

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA TOKO BUKU DAN PERCETAKAN ABDI KARYA KABANJAHE BERBASIS WEB

¹Eliasta Ketaren, ^{*2}Sanriomi Sintaro, ³Christian Alderi Jeffta Soewoeh, ⁴Edwin Tenda, ⁵Wisard Widsli Kalengkongan

^{1,2,3,4,5}Sistem Informasi, Jurusan Matematika, Fakultas MIPA, Universitas Sam Ratulangi
Kampus Unsrat, Kleak, Manado, Indonesia 95115

*Email: sanriomi@unsrat.ac.id

Abstract

CV. Abdi Karya Kabanjahe is a business entity under the leadership of GBKP which is engaged in printing and libraries such as invitations, screen printing banners, and others. A company needs an information system that can manage business activities in the company. To avoid errors in payroll activities, an information system is needed that can support payroll activities within the company. The payroll problem that often occurs in this business entity is the ineffectiveness of payroll activities because they still use conventional methods in the process. Making this information system is done by means of data collection, analysis, design, implementation up to testing the information system, the object of research in Employee Payroll. This information system is created using the PHP programming language. The final result of this thesis is an employee payroll information system at the WEB-based Abdi Karya Kabanjahe bookstore and printing house.

Keyword: Information Systems, Payroll, Web, PHP.

Abstrak

CV. Abdi Karya Kabanjahe adalah suatu badan usaha di bawah moderamen GBKP yang bergerak di bidang percetakan dan perpustakaan seperti undangan, sablon spanduk, dan lain – lain. Sebuah perusahaan membutuhkan suatu sistem informasi yang dapat mengelola aktivitas bisnis pada perusahaan tersebut. Untuk menghindari kesalahan dalam kegiatan penggajian, dibutuhkan sistem informasi yang dapat menunjang aktivitas penggajian di dalam perusahaan tersebut. Masalah penggajian yang sering terjadi di badan usaha ini adalah tidak efektifnya kegiatan penggajian dikarenakan masih menggunakan cara konvensional dalam pengerjaannya. Pembuatan sistem informasi ini di lakukan dengan cara pengumpulan data, analisis, perancangan, implementasi hingga pada uji coba sistem informasi, obyek penelitian dalam Penggajian Karyawan. Sistem informasi ini dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP. Hasil akhir dari skripsi ini adalah sistem informasi penggajian karyawan pada toko buku dan percetakan Abdi Karya Kabanjahe berbasis web.

Kata Kunci: Sistem Informasi, Penggajian, Web, PHP.

1. Pendahuluan

Abdi Karya Kabanjahe merupakan sebuah unit usaha yang bergerak di bidang percetakan dan toko buku. Toko tersebut melayani dalam percetakan buku, buku – buku gereja, sablon, dan percetakan undangan dan lainnya. Abdi Karya Kabanjahe mempunyai kurang lebih 30 orang karyawan dan bekerja sesuai bidangnya masing – masing.

Sejalan dengan meningkatnya perkembangan teknologi dalam segala bidang, maka sudah sewajarnya jika perusahaan dan instansi baik milik pemerintah maupun swasta mengalami peningkatan di setiap sektor[1]. Dengan adanya peningkatan tersebut perusahaan membutuhkan tenaga kerja yang disebut dengan karyawan, yang ditugaskan perusahaan untuk melaksanakan kegiatan operasional pada perusahaan tersebut[2]. Gaji/upah merupakan suatu hal yang diterima setiap karyawan yang bekerja di setiap perusahaan sebagai bayaran atas kinerja mereka setiap bulannya[3]. Untuk

menentukan berapa gaji yang harus diterima oleh karyawan, ada beberapa komponen yang harus diperhatikan yaitu : absen, gaji pokok, lembur. Absen merupakan suatu pendataan kehadiran karyawan. Dalam absen ini akan diketahui kehadiran, ketidakhadiran dan keterlambatan karyawan. Setelah data absen direkap, selanjutnya dihitung berapa gaji pokok beserta lembur.

Terkait dengan informasi diatas, Abdi Karya membutuhkan sistem penggajian yang lebih bisa mengoptimalkan pengolahan data gaji karyawan secara cepat dan akurat. Namun belum semua perusahaan menerapkan sistem penggajian yang terkomputerisasi, begitu pun dengan Toko Buku dan Percetakan Abdi Karya Kabanjahe yang sudah menggunakan sistem penggajian terkomputerisasi namun sederhana yaitu menggunakan Ms. Excel sehingga dalam pengolahan datanya mengalami hambatan terjadinya proses kesalahan seperti perhitungan gaji lembur, potongan gaji, gaji pegawai, dan laporan gaji pegawai harus dihitung dan mengalami proses

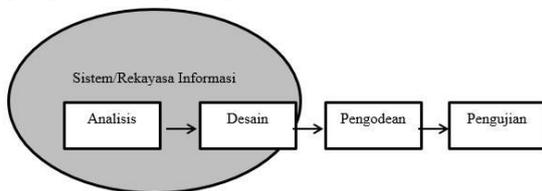
perhitungan berulang – ulang dari tiap karyawannya. Jika masalah ini dibiarkan berlanjut maka akan mengakibatkan sistem kerja menjadi kurang efektif.

Kebutuhan penggunaan sistem diperlukan karena sistem dapat memudahkan proses yang berjalan dan membuat proses tersebut menjadi lebih efektif serta mengurangi kesalahan karena sudah menggunakan komputerisasi[4].

Maka dari itu dibuatlah sebuah sistem informasi penggajian di CV. Abdi Karya Kabanjahe dan dengan harapan sistem informasi yang dibangun dapat diimplementasikan pada badan usaha tersebut. Pemilihan Website dilakukan karena website dapat mengelola data lebih baik dan dapat mempermudah dalam menyampaikan informasi serta komunikasi[5]. Website juga dapat menampilkan data secara realtime sehingga kebutuhan akan Informasi dapat tersempaikan dengan cepat[6], karena dapat memudahkan pengumpulan data dan informasi[7][8]. Kemudian pada akhir pengujian dilakukan dengan menggunakan blackbox yang sehingga dapat mengetahui kelayakan dari aplikasi yang telah dikembangkan[9].

2. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah waterfall yang dapat dilihat pada gambar 1 dibawah ini:



Gambar 1. Waterfall

Dengan mengikuti metode waterfall[10], maka Langkah pertama yang dilakukan adalah Analisis.

Analisis Sistem Berjalan

Analisis Sistem Berjalan yang ada pada CV. Andi Karya Kabanjahe adalah:

1. Karyawan dibagi menjadi dua kategori yaitu karyawan tetap dan karyawan honor.
2. Karyawan bekerja selama enam hari dalam seminggu.
3. Karyawan bekerja selama delapan jam per harinya, dan memiliki jam makan siang selama satu jam.
4. Jumlah kuota cuti diberikan kepada karyawan sebanyak 14 hari dalam setahun.
5. Jika karyawan terlambat datang, akan terkena konsekuensi berupa potongan gaji.
6. Dari ketidakhadiran dan keterlambatan datang bekerja di kantor, akan dilakukan rekap gaji dan absensi selama sebulan.
7. Setelah itu Bagian Keuangan akan menghitung besaran gaji yang akan diterima oleh karyawan setiap bulannya.

Kemudian dilanjutkan dengan pengumpulan data dan kebutuhan pengguna, Waktu dan tempat penelitian, instrumen penelitian serta konsep pada judul yang diangkat dalam penulisan akan menjadi masukan dalam tahap kedua. Jenis penelitian yang akan dilakukan adalah studi kasus yang artinya melakukan penelitian secara langsung pada objek penelitian dengan cara mengumpulkan data, mengolah dan menganalisis data, serta menyimpulkan sehingga kesimpulan diperoleh berdasarkan objek yang diteliti dan kesimpulan adalah berupa perancangan dan implementasi program. Data yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

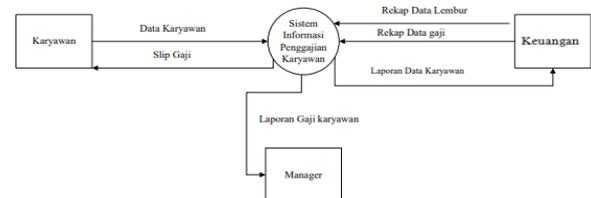
1. Data Primer, wawancara
2. Data Sekunder, teori-teori penunjang yang didapatkan dari buku maupun internet

Desain

Langkah berikutnya adalah desain yang juga membahas tentang Rancangan Basis Data (Database), Diagram Konteks (Context Diagram), Perancangan Diagram Alir (Flowchart)[10], masing – masing diagram tersebut akan digambarkan sebagai berikut ini.

Diagram Konteks

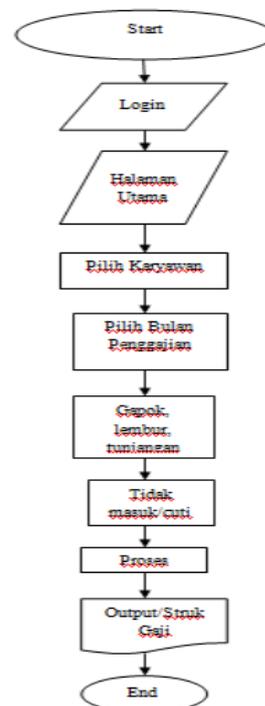
Diagram konteks adalah DFD (Data Flow Diagram) dari perancangan sistem informasi penggajian karyawan pada CV Abdi Karya Kabanjahe.



Gambar 2. Diagram Konteks

Aliran Data

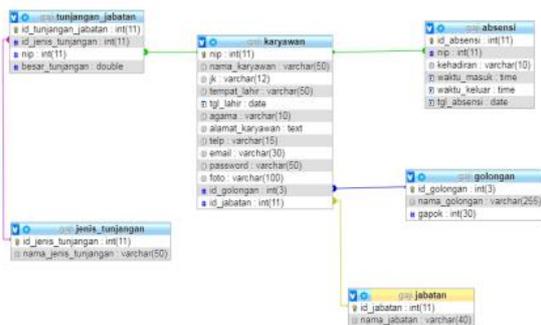
Berikut adalah rancangan Aliran Data (Flowchart) pada sistem tersebut:



Gambar 3. Flow chart

Dari gambar flowchart diatas adalah proses berjalannya sistem penggajian karyawan menggunakan sistem informasi berbasis web, melalui ini kita akan mengetahui bagaimana proses penggajian karyawan berlangsung. Tahap pertama lakukan start setelah itu masuk ke halaman login lalu masuk ke halaman utama, pilih 28 nama karyawan dan pilih bulan penggajian, dan admin akan menginput data gaji pokok karyawan, menghitung lembur, tunjangan – tunjangan dan absensi karyawan. Setelah itu admin akan masuk ke proses perhitungan gapok, lembur dan tunjangan karyawan, setelah itu dikurang dengan ketidakhadiran pegawai. Maka admin akan merekap semua laporan dan memberikan total gaji yang akan diterima oleh karyawan.

Rancangan Basis Data



Gambar 4. Relasi Antar Tabel

Rancangan Antar Muka

Terdiri dari tatap muka yang akan dibuat, seperti form login, menu beranda, tampilan jabatan, data golongan, jenis tunjangan, data karyawan, data tunjangan, data absensi, struk gaji, dan laporan gaji. Berikut adalah salah satu contoh dari rancangan yang telah dibuat:



Gambar 5. Rancangan Laporan Gaji.

3. Hasil dan Pembahasan

Langkah selanjutnya adalah Pengkodean yang setelah dilakukan menghasilkan aplikasi web, Tampilan menu utama merupakan halaman pertama yang akan ditemui sesuai dengan kebutuhan di CV. Abdi Karya Kabanjahe yang terdiri dari beberapa input seperti tampilan Home, tabel jabatan, tabel golongan, tabel jenis tunjangan, tabel karyawan, tabel tunjangan, tabel absensi, tabel struk gaji, tabel laporan absensi, dan tabel laporan gaji.

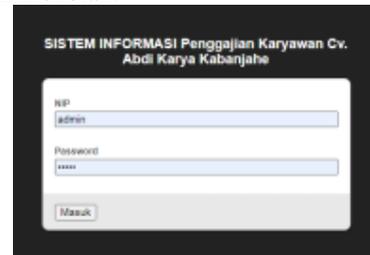
Hasil output program ini adalah tampilan Login, Tampilan Awal Halaman Utama, Tampilan Menu Jabatan, Tampilan Menu Golongan, Tampilan Menu Jenis Tunjangan, Tampilan Menu Karyawan, Tampilan Menu

Tunjangan, Tampilan Menu Absensi, Tampilan Menu Struk Gaji, Tampilan Menu Slip Gaji, Tampilan Halaman Input Absens, Tampilan Halaman Laporan Absensi, tampilan halaman rekap absensi, tampilan halaman laporan gaji dan tampilan halaman rekap gaji.

Berikut adalah beberapa gambar tampilan dari aplikasi website yang telah dibuat:

1. Tampilan Login

Pada tampilan login, user/admin harus memasukkan identitas seperti NIP dan password untuk login ke dalam sistem. Jika salah memasukkan NIP dan Password maka sistem akan menolak.



Gambar 6. Tampilan Login

2. Tampilan Halaman Utama

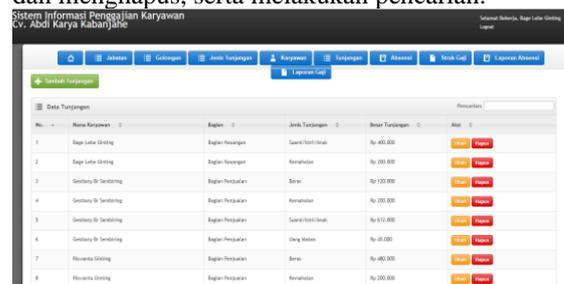
Setelah berhasil login, user akan diarahkan ke tampilan home/halaman utama sistem tersebut. Disini terdapat berbagai menu yang dapat diakses oleh admin sistem, berikut adalah gambar tampilan halaman utama:



Gambar 7. Tampilan Halaman Utama

3. Tampilan Menu Tunjangan

Menu Tunjangan adalah menu yang berisikan nama – nama karyawan yang menerima tunjangan beserta jenis dan total tunjangan. Admin juga dapat menambah data tunjangan sesuai dengan yang karyawan terima, mengedit dan menghapus, serta melakukan pencarian.

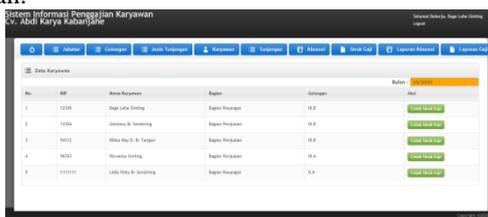


Gambar 8. Tampilan Menu Tunjangan

4. Tampilan Menu Struk Gaji

Tampilan Menu Struk Gaji adalah tampilan yang berisikan nama – nama karyawan beserta golongan. Disini

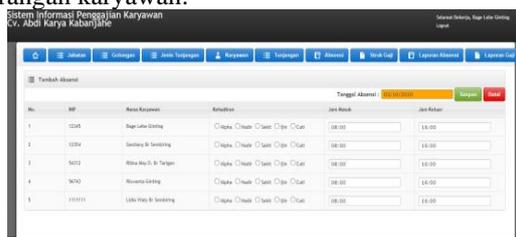
admin dapat mencetak slip gaji masing – masing karyawan sesuai dengan data absensi karyawan selama sebulan.



Gambar 9. Tampilan Menu Struk Gaji

5. Tampilan Rekap Absensi

Tampilan Halaman Input Absensi adalah tampilan untuk menginput data – data absensi karyawan. Disini admin dapat menginputkan absensi karyawan sesuai dengan tanggal, bulan, dan tahun. Admin juga dapat menginputkan absensi karyawan sesuai dengan keterangan karyawan.



Gambar 10. Tampilan Rekap Absensi

Langkah selanjutnya adalah Testing dari aplikasi yang telah dibuat dengan menggunakan blackbox, hasil testing yang diberikan kepada beberapa ahli komputer mengatakan bahwa aplikasi dapat berjalan dengan baik, tahapannya adalah Untuk dapat melihat sistem tersebut admin harus terlebih dahulu login, jika login berhasil maka admin akan dapat menyimpan dan menginput data – data karyawan mulai dari data lembur, tunjangan beras, uang makan dan ongkos.

4. Kesimpulan

Adapun kesimpulan yang diambil penulis adalah Mempermudah proses perhitungan gaji karyawan menjadi lebih maksimal, kemudian dapat menghemat waktu pencarian, pencatatan data dan pemasukan data dan dapat menyajikan informasi secara cepat. Further works untuk penelitian ini adalah sistem penggajian saat ini hanya mencakup sampai proses pembuatan laporan penggajian, untuk kedepannya diharapkan proses penggajian dapat diintegrasikan hingga proses pembuatan transaksi keuangan. Dalam penerapannya sistem informasi penggajian hendaknya dilengkapi dengan sistem keamanan data seperti penggunaan software.

Daftar Pustaka

[1] I. Fauzan, S. Sintaro, and A. Surahman, “Media Pembelajaran Anatomi Tulang Manusia Menggunakan Radio Frequency Identification (RFID) Berbasis Website (Studi Kasus Universitas XYZ),” *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 3, no. 1, pp. 41–45, 2022.

[2] A. A. Aldino, E. D. Pratiwi, S. Sintaro, and A. D. Putra, “Comparison of market basket analysis to determine consumer purchasing patterns using fp-growth and apriori algorithm,” in *2021 International Conference on Computer Science, Information Technology, and Electrical Engineering (ICOMITEE)*, 2021, pp. 29–34.

[3] A. Surahman and N. Nursadi, “Sistem Pendukung Keputusan Kenaikan Gaji Karyawan Dengan Metode Topsis Berbasis Web,” *JTKSI (Jurnal Teknol. Komput. Dan Sist. Informasi)*, vol. 2, no. 3, pp. 82–87, 2019.

[4] M. F. Sebayang and E. Ketaren, “SISTEM PEMINJAMAN BUKU PADA PERPUSTAKAAN STMIK KRISTEN NEUMANN INDONESIA MENGGUNAKAN QR CODE,” *Publ. Ilm. Teknol. Inf. NEUMANN*, pp. 28–32, 2018.

[5] M. Rifai, E. Alfonsius, and L. Sanjaya, “PEMODELAN SISTEM INFORMASI ALUMNI STMIK ADHI GUNA BERBASIS WEBSITE,” *SEMNASTEKNOMEDIA ONLINE*, vol. 5, no. 1, pp. 1–2, 2017.

[6] S. Sintaro, A. Surahman, and A. T. Prastowo, “PENERAPAN WEB WALKERS SEBAGAI MEDIA INFORMASI UNTUK PERBANDINGAN MANUAL BREWING COFFEE DI INDONESIA,” *JSiI (Jurnal Sist. Informasi)*, vol. 7, no. 2, pp. 132–137, 2020.

[7] D. A. Megawaty *et al.*, “PENERAPAN DAN PELATIHAN WEB PKK DESA PURWOREJO KOTA GAJAH LAMPUNG TENGAH,” *Community Dev. J. J. Pengabd. Masy.*, vol. 3, no. 1, pp. 339–344, 2022.

[8] S. Setiawansyah, H. Sulistiani, and V. H. Saputra, “Penerapan Codeigniter Dalam Pengembangan Sistem Pembelajaran Dalam Jaringan Di SMK 7 Bandar Lampung,” *J. CoreIT J. Has. Penelit. Ilmu Komput. dan Teknol. Inf.*, vol. 6, no. 2, pp. 89–95, 2020.

[9] S. Sukardi, E. Alfonsius, and A. Y. Safitri, “Sistem Informasi E-Menu Pada Café Raego Berbasis Web Mobile,” *E-JURNAL JUSITI J. Sist. Inf. dan Teknol. Inf.*, vol. 9, no. 1, pp. 9–17, 2020.

[10] A. S. Rosa, “Rekayasa perangkat lunak terstruktur dan berorientasi objek,” 2016.