

SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB DENGAN METODE PROTOTYPE (STUDIKASUS: MINUMAN TAY-TAY)

Gilang Ramadhan¹ and Maulana Ardiansyah²

^{1,2}, Jurusan Teknik Informatika, Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Pamulang
Jl. Puspitek, Buaran, Kec. Pamulang, Kota Tangerang Selatan, Banten 15310

e-mail: gilang2624@gmail.com, maulanaunpam2012@unpam.ac.id

Abstract

Please write the Abstract in English and Abstrak in Bahasa Indonesia, each of which contains around 160-250 words. *This rapid technological development must be used as well as possible, one of which is by using computer technology. Computers were created to help or facilitate human work that might have previously been done manually. Tay-Tay Drinks is one of the businesses engaged in the food sector, which provides various variants of drinks and snacks, has 15 permanent employees. To carry out the process of managing employee salary data listed in the attendance book plus overtime wages and basic salary and later this attendance book will be used as a guide in calculating the salary to be received by employees. With a system that is still manual, errors often occur in calculating salaries and it takes a long time to calculate salaries and to search for data. In this study, the authors used a system development method, namely Prototyping. In system development methods such as this prototype, it usually provides a general description of the needs of a software that you want to make so that it looks in detail at what the input, process, or output looks like. By carrying out the process and stages of prototyping and system development, it is hoped that after identifying user needs, the software that you want to make will be certain to be accepted by users.*

Keywords: *Prototype Mode; Payroll*

Abstrak

Perkembangan teknologi yang sedemikian pesat ini harus dipergunakan dengan sebaik mungkin, salah satunya dengan menggunakan teknologi komputer. Komputer diciptakan untuk membantu atau mempermudah pekerjaan manusia yang mungkin sebelumnya dilakukan secara manual. Minuman Tay-Tay adalah salah satu usaha yang bergerak dibidang food yaitu menyediakan minuman bermacam-macam varian minuman dan cemilan, memiliki karyawan sebanyak 15 orang karyawan tetap. Untuk melakukan proses pengelolaan data gaji karyawan yang tercantum pada buku absensi ditambah dengan upah lembur dan gaji pokok dan nantinya buku absensi ini akan dijadikan pedoman dalam perhitungan gaji yang akan diterima karyawan. Dengan sistem yang masih manual sering terjadi kesalahan dalam perhitungan gaji dan membutuhkan waktu yang lama dalam perhitungan gaji serta dalam pencarian data. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode pengembangan sistem yaitu *Prototyping*. Pada metode pengembangan sistem seperti *prototype* ini biasanya memberikan gambaran kebutuhan secara umum pada suatu *software* yang ingin dibuat agar tampak secara mendetail pada saat bagian masukan, proses, ataupun keluaran nya seperti apa. Dengan melakukan proses dan tahapan *prototyping* serta

pengembangan sistem, diharapkan setelah mengidentifikasi kebutuhan pengguna, maka *software* yang nantinya ingin dibuat dipastikan bisa diterima oleh pengguna.

Kata kunci: Model Prototype; Penggajian

1. PENDAHULUAN

Dalam beberapa tahun ini industri bisnis dalam bidang minuman mengalami peningkatan yang cukup baik. Hal ini banyak mendorong para wirausaha untuk membuka atau menciptakan usaha baru atau Dengan adanya peningkatan dan persaingan tersebut owner membutuhkan tenaga kerja yang disebut dengan karyawan yang ditugaskan untuk melaksanakan kegiatan operasional pada minuman tersebut.

Menurut (Hidayatun,2016) “ Gaji adalah salah satu aspek yang penting dalam perusahaan karena merupakan suatu bentuk kompensasi sebagai balas jasa yang diberikan perusahaan atas kinerja karyawannya.

Terkait dengan perkembangan teknologi dan informasi yang semakin pesat, banyak perusahaan membutuhkan system penggajian yang lebih bisa mengoptimalkan pengelolaan gaji karyawannya secara cepat dan akurat. Namun belum semua minuman menerapkan system penggajian berbasis web, salah satunya minuman tay-tay citayam. Sehingga dalam pengolahan datanya mengalami hambatan terjadinya proses kesalahan seperti perhitungan gaji lembur, potongan gaji, gaji karyawan dan laporan gaji harus di hitung dan mengalami proses perhitungan yang berulang ulang.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah diuraikan diatas maka penulis merancang system informasi dengan mengambil judul “Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Dengan Metode Prototype (Studi Kasus : Minuman Tay-Tay).

2. PENELITIAN YANG TERKAIT

Menurut (Nofri Yudi Arifin, S.Kom, M.Kom, Rohmat Indra Borman, S.Kom, M.Kom, Imam Ahmad, S.Kom, M.Kom, Sari Setyaning Tyas, S.Kom., MTI, Heni Sulistiani, M.Kom, Alim Hardiansyah, ST, M.Kom, Ghea Paulina Suri, S.Pd., 2022) “ Perancangan sistem merupakan pelengkap dari analisa sistem yang di

tuangkan kedalam sebuah sistem yang utuh dengan tujuan mendapatkan sistem yang lebih baik”. Desain sistem menentukan mode operasi sistem sesuai dengan hardware, software dan infrastruktur jaringan, user interface, formulir dan laporan, dan prosedur khusus, database dan file yang diperlukan. Meskipun keputusan paling strategis tentang sistem dibuat selama pengembangan konsep sistem dalam tahap analisis, langkah-langkah dalam tahap desain dapat secara akurat menentukan bagaimana sistem beroperasi

Fase desain mencakup empat langkah:

- a. Strategi analitis dibuat untuk memandu tim pengembang. Strategi ini sering melibatkan analisis sistem saat ini beserta masalahnya dan memperkenalkan pendekatan baru untuk desain sistem.
- b. Langkah berikutnya adalah pengumpulan persyaratan (misalnya, melalui kuesioner ataupun wawancara). Analisa informasi dan masukan dari manajer proyek dan banyak lainnya mengarah pada pengembangan konsep sistem baru.
- c. Hasil analisis, konsep dan model sistem digabungkan menjadi satu dokumen yang disebut proposal sistem, yang akan diserahkan kepada sponsor proyek dan pembuat keputusan utama lainnya (misalnya, anggota komite persetujuan), yang memutuskan apakah akan melanjutkan proyek.

Menurut (Rosmalina & Indra, 2018) “ERP adalah tulang punggung teknologi dari e- business, sebuah kerangka kerja transaksi keseluruhan perusahaan dengan berbagai hubungan ke pemrosesan pesanan, penjualan, manajemen, dan pengendalian persediaan, perencanaan produksi dan distribusi, serta keuangan.”

Dengan ERP mengintegrasikan semua departemen dan fungsi perusahaan ke dalam satu sistem komputer terintegrasi yang menjalankan satu basis data, satu departemen dapat "melihat" informasi yang terdapat di departemen lain(Nawawi & Fazri, 2022). Ini memungkinkan

semua departemen dalam perusahaan untuk berbagi informasi dengan lebih mudah dan berkomunikasi satu sama lain dengan lebih efektif. Perangkat lunak ERP terintegrasi dibagi menjadi modul perangkat lunak yang secara kasar mendekati sistem lama yang berdiri sendiri, entry peserta test, menentukan jadwal, dan mengumumkan hasil test.

Menurut (Nawawi & Fazri, 2022)“ Manfaat implementasi ERP dapat dibagi menjadi tiga kelompok, yaitu realisasi manfaat bisnis, realisasi manfaat teknologi, dan realisasi manfaat organisasi.” Hal ini didasarkan pada 3 sudut pandang dalam implementasi ERP yaitu sudut pandang bisnis, sudut pandang teknologi, dan sudut pandang organisasi.. Lima alasan utama organisasi menerapkan ERP adalah:

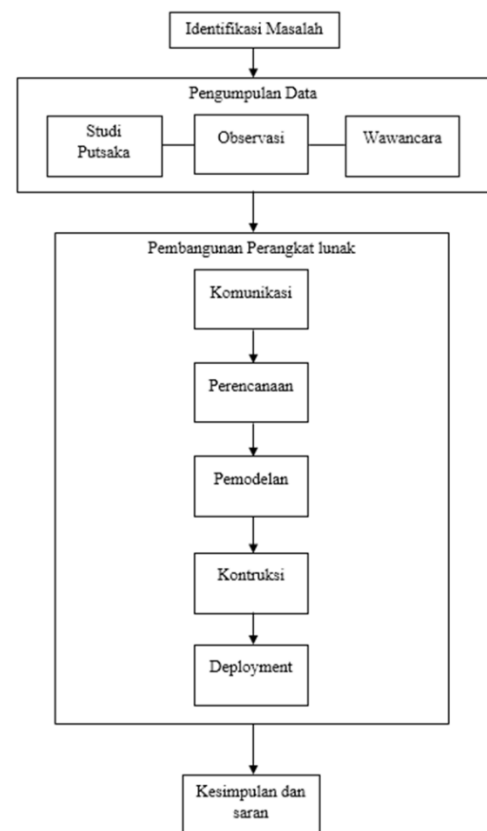
Integrasi informasi keuangan, semua unit bisnis menggunakan set metrik yang sama.

- Integrasi informasi pesanan pelanggan, informasi pelanggan tersedia untuk semua unit bisnis secara realtime.
- Standarisasi proses pembuatan, Standarisasi proses mengarah pada efisiensi operasi. Pengurangan inventory, kelebihan inventory dipertahankan seminimal mungkin.
- Standarisasi informasi sumber daya manusia, keseragaman informasi dan akses mengarah pada administrasi yang lebih baik.
- Salah satu tantangan terbesar untuk implementasi ERP adalah sistem ERP itu sendiri yang membuat karyawan untuk benar-benar mengubah cara mereka melakukan pekerjaan mereka agar sesuai dengan prosedur standar

3. METODE PENELITIAN

Metode yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Denzin dan Lincoln menyatakan bahwa metode penelitian kualitatif adalah penelitian yang menggunakan latar belakang alamiah, dengan maksud menafsirkan fenomena yang terjadi dan dilakukan dengan jalan melibatkan berbagai metode yang ada dalam penelitian kualitatif. Metode yang biasanya dimanfaatkan adalah wawancara, pengamatan, dan

pemanfaatan dokumen (Sidiq, Choiri & Mujahidin, 2019)



Gambar 1. Metode Penelitian

Gambar 1 merupakan kegiatan atau langkah-langkah yang akan digunakan untuk menyelesaikan tugas akhir ini. Langkah-langkah ini dimulai dengan mengidentifikasi masalah. Selanjutnya dilakukan pengumpulan data terkait, dengan menggunakan observasi, studi pustaka dan wawancara, setelah melakukan pengumpulan data langkah selanjutnya adalah melakukan pembangunan perangkat lunak. Pembangunan perangkat lunak ini akan menggunakan metode *prototype* yang dimana metode ini memiliki beberapa tahapan seperti, komunikasi, perencanaan, pemodelan, konstruksi, dan *deployment*. Setelah aplikasi penjualan jasa selesai maka selanjutnya akan diambil kesimpulan dan saran untuk pengembangan lebih lanjut dari aplikasi tersebut.

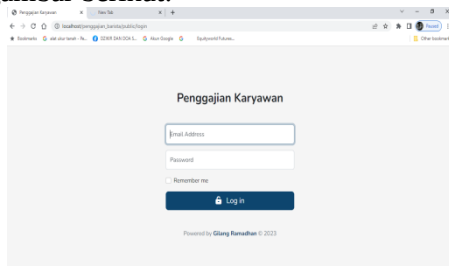
4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi sistem merupakan tahap dimana aplikasi siap untuk dioperasikan, sehingga diketahui apakah sistem yang dibangun dapat dijalankan atau tidak sesuai dengan tujuan yang diinginkan. Sebelum aplikasi dijalankan dan diimplementasikan, program harus bebas dari kesalahan. Kesalahan yang mungkin terjadi adalah Kesalahan bahasa, kesalahan waktu proses, atau kesalahan logika. Saat aplikasi diuji dan bebas dari kesalahan, itu diverifikasi dengan metode pengujian *Blackbox*..

Implementasi Antarmuka

a. Menu Login

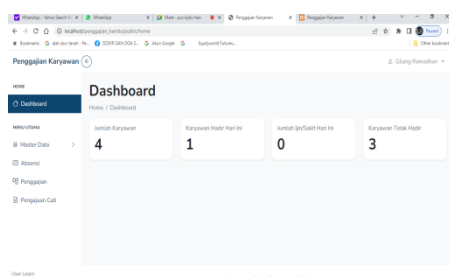
Halaman ini menampilkan form Login, pengguna diharuskan untuk mengisi username dan password yang dimiliki untuk melanjutkan ke dalam sistem. Tampilan form Login seperti pada gambar berikut:



Gambar 2. Menu Login

b. Menu Dashboard

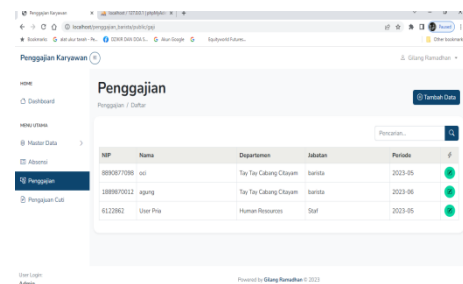
Pada gambar di bawah adalah tampilan *admin*, pada tampilan *admin* ini penulis jelaskan ada beberapa tab yang seperti *master data*, absensi, penggajian, cuti. Di bagian *master data* ada beberapa tab lagi seperti departemen dan pegawai.



Gambar 3. Menu Dashboard

c. Menu Penggajian

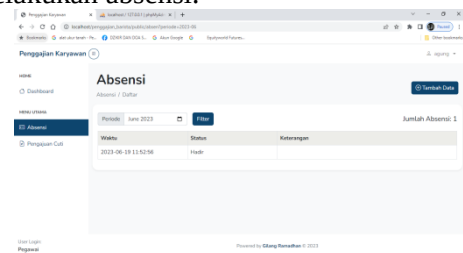
Pada bagian ini akan di jelaskan bahwa dalam satu bulan pegawai yang masuk terus akan tercatat di sistem di bagian hadir, dan ada juga bagian seperti cuti, ijin dan sakit jika ada kendala



Gambar 4. Menu Penggajian

d. Menu Absen Pegawai

Untuk menampilkan data absensi karyawan yang terdiri dari absen masuk dan absen keluar dan juga ada waktu saat karyawan melakukan absensi.



Gambar 5. Menu Absensi

5. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan pada minuman tay-tay citayam serta mempelajari permasalahan yang dipaparkan dalam bab sebelumnya. Maka dicarikan solusi dari permasalahan yang dihadapi, sehingga dapat diambil kesimpulan sebagai berikut :

- Data-data yang dibutuhkan akan disimpan dalam sebuah database sehingga mempermudah dalam pengelolaan data dan tidak memerlukan waktu yang lama.
- Dengan menerapkan sistem informasi penggajian berbasis web, hal ini dapat mengatasi segala kendala tentang keterlambatan dan ketidakakuratan laporan-laporan yang berhubungan dengan masalah

penggajian karyawan.

- c. Dengan adanya sistem informasi penggajian berbasis web, dapat menghasilkan informasi dengan cepat, tepat dan penyimpanan dokumen terjaga keamanannya.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Bambang Sumantri, R. B., & Mahardika, F. (2020). Perancangan Basis Data Sistem Informasi Penjualan Barang (Studi Kasus: Minimarket “ABC” Sidareja). *Jurnal Teknologi Dan Bisnis*, 2(1),61–68. <https://doi.org/10.37087/jtb.V2i1.16>
- [2] Hartati, S. (2020). Perancangan Sistem Informasi Inventaris Barang Pada Kantor Notaris Dan Ppat Ra Lia Kholila, Sh Menggunakan Visual Studio Code. *Jurnal Siskomti*,3(2),37–48. <https://www.ejournal.lembahdempo.ac.id/index.php/STMIK-SISKOMTI/Article/View/123>
- [3] Hidayat, T., & Muttaqin, M. (2018). Pengujian Sistem Informasi Pendaftaran Dan Pembayaran Wisuda Online Menggunakan Black Box Testing Dengan Metode Equivalence Partitioning Dan Boundary Value Analysis. *Jurnal Teknik Informatika UNIS*, 6(1), 2252–5351. www.ccsenet.org/cis
- [4] Hutabri, E. (2019). Penerapan Metode Rapid Application Development (RAD) Dalam Perancangan Media Pembelajaran Multimedia. *Innovation In Research Of Informatics (INNOVATICS)*, 1(2), 57–62. <https://doi.org/10.37058/Innovatics.V1i2.932>
- [5] Iqbal, M., Mesterjon, & Arliando, Y. (2021). Booking Service Application On Jhon Motor Android Based Aplikasi Booking Service Di Jhon Motor Berbasis Android. *Komitek*, 1, 94–105.
- [6] Lutfi, A. (2017). Sistem Informasi Akademik Madrasah Aliyah Salafiyah Syafi'iyah Menggunakan Php Dan Mysql. *Jurnal Aitech*, 3(2), 104–112.
- [7] Nawawi, M., & Fazri, E. (2022). Integrasi Sistem ERP, Arus Informasi Dan Kualitas Informasi. *Jurnal Akademi Akuntansi*, 5(1),88–101. <https://doi.org/10.22219/Jaa.V5i1.18054>
- [8] Achmad Saripudin, Maulana Ardiansyah (2020), Sistem Informasi Akademik Berbasis Web Menggunakan Model Prototype(Studi Kasus: SMK Bina Mandiri Depok).