ARTIKEL

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN DI PT. ALAM TIRTA PLAST

Oleh:

ADI KRISTIAWAN

13.1.03.03.0026

Dibimbing oleh :

1. **ERNA DANIATI, M.Kom.**
2. **ARIE NUGROHO, S.Kom., MM.**

PROGRAM STUDI SISTEM INFORMASI

FAKULTAS TEKNIK

UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

TAHUN 2017

SURAT PERNYATAAN
ARTIKEL SKRIPSI TAHUN 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap	: Adi Kristiawan
NPM	: 13.1.03.03.0026
Telepon/HP	: 085730767838
Alamat Surel (Email)	: adikristiawan45@gmail.com
Judul Artikel	: Sistem Informasi Penggajian Karyawan Di PT. Alam Tirta Plast
Fakultas – Program Studi	: Teknik – Sistem Informasi
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Nusantara PGRI Kediri
Alamat Perguruan Tinggi	: Jl. KH. Achmad Dahlan No. 76 Kediri

Dengan ini menyatakan bahwa :

a. artikel yang saya tulis merupakan karya saya pribadi (bersama tim penulis) dan bebas plagiarisme.
b. artikel telah diteliti dan disetujui untuk diterbitkan oleh Dosen Pembimbing I dan II.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari ditemukan ketidaksesuaian data dengan pernyataan ini dan atau ada tuntutan dari pihak lain, saya bersedia bertanggungjawab dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Mengetahui		Kediri, 07 Agustus 2017
Pembimbing I	Pembimbing II	Penulis,
Erna Daniati, M.Kom. NIDN. 0723058501	Arie Nugroho, S.Kom., MM. NIDN. 0712108103	Adi Kristiawan NPM. 13.1.03.03.0026

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN DI PT. ALAM TIRTA PLAST

Adi Kristiawan
13.1.03.03.0026
Fakultas Teknik – Sistem Informasi
adikristiawan45@gmail.com
Erna Daniati, M.Kom.[1] dan Arie Nugroho, S.Kom., MM.[2]
UNIVERSITAS NUSANTARA PGRI KEDIRI

ABSTRAK

PT. Alam Tirta Plast merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dalam bidang produksi kantong plastik. Dalam penelitian ini, penulis membuat sebuah aplikasi sistem informasi penggajian karyawan. Sistem informasi penggajian ini dirancang menggunakan metode *prototyping*. metode *prototyping* adalah suatu metode yang dalam proses pembuatan model sederhana *software* mengijinkan pengguna memiliki gambaran dasar tentang program serta melakukan pengujian awal *prototyping*, memberikan fasilitas bagi pengembang dan pemakai untuk saling berinteraksi selama proses pembuatan sehingga pengembang dapat dengan mudah memodelkan perangkat lunak yang akan dibuat. Pemodelan sistem dalam penelitian ini menggunakan *Unified Modeling Language (UML)*. Sistem informasi penggajian karyawan ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah HRD, personalia maupun bagian keuangan dalam melaksanakan tugasnya. *Fitur* dalam sistem informasi penggajian karyawan ini antara lain input data karyawan, input data presensi karyawan, input data gaji karyawan, laporan data karyawan, laporan data presensi karyawan, laporan data gaji karyawan dan slip gaji karyawan. Sistem informasi penggajian ini telah dikembangkan dari yang sebelumnya menggunakan *microsoft excel* ke aplikasi berbasis desktop. Sistem informasi penggajian karyawan ini lebih efektif dan efisien karena bisa mengurangi kesalahan (*Human Error*) dalam hal penghitungan gaji karyawan sehingga sangat membantu kinerja dari bagian keuangan. Kesimpulan dari penelitian ini adalah mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data penggajian karyawan, penelitian ini berhasil merancang sistem informasi penggajian efisien dan sesuai dengan data presensi karyawan ke dalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototype*.

KATA KUNCI : PT. Alam Tirta Plast, Metode *Prototyping*, UML, Sistem Informasi Penggajian Karyawan.

I. LATAR BELAKANG

Pada era globalisasi ini perkembangan dan kemajuan teknologi informasi di segala bidang terutama yang berbasis IT (*Information and Technology*) berkembang dengan sangat pesat. Hal ini ditunjukkan oleh media-media elektronik yang sekarang hampir semuanya serba digital. PT. Alam Tirta Plast merupakan sebuah perusahaan yang bergerak dibidang produksi kantong plastik. Perusahaan ini beralamatkan di jalan Mataram No. 183 Kabupaten Kediri Provinsi Jawa Timur.

Gaji adalah suatu bentuk pembayaran atas penyerahan jasa yang diberikan secara teratur kepada seorang karyawan atas jasa dan hasil kerjanya. Besarnya gaji pokok yang diberikan kepada seorang karyawan, biasanya sangat tergantung atau dipengaruhi dari latar belakang pendidikan yang dimiliki, kemampuan atau *skill* maupun pengalaman kerjanya. Para karyawan sangat sensitif terhadap kesalahan maupun ketidakwajaran dalam hal gaji. Oleh sebab itu, dengan adanya suatu sistem yang mampu melakukan perhitungan gaji dengan tepat waktu dan dengan jumlah yang akurat menjadi sangat dibutuhkan dalam sebuah instansi maupun perusahaan.

Gaji pada karyawan PT. Alam Tirta Plast pada umumnya akan dibagikan pada setiap akhir bulan dengan cara menstransfer ke rekening masing-masing karyawan. Sistem administrasi penggajian yang diterapkan saat ini masih manual yaitu dengan menggunakan *Microsoft office excel* dalam penghitungan gaji sehingga muncul berbagai persoalan antara lain informasi data presensi karyawan yang disajikan menjadi kurang teliti, waktu yang diperlukan untuk pembuatan berbagai macam laporan yang berhubungan dengan sistem penggajian karyawan menjadi lama, sering terjadi masalah karena salah penghitungan dan pembayaran gaji yang kurang sesuai dengan data presensi karyawan, proses auditing sewaktu-waktu sulit untuk dilakukan.

Dikarenakan hal tersebut diatas, maka disusun sebuah program komputer mengenai gaji karyawan. Dimana sistem ini diharapkan mampu memberikan solusi terbaik dari berbagai masalah yang ada di PT. Alam Tirta Plast tersebut. Metode pengembangan yang digunakan adalah *prototype* agar waktu pengembangan bisa lebih cepat serta mengurangi kemungkinan kesalahpahaman kebutuhan sistem. Berdasarkan uraian diatas, penulis bermaksud untuk mengambil tugas akhir dengan judul ***"SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN DI PT. ALAM TIRTA PLAST".*** Diharapkan dengan adanya aplikasi ini dapat

mendukung kelancaran dalam proses penginputan dan perhitungan data gaji karyawan.

II. METODE

Proses pengembangan sistem seringkali menggunakan pendekatan *prototype*. Metode ini sangat baik digunakan untuk menyelesaikan masalah kesalahpahaman antara *user* dan analis yang timbul akibat *user* tidak mampu mendefinisikan secara jelas kebutuhannya (Mulyanto, 2009).

Prototype adalah pengembangan yang cepat dan pengujian terhadap model kerja dari aplikasi baru melalui proses interaksi dan berulang-ulang yang biasa digunakan ahli sistem informasi dan ahli bisnis. *Prototype* disebut juga desain aplikasi cepat (*Rapid Application Design/RAD*) karena menyederhanakan dan mempercepat desain sistem (O'Brien, 2005).

Model *prototype* dapat digunakan untuk menyambungkan ketidakpahaman *client* mengenai hal teknis dan memperjelas spesifikasi kebutuhan yang diinginkan *client* kepada pengembang perangkat lunak. Sering *client* membayangkan kebutuhan yang diinginkan tapi tidak terspesifikasikan secara detail dari segi masukan, proses, dan keluaran. Disisi lain seorang pengembang sistem harus menspesifikasi sebuah kebutuhan secara detail dari segi teknis. Dalam pembuatan sistem informasi penggajian karyawan di PT. Alam Tirta Plast memiliki beberapa tahapan yang akan dilakukan antara lain sebagai berikut:

1. Pengumpulan kebutuhan

   Tahap pengumpulan kebutuhan merupakan tahap awal dilakukannya penelitian. Penulis melakukan analisis agar dapat mengetahui seluruh kebutuhan yang diperlukan dalam proses pengembangan sistem. Pengembangan sistem yang dilakukan adalah sistem informasi penggajian karyawan yang mana masih sering terjadinya kesalahan dalam penghitungan gaji yang tidak sesuai dengan data presensi karyawan dan proses penghitungan gaji karyawan masih belum efisien karena masih menggunakan *Microsoft office excel* dalam penghitungan gaji karyawan, dimana *file excel* tidak terintegrasi dan sering duplikasi.
2. Membangun *prototyping*

   Setelah mendapatkan serta mengetahui seluruh kebutuhan yang diperlukan dalam pengembangan sistem, maka dilakukan tahap pembuatan *prototype.* Dalam tahap ini membuat format *input* dan *output* dari penggajian karyawan.
3. Evaluasi *prototyping*

   Evaluasi dilakukan dengan mengadakan diskusi kepada pihak *client.* Pihak *client* yaitu HRD PT. Alam Tirta Plast. Diskusi yang dibicarakan yaitu tentang

kelayakan dan kesesuaian *prototype* yang dibuat kepada pihak *client*. Kelayakan dan kesesuaian merupakan ketersediaan dan kelengkapan fungsi-fungsi yang terdapat pada *prototype* sudah sesuai dengan yang diinginkan *client* atau belum. Apabila *prototype* sudah sesuai, maka kita bisa melanjutkan ke tahap selanjutnya.

4. Mengkodekan sistem

   Setelah *prototype* dibangun kemudian dievaluasi dan sesuai dengan apa yang diteliti, maka dilakukan proses *coding*. Dalam tahap ini, *prototype* yang telah disepakati berupa sistem informasi penggajian karyawan di PT. Alam Tirta Plast yang akan diterjemahkan dalam bahasa pemrograman MySQL dan Delphi 2010.

5. Menguji sistem

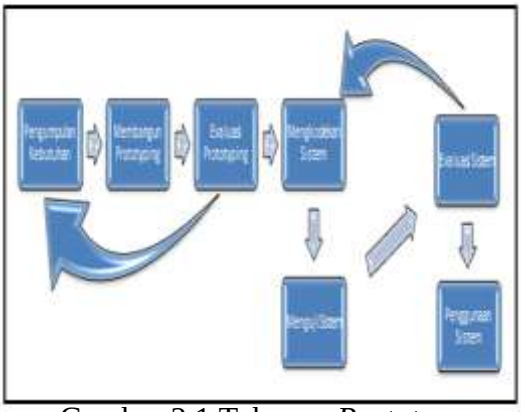
   Sistem yang telah selesai dibangun melalui tahap *coding*, kemudian diuji. Hal ini dilakukan untuk memastikan bahwa perangkat lunak yang telah dibuat dapat digunakan dengan baik dan sudah layak pakai atau perlu disempurnakan lagi.dalam penelitian ini akan digunakan pengujian *prototype* dengan menggunakan metode *blackbox testing*.

6. Evaluasi sistem

   Sistem yang telah diuji kemudian dilakukan evaluasi. Evaluasi dilakukan setelah aplikasi dianggap telah memenuhi kebutuhan pengguna. Evaluasi akan dilakukan oleh pengembang dengan menganalisis dan menyimpulkan hasil pengujian dan penilaian terhadap fungsionalitas sistem informasi penggajian karyawan secara general.

7. Menggunakan sistem

   Penggunaan sistem adalah tahap terakhir dalam pengembangan sistem metode *prototype*. Tahapan ini menandakan sistem telah beroperasional dengan baik.

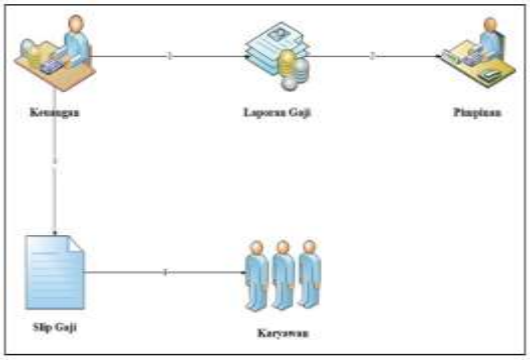


Gambar 2.1 Tahapan *Prototype*

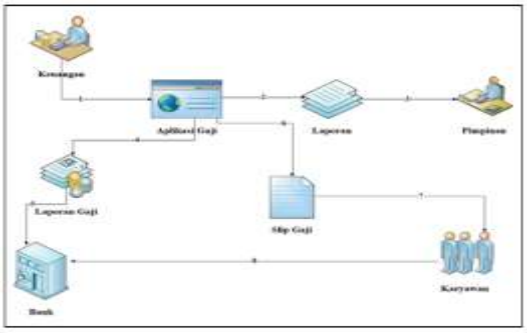
III. HASIL DAN KESIMPULAN

1. Analisis Sistem Lama

   Sistem penggajian yang digunakan saat ini masih manual yaitu dengan menggunakan *Microsoft office excel excel* dalam penghitungan gaji karyawan, dimana *file excel* tidak terintegrasi dan sering duplikasi, Sering terjadinya kesalahan dalam penghitungan gaji yang tidak sesuai dengan data presensi karyawan, dan pembayaran gaji belum menggunakan rekening bank.



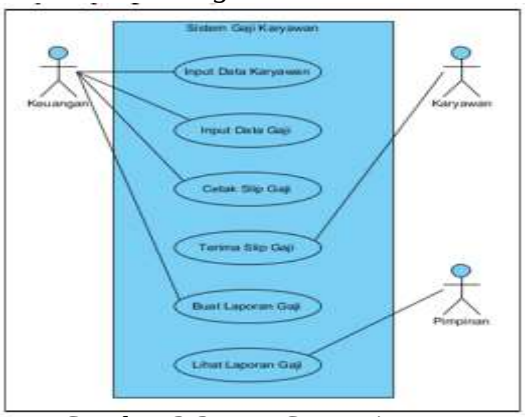
Gambar 3.1 Sistem Berjalan



Gambar 3.2 Sistem yang diusulkan

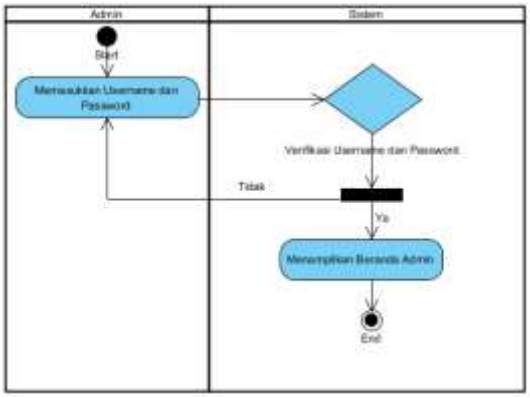
2. Perancangan Sistem

a. *Use Case Diagram*

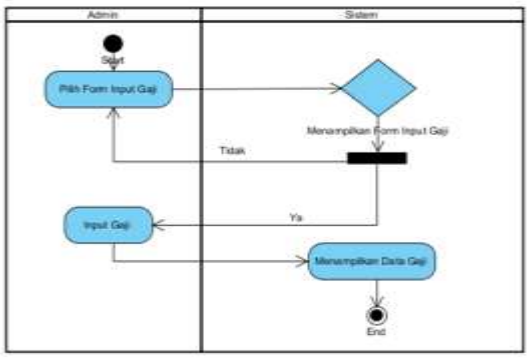


Gambar 3.3 *Use Case Diagram*

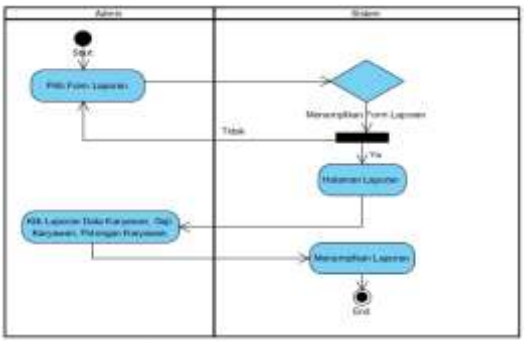
b. *Activity Diagram*



Gambar 3.4 *Activity Diagram Admin*

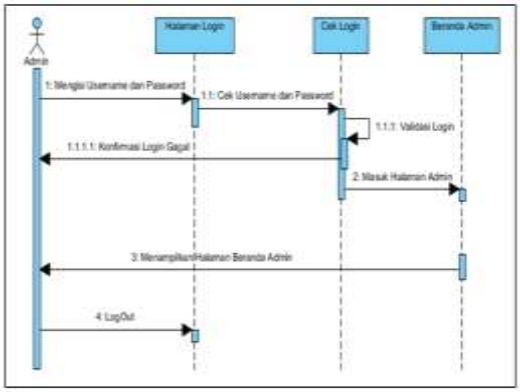


Gambar 3.5 *Activity Diagram* Gaji

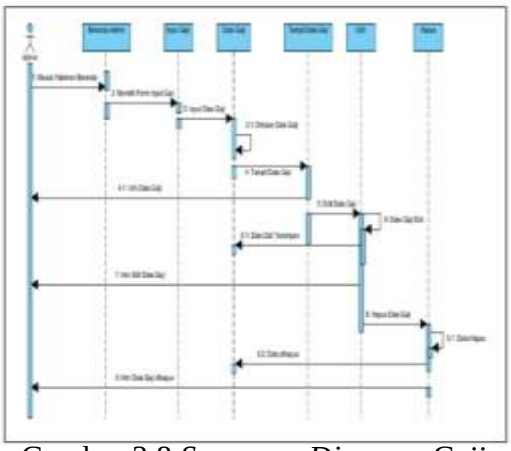


Gambar 3.6 *Activity Diagram* Laporan

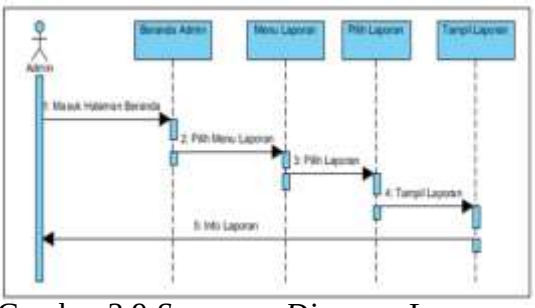
c. *Sequence Diagram*



Gambar 3.7 *Sequence Diagram Admin*

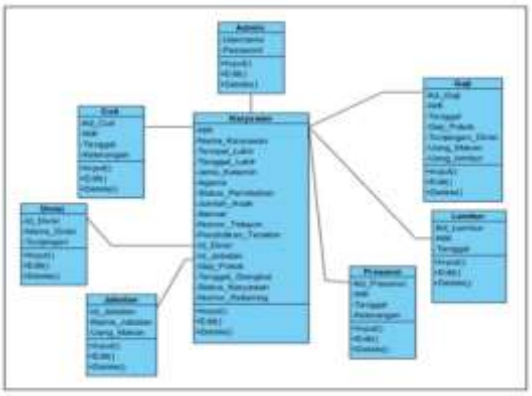


Gambar 3.8 *Sequence Diagram* Gaji



Gambar 3.9 *Sequence Diagram* Laporan

d. *Class Diagram*



Gambar 3.10 *Class Diagram*

3. Implementasi Sistem

a. Tampilan *Input*

1. Menu *Login*

Gambar 3.11 *Menu Login*

2. Halaman Karyawan

Gambar 3.12 Halaman Karyawan

3. Halaman *Departement*

Gambar 3.13 Halaman *Departement*

4. Halaman Presensi

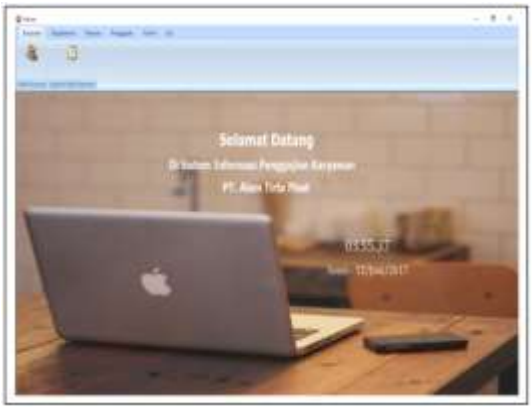
Gambar 3.14 Halaman Presensi

5. Halaman Gaji

Gambar 3.15 Halaman Gaji

b. Tampilan *Output*

1. Halaman Menu Utama



Gambar 3.16 Halaman Menu Utama

2. Halaman Laporan

Gambar 3.17 Halaman Laporan

3. Slip Gaji Karyawan

Gambar 3.18 Slip Gaji Karyawan

4. Simpulan dan Saran

a. Simpulan

Berdasarkan dari hasil analisis dan pembahasan pengembangan sistem informasi penggajian karyawan yang telah dilakukan pada bab-bab sebelumnya, serta berdasarkan rekayasa yang telah dilakukan maka dapat diperoleh simpulan sebagai berikut:

1. Mempermudah dan mempercepat proses pengolahan data penggajian karyawan.
2. Penelitian ini berhasil merancang sistem informasi penggajian yang efisien dan sesuai dengan data presensi karyawan ke dalam pengembangan sistem menggunakan metode *prototype* dan sesuai dengan hasil pengujian sistem maka hasil rancangan sistem ini layak untuk diusulkan.

b. Saran

Berdasarkan simpulan dan analisis yang telah dilakukan, maka terdapat saran-saran sebagai berikut:

1. Sistem informasi penggajian ini berfokus pada penggajian dan tidak membahas penghitungan pajak, untuk penelitian selanjutnya dapat diintegrasikan dengan fungsi keuangan lainnya dan dapat membahas penghitungan pajak.
2. Sistem informasi penggajian ini perlu ditambahkan fitur *backup* data agar keamanan data lebih terjaga.
3. Sistem informasi penggajian ini perlu ditambahkan *enkripsi password* agar keamanan sistem ini lebih terjamin.

IV. DAFTAR PUSTAKA

Achmad S. Ruky. 2006. *Sistem Manajemen Kinerja*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.

Alhadi, A. 2013. *Sistem Informasi Penggajian dan Pengupahan Karyawan Menggunakan Arsitektur Hierarchical-Model-View-Control Framework PHP Codeigniter pada PT. Krakatau Wajatama Cilegon*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga.

Amrullah, A. 2002. *Unified Modeling Language (UML)*. Bandung: Pustaka.

Azrozi. 2011. *Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada BMT Berkah Syariah*. Skripsi. Jakarta: Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah.

Davis, Gordon B. 2002. *Kerangka Dasar: Sistem Informasi Manajemen, Bagian I Pengantar, Seri Manajemen No. 90-A. Cetakan Kedua Belas.* Jakarta: PT. Pustaka Binawan Pressindo.

Hasibuan. 2002. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: Bumi Aksara.

Jogiyanto, HM. 2001. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.

Jogiyanto, HM. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi.

Jogiyanto, HM. 2009. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Andi.

Kani. Firmansyah, Sufandi. 2010. *Pemrograman Database Menggunakan Delphi (Delphi Win32 dan MySQL 5.0 dengan Optimalisasi Komponen ZeosDBO)*. Jakarta: Graha Ilmu.

Ladjamudin, Al-Bahra bin. 2005. *Analisis dan Desain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Laudon, Kenneth C. dan Laudon, Jane P. 2007.*"Sistem Informasi Manajemen" Mengelola Perusahaan Digital Buku 1 Edisi 10*. Jakarta: Salemba Empat.

Madcoms. 2003. *Pemrograman Borland Delphi 7*. Yogyakarta: Andi.

Mulyanto, Agus. 2009. *Sistem Informasi Konsep & Aplikasi*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Munawar. 2005. *Pemodelan Visual dengan UML*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Novita, Dita M. A. 2008. *Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Berdasarkan Peraturan Pemerintah Nomor 21 Mengenai Pajak Penghasilan*. Skripsi. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember.

Nugroho, A. 2005. *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*

dengan Metodologi Berorientasi Objek. Bandung: Informatika.

Nugroho, A. 2005. *Rational Rose untuk Pemodelan Berorientasi Objek*. Bandung: Informatika.

O'Brien, James A. 2005. *Pengantar Sistem Informasi: Persefektif Bisnis dan Manajerial (12th edition). Salemba Edition*. Jakarta: Salemba Empat.

Prasetyo, D. 2003. *Kolaborasi PHP dan MySQL*. Jakarta: Gramedia.

Rudianto, Arief M. 2011. *Pemrograman Web Dinamis Menggunakan PHP dan MySQL*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Samsudin, Sadili. 2006. *"Manajemen Sumber Daya Manusia"*. Bandung: CV. Pustaka Setia.

Tanjung, B. R. 2011. *Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan pada PT. Pertamina Unit Bisnis Pertamina EP Tanjung*. Skripsi. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Amikom.

Waljiyanto. 2003. *Sistem Basis Data Analisis dan Pemodelan Data*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yanuar. Y, Hakim. 2004. *Pemrograman Delphi dengan Database Microsoft SQL Server*. Jakarta: Elek Media Komputindo.