



Situs Jurnal

<https://sintek.stmikku.ac.id/index.php/home>

## PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. UTAMA JAYA INDONESIA

Denny Andwiyani<sup>1</sup>, Sutrisno<sup>2</sup>, Jawahir<sup>3</sup>, Lukman Nulhakim<sup>4</sup>, Ferry Sudarto<sup>5</sup>, Saepul Bahri<sup>6</sup>

<sup>1</sup> Program Studi Teknologi Informasi,

<sup>2,4,6</sup> Program Studi Sistem Informasi,

<sup>3,5</sup> Program Studi Sistem Komputer,

<sup>4,6</sup> STMIK KUWERA

<sup>1,2,5</sup> Universitas Raharja

<sup>1</sup>andwiyani@raharja.info,<sup>2</sup>sutrisno.@raharja.info,<sup>3</sup>jawahir@raharja.info,<sup>4</sup>lukman.kuwera@gmail.com,

<sup>5</sup>ferry.sudarto@raharja.info,<sup>6</sup>saepulbahri@stmikku.ac.id

### ABSTRAK

Pemanfaatan teknologi komputer di bidang usaha semakin berkembang saat ini. Aplikasi komputer dapat memudahkan segala bentuk administrasi manajemen pada perusahaan yang secara cepat, akurat dan tepat dilakukan untuk pengambilan keputusan. Sistem perhitungan gaji karyawan harian lepas pada PT. UTAMA JAYA Indonesia memiliki masalah yang berkaitan dengan keakuratan data, kesalahan penghitungan dan keterlambatan pelaporan. Akibatnya, distribusi gaji, administrasi pencatatan laporan penggajian dan terjadinya complain dari pekerja. Penelitian yang dilakukan ini menggunakan metode observasi, wawancara dan studi pustaka yang bertujuan mendapatkan data yang valid dari sumber data dan metode analisa yang digunakan adalah SWOT yaitu keunggulan (*strength*) dan kelemahan (*Weakness*), peluang (*opportunities*) dan ancaman (*treats*). Selanjutnya, setelah mendapatkan hasil analisa maka sistem akan dibangun menggunakan PHP, dengan Mysql sebagai databasenya dan Tools UML (*unified Modelling Language*) dengan *software Visual Paradigm 6.4*, user UI menggunakan *Dreamweaver CS6*. Pengujian pada program menggunakan *black box testing* yang selanjutnya diterapkan pada web dan android.

*Kata Kunci : Sistem penggajian harian, PT. Utama Jaya, sistem penggajian Indonesia.*

### 1. PENDAHULUAN

Teknologi informasi berkembang sejalan dengan peradaban dan kebutuhan manusia dalam menyelesaikan persoalan di segala bidang di berbagai instansi dan organisasi. Sistem informasi sebagai subjek dari kebutuhan telah mencakup hampir di setiap bidang managerial suatu usaha maupun organisasi. Oleh karena itu, menganalisa dan merancang sistem sebagai bentuk luaran hasil analisa suatu sistem dibutuhkan akurasi dan validasi informasi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi organisasi. Informasi

yang dimaksud adalah prosedur sistem, *input*, *output* maupun segala sesuatu yang berdampak pada kinerja sistem saat ini dan dimasa datang. Begitu juga tingkat keberhasilan perusahaan dalam menyelaraskan visi dan misinya harus didukung oleh sistem yang baik. Demikian juga dalam sistem penggajian karyawan berjalan pada PT. UTAMA JAYA Indonesia.

PT. UTAMA JAYA Indonesia merupakan perusahaan *Garment Manufacturer* didirikan di

kota tangerang dengan berbagai sistem sebagai penunjang keberhasilan perusahaan. Salah satunya adalah sistem penggajian di mana sistem informasi penggajian karyawan ini banyak terjadi kesalahan penghitungan yang mengakibatkan keterlambatan pembayaran. Pengelolaan data karyawan dan data penggajian kurang baik karena seringkali terjadi kesalahan penghitungan atau data yang rusak. Kerusakan data disebabkan oleh sistem berkas yang masih diterapkan dan belum memiliki aplikasi program yang baik. Secara khusus terlihat pada sistem pelaporan gaji karyawan pada PT. UTAMA JAYA Indonesia yaitu belum memiliki sistem masukan untuk data laporan penggajian terkomputerisasi. Dapat disimpulkan permasalahan pada perusahaan ini adalah bagaimana merancang sistem yang mampu menghasilkan output cepat, akurat dan valid agar mampu menghasilkan laporan yang baik pada PT. UTAMA JAYA Indonesia ? Kebutuhan sistem yang terkomputerisasi ditunjang dengan sistem informasi berbasis aplikasi diharapkan mampu menjawab persoalan yang terdapat pada PT. UTAMA JAYA.

## 2. Literatur Dan Landasan Teori

### A. Landasan Teori

1. “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada Badan Musyawarah Warga Delatinos Tangerang Selatan”. Studi kasus diambil dari Mulyadi, dkk (2018)<sup>[1]</sup>. kesalahan pengolahan data dan input data seringkali dilakukan oleh kesalahan manusia dalam menginput data. Selanjutnya, akan dibuat sistem aplikasi program dan database pendukung aplikasi pada sistem penggajian, sehingga kesalahan dalam mengolah data diturunkan menjadi minimalisir. Pengembangan sistem yang dilakukan adalah membuat aplikasi yang bertujuan untuk optimalisasi kinerja sehingga mengurangi kesalahan yang disebabkan oleh sistem penghitungan, kesalahan manusia (human error) pada sistem yang akan dijalankan khususnya dalam pengolahan data.
2. “Sistem Penggajian Pegawai dengan Berorientasi Object”, Aropah (2011)<sup>[2]</sup>, tools sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Unified Modelling Language* (UML) dan bahasa program yang digunakan untuk pembuatan sistem dengan Pemograman Java.
3. Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT. Surya Utama Nusaparka Semarang, Budhi Hartantyo (2012)<sup>[3]</sup>. Sistem ini menggunakan normalisasi yang didukung bahasa program vb.6.0 dengan Entity relationship diagram dan dbms (*Database Management Sistem*) sebagai databasenya.
4. Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis web pada Kelurahan Cikokol Tangerang oleh Elvi Selviana (2013)<sup>[5]</sup>, Sistem penggajian pegawai yang dirancang dengan program berbasis web untuk mempercepat kinerja karyawan dengan tujuan memberikan akselerasi yang baik dan keakuratan yang tinggi.

## B. Landasan Teori

### Definisi Sistem

Sistem (*system*) diartikan sebagai penggabungan antara prosedur pada organisasi, infrastruktur dan entitas luar dari organisasi untuk mencapai visi dan misi organisasi. Dengan demikian maka, sistem diartikan sebagai kelompok prosedur yang memiliki tujuan tertentu.

Sistem merupakan model gabungan antar komponen karena pada sistem terdapat tujuan sistem yang berbeda untuk setiap kasus yang terjadi dalam sistem tersebut menurut Sugiarti (2011:99), )<sup>[6]</sup>. Dengan adanya definisi sistem yang lengkap seperti disebutkan di atas maka dapat dikatakan bahwa sistem merupakan gabungan dari elemen subsistem yang mengarah kepada satu tujuan bersama.

### Konsep Dasar Informasi

Sumber informasi yang valid menghasilkan data yang benar dan bermanfaat bagi yang membutuhkannya. Data merupakan simbol, huruf, angka dan gambar yang belum memiliki makna sehingga harus dirangkai agar menjadi lebih bermakna. Menurut McLeod (Yakub, 2012:5)<sup>[8]</sup>, “Data merupakan uraian fakta yang menggambarkan kejadian yang terdiri dari fakta dan angka”. Data dapat berupa angka, teks, citra, audio, dan video. Teks dapat terdiri dari huruf, angka dan simbol-simbol yang belum tersusun rapi dan tidak bergantung pada *item* tertentu secara individual. Misalnya, koran, majalah dan lain-lain. Data dengan format tertentu adalah data dengan susunan yang bebas. Citra (*image*), merupakan data dalam bentuk gambar, grafik, foto, hasil rontgen dan tanda tangan. Audio, merupakan data bunyi atau suara. Seperti, instrumen musik, suara orang, suara binatang, detak jantung, dan lain-lain. Video merupakan gambar yang bergerak dengan suara yang mengiringi serta berirama dan memiliki narasi tertentu serta durasi.

### Kualitas Informasi

Informasi yang berkualitas memiliki ciri-ciri sebagai berikut yaitu informasi harus akurat, tepat waktu dan relevan. Hal ini dapat diuraikan pada tulisan tentang kualitas

informasi yang dipaparkan oleh Tata sutabri (2012:43)<sup>[7]</sup>:

1. Akurat (*Accurate*) adalah Informasi tidak bias dan dapat dipertanggungjawabkan validitasnya. Hal ini bertujuan agar penerima informasi tidak tersesat dan melakukan kesalahan. Hal ini juga dimaksudkan bahwa informasi memberikin isi maksud dan tujuan serta kejelasan yang tersirat. Kegagalan informasi pada umumnya dapat dilihat dari keakuratan data yang disampaikan dari pengirim dan mengalami gangguan sehingga mengalami perubahan maksud dan mengubah atau merusak informasi.

2. Tepat Waktu (*Timelines*), Informasi diterima pada saat yang tepat artinya sesuai dengan waktu terjadinya fakta. Hal ini juga berarti bahwa informasi yang telah terlambat diterima atau disampaikan dalam waktu yang memiliki jeda terlalu lama akan usang dan tidak memiliki nilai bagi penerimanya. Informasi sebagai bahan baku pengambilan keputusan akan menjadi bahan yang sia-sia dan berakibat fatal bagi organisasi bila digunakan.

3. Relevan (*Relevance*) Informasi dikatakan relevan bila informasi tersebut memiliki kaitan atau manfaat bagi penerimanya. Hal ini dapat dikatakan secara singkat bahwa setiap orang memiliki kebutuhan informasi yang berbeda karena tujuan yang berbeda dan target yang berbeda pula. Maka dengan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa nilai kebermanfaatan informasi juga berbeda untuk setiap individu. Hal ini bergantung pada kebutuhan individu dan pemberi informasi. Oleh karena itu, nilai informasi ditentukan oleh kebermanfaatan informasi terhadap penerima dan biaya yang dikeluarkan.

### Nilai Informasi

Informasi menjadi bernilai bila manfaat informasi lebih besar dibandingkan dengan biaya mendapatkannya. Manfaat informasi adalah untuk memberikan alternatif keputusan dari beberapa nilai yang ditawarkan. Dengan demikian maka informasi harus memberikan nilai kepastian dalam pengambilan keputusan pada organisasi maupun institusi. Nilai informasi dapat dilihat pada manfaat yang besar dalam pengambilan keputusan dan biaya mendapatkannya yang relatif kecil. Namun demikian, informasi dapat digunakan sebagai bahan baku untuk berbagai persoalan dalam proses pengambilan keputusan pada sebuah sistem informasi. Nilai informasi dapat diukur dengan Analysis Cost Effectiveness atau Cost Benefit. Terdapat 10 (sepuluh) sifat yang menentukan nilai informasi yaitu:

1. Kemudahan dalam mengakses (*Accesibility*). Pengaksesan data atau pengambilan data dan informasi dengan media tertentu menjadi tolak ukur penilaian terhadap informasi. Hal ini melibatkan teknologi yang mampu menangkap data dan mengambilnya sebagai bahan pengambilan keputusan. Sementara itu, Informasi yang baik dan sangat dibutuhkan akan menjadi menjadi “barang” tidak bernilai jika sulit diperoleh.

2. Luas dan Lengkap (*Comprehensiveness*) Kelengkapan dan keluasan Informasi mempunyai nilai bagus bila memiliki validitas jangkauan atau cakupan yang luas dan lengkap. Informasi yang tidak lengkap dan tidak utuh menjadi tidak bernilai, karena tidak dapat digunakan secara baik.

3. Ketelitian (*Accuracy*). Ketelitian pada Informasi memberikan nilai yang lebih baik karena mempunyai ketepatan yang tinggi. Informasi menjadi tidak bernilai jika tidak tepat dan tidak akurat karena tidak dapat digunakan dalam pengambilan keputusan.

4. Kecocokan dengan Pengguna (*Relevance*) Informasi memiliki nilai yang sangat baik apabila sesuai dengan kebutuhan penggunanya. Informasi yang berharga dan penting menjadi tidak bernilai bila diterima oleh orang yang tidak membutuhkan karena tidak dapat dimanfaatkan untuk pengambilan keputusan.

5. Ketepatan Waktu (*Timelines*) adalah Informasi yang diterima bukan lah informasi usang atau masa lalu. Hal ini akan menjadi terlambat diterima atau usang, karena tidak dapat dimanfaatkan pada saat pengambilan keputusan.

6. Kejelasan (*Clarity*). Informasi yang diterima harus memiliki nilai kejelasan dari pemberinya, hal ini berdampak pada format informasi yang baik dan bila terdapat kesalahan akan dengan mudah menanganinya.

7. Fleksibilitas (*ABCibility*). Fleksibilitas informasi memiliki dampak pada pengambilan keputusan oleh pimpinan. Fleksibilitas informasi dapat dikatakan penilaian secara umum yang dapat digunakan oleh semua pihak.

8. Dapat Dibuktikan (*Verified*). Informasi yang diterima harus dapat dibuktikan kebenarannya sehingga terbebas dari prasangka, hoax maupun penilaian yang salah. Dalam hal ini object dari informasi harus mampu mendapatkan nilai kebenaran serta terbebas dari prasangka maupun dugaan.

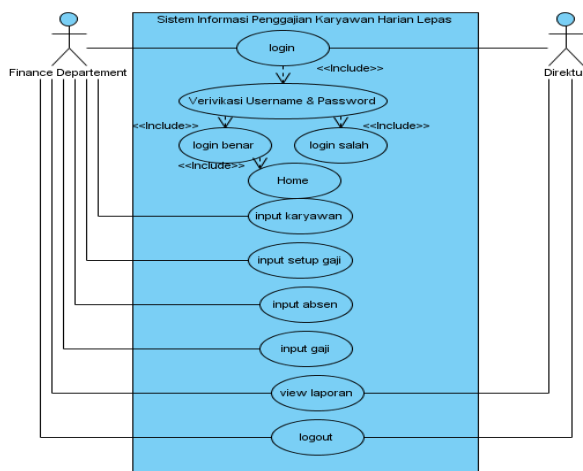
9. Dapat Diukur (*Measurable*). Informasi memiliki nilai ukur kebenaran dan ketepatan serta validitas yang tinggi. Hal ini berdampak pada penelusuran asal informasi maupun kedalaman informasi yang berdampak pada seberapa dalam pengambilan keputusan yang

dapat dilakukan serta bagaimana dampak dari keputusan.

### 3. PEMBAHASAN

Sistem penggajian karyawan yang telah dijalankan pada perusahaan memiliki kelemahan yang cukup signifikan yaitu ketidak akuratan penghitungan, keterlambatan pelaporan dan sering terjadi ketidakcocokan(match) antara hasil penghitungan dan pelaporan. Oleh karena itu, pada penelitian ini akan menggunakan metode *waterflow* yang dikombinasikan dengan observasi dan wawancara kepada nara sumber sebagai metode pengumpulan data. Sementara itu, dalam membangun sistem dan aplikasi digunakan *tool* h *Unified Modelling Language (UML)* yang memiliki sintaks dan semantik. Ketika kita membuat model menggunakan konsep UML ada aturan - aturan yang harus diikuti.

*Use case diagram* memiliki fungsionalitas yang terdiri dari pengguna dan sistem yang diwakili oleh aktor. Pada usecase ini, aktor akan melakukan suatu tindakan yang menjelaskan perjalanan prosedur sistem. Pada *use case* yang menunjukkan interaksi antara *actor* dan sistem dapat dipahami sebagai perlakuan pengguna terhadap sistem yang dibangun kemudian. Penggunaan Usecase diagram sangat diperlukan dalam menjelaskan kebutuhan sistem secara langsung atas dasar action yang dirancang akan dilaksanakan.

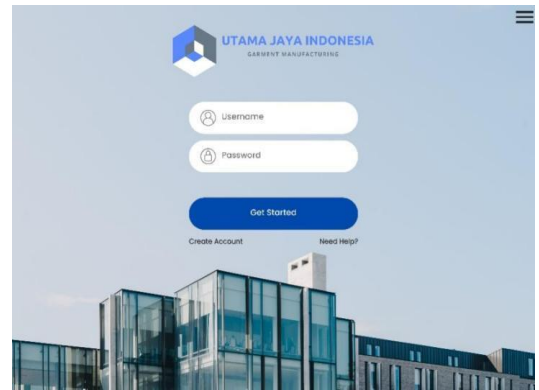


Gambar 1. Use Case Diagram

Gambar Usecase diagram pada gambar 1. menjelaskan tentang proses administratif berupa action yang dilakukan oleh pengguna. Pengguna sistem adalah Finance Department dan direktur yang berkaitan langsung dengan sistem penggajian karyawan. Dapat di lihat pada gambar.1 tentang action yang dilakukan adalah dimulai dari login, input dan view. Usecase tersebut akan memberikan gambaran rancangan tampilan yang akan dibuat.

### 4. Hasil Dan Diskusi Use Case Diagram

### 1. Rancangan Tampilan Login



Gambar 2. Impelementasi Menu Login

Pada tampilan ini menampilkan akses login untuk admin sebagai pengguna sistem penggajian. Login dimulai dari registrasi admin yang selanjutnya masing-masing pengguna dapat menggunakan aplikasi sesuai dengan haknya. Penggunaan aplikasi sangat dibutuhkan bukan hanya untuk mempercepat proses pengerjaan namun untuk akurasi data dan ketepatan penghitungan sehingga meminimalisir kebutuhan kertas.

### 2. Rancangan menu Home

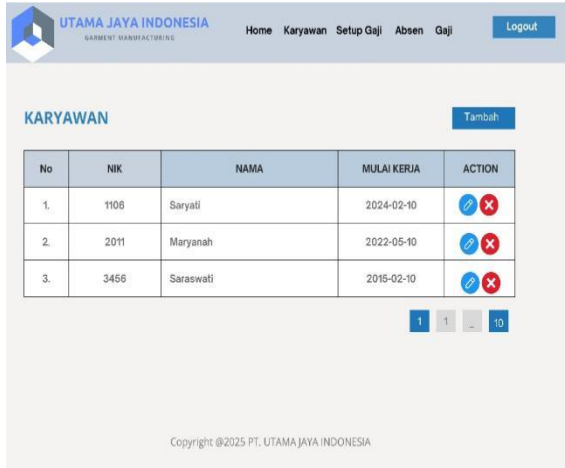


Gambar 3 Implementasi Menu Home

Selanjutnya, setelah admin login sebagai pengguna maka sistem penggajian menampilkan dashboard yang lengkap tentang data karyawan, setup gaji,absensi dan gaji. Tampilan yang sederhana ini memberikan nuansa kemudahan dalam

mengoperasikan aplikasi penggajian berbasis web, sehingga pengguna merasa familiar.

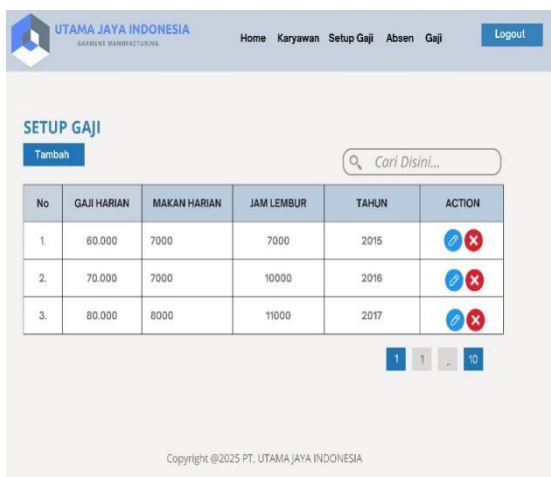
3. Rancangan Menu Data Karyawan



Gambar 4 Implementasi Menu Karyawan

Menu karyawan adalah menu yang dapat menampilkan data – data karyawan yang telah di input dan dapat dilakukan edit data dan delete data. Pada menu ini juga terdapat jabatan, golongan dan masa kerja karyawan. Sementara itu setup karyawan menampilkan isi tentang edit dan hapus guna melakukan perubahan pada data karyawan. Akurasi data serta validitas data menjadi target dalam menu ini sehingga diharapkan mencapai kesalahan minimal data.

4. Rancangan Menu Gaji

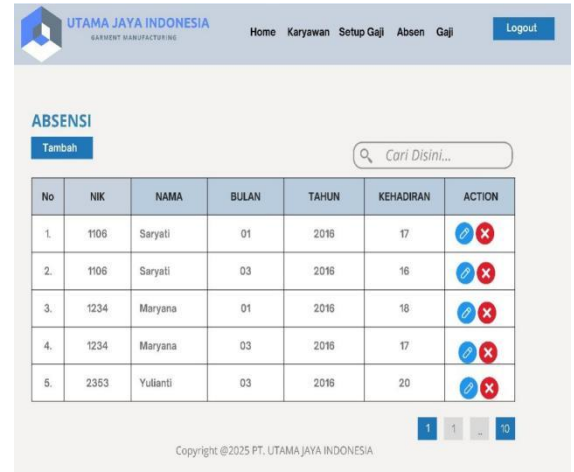


Gambar 5 Implementasi Menu Setup Gaji

Gambar 5 berisi tentang data ketentuan upah, makan dan lembur per jam yang telah di input dan dapat dilakukan perubahan dan penghapusan data. Menu setup gaji adalah

hasil olahan data yang dirancang untuk mempercepat penghitungan sekaligus melakukan perubahan tampilan setelah adanya perubahan.

5. Rancangan Menu Absensi



Gambar 6 Implementasi Tampilan Absen

Menu Absensi adalah menu yang memberikan keleluasaan karyawan untuk menampilkan presensi setiap karyawan. Pada gambar 6 dapat ditampilkan absen harian yang menunjukkan kehadiran dan ketidakhadiran karyawan setiap harinya.

6. Rancangan menu Gaji



Gambar 7 Implementasi Menu Gaji

Gambar 7 menampilkan data gaji setelah diinput oleh bagian finance. Selanjutnya bagian finance dapat mengedit maupun mencetak serta menghapus data bila data tidak relevan dengan data primer yang

sudah diinput. Dengan kemudahan fitur maka diharapkan pengguna dapat dengan mudah dan menyenangkan.

## 7. Rancangan menu Cetak Gaji



Gambar 8 implementasi Cetak Slip gaji

Pada tampilan ini menampilkan hasil perhitungan gaji karyawan yang siap untuk dicetak.

## 5. KESIMPULAN

Berdasarkan pembahasan dan hasil penelitian diatas, maka kesimpulan pada penelitian ini adalah bahwa sistem informasi yang sedang berjalan harus dilakukan perubahan karena sistem kurang mendukung pada sistem penggajian. Selanjutnya sistem penggajian yang baru akan dirancang menggunakan UML dilengkapi *software visual paradigm*, menggunakan MySQL sebagai database untuk recording data penggajian atau sebagai backup data yang dapat menyajikan data yang akurat dan menghasilkan laporan yang valid dan update sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Semua data yang berhubungan dengan sistem penggajian akan tersimpan dengan baik dan hasilnya akan lebih akurat. Rancangan sistem ini dapat meningkatkan kinerja dan efektifitas PT. Utama Jaya Indonesia khususnya pada sub bagian Finance Departement dalam proses penggajian karyawan harian.

## DAFTAR PUSTAKA

- [1] Mulyadi, Sri Yuningsih, Agung Baitul Hikmah.2018 “ Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada Badan Musyawarah Warga Delatinos Tangerang Selatan’ IJCIT (Indonesian Journal on Computer and Information Technology) Vol.4, No.1, Mei 2019, pp. 89 ~ 99
- [2] Aropah, 2011.Rancangan Sistem Penggajian Pegawai Honorer Pada SMP NEGERI 2 Gunung Sindur Dengan Metode Berorientasi Object
- [3] Budhi Hartantyo, 2012. “Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada PT.Surya Utama Nusaparka Semarang”.
- [4] Chindy Marchelina 2012. “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Guru Pada SMP Negeri 1 Mauk-Tangerang”.
- [5] Elvi Selviana 2013, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai Berbasis web pada Kelurahan Cikokol Tangerang”.
- [6] Sri Indah Sari 2011 “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Guru Pada Madrasah Aliyah Al-hasaniyah Tangerang Berbasis Web”.
- [7] Sugiarti. 2011 . “Sistem”, Yogyakarta:Andi Offset.
- [8] Sutabri, Tata.2012. “Konsep Sistem Informasi”. Yogyakarta:Andi Offset.
- [9] Yakub. 2012. “Pengantar Sistem Informasi”, Yogyakarta: Graha Il
- [10] Dedy Prasetya Kristiadi, 2024. Pengembangan sistem informasi konsultasi dokter berbasis web, sintek kuwera vol.4, no.2. 2024
- [11] Lukman Nulhakim, Dedy prasetya kristiadi,dkk,2024. Sistem Pendukung keputusan penilaian kinerja Dosen dengan metode weight ptoduct pada kampus STMIK Kuwera. Sintek kuwera vol.4,no.2 2024