



Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Desktop Pada Dheambun Project

Mayang Sari¹, Gerinata Ginting²

¹Mahasiswa Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Politeknik TEDC Bandung

²Dosen Program Studi Komputerisasi Akuntansi Politeknik TEDC Bandung

Email: mayangsr2399@gmail.com , gerinata@poltektedc.ac.id

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis, merancang dan mengimplementasikan serta menguji sistem informasi penggajian pada Dheambun Project. Sistem ini bertujuan untuk menyederhanakan dan mengotomatisasi proses penggajian pada perusahaan dheambun project, sehingga memastikan akurasi dan efisien dalam mengelola data gaji karyawan. Sumber data yang digunakan pada penelitian ini yaitu data primer dan data sekunder. Metodologi penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dan kualitatif dengan menggunakan instrumen penelitian yang meliputi wawancara, observasi dan studi literatur. Teknik analisis data yang digunakan yaitu metode analisis *PIECES*, sedangkan pengembangan sistem dilakukan dengan menggunakan metode *Waterfall*. Tahapan yang dilakukan dalam pengembangan sistem ialah dengan menganalisis kelemahan dan kebutuhan sistem; membuat desain perancangan antarmuka serta mengimplementasikan menggunakan bahasa pemrograman *Visual Studio 2015* serta *MySQL* sebagai *database*; pengujian dilakukan dengan menggunakan metode *Blackbox Testing*. Hasil dari penelitian ini adalah implementasi sistem informasi penggajian karyawan berbasis desktop pada dheambun project berjalan dengan baik dan memenuhi fungsinya sesuai dengan rancangan yang diusulkan.

Kata Kunci: Sistem informasi penggajian karyawan, *PIECES*, *Visual Studio 2015*, *MySQL*.

ABSTRACT

*This research aims to analyze, design, implement, and test a payroll information system for the Dheambun Project. The system is intended to simplify and automate the payroll process within the Dheambun Project company, ensuring accuracy and efficiency in managing employee salary data. The data sources used in this study include primary and secondary data. The research methodology employed is both quantitative and qualitative, utilizing research instruments such as interviews, observations, and literature studies. The data analysis technique used is the *PIECES* analysis method, while system development is carried out using the *Waterfall* model. The stages involved in system development include analyzing system weaknesses and needs; designing the Interface; and implementing it using *Visual Studio 2015* as the programming language and *MySQL* as the database; testing is conducted using the *Blackbox Testing* method. The results of this research indicate that the implementation of the desktop-based payroll information system for the Dheambun Project operates effectively and meets its intended functions as per the proposed design.*

*Keywords: Employee Payroll Information System, *PIECES*, *Visual Studio 2015*, *MySQL*.*

1. PENDAHULUAN

Pada era globalisasi, perkembangan teknologi informasi berlangsung sangat pesat dan menjadi kebutuhan penting dalam meningkatkan efisiensi aktivitas sehari-hari. Sistem informasi memainkan peran krusial dalam mengolah data menjadi informasi yang bermanfaat untuk pengambilan keputusan di perusahaan. Dengan adanya sistem yang baik, perusahaan dapat mengelola transaksi dan informasi secara efektif, yang sangat mendukung keberlangsungan aktivitas kerja.

Menurut Wijoyo (2020) selain teknologi yang memadai, banyak faktor lain yang berperan penting dalam kemajuan suatu perusahaan, salah satunya adalah Sumber Daya Manusia (SDM). Sumber Daya Manusia (SDM) juga merupakan faktor utama dalam keberhasilan perusahaan. Penggajian karyawan, sebagai bentuk penghargaan atas jasa mereka, perlu dikelola dengan tepat. Kebijakan penggajian biasanya dipengaruhi oleh berbagai faktor seperti absensi dan produktivitas, sehingga penting bagi perusahaan untuk memastikan bahwa sistem penggajian yang digunakan akurat dan transparan.

Sayangnya, banyak perusahaan, termasuk *Dheambun Project*, masih menggunakan *Microsoft Excel* dalam proses penggajian. Penggunaan metode ini rentan terhadap kesalahan manusia, yang dapat berdampak negatif pada perhitungan gaji dan absensi karyawan. Kesalahan dalam penggajian dapat mengakibatkan karyawan menerima gaji yang tidak sesuai, sehingga mengganggu kepercayaan dan motivasi mereka.

Maka diperlukan sistem informasi penggajian yang lebih terkomputerisasi agar meningkatkan akurasi serta efisiensi. Sehingga penulis tertarik melakukan penelitian program perhitungan penggajian karyawan pada *Dheambun project* dengan judul "SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS DESKTOP PADA DHEAMBUN PROJECT".

2. KAJIAN TEORI

2.1 Konsep Dasar Sistem

Menurut Preharto (2022) Manusia merupakan sistem, rumah yang ditempati merupakan sistem, kota merupakan sistem, mobil merupakan sistem, institusi tempat belajar merupakan sistem, tempat pekerjaan dengan adanya organisasi yang anda tempati juga merupakan sistem.

2.2 Konsep Dasar Informasi

Menurut Hartono (2021) Informasi merupakan Sesuatu yang nyata atau setengah nyata yang dapat mengurangi derajat ketidakpastian tentang suatu keadaan atau kejadian.

2.3 Konsep Dasar Sistem Informasi

Menurut Saputa & Devitra (2021) mengatakan bahwa sistem informasi adalah kumpulan berbagai komponen yang saling berinteraksi dalam memproses data menjadi informasi yang bernilai dan dibutuhkan untuk mencapai tujuan.

2.4 Penggajian

Menurut Kaengke (2021) mengatakan bahwa sistem penggajian adalah salah satu hal yang berkaitan dengan pengelolaan kesejahteraan tenaga kerja sehingga harus diberi perhatian khusus oleh perusahaan dalam rangka mencapai tujuan.

2.5 Analisis Sistem

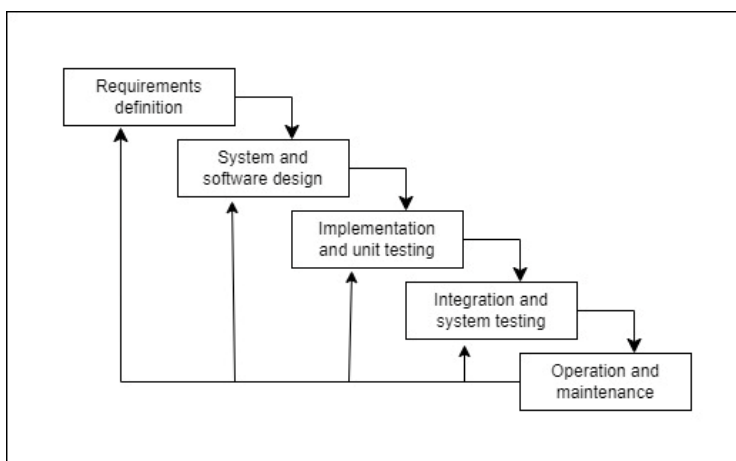
Menurut Saufitri (2023) mengatakan bahwa untuk mengidentifikasi suatu permasalahan yang terjadi pada sistem informasi, perlu dilakukan analisis terhadap kinerja, informasi, ekonomi, keamanan aplikasi, efisiensi dan pelayanan atau bisa dengan analisis PIECES.

2.6 Perancangan Sistem

Menurut Hartono (2021) mengatakan bahwa ERD merupakan suatu model untuk menjelaskan hubungan antar data dalam basis data berdasarkan objek-objek dasar data yang mempunyai hubungan antar relasi. Menurut Hartono (2021) mengatakan bahwa *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan suatu diagram yang menggunakan notasi-notasi untuk menggambarkan arus dari data sistem, yang penggunaannya sangat membantu untuk memahami sistem secara logika, terstruktur dan jelas. Menurut Fauzi (2020) *Flowchart* merupakan suatu cara penulisan algoritma yang menggunakan notasi grafis. *Flowchart* merupakan gambar atau bagan yang memperlihatkan urutan atau langkah-langkah dari suatu program dan hubungan antar proses beserta pertanyaannya. Menurut Tahel dan Ginting (2019) mengatakan bahwa "*User Interface* adalah media yang berfungsi untuk menghubungkan pengguna ke sistem. Pada tahap *User Interface* dirancang untuk membantu pengguna dengan cepat menguasai bagaimana cara menggunakan sistem secara interaktif daripada membosankan".

2.7 Metode Pengembangan Sistem

Waterfall menurut Hartono (2021) adalah pengerjaan dari suatu sistem yang dilakukan secara berurutan atau secara *linear*. Maka apabila langkah satu belum dilakukan maka tidak akan bisa melakukan pengerjaan langkah ke-2, ke-3 dan seterusnya. Secara otomatis tahapan ke-3 akan bisa dilakukan jika tahap ke-1 dan ke-2 sudah dilakukan. Seperti gambar di bawah ini.



Gambar 1. Metode *Waterfall*

3. METODE PENELITIAN

Dalam penelitian ini penulis memperoleh data dan informasi yang diperlukan melalui teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Observasi

Metode atau teknik pengumpulan data dengan cara pengamatan secara langsung pada *Dheambun Project* untuk memperoleh data serta informasi yang diperlukan dalam objek penelitian.

2. Wawancara
 Merupakan teknik pengumpulan data serta informasi dengan cara mengajukan beberapa pertanyaan secara langsung kepada pihak yang berwenang di *Dheambun Project*.
3. Studi Literatur
 Merupakan teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan sejumlah buku-buku untuk mencari berbagai teori yang relevan dengan masalah yang sedang diteliti sebagai bahan rujukan dalam pembahasan hasil penelitian.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi Sistem Antar Muka pada *Dheambun Project* terdiri beberapa bagian, berikut dijabarkan pada bagian dibawah ini:

1. Form Login

Form *Login* berfungsi sebagai perangkat yang menghubungkan pengguna agar dapat mengakses menu utama beserta fitur lainnya.



Gambar 2. Implementasi *Form Login*

2. Form Menu Utama

Form menu utama berfungsi untuk menyajikan fitur-fitur yang menghubungkan dengan form lainnya, yaitu sebagai berikut:



Gambar 3. Implementasi Form Menu Utama

3. Form Menu Data User

Form User berfungsi untuk menambahkan karyawan yang dapat mengakses aplikasi penggajian ini, namun yang hanya dapat ditambahkan hanya dari bagian *Finance* dan CEO saja, yaitu sebagai berikut:



Gambar 4. Implementasi Form Data User

4. Form Data Karyawan

Form data karyawan berfungsi untuk menambahkan data karyawan baru apabila terjadi penambahan karyawan di perusahaan. Di form ini juga *Finance* dapat mengubah dan menghapus data karyawan sesuai keperluan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 5. Implementasi Form Data Karyawan

5. Form Data Jabatan

Form data Jabatan berfungsi untuk menambahkan nama jabatan baru apabila CEO menambahkan jabatan baru di divisi. *Finance* juga dapat mengubah dan menghapus jabatan sesuai keperluan, yaitu sebagai berikut:



ID Jabatan	Nama Jabatan	Dns	Tugas Jabatan
001	CEO	CEO	0
002	SPV Sales	Manajemen Toko	500000
003	SPV Brand Managem	Manajemen Toko	500000
004	SPV Revenue	Manajemen Toko	500000
005	SPV Warehouse	Manajemen Toko	500000
006	SPV Pemasar	Manajemen Toko	500000
007	Staf Bandung	Manajemen Toko	0
008	Staf Admin	Manajemen Toko	0
009	Parttime	Manajemen Toko	0
010	Staf Warehouse	Manajemen Toko	0
011	Dapat Admin	Manajemen Toko	0

Gambar 6. Implementasi Form Data Jabatan

6. Form Data Absen

Form absen merupakan form yang menghubungkan data dari Microsoft Excel untuk di simpan ke database, yaitu sebagai berikut:



ID Absen	Nama Karyawan	Total Hari Absen	Total Sabs	Absen	Total Absen	Status Absensi	Jumlah Absen	Jumlah Total	Sabs Absen
A001	DEWI NURHAYATI	30	7	6	17	0	17	0	0
A002	ERNA YUNITA	30	7	6	17	15	2	0	2
A003	ANGGUS RAMAD	30	8	6	17	16	1	1	0
A004	ANGGUS NOVITA	30	7	6	17	16	1	0	0
A005	PUPUT NOVITA	30	7	6	17	12	5	1	2
A006	MOWINDO SEDI	30	7	6	17	17	0	0	0
A007	MUHAMMAD FIKRI	30	7	6	17	17	0	0	0
A008	WIDI KURNIA	30	7	6	17	17	0	0	0
A009	LISIANA ANHANI	30	7	6	17	13	4	4	0
A010	ROSA HARLAH	30	7	6	17	16	1	0	1
A011	IRMAH WINDIYANI	30	7	6	17	16	1	0	0
A012	RICHA YULIANA	30	7	6	17	4	13	0	13
A013	SABRINI APRIL	30	7	6	17	17	0	0	0
A014	DIANLWI KURNI	30	7	6	17	17	0	0	0
A015	TRECHIA SURYA	30	7	6	17	16	1	0	1

Gambar 7. Implementasi Form Data Absen

7. Form Data Gaji

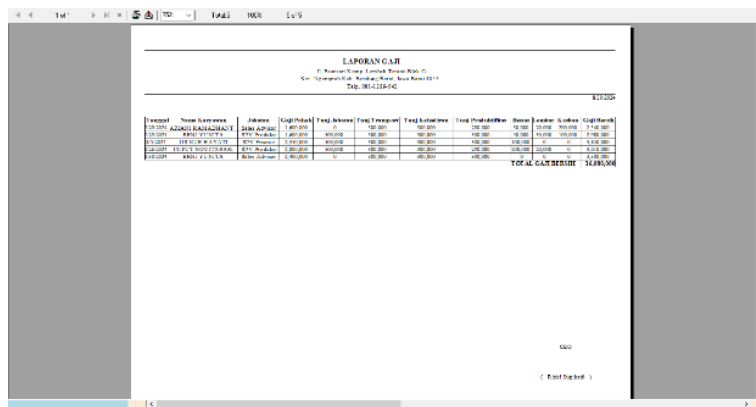
Form gaji merupakan form yang berfungsi untuk menghubungkan data-data dari form data absen, form data jabatan dan form data karyawan untuk menghitung gaji karyawan setiap bulannya. Finance juga dapat mengubah data gaji apabila terjadi kesalahan, yaitu sebagai berikut:



Gambar 10. Implementasi Form Slip Gaji

10. Laporan Gaji

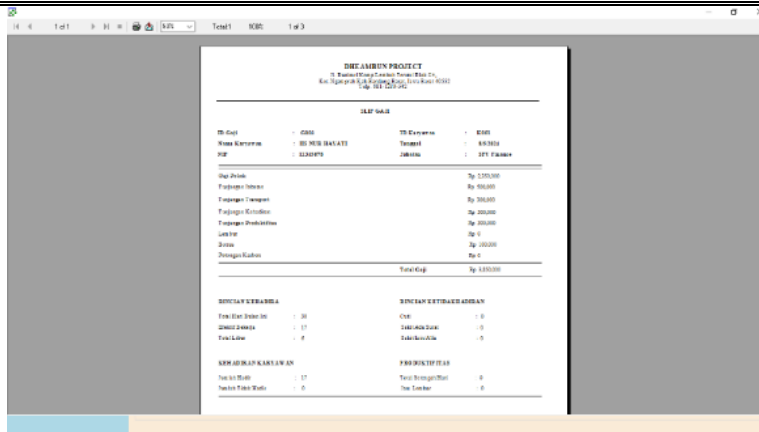
Laporan gaji yang merupakan output dari sistem penggajian adalah sebagai berikut:



Gambar 11. Implementasi Laporan Gaji

11. Slip Gaji

Slip gaji merupakan hasil dari perhitungan gaji setiap karyawan yang akan dibagikan kepada karyawan setiap bulannya. Slip gaji karyawan sebagai berikut:



Gambar 12. Implementasi Slip Gaji

Berdasarkan pengujian sistem yang telah diimplementasikan menggunakan *BlackBox testing*, maka dapat disimpulkan bahwa sistem informasi penggajian karyawan berbasis *desktop* pada *Dheambun Project* berfungsi dengan baik, yaitu sesuai dengan perancangan yang dibuat sebelumnya. Sistem ini dapat menambah, mengubah dan menghapus data yang sudah ada. Sistem ini juga memiliki dua hak akses yaitu untuk bagian *finance* dan *CEO*, serta *output* yang dihasilkan adalah laporan gaji dan slip gaji karyawan.

5. KESIMPULAN

Kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan pada *Dheambun Project* dengan pembahasan sistem informasi penggajian karyawan dapat disimpulkan bahwa:

1. Hasil dari analisis sistem yang sedang berjalan yang penulis temukan pada *Dheambun Project* yaitu masih menggunakan *Microsoft Excel*, sehingga sehingga terjadi *human error* dalam proses perhitungan gaji.
2. Perancangan sistem informasi penggajian karyawan berbasis desktop pada *Dheambun Project* yang diusulkan dan dibuat oleh penulis meliputi perancangan menggunakan bagan alir (*Flowchart*), desain antar muka (*User Interface*) yang meliputi *form Login*, *form* menu utama, *form* data *User*, *form* data karyawan, *form* data jabatan, *form* data absen, *form* data gaji, *form* laporan gaji dan *form* slip gaji.
3. Implementasi dan pengujian sistem yang dibuat menghasilkan sebuah sistem informasi penggajian karyawan dengan menggunakan pemrograman *Visual Basic Net 2015*, *XAMPP* sebagai server basis data, *MySQL* sebagai *database* dan menghasilkan laporan menggunakan *crystal report*. Pengujian sistem yang digunakan yaitu pengujian *Black box* dan hasil dari setiap pengujian sistem ini dapat memenuhi fungsi sesuai perancangan yang dibutuhkan dan mengatasi masalah pada sistem yang berjalan sebelumnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Fauzi, J. (2020). Algoritma dan Flowchart dalam Menyelesaikan suatu Masalah. 1-12.
- Fitri, R. (2020). *Pemrograman Basic Data Menggunakan MySQL*. Banjarmasin: Poliban Press.
- Hartono. M.Kom, B. (2021). *Cara mudah dan cepat belajar pengembangan sistem informasi*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik.



- Ijudin, A., & Saifudin, A. (2020). Pengujian Black Box pada aplikasi Berita Online Dengan Menggunakan Metode Boundary Value Analysis. *Jurnal Informatika Univesitas Pamulang*, 5-8.
- Isa, I. (2021). *Buku Ajar Pemrograman Visual Dasar*. Bojong Pekalongan: Nasya Expanding Management.
- Kaengke, A. (2021). Analisis Sistem Penggajian pada Perusahaan PT.Multi Prima Agung. *Jurnal EMBA*, 608.
- Maturidi. (2014). *Metode Penelitian Teknik Informatika*. Yogyakarta: Deepublish.
- Prehanto, D. R. (2020). *Konsep Sistem Informasi*. Surabaya: Scopindo Media Pustaka.
- Rosyad, A. M. (2019, Desember). Implementasi Pendidikan Karakter melalui Kegiatan Pembelajaran di Lingkungan Sekolah. *Jurnal Keilmuan Manajemen Pendidikan*, 5, 176.
- Saputra, S., & Devitra, J. (2021). Analisis Dan Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pada PT.Tujuh Benua Jambi. *Manajemen Sistem Informasi*, 6, 353.
- Saufitri. (2023). *Konsep Sistem Informasi*. Padang: PT Inovasi Pratama Indonesia.
- Tahel, F., & Ginting, E. (2019). Perancangan Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan. *Jurnal TEKNOMATIKA*, 116.
- Wijoyo, S. (2020). Rancang Bangun System Informasi Penggajian dan Absensi Karyawan Megara Hotel Pekanbaru Berbasis Web. *Jurnal Ekonomi*, 66.
- Yogaswara, A., & Wati, T. (2021). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai Jogja Bay Sleman Berbasis Website. *Seminar Nasional Mahasiswa Ilmu Komputer dan aplikasinya*, 601.