 'Tidak hadir', both unchecked
- Buttons: 'Simpan' and 'Batal'

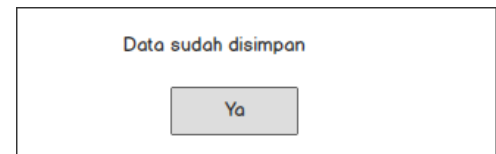
Gambar 4.47 Rancangan Halaman Edit Presensi

Rancangan antarmuka halaman edit presensi dapat dilihat pada gambar 4.47. Pada gambar 4.47 terdapat 2 *txtbox*, 4 *dropdown list* diantaranya ada yang di *status* dan 2 *checkbox* digunakan untuk mengedit data dan beberapa yang di *status* agar datanya tidak bisa dimanipulasi, kemudian sebagian dapat muncul secara otomatis. *Check box* digunakan untuk mengedit sesi kehadiran, jika terjadi kekeliruan penginputan data. 2 *button* di bawah berfungsi untuk menyimpan data atau membatalkan sesi edit data dan kembali ke tampilan lihat daftar presensi. Prinsip 8 *golden rules* yang

diterapkan pada rancangan ini adalah *offer informative feedback* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika user menyimpan data berupa *dialog box*. Prinsip *support locul of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan edit data, saat *button* pada *dialog box* di klik maka sistem akan memuat laman lihat daftar presensi.

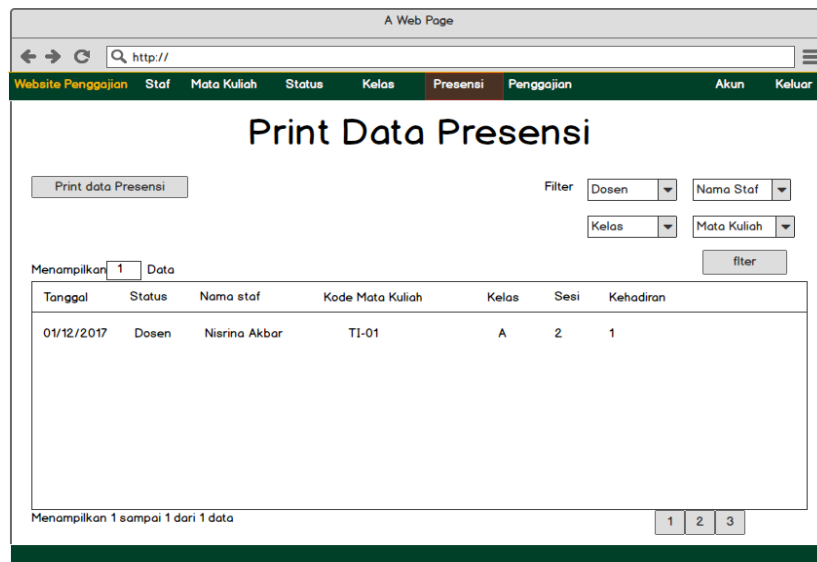


Gambar 4.49 Rancangan *Feedback* Batal



Gambar 4.48 Rancangan *Feedback* Simpan

15. Rancangan Antarmuka Halaman Print Presensi

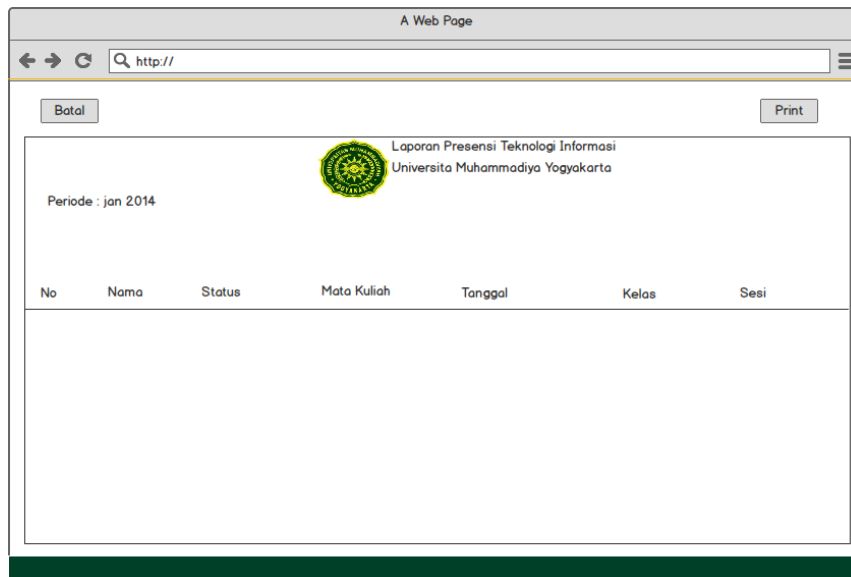


Gambar 4.50 Rancangan Halaman Print Data Presensi

Rancangan antarmuka halaman print presensi dapat dilihat pada gambar 4.50. Pada gambar 4.50 terdapat 6 *dropdown lists* digunakan untuk menfilter data berdasarkan status, nama, kela, bulan dan tahun, tampilan filter akan

ditampilkan pada *data table* yang ada dibawah filter, setelah pengguna menfiler data, pengguna dapat melihat tampilan data yang akan di print dengan mengklik pada *button* lihat data yang di print. Penerapan 8 *golden rules* pada rancangan ini adalah *design dialogs to yield cosure* yaitu pada tahapan print data terdapat filter yang terdapat di gambar 4.50, filter digunakan untuk menyeleksi data pada *data table* kemudian tampil data yang sudah diseleksi kemudian di print.

16. Rancangan Halaman Print Preview



Gambar 4.51 Rancangan Halaman Print

Rancangan antarmuka halaman print presensi dapat dilihat pada gambar 4.51. Pada gambar 4.51 terdapat 2 *button* yang berfungsi untuk print data dan untuk keluar dari laman print *preview*, dan terdapat rancangan laporan berupa data-data presensi staf yang ditampilkan dari filter berada di bawah *button*. Penerapan 8 *golden rules* pada rancangan ini yaitu *support internal locus of control*. Penerapan *support internal locus of control* karena adanya fitur batal untuk membatalkan proses melihat tampilan print.

17. Rancangan Antarmuka Halaman Penggajian

The screenshot shows a web browser window with a navigation menu at the top containing 'Website Penggajian', 'Staf', 'Mata Kuliah', 'Status', 'Kelas', 'Presensi', 'Penggajian', 'Akun', and 'Keluar'. The main content area is titled 'Penggajian' and contains the following form elements:

- Status: Dropdown menu with 'Dosen, instruktur, Asisten' selected.
- ID: Dropdown menu with 'D01' selected.
- Kode Mata Kuliah: Text input field with 'TI-01'.
- Kelas: Text input field with 'A'.
- Periode: Two dropdown menus, 'Bulan' and 'Tahun'.
- Total Sesi: Text input field with '3'.
- Total Hadir: Text input field with '2'.
- Nominal: Text input field with '100000'.
- Total Gaji: Text input field with '3.800.000'.
- Status Pengiriman: Checkbox labeled 'Sudah dikirim' (unchecked).
- Tanggal pengiriman: Text input field with '/' and a calendar icon.

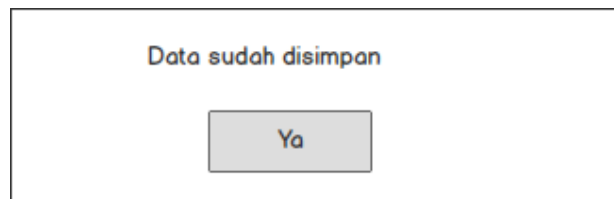
At the bottom of the form are two buttons: 'Simpan' and 'Batal'. A link 'Validasi jika data kosong' is also present.

Gambar 4.52 Rancangan Halaman Penggajian

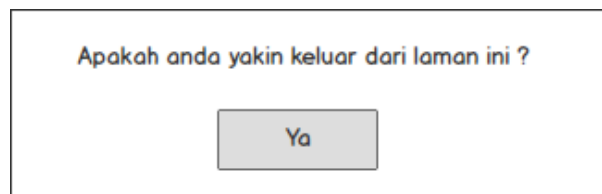
Rancangan antarmuka halaman penggajian dapat dilihat pada gambar 4.52. Pada gambar 4.52 terdapat 6 *textinput*, 5 *dropdown list*, 1 *checkbox* dan 2 *button*. *Textinput* berfungsi untuk menginput data yang diharuskan pengguna untuk mengisi sendiri datanya dan beberapa dari *textbox* menampilkan data secara otomatis karena dari penghitungan sistem dan memasukan tanggal yang dipilih oleh pengguna. *Dropdown list* berfungsi untuk menampilkan data yang sudah terinput sebelumnya, memasukan bulan dan tahun. Pada rancangan ini terdapat penerapan 8 *golden rules*, diantaranya yaitu :

- a. *Offer informative feedback* yaitu saat pengguna mmengisi data yang sudah ada sebelumnya di *textinput* ketika mengklik simpann seperti ketika data sudah benar akan muncul *feedback* data sudah disimpan seperti pada gambar 4.53.

- b. *Prevent errors* yaitu ketika pengguna memasukan data yang salah seperti alamat email, no hp, konfirmasi password tidak sama, akan muncul pemberitahuan berupa *text* dibawah *textinput*.
- c. *Support internal locus of control* yaitu terdapat *button* batal untuk membatalkan pengisian data terdapat pada gambar 4.54.
- d. *Reduce term memory load* yaitu saat pengguna menyimpan data, halaman *inputan* data staf akan *reload* ke halaman penggajian. Oleh karena itu dapat meberikan informasi ke pengguna data apa yang telah *diinput* oleh pengguna sebelumnya

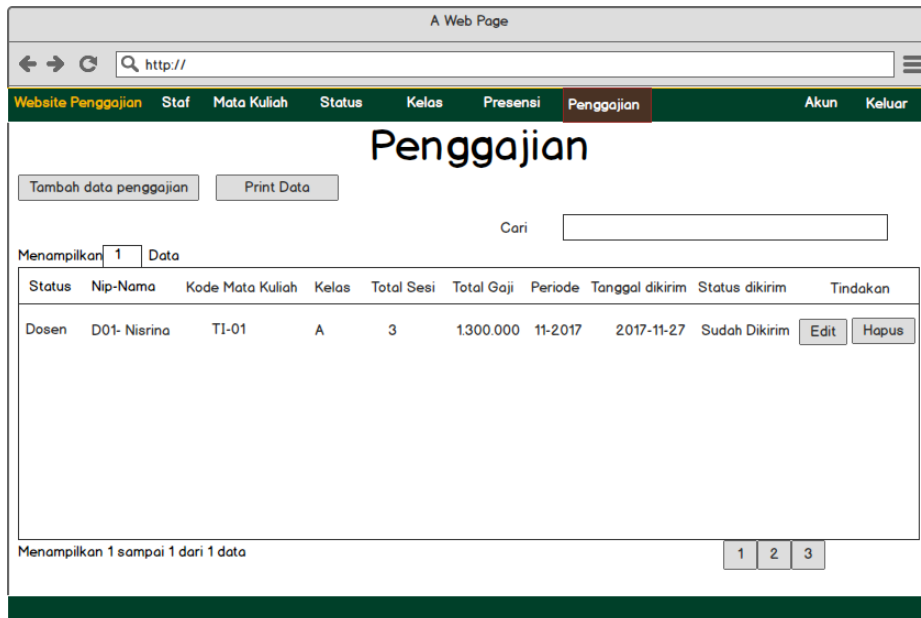


Gambar 4.53 Rancangan *Feedback* Simpan



Gambar 4.54 Rancangan *Feedback* Batal

18. Rancangan Antarmuka Halaman Daftar Penggajian

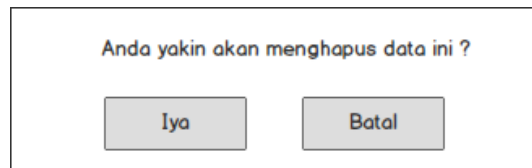


Gambar 4.55 Rancangan Halaman Data Penggajian

Rancangan antarmuka halaman daftar penggajian dapat dilihat pada gambar 4.55. Pada gambar 4.55 terdapat 1 *textinput* digunakan untuk mencari data pada *data tabel*. *Data table* berfungsi untuk menampilkan data penggajian yang sudah di input sebelumnya. Pada gambar 4.55 terdapat 7 *button* dengan jumlah keseluruhan 4 *button* diantaranya digunakan untuk tambah data, print data, untuk mengedit dan menghapus data, 3 *button* dibawah digunakan untuk melihat data seterusnya pada *data table* penerapan 8 *golden rules* pada rancangan ini diantaranya yaitu :

- Offer informative feedback* yaitu *feedback* saat menghapus data terlihat pada gambar 4.56.
- Permit easy reversal of actions* yaitu pengguna dapat mengedit, mencari dan menghapus data yang ada pada daftar yang disimpan sebelumnya.
- Support internal locus of control* yaitu saat akan menghapus data adanya fitur batal, untuk membatalkan penghapusan data.

- d. *Design dialog to yield closure* yaitu saat menambah data dan print data.
- e. *Cater to universal usability* yaitu pada fitur cari.



Gambar 4.56 Rancangan *Feedback* Hapus Data

19. Rancangan Antarmuka Halaman Edit Penggajian

 A screenshot of a web browser window. The browser's address bar shows "http://". The page has a dark green header with navigation links: "Website Penggajian", "Staf", "Mata Kuliah", "Status", "Kelas", "Presensi", "Penggajian" (highlighted), "Akun", and "Keluar". The main content area is titled "Edit Penggajian" in a large, bold, black font. Below the title, there are several form fields:

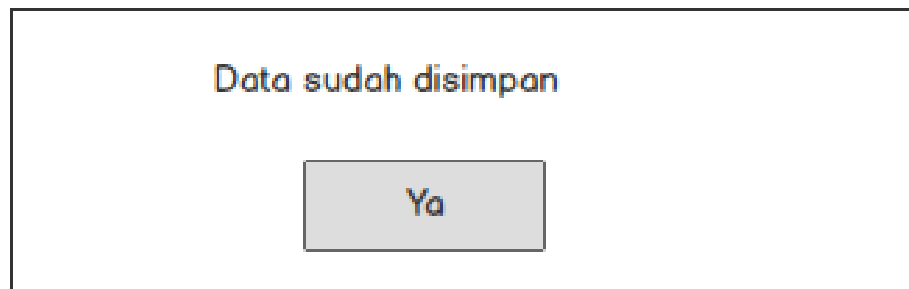
- "Nip" with a text input field containing "A01".
- "Total Sesi" with a grayed-out text input field.
- "Nominal" with a text input field containing "100000" and a small gray bar to its right.
- "Total Gaji" with a grayed-out text input field.
- "Status Pengiriman" with a checkbox and the text "Sudah dikirim".
- "Tanggal pengiriman" with a text input field containing " / /" and a calendar icon to its right.

 At the bottom of the form, there are two buttons: "Simpan" and "Batal".

Gambar 4.57 Rancangan halaman Edit Presensi

Rancangan antarmuka halaman edit penggajian dapat dilihat pada gambar 4.57. Pada gambar 4.57 terdapat 4 *textinput* yang berfungsi untuk menginput data secara manual, terdapat 1 *check box* dan ada 1 *dropdown*

list, tetapi terdapat 3 *textinput* dan 1 *dropdown list* yang di *statiskan* agar tidak bisa di edit, yang dapat diedit hanya status dikirim atau tidaknya gaji, sebagai pemberitahuan beserta tanggal yang dapat di edit, untuk kelengkapan data untuk pemberitahuan pengiriman gaji. Pada halaman ini diterapkan adalah *offer informative feedback* dan *support internal locus of control*. Pada menu ini terdapat *feedback* yang muncul ketika pengguna telah mengubah data dan akan menyimpan data maka akan muncul berupa *dialog box* seperti pada gambar 4.58 Prinsip *support locus of control* yang diterapkan berupa adanya tombol batal, untuk membatalkan tindakan edit data, saat *button* pada *dialog box* di klik maka sistem akan memuat laman lihat daftar presensi.



Gambar 4.58 Rancangan *Feedback* Simpan

20. Rancangan Antarmuka Tampilan Print

Rancangan antarmuka halaman print dapat dilihat pada gambar 4.59. Pada gambar 4.59 terdapat 4 *dropdown list* untuk menfilter data yang akan di print, data yang di filter akan muncul pada *data tabel*, jika pengguna sudah memfilter, pengguna dapat melihat *preview* data yang akan di print pada *button* lihat data yang di print. Terdapat 3 *button* pada bagian bawah *data table* digunakan untuk melihat data seterusnya. Pada rancangan ini diterapkan prinsip *design dialogs to yield cosure* yaitu pada filter yang

terdapat di gambar 4.59, filter digunakan untuk menyeleksi data pada *data table* sebelum di print.

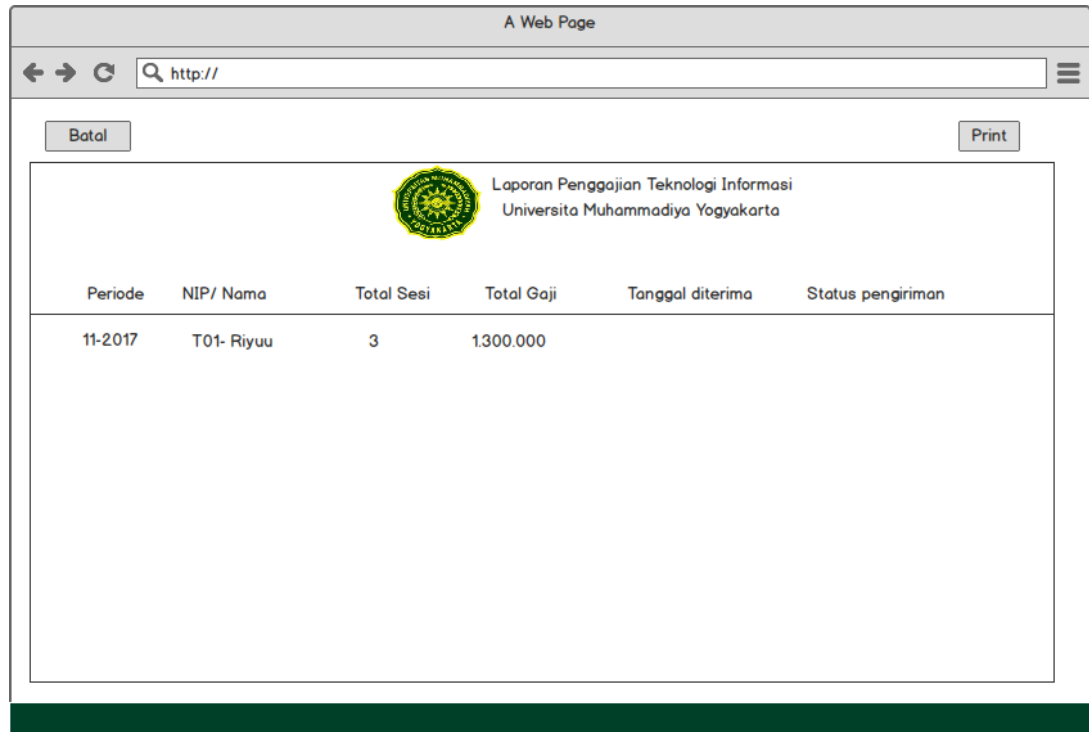
The screenshot shows a web browser window titled "A Web Page" with a navigation menu containing "Website Penggajian", "Staf", "Mata Kuliah", "Status", "Kelas", "Presensi", "Penggajian", "Akun", and "Keluar". The "Penggajian" menu item is highlighted. Below the navigation menu, the page title "Penggajian" is displayed. There is a "Print data penggajian" button on the left and a "Filter" section on the right with four dropdown menus: "Dosen, Instruktur, /", "Nama Staf", "Bulan, Tahun", and "2017". Below the filter section, there is a "Menampilkan 1 Data" label and a "filter" button. The main content area contains a table with the following data:

Status	Nip-Nama	Kode Mata Kuliah	Kelas	Total Sesi	Total Gaji	Periode	Tanggal dikirim	Status dikirim
Dosen	D01- Nisrina	TI-01	A	3	1.300.000	11-2017	2017-11-27	Sudah Dikirim

At the bottom of the table, there is a pagination control showing "Menampilkan 1 sampai 1 dari 1 data" and three buttons labeled "1", "2", and "3".

Gambar 4.59 Rancangan Halaman Print

21. Rancangan Antarmuka Tampilan Print Preview



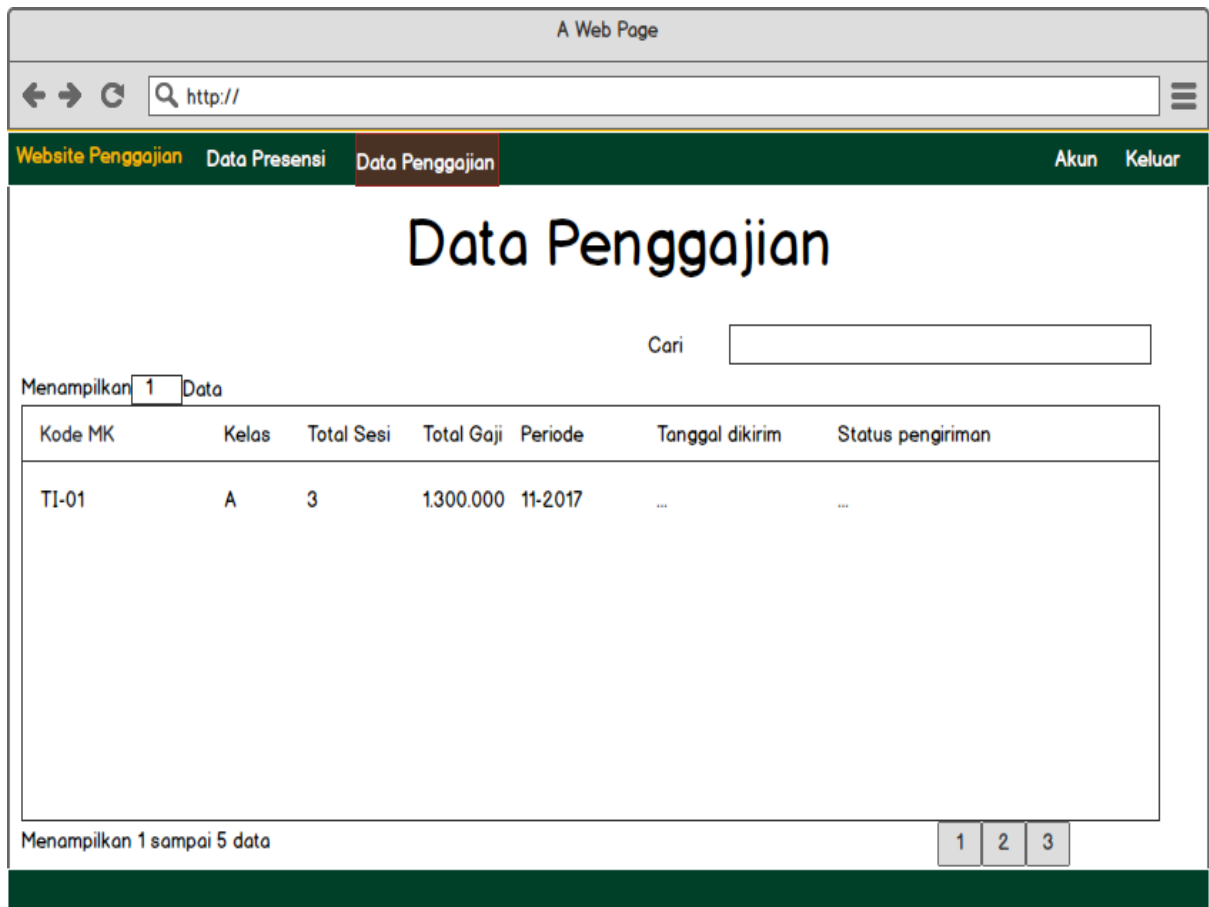
Gambar 4.60 Rancangan Halaman Print Preview

Rancangan antarmuka halaman edit penggajian dapat dilihat pada gambar 4.60 Pada gambar 4.60 terdapat 2 *button* yang berfungsi untuk print data dan untuk keluar dari laman print *preview*, dan terdapat rancangan laporan berupa data-data penggajian yang sudah melalui tahapan filter yang ditampilkan dari filter berada di bawah *button*. Penerapan 8 *golen rules* pada rancangan ini yaitu *support internal locus of control*. Penerapan *support internal locus of control* karena adanya fitur batal untuk membatalkan proses melihat tampilan print.

22. Rancangan lihat data penggajian (*user*)

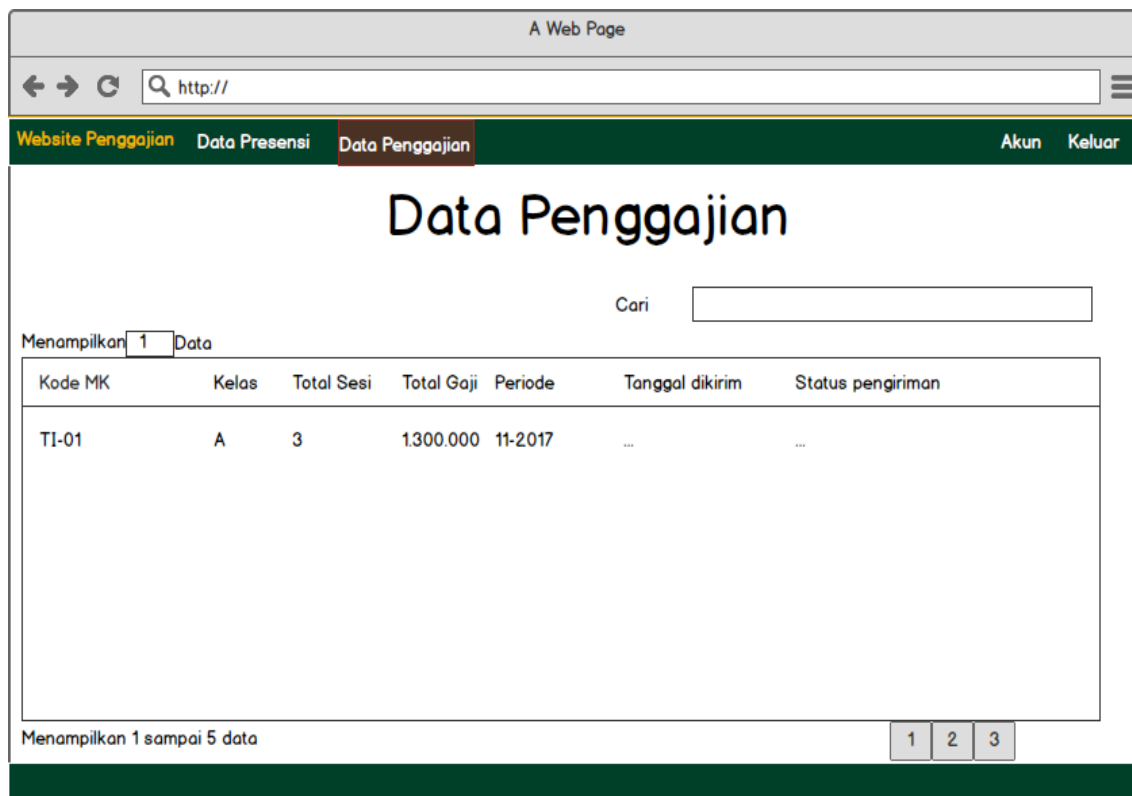
Rancangan antarmuka halaman lihat penggajian untuk pengguna staf dapat dilihat pada gambar 4.61. Pada gambar 4.61 terdapat 1 *textbox* untuk mencari data pada *data table* dan terdapat menu di atasnya untuk melihat

presensi dan penggajian itu sendiri. Pada *data table* terdapat data-data penggajian yang telah diinput oleh admin. Pengguna seperti staf hanya bisa melihat *record* data pada tampilan datanya setelah login. Pada rancangan ini diterapkan 8 *golden rules* berupa *Cater to universal usability* pada fitur cari dan *Strive for consistency* pada setiap wana dan tulisan yang ditampilkan.



Gambar 4.61 Rancangan Halaman Lihat Data Penggajian

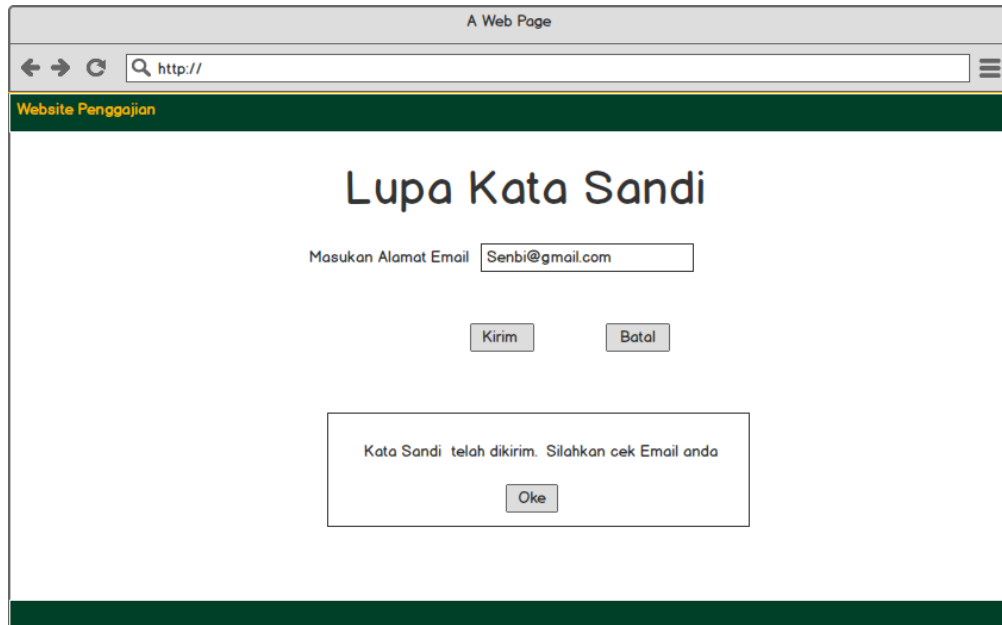
23. Rancangan Antarmuka Halaman Lihat Informasi Presensi (*User*)



Gambar 4.62 Rancangan Halaman Lihat Presensi

Rancangan antarmuka halaman lihat presensi untuk pengguna staf dapat dilihat pada gambar 4.62. Pada gambar 4.62 terdapat 1 *textinput* digunakan untuk mencari data pada *data table* terdapat 2 menu diatas yaitu menu untuk lihat data presensi dan penggajian dan terdapat *data table* yang akan menampilkan data presensi yang disesuaikan dengan *login user*, *data tabel* akan menampilkan data presensi. Terdapat 3 *button* untuk melihat data selanjutnya. Pada rancangan ini diterapkan prinsip *Cater to universal usability* pada fitur cari dan *Strive for consistency* pada setiap warna dan tulisan yang ditampilkan pada halaman.

24. Rancangan Antarmuka Halaman Lupa Kata Sandi



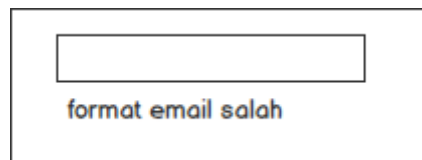
Gambar 4.63 Rancangan Halaman Lupa kata Ssнди

Rancangan antarmuka halaman lupa password untuk pengguna staf dan admin dapat dilihat pada gambar 4.64. Pada gambar 4.63 terdapat 1 *textinput* untuk memasukan password kemudian terdapat 2 *button* untuk mengirim password baru pada email pengguna dan *button* batal untuk kembali ke halaman login pada gambar 4.63 pada rancangan ini diterapkan prinsip *offer informative feedback* dan *support internal locus of control*. *offer informative feedback* yaitu pada *dialog box* jika terjadi kesalahan dalam memasukan data. *support internal locus of control* yaitu terdapat tahapan pada saat pengguna akan mereset ulang email seperti pengguna memasukan alamat email, sistem akan mengirimkan password baru ke email pengguna dan pengguna mengecek email tersebut kemudian mereset ulang password.

25. Rancangan Antarmuka Halaman Akun Pengguna Staf

Gambar 4.64 Rancangan Halaman Akun Staf

Pada gambar 4.64 terdapat 3 *textinput* untuk menginput data berupa email dan *password*, kemudian terdapat 1 *button* untuk mensubmite data yang sudah diinput untuk disimpan di *database*. Pada rancangan ini diterapkan *prevent error* dan *offer informative feedback* yaitu ketika terjadi kesalahan penginputan data maka akan muncul pemberitahuan dibawah *textinput* pada kolom yang salah, *feedback* yang ditampilkan seperti gambar 4.65 dan ketika data sudah di perbarui maka akan muncul pemberitahuan.



Gambar 4.65 *feedback* pada halaman akun staf

26. Rancangan Antarmuka Halaman Akun

Gambar 4.66 Rancangan Halaman Akun

Rancangan antarmuka halaman lihat presensi untuk pengguna admin dapat dilihat pada gambar 4.66. Pada gambar 4.66 terdapat 3 *textinput* untuk menginput data dan konfirmasi data *password* dan ada 2 *button* yaitu fungsinya untuk simpan data yang di perbarui. Pada halaman ini diterapkan prinsip *prevent error* dan *offer informative feedback* yaitu ketika terjadi kesalahan penginputan data maka akan muncul pemberitahuan dibawah *textinput* pada kolom yang salah, *feedback* yang ditampilkan yaitu pada saat pengguna salah memasukan format email, maka akan muncul pemberitahuan seperti gambar 4.67.

Gambar 4.67 Rancangan pemberitahuan akun

4.4 Pengujian

Tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengukur setuju atau tidak pengguna terhadap rancangan website penggajian dengan penerapan poin pada metode 8 *golden rules of interface design*.

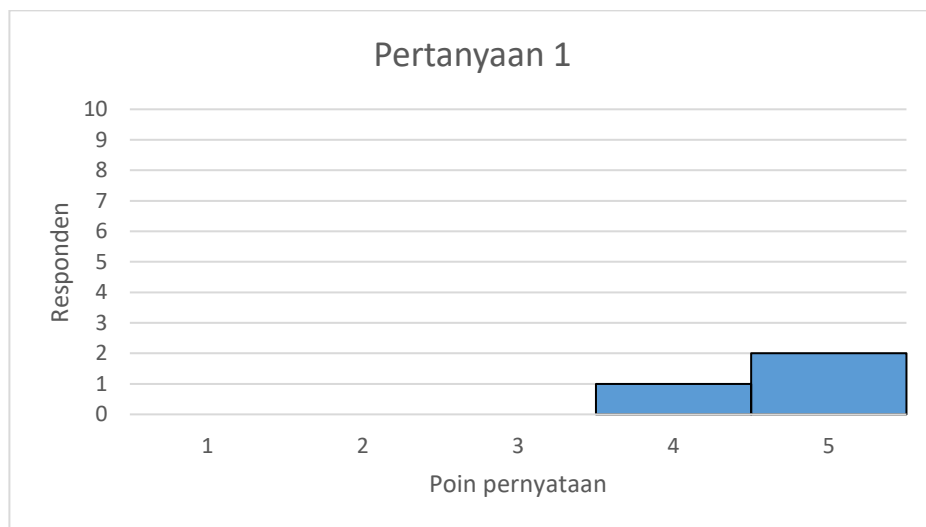
4.5 Hasil

Tahapan yang penulis laksanakan adalah membagikan kuisioner kepada 21 responden dengan 10 butir pertanyaan. Pertanyaan sendiri merupakan poin dari 8 *golden rules of interface design* yang terdapat pada rancangan website penggajian, berikut butir pertanyaan ditampilkan bersama dengan histogram, untuk melihat jumlah jawaban.

A. Pertanyaan Admin

Pada rancangan website ini, penulis menyebarkan ke 3 responden yang merupakan calon admin, untuk melihat penerapan 8 *golden rules* yang diterapkan pada rancangan website penggajian.

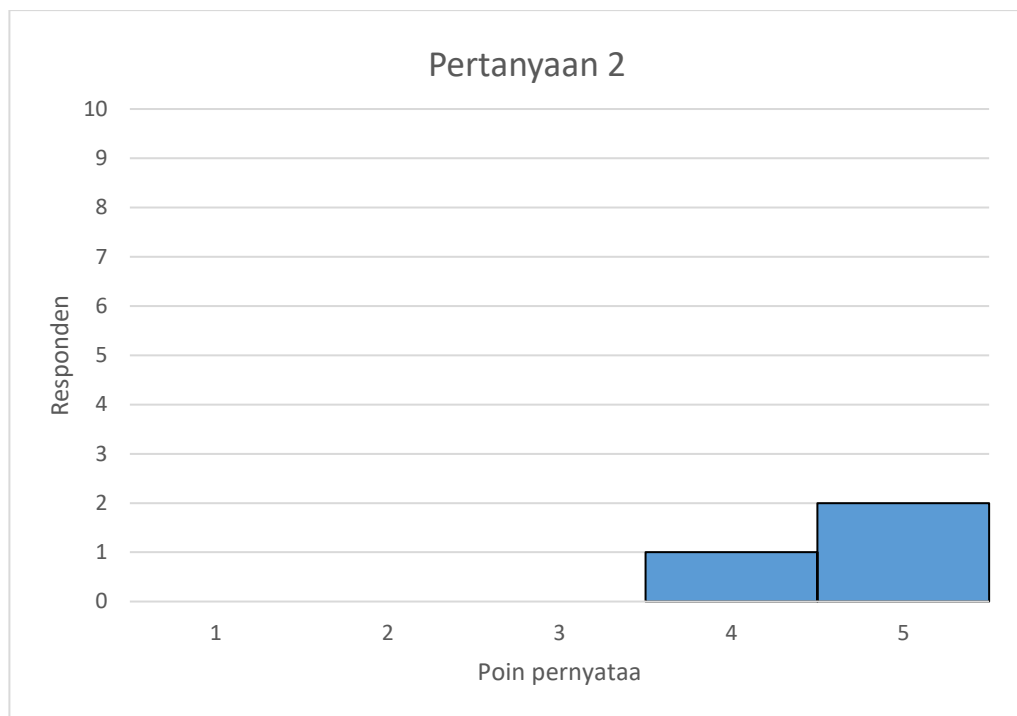
1. Tulisan atau judul pada setiap halaman jelas



Grafik 4.1 Pertanyaan 1

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4 dan 2 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5

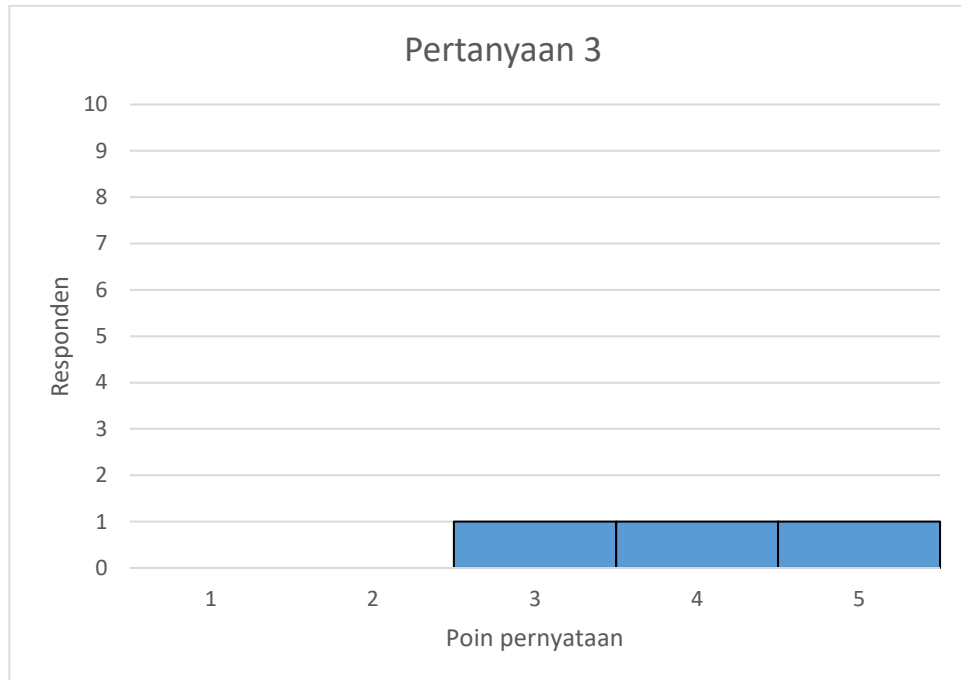
2. Tulisan atau judul pada setiap halaman konsisten



Grafik 4.2 Pertanyaan 2

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4 dan 2 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5

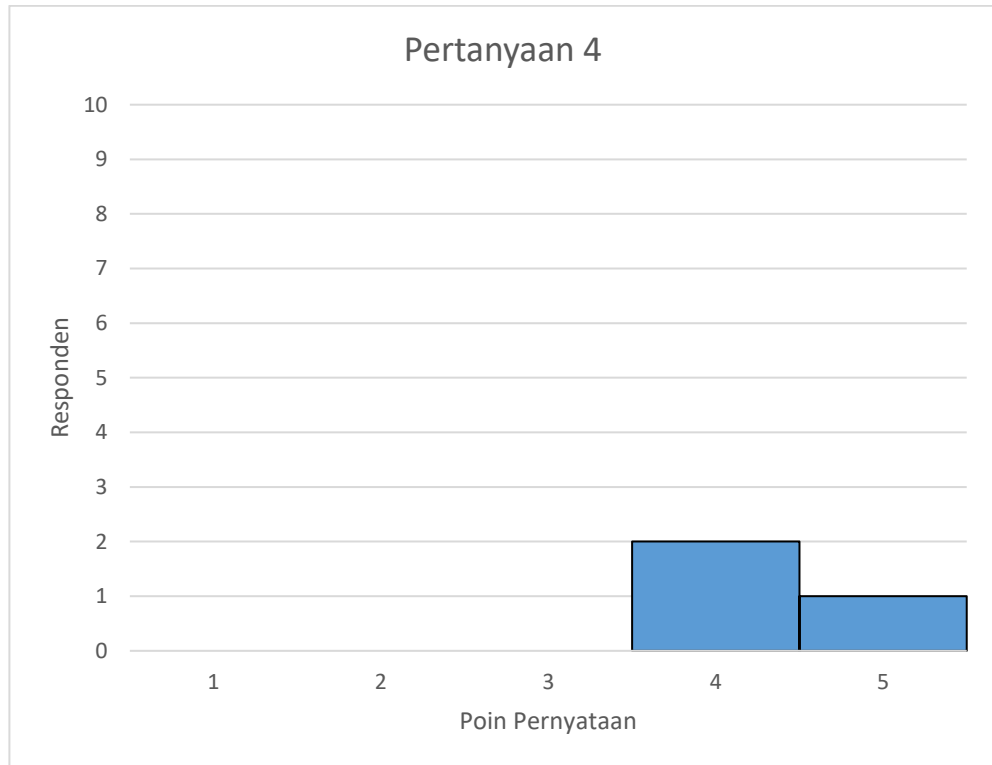
3. Warna pada website konsisten



Grafik 4.3 Pertanyaan 3

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

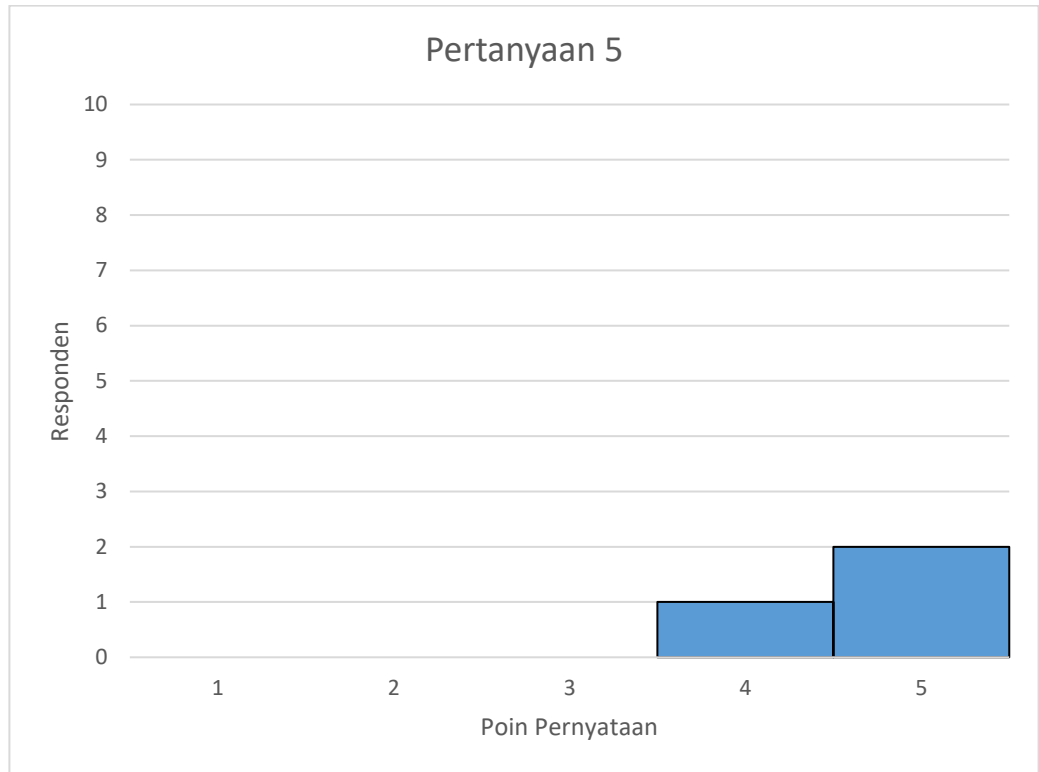
4. Letak tombol menu, fitur cari, tabel informasi data konsisten dan mudah dipahami



Grafik 4.4 Pertanyaan 4

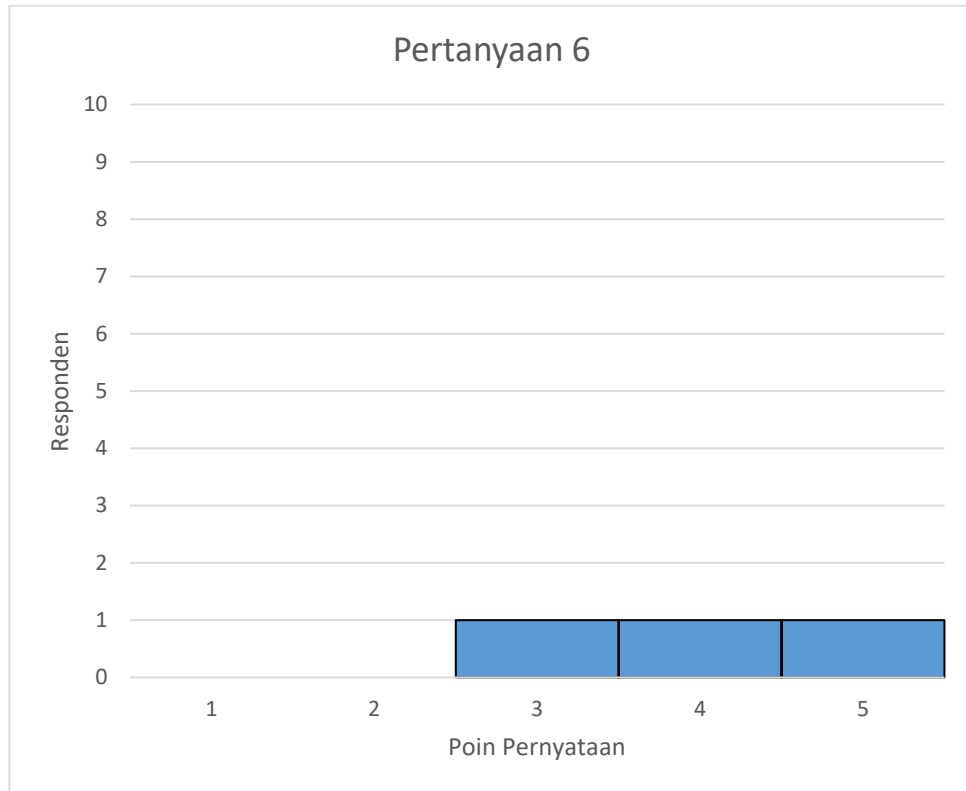
Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4 dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5

5. Ada fitur cari

**Grafik 4.5** Pertanyaan 5

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin kedua yaitu *Carter To Universal Usability*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, 2 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

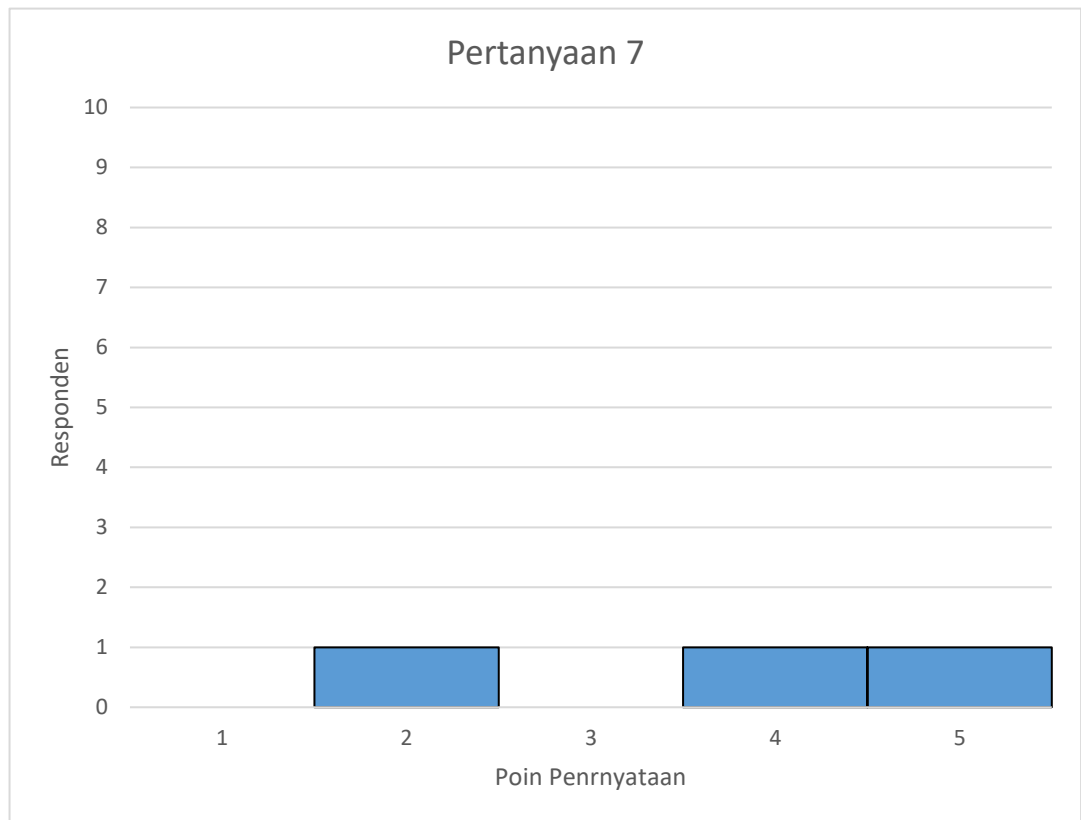
6. Ada fitur filter pada halaman print data presensi dan penggajian



Grafik 4.6 Pertanyaan 6

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin kedua yaitu *Carter To Universal Usability*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

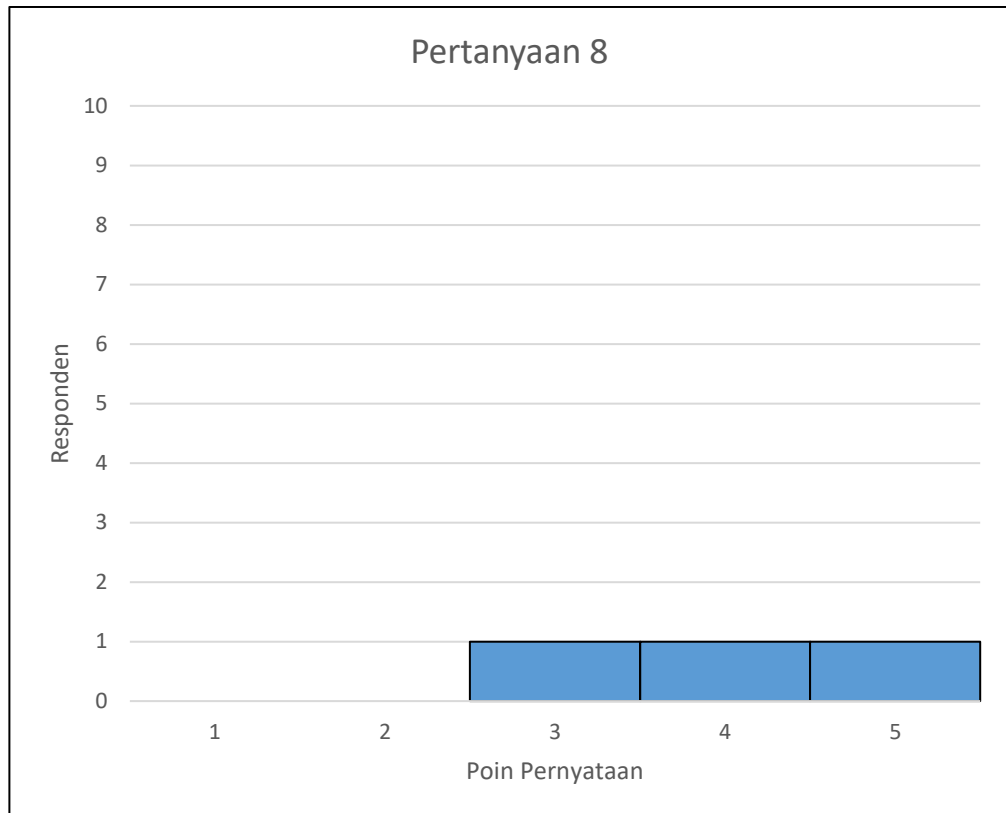
7. Rancangan Pemberitahuan yang muncul pada saat menambah data, menyimpan, menghapus, mengedit, laman masuk, pada laman presensi dan penggajian muda di pahami



Grafik 4.7 Pertanyaan 7

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketiga yaitu *Offer Informative Feedback*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan tidak setuju dengan skala 2, 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

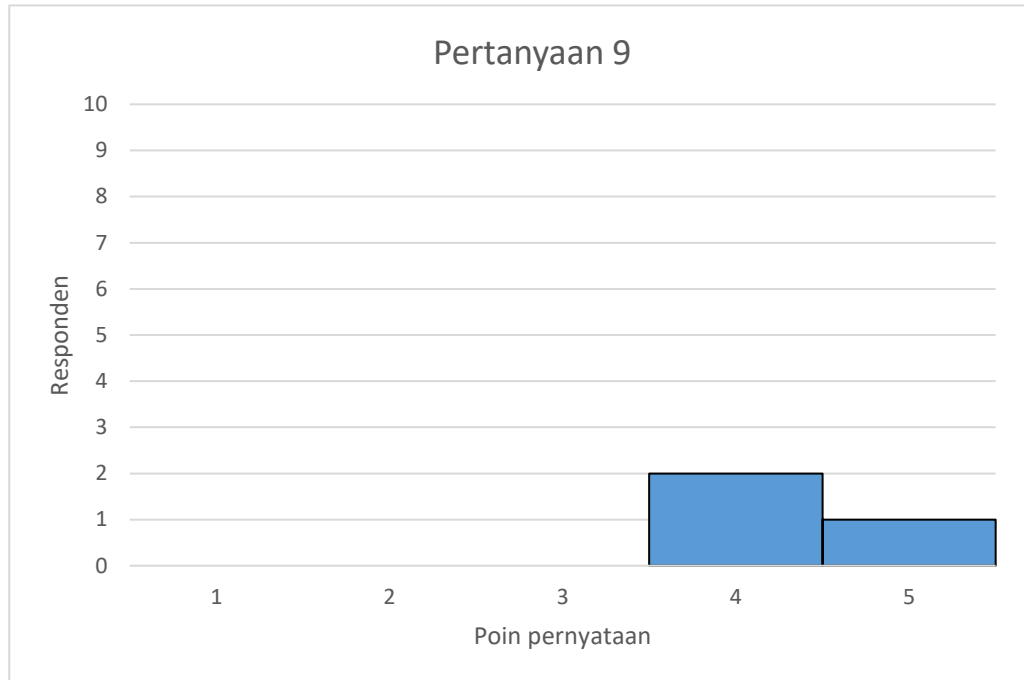
8. Ada rancangan yang memberikan Informasi jika terjadi kesalahan mepenginputan data berupa pemberitahuan data kosong dan format pengisian salah



Grafik 4.8 Pertanyaan 8

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin kelima yaitu *Prevent Error*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

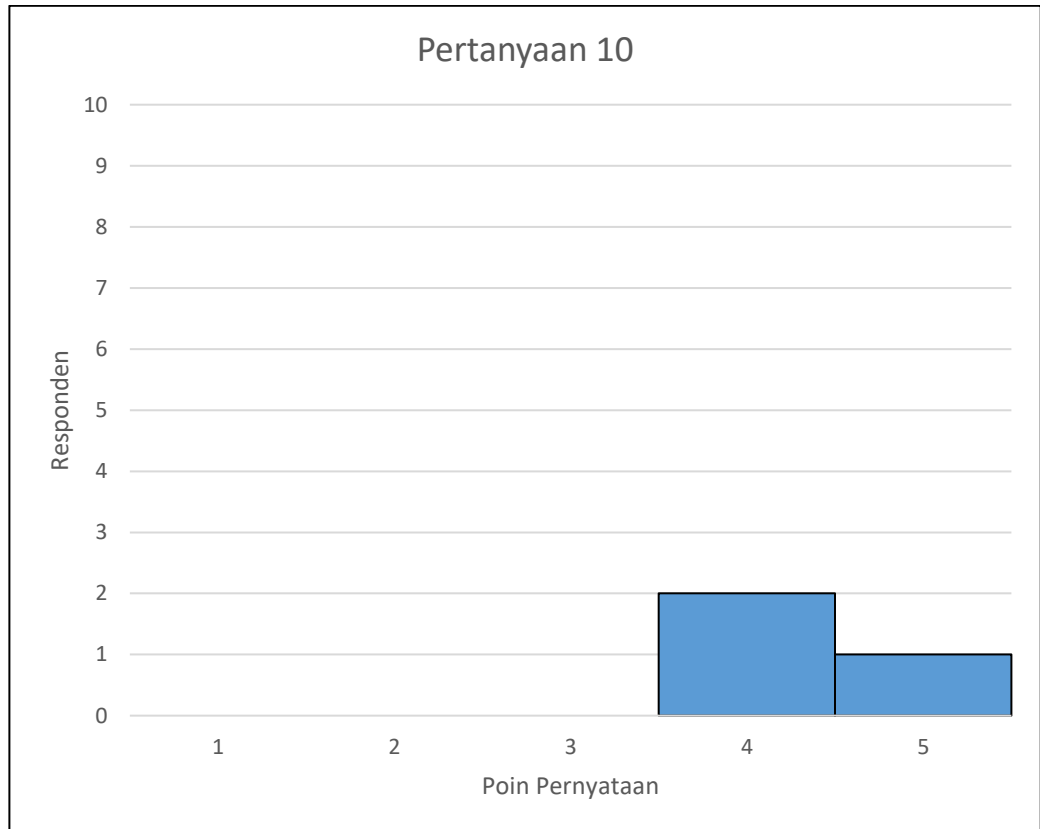
9. Ada rancangan bertahap untuk menampilkan data di data table seperti pengguna harus menekan tombol tambah data kemudian mengisi data di halaman formulir, setelah disimpan maka data ditampilkan di tabel data.



Grafik 4.9 Pertanyaan 9

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin keempat yaitu *Design Dialogs To Yield Closure*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4 dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

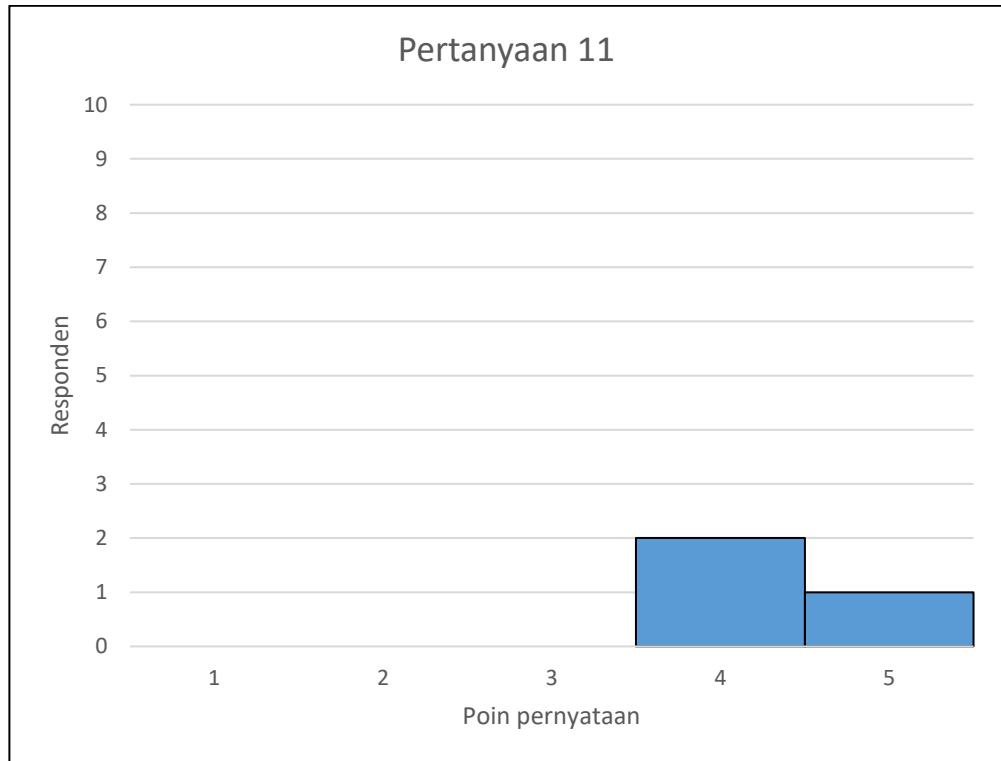
10. Ada rancangan fitur edit di halaman staf, matakuliah, kelas, presensi, penggajian



Grafik 4.10 Pertanyaan 10

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin keenam yaitu *Permite Easy Reversal Of Action*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

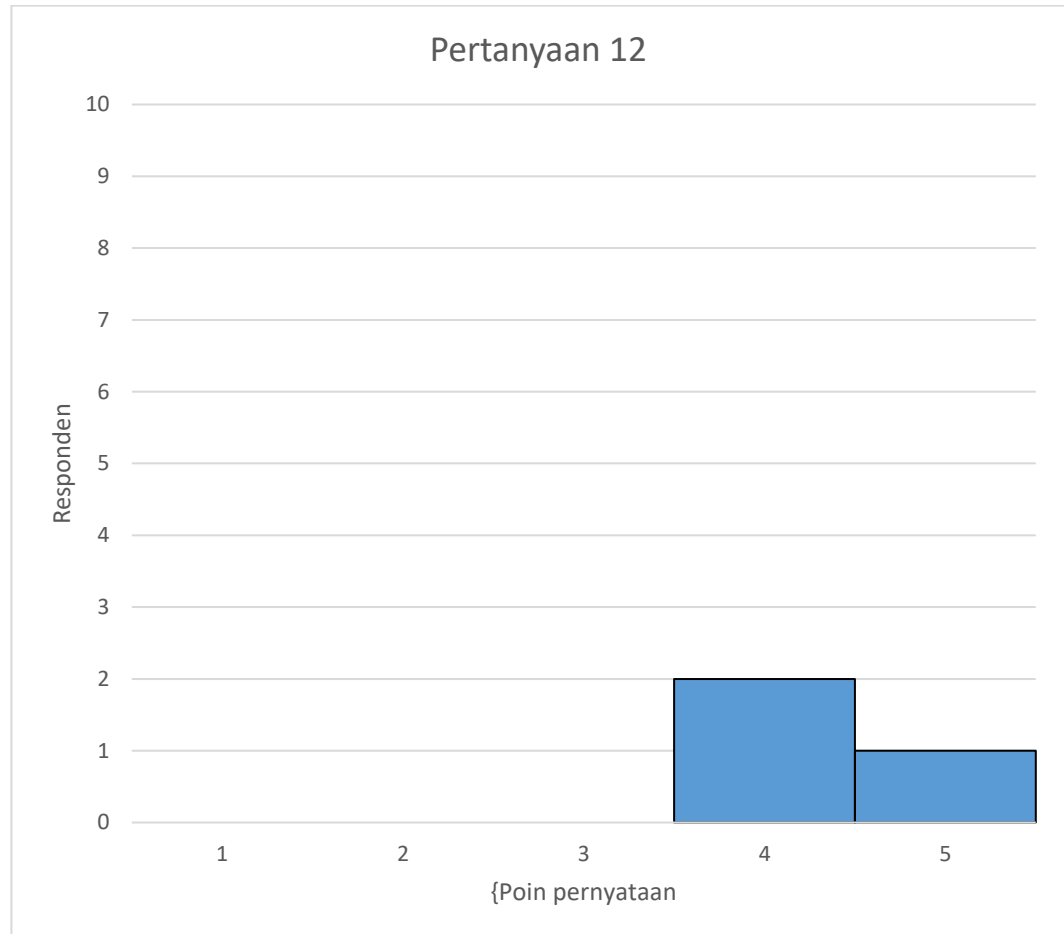
11. Ada rancangan fitur hapus di halaman staf, matakuliah, kelas, presensi, penggajian



Grafik 4.11 Pertanyaan 11

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketujuh yaitu *Support Internal Locus Of Control*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

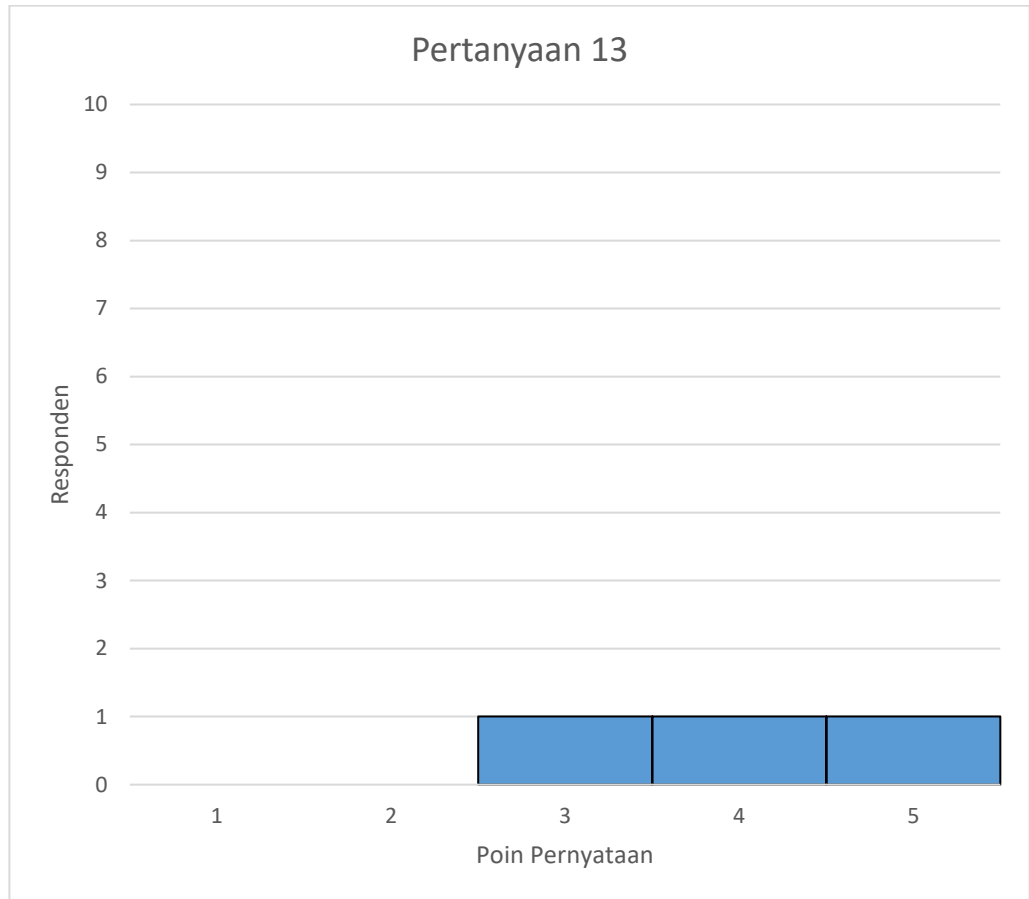
12. Ada rancangan fitur batal di halaman tambah data



Grafik 4.12 Pertanyaan 12

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketujuh yaitu *Support Internal Locus Of Control*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

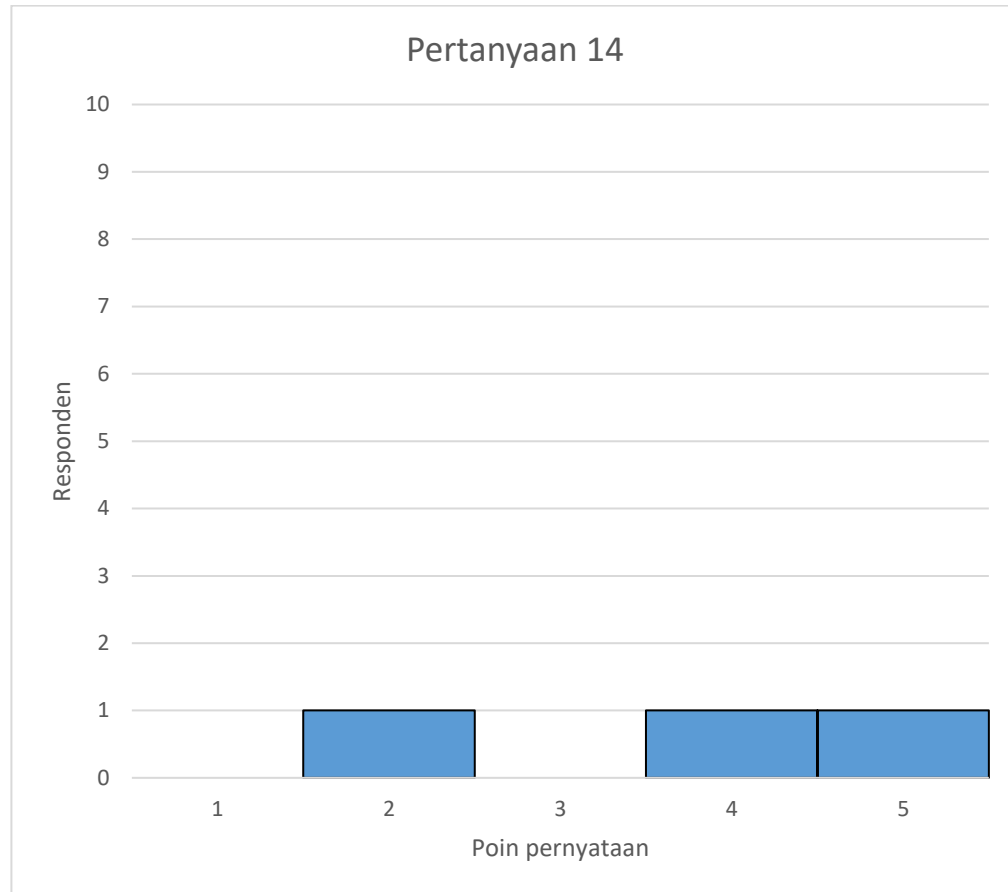
13. Ada rancangan menu keluar dari akun



Grafik 4.13 Pertanyaan 13

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketujuh yaitu *Support Internal Locus Of Control*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

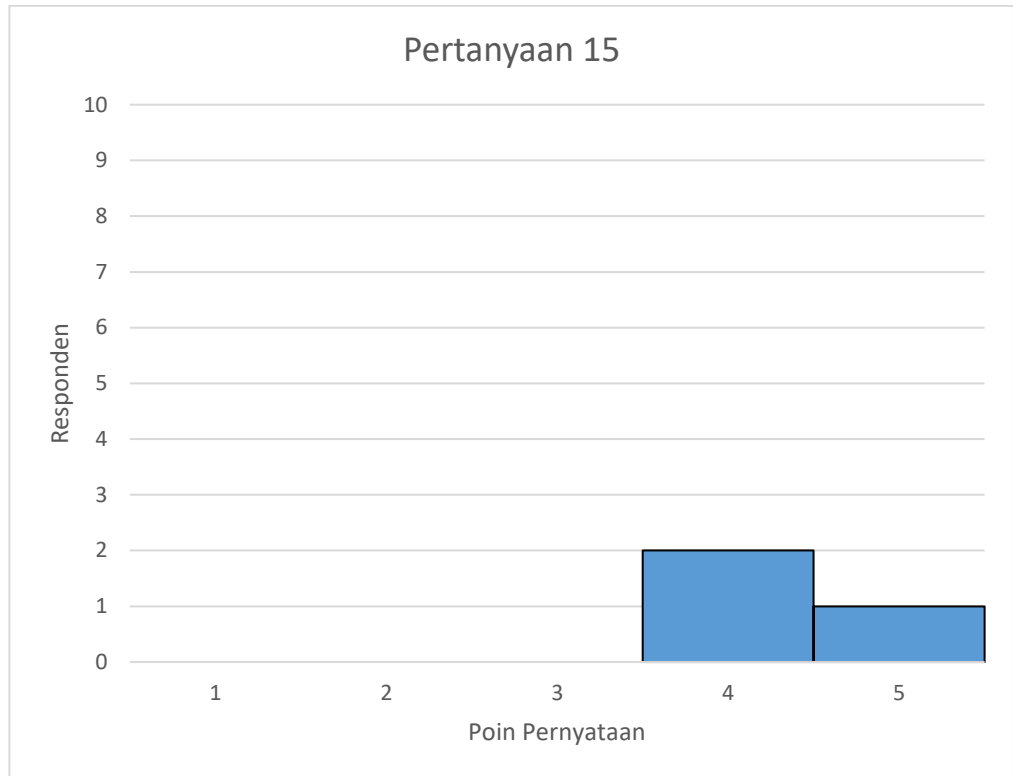
14. Ada rancangan fitur akun untuk merubah password dan email



Grafik 4. 14 Pertanyaan 14

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketujuh yaitu *Support Internal Locus Of Control*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 1 dari 3 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 1 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, dan 1 dari 3 responden

15. Ada rancangan simulasi menyimpan data kemudian halamannya akan berpindah ke halaman data tabel.



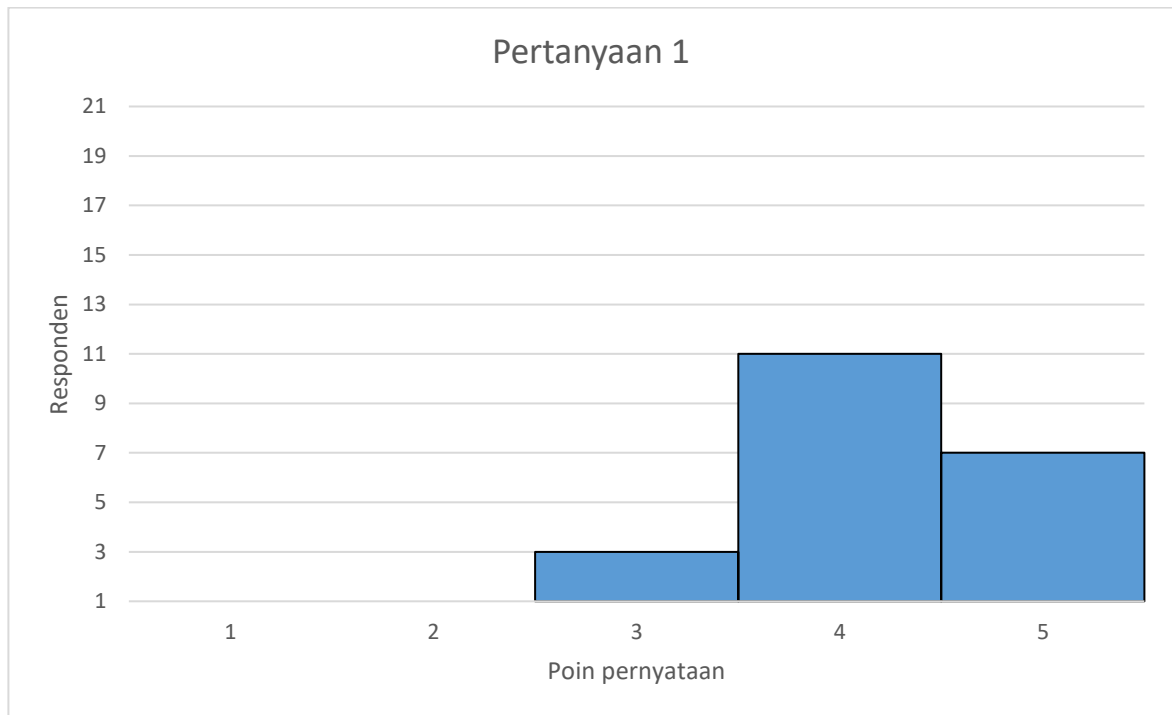
Grafik 4.15 Pertanyaan 15

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin kedelapan yaitu *Reduce Short Term Memory Load*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang memberikan skala yang ditampilkan pada angka vertical. Jadi 2 dari 3 responden memberikan pernyataan setuju dengan skala 4, 1 dari 3 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

B. Pertanyaan User (pengguna)

Pada rancangan website ini, penulis menyebarkan secara acak kepada calon pengguna website di pordi teknik informatika, diantaranya dosen, instruktur dan asisten.

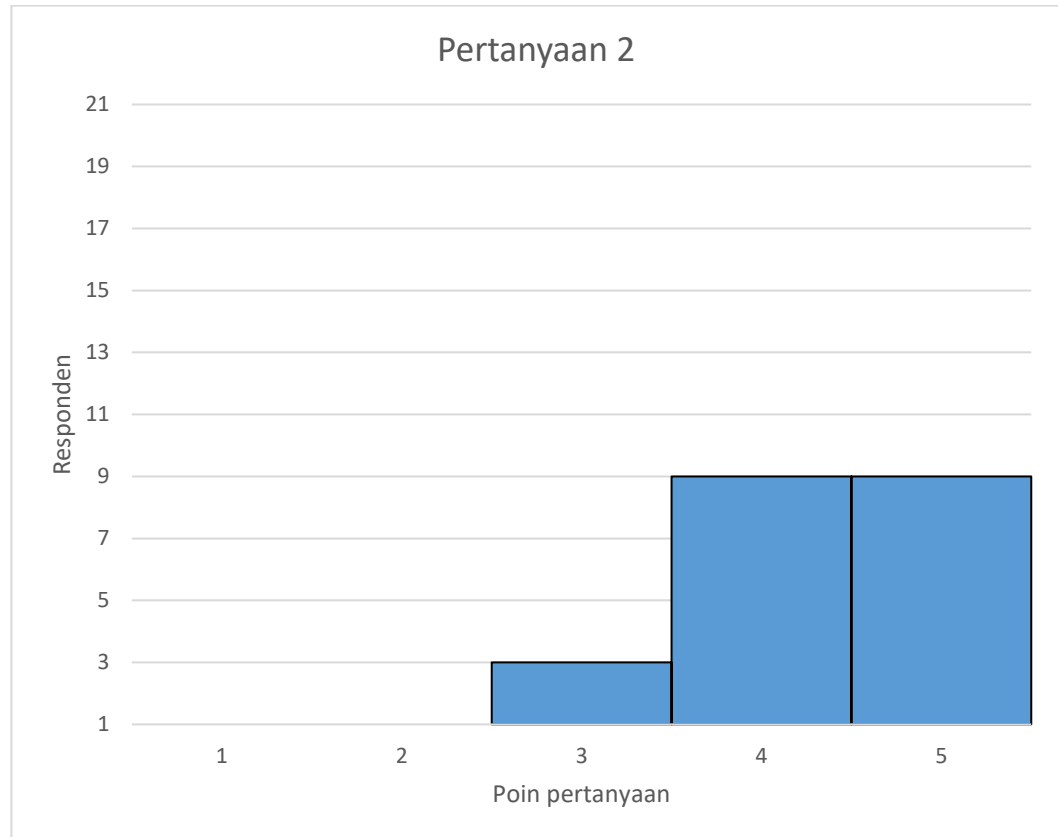
1. Tulisan atau judul pada setiap halaman jelas



Grafik 4.16 Pertanyaan 1 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisore skala Likert. 3 dari 21 responden memeberikan pernyataan netral dengan skala 3, 11 dari 21 resopnden meberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 7 dari 21 responden memberikan pernyaaan sangat setuju dengan skala 5.

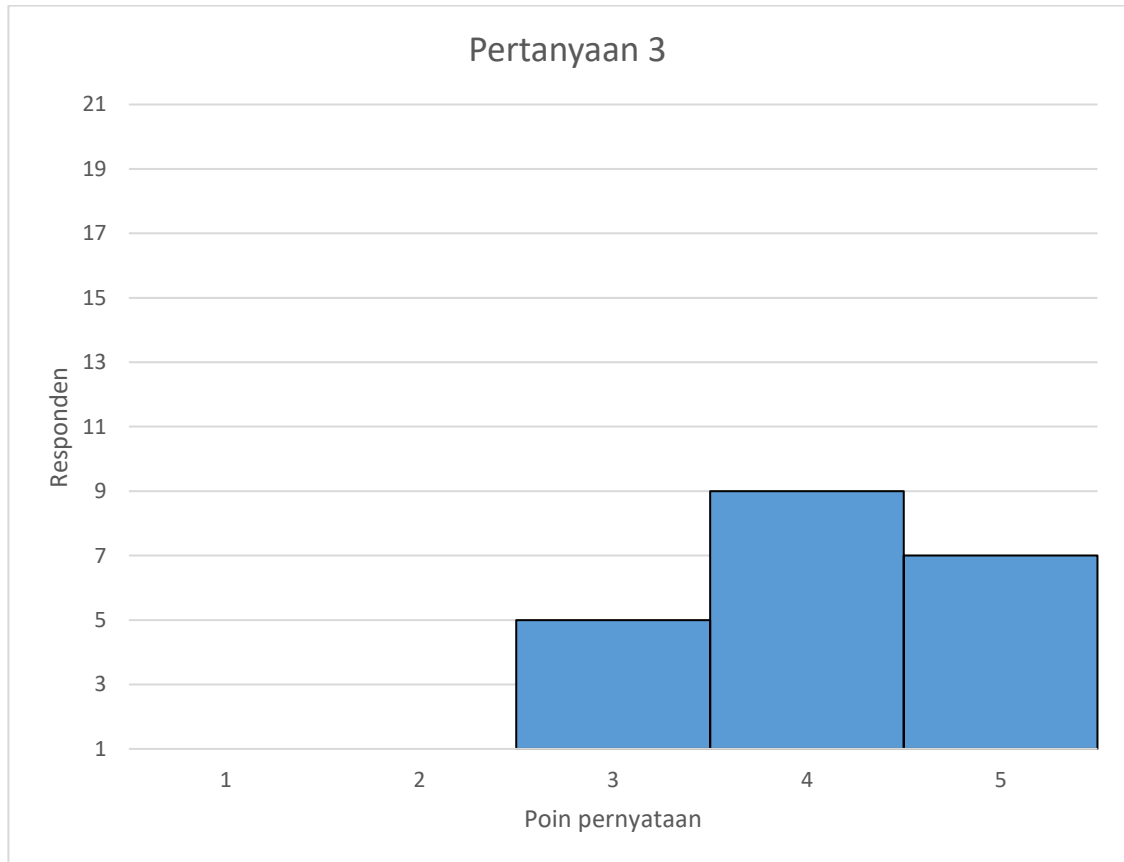
2. Tulisan atau judul pada setiap halaman konsisten



Grafik 4.17 Pertanyaan 2 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisore skala Likert. 3 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 9 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 9 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

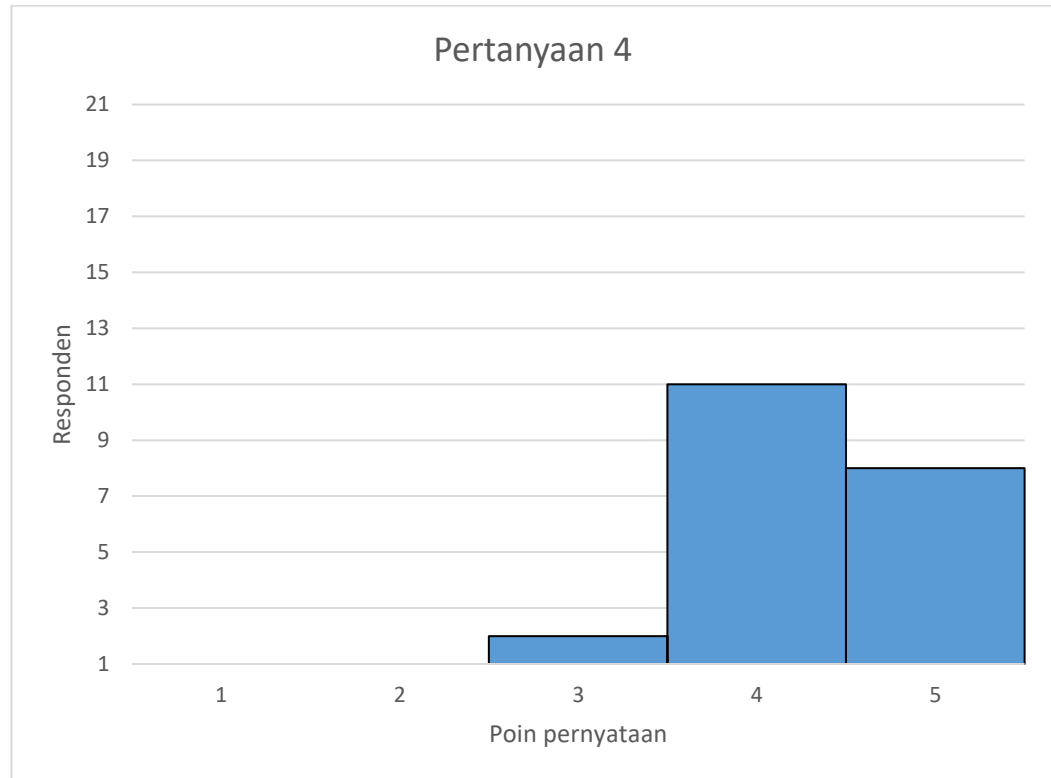
3. Letak menu sesuai



Grafik 4.18 Pertanyaan 3 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisioner skala Likert. 5 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 9 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 7 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

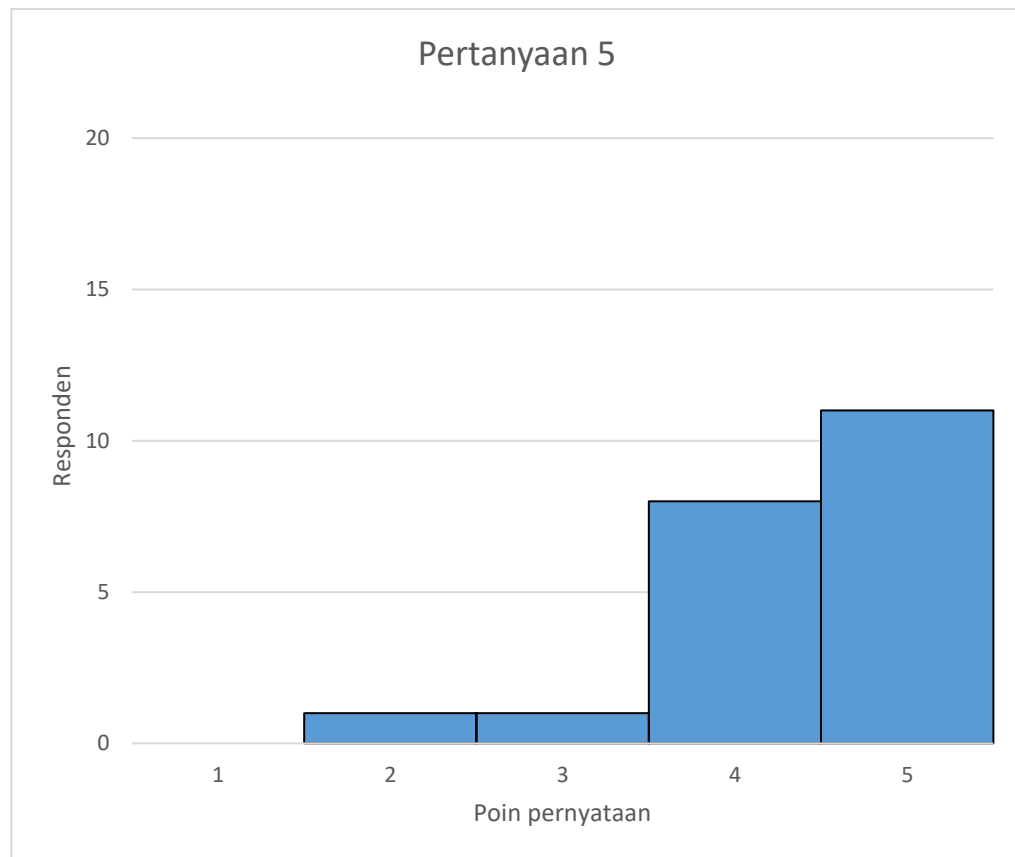
4. Letak menu konsisten



Grafik 4.19 Pertanyaan 4 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisore skala Likert. 2 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 11 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 8 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

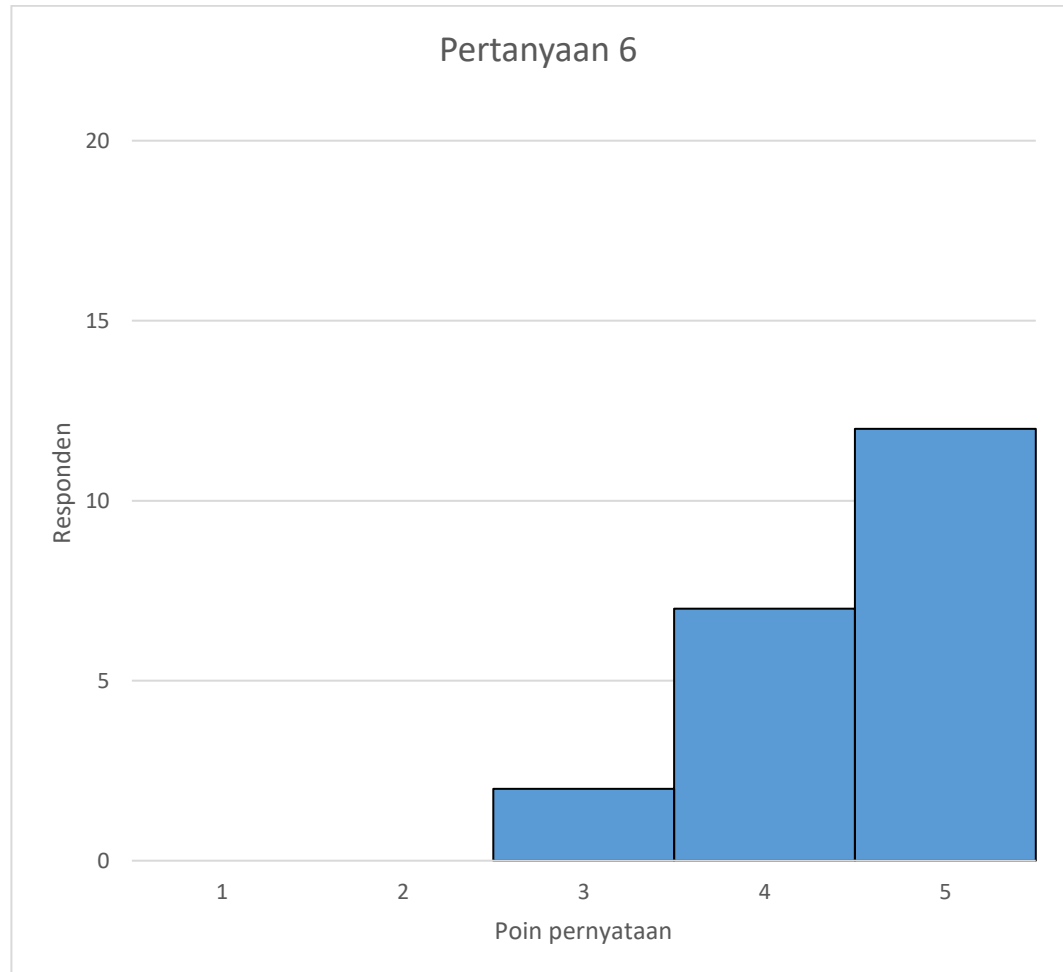
5. Ada rancangan pemberitahuan jika salah menginput data pada halaman masuk atau login



Grafik 4.20 Pertanyaan 5 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketiga yaitu *Offer Informative Feedback*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisioner skala Likert. 1 dari 21 responden memberikan pernyataan tidak setuju dengan skala 2, 1 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 8 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 11 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

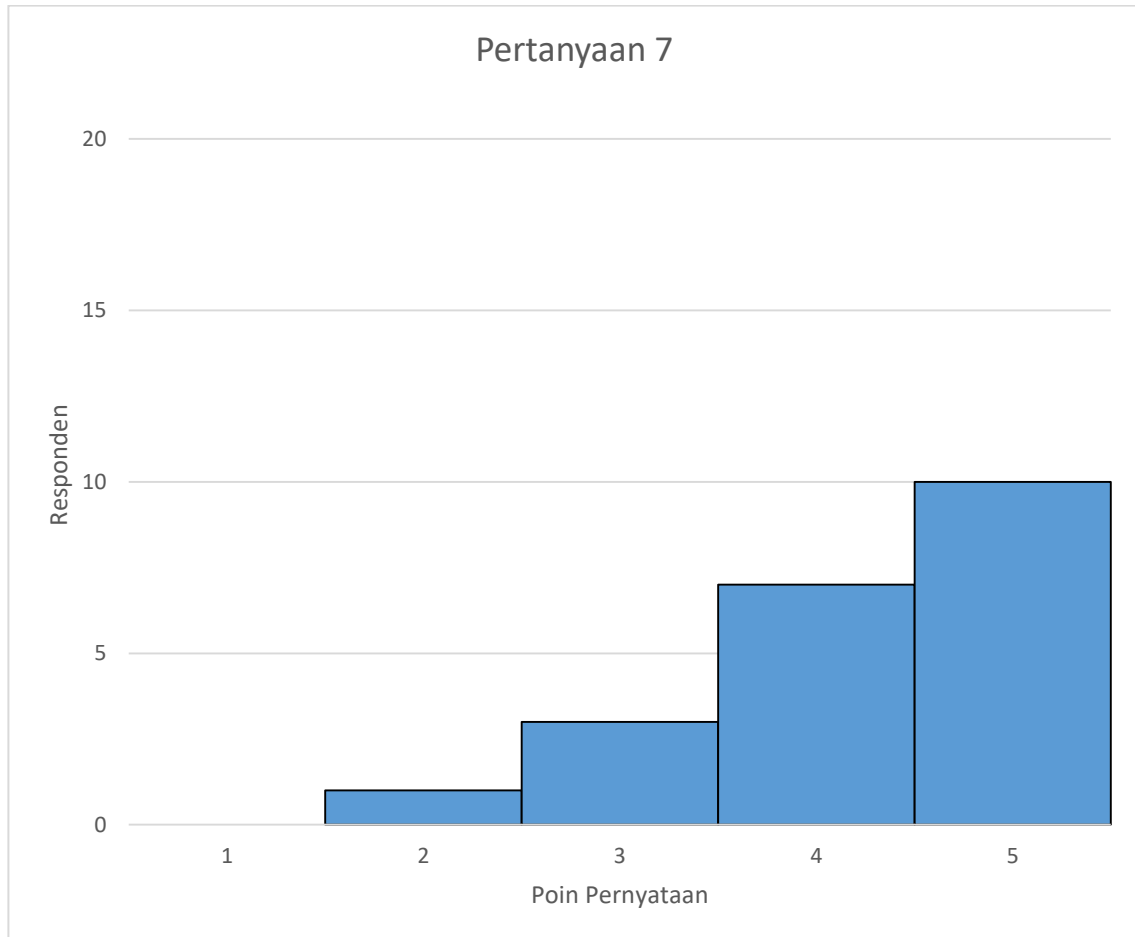
6. Ada rancangan pemberitahuan yang muncul saat salah menginput data pada halaman masuk atau login mudah dipahami



Grafik 4.21 Pertanyaan 6 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin kelima yaitu *Prevent Error*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisore skala Likert. 2 dari 21 responden memeberikan pernyataan netral dengan skala 3, 7 dari 21 resopnden meberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 12 dari 21 responden memberikan pernyaaan sangat setuju dengan skala 5.

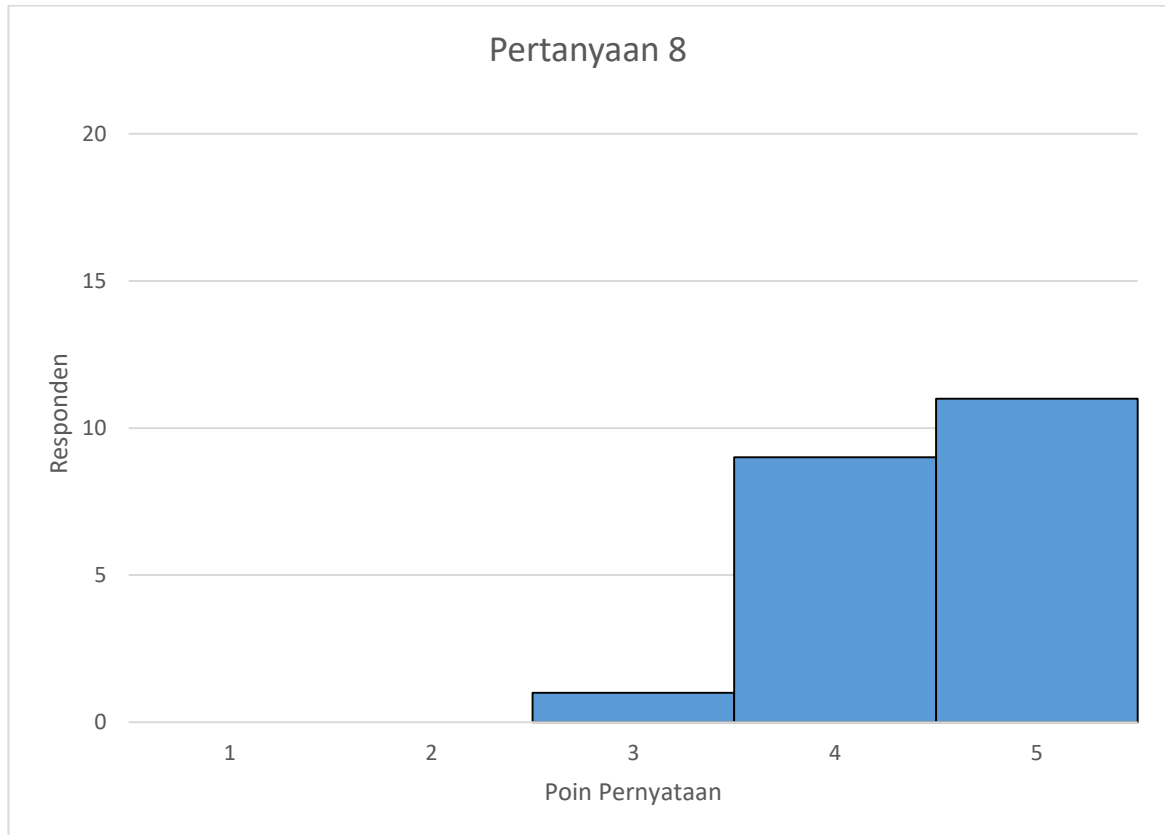
7. Letak tabel informasi data mudah dipahami



Grafik 4.22 Pertanyaan 7 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisore skala Likert. 1 dari 21 responden memberikan pernyataan tidak setuju dengan skala 2, 3 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 2, 7 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 10 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

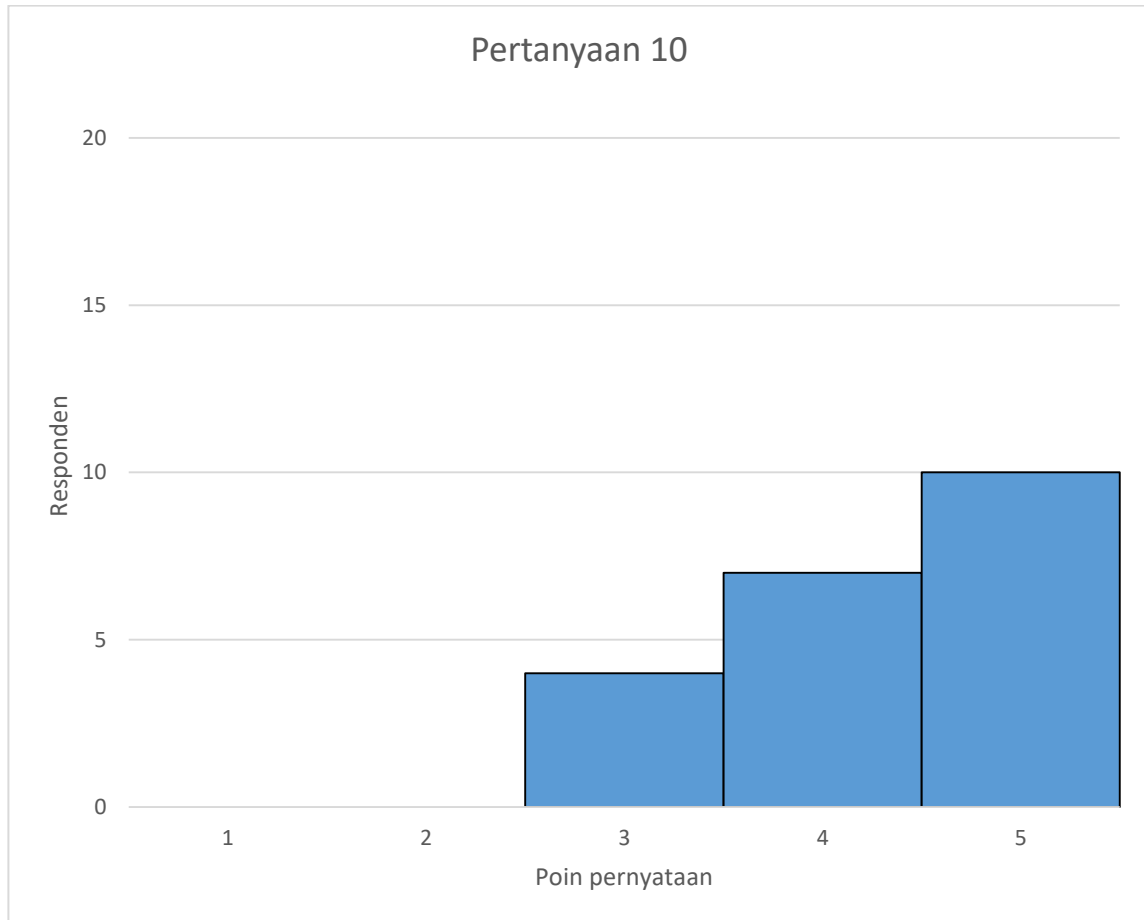
8. Ada rancangan halaman akun untuk mengubah email dan password



Grafik 4.23 Pertanyaan 8 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin ketujuh yaitu *Support Internal Locus Of Control*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisioner skala Likert. 1 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 9 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 11 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

10. Letak fitur pencarian data pada website mudah dipahami



Grafik 4.25 Pertanyaan 10 pengguna

Pada pertanyaan ini bertujuan untuk menguji poin 8 *Golden Rules Of Interface Design* poin pertama yaitu *Strive For Consistency*. Pada angka horizontal merupakan jumlah responden yang menjawab, dan bagian vertical pada histogram merupakan poin dari kuisore skala Likert. 4 dari 21 responden memberikan pernyataan netral dengan skala 3, 7 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 4, dan 10 dari 21 responden memberikan pernyataan sangat setuju dengan skala 5.

C. Uji validitas

Tabel 4. 1 Hasil uji validitas

		Correlations										
		per_1	per_2	per_3	per_4	per_5	per_6	per_7	per_8	per_9	per_10	total
per_1	Pearson Correlation	1	-.015	.346	.212	.318	.443*	.252	-.111	-.078	.268	.453*
	Sig. (2-tailed)		.950	.124	.356	.160	.044	.270	.633	.738	.240	.039
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_2	Pearson Correlation	-.015	1	.583**	.464*	.062	.220	-.034	.248	-.059	.292	.457*
	Sig. (2-tailed)	.950		.006	.034	.790	.338	.885	.278	.800	.199	.037
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_3	Pearson Correlation	.346	.583**	1	.549**	.504*	.388	.185	.546*	.399	.617**	.860**
	Sig. (2-tailed)	.124	.006		.010	.020	.083	.423	.010	.073	.003	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_4	Pearson Correlation	.212	.464*	.549**	1	.359	.359	.312	.148	.049	.623**	.690**
	Sig. (2-tailed)	.356	.034	.010		.110	.110	.168	.523	.832	.003	.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_5	Pearson Correlation	.318	.062	.504*	.359	1	.840**	-.063	.226	.420	.374	.678**
	Sig. (2-tailed)	.160	.790	.020	.110		.000	.785	.324	.058	.095	.001
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_6	Pearson Correlation	.443*	.220	.388	.359	.840**	1	-.032	.151	.295	.201	.644**
	Sig. (2-tailed)	.044	.338	.083	.110	.000		.892	.512	.194	.382	.002
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_7	Pearson Correlation	.252	-.034	.185	.312	-.063	-.032	1	-.036	.071	.472*	.397
	Sig. (2-tailed)	.270	.885	.423	.168	.785	.892		.878	.759	.031	.075
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_8	Pearson Correlation	-.111	.248	.546*	.148	.226	.151	-.036	1	.702**	.227	.495*
	Sig. (2-tailed)	.633	.278	.010	.523	.324	.512	.878		.000	.322	.022
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_9	Pearson Correlation	-.078	-.059	.399	.049	.420	.295	.071	.702**	1	.229	.495*
	Sig. (2-tailed)	.738	.800	.073	.832	.058	.194	.759	.000		.318	.023
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
per_10	Pearson Correlation	.268	.292	.617**	.623**	.374	.201	.472*	.227	.229	1	.745**
	Sig. (2-tailed)	.240	.199	.003	.003	.095	.382	.031	.322	.318		.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
total	Pearson Correlation	.453*	.457*	.860**	.690**	.678**	.644**	.397	.495*	.495*	.745**	1
	Sig. (2-tailed)	.039	.037	.000	.001	.001	.002	.075	.022	.023	.000	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

Dari hasil uji validitas digunakan untuk menguji valid atau tidaknya butir pertanyaan pada kuisioner, akan dikatakan valid jika memperoleh nilai signifikan dibawah 0,05. Jika nilai signifikan lebih besar dari 0,05 maka data itu tidak valid. Pada pengujian validitas ini, penulis menguji hasil kuisioner yang dibagikan ke pengguna berupa dosen, instruktur dan asisten. Dari hasil uji validitas diatas diperoleh nilai *pearson correlation* atau R-hitung yang memiliki 10 butir pertanyaan terdapat satu pertanyaan yang tidak valid karena memiliki nilai lebih besar dari 0,05, dan 9 pertanyaan lainnya dinyatakan valid karena memperoleh nilai dibawah dari 0,05.

D. Uji reliabilitas

Tabel 4. 2 Hasil *Cronbach's Alpha*

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.791	10

Pada hasil uji reliabilitas untuk mengukur indikator dari variable, akan dikatakan reliable jika nilai reliabilitasnya pada *cronbach's alpha* memperoleh nilai dibawah 0,791, hasil dapat dilihat pada tabel 4.2. pada setiap pernyataan, perbandinganya dapat di lihat pada tabel *cronbach's alpha if item deleted*. Berikut table relibilitas dari kuioner dapat dilihat pada tabael 4.4

Tabel 4. 3 Hasil Uji Reliabilitas

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
per_1	38.9524	16.248	.314	.789
per_2	38.8571	16.129	.310	.790
per_3	39.0476	13.348	.800	.727
per_4	38.8571	15.029	.598	.758
per_5	38.7619	14.390	.555	.760
per_6	38.6667	15.133	.536	.764
per_7	38.9048	16.190	.202	.811
per_8	38.6667	16.233	.378	.782
per_9	38.7143	16.014	.362	.784
per_10	38.8571	14.029	.645	.748

Pada tabel diatas ditampilkan hasil reliabilitas dari 10 butir pertanyaan mengenai penerapan poin 8 *golden rules* pada rancangan website, dari data diatas ada 9 pertanyaan yang reliable karena hasil *cronbnbach's alpha* dibawah 0,791 dan ada satu pertanyaan yang tidak reliable karena hasil *cronbach's alpha* nya diatas 0,79.

4.6 Saran Responden

Saat penulis melakukan survey dengan menyebarkan kuisioner, ada beberapa saran yang diberikan oleh reponden sebagai masukan pada rancangan website penggajian, berikut saran yang diberikan :

1. Nama dan status pada tabel informasi user dihapus
2. Pada akun ditambahkan fitur *show* atau *hidden* untuk validasi password
3. Kehadiran diganti ceklis atau keterangan hadir di tabel informasi
4. Ditampilkan satuan gaji per sesi pada tabel informasi penggajian
5. Buat feedback konfirmasi untuk pengguna jika gaji sudah diterima

4.7 Pembahasan

Dari hasil kuisioner yang penulis laksanakan kepada calon pengguna dan pengelola penggajian di prodi Teknik informatika UMY, dapat dilihat pada grafik pertanyaan pengguna dan admin dapat disimpulkan hampir semua setuju jika rancangan sudah menerapkan poin-poin pada 8 *golden rules of interface design*, untuk menguji valid atau tidaknya dari pernyataan reponden di kuisioner terdapat satu pernyataan yang tidak valid dikarenakan ada pernyataan per responden terhadap pernyataan tersebut tidak konsisten dan selebihnya dinyatakan valid karena jawaban responden konsisten terhadap pernyataan tersebut, penulis juga menguji tingkat kepercayaan pernyataan pada kuisioner yang penulis bagikan ke responden mendapat hasil *Cronbach alpha* sebesar 0.791. Dimana nilai *Cronbach alpha* yang terendah adalah 0,60, jadi dapat disimpulkan bahwa hasil pernyataan pada kuisioner dapat dikatakan reliable atau cukup baik karena nilai *Cronbach alpha* berada di 0,791