

## **PERENCANAAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA CV. MUSTIKA BAHARI**

**Raden Kania<sup>1</sup>, Anggi Haerani<sup>2</sup>, Sulsiah<sup>2</sup>**

<sup>1,3</sup>Teknik Informatika, Sistem Informasi, Universitas Banten Jaya

<sup>2</sup>Pendidikan Akuntansi, Universitas Banten Jaya

Jl. Syech Maulana Yusuf, Boru, Kec. Curug, Kota Serang, Banten

[kania@unbaja.ac.id](mailto:kania@unbaja.ac.id), [anggihaerani@unbaja.ac.id](mailto:anggihaerani@unbaja.ac.id), [sulsiah99@gmail.com](mailto:sulsiah99@gmail.com)

### **ABSTRACT**

*In the age of information technology as it now has made humans. Entering a new era, namely the information age that demands everything running fast, CV. Mustika Bahari is a company engaged in the industrial sector that has not implemented a computerized system so that existing payroll information for new employees can not be fulfilled optimally. To get information, the data processing. Slow can result in slow presentation, a problem that exists in CV. Mustika Bahari than the finance and admiistartion departemen. The design uses the waterfall method, data flow, and entity relationship diagram. The employee payroll system, because this computerized payroll information system can change work that was previously done manually and seems to take a long time to provide information and make a decision in doing attendance employee hiring employees*

**Keywords:** *CVustika Bahari, payroll, waterfall*

### **PENDAHULUAN**

Kemajuan zaman selalu ditandai dengan peningkatan ilmu pengetahuan serta adanya perubahan teknologi yang semakin canggih dan hebat dalam penggunaannya. Sistem informasi adalah kesatuan dari elemen-elemen yang saling terhubung (Kania et al., 2022) yang meliputi kegiatan memasukkan (*input*), memproses (*process*), *storage*, dan *distribution (output)* data, atau informasi dan menyebabkan reaksi (mekanisme umpan balik) guna melakukan suatu tujuan (Raharja, 2017).

Berbagai upaya dilakukan untuk mengimbangi kemajuan zaman tersebut. Setiap orang berlomba dalam meningkatkan ilmu pengetahuan, *skills* atau keterampilan dan kecakapan sesuai dengan bidangnya. Komputer merupakan seperangkat alat elektronik yang mampu melakukan kegiatan-kegiatan seperti menginput, mengelola, dan menyimpan data serta sekaligus memberikan output berupa informasi yang sangat membantu tugas-tugas yang dulu hanya dapat dilakukan secara manual oleh tenaga ahli manusia (Hidayanti et al., 2021). Komputer mampu bekerja secara efektif dan efisien dapat menyimpan data dengan kepastian ruang yang besar (*database*), adanya tingkat keamanan data yang cukup baik serta memiliki keakuratan data dan informasi. Komputer dimanfaatkan oleh setiap individu, kelompok, wirausaha, instansi pemerintahan dan badan usaha lainnya. Masalah Gaji atau Imbalan Kerja bagi Karyawan merupakan hal yang sensitif dan berpengaruh langsung pada produktivitas kerja individu (Kania, Raden; Effendy, Rustam; Risdiyansyah, 2021). Sistem penggajian suatu instansi atau wirausaha sangat mempengaruhi keberadaan pekerja dan instansi. Penggajian yang tepat dapat memberikan kepuasan bagi pekerja maupun instansi, hal ini dapat berpengaruh pada kegiatan operasional instansi, sehingga siklus penggajian pada instansi sangat penting.

CV. Mustika Bahari memiliki kurang lebih 100 karyawan, Maka dari itu alasan memilih penelitian skripsi di CV. Mustika Bahari adalah terjadinya kesalahan pada penghitungan gaji dan kehilangan data karyawan karena masih menggunakan cara yang konvensional dalam melakukan penghitungan gaji karyawan. Proses yang terjadi yaitu bendahara mengumpulkan data absensi, menghitung gaji pokok, tunjangan, insentif dan lembur karyawan. Setelah itu, bendahara mengambil uang di bank kemudian memasukkan kedalam amplop dan membagikannya kepada semua karyawan. Kesalahan sering terjadi saat bendahara melakukan rekap absen karyawan dengan menghitung berapa potongan gaji karyawan ketika terlambat, tidak hadir, sakit dan izin, sehingga terjadi kesalahan penghitungan gaji karyawan. Akibat terjadinya kesalahan dalam melakukan proses penghitungan gaji karyawan, maka data karyawan

tidak valid dan harus dihitung ulang dan memerlukan banyak waktu. Dari uraian yang di jelaskan di atas, maka penulis membuat laporan SKRIPSI yang berjudul Perancangan Sistem Penggajian Karyawan Pada CV. Mustika Bahari.

## **METODE PENELITIAN**

*Waterfall* merupakan salah satu metode pengembangan sistem informasi yang memiliki sifat sistematis dan seksuensial (Kania et al., 2022). Tujuannya adalah mengembangkan sistem secara berurutan dan berkelanjutan. Artinya sistem akan dikembangkan dari tahapan pertama pada metode samapai pada tahapan akhirnya. Berikut implemntasi tahapan metode *waterfall* pada pembuatansistem yang akan dibuat.

### 1) *Requirement Definition*

Tahap ini adalah penentuan hal-hal penting sebagai dasar dari permasalahan yang akan dianalisis. Dalam tahapan ini dilakukan identifikasi masalah, pengumpulan data, serta wawancara yang bertujuan untuk memntukan kebutuhan sistem dan mengevaluasi solusi alternatif.

#### a) Identifikasi Masalah

Memahami permasalahan terjadi, mengapa diperlukan perancangan sistem informasi penggajian karyawan pada CV. Mustika Bahari

#### b) Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data pada proposl skripsi ini dilakukan dengan dua metode observasi dan wawancara.

##### 1) Observasi

Pada proposal skripsi ini diawali dengan mencari informasi data karyawan kepada pimpinan perusahaan.

##### 2) Wawancara

Metode ini dilakukan untuk memperoleh informasi data apa saya yang dibutuhkan dengan cara melakuakan Tanya jawab langsung kepada pimpinan perusahaan

### 2) *System dan Software Design*

Pada tahap ini diadaptasi hasil dari analisi kebutuhan dalam bentuk *design*, diantaranya DFD yang digunakan untuk pemodelan perangkat lunak agar lebih mudah diimplementasian kedaam sistem. Untuk perancangan database ini menggunakan database MySQL dan untuk memberi gambaran dibuatlah layout program.

### 3) *Implementation and Unit Testing*

Setelah melalui tahap analisis dan design selanjutnya masuk kedalam tahap pembuatan kode program, yaitu dengan implementasi rancangan program dalabentuk kedalam *source code framework codeginitier* sebagai php dan bootstrap sebagai CSS sehingga semua fungsi dapat dijalankan oleh pengguna.

### 4) *Integration and System Testing*

Pada tahap ini pengujian sebeleum sistem siap digunan oleh pengguna, maka dilakukan pengujian terlebih dahulu pada masing masing fitur dan fungsinya agar sesuai yang diharapkan. Pengujian yang dilakukan menggunakan metode *black box* testing untuk menentukan keshlahan pada sisteyang menungkin terjadi agar dapat diperbaiki dan siap digunakan.

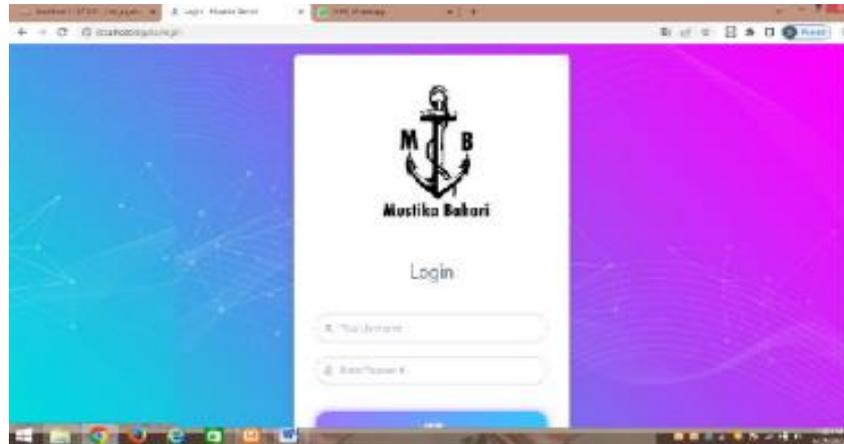
### 5) *Operation and Maintenance*

Tahap terahir yaitu penerapan sistem dan pemeliharaan secara berkala dimulai dari

mencadangkan database, perubahan struktur *hardware* dan *update* fitur pada

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam Implementasi sistem harus mengoprasikan sistem penggajian karyawan di Cv. Mustika Bahari dan harus mengikuti prosedur sebagai berikut:



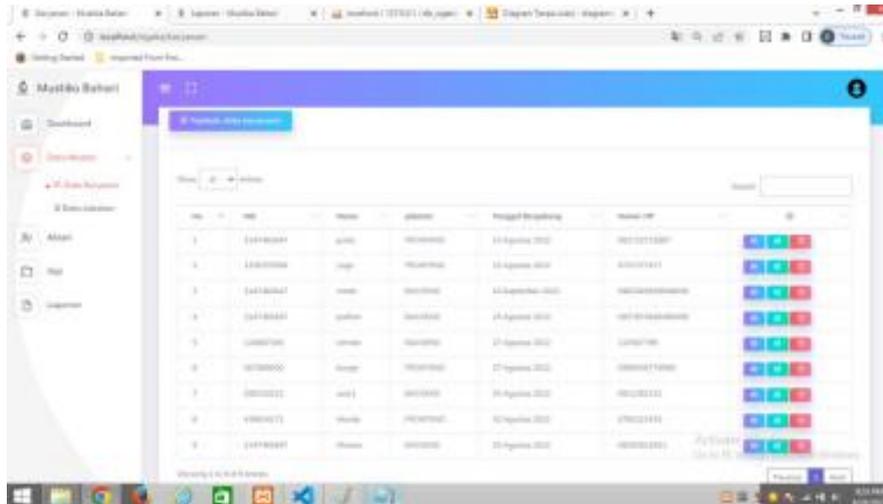
**Gambar 4.10 Halaman Login**

Gambar diatas adalah halaman login sistem penggajain di CV.Mustika Bahari, di halaman ini admin harus melakukan login dengan memasukan *username* dan *password*.



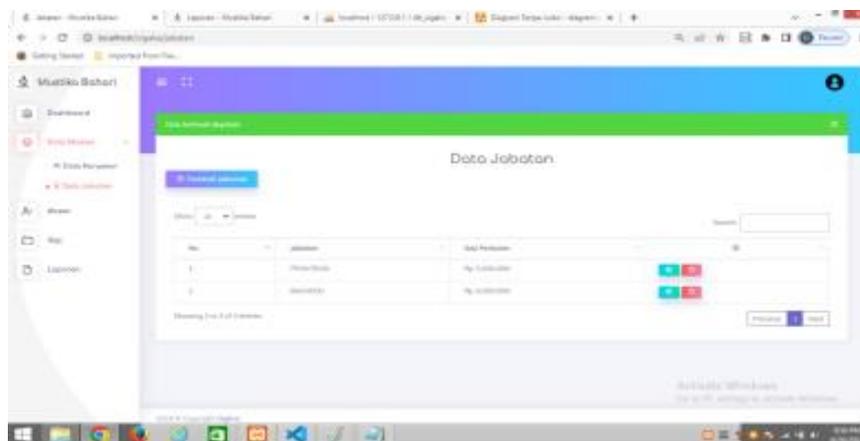
**Gambar 4.11 Halaman Dashboard**

Di halaman Dasbord ini ada beberapa fitur ada data master, absen, gaji dan laporan. Di data master bisa melihat dan menambahkan data karyawan, di fitur absesni admin bisa melakukan absensi karyawan, di fitur gaji dapat melihat jumlah gaji yang didapatkan karyawan, sedangkan di fitur laporan bisa mencetak hasil laporan penggajian karyawan.

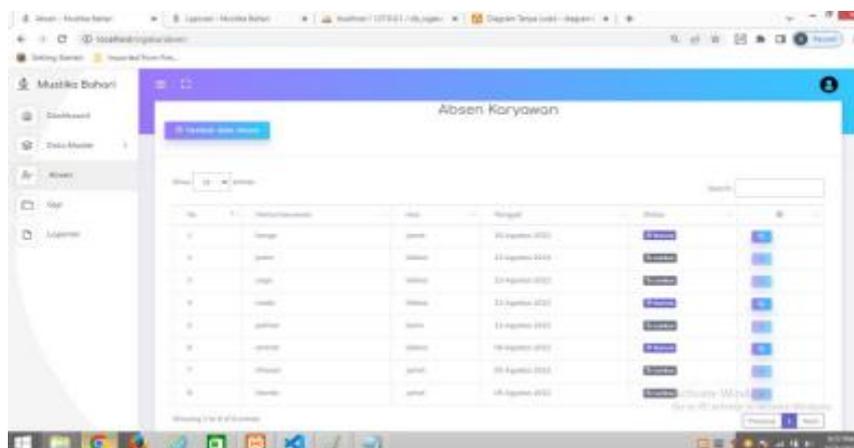


**Gambar 4.12 Halaman Data Karyawan**

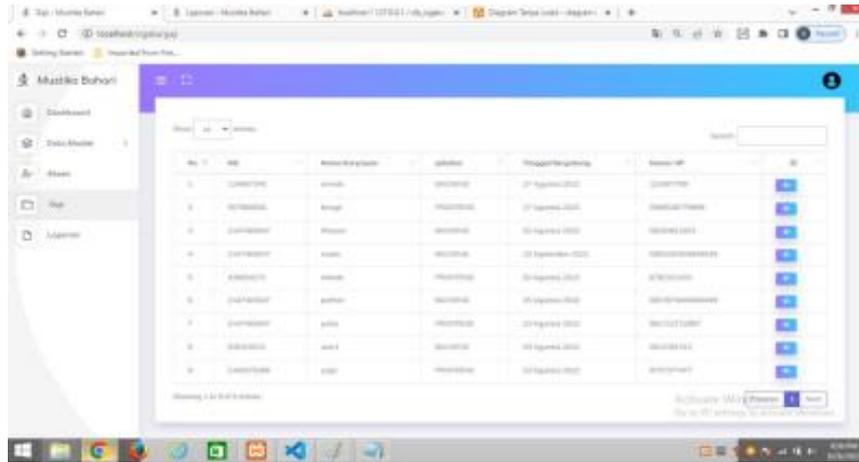
Di halaman data karyawan ini, admin bisa memasukan data karyawan ke dalam sistem tersebut.



**Gambar 4.13 Halaman Data Jabatan**



**Gambar 4.14 Halaman Absen Karyawan**



**Gambar 4.15 Halaman Gaji**



**Gambar 4.16 Halaman Laporan**

Di halaman laporan ini bisa mencetak hasil laporan penggajian karyawan pada CV. Mustika Bahari.

**Tabel 4.17 Jadwal Implementasi**

No	Nama Kegiatan	Bulan ke-I				Bulan ke-II				Bulan ke-III			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Analisa	■											
2	Perancangan			■									
3	Implementasi					■							
4	Dokumentasi											■	

**HASIL IMPLEMENTATION**

Sesuai dengan hasil analisa dan kebutuhan dan mampu menjawab semua maslah yang peneliti angkat dan analisa.

**KESIMPULAN**

Pada perancangan sistem penggajian karyawan memudahkan admin dan pemiik perusahaan dalam menangani permasalahan yang terjadi di CV. Mustika Bahari adalah sebagai berikut:

1. Dapat menyimpan data dengan mudah, sehingga memepermudah pekerjaan karyawan pada CV. Mustika Bahari

2. Dengan adanya sistem dapat mencegah terjadinya kecelakaan data, karna data sudah tersimpan ke dalam sistem.
3. Hasil laporan dapat di cetak dengan mudah.

#### **SARAN**

Setelah melakukan implementasi sistem informasi diperbolehkan beberapa saran sebagai berikut:

1. Agar sistem yang dibuat optimal dalam penggunaannya maka dibutuhkan sumber daya yang memadai. Lebih meningkatkan ketelitian dan kecermatan dalam menginput dan mengolah data sehingga informasi yang dihasilkan bisa lebih akurat
2. Diperlukan data-data yang terintegrasi dari masing-masing bagian terkait agar bagian sistem dapat berjalan

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Arifin, J., Zulita, L. N., & Hermawansyah, H. (2016). Perancangan Murottal Otomatis Menggunakan Mikrokontroler Arduino Mega 2560. *Jurnal Media Infotama*, 12(1), 89–98. <https://doi.org/10.37676/jmi.v12i1.276>
- Asmara, J. (2019). Rancang Bangun Sistem Informasi Desa Berbasis Website (Studi Kasus Desa Netpala). *Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi (JUKANTI)*, 2(1), 1–7.
- Bekti. (2018). Konsep Dasar Web Server. *Website Adalah Media Presentasi Online Untuk Sebuah Perusahaan Atau Lembaga Maupun Perorangan. Website Dapat Digunakan Sebagai Media Penyampaian Informasi Secara Online. Website Juga Merupakan Suatu Sistem Yang Berkaitan Dengan Dokumen Yang Digunakan Sebagai*, 35, 35.
- Cahyono, D. S., Nugrahanti, F., & Hendrawan, A. T. (2019). Aplikasi pemasaran berbasis website pada percetakan morodadi komputer magetan. *Prosiding Seminar Nasional Teknologi Informasi Dan Komunikasi (SENATIK)*, 2(1), 129–134. <https://jurnal.dcc.ac.id/index.php/jusinta/article/view/235>
- Hidayatulloh, K., MZ, M. K., & Sutanti, A. (2020). Perancangan Aplikasi Pengolahan Data Dana Sehat Pada Rumah Sakit Umum Muhammadiyah Metro. *Jurnal Mahasiswa Ilmu Komputer*, 1(1), 18–22. <https://doi.org/10.24127/v1i1.122>
- Hidayanti, N., Kania, R., & Solihati, T. I. (2021). The Elementary School Students' Ability to Read with Online Methods in the Covid-19 Pandemic Era. *Abdimas Umtas: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat LPPM-Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya*, 4(2), 1445–1451. <https://ejournal.uinib.ac.id/jurnal/index.php/turast/article/view/468/386>
- Kania, Raden; Effendy, Rustam; Risdiyansyah, A. (2021). Sistem Pendukung Keputusan Pemilihan Karyawan Teladan di Universitas Banten Jaya Menggunakan Metode Simple Additive Weighthing (SAW). *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 4(1), 57–72. <https://doi.org/10.47080/simika.v4i1.1186>
- Kania, R., Solihati, T. I., & Arzaqi, F. N. (2022). Thesis Similarity Detection Application At Banten Jaya University. *Jurnal Sistem Informasi Dan Informatika (Simika)*, 5(1), 78–89. <https://doi.org/10.47080/simika.v5i1.1682>
- Raharja, I. K. (2017). *Pengembangan Sistem Informasi Menggunakan Metodologi Agile*. Deep Publish.
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurnia, I., & Firmansyah, D. (2021). Penerapan Metode Waterfall Dalam Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada Smk Bina Karya Karawang. *Jurnal Interkom: Jurnal Publikasi Ilmiah Bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 14(4), 13–23. <https://doi.org/10.35969/interkom.v14i4.78>
- Kurniawan, H., Apriliah, W., Kurniawan, I., Firmansyah, D., Informasi, S., & Pinjam, S. (2020). *PENERAPAN METODE WATERFALL DALAM PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGAJIAN PADA SMK BINA KARYA KARAWANG*. 14, 159–169.

- Mangkunegara. (2017). Landasan Teori. *Landasanteori.Com*, 2012, 72. <http://www.landasanteori.com/2015/09/pengertian-kreativitas-definisi-aspek.html>
- Marianus Subianto 1. (2016). Pengaruh Gaji Dan Insentif Terhadap Kinerja Karyawan Pada Pt . Serba Mulia Auto. *Administrasi Bisnis*, 4, 698–712.
- Megawaty, M., & Saputra, R. B. (n.d.). DARUL MUHTADIIN. *Fortech*, 18–22. Mu, A. (2019). Pengertian Karyawan. *Sm Marbun*, 53(9), 1689–1699.
- Muniarto. (2017). RANCANG BANGUN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA KOPERASI ANGING MAMMIRI MAKASSAR BERBASIS WEB. *Skripsi, Fakultas Sains Dan Teknologi UIN*.
- Nuraulian, N. (2017). Analisi Pengaruh Pertumbuhan Perhotelan Dan Pariwisata Terhadap Penyerapan Tenaga Kerja. *UIN Raden Intan Lampung, Doctoral Dissertation*.
- Romindo. (2018). Penerapan Metode Waterfall Dalam Penerapan Aplikasi Mobil dan Persediaan Barang Pada Bengkel Turbo Otomotif. *Remik*, 3(1), 40–45.
- Sofyan, A. A., Gustomi, L. F., & Fitrianto, S. (2016). Perancangan Sistem Informasi Perencanaan dan Pengendalian Bahan Baku Pada PT. Hema Medhajaya. *Jurnal Sisfotek Global*, 6(1), 87–95. <http://journal.stmikglobal.ac.id/index.php/sisfotek/article/view/120>
- Suharyanto, C. E., Chandra, J. E., & Gunawan, F. E. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Terintegrasi Berbasis Web (Studi Kasus di Rumah Sakit St. Elisabeth). *Jurnal Nasional Teknologi Dan Sistem Informasi*, 3(2), 225–232. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.225-232>
- Surahmat, A., Ilmu, F., Universitas, K., & Jaya, B. (2022). *SISTEM PENDUKUNG KEPUTUSAN PENENTUAN KOPERASI KOPERASI MENGGUNAKAN METODE ANALYTICAL*. 4(1), 67–76.
- Tatang. (2019). Bab Ii Landasan Teori. *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), 1689–1699.