



Similarity Report

Metadata

Name of the organization

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Title

artikel

Author(s) Coordinator






umsidaumsida

Organizational unit

FST

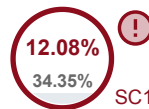
Alerts

In this section, you can find information regarding text modifications that may aim at temper with the analysis results. Invisible to the person evaluating the content of the document on a printout or in a file, they influence the phrases compared during text analysis (by causing intended misspellings) to conceal borrowings as well as to falsify values in the Similarity Report. It should be assessed whether the modifications are intentional or not.

Characters from another alphabet		0
Spreads		0
Micro spaces		0
Hidden characters		0
Paraphrases (SmartMarks)		16

Record of similarities

SCs indicate the percentage of the number of words found in other texts compared to the total number of words in the analysed document. Please note that high coefficient values do not automatically mean plagiarism. The report must be analyzed by an authorized person.


25

The phrase length for the SC 2

2285

Length in words

17204

Length in characters

Active lists of similarities

This list of sources below contains sources from various databases. The color of the text indicates in which source it was found. These sources and Similarity Coefficient values do not reflect direct plagiarism. It is necessary to open each source, analyze the content and correctness of the source crediting.

The 10 longest fragments

Color of the text

NO	TITLE OR SOURCE URL (DATABASE)	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6639/47593/53208	104 4.55 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6639/47593/53208	77 3.37 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5037/35928/40423	75 3.28 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5037/35928/40423	75 3.28 %
5	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/3124/22332/25056	75 3.28 %

6	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6639/47593/53208	73 3.19 %
7	https://ijecom.org/index.php/IJECOM/article/view/32	25 1.09 %
8	Penerapan Sistem Informasi Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Web Pada STMIK Kuwera Lukman Nulhakim, Andri Irawan, Nicho Yuda Mahendra, Dedy Prasetya Kristiadi;	23 1.01 %
9	Penerapan Metode Agile Pada Aplikasi E-Point Pelanggaran Tata Tertib Siswa Jemakmun Jemakmun Universitas Bina Darma, Putra Dendra Okta Universitas Bina Darma;	23 1.01 %
10	Penerapan Metode Agile Pada Aplikasi E-Point Pelanggaran Tata Tertib Siswa Jemakmun Jemakmun Universitas Bina Darma, Putra Dendra Okta Universitas Bina Darma;	22 0.96 %

from RefBooks database (6.48 %) 

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
Source: Paperity		
1	Penerapan Metode Agile Pada Aplikasi E-Point Pelanggaran Tata Tertib Siswa Jemakmun Jemakmun Universitas Bina Darma, Putra Dendra Okta Universitas Bina Darma;	50 (3) 2.19 %
2	Penerapan Sistem Informasi Pengelolaan Bank Sampah Berbasis Web Pada STMIK Kuwera Lukman Nulhakim, Andri Irawan, Nicho Yuda Mahendra, Dedy Prasetya Kristiadi;	28 (2) 1.23 %
3	Analysis and Improvement of Payroll Systems Using Agile Methods to Achieve Efficiency and Fairness Djarot Hindarto, Kelfin Nurfaizi;	22 (2) 0.96 %
4	Analysis of Information Systems Development Methods: A Literature Review Deni Mahdiana, Kevin Wiguna;	15 (2) 0.66 %
5	PEMBUATAN USER INTERFACE APLIKASI PEMINJAMAN RUANGAN BERBASIS WEB Made Agung Raharja, I Gede Surya Rahayuda, Haposan Simangunsong;	13 (1) 0.57 %
6	Strategi Komunikasi Pemasaran Event Organizer Untuk Membangun Kepercayaan Pelanggan Ala Rasulullah SAW siti purmini;	10 (1) 0.44 %
7	Peran Zakat Dan Wakaf Dalam Menjaga Stabilitas Ekonomi Makro Islam Nabilla Risdayani, Ebi Sukma, Rahayu Karmilawati Dwi, Joni Hendra, Nadra Sagita;	10 (1) 0.44 %

from the home database (0.00 %) 

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Database Exchange Program (0.00 %) 

NO	TITLE	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
----	-------	---------------------------------------

from the Internet (27.88 %) 

NO	SOURCE URL	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
1	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/6639/47593/53208	259 (4) 11.33 %
2	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/5037/35928/40423	150 (2) 6.56 %
3	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/3124/22332/25056	75 (1) 3.28 %
4	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/preprint/download/3957/Yuuki0_Artikel-Praterbit/31735	30 (3) 1.31 %
5	https://ijecom.org/index.php/IJECOM/article/view/32	25 (1) 1.09 %

6	https://sistemasi.org/index.php/stmsi/article/view/4353	22 (2) 0.96 %
7	https://www.liputan6.com/hot/read/5774265/6-contoh-kata-pengantar-laporan-pkl-panduan-lengkap-penulisan-yang-profesional	20 (2) 0.88 %
8	http://repository.teknokrat.ac.id/5159/4/b219312046.pdf	15 (1) 0.66 %
9	https://www.academia.edu/102575126/Analisa_Dan_Perancangan_Aplikas_Penggajian_Karyawan_Dengan_Metode_Netto_Berbasis_Web_Studi_Kasus_Indigo_Production	14 (2) 0.61 %
10	https://dibimbing.id/blog/detail/contoh-kata-pengantar-karya-ilmiah-tepat-pasti-disukai-dosen	11 (2) 0.48 %
11	https://www.liputan6.com/feeds/read/5757546/kata-pengantar-makalah-individu-panduan-lengkap-dan-contoh	10 (1) 0.44 %
12	https://dibimbing.id/en/blog/detail/contoh-kata-pengantar-skripsi-terbaik-tips-membuatnya-yuk-cek	6 (1) 0.26 %

List of accepted fragments

NO	CONTENTS	NUMBER OF IDENTICAL WORDS (FRAGMENTS)
	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/p...	150 (6.56%)
1	CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, pr...	75 (3.28%)
2	CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, pr...	75 (3.28%)
	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/p...	30 (1.31%)
1	1) Program Studi teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indone...	11 (0.48%)
2	Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia	5 (0.22%)
3	Program Studi teknik Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia...	14 (0.61%)
	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/p...	75 (3.28%)
1	CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, pr...	75 (3.28%)
	https://archive.umsida.ac.id/index.php/archive/p...	254 (11.12%)
1	CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, pr...	73 (3.19%)
2	dan sore hari Page 5 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is ...	77 (3.37%)
3	CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, pr...	104 (4.55%)

Page | 1

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License

(CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these [terms](#).

Implementation of the Agile Method in Designing an Android-Based Employee Payroll Application

Case Study: Sidowaras Krian Mattress Home Industry

[Implementasi Metode Agile Dalam Perancangan Aplikasi Penggajian

Karyawan Berbasis Android

Studi Kasus : Home Industry Kasur Sidowaras Krian]

1) Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia 2) Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

3) Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

4) Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Abstract. The rapid development of information technology has driven digitalization in various business aspects, including payroll management at Home Industry Kasur Sidowaras Krian. The use of manual methods in payroll processes poses risks of miscalculations and inefficiencies in salary distribution. Therefore, this study aims to develop an Android-based payroll application using the Agile methodology to improve the effectiveness and efficiency of payroll management at Sidowaras Krian. The results show that the application can automate payroll recording and calculations with greater accuracy and efficiency compared to manual methods. Thus, this system is expected to become a solution that enhances the effectiveness and transparency of payroll management for small and medium enterprises.

Keywords - Payroll, Android, Agile, Efficiency, Digitalization

Abstrak. Perkembangan teknologi informasi yang pesat telah mendorong digitalisasi dalam berbagai aspek bisnis, termasuk pengelolaan penggajian karyawan di Home Industry Kasur Sidowaras Krian. Penggunaan metode manual dalam proses penggajian berisiko menimbulkan kesalahan perhitungan dan ketidakefisienan dalam distribusi gaji. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan aplikasi penggajian berbasis Android dengan menerapkan metode Agile guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan gaji karyawan di Sidowaras Krian. Hasil penelitian menunjukkan bahwa aplikasi ini mampu mengotomatisasi pencatatan dan perhitungan gaji dengan lebih akurat dan efisien dibandingkan metode manual. Dengan demikian, sistem ini diharapkan menjadi solusi yang dapat meningkatkan efektivitas dan transparansi pengelolaan penggajian bagi usaha kecil dan menengah.

Kata Kunci - Penggajian, Android, Agile, Efisiensi, Digitalisasi

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi informasi yang **pesat telah membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk** dalam pengelolaan bisnis di Home Industry Kasur Sidowaras Krian [1]. Salah satu teknologi yang berkembang pesat dan banyak digunakan adalah mobile Android [2]. Mobile Android memiliki berbagai keunggulan seperti fitur yang lengkap, portabilitas, dan aksesibilitas yang tinggi. Teknologi ini memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan berbagai pekerjaan dengan lebih mudah dan efisien [3].

Dalam pengelolaan penggajian karyawan, Sidowaras Krian masih mengandalkan metode manual, seperti pencatatan di buku akuntansi [4]. Metode ini memiliki beberapa kelemahan, seperti potensi kesalahan perhitungan, keamanan data yang kurang terjamin, serta proses pendistribusian gaji yang tidak efektif dan kurang transparan [5]. Kelemahan-kelemahan ini dapat mengurangi efisiensi kerja dan menurunkan tingkat kepuasan karyawan karena ketidakjelasan serta keterlambatan dalam proses penggajian [6].

Untuk mengatasi masalah tersebut, diperlukan suatu solusi yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses penggajian [7]. Salah satu solusi yang potensial adalah dengan mengembangkan aplikasi penggajian berbasis mobile Android [8]. Aplikasi ini dirancang untuk mempermudah pengelolaan gaji dengan sistem pencatatan yang lebih terstruktur dan aman, sehingga dapat membantu meningkatkan efisiensi dalam proses pembayaran gaji [9].

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan efisiensi operasional bagi berbagai jenis usaha serta menawarkan wawasan praktis bagi pengembangan sistem penggajian yang lebih modern [10].

2 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms. II. METODE

2.1 Metode Pengembangan Sistem

Penelitian kali ini menggunakan metode Agile. Metodologi Agile adalah pendekatan manajemen proyek dan pengembangan perangkat lunak yang menekankan efisiensi, fleksibilitas, dan kolaborasi [11]. Metode ini bersifat iteratif dan inkremental, memungkinkan pengembangan yang lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan. Fokus utama dalam Agile adalah memastikan setiap iterasi menghasilkan produk yang berfungsi, sehingga proses pengembangan berjalan lebih cepat dan efektif.

Gambar 1. Metode Agile.

2.2 Perancangan **Activity Diagram Activity Diagram adalah jenis diagram UML yang digunakan untuk menggambarkan alur kerja dan aktivitas dalam**

suatu proses atau sistem [12]. Activity Diagram yang ditunjukkan pada Gambar. 2 menggambarkan alur aktivitas yang terjadi dalam aplikasi penggajian karyawan berbasis Android, khususnya yang melibatkan peran admin. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah yang diambil oleh admin dalam mengelola dan memverifikasi data penggajian karyawan.

Gambar 2. Activity Diagram

2.3 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah representasi visual yang menggambarkan potensi interaksi antara pengguna dengan suatu sistem[13]. Diagram ini mencerminkan beragam skenario penggunaan dan jenis pengguna yang berbeda yang terhubung dengan sistem, seringkali disertai dengan jenis diagram lain. Kasus penggunaan direpresentasikan sebagai bentuk lingkaran atau elips, sementara aktor biasanya digambarkan sebagai figur berbentuk tongkat. Meskipun use case itu sendiri mungkin menelusuri banyak detail tentang setiap kemungkinan, use case diagram dapat membantu memberikan gambaran sistem pada tingkat yang lebih tinggi[14]. Telah dikatakan sebelumnya bahwa "Use case Diagram adalah cetak biru untuk sistem". Implementasi use case diagram terhadap sistem penggajian ini dapat dilihat pada gambar 3.

Page | 3 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

Gambar 3. Use Case Diagram

2.4 Desain Database ERD (Entity Relationship Diagram)

Dalam rekayasa perangkat lunak, model ER biasanya dibentuk untuk mewakili hal-hal yang perlu diingat oleh bisnis untuk menjalankan proses bisnis. Akibatnya, model ER menjadi model data abstrak, yang mendefinisikan struktur data atau informasi yang dapat diimplementasikan dalam database, biasanya database relasional [15]. Gambar 4 merupakan model ERD pada sistem penggajian.

Gambar 4. Entity Relation Diagram

4 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Halaman Login dan Dashboard

Tampilan antarmuka aplikasi penggajian berbasis mobile Android terdiri dari beberapa halaman utama yang dirancang untuk mempermudah proses pengelolaan gaji karyawan. Halaman login digunakan untuk mengautentikasi pengguna sebelum masuk ke dalam sistem, di mana hanya admin yang memiliki kredensial yang dapat mengakses aplikasi. Selain itu, terdapat fitur validasi input guna memastikan keamanan akses terhadap data penggajian. Setelah berhasil login, pengguna akan diarahkan ke dashboard, yang menyajikan ringkasan informasi utama, seperti jumlah karyawan yang terdaftar dan total gaji yang telah diproses. Dashboard juga dilengkapi dengan menu navigasi untuk mempermudah perpindahan antar fitur dalam aplikasi.

Gambar 5. Tampilan Login dan Dashboard

3.2 Halaman Manajemen Data Karyawan dan Pencatatan Gaji

Aplikasi menyediakan halaman manajemen data karyawan yang memungkinkan admin untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data karyawan. Data yang dikelola mencakup informasi penting seperti nama, jabatan, gaji pokok, serta data tambahan lain yang relevan. Untuk pencatatan pembayaran gaji, terdapat halaman pencatatan gaji, di mana admin dapat memasukkan jumlah gaji yang diberikan, mencatat bonus atau potongan tertentu, serta melakukan perhitungan secara otomatis guna meminimalkan kesalahan dalam proses penggajian.

Gambar 6. Tampilan Data Karyawan dan Bagian

Page | 5 Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms.

3.3 Halaman Laporan Penggajian

Aplikasi juga memiliki halaman laporan penggajian yang menampilkan daftar gaji karyawan berdasarkan periode tertentu. Halaman ini memungkinkan admin untuk melihat riwayat penggajian yang tersimpan dalam sistem, sehingga data dapat diakses kapan saja tanpa harus mencari secara manual di catatan fisik. Dengan adanya fitur ini, pencatatan gaji menjadi lebih terstruktur dan efisien dibandingkan metode manual.

Gambar 7. Tampilan Data Gaji dan Jurnal Gaji

VII. SIMPULAN

Berdasarkan hasil pengembangan dan pengujian, aplikasi penggajian berbasis mobile Android yang dirancang untuk Home Industry Kasur Sidowaras Krian berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan gaji karyawan dibandingkan dengan metode manual. Aplikasi ini menyediakan fitur utama seperti manajemen data karyawan, pencatatan gaji, serta laporan penggajian yang tersimpan secara digital. Dengan adanya sistem ini, proses penggajian menjadi lebih terstruktur, akurat, dan aman, sehingga dapat mengurangi potensi kesalahan dalam

perhitungan serta mempercepat proses pencatatan dan distribusi gaji.

Meskipun aplikasi ini telah memenuhi tujuan utama, beberapa keterbatasan masih perlu diperbaiki, seperti belum adanya integrasi dengan sistem pembayaran otomatis dan akses langsung bagi karyawan untuk melihat riwayat gaji mereka. Oleh karena itu, pengembangan lebih lanjut dapat difokuskan pada peningkatan fitur yang lebih kompleks dan integrasi dengan sistem yang lebih luas guna meningkatkan fungsionalitas serta kenyamanan pengguna. Dengan demikian, aplikasi ini diharapkan menjadi solusi efektif bagi berbagai usaha kecil dalam mengelola penggajian secara lebih modern dan efisien, serta mengurangi ketergantungan pada metode manual yang memiliki banyak keterbatasan.

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur saya **panjatkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, sehingga penelitian dan penyusunan laporan ini** dapat diselesaikan dengan baik. Saya **mengucapkan terima kasih kepada Dosen Pembimbing** atas bimbingan, arahan, serta masukan berharga yang telah diberikan selama penyusunan penelitian ini.

Saya juga berterima kasih kepada seluruh dosen Program Studi Informatika, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, atas ilmu dan wawasan yang sangat bermanfaat selama masa perkuliahan. Apresiasi khusus **juga saya sampaikan kepada keluarga dan teman-teman atas doa**, dukungan, dan motivasi yang diberikan selama proses penelitian ini berlangsung.

Semoga penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan teknologi informasi, khususnya dalam pengelolaan penggajian berbasis mobile di Home Industry Kasur Sidowaras Krian. **Saya menyadari masih ada kekurangan dalam penelitian ini, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan untuk penyempurnaan** di masa mendatang.

REFERENSI

[1] M. Aida, "Pengembangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Menggunakan Metode Agile Berbasis Mobile Android," *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 43–51, May 2023, doi: [10.34010/komputika.v12i1.8030](https://doi.org/10.34010/komputika.v12i1.8030).

[2] D. Hartanti, U. Bhayangkara, J. Raya, D. Handayani, and D. Sukowati, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai PT 'X' Berbasis Android."

6 | Page

Copyright © Universitas Muhammadiyah Sidoarjo. This is an open-access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution License (CC BY). The use, distribution or reproduction in other forums is permitted, provided the original author(s) and the copyright owner(s) are credited and that the original publication in this journal is cited, in accordance with accepted academic practice. No use, distribution or reproduction is permitted which does not comply with these terms. Conflict of Interest Statement: The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.

[3] "azraq,+02.+OK+PERANCANGAN+APLIKASI+PENGGAJIAN+KARYAWAN+BERBASIS+ANDROID+DAN+DART+FLUTTER+PADA+PT+ANDALAN+K3+MENGUNAKAN+MODEL+WATE".

[4] R. Puspitasari et al., "Analisis Sistem Informasi Penggajian Buruh Berbasis Android Pada Mitra Indo Agro," 2024. [Online]. Available:

<https://ejournal.areai.or.id/index.php/APKE>

[5] R. P. Manajemen, "ANALISIS SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BURUH BERBASIS ANDROID PADA MITRA INDO AGRO."

[6] R. Haerani et al., "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development," *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>

[7] D. Antoro, N. Anwar, M. B. Ulum, A. M. Widodo, and N. Erzed, "Rancang Bangun Sistem Penggajian Karyawan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD)." [Online]. Available:

[https://journals.upi-](https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive)

[yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive](https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive)

[8] D. Mestika and M. Syahputra Novelan, "IMPLEMENTASI SISTEM PENGGAJIAN PADA KLINIK PRATAMA MAWADDAH MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP)," 2024. [Online]. Available:

<http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

[9] M. A. Afandi and N. L. Azizah, "Digital Based Posyandu Service Design In Ganggang Panjang Village [Perancangan Layanan Posyandu Berbasis Digital Di Desa Ganggang Panjang]."

[10] M. Aida, "Pengembangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Menggunakan Metode Agile Berbasis Mobile Android," *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 43–51, May 2023, doi: [10.34010/komputika.v12i1.8030](https://doi.org/10.34010/komputika.v12i1.8030).

[11] D. Mestika and M. Syahputra Novelan, "IMPLEMENTASI SISTEM PENGGAJIAN PADA KLINIK PRATAMA MAWADDAH MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP)," 2024. [Online]. Available:

<http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>

[12] D. Hindarto and K. Nurfaizi, "Analysis and Improvement of Payroll Systems Using Agile Methods to Achieve Efficiency and Fairness," *International Journal*

- [13] D. Supriadi, B. Susanto, U. Bina Sarana Informatika, and D. Direvisi Disetujui, “**Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Dengan metode Waterfall,**” *Journal Computer Science*, vol. 1, no. 1, 2022.
- [14] D. Lapi and G. Prayitno, “**ABSENSI PEGAWAI BERBASIS ANDROID PADA SD BHAKTI MANDALA NABIRE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL,**” 2023.
- [15] M. Nur, B. Alam, and N. L. Azizah, “Perancangan Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Scrum,” *Indonesian Journal of Applied Technology*, vol. 1, no. 3, 2024, doi: 10.47134/ijat.v1i3.3106.