

APLIKASI PERHITUNGAN GAJI DI GRAHA MUTIARA MINIMALIS PAYROLL APPLICATION IN GRAHA MUTIARA MINIMALIS

Ryan Herdyana¹

¹Prodi D3 Manajemen Informatika, Fakultas Ilmu Terapan,
Universitas Telkom

1Ryanherdyana217@gmail.com

Abstrak

Perusahaan Graha Mutiara Minimalis adalah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi pembangunan perumahan yang terletak di kota Bekasi. Perusahaan ini telah berdiri selama 10 tahun dan juga telah menjalankan beberapa proyek perumahan. Oleh karena itu akan dibangun aplikasi penggajian di Graha Mutiara Minimalis yang berbasis *web* menggunakan bahasa pemrograman *PHP*, *database MySql* dan menggunakan metode *prototype*, aplikasi ini akan digunakan untuk membantu dalam melakukan proses penggajian, pencatatan kehadiran dan konfirmasi. Aplikasi ini dapat membantu pengelolaan penggajian seperti menghitung penggajian, laporan dan cetak slip gaji. Dan pengelolaan kehadiran seperti pencatatan kehadiran sudah langsung menggunakan aplikasi, penyimpanan dan rekap kehadiran. Dengan di bangun aplikasi ini diharapkan dapat membantu lebih baik lagi dalam proses perhitungan gaji dan kelola kehadiran di perusahaan Graha Mutiara Minimalis.

Kata Kunci : penggajian, pencatatan, laporan, karyawan.

Abstract

Graha Mutiara Minimalis Company is a company engaged in the construction of housing construction located in the city of Bekasi. The company has been established for 10 years and has also run several residential projects. Therefore it will be built payroll application in Graha Mutiara Minimalis based web using *PHP* programming language, *MySql* database and using *prototype* method, this application will be used to assist in performing payroll process, attendance recording and confirmation. This app can help with payroll management such as calculating payroll, reporting and paycheck printing. And attendance management such as attendance records is already straightforward using apps, storage and recap attendance. With the build of this application is expected to help better again in the process of calculating salary and manage the presence in the company Graha Mutiara Minimalis.

Keywords: payroll, recording, report, employee.

1. Pendahuluan

Perusahaan Graha Mutiara Minimalis (GMM) adalah perusahaan yang bergerak di bidang konstruksi pembangunan perumahan yang terletak di kota Bekasi. Perusahaan ini telah berdiri selama 10 tahun dan juga telah menjalankan beberapa proyek perumahan dengan jumlah rumah yang telah dibangun sebanyak ratusan unit. Perusahaan ini memiliki dua jenis karyawan yaitu karyawan kantor dan karyawan lapangan. Karyawan kantor terdiri dari beberapa bagian yaitu personalia, logistik, marketing, keuangan, keamanan. Sedangkan karyawan lapangan terdapat bagian yaitu kepala tukang, kepala keneb, pekerja rumput, tukang dan keneb.

Selama perusahaan ini berjalan, proses perhitungan gaji yang dilakukan masih tergolong belum efektif dikarenakan proses perhitungannya belum menghitung gaji secara bersamaan melainkan proses perhitungannya masih dihitung satu persatu. Selanjutnya pada proses pelaporan gaji bagian keuangan diharuskan membawa dokumen laporan kepada pimpinan untuk dikonfirmasi, agar hasil dokumen pelaporan gaji dapat dimasukkan datanya ke dalam slip gaji.

Pada daftar kehadiran pencatatan data masih menggunakan kertas dan disimpan dalam bentuk arsip sehingga ketika data absensi dibutuhkan maka membutuhkan waktu untuk pencariannya.

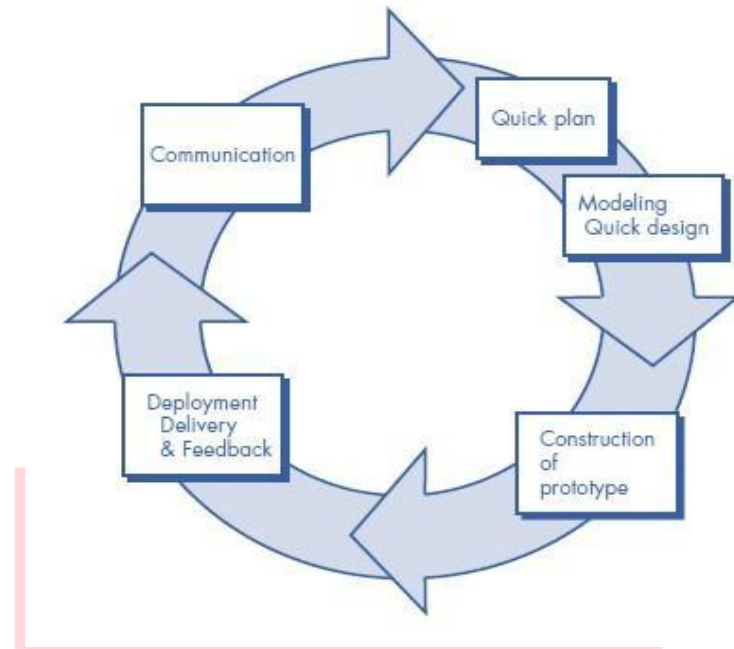
Oleh karena itu dalam Proyek Akhir ini diusulkan untuk membangun aplikasi yang diharapkan dapat membantu perusahaan dalam hal menghitung gaji karyawan dan proses absensi karyawan perusahaan. Pembuatan Aplikasi Perhitungan Gaji di Graha Mutiara Minimalis menggunakan bahasa pemrograman PHP dan *database* MySQL. Metode yang digunakan dalam pengembangan aplikasi ini adalah metode SDLC.

2. Dasar Teori dan Perancangan

2.1 Metode Pengerjaan Prototype

Metode dan model pengembangan yang digunakan dalam membangun proyek akhir ini adalah *prototype*. Dengan metode ini pengembang dan pengguna dapat saling berinteraksi selama proses pembuatan aplikasi.

Model *prototype* memiliki beberapa tahapan yaitu, pengumpulan kebutuhan, membangun *prototype*, evaluasi *prototype*, pengelolaan sistem, menguji sistem, evaluasi sistem dan menggunakan sistem. [1]



Gambar 1 Metode Prototype

2.2 Gaji

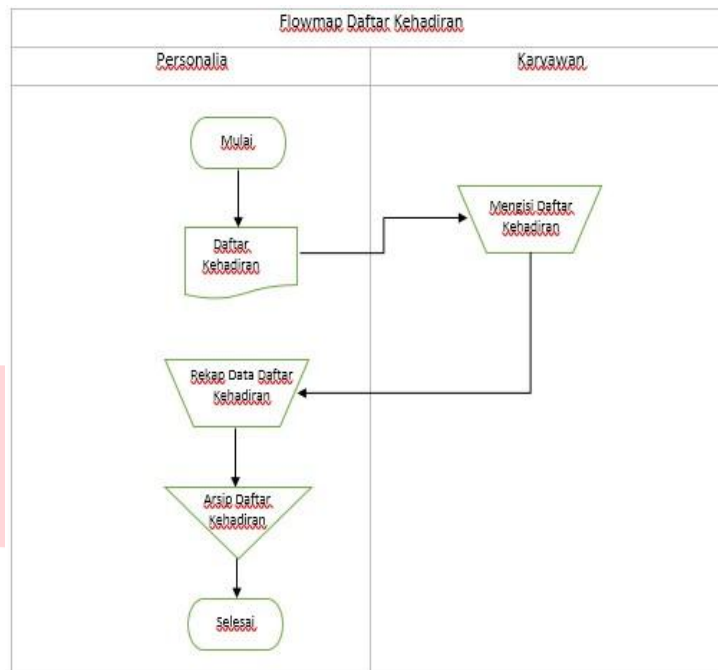
Gaji pada umumnya merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh para karyawan yang mempunyai jenjang jabatan manager, dan dibayarkan secara tetap per bulan. Sedangkan upah merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan oleh karyawan pelaksana (buruh) umumnya dibayarkan berdasarkan hari kerja, jam kerja, atau jumlah satuan produk yang dihasilkan oleh karyawan. [2] Pada perusahaan Graha Mutiara Minimalis proses perhitungan gaji untuk karyawan terdapat gaji pokok, tunjangan kesehatan, tunjangan hari raya, uang makan, transport dan potongan. Perhitungan gaji diperusahaan ini sesuai aturan perusahaan yaitu, (gaji pokok + tambahan (kesehatan + uang makan + transport) – potongan). Potongan adalah peminjaman yang dilakukan oleh karyawan kepada perusahaan melalui bagian keuangan.

2.3 Sistem yang Berjalan

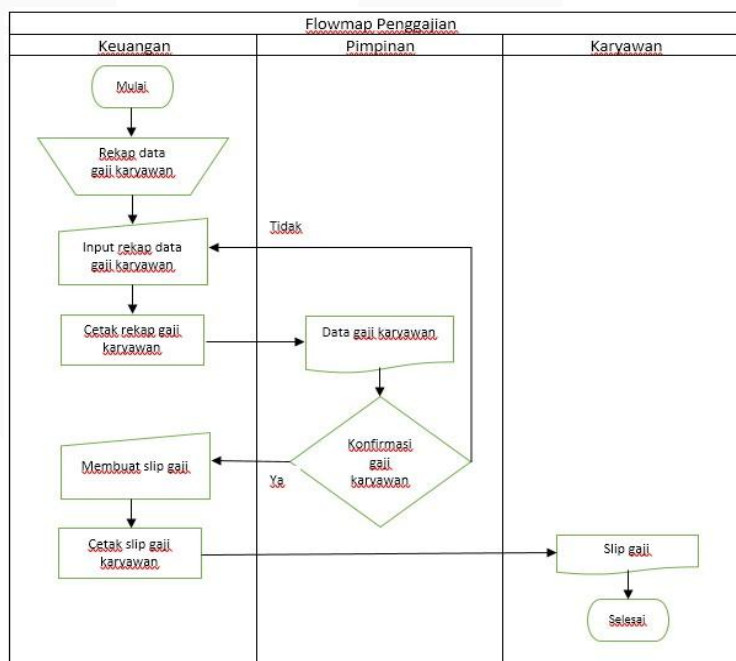
Proses dimulai dari Karyawan mengisi daftar hadir dengan cara menandatangani kertas daftar hadir yang telah di sediakan oleh personalia, setelah satu bulan kerja bagian personalia merekap kehadiran dari karyawan tersebut, data kehadiran disimpan berbentuk arsip. Pada sistem daftar kehadiran yang sedang berjalan terdapat kelemahan, diantaranya dalam pencatatan kehadiran jika terjadi keruksakan maka data akan hilang dan dalam penyimpanan data masih menggunakan arsip, jika data yang sudah lama dibutuhkan maka memerlukan waktu dalam pencariannya.

Proses dimulai dari bagian keuangan melakukan rekap data penggajian, kemudian memasukan rekap data gaji karyawan satu persatu, diantaranya mengisi potongan, uang makan, transportasi dan kesehatan, maka akan didapatkan gaji bersih karyawan. Setelah rekap gaji sudah selesai bagian keuangan mencetak dan diberikan ke pimpinan untuk disetujui. Setelah disetujui kemudian bagian

keuangan membuat slip gaji masing-masing karyawan kemudian cetak slip gaji untuk bukti penggajian karyawan dan karyawan menerima slip gaji beserta gaji yang dii dapatkan. karyawan.



Gambar 2 Flowmap daftar hadir

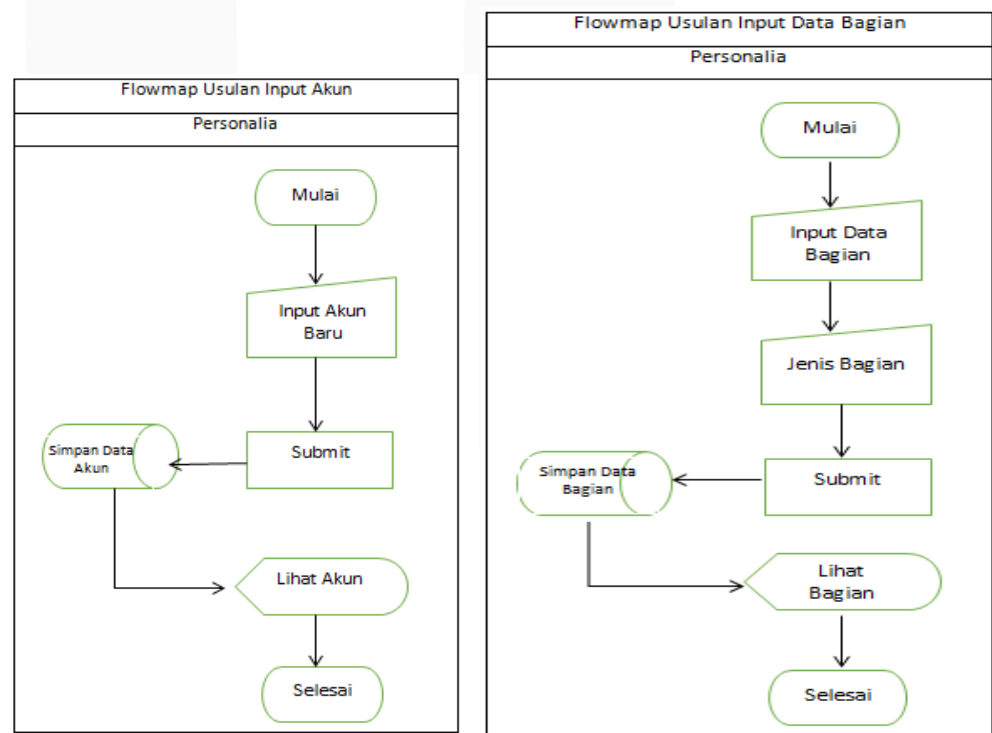


Gambar 2 Flowmap penggajian

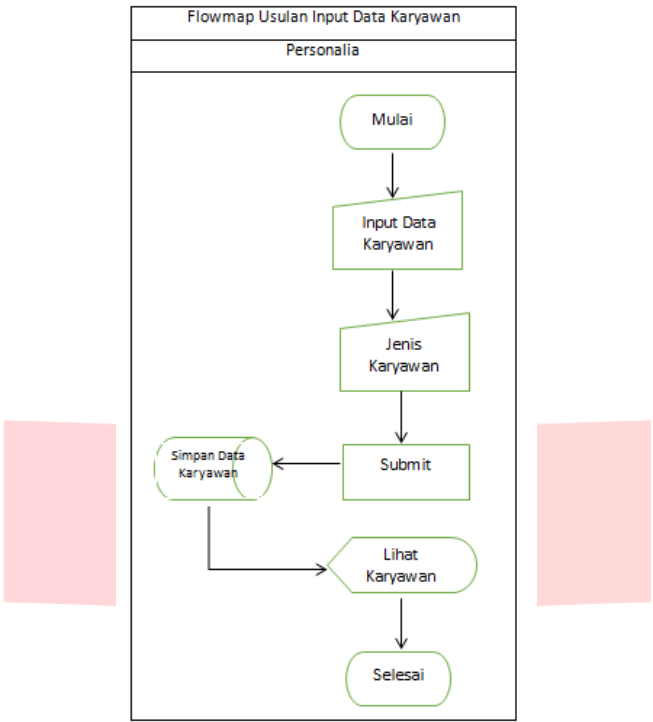
2.4 Sistem Usulan

Melihat dari gambaran sistem saat ini masih adanya masalah yang terjadi dalam sistem penggajian dan daftar kehadiran. Untuk mengganti atau menambahkan fungsionalitas yang sudah ada,

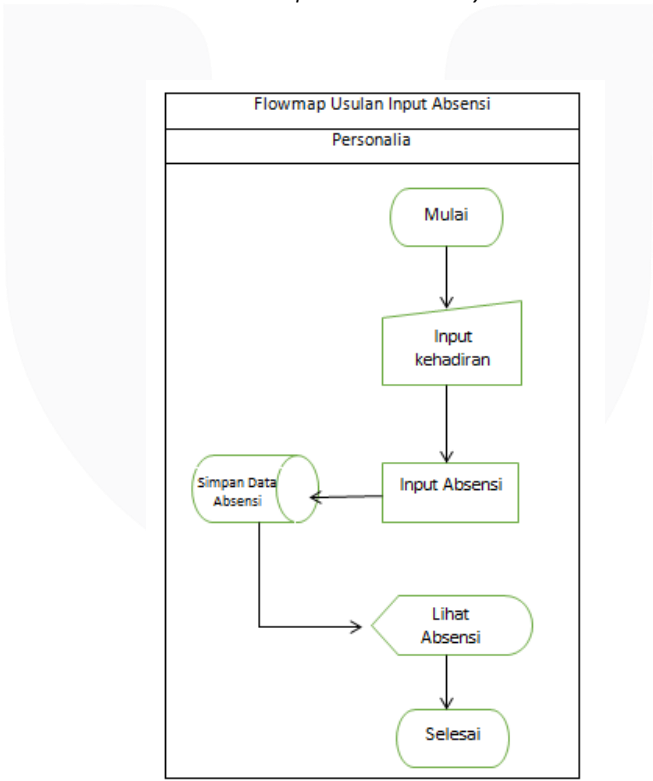
1. Pertama dengan mengganti sistem daftar kehadiran yang masih menggunakan *printout* untuk kehadiran, diganti dengan personalia langsung melakukan *input* daftar kehadiran sesuai dengan karyawan yang sudah masuk kantor.
2. Mengganti dalam proses penyimpanan data kehadiran, data kehadiran langsung tersimpan ke *database* agar mudah untuk mencarinya kembali dan keamanan data terjamin.
3. Dalam perhitungan gaji, penggajian dilakukan dengan menambah gaji awal, tambahan (bonus) dan dikurangi potongan (peminjaman) yang akan menghasilkan gaji akhir yang diterima oleh karyawan.
4. Mengganti dalam proses konfirmasi data penggajian, yang masih *prinout* laporan untuk di konfirmasi oleh pimpinan, diganti dengan konfirmasi langsung dari *inputan* yang telah dilakukan oleh keuangan.
5. Mengganti dalam proses membuat slip gaji karyawan yang masih memasukan data slip gaji yang akan dicetak secara manual, diganti dengan otomatis bisa mencetak slip gaji jika pimpinan sudah konfirmasi data penggajian.



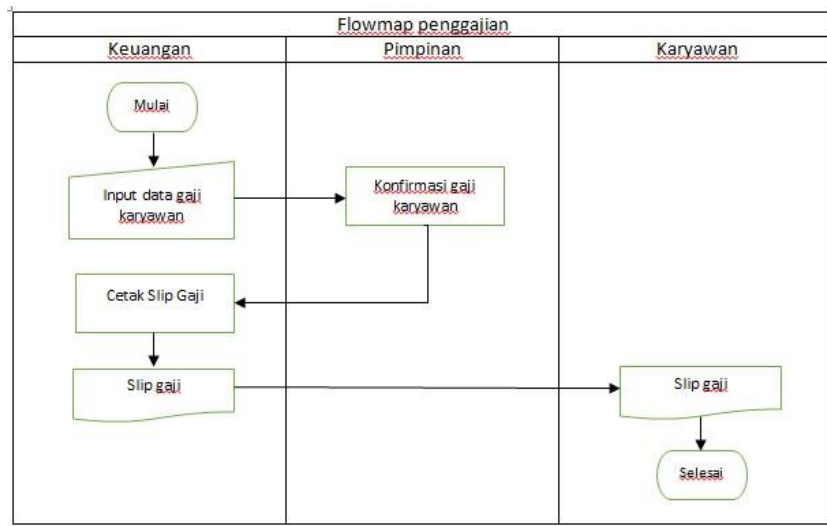
Gambar 4 Flowmap Usulan Data Akun, Data Bagian



Gambar 5 Flowmap Usulan Data Karyawan



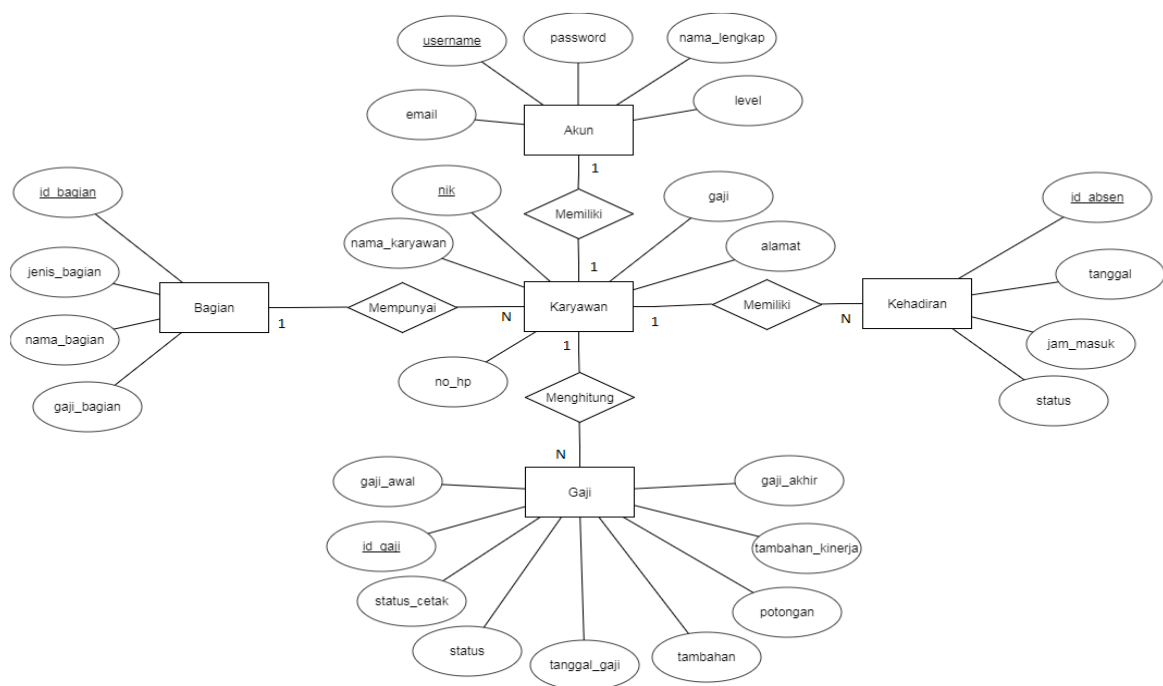
Gambar 6 Flowmap Usulan Data Karyawan



Gambar 7 Flowmap Usulan Kelola Penggajian

2.5 Perancangan Basis Data

Berikut ini merupakan perancangan basis data dari Aplikasi Perhitungan Gaji Berbasis Web di Graha Nutiara Minimalis yang digambarkan dengan *Entity Relationship Diagram* berikut:



Gambar 8 ER Diagram

3. Pembahasan

3.1 Implementasi Basis Data

Aplikasi ini menggunakan database MySQL dalam pembangunannya. Database yang digunakan merupakan database yang digunakan untuk membangun aplikasi sesuai dengan fungsionalitasnya yaitu pemesanan, pencatatan, dan laporan..

3.2 Implementasi Antar Muka

Implementasi antar muka di dalam aplikasi ini untuk menjelaskan setiap fungsionalitasnya sesuai kebutuhan *user* dan dibuat agar memudahkan *user* dalam menggunakannya.

3.3 Pengujian Aplikasi

Pada tahap pengujian ini akan dijelaskan tentang proses pengujian yang dilakukan pada aplikasi yang dibangun. Pengujian dilakukan dengan *Black Box Testing*.

4. Kesimpulan

Setelah melakukan tahap-tahap pembangunan aplikasi dengan metode *prototype* maka Aplikasi Perhitungan Gaji Berbasis Web. Dapat diambil kesimpulan bahwa Aplikasi Perhitungan Gaji ini

1. Dapat memfasilitasi bagian keuangan dalam melakukan perhitungan gaji, untuk mendapatkan total gaji yang diterima karyawan dengan fitur *input* gaji karyawan yang dapat membantu dalam perhitungan penggajian dikarenakan untuk tambahan uang makan sudah otomatis ditambah sesuai kehadiran dan masukan tambahan yang lain untuk bonus.
2. Dapat memfasilitasi bagian personalia dalam melakukan pencatatan kehadiran karyawan. Dengan fitur *input* absensi yang dapat membantu personalia dalam pencatatan kehadiran secara langsung sesuai karyawan yang sudah masuk kantor.
3. Dapat memfasilitasi dalam melakukan laporan gaji karyawan dan cetak slip gaji karyawan. Dengan fitur penggajian yang dapat melakukan input gaji yang langsung diterima oleh pimpinan.

5. Daftar Pustaka

- Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak*. Yogyakarta, Indonesia: Andi, 2010.
- Mulyadi, *Sistem Akuntansi*. Jakarta, Indonesia: Salemba Empat, 2001.
- Rizky Dhanta, *Pengantar Ilmu Komputer*. Surabaya, Indonesia: INDAH, 2009.
- Ir Betha Sidik, *Pemrograman Web dengan PHP*. Bandung, Indonesia: Informatika Bandung, 2004.
- Soetam Rizky, *Konsep Dasar Rekayasa Perangkat Lunak*. Bandung, Indonesia: Gramedia Pustaka, 2011.
- Rosa Ariana Sukanto and M Shalahuddin, *Rekayasa Perangkat Lunak Tersetuktur dan Berorientasi Objek*. Bandung, Indonesia: Informatika Bandung, 2015.
- Anhar, *Panduan Menguasai PHP & MySql secara Otodidak*. Bogor, Indonesia: Media Kita, 2010.
- Abdul Kadir, *Belajar DataBase Menggunakan MySql*. Yogyakarta, Indonesia: Andi, 2008.
- MADCOMS, *PHP & Mysql untuk Pemula*. Yogyakarta, Indonesia: Andi, 2011.
- Hanif Al Fatta, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi*, Agnes Heni Triyuliana, Ed. Yogyakarta, Indonesia: C.V ANDI OFFSET, 2007.
- Roger S. Pressman, *Rekayasa Perangkat Lunak: Pendekatan Praktisi*. Yogyakarta: Andi, 2012.