

Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Pada Cv.Guna Mandiri

Michael Pratowo^{1)*}

Program Studi Manajemen Informatika Politeknik Ganesha Medan

¹⁾ mastowo@polgan.ac.id

Abstrak :

Informasi tidak terlepas dari dukungan teknologi seperti internet. Internet memegang peranan yang sangat penting. Karena dengan internet informasi bisa dengan mudah didapat dan diterima dimanapun dan kapanpun. Perancangan aplikasi penggajian karyawan berbasis web bertujuan untuk meningkatkan kualitas sekolah dalam segi absensi yang selama ini masih dijalankan secara manual. Untuk mengatasi permasalahan tersebut maka dibuatlah sebuah perancangan aplikasi penggajian karyawan berbasis web menggunakan metode waterfall. Perancangan aplikasi ini dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP dan MySQL sebagai databasenya. Dengan adanya aplikasi ini dapat mempermudah dan mempercepat hal penggajian.

Kata kunci :

Aplikasi, Penggajian, MySQL; PHP; Waterfall;

PENDAHULUAN

Sistem informasi penggajian adalah sistem yang berlangsung dalam sebuah perusahaan yang berhubungan dengan penggajian upah/gaji karyawan guna untuk mencapai kesejahteraan karyawan. Penggajian karyawan adalah salah satu langkah yang baik demi meminimalisir adanya kesalahan dalam penggajian gaji karyawan seperti kurang atau lebih. Program penggajian di CV.Guna Mandiri berdasarkan hitungan upah perhari yang kemudian dihitung sampai akhir bulan dengan jumlah kehadiran dan insentif, sehingga setiap kali karyawan absen tentu tak akan dihitung honor atau gajinya. Metode yang digunakan dalam penggajian karyawan disini adalah dengan pemberian cash. Banyaknya jumlah karyawan dan beragamnya jenis pekerjaan menjadi salah satu kesulitan dalam melakukan penggajian mulai dari memakan waktu dan tempat.

penelitian terdahulu dari Muhammad Dedi Irawan dan Laila Hasni yang berjudul “Sistem Penggajian Karyawan Pada Lkp Grace Education Center”, merupakan aplikasi yang memudahkan dalam pembuatan sistem informasi yang dibutuhkan diantaranya laporan pegawai, laporan penggajian dan slip gaji secara cepat. [1]. Kemudian didukung oleh penelitian dari Melati Suci Mayasari yang berjudul “Analisa Dan Perancangan Aplikasi Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT. Aditya Buana Inter Sungailiat Bangka”, menghasilkan sistem informasi penggajian karyawan secara komputerisasi dimana sistem informasi penggajian karyawan PT. Aditya Buana Inter yang sebelumnya masih menggunakan sistem manual. Hasil yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah dengan adanya aplikasi sistem informasi penggajian karyawan yang sudah terkomputerisasi ini dapat memberikan kemudahan dalam pelayanan dan penyajian informasi, meningkatkan kinerja serta pengolahan data menjadi lebih baik, tepat, cepat dan akurat serta mempercepat dalam pembuatan laporan gaji karyawan. [2]

CV. Guna Mandiri adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi bordir pakaian. CV. Guna Mandiri masih melakukan kegiatan penggajian perusahaan yang secara semi komputerisasi baik dalam proses pencatatan dan pengelolaan akan gaji karyawan yakni masih di simpan dalam berkas-berkas atau file-file di setiap administrasi yang berbeda sehingga hal ini terkadang tidak efektif dikarenakan harus memakan waktu yang lama untuk membuka berkasnya di folder/berkas lain. Di samping itu, dibutuhkan suatu cara untuk menghitung jumlah gaji pokok ditambah uang kerajinan dan ditambah lagi upah lemburnya yang diberikan oleh perusahaan.

TINJAUAN PUSTAKA

1. Sistem Informasi

Sistem informasi merupakan sistem yang berisi jaringan SPD (sistem pengolahan data), yang dilengkapi dengan kanal komunikasi yang digunakan dalam sistem organisasi data. Elemen proses dari sistem informasi antara lain mengumpulkan data (data gathering), mengelola data yang tersimpan, menyebarkan informasi. [3]

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

2. Aplikasi

Pengertian aplikasi itu sendiri adalah suatu perangkat lunak (software) atau program komputer yang beroperasi pada sistem tertentu yang diciptakan dan dikembangkan untuk melakukan perintah tertentu. Istilah aplikasi itu sendiri diambil dari bahasa Inggris "application" yang pengartian dapat diartikan sebagai penerapan atau penggunaan, pada dasarnya aplikasi merupakan suatu penerapan perangkat lunak atau software yang dikembangkan untuk tujuan melakukan tugas-tugas tertentu. Dalam pengembangannya, aplikasi dapat dikategorikan dalam tiga kelompok, yaitu:

1. Aplikasi desktop Adalah aplikasi yang hanya bisa dijalankan untuk perangkat komputer ataupun laptop saja.
2. Aplikasi web Merupakan aplikasi yang hanya bisa dijalankan menggunakan komputer dan terhubung koneksi internet
3. Aplikasi mobile Adalah aplikasi yang hanya bisa dijalankan diperangkat mobile yang mana belakangan ini untuk penggunaannya sudah cukup banyak.

Pada umumnya suatu aplikasi di berbagai perangkat yang dioperasikan oleh operating system (OS) yang ada dalam perangkat tersebut. Beberapa kriteria yang menandakan bahwa suatu aplikasi itu berkualitas dan bermanfaat bagi penggunaannya, yaitu:

- a. Aplikasi dapat memenuhi kebutuhan penggunaannya
- b. Aplikasi yang digunakan dapat berjalan di multi-platform
- c. Aplikasi dapat merespon intruksi yang diberikan dengan cepat dan membutuhkan resource (processor, memory, storage) yang rendah. [4]

3. Pengertian Penggajian

Menurut Mulyadi "sistem akuntansi penggajian dirancang untuk menangani transaksi perhitungan gajikaryawan dan pembayarannya". Mulyadi memberikan definisi gaji adalah sebagai berikut: gaji merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan yang mempunyai jenjang jabatan manajer, umumnya gaji diberikan secara tetap perbulan. Sedangkan menurut Manullang gaji adalah pemberian kepada pegawai dengan pembayaran berupa uang sebagai balas jasa suatu pekerjaan yang telah dilaksanakan sebagai pemberian kegairahan untuk pelaksanaan dan kegiatan diwaktu yang akan datang. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, pada dasarnya sistem informasi penggajian adalah sistem informasi yang digunakan untuk menangani atau melaporkan transaksi – transaksi dan memberikan informasi terkait dengan penggajian karyawan. [5]

4. Pengertian Database

Menurut Abdul Kadir, database atau yang disebut juga dengan basis data adalah sebuah kegiatan untuk mengorganisir sekumpulan data. Data diorganisir sehingga saling terhubung sehingga memudahkan pemilik data untuk menggunakan data tersebut.

Data yang dimiliki oleh sebuah aplikasi atau perangkat lunak nantinya akan diolah untuk menghasilkan informasi. Informasi inilah yang menjadi hasil dari pengolahan database. Untuk mendapatkan informasi yang lebih menguntungkan dan lebih cepat maka organisme harus dilakukan dengan baik. Menurut C.J. Date, basis data atau database adalah sebuah koleksi data atau informasi operasional. Informasi atau data ini tidak hanya sengaja disimpan tapi juga akan digunakan untuk sebuah aplikasi yang berhubungan dengan sebuah organisasi. [6]

Mysql adalah salah satu jenis database server yang sangat populer, hal ini disebabkan karena MYSQL menggunakan SQL sebagai bahasa dasar untuk mengakses databasenya. MYSQL bersifat open source, software ini di lengkapi dengan source code (kode yang dipakai untuk membuat MYSQL), bentuk executable-nya atau koe yang dapat dijalankan secara langsung oleh sistem operasi (Kadir, 2008:62) MySQL (My Structure Query Language) atau yang biasa dibaca "ma-se-kuel" adalah sebuah program pembuat database yang bersifat open source, artinya siapa saja boleh menggunakannya dan tidak dicekal. Kelebihan dari MySQL adalah ia menggunakan bahasa Query standar yang dimiliki SQL (Structure Query Language). SQL adalah suatu bahasa permintaan yang terstruktur yang telah distandarkan untuk semua program pengakses database seperti Oracle, Posgres SQL, SQL Server, dan lain-lain (Madcoms, 2008). [7]

5. Pengertian Metode Waterfall

Metode waterfall adalah salah satu jenis model pengembangan aplikasi dan termasuk ke dalam classic life cycle (siklus hidup klasik), yang mana menekankan pada fase yang berurutan dan sistematis. Untuk model pengembangannya, dapat dianalogikan seperti air terjun, dimana setiap tahap dikerjakan secara berurutan mulai dari atas hingga ke bawah.

Jadi, untuk setiap tahapan tidak boleh dikerjakan secara bersamaan. Sehingga, perbedaan dari metode waterfall dengan metode agile terletak pada tahapan SDLC -nya. Model ini juga termasuk ke dalam pengembangan

*penulis korespondensi



perangkat lunak yang terbilang kurang iteratif dan fleksibel. Karena, proses yang mengarah pada satu arah saja seperti air terjun. [9]

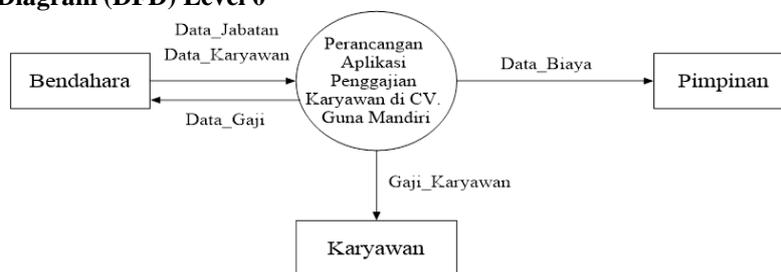
METODE PENELITIAN

1. Analisa Permasalahan

Sistem yang masih digunakan pada perusahaan dalam manajemen penggajian masih menggunakan cara manual seperti karyawan memulai absen – kemudian bendahara mengumpulkan data absen setiap hendak gaji – data gaji – lalu di rekap gaji – kemudian rekap gaji diberikan kepada pimpinan untuk di verifikasi – kemudian setelah pimpinan mengecek dan telah memverifikasi – bendahara menerima kembali hasil verifikasi gaji – bendahara membagikan hasil gaji ke karyawan – terima gaji.

Perancangan sistem merupakan suatu sistem kegiatan yang dilakukan untuk mendesain suatu sistem yang mempunyai tahapan-tahapan kerja yang tersusun secara logis, dimulai dari pengumpulan data yang diperlukan guna pelaksanaan perancangan tersebut. Langkah selanjutnya adalah menganalisis data yang telah dikumpulkan guna menentukan batasan-batasan sistem, kemudian melangkah lebih jauh lagi yakni merancang sistem tersebut.

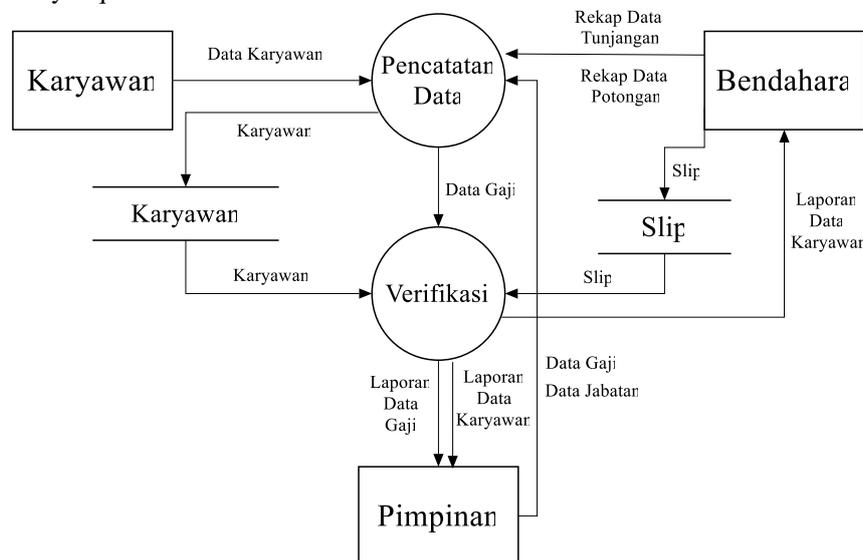
2. Data Flow Diagram (DFD) Level 0



Gambar 1 Data Flow Diagram Level 0

3. Data Flow Diagram (DFD) Level 1

DFD Level 1 dari Aplikasi Monitoring perkembangan belajar anak berkebutuhan khusus berbasis web pada Sekolah Luar Biasa Syafiq.



Gambar 2 Data Flow Diagram Level 1

Terdapat 5 Proses yang dimana pada proses nya yaitu :

1. Proses 1.0 admin menginput data siswa, data siswa yang di input oleh admin akan masuk ke database siswa, setelah itu data siswa yang di input oleh admin akan tampil di user guru.
2. Proses 2.0 jadwal pembelajaran siswa, admin menginput jadwal pembelajaran siswa, setelah di input oleh admin akan masuk ke database jadwal, jadwal pembelajaran siswa yang di input oleh admin akan muncul di user guru.

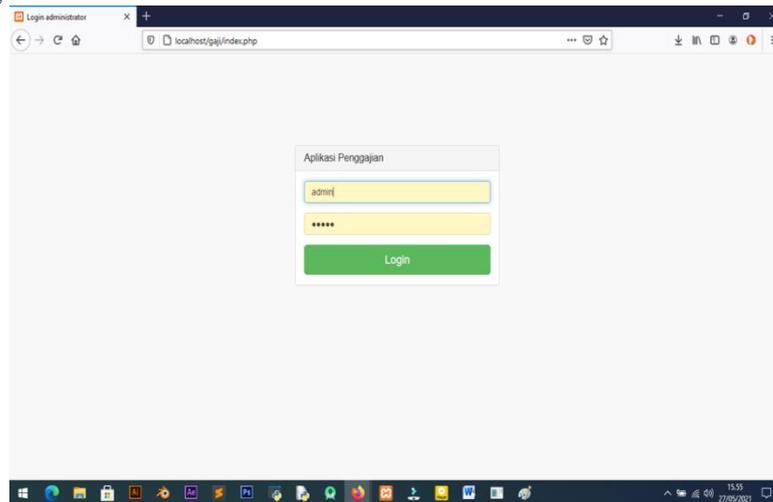
*penulis korespondensi



3. Proses 3.0 perkembangan siswa hanya bisa di input oleh guru, setelah di input guru perkembangan siswa akan masuk ke database perkembangan, perkembangan siswa yang di input oleh guru akan tampil di user admin dan juga orang tua.
4. Proses 4.0 data guru di input oleh admin dan data guru yang di input oleh admin akan masuk ke database guru, lalu data guru yang di input oleh admin akan tampil di user guru.
5. Proses 5.0 pada proses ini hanya admin saja yang bisa menginput data user.

HASIL PENELITIAN DAN DISKUSI

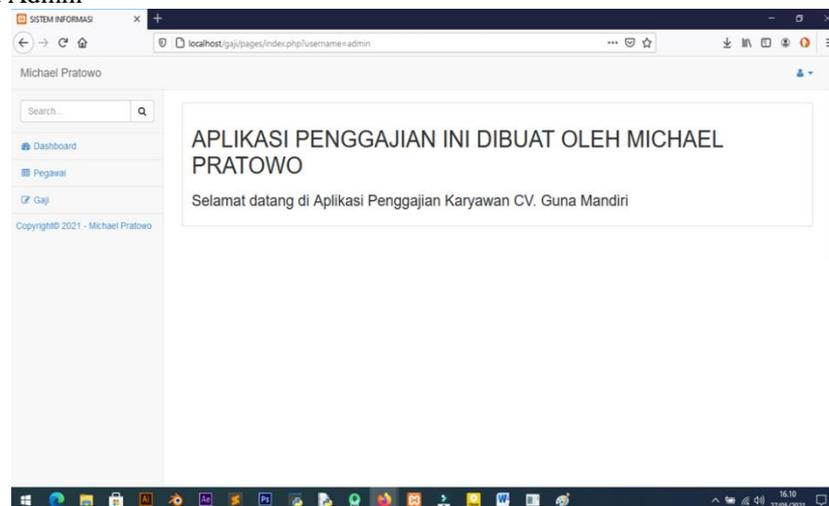
1. Hasil Tampilan Interface User Aplikasi Monitoring Perkembangan Belajar Anak Berkebutuhan Khusus
 - a. Halaman Login



Gambar 3 Halaman Login Admin

Gambar diatas merupakan gambar tampilan login. Halaman tersebut digunakan untuk melakukan proses login admin.

- b. Dashboard Admin



Gambar 4 Halaman Dashboard admin

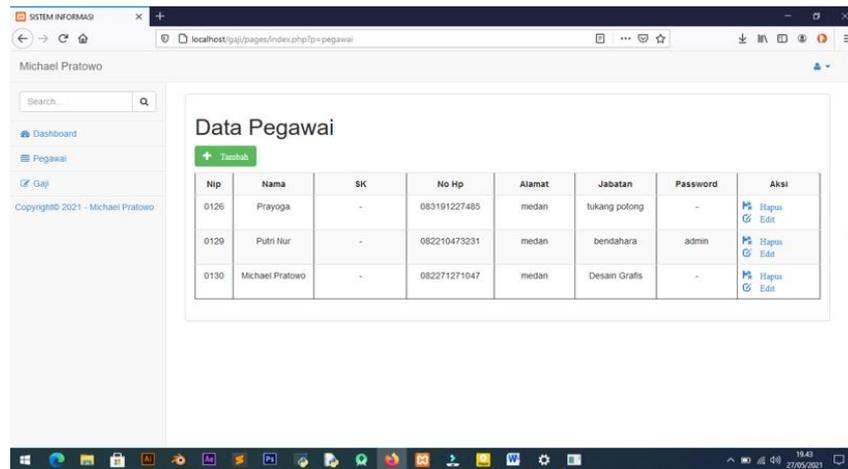
Gambar diatas tampilan dashboard admin untuk mengelola data siswa, guru, dan orang tua,

- c. Halaman Data Pegawai

*penulis korespondensi



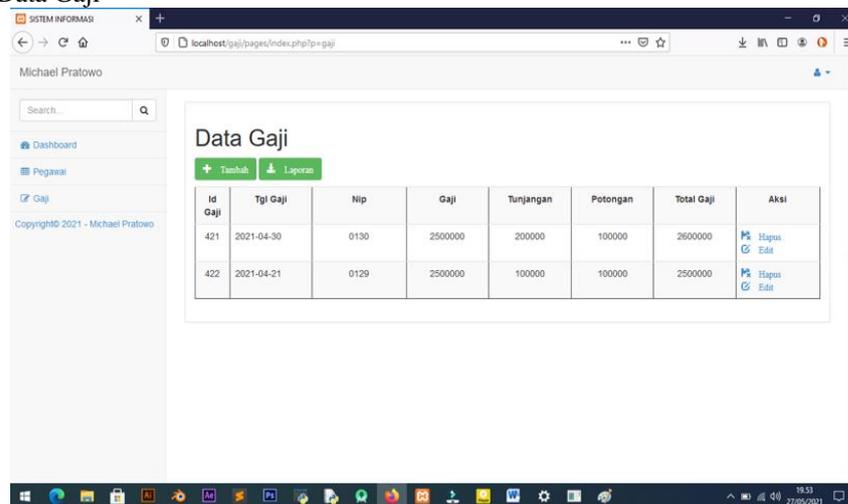
This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



Gambar 5 Halaman Data Pegawai

Halaman ini untuk mengatur jadwal pembelajaran menambah, menghapus dan mengubah data pegawai.

d. Halaman Data Gaji



Gambar 6 Halaman Data Gaji

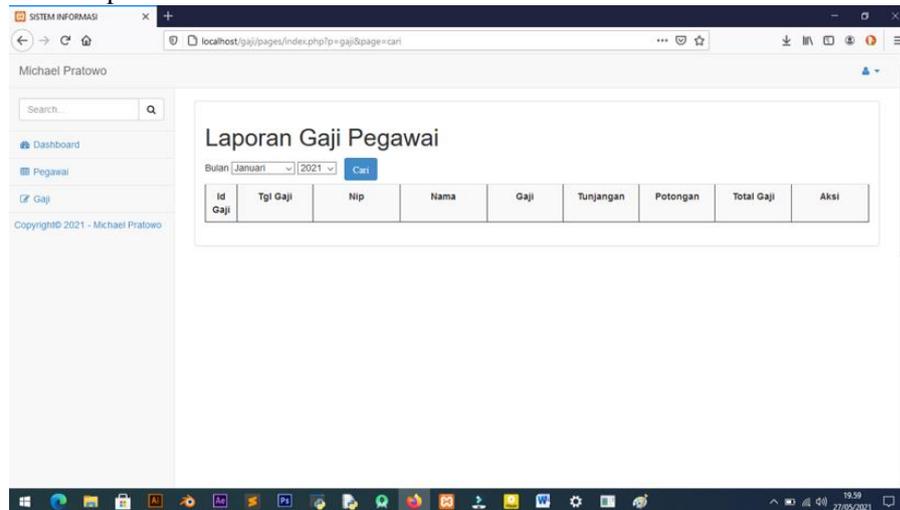
Gambar diatas tampilan halaman data siswa, untuk melihat data siswa menambah, mengubah, dan menghapus data siswa.

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.

e. Halaman Data Laporan



Gambar 7 Halaman Data Laporan

Pada halaman ini admin dapat melihat dan mencetak laporan penggajian.

KESIMPULAN

Kesimpulan yang bisa diambil dalam pengerjaan Tugas Akhir ini adalah sebagai berikut : Aplikasi Penggajian Karyawan di CV. Guna Mandiri telah dirancang agar mempermudah melakukan penggajian sehingga lebih efektif. Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan di CV. Guna Mandiri ini diharapkan bisa dijadikan sebagai acuan untuk pengembangan kedepannya.

Sistem belum menerapkan proses penggajian karyawan via transfer ke rekening masing-masing karyawan, untuk pengembangan lebih lanjut diharapkan bisa menerapkan penggajian via transfer dalam sistem ini.

REFERENSI

- [1] L. H. Muhammad Dedi Irawan, "SISTEM PENGGAJIAN KARYAWAN PADA LKP GRACE EDUCATION CENTER," (*Jurnal Teknologi Informasi*, vol. 1, no. 2, pp. 125-136, 2017.
- [2] M. S. Mayasari, "ANALISA DAN PERANCANGAN APLIKASI SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. ADITYA BUANA INTER SUNGAILIAT BANGKA," *Jurnal SIMETRIS*, vol. 6, no. 2, pp. 227-288, 2015 .
- [3] d. Syahrani, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT. Tunggal Jaya Expressindo Jakarta," *Indonesian Journal on Networking and Security*, vol. 9, no. 4, pp. 51-57, 2020.
- [4] M. Prawiro, "Maxmanroe," 30 04 2019. [Online]. Available: https://www.maxmanroe.com/vid/teknologi/pengertian-aplikasi.html#pengertian_aplikasi_adalah. [Diakses 27 05 2021].
- [5] Y. V. Fibriyanti, "ANALISIS SISTEM INFORMASI AKUNTANSI PENGGAJIAN (Studi Kasus pada PT. Populer Sarana Medika, Surabaya)," *ISSN 2502 - 3764*, vol. 2, no. 1, pp. 371-384, 2017.
- [6] A. Design, "musdeoranje.net," 25 07 2016. [Online]. Available: <https://www.musdeoranje.net/2019/03/pengertian-database.html>. [Diakses 09 04 2021].
- [7] S. Meita Riestiana, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Commenditaire Vennontschap (CV) RGL," *Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, vol. 6, no. 4, pp. 31-37, 2014.
- [8] N. B. N. d. M. Fathoni, "Koneksi Database PHP-MySQL," *SAINTIKOM*, vol. 5, no. 2, pp. 211-220, 2008.

*penulis korespondensi



-
- [9] M. R. Adani, "Sekawan Media," 29 12 2020. [Online]. Available: <https://www.sekawanmedia.co.id/metode-waterfall/>. [Diakses 09 04 2021].
- [10] R. Giovani, "TisuCoding," 10 04 2021. [Online]. Available: <https://tisu coding.com/metode-waterfall/>. [Diakses 26 05 2021].
- [11] "Info Terlengkap," 17 02 2017. [Online]. Available: <https://infoterlengkap.blogspot.com/2013/02/flowmap.html>. [Diakses 09 04 2021].
- [12] A. Suratna, "Agussuranta.net," 09 03 2021. [Online]. Available: <http://agussuratna.net/2021/03/09/mengenal-definisi-fungsi-dan-simbol-dalam-flow-map/>. [Diakses 27 07 2021].
- [13] Maniah & Hamidi, DFD, 2017.
- [14] Shalahuddin, Sukamto , DFD, 2015.

*penulis korespondensi



This is an Creative Commons License This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.