

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PT. CAMPUS DATA MEDIA BERBASIS WEB

Gesit Tegus Tangguh Sembodo¹, Setyoningsih Wibowo²

^{1,2}Prodi Informatika, Fakultas Teknik dan Informatika, Universitas PGRI Semarang

Gedung Pusat Lantai 3, Kampus 1 Jl. Sidodadi Timur 24, Semarang

E-mail : gesittefas@gmail.com¹ , ninink.1623@gmail.com²

Abstrak

PT Campus Data Media, adalah sebuah perusahaan yang bergerak di bidang jasa pelatihan Teknologi dan Informasi, Selama ini dalam proses penggajian di PT. Campus Data Media masih dilakukan secara manual dengan proses yang masih manual. Hal ini menyebabkan ketidaknyamanan bagi karyawan, oleh Krena itu penulis bertujuan untuk membangun aplikasi databse berbasis web untuk pengolahan data karyawan, data jabatan, data gaji, data absensi dan pengolahan laporan berbasis web. Perangkat lunak yang digunakan untuk mendukung membangun pembuatan aplikasi ini yaitu pemrograman PHP dan MySQL untuk mengelola database.

Kata Kunci: sistem informasi penggajian, Web, PHP, MySQL

I. PENDAHULUAN

Penggajian pegawai merupakan kegiatan rutin di PT. Campus Data Media semarang. Saat ini pencatatan ata penggajian karyawan masih dilakukan secara manual dan bisa dikatakan kurang memadai, dalam memberikan gaji setiap perusahaan berbeda – beda. Dimana gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda sesuai dengan jabatan dan tingkat golongannya. Sehingga tidak mengherankan bila suatu perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan gaji tenaga kerja tersebut. Hal ini disebabkan adanya jumlah tenaga kerja yang banyak dan waktu yang digunakan untuk menghitung gaji sangatlah singkat yang biasanya dilakukan di ahkir bulan.

Oleh karena itu penulis membuat dan menyusun ssitem ini dengan tujuan membantu dalam mengontrol dan mendukung keseluruhan aktifitas dan kinerja sumber daya serta mempermudah dan mengakuratkan proses perhitungan gaji pokok, tunjangan untuk karyawan lembur dan potongan – potongan.

II. METODOLOGI PENELITIAN

1. Metodologi penelitian

Model Pengembangan Perangkat Lunak Model pengembangan perangkat lunak pada perancangan sistem Sistem informasi penggajian karyawan menggunakan Iterative Waterfall Model. Alur dari Iterative waterfall model dimulai dari analisa kebutuhan, desain implementasi, verifikasi, serta pengujian dan pemeliharaan akan tetapipada pengembangan ini hanya baru selesai pada tahap implementasi [2].

2. Landasan Teori

a. Aplikasi

Pengertian aplikasi adalah suatu bagian dari perangkat lunak yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah-masalah yang khusus yang dihadapi user dengan menggunakan kemampuan komputer[3].

b. Web

Adalah fasilitas internet yang menghubungkan dokumen dalam lingkup lokal maupun jarak jauh. Dokumen pada website disebut dengan web page dan link dalam website memungkinkan pengguna bisa berpindah dari satu page ke page lain (hyper text), baik diantara page yang disimpan dalam server yang sama maupun server diseluruh dunia. Pages diakses dan dibaca melalui browser seperti Netscape Navigator, Internet Explorer, Mozilla Firefox, Google Chrome dan aplikasi browser lainnya. (Hakim Lukmanul, 2004)[4].

c. Condeigniter

Adalah kerangka kerja pengembangan aplikasi PHP berdasarkan arsitektur yang terstruktur. Codeigniter memiliki tujuan untuk memberikan alat bantu yang dibutuhkan seperti helpers and libraries untuk mengimplementasi tugas yang biasa dilakukan.[5].

d. Bootstrap

Bootstrap adalah paket aplikasi siap pakai untuk membuat front-end sebuah website. Bisa dikatakan, bootstrap adalah template desain web dengan fitur plus. Bootstrap diciptakan untuk mempermudah proses desain web bagi berbagai tingkat pengguna, mulai dari level pemula hingga yang sudah berpengalaman [6].

e. PHP

PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis. PHP dikatakan sebagai sebuah server-side embedded scriptlanguage artinya sintaks-sintaks dan perintah yang kita berikan akan sepenuhnya dijalankan oleh server tetapi disertakan pada halaman HTML biasa. Aplikasi-aplikasi yang dibangun oleh PHP pada umumnya akan memberikan hasil pada web browser tetapi prosesnya secara keseluruhan dijalankan di server [7].

f. XAMMP

XAMPP adalah sebuah software web server Apache yang didalamnya sudah tersedia database server MySQL dan mendukung PHP programming. XAMPP merupakan singkatan dari X (untuk empat sistem operasi), Apache, MySQL, PHP, Perl [8].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisa Kebutuhan

Pada tahap ini yang digunakan dari metode interative *Waterfall* adalah pengembangan dari *waterfall* Dalam tahap analisis peneliti menentukan kebutuhan pada perusahaan baik kebutuhan sistem juga kebutuhan dari karyawan (user).

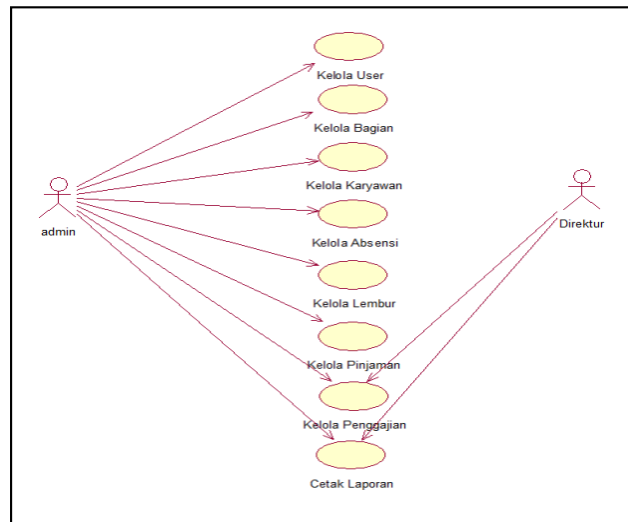
- a. Admin dapat merekap atau mengelola, menambahkan, data karyawan, data gaji, laporan gaji karyawan melalui fitur pada system tersebut.
- b. Karyawan dapat mencetak slip gaji dan bisa mengisi absensi yang disediakan oleh system.

2. Desain

A. Use Case Diagram

Use case diagram adalah aktivitas yang dilakukan oleh system berupa reson terhadap permintaan pengguna serta hubungan antara actor-aktor pengguna (Satzinger, Jackson, dan Burd, 2012).

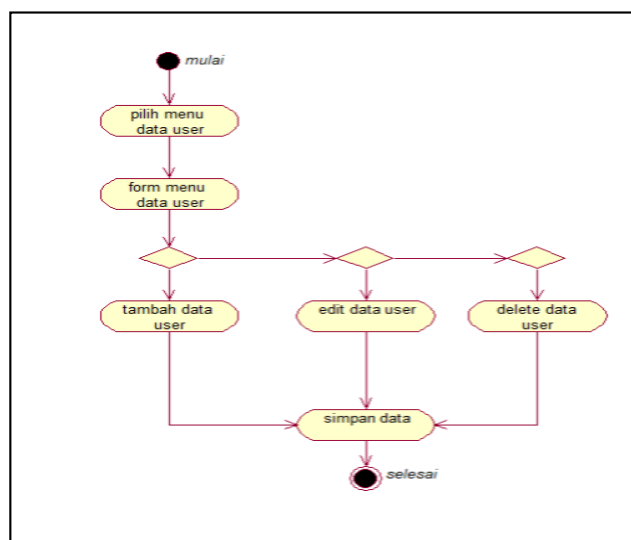
Nama Usecase	Kelola Data User
Aktor	Admin
Deskripsi	Usecase ini merupakan proses untuk mengolah data user seperti tambah, edit, dan hapus
Kondisi Awal	Admin telah login, dan masuk ke menu Kelola data user
Kondisi Akhir	Data User berhasil tersimpan/terhapusn pada basis data



Gambar 1. Use Case Diagram

B. Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang menunjukkan alur kerja atau aktivitas user secara berurutan. *Activity diagram* sendiri dari beberapa notasi dan fungsi kegunaan masing-masing. (Satzinger, Jackson, dan Burd, 2012).



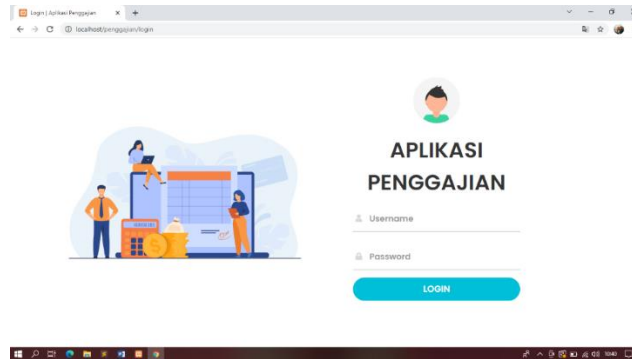
Gambar 2. Activity Diagram

3. Implementasi

Tahap implementasi merupakan tahap yang berupa hasil dari perancangan sistem yang telah dibuat. Berikut adalah beberapa tampilan dari sistem:

a. Halaman Login

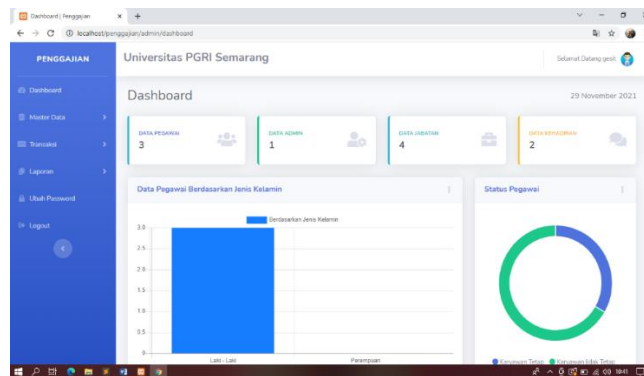
Berisi username dan password yang akan di masukan oleh Admin atau karyawan



Gambar 3. Halaman Login

b. Halaman Dashboard Admin

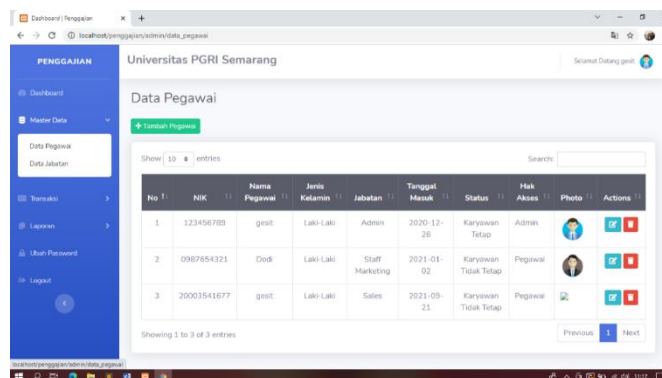
Halaman Dashboard Admin berisi tentang master data, transaksi, laporan, ubah password, dan bisa mengetahui statistik jumlah karyawan.



Gambar 4. Halaman Dashboard Admin

c. Data Akun Admin

Data Akun Admin berisi tentang Data identitas karyawan beserta jabatannya



Gambar 5. Data akun admin

d. Data Gaji Karyawan

Data Gaji Karyawan berisi tentang bagaimana Admin bisa mengatur Gaji sesuai dengan jabatannya dan bisa membuat laporan tentang gaji setiap bulan nya

No	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Gaji Pokok	TJ. Transport	Uang Makan	Potongan	Total Gaji
1	0987654321	Dodi	Laki-Laki	Staff Marketing	Rp. 2.500.000	Rp. 300.000	Rp. 200.000	Rp. 0	Rp. 3.000.000
2	20003541677	gesit	Laki-Laki	Staff Marketing	Rp. 2.500.000	Rp. 300.000	Rp. 200.000	Rp. 0	Rp. 3.000.000
3	20003541677	gesit	Laki-Laki	Sales	Rp. 2.500.000	Rp. 300.000	Rp. 200.000	Rp. 0	Rp. 3.000.000

Gambar 6. Data Gaji Karyawan

e. Data Absensi Karyawan

Pada Data Absensi Karyawan admin bisa mengetahui masuk karyawan yang masuk dan tidak atau sedang sakit

No	NIK	Nama Pegawai	Jenis Kelamin	Jabatan	Hadir	Sakit	Alpha
1	0987654321	Dodi	Laki-Laki	Staff Marketing	3	0	0
2	20003541677	gesit	Laki-Laki	Sales	0	0	0
3	123456789	gesit	Laki-Laki	Admin	0	0	0

Gambar 7. Data Absensi Karyawan

f. Halaman Dashboard Pegawai

Halaman dashboard pegawai berisi tentang identitas karyawan beserta jabatannya, dan karyawan juga bisa melihat gaji setiap bulannya.

Selamat datang, Anda login sebagai pegawai

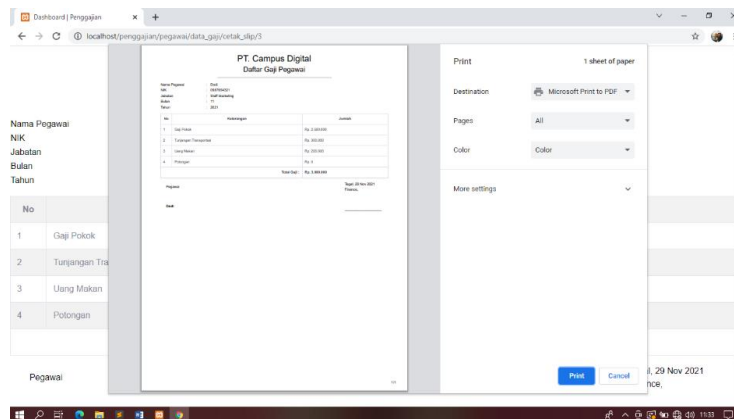
Data Pegawai

- Nama Pegawai : Dodi
- Jabatan : Staff Marketing
- Tanggal Masuk : 2021-01-02
- Status : Karyawan Tidak Tetap

Gambar 8. Dashboard Karyawan

g. Cetak Slip Gaji

Pada Cetak Slip Gaji berisi nominal karyawan mendapatkan gaji secara rinci dan lengkap



Gambar 9. Cetak slip gaji karyawan

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis, perancangan dan pembuatan perangkat lunak pada perusahaan, maka dapat diambil beberapa kesimpulan yaitu:

1. Adanya sistem yang sudah terkomputerisasi ini cepat dan mudah untuk menyimpan dan mencari data apabila dibutuhkan dengan diberi tenggang waktu yang singkat oleh pimpinan.
2. Sistem berbasis desktop pada penggajian karyawan ini dapat memberikan kemudahan dalam penginputan data, sehingga meminimalkan untuk terjadinya kesalahan-kesalahan yang dapat menghambat waktu dalam proses pembuatan laporan dan transaksi pembayaran
3. Dengan menggunakan sistem ini pengguna dapat menghemat waktu dalam melakukan segala pengolahan data secara cepat.

VI. REFERENSI

[1] Devi Lestari, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PR. Tunas Mandiri Kabupaten Pacitan,” *IJNS - Indones. J. Netw. Secur.*, vol. 3, no. 4, May 2014.

[2] Nunung Hidayatun, “Problem Solving Sistem Penggajian Karyawan Dalam Manajemen Operasional Komputer Menggunakan Pendekatan Sistem,” *IJCIT Indones. J. Comput. Inf. Technol.*, vol. 1, no. 2, 2016.

[3] Supri Andoko, “Pembuatan Sistem Komputerisasi Manajemen Penggajian Pada Comanditer Venoschaf (CV). Mobile Cell Pacitan,” *Speed - Sentra Penelit. Eng. Dan Edukasi*, vol. 5, no. 2, Aug. 2012.

[4] Hani Puti Raisa, Ricki Sastra, and Nu'man Musyaffa, “Penerapan Metode Waterfall Pada Sistem Informasi Wedding Organizer Lili Vicky Decoration,” *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 6, no. 2, 2018.

[5] Nu'man Musyaffa, “Rancang Bangun Sistem Informasi Akademik Pada SMK Bina Nusa Wisata Tangerang Menggunakan Model Waterfall,” *JITK J. Ilmu Pengetah. Dan Teknol. Komput.*, vol. 3, no. 1, pp. 47–52, Aug. 2017.

[6] Santi Nasution, “Sistem Informasi Pengolahan Data Gaji Pegawai Pada Kantor Dinas Perikanan Dan Kelautan Labuhan Batu Dengan Menggunakan Visual Basic 6.0,” Feb. 2009.

[7] Henny Destiana, “Sistem Informasi Penjualan Barang Berbasis Web Pada PT. Catur Daya Persada Jakarta,” *Paradig. - J. Komput. Dan Inform.*, vol. 16, no. 2, pp. 32–43, 2014.

[8] Lukman Arif Sanjani, Sulis Janu Hartati, and Pantjawati Sudarmaningtyas, “Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Pegawai dan Remunerasi Jasa Medis pada Rumah Sakit Bedah Surabaya,” *J. Sist. Inf. Dan Komput. Akunt.*, 2014.