

Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Berdasarkan Absensi Kehadiran Pada Kantor Azhar Maksu dan Rekan

Azmi kamil¹, Hasdiana², Husni Lubis³

^{1,2,3}Program Studi Teknik Informatika Fakultas Teknik dan Komputer

Universitas Harapan Medan

Jl. H.M. Jhoni No 70 Medan, Indonesia

Email: ¹Azmikamil99@gmail.com, ²hasdiana.stth@gmail.com, ³husnilubis@gmail.com

Abstract

The Azhar Maksu Dan Rekan office is a tax consulting company that so far still uses a manual payroll system where the administration still calculates the number of attendance through attendance using selfie photos from each employee's cell phone. From these cases, data errors often occur because the attendance is not connected to a payroll system, where so far the administration calculates salaries based on the number of attendance and overtime if any. Based on the problems that have been described, the authors try to create a payroll information system based on the attendance rate of employees by adding selfie and GPS features in the system to be designed. Based on the problems above, the authors conduct research by creating an attendance application along with a payroll system using the OOAD method. OOAD method covers the analysis and design of a system with an object approach, namely Object Oriented Analysis (OOA) and Object Oriented Design (OOD). With the results of this study the system runs normally and employees can use the attendance.

Keywords: Office (KJA), Attendance, Payroll information system OOAD method

Abstrak

Kantor Azhar Maksu Dan Rekan merupakan perusahaan konsultan pajak yang selama ini masih menggunakan sistem manual penggajian dimana bagian administrasi masih menghitung jumlah kehadiran melalui absensi menggunakan foto selfie dari hp karyawan masing - masing. Dari kasus tersebut sering terjadi kesalahan data karna absensi yang di lakukan belum terkoneksi dengan sebuah sistem penggajian yang dimana selama ini bagian administrasi menghitung gaji berdasarkan jumlah kehadiran dan lembur jika ada. Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, penulis coba membuat sistem informasi penggajian berdasarkan tingkat absensi kehadiran dari karyawan dengan menambahkan fitur *selfie* serta *gps* di dalam sistem yang akan dirancang. berdasarkan permasalahan diatas penulis melakukan penelitian dengan membuat aplikasi absensi beserta dengan sistem penggajian dengan menggunakan metode OOAD, metode OOAD mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu Analisis Berorientasi Objek (OOA) dan Desain Berorientasi Objek (OOD). Dengan hasil penelitian ini sistem berjalan dengan normal dan pegawai bisa menggunakan absensi tersebut.

Kata Kunci : Kantor (KJA), Absensi, Metode OOAD sistem informasi penggajian

1. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi pada era modern ini terjadi dengan sangat cepat dan tidak dapat dipungkiri keberadaannya sangat dibutuhkan. Mulai dari aktivitas sehari-hari, sampai kegiatan operasional perusahaan membutuhkan teknologi untuk memudahkan aktivitas. Selain memberikan kemudahan, berbagai kegiatan yang dilakukan dapat lebih efisien serta efektif. Pada perusahaan biasanya, teknologi berperan penting untuk membantu berjalannya proses bisnis. Sebelum teknologi berkembang seperti saat ini, proses usaha yang dijalankan perusahaan masih dikerjakan dengan sistem kerja manual, termasuk dalam proses penggajian karyawan. Padahal, penggajian karyawan adalah hal yang krusial bagi perusahaan karena menyangkut kepentingan sumber daya manusia yang ada di perusahaan.

Salah satu hal yang paling efektif dalam meningkatkan kinerja karyawan yaitu dengan sistem penggajian yang baik, dikarenakan masalah gaji bagi karyawan merupakan hal yang sensitif dan berpengaruh langsung pada produktivitas kerja individu bagi perusahaan. Kantor Azhar Maksum Dan Rekan selama ini masih menggunakan sistem manual penggajian dimana bagian administrasi masih menghitung jumlah kehadiran melalui absensi menggunakan foto selfie dari hp karyawan masing-masing. Dari kasus tersebut sering terjadi kesalahan data karena absensi yang dilakukan belum terkoneksi dengan sebuah sistem penggajian yang dimana selama ini bagian administrasi menghitung gaji berdasarkan jumlah kehadiran dan lembur jika ada. Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan, penulis coba membuat sistem informasi penggajian berdasarkan tingkat absensi kehadiran dari karyawan dengan menambahkan fitur *selfie* serta *gps* di dalam sistem yang akan dirancang.

Penelitian ini berjudul “Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Java Desktop” yang dilakukan oleh (Rahmawati & Yaumaidzinnaimah, 2021). Sistem ini dibangun untuk membangun sistem informasi penggajian berbasis desktop dimana pencatatan data-data terkait aktivitas penggajian dalam suatu unit usaha dapat dilakukan dengan mudah melalui media aplikasi.

Penelitian sebelumnya yang dilakukan dengan judul “Implementasi Diagram UML (*Unified Modelling Language*) Pada Perancangan Sistem Informasi Penggajian” yang dilakukan oleh (Sastra, 2021). Penelitian dibangun untuk membangun sistem informasi penggajian berbasis desktop dimana pencatatan data-data terkait aktivitas penggajian dalam suatu unit usaha dapat dilakukan dengan mudah melalui media aplikasi menggunakan Diagram UML (*Unified Modelling Language*).

Object Oriented Analysis and Design (OOAD) mencakup analisis dan desain sebuah sistem dengan pendekatan objek, yaitu Analisis Berorientasi Objek (OOA) dan Desain Berorientasi Objek (OOD). Analisis Berorientasi Objek adalah tahapan untuk menganalisis spesifikasi atau kebutuhan akan sistem yang akan dibangun dengan konsep berorientasi objek. Sedangkan Desain Berorientasi Objek adalah metode untuk mengarahkan arsitektur software yang didasarkan pada manipulasi objek-objek sistem atau subsistem.

Berdasarkan permasalahan diatas yang telah dijelaskan, maka penulis mencoba melakukan penelitian dengan judul “**Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berdasarkan Absensi Kehadiran Pada Kantor Azhar Maksu Dan Rekan**”.

2. METODOLOGI PENELITIAN

2.1 Metode Pengumpulan Data

Dalam penyusunan skripsi diperlukan metode yang digunakan untuk menyusun serta melengkapi data yang ada. Tahapan metode yang digunakan adalah :

1. Wawancara

Pengumpulan data dengan wawancara merupakan teknik pengumpulan data dengan mengajukan sejumlah pertanyaan-pertanyaan secara lisan. Wawancara bertujuan untuk mendapatkan data-data yang mana data tersebut berupa data pegawai, jam kerja masuk dan jam kerja keluar, biaya lembur perjam, serta data gaji satu hari dalam satu pegawai.

2. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung terhadap objek, situasi, konteks dan maknanya dalam upaya mengumpulkan data penelitian. Adapun dalam penelitian kali ini observasi dilakukan langsung di Kantor Azhar Maksu Dan Rekan

3. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan dilakukan dengan cara membaca, mengutip dan membuat catatan yang bersumber pada bahan-bahan pustaka yang mendukung dan berkaitan dengan penggajian dan absensi. Selanjutnya dengan cara mempelajari dan memahami sistem yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas. Hal ini dimaksudkan agar penulis memiliki landasan teori yang kuat dalam menarik kesimpulan

2.2 Metode Pengembangan Penelitian

objek Pada metode pengembangan sistem ini penulis menggunakan metodologi analisis dan desain berorientasi objek (object oriented analysis and design) dalam menganalisis dan mendesain sistem yang berjalan maupun sistem yang akan diajukan kemudian dilanjutkan ke pembuatan program sebagai implementasi dari sistem yang diusulkan. Tahap-tahap metodologi berdasarkan Unified Modeling Language (UML) digunakan dengan memperhatikan karakteristik khusus berorientasi, dan dapat dijelaskan sebagai

berikut.

a. Analisis Sistem

Analisis berorientasi objek dimulai dengan menyatakan suatu masalah, analisis membuat model situasi yang sebenarnya terjadi pada perusahaan yang diteliti sehingga dapat mengetahui kekurangan-kekurangan apa yang terdapat di dalam sistem yang sedang berjalan sebagai acuan untuk merancang dan membangun sebuah sistem yang baru.

b. Perancangan Sistem

Desain berorientasi objek (*Object Oriented Design*) merupakan tahap lanjutan setelah analisis berorientasi objek dimana tujuan sistem diorganisasikan ke dalam sub-sistem berdasarkan struktur analisis dan arsitektur yang dibutuhkan.

c. Implementasi Sistem

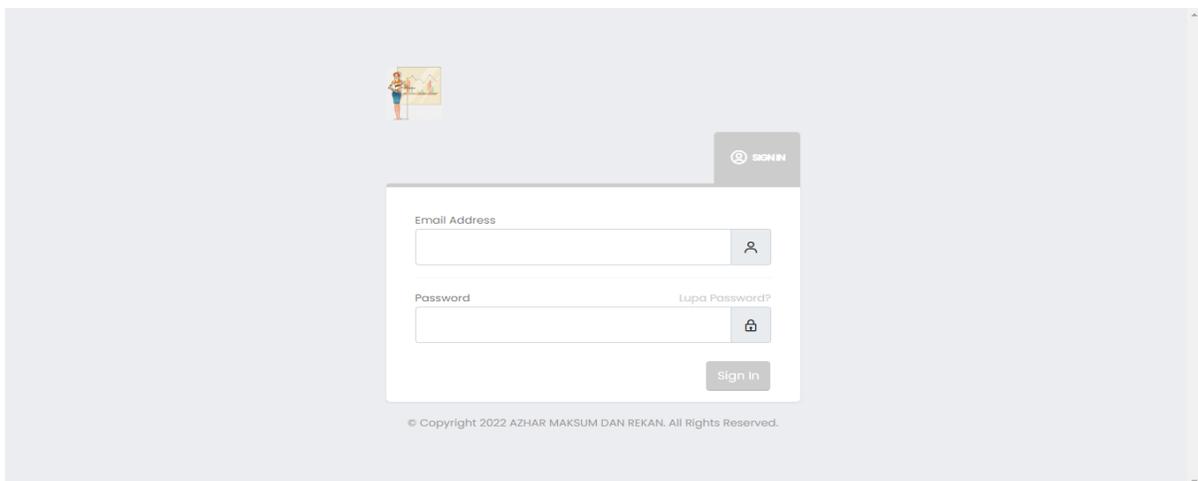
Kelas, objek, dan relasinya dikembangkan dalam tahap pembuatan desain objek yang pada akhirnya diterjemahkan ke dalam bahasa pemrograman, basisdata sehingga dapat digunakan perangkat lunak.

3. Hasil dan Pembahasan

Setelah penelitian ini dilaksanakan maka tahap selanjutnya adalah mengimplementasikan sistem dan melakukan pengujian sistem. Sistem yang telah selesai dirancang terdiri dari beberapa halaman yang memiliki fungsi masing-masing. Adapun halaman yang akan ditampilkan sebagai berikut

1. Halaman *Login*

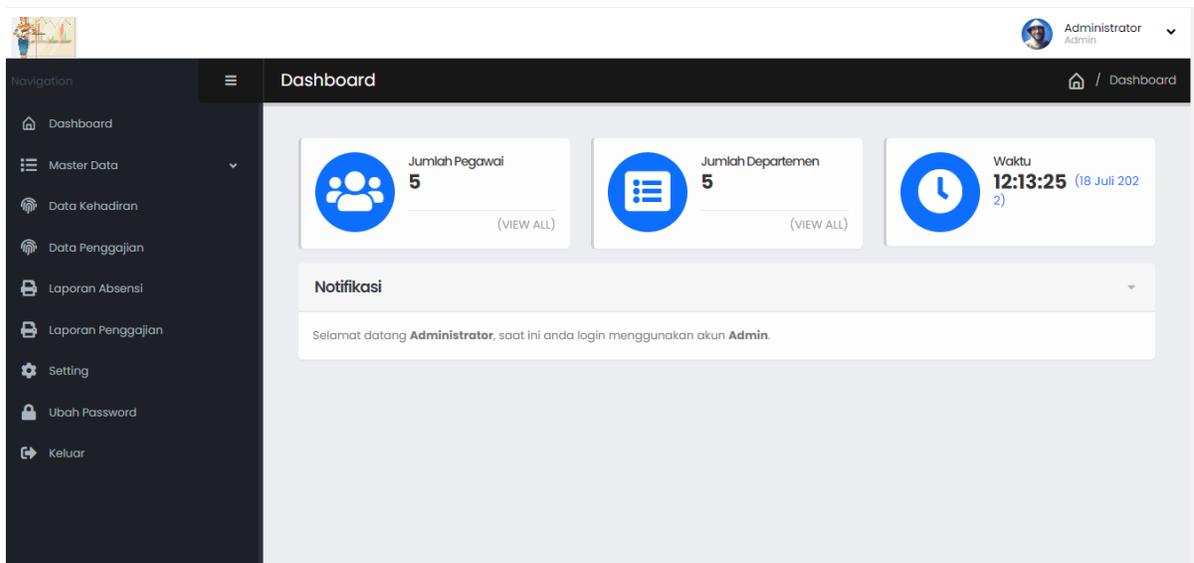
Halaman ini berguna untuk masuk ke Halaman selanjutnya, yang dimana untuk *admin*, dapat menggunakan fitur yang tersedia yang telah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman *Login*

2. Menu *Dashboard Admin*

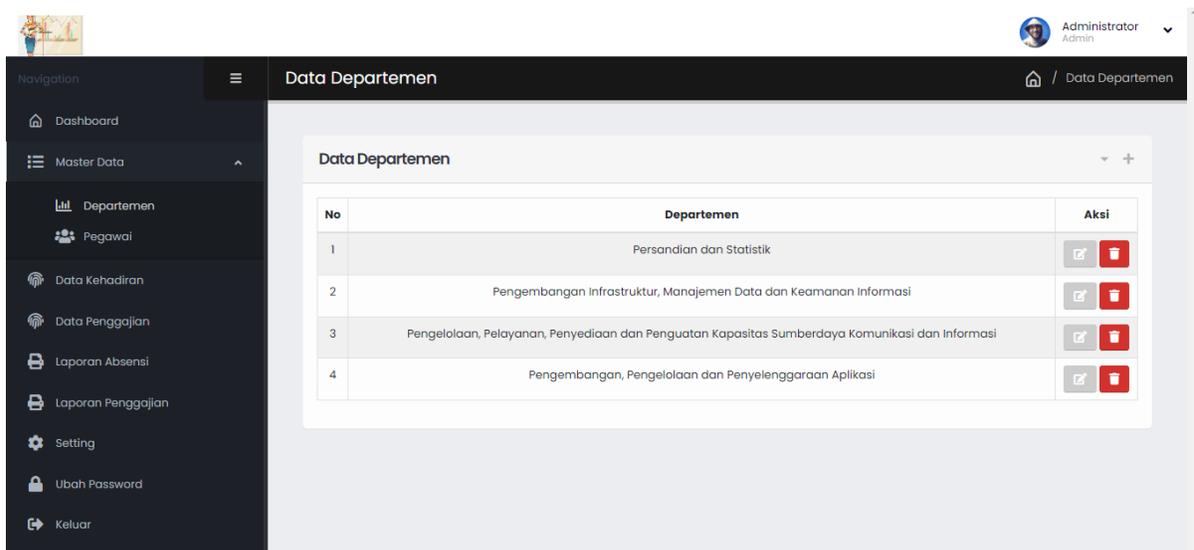
Halaman ini berguna untuk mengelola fitur aplikasi yang telah tersedia di aplikasi yang sudah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 2. Menu *Dashboard Admin*

3. Halaman *Dapartemen*

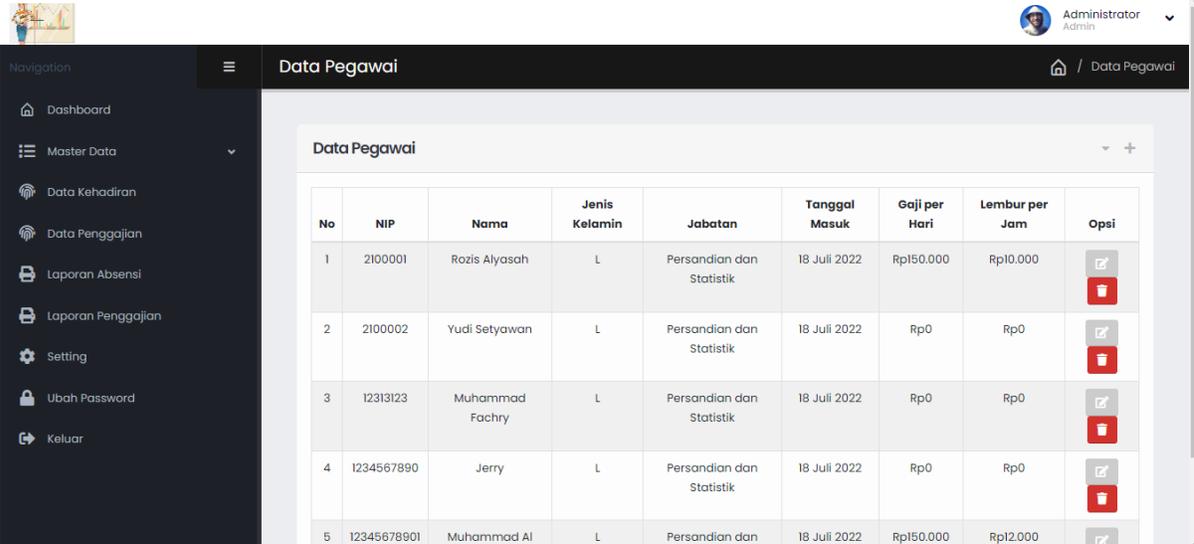
Halaman ini berfungsi untuk menambah dapartemen di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 3. Halaman Departemen

4. Halaman Pegawai

Halaman ini berfungsi untuk menambah pegawai ke dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :

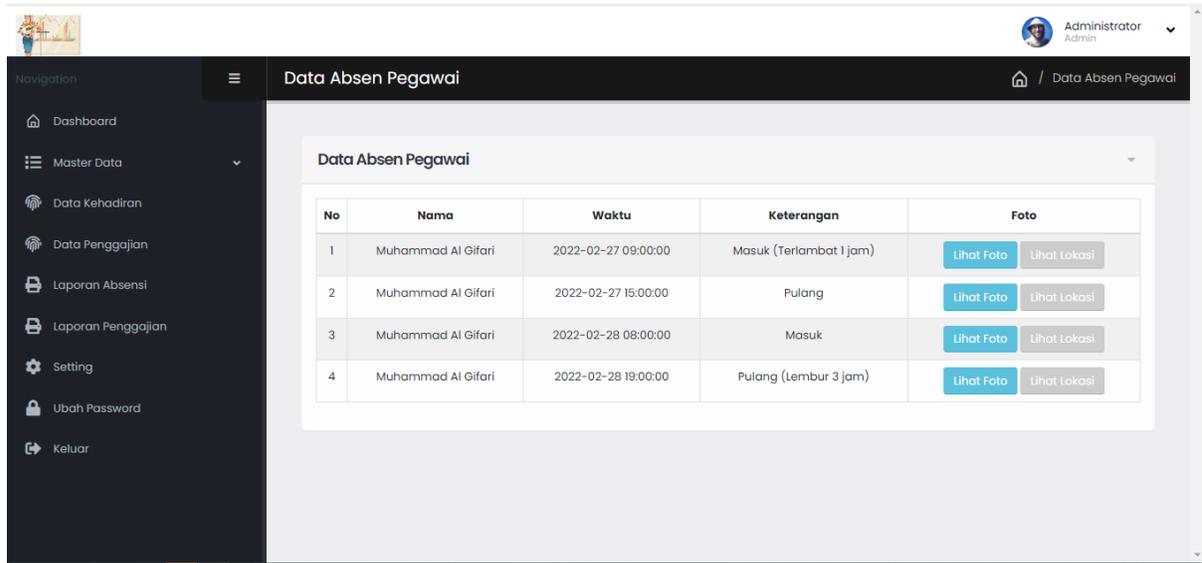


No	NIP	Nama	Jenis Kelamin	Jabatan	Tanggal Masuk	Gaji per Hari	Lembur per Jam	Opsi
1	2100001	Rozis Alyasah	L	Persandian dan Statistik	18 Juli 2022	Rp150.000	Rp10.000	 
2	2100002	Yudi Setyawan	L	Persandian dan Statistik	18 Juli 2022	Rp0	Rp0	 
3	12313123	Muhammad Fachry	L	Persandian dan Statistik	18 Juli 2022	Rp0	Rp0	 
4	1234567890	Jerry	L	Persandian dan Statistik	18 Juli 2022	Rp0	Rp0	 
5	12345678901	Muhammad Al	L	Persandian dan	18 Juli 2022	Rp150.000	Rp12.000	

Gambar 4. Halaman Pegawai

5. Halaman Data Kehadiran

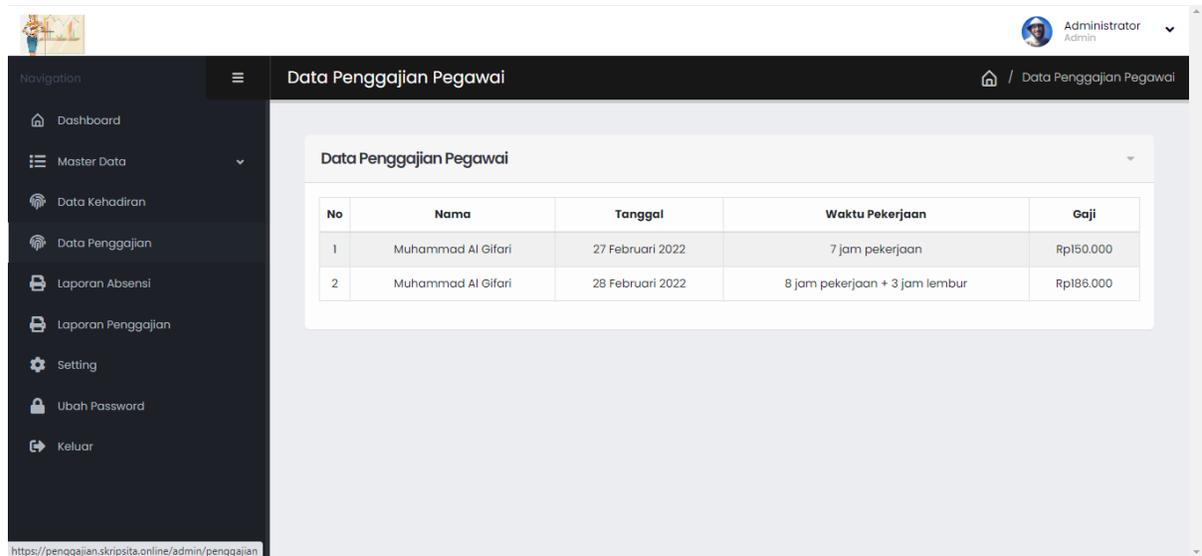
Halaman ini berfungsi melihat data kehadiran di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 5. Halaman Data Kehadiran

6. Halaman Data Penggajian

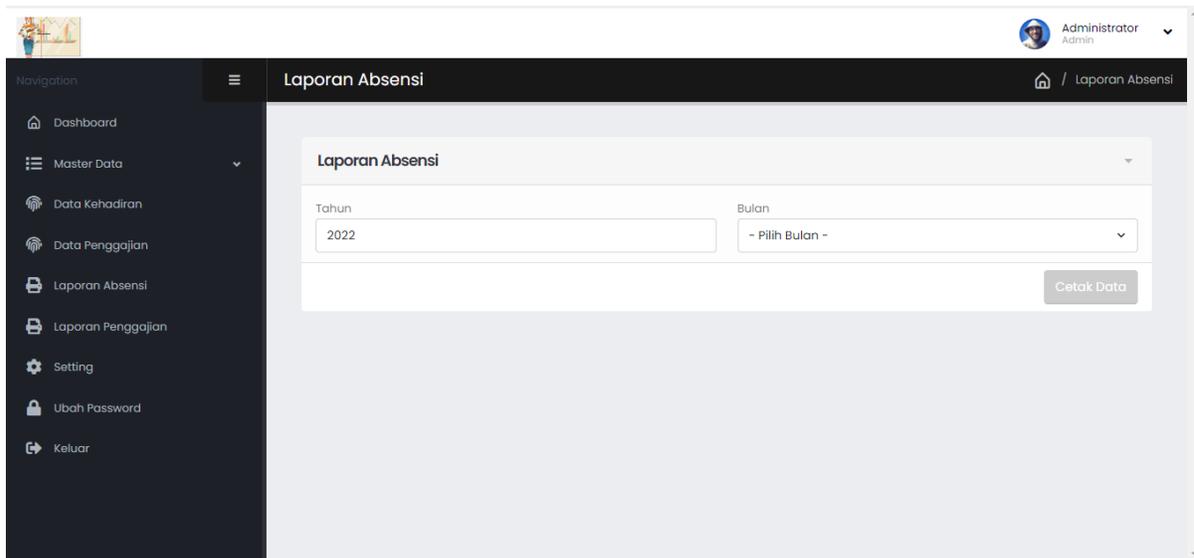
Halaman ini berfungsi untuk menambahkan data penggajian ke dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Halaman 6. Halaman Data Penggajian

7. Halaman Laporan Absensi

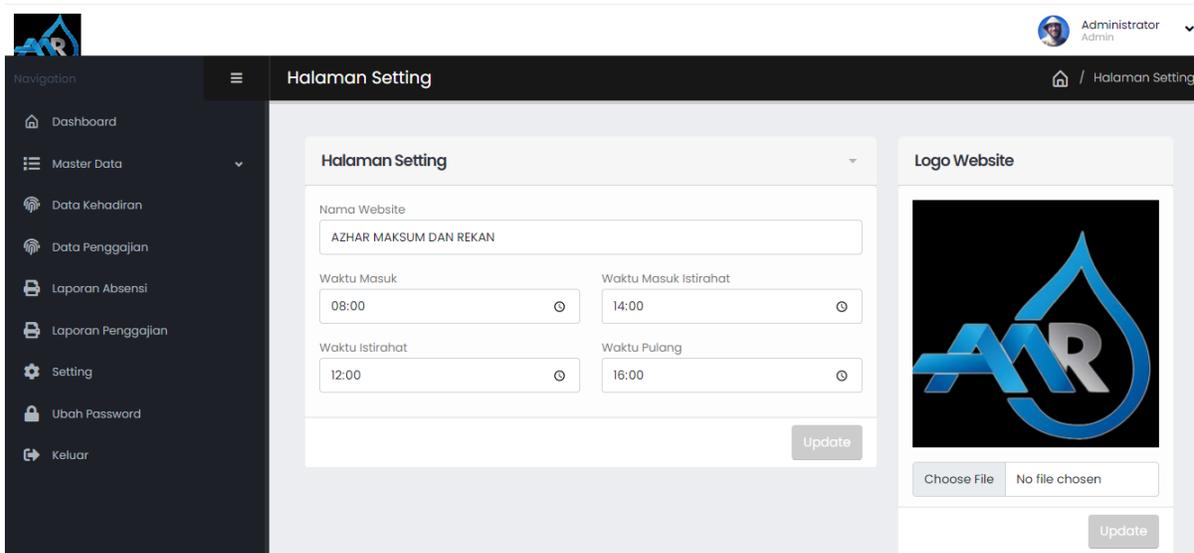
Halaman ini berfungsi untuk melihat hasil laporan absensi di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 7. Halaman Laporan Absensi

8. Halaman Setting

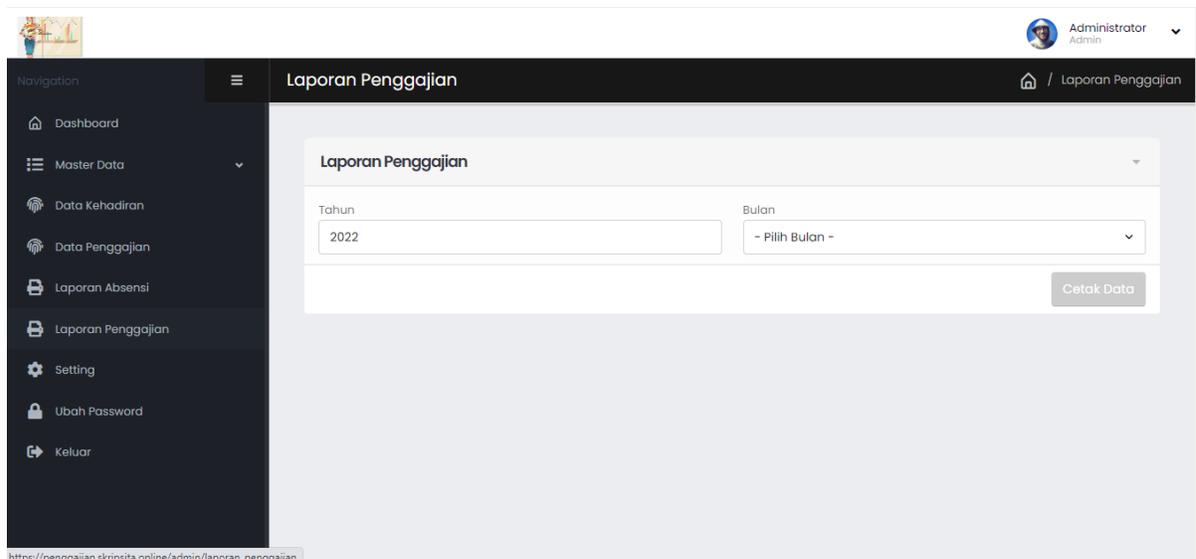
Halaman ini berfungsi untuk mengatur informasi aplikasi yang akan di tampilkan di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Halaman 8. Halaman Setting

9. Halaman Laporan Penggajian

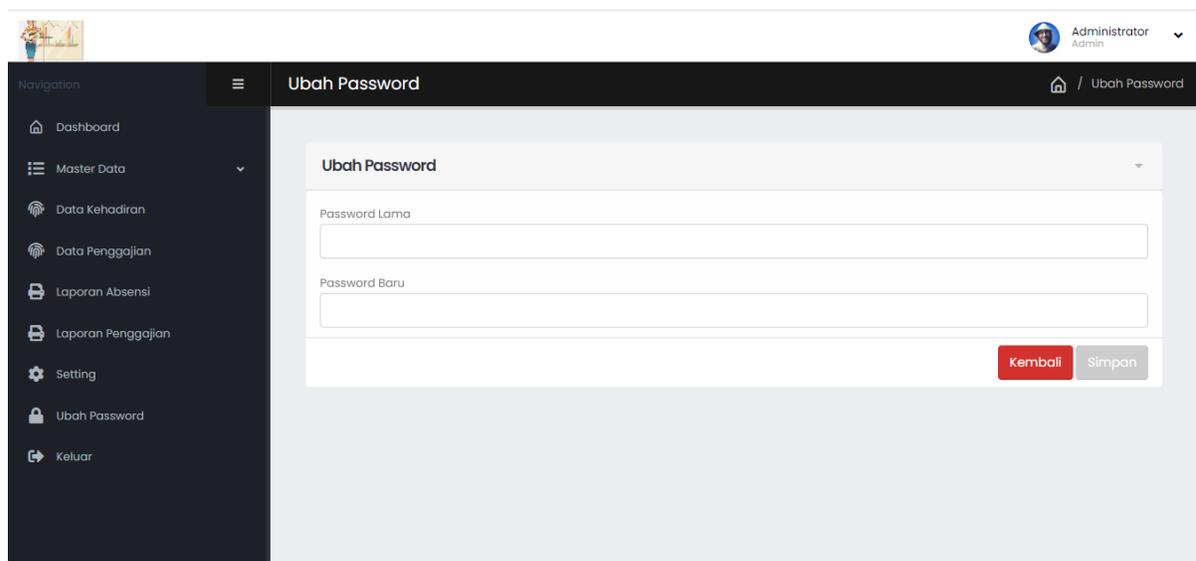
Halaman ini berfungsi untuk melihat data laporan penggajian di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Halaman 9. Halaman Laporan Penggajian

10. Halaman Ubah Password Admin

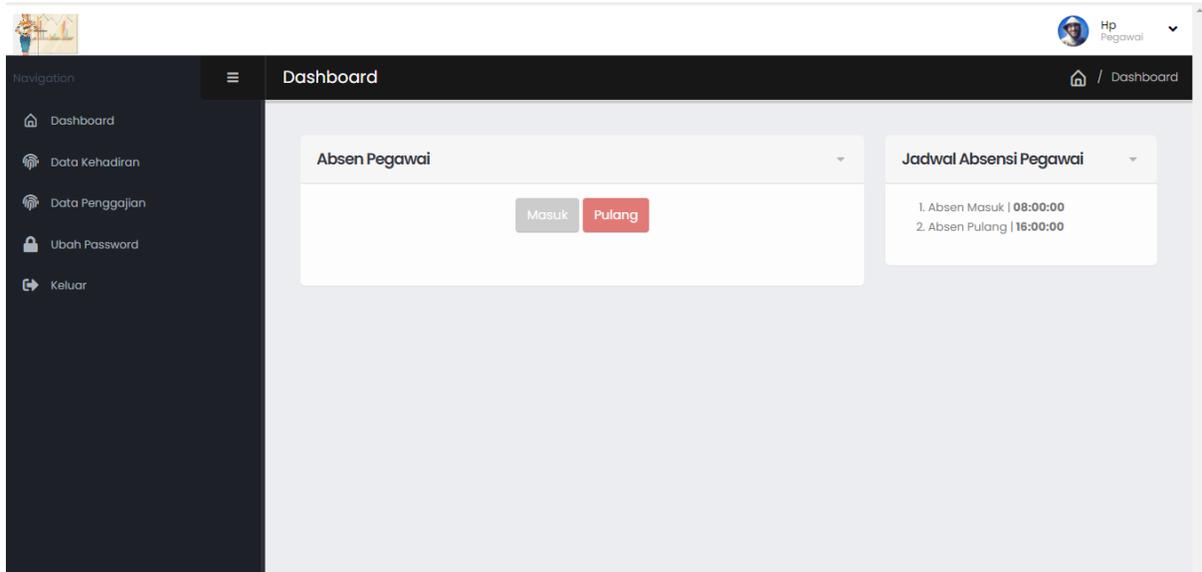
Halaman ini berfungsi mengubah password admin di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 10. Halaman Ubah Password Admin

11. Halaman Dashbord Pegawai

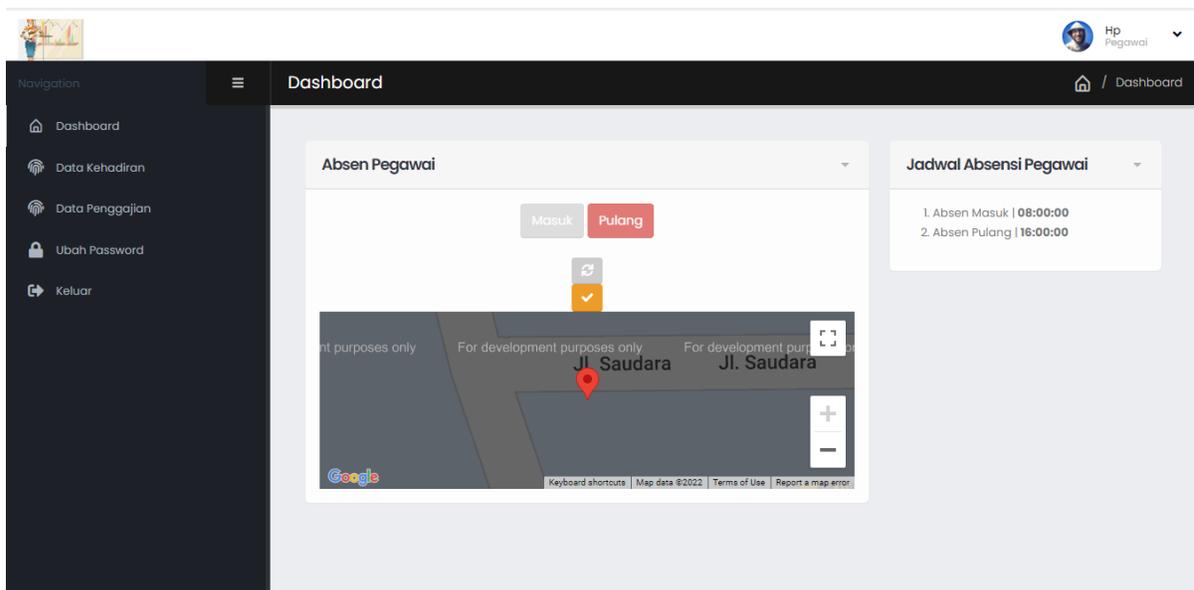
Halaman ini berguna untuk mengelola fitur aplikasi yang telah tersedia di aplikasi yang sudah dirancang. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 11. Halaman Dashbord Pegawai

12. Halaman Pengaturan GPS Karyawan

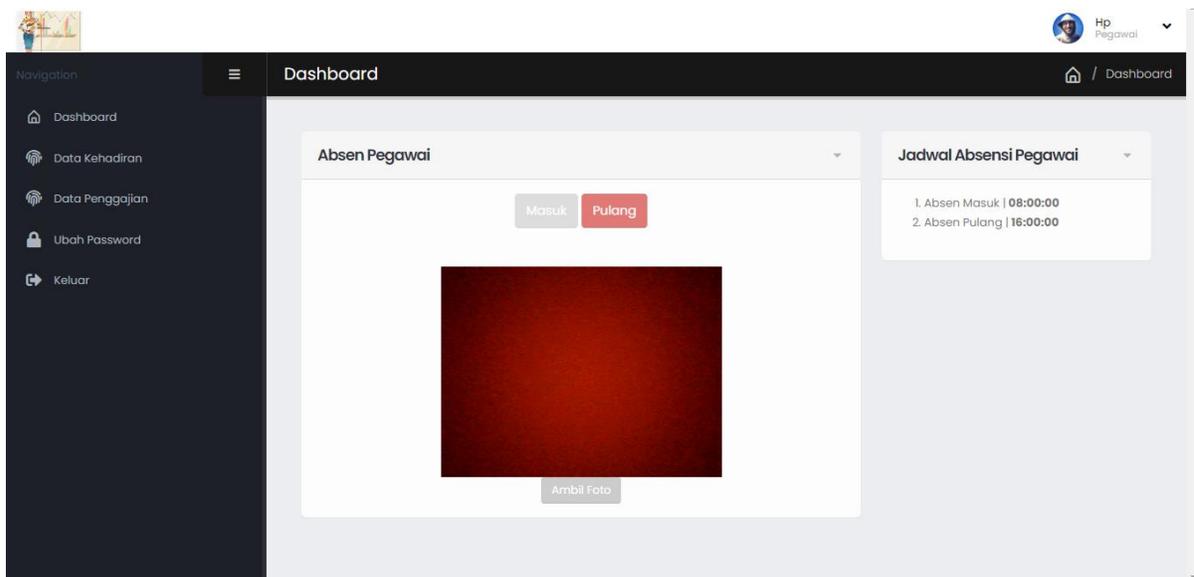
Halaman ini berfungsi untuk mengatur gps ketika pegawai melakukan absensi. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Halaman 12. Halaman Pengaturan GPS Karyawan

13. Halaman Selfie Pegawai

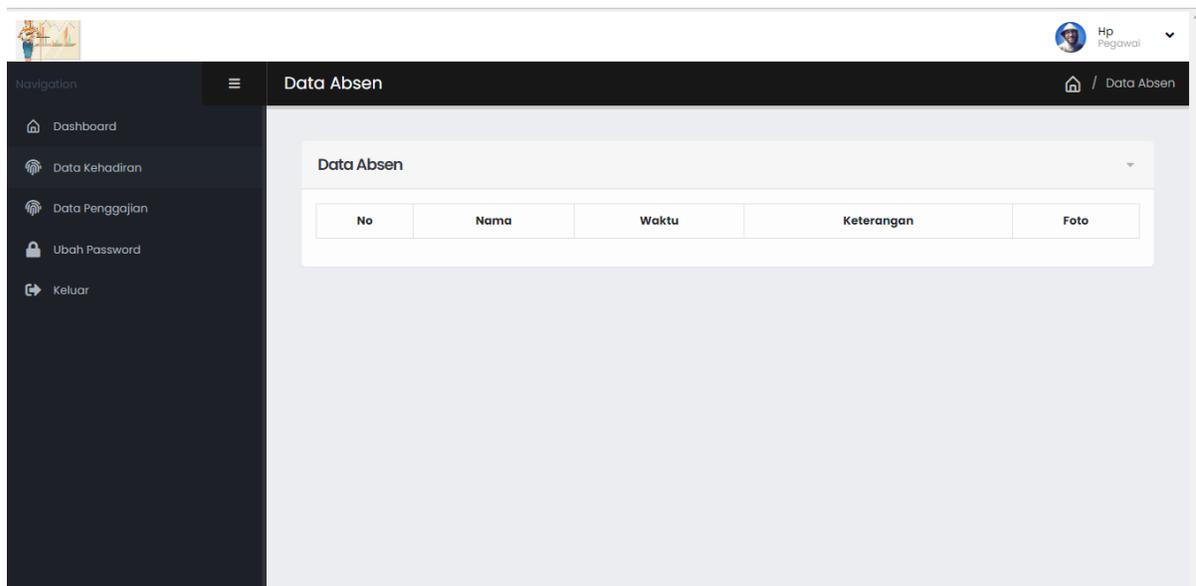
Halaman ini berfungsi untuk pegawai melakukan selfie ketika pegawai melakukan absensi di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut :



Halaman 13. Halaman Selfie Pegawai

14. Halaman Data Absensi Pegawai

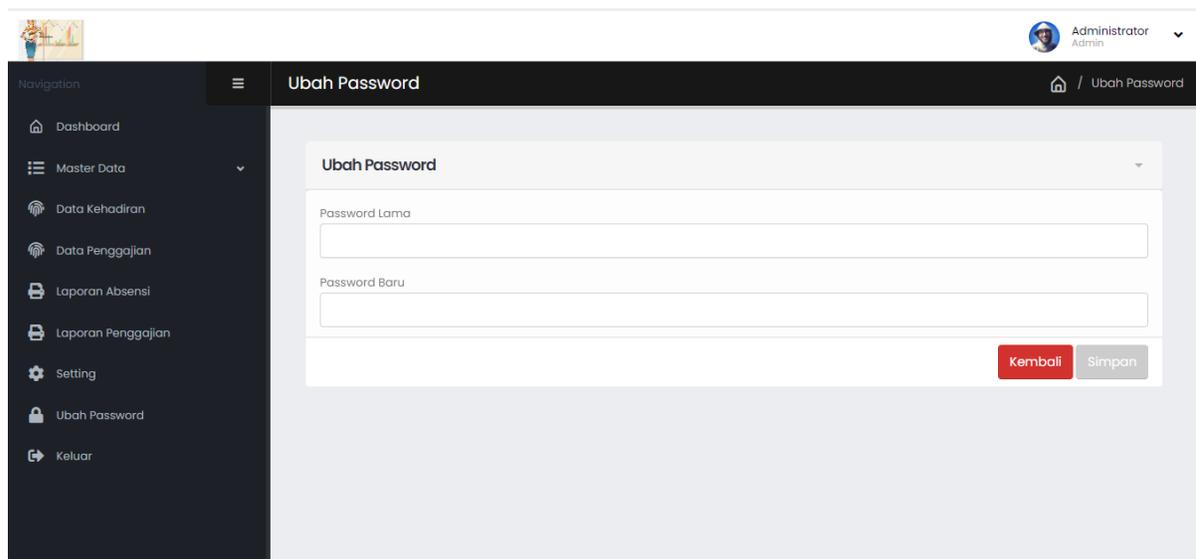
Halaman ini berfungsi melihat riwayat data absensi pegawai di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 14. Halaman Data Absensi Pegawai

15. Halaman Ubah Password Pegawai

Halaman ini berfungsi mengubah password pegawai di dalam sistem. Adapun tampilannya sebagai berikut:



Gambar 15. Halaman Ubah Password Pegawai

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis lakukan maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Perancangan aplikasi sistem informasi penggajian berdasarkan absensi kehadiran berhasil dirancang dan dapat di akses secara online.
2. Dalam pembuatan aplikasi penulis menggunakan *framework codeigniter* dan juga menggunakan bahasa pemrograman *php* dengan memanfaatkan *database MySQL*.
3. Dengan adanya sistem ini dapat memudahkan meningkatkan kinerja hrd dalam mendata absensi maupun mendata gaji pegawai pada perusahaan tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] Ayumida, S., Ardiansyah, D., Maulidah, N., & Azis, M. S. (2021). *Sistem Informasi Penggajian pada Patroli Kopi 3 Karawang Dengan Metode Waterfall*. 1(2), 127–136.
- [2] Bayu Syahputra, W., & MKom, S. (2019). *Sistem Absensi Berbasis Pengenalan Wajah (Face Recognition) Menggunakan Metode Eigenface*. 14–16.
- [3] Christian, L., Permatasari, A., & Sugandi, L. (n.d.). *Sistem Informasi Perhotelan Front Office Menggunakan Metode Ooad Untuk Meningkatkan Pelayanan Customer : Studi Kasus Perhotelan-Open Source*.
- [4] Darmansah, D. D., Wardani, N. W., & Fathoni, M. Y. (2021). Perancangan Absensi Berbasis Face Recognition Pada Desa Sokaraja Lor Menggunakan Platform Android. *JATISI (Jurnal Teknik Informatika Dan Sistem Informasi)*, 8(1), 91–104. <https://doi.org/10.35957/jatisi.v8i1.629>
- [5] Fahrizal, I., Setiawan, H. S., Studi, P., Informatika, T., Gedong, K., Rebo, P., & Timur, J. (2021). *Perancangan aplikasi sistem informasi manajemen barang pada planet computer berbasis java netbeans*. 02(04), 724–731.
- [6] Novya Nurfi, Edy Rahman Syahputra, F. R. L. (2021). *Goods Inventory Card System Design Using The Unified Modeling Language (UML) of Department Libraries and Archives at Medan City*. 2(2), 217–225. <https://doi.org/10.30596/jcositte.v2i2.7899>
- [7] Pritoni, M., Paine, D., Fierro, G., Mosiman, C., Poplawski, M., Saha, A., Bender, J., & Granderson, J. (2021). *Metadata Schemas and Ontologies for Building Energy Applications : A Critical Review and Use Case Analysis*. 1–37.

- [8] Puspitasari, M., & Budiman, A. (2021). *PERPUSTAKAAN MENGGUNAKAN METODE FAST (FRAMEWORK FOR THE APPLICATION SYSTEM THINKING) (STUDI KASUS : SMAN 1 NEGERI KATON)*. 2(2), 69–77.
- [9] Rawat, B., & Purnama, S. (2021). *MySQL Database Management System (DBMS) On FTP Site LAPAN Bandung*. 1(2), 173–179.
- [10] Riswanda, D., & Priandika, A. T. (2021). *Analisis dan perancangan sistem informasi manajemen pemesanan barang berbasis online*. 2(1).