

Aplikasi Sistem Absensi Dan Penggajian Pada Toko Koala Berbasis Java

Riadhatul Jannah¹, Muhammad Aland Wahyu Andrian², Rezkiyana Hikmah³

^{1,2,3}Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No.80, RT.6/RW.1, Kel. Gedong, Kec. Pasar Rebo
Kota Jakarta Timur 13760

riadhatuljannah09@gmail.com

muhaland.unindra@gmail.com

rezkiyana.hikmah0303@gmail.com

Abstrak— Tujuan penelitian adalah membuat aplikasi input data absensi dalam proses pencarian data karyawan, agar pembuatan laporan tidak membutuhkan waktu yang lama dan menghasilkan rincian slip gaji dalam proses penggajian. Metode yang digunakan pada penelitian ini dengan cara studi kepustakaan, wawancara, dan observasi lapangan untuk menarik kesimpulan tentang bentuk sistem yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Setelah mendapatkan kesimpulan, terciptalah aplikasi sistem absensi dan penggajian pada Toko Koala berbasis Java yang dapat membantu proses pendataan absensi dan penggajian.

Kata kunci: Sistem, Absensi, Penggajian, Java Netbeans

Abstrak— The purpose of this research is to make an application for attendance data input in the process of searching for employee data, so that making reports does not require a long time and produces details of pay slips in the payroll process. The method used in this research is literature study, interviews, and field observations to draw conclusions about the form of the system in accordance with the research needs. After getting a conclusion, an attendance and payroll system application was created at the Java-based Koala Shop that can help the process of registering attendance and payroll.

Kata kunci: System, Attendance, Payroll, Java Netbeans

1. Pendahuluan

Perkembangan ilmu pengetahuan dalam teknologi sistem informasi mendorong manusia melakukan suatu hal yang baru dalam berbagai pekerjaan. Teknologi tersebut mendorong perusahaan-perusahaan untuk menggunakan teknologi baru itu sesuai dengan kebutuhan perusahaan. Munculnya penemuan-penemuan baru tersebut hasil dari pemikiran dan rekayasa dengan tujuan untuk menggantikan berbagai fungsi dan kerja manusia yang berguna untuk membantu dan memudahkan manusia dalam melakukan pekerjaannya.

Toko Koala merupakan salah satu usaha di bidang bisnis yang mempunyai karyawan yang cukup banyak. Pada saat ini di Toko Koala dalam menangani data karyawan terutama dalam data absensi dan gaji masih menggunakan sistem manual yaitu tanda tangan. Sistem tersebut dirasakan kurang efektif dan efisien karena jam masuk dan jam keluar kerja karyawan sulit untuk dikontrol. Kemudian dalam pencatatan data absensi karyawan yang tidak hadir karena sakit atau izin, dan menghitung rekap absen dengan cara melihat satu persatu data absensi karyawan tidak efisien dan membutuhkan waktu yang lama, sehingga berpengaruh terhadap penggajian. Oleh karena itu, Toko Koala berencana untuk membuat suatu sistem absensi dan penggajian yang dari manual menjadi sistem baru yang terkomputerisasi sehingga akan menjadi lebih efektif. Permasalahan ini menjadi dasar peneliti untuk mencari solusi mencoba membuat sistem absensi dan penggajian karyawan, sehingga dapat mengatasi segala bentuk kesalahan dalam proses Input data dan dapat mempermudah dalam membuat data laporan. Oleh karena itu, judul penelitian ini adalah “Sistem Absensi dan Penggajian Pada Toko Koala Berbasis Java.

2. Tinjauan Pustaka

2.1. Aplikasi

Aplikasi adalah penggunaan dalam suatu komputer, instruksi atau pernyataan yang disusun sedemikian rupa sehingga komputer dapat memproses input menjadi *output*. Suatu program komputer yang dibuat untuk mengerjakan dan melaksanakan tugas khusus dari pengguna[1]. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa aplikasi adalah sistem yang memproses input atau *output* untuk mengolah data dengan

menggunakan aturan atau ketentuan bahasa pemrograman tertentu

2.2. Sistem

Sistem adalah serangkaian data atau lebih komponen yang saling terkait dan berinteraksi untuk mencapai tujuan. suatu jaringan kerja dari prosedur-prosedur yang saling berhubungan, berkumpul bersama-sama untuk melakukan suatu kegiatan atau untuk menyelesaikan suatu sasaran tertentu[2]. Sistem adalah sekumpulan unsur atau elemen yang saling berkaitan dan saling mempengaruhi dalam melakukan kegiatan bersama untuk mencapai suatu tujuan[3]. Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa sistem adalah serangkaian dari suatu prosedur-prosedur dengan melakukan kegiatan yang saling berhubungan untuk mencapai tujuan tertentu.

2.3. Absensi

Absensi dapat dikatakan sebagai suatu pendataan kehadiran yang merupakan bagian dari aktifitas pelaporan yang ada dalam sebuah institusi[4]. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa absensi merupakan bukti data kehadiran pekerja atau pelaporan yang ada dalam sebuah perusahaan.

2.4. Penggajian

Gaji adalah imbalan kepada pegawai yang diberikan atas tugas-tugas administrasi dan pimpinan yang jumlahnya biasanya tetap secara bulanan[5]. Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa gaji yang dibayarkan perusahaan kepada karyawan atas jasanya yang jumlahnya dari tarif mingguan atau bulanan.

2.5. MySQL

MySQL merupakan salah satu *database* populer dan mendunia. Intinya MySQL bekerja menggunakan *SQL Language (Structure Query Language)*[6]. Hal tersebut dapat diartikan bahwa MySQL merupakan standar penggunaan *database* di dunia untuk pengolahan data.

2.6. Java

Java adalah bahasa pemrograman yang dapat dijalankan pada berbagai komputer, termasuk telepon genggam. Bahasa pemrograman ini pertama kali dibuat oleh James Gosling saat masih bergabung Sun Microsystems. Saat ini Java merupakan bahasa pemrograman yang paling populer digunakan[7].

2.7. NetBeans

NetBeans merupakan sebuah aplikasi *Integrated Development Environment (IDE)* yang menggunakan bahasa pemrograman Java dari Sun Microsystems. Salah satu aplikasi *IDE* yang digunakan programmer untuk menulis, mengkompilasi, mencari kesalahan, dan menyebar program[8].

2.8. XAMPP

Xampp adalah sebuah aplikasi yang dapat menjadikan komputer kita menjadi sebuah server[9]. Jadi fungsi dari XAMPP *server* itu sendiri merupakan *server website* kita untuk cara memakainya. Server dalam hal ini komputer yang akan kita pakai harus memberikan pelayanan untuk mengakses Web, untuk itu komputer kita harus menjadi *server*[10].

2.9. DAD (Diagram Alir Data)

DAD merupakan suatu model-model logika data suatu proses yang dibuat untuk menggambarkan dari mana asal data dan kemana tujuan data yang keluar dari sistem, dimana data disimpan, proses apa yang menghasilkan data tersebut dan interaksi antara data yang tersimpan dan proses data yang dikenakan pada data tersebut[11].

3. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode *SDLC (System Development Life Cycle)* adalah proses pembuatan dan perubahan sistem serta model dan metodologi yang digunakan untuk mengembangkan sebuah sistem. *SDLC* juga merupakan pola yang diambil untuk mengembangkan sistem perangkat lunak, yang terdiri dari tahap-tahap: rekayasa sistem, analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*). Model *SDLC* yang dipakai dalam penelitian ini adalah model *waterfall*. Metode pengumpulan data yang dilakukan adalah untuk mendapatkan data-data serta informasi untuk mendukung penyempurnaan hasil dari penelitian ini antara lain :

3.1. Studi Kepustakaan

Referensi yang digunakan diambil dari beberapa buku yang didapat di Perpustakaan Universitas Indraprsta PGRI yang dapat menunjang penelitian ini. Studi kepustakaan bertujuan untuk mempelajari dan memahami dasar teori yang berhubungan dengan analisis kebutuhan yang telah dilakukan. Selain itu, referensi yang diperoleh dari berbagai media yang berupa diktat, modul, buku-buku, artikel-artikel baik di internet maupun media cetak untuk menunjang demi terselesaikannya tugas akhir ini.

3.2. Studi Lapangan

Observasi merupakan salah satu cara mengumpulkan data yang diperlukan dengan cara melakukan pengamatan dan meneliti secara langsung oleh peneliti. Peneliti melakukan observasi mengenai proses pendataan nama karyawan, sistem penggajian, dan mekanisme dalam membuat laporan. Pengamatan secara keseluruhan hingga pengujian hasil aplikasi program ini dilaksanakan pada awal bulan Juli 2020 sampai dengan bulan Agustus 2020. Metode ini diperlukan untuk mengetahui atau mendapatkan data yang tidak didapat dengan melalui metode wawancara.

Wawancara merupakan proses memperoleh keterangan agar dapat mengerti sistem absensi dan penggajian yang selama ini sudah digunakan. Metode ini diharapkan dapat menyelesaikan kendala-kendala yang ditemukan dalam penggunaan sistem sebelumnya data yang dikumpulkan

4. Hasil dan Pembahasan

4.1. Data absensi Pegawai

Admin menginput data pegawai membuat rekap absensi yang berisikan jumlah hari kehadiran pegawai dan ketidakhadiran dengan alasan sakit, izin, ataupun tanpa keterangan.

4.2. Data Penggajian

Admin melakukan perhitungan gaji berdasarkan pada rekap-rekap absensi dan data pegawai.

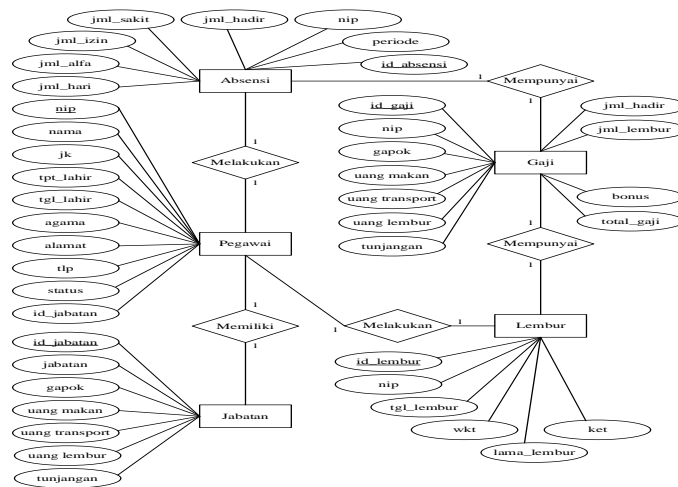
4.3. Pembuatan slip gaji

Admin membuat slip gaji berdasarkan data gaji pegawai, kemudian memberikan gaji serta slip gaji tersebut kepada semua pegawai.

4.4. Pembuatan laporan

Setelah pembuatan slip gaji maka akan dibuat laporan bulanan untuk dilaporkan kepada pimpinan guna mengambil kebijakan-kebijakan selanjutnya.

Berikut ini adalah tampilan dari aplikasi sistem absensi dan penggajian pada Toko Koala berbasis Java :



Gambar 1. Entity Relationship Diagram Diagram

Login

Admin harus memasukan *username* dan *password* agar dapat masuk ke menu utama dan menjalankan aplikasi tersebut



Gambar 2. Login

Menu Utama

Menu yang terdapat dalam tampilan ini diantaranya : menu file, menu absensi gaji, menu laporan.



Gambar 3. Menu Utama

Master

Menu master digunakan untuk menginput data yang diperlukan dalam proses transaksi.



Gambar 4. Menu Master

Transaksi

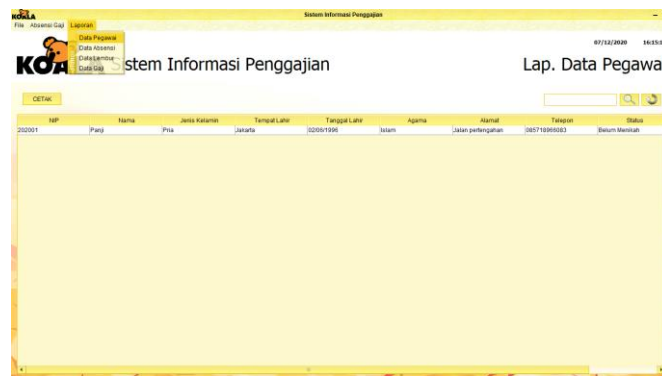
Menu transaksi digunakan untuk menginput data transaksi agar mendapatkan laporan yang atau informasi yang akurat dan sistematis.



Gambar 5. Menu Transaksi

Laporan

Menu laporan digunakan untuk mencetak data transaksi yang sudah di proses.

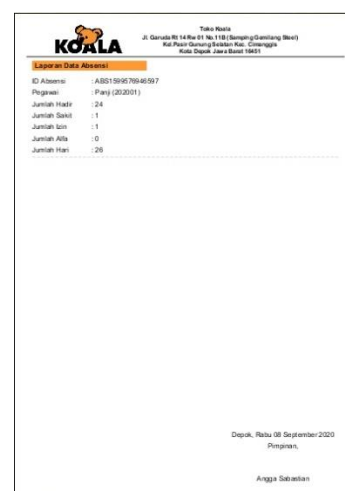


Gambar 6. Menu Laporan

Cetak Laporan



Gambar 7. Laporan Data Pegawai



Gambar 8. Laporan Data Absensi

Laporan Data Lembur	
ID Lembur	LBR1595749678102
Pegawai	Pary (20201)
Tanggal Lembur	08/09/2020
Waktu	17.0021.00
Lama Lembur	4
Keterangan	packing paket

Depok, Rabu 08 September 2020
 Pimpinan,
 Angga Sabastian

Gambar 9. Laporan Data Lembur

Laporan Data Gaji	
No. Transaksi	TRX15957118007
Pegawai	Pary (20201)
Jabatan	Jm. Kehadiran (K) : 24
Outing	Jm. Lembur (L) : 4
Gaji Pokok	200000
Uang Makan x (K)	50000
Uang Transport x (K)	50000
Uang Lembur x (L)	24000
Tunjangan	15000
Bonus	3000
Gaji Lainnya	1000
Gaji Diterima	339000

Depok, Rabu 08 September 2020
 Pimpinan,
 Angga Sabastian

Gambar 10. Laporan Data Gaji

SLIP GAJI	
No. : TRX1599104767596	
September/2020	
NIP	:b-0887
Nama	:dio
Jabatan	:sales
Jumlah Kehadiran (K)	:25
Jumlah Lembur (L)	:3
Gaji Pokok	70000
Uang Makan x (K)	20000 x 25 = 500000
Uang Transport x (K)	20000 x 25 = 500000
Uang Lembur x (L)	80000 x 3 = 240000
Tunjangan	150000
Bonus	3000
Gaji Diterima	1463000

Depok, Kamis 09 September 2020
 Disetujui :
 Angga Sabastian

Gambar 11. Slip Gaji

5. Kesimpulan

Aplikasi sistem absensi dan penggajian pada Toko Koala berbasis Java akan lebih terkomputerisasi dan membantu admin dalam melakukan penyimpanan data. Karena sistem ini dapat menghasilkan hasil penyimpanan data absensi dan penggajian berupa laporan yang dapat dicetak dalam periode tertentu. Dengan dibuatnya aplikasi ini kinerja admin menjadi lebih baik, efektif dan bekerja secara maksimal. Sebelum aplikasi absensi dan penggajian diterapkan, sebaiknya dilakukan pengarahan dan pelatihan khusus untuk bagian yang akan mengelola aplikasi ini agar mereka dapat mengetahui dan memahami cara kerja aplikasi tersebut.

6. Daftar Pustaka

- [1] H. Abdurahman and A. R. Riswaya, "Aplikasi Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti," *Apl. Pinjaman Pembayaran Secara Kredit Pada Bank Yudha BHakti*, vol. 8, no. 2, pp. 61–69, 2014, [Online]. Available: <http://jurnal.stmik-mi.ac.id/index.php/jcb/article/view/114/138>.
- [2] M. Destiningrum and Q. J. Adrian, "Sistem Informasi Penjadwalan Dokter Berbasis Web Dengan Menggunakan Framework Codeigniter (Studi Kasus: Rumah Sakit Yukum Medical Centre)," *J. Teknoinfo*, vol. 11, no. 2, p. 30, 2017, doi: 10.33365/jti.v11i2.24.
- [3] M. F. Setiawan, M. N. Witama, and R. Hikmah, "Perancangan Sistem Pengolahan Data Produksi

Konveksi Berbasis Java Pada CV Nirwana Bunga Abadi,” vol. 3, no. 3, pp. 202–208, 2020.

- [4] N. Rubiati and S. W. Harahap, “Aplikasi Absensi Siswa Menggunakan Qr Code Dengan Bahasa Pemrograman Php Di Smkit Zunurain Aqila Zahra Di Pelintung,” *INFORMATIKA*, vol. 11, no. 1, p. 62, 2019, doi: 10.36723/juri.v11i1.156.
- [5] K. R. Zuana and I. Sidharta, “Sistem Informasi Pemotongan Pph 21 Atas Gaji Karyawan Pt. Rajawali Tehnik,” *J. Comput. Bisnis*, vol. 8, no. 2, pp. 112–121, 2014.
- [6] S. T. Faulina, “Sistem Informasi Penjadwalan Petugas Sholat 5 Waktu Dan Jum’ at Pada Masjid Jami ’ Hujjatul Islam Berbasis Web Mobile,” *Jusim*, vol. 1, no. 1, pp. 53–62, 2016.
- [7] E. W. Fridayanthie and J. Charter, “Rancang Bangun Sistem Informasi Simpan Pinjam Karyawan Menggunakan Metode Object Oriented Programming (Studi Kasus: PT. Arya Buana Sakti Tangerang),” *J. Techno Nusa Mandiri*, vol. 13, no. 2, pp. 149–156, 2016.
- [8] M. F. Ali, N. Frastian, and Surajiyo, “PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INVENTORI PRODUKSI SAYUR SAYURAN PADA PT . CIBODAS AGRO SEJAHTERA JAKARTA SELATAN BERBASIS JAVA,” *JISAMAR (J. Inf. Syst. , Appl. , Manag. , Account. Researh)*, vol. 4, no. 3, pp. 124–131, 2020.
- [9] A. Josi, “Penerapan Metode Prototyping Dalam Membangun Website Desa (Studi Kasus Desa Sugihan Kecamatan Rambang),” *Jti*, vol. 9, no. 1, pp. 50–57, 2017.
- [10] J. Suhimarita and D. Susianto, “Aplikasi Akutansi Persediaan Obat pada Klinik Kantor Badan Pemeriksa Keuangan Perwakilan Lampung,” *J. Sist. Inf. Akunt.*, vol. 2, no. 1, pp. 24–33, 2019, [Online]. Available: <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>.
- [11] S. Alfarisi, “Perancangan Sistem Aplikasi Perpustakaan Pada Sdn Tegal Parang 03 Pagi,” *Fakt. Exacta*, vol. 7, no. 4, pp. 293–304, 2014.