

PENGEMBANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN HONOR GURU PADA SMK PERBANKAN INDONESIA MENGGUNAKAN SCAN BARCODE

Muhammad Rushky Rizano¹, Candra Naya², Nurhadi Surojudin³

Program studi Tekni Informatika Fakultas Teknik Universitas Pelita Bangsa

Rushky231@gmail.com

ABSTRACT

SMK Perbankan Indonesia is an educational institution that was established in 1999. Currently, the number of teachers is increasing along with the development of the SMK Perbankan Indonesia. One of the things that is very concerned with the increase in employees is management in the payroll sector.

In the payroll sector, the payroll system is still applied manually and conventionally, starting from calculating salaries, position allowances and deductions. To facilitate the processing of payroll, reports and employee salary slips, an employee payroll system is needed that can assist in processing payroll data.

Based on these problems, a research was conducted to obtain the requirements needed in building an employee payroll system. The development of the employee payroll system begins with the system requirements analysis process and continues with the system design process based on the results of the needs analysis. The last stage of the process of compiling this system is the implementation of the system design into a new system. In this thesis it can be concluded that the employee payroll information system built can assist in processing payroll data and can display information needed by SMK Perbankan Indonesia Employees.

Keywords: *System , Payroll Employees*

ABSTRAK

SMK Perbankan Indonesia adalah Lembaga pendidikan yang berdiri pada Tahun 1999. Saat ini telah memiliki guru yang semakin bertambah seiring dengan berkembangnya SMK Perbankan Indonesia. Salah satu hal yang sangat diperhatikan dengan bertambahnya karyawan adalah pengelolaan dalam sektor penggajian. Dalam sektor penggajian masih menerapkan sistem penggajian secara manual dan konvensional, Dari mulai perhitungan gaji, tunjangan jabatan dan potongan. Untuk memudahkan dalam pengolahan penggajian, laporan dan slip gaji karyawan dibutuhkan sistem penggajian karyawan yang dapat membantu dalam pengolahan data-data penggajian. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka

dilakukan penelitian untuk memperoleh kebutuhan-kebutuhan yang diperlukan dalam membangun sistem penggajian karyawan. Pembangunan sistem penggajian karyawan dimulai dengan proses analisis kebutuhan sistem dan dilanjutkan dengan proses perancangan sistem yang didasarkan pada hasil analisis kebutuhan. Tahap terakhir dari proses penyusunan sistem ini adalah implementasi perancangan sistem menjadi sebuah sistem baru. Dalam Skripsi ini dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penggajian karyawan yang dibangun dapat membantu dalam pengolahan data penggajian dan dapat menampilkan informasi yang dibutuhkan oleh karyawan SMK Perbankan Indonesia

Kata Kunci : Sistem, Penggajian, Karyawan

1. Pendahuluan

Komputer adalah peralatan (*device*) yang bekerja di bawah control program yang tersimpan, yang secara otomatis menerima, menyimpan, dan memproses data untuk menghasilkan informasi yang merupakan hasil dari pemrosesan data itu. Komputer berasal dari kata “*to compute*” yang berarti menghitung. Jadi secara umum komputer disebut sebagai mesin hitung. Tetapi pengertian komputer saat ini bukanlah semata-mata sebagai alat hitung, tetapi adalah suatu alat hitung dengan konstruksi elektronika yang mempunyai tempat penyimpanan (*storage internal*) dan bekerja dengan bantuan program yang diberikan kepadanya.

Kehadiran komputer banyak memberi manfaat bagi manusia dalam menyelesaikan pekerjaan – pekerjaan baik yang ringan hingga dalam pembuatan keputusan. Dalam dunia usaha komputer memiliki peranan yang cukup besar dalam hal penyediaan informasi bagi pihak dalam perusahaan dan juga pihak luar perusahaan. Hal itu mendorong perusahaan untuk menghasilkan dan meningkatkan kualitas informasi yang dibutuhkan agar informasi tersebut menjadi lebih akurat, relevan dan tepat waktu.

SMK Perbankan Indonesia adalah adalah sekolah menengah kejuruan yang didirikan pada tahun 2006 yang beralamat di Jl. Singaperbangsa Desa Kutakarya Kecamatan Kutawaluya- Karawang. SMK Perbankan Indonesia juga memperkerjakan cukup banyak karyawan dan Guru Honorer, sedangkan sistem penggajian Staff guru dan karyawan yang digunakan masih secara manual. Dan dalam bidang keuangan suatu sistem yang digunakan haruslah tepat karena guna menghindari kesalahan pencatatan / merekap gaji. Untuk itu maka diperlukan suatu sistem yang terkomputerisasi dalam rangka memberikan informasi kepada para karyawan dan pihak lainnya secara tepat, cepat dan akurat.

Salah satu bahasa pemrograman yang memungkinkan untuk dapat mendukung

melihat jadwal secara online adalah PHP (PHP Hypertext Preprocessor), dimana PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis.[7]

Beberapa sistem database yang didukung oleh PHP salah satunya yaitu MySQL, MySQL adalah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan data dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (Structured Query Language) dan baik digunakan sebagai client maupun server.[7]

Berdasarkan pemikiran tersebut di atas maka dibangun sebuah sistem yang diharapkan mampu membantu pihak lembaga untuk memberikan solusi yang tepat dalam kelancaran proses penggajian karyawan pada SMK Perbankan Indonesia, dengan membuat **“Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Honor Guru pada SMK Perbankan Indonesia Menggunakan Scan Barcode”**

2. Kajian Pustaka

Dalam sebuah penelitian diperlukan dukungan hasil penelitian yang telah ada sebelumnya dan berkaitan dengan penelitian tersebut. Penelitian dengan dengan judul Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web pada PT. Wibee Indoedu Nusantara. Sistem pengolahan data penggajian karyawan pada Pt. Wiecebu Indoedu masih bersifat sederhana. Data karyawan tiap bulan masih dicatat dalam sebuah buku khusus, dan untuk menyerahkan bukti laporan gaji masih bersifat konvensional. Masalah yang terjadi adalah ketidak akuratan data yang dapat menyebabkan tidak sesuainya data, apabila dalam proses pencarian data membutuhkan waktu dan tenaga karena masih menggunakan sistem yang konvensional, dan keamanan data pun masih kurang terjamin. Maka dari itu, penulis membuat perancangan sistem informasi penggajian berbasis web. Metode yang digunakan menggunakan metode waterfall dengan menggunakan alat bantu pengembang sistem berupa ERD dan

LRS. Perancangan sistem ini merupakan solusi untuk memecahkan masalah yang terjadi pada proses penggajian pada Pt.Wieebu Indeedu, dengan sistem ini membuat aktivitas lebih efektif dan efisien dalam pekerjaan.

2.1 Penggajian

Gaji dan upah merupakan bagian dari kompensasi-kompensasi yang paling besar yang diberikan perusahaan sebagai batas jasa kepada karyawannya. Dan bagi karyawan ini merupakan nilai hak dari prestasi mereka, juga sebagai motivator dalam bekerja. Perpustakaan sekolah ialah sarana penunjang pendidikan yang bertindak di satu pihak sebagai pelestari ilmu pengetahuan dan di lain pihak sebagai sumber bahan pendidikan yang akan diwariskan kepada generasi yang lebih muda. Secara nyata perpustakaan sekolah merupakan sarana untuk proses belajar dan mengajar bagi guru maupun bagi murid.

Gaji umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan yang mempunyai jenjang jabatan, sedangkan upah umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan pelaksana (buruh). Umumnya gaji dibayarkan secara tetap perbulan, sedangkan upah dibayarkan berdasarkan hari kerja, jam kerja atau jumlah satuan produk yang dihasilkan

3. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan menggunakan metode *prototype*. *Prototyping* merupakan teknik pengembangan sistem yang menggunakan *prototype* untuk menggambarkan sistem sehingga pengguna atau pemilik sistem mempunyai gambaran pengembangan sistem yang akan dilakukan.[7]

Tahap-tahap pengembangan metode *prototype* adalah:

a. Pengumpulan Kebutuhan Pelanggan dan pengembang bersamasama

mendefinisikan format seluruh perangkat lunak, menidentifikasi bersama kebutuhan dan garis besar sistem yang akan dibuat.

b. Membangun *Prototyping*
Membangun *prototyping* dengan membuat rancangan sementara yang berfokus pada penyiaran pada pelanggan (misalnya dengan membuat input dan format output) c. Evaluasi *Prototyping*
Evaluasi dilakukan oleh pelanggan atau pengguna apakah *prototyping* yang sudah dibangun sesuai dengan kepuasan pengguna. Jika sesuai maka langkah selanjutnya akan dimulai namun jika tidak maka akan memulai kembali langkah awal.

d. Mengkodekan Sistem
Dalam tahap ini perancangan *prototype* sudah bisa diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman. e. Menguji Sistem

Setelah sistem menjadi perangkat lunak maka aplikasi tersebut siap diuji coba

f. Evaluasi Sistem Pengguna akan mengevaluasi apakah sistem yang dibuat sesuai dengan yang diharapkan, jika tidak maka akan mengulang kembali tahap ke 4 dan ke 5, akan tetapi bila sistem disetujui maka akan berlanjut ke tahap selanjutnya.

g. Menggunakan Sistem

Perangkat lunak yang telah diuji siap untuk digunakan.

4. Pembahasan

Dalam melakukan penelitian pengembangan sistem informasi perpustakaan pada SMK Perbankan Indonesia adalah analisis kebutuhan sistem, rancangan use case, activity Diagram, rancangan program, *prototype*, *Use Case Diagram*, Spesifikasi Struktur Database, Class Diagram dan Sequence Diagram.

4.1 Analisa Kebutuhan

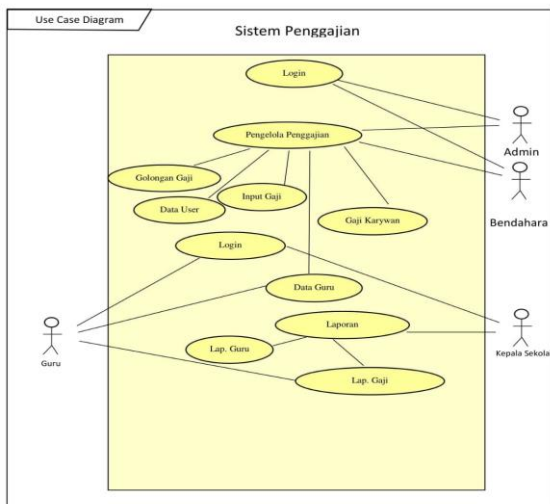
Analisa kebutuhan sistem ini dibuat dan dikhususkan untuk bisa digunakan oleh pihak administrasi sekolah yang memiliki tugas dan wewenang untuk permasalahan data, dan berkas-berkas sekolah. Pihak administrasi bisa menggunakan sistem ini secara online sehingga penginputan data sekolah bisa

dilakukan dimana saja, dengan catatan bisa terhubung dengan internet.

4.2 Use Case Diagram

Use Case Diagram adalah diagram yang bersifat status yang memperlihatkan himpunan *use case* dan aktor-aktor (suatu jenis khusus dari kelas). Diagram ini memiliki 2 fungsi, yaitu untuk mendefinisikan fitur apa yang harus disediakan oleh sistem dan menyatakan sifat sistem dari sudut pandang *user*.

Gambar 1 Use Case Diagram Susulan

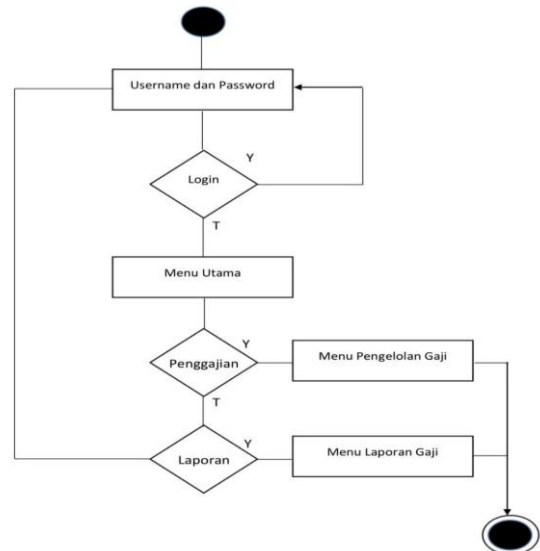


4.3 Activity Diagram

Activity Diagram merupakan diagram yang bersifat dinamis. Activity diagram adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem dan berfungsi untuk menganalisa proses. Diagram ini adalah tipe khusus dari diagram state yang memperlihatkan aliran dari suatu aktifitas ke aktifitas lainnya dalam suatu sistem. Diagram ini terutama penting dalam pemodelan fungsi-fungsi

dalam suatu sistem dan memberi tekanan pada aliran kendali antar objek.

Gambar 2 Activity Diagram Usulan

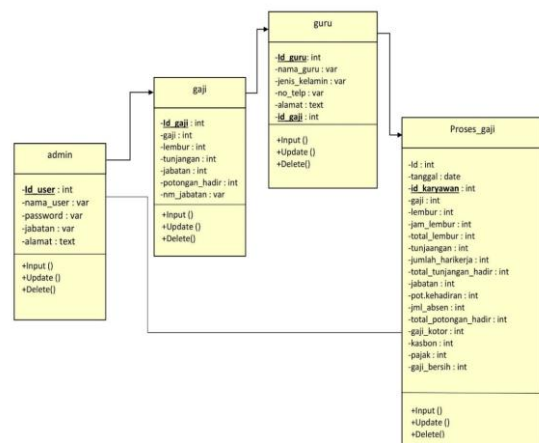


4.4 Class Diagram

Class Diagram adalah sebuah spesifikasi dari fungsionalitas yang menghasilkan objek dan merupakan inti dari pengembangan aplikasi ini. Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode. Berikut ini gambaran *class diagram* dari Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Honor Guru Pada SMK Perbankan Karawang

Diagram ini juga merupakan gambaran keadaan atribut atau properti dari sistem yang melakukan manipulasi fungsi atau metode. Berikut ini gambaran *class diagram* dari Pengembangan Sistem Informasi Penggajian Honor Guru Pada SMK Perbankan Karawang

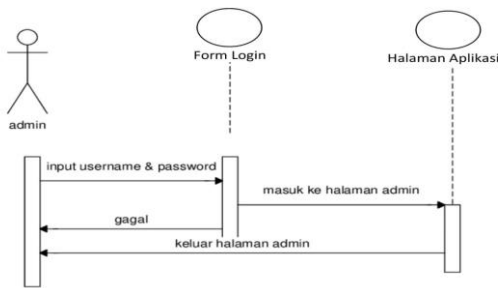
Gambar 3 Class Diagram Usulan



4.5 Sequence Diagram

Diagram sequence (urutan) adalah diagram interaksi yang menekankan pada pengiriman pesan (message) dalam suatu waktu tertentu dan menjelaskan secara detail urutan proses yang akan di proses oleh sistem untuk mencapai suatu tujuan dari Use Case. interaksi yang terjadi antar class, operasi apa saja yang terlibat, urutan antar operasi, dan informasi yang diperlukan oleh masing-masing operasi.

Gambar 4 Sequence Diagram

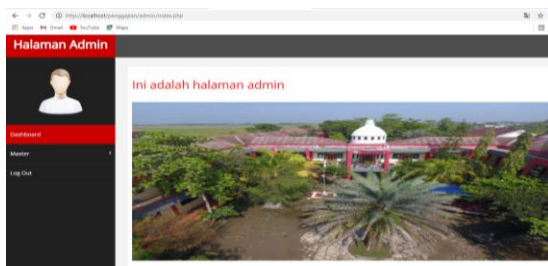


Usulan Login

4.6 Tampilan Pada Website

1) Halaman Web Dashboard

Gambar 5 Halaman Web

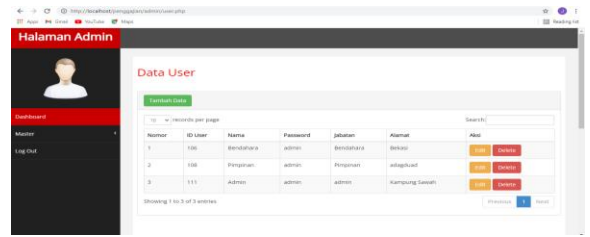


dashboard

Gambar diatas adalah gambar interface aplikasi web Penggajian yang akan di tampilkan pada pengguna web ,yaitu berupa tampilan dashboard.

2) Halaman Data User

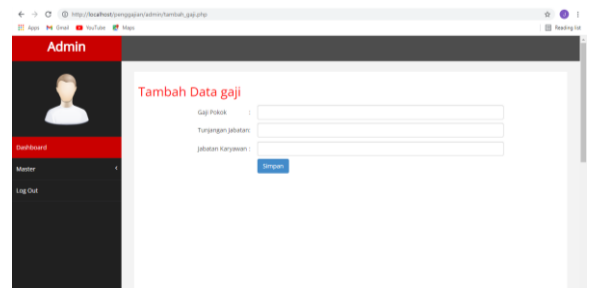
Gambar 6 Halaman Data User



Gambar diatas adalah gambar dari user interface input dari sistem aplikasi penggajian. Pada interface input data user ini akan menampilkan masukan data berupa nama user dan nama karyawan

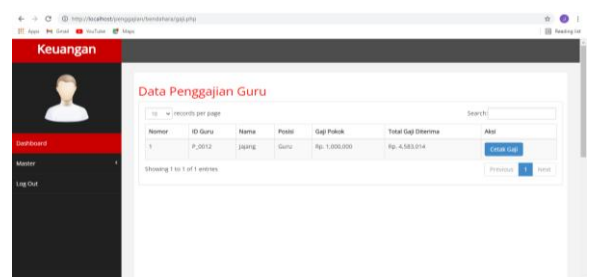
3) Halaman Input Golongan Gaji

Gambar 7 Halaman Input Golongan Gaji



Gambar diatas adalah gambar dari interface user admin login dari sistem aplikasi Penggajian .Disini admin bias Menginput golongan gaji tidak hadir potongan dll

4) Halaman Data Penggajian 8 Halaman Data Penggajian



5. Kesimpulan

Pengembangan sistem informasi pembayaran Gaji guru bertujuan untuk mempermudah bagian bendahara dalam melakukan tugasnya dalam pencatatan data transaksi penggajian. Secara garis besar, setelah dilakukan uji coba pada sistem informasi penggajian guru dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Dengan adanya sistem ini, maka proses penggajian yang terjadi antara pihak SMK dengan pegawai akan dapat di organisir dengan baik pada saat transaksi berlangsung dan pencetakan laporan penggajian.
2. Dengan adanya sistem ini informasi perenggajian pada SMK di harapkan perhitungan gaji bisa lebih efektif dan efisien
3. Dengan adanya sistem informasi penggajian berbasis website ini diharapkan pada proses penggajian dapat melakukan perhitungan secara otomatis, sehingga memudahkan dalam proses penggajian. Serta dapat memberikan output berupa laporan yang dibutuhkan guru secara otomatis.

4. DAFTAR PUSTAKA

Buku Pedoman Penulisan Skripsi Program Studi Teknik Informatika. 2021. Universitas Pelita Bangsa, Bekasi

[1] I. Fardian Anshori and A. Mulyawan, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Pada Pt. Wibee Indoedu Nusantara," *J. Comput. Bisnis*, vol. 15, no. 1, pp. 25–30, 2021.

[2] L. K. Sari and J. Permadi, "Aplikasi Penggajian Berbasis Web PT. Tirta Sukses Perkasa," *J. Sains dan Inform.*, vol. 4, no. 1, pp. 13–19, 2018, doi: 10.34128/jsi.v4i1.123.

[3] Mulyadi, S. Yuningsih, A. B. Hikmah, R. Ishak, and I. D. Lesmono, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Badan Musyawarah Warga Delatinos Tangerang Selatan," vol. 4, no. 1, pp. 89–99, 2019.

[4] M. F. Rohmah, "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web (Studi Kasus PT. SUCI Raharjo)," *Progr. Stud. Tek. Inform. Fak. Tek. Univ. Isam Majapahit*, 2016.

[5] T. Ismail, "Sistem Penggajian Berbasis Web Di Dircomnet Yogyakarta," *Tek. Inform. Fak. Tek. Ind. Univ. Ahmad Dahlan*, vol. 2, no. 1, p. 175, 2008.

[6] U. Elisa, Y. Yana, and R. Noor, "Salah satu bahasa pemrograman yang memungkinkan untuk dapat mendukung melihat jadwal secara online adalah PHP (PHP Hypertext Preprocessor), dimana PHP merupakan bahasa pemrograman berbasis web yang memiliki kemampuan untuk memproses data dinamis . . jQu," *J. Infotel*, vol. 4, no. November, pp. 40–51, 2012.

[7] Sistem Informasi Penggajian Karyawan Mitra Karya Prima Di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1), 39–43. <http://ejournal.bsi.ac.id/jurnal/index.php/ijse/article/view/600/491>

[8] Mulyadi, Yuningsih, S., Hikmah, A. B., Ishak, R., & Lesmono, I. D. (2019). *Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web Pada Badan Musyawarah Warga Delatinos*

Tangerang Selatan. 4(1), 89–99.

[9] Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Karyawan Dalam Usaha Meningkatkan Pengendalian Intern Perusahaan, 2–10.

[10] Snipstek 2014 Perancangan Program Aplikasi Penggajian Karyawan Pada Isbn : 978-602-72850-5-7 Seminar Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komputer Nusa Mandiri, 404–409.

[11] Pengembangan Sistem Informasi Pelatihan Berbasis Web Menggunakan Teknologi Web Service Dan Framework Laravel, *16*(1), 51–58

[12] Sistem Informasi Penggajian Karyawan Mitra Karya Prima Di Pembangkit Listrik Tenaga Uap 1 Pacitan. *IJSE – Indonesian Journal on Software Engineering*, 2(1), 39–43.