

Analisis Dan Perancangan Sistem Slip Gaji Dan Rekap Absen Di Kedai Kopi Pojok Pamulang

Angga Firnanda Yuda¹, Aulia^{2*}, Jihan Nur Haniyah^{3*}

^{1,2,3}Fakultas Teknik, Teknik Informatika, Universitas Pamulang, Jl. Raya Puspiptek No. 46, Kel. Buaran, Kec. Serpong, Kota Tangerang Selatan. Banten 15310, Indonesia

Email: 1anggafirnanda947@gmail.com, 2aulia12sep@gmail.com, 3jihanhny4@gmail.com

(* : coressponding author)

Abstrak—Masalah penggajian termasuk masalah yang rumit, sebab masalah ini tidak saja menyangkut beberapa rupiah seorang karyawan yang harus digaji atas perkajannya, melainkan juga memiliki implikasi yang luas ditinjau dari sistem pengupahan dan rekap absensi karyawan. Hal ini menjadi hambatan di kedai kopi pojok pamulang dalam suatu *Coffee Shop* pasti memiliki karyawan, dimana setiap bulan mereka akan menerima gaji sebagai imbalan yang harus dibayarkan kepada karyawan karena jasa atau hasil kerjanya pada suatu *Coffee Shop*. *Website* ini dirancang menggunakan HTML, JS, dan CSS. Metode penelitian yang di pakai berupa, metode yang digunakan ialah *waterfall*.

Kata Kunci: Slip Gaji, Absensi, *Website*, HTML,

Abstract—*The problem of payroll is a complicated problem, because this problem does not only involve a few rupiahs of an employee who must be paid for his work, but also has wide implications in terms of the wage system and employee attendance recap. This is an obstacle in the corner coffee shop Pamulang in a Coffee Shop must have employees, where every month they will receive a salary as a reward to be paid to employees for their services or work at a Coffee Shop. This website is designed using HTML, JS, and CSS. The research method used is the waterfall method.*

Keywords: Salary Slip, Attendance, *Website*, HTML,

1. PENDAHULUAN

Masalah gaji atau upah kerja bagi karyawan merupakan hal yang sangat sensitif dan berpengaruh langsung pada produktivitas dan kinerja individu. Penerapan sistem penggajian yang tepat dapat memberikan kepuasan bagi pekerja maupun perusahaan, hal ini berpengaruh pada kegiatan operasional perusahaan, sehingga siklus penggajian pada perusahaan sangat penting.

Kedai Kopi Pojok merupakan salah satu *cafe shop* atau usaha UMKM, seiring berkembangnya waktu kedai kopi pojok ini semakin berkembang, tetapi pelaksanaannya pengajiannya masih manual, dengan menggunakan tulisan atau kwitansi biasa, sehingga data datanya atau rekapnya tidak di simpan, seingga penggajian karyawan memakan waktu yang lama karena di tulis dengan manual, hal ini kurang efektif dan efisien, karna bisa terjadi kesalahan data hilang tidak tersimpan dalam pembuatan slip gaji, dan sering terjadinya keterlambatan penggajian.

Permasalahan ini terjadi ketika, owner kewalahan dalam menghitung gaji karyawan, karena membutuhkan waktu yg cukup lama, setiap bulannya *owner* merekap absensi karyawan dan omset lalu menghitung gaji karyawan berdasarkan absensi kehadiran lalu jam lembur mereka.

Sistem penggajian termasuk salah satu kegiatan administrasi instansi yang memiliki peranan penting bagi setiap pegawai dalam memenuhi kesejahteraan ekonomi dan sebagai faktor utama untuk memacu semangat kerja pegawai dalam meningkatkan produktifitas kerja. Dengan adanya sistem penggajian dapat membantu owner dalam menyelesaikan pekerjaannya dan juga meminimalisir kesalahan dalam penghitungan sistem penggajian tersebut.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Metode yang digunakan ialah *Waterfall*, karna metode ini memiliki alur yang jelas, dalam membuat proyek akan semakin mendetail, agar kesalahan yang ada bisa di kurangi, dan sangat cocok untuk penelitian kali ini kita harus merincikan point point penting dan di jadikan suatu program yang telah di rencanakan sebelumnya, karena semakin terperinci tugas penelitian ini dikerjakan maka semakin kecil juga potensi kesalahan yang akan dilakukan.

3. ANALISA DAN PEMBAHASAN

3.1 Tinjauan Pustaka

Tinjauan pustaka yang diambil oleh penulis pertama adalah sebuah karya penelitian dari Nanny Raras Setyoningrum dan Danil Syah Arihardjo yang berjudul Analisis Dan perancangan Sistem Informasi penggajian Karyawan berbasis Web, Tujuan perancangan sistem secara umum adalah untuk memberikan gambaran umum kepada pengguna (*user*) mengenai sistem informasi yang baru serta untuk memenuhi kebutuhan pengguna (*user*) dalam memperoleh dan mengolah informasi yang ada. Bahasa pemrograman yang digunakan dalam pengembangan sistem penggajian berbasis *web* dalam penelitian ini adalah PHP dan sistem manajemen *database* MySQL.

3.2 Bahasan Program

Perangkat lunak (*software*) yang digunakan dalam perancangan Sistem Penggajian adalah sebagai berikut :

- a. Bahasa pemrograman yang digunakan : PHP, HTML, CSS, Javascript, *Framework* Laravel
- b. Basis data yang digunakan sebagai penyimpanan data menggunakan MySQL.
- c. Menggunakan *text editor* VSCode sebagai pengolahan *source code* dalam pembuatan aplikasi *web* penggajian.
- d. XAMPP yang berfungsi sebagai *Web Server*.
- e. Microsoft Windows 10 sebagai sistem operasi.

3.3 Perancangan Sistem

Jenis-Jenis Diagram UML, Berikut ialah jenis jenis diagram UML :

- a. *Use case diagram*

Use case diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menggambarkan interaksi antara sistem dan aktor, use case diagram juga dapat men-deskripsikan tipe interaksi antara si pemakai sistem dengan sistemnya. Terdapat, tiga komponen utama untuk membuat sketsa atau diagram, yaitu sebagai berikut.

1. *Actor*

Actor merupakan setiap hal di luar sistem yang menggunakan komponen sistem untuk melakukan sesuatu. *Actor* dapat berupa tersebut yang menjadi peranan dalam keberhasilan sebuah operasi dalam sistem yang dibangun.

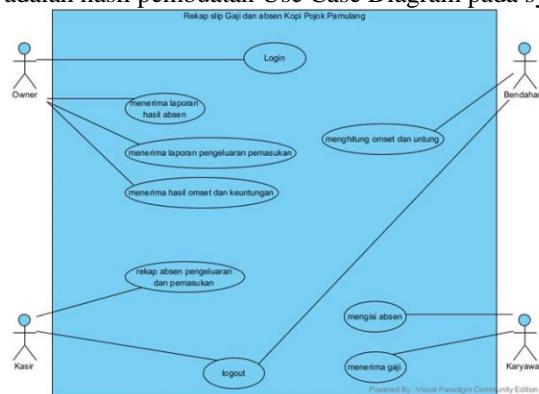
2. *System*

Batasan dari sistem di dalam relasi yang dilakukan dengan *actor* yang menggunakannya Serta, fitur harus disediakan didalam sistem tersebut.

3. *Use Case*

Komponen yang ketiga adalah use case, yang merupakan gambaran umum dari fungsional sebuah sistem. Dengan begitu, pengguna dan konsumen dapat mengetahui setiap fungsi yang dibangun dalam sistem tersebut.

Berikut ini adalah hasil pembuatan Use Case Diagram pada system slip gaji:



Gambar 1. Use Case Diagram

b. *Sequence Diagram*

Sequence diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang menjelaskan interaksi objek yang berdasarkan urutan waktu, *sequence diagram* juga dapat menggambarkan urutan atau tahapan yang harus dilakukan untuk dapat menghasilkan sesuatu seperti pada use case diagram.

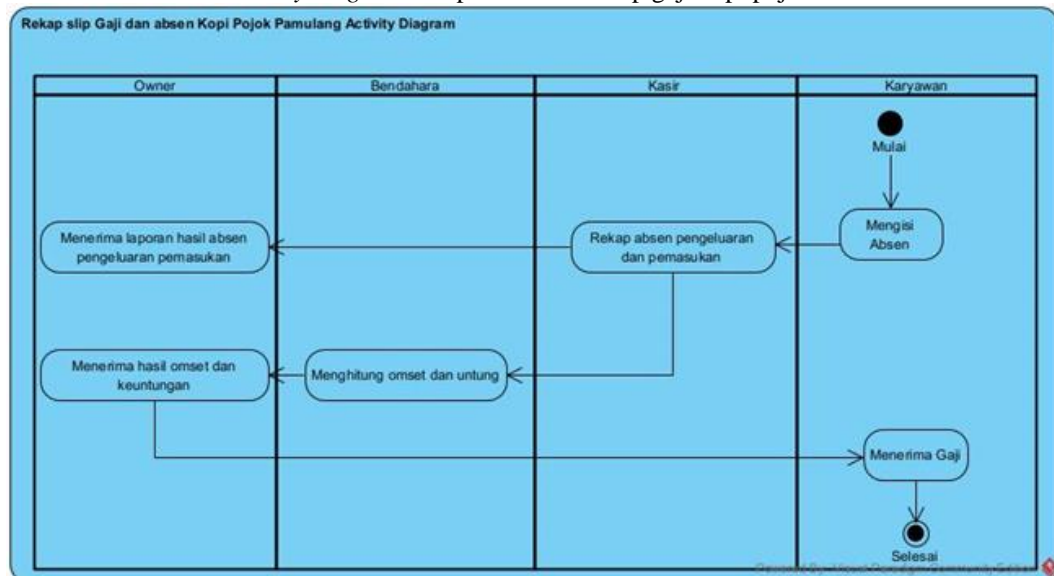
c. *Activity Diagram* sistem berjalan

Activity diagram atau diagram aktivitas yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang dapat memodelkan proses-proses apa saja yang terjadi pada sistem diagram. Diagram aktivitas adalah bentuk visual dari alir kerja yang berisi aktivitas dan tindakan, yang juga dapat berisi pilihan, pengulangan dan concurrency. Dalam Unified Modeling Language, diagram aktivitas dibuat untuk menjelaskan aktivitas komputer maupun alur aktivitas kedalam organisasi.

Untuk dapat membuat diagram aktivitas diperlukan beberapa Langkah-langkah yang bisa kamu coba atau implementasikan. Berikut beberapa hal yang disiapkan untuk membuat diagram aktivitas:

1. Mulailah dengan node awal untuk start state atau titik awal.
2. Tambahkan partisi jika itu memang relevan untuk analisis yang akan dibuat.
3. Buatlah suatu aksi untuk setiap Langkah utama use case.
4. Tambahkan alur (flow) dari setiap aksi ke aksi lainnya.
5. Tambahkan juga percabangan atau decision bila alur dipecah menjadi suatu kondisi pilihan.
6. Menambahkan forks dan joins jika aktivitas dilakukan secara parallel.
7. Langkah yang terakhir yaitu akhiri proses dengan notasi akhir atau *end state*.

Berikut *Activity diagram* rekap absensi dan slip gaji kopi pojok:



Gambar 2. *Activity Diagram*

d. *Class Diagram*

Class diagram yaitu salah satu jenis diagram pada UML yang digunakan untuk menampilkan kelas-kelas maupun paket-paket yang ada pada suatu sistem yang nantinya akan digunakan. Jadi diagram ini dapat memberikan sebuah gambaran mengenai sistem maupun relasi-relasi yang terdapat pada sistem tersebut.

4. IMPLEMENTASI

Menunjukkan aplikasi, lalu memberitahu bagaimana cara absen lalu menghitung gaji karyawan:



Gambar 3. Menjelaskan Cara Kerja Sistem Untuk Melakukan Absen



Gambar 4. Menjelaskan Cara Kerja Sistem Menghitung Gaji Karyawan



Gambar 5. Dokumentasi Foto Bersama Dengan Owner Kedai Kopi Pojok

5. KESIMPULAN

Berdasarkan Hasil Penelitian dan pengamatan sistem penggajian berdasarkan absensi pada kedai kopi pojok pamulang, maka sistem yang di bangun untuk penggajian berdasarkan absensi dapat diolah secara *online*, sehingga *owner* mudah menggaji karyawan, dan pengolahan absensi dapat diolah secara *online* dan karyawan juga bisa drngan mudah absensi online sehingga memudahkan owner untuk merekap absen, sistem yang dibuat hanya dapat mengisi absen lalu merekap absen dan penggajian berdasarkan absensi. Sistem belum sepenuhnya sempurna dan masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi keamanan dan keakuratan lainnya. Jadi, peneliti menyarankan untuk menyempurnakan hal-hal yang masih kurang sempurna sehingga sistem ini dapat menjadi sistem yang lebih sempurna. Agar sistem ini berjalan dengan baik, sebaiknya didukung oleh sumber daya yang memadai, baik dari segi sumber daya manusia (*brainware*), maupun peralatannya (*hardware* dan *software*). Sistem yang dibangun hendaknya dapat dikembangkan menjadi sebuah sistem berbasis *mobile android* ataupun IOS.

REFERENCES

- Djaksana, Y. M. (2020). PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. ANUGERAH KARYA CIPTA. SAINSTECH: *JURNAL PENELITIAN DAN PENGAJIAN SAINS DAN TEKNOLOGI*, 30(2), 54-58.
- Siswanto, B. F., & Rosyani, P. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Tb Blitar Berbasis User Centered Design. *Journal of Information System Research (JOSH)*, 3(1), 7-17.
- Pahira, W., & Haryono, W. (2020). Rancang Bangun Sistem Aplikasi Penggajian Berbasis Web Dengan Menggunakan Model Waterfall. *JOAIIA: Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications*, 1(4), 195-203.
- Rachmatika, R. (2019, February). Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web (Study Kasus: PT. Shalter Nusantara). In *PROSIDING SEMINAR INFORMATIKA DAN SISTEM INFORMASI (Vol. 3, No. 3, pp. 189-195)*.
- Aji, N. T. S., Yunita, D., & Khoirunnisya, K. (2021). Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Dekstop Pada Clean 7 Car Wash & Auto Detailing. *Journal of Artificial Intelligence and Innovative Applications (JOAIIA)*, 2(3), 201-206.