

# Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web pada PT Gosaka Ariya Sentosa

Guntur Pratama<sup>1</sup>, Dedi<sup>2</sup>, Triono<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>Institut Teknologi dan Bisnis Bina Sarana Global, Tangerang, Indonesia  
Email: <sup>1</sup>gunturp286@gmail.com, <sup>2</sup>dedi@stmikglobal.ac.id, <sup>3</sup>triono@global.ac.id

**Abstrak** - Penggajian merupakan kompensasi secara langsung yang diberikan kepada pegawai sebagai balas jasa atas hasil kerja yang telah dilakukan agar terciptanya hubungan timbal balik yang baik antara instansi dan karyawan. Penelitian dengan judul "Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web", memiliki rumusan masalah bagaimana proses penggajian karyawan pada saat ini dan bagaimana merancang suatu sistem aplikasi penggajian karyawan yang tepat. Tujuan penelitian ini adalah untuk mempermudah proses penggajian karyawan dan untuk mengganti atau memperbaiki sistem penggajian karyawan yang kurang efektif. Penelitian ini menggunakan metode observasi, wawancara dan *library research* atau penelitian kepustakaan. Data akan dianalisis dengan metode analisis dan metode rancangan dengan menggunakan metode SDLC (Software Development Life Cycle) dengan pemodelan UML, bahasa pemrograman PHP dan database Mysql. Berdasarkan analisis yang dilakukan, dapat diperoleh kesimpulan bahwa proses penggajian pada saat ini masih menggunakan metode manual dan tidak optimal sehingga rentan terjadi kendala dan kesalahan pada proses penggajian karyawan berlangsung dan dengan dibuatnya Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada PT Gosaka Ariya Sentosa diharapkan dapat mempermudah pemakai dalam mengontrol masalah penggajian dan dapat berjalan dengan efektif.

**Kata Kunci** - Penggajian, gaji, karyawan, PHP, MySql.

*Abstract – Payroll is direct compensation given to employees as compensation for the work that has been done in order to create a good reciprocal relationship between the agency and employees. The research with the title "Web-Based Employee Payroll Information System", has a problem formulation of how the current employee payroll process is, and how to design an appropriate employee payroll application system. The purpose of this research is to simplify the employee payroll process and to replace or improve the employee payroll system that is less effective. This study uses the method of observation, interviews and library research or library research. The data will be analyzed by analysis method and design method using SDLC (Software Development Life Cycle) method with UML modeling, PHP programming language and Mysql database. Based on the analysis carried out, it can be concluded that the current payroll process still uses manual methods and is not optimal so that it is prone to obstacles and errors in the employee payroll process taking place and with the creation of a Web-Based Employee Payroll Information System at PT Gosaka Ariya Sentosa it is expected to facilitate users to run effectively.*

**Keywords** - Payroll, salary, employees, PHP, Mysql.

## I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi saat ini mempunyai peranan yang sangat penting[1] dalam kehidupan masyarakat baik dalam menangani berbagai permasalahan yang timbul dalam mengelola sebuah manajemen perusahaan atau lembaga pendidikan dan dapat juga menyelesaikan berbagai permasalahan yang ada di perusahaan atau instansi maupun di organisasi.

Sistem penggajian[2] merupakan salah satu sistem yang sangat penting dalam perusahaan tidak terkecuali perusahaan dagang kecil-kecilan. Di mana kerangka tersebut berharga untuk mengetahui ikhtisar [3]tingkat gaji dan keuntungan yang diberikan oleh Perusahaan kepada karyawan atas pekerjaan yang telah dilakukan.[4] Gaji adalah pembayaran yang sesuai langsung yang diberikan kepada karyawan atau perwakilan sebagai kompensasi atas pekerjaan yang dilakukan. Masalah gaji[5] atau imbalan merupakan hal yang sensitif dan berpengaruh langsung pada kualitas karyawan[6].

PT Gosaka Ariya Sentosa adalah suatu perusahaan produksi sparepart mobil yang berdiri pada tahun 2017 yang berada di Kp. Tengkolo, Desa Gaga, Kecamatan Pakuhaji, Kab. Tangerang - Banten. Perusahaan ini sibuk dengan pembuatan suku cadang mobil atau sparepart. Yang mana salah satunya membuat *grill*, antena, anting-anting, baut variasi, velg, *diffuser*, *list stainless* dan lain-lain.

Masalah yang sedang dialami PT Gosaka Ariya Sentosa saat ini dalam menjalankan operasional penggajian karyawan masih menggunakan sistem manual[7] sehingga masih kurang efektif dan efisien dalam pengerjaannya. Sehingga masih rentan terjadi kesalahan dalam membuat sebuah proses rekap gaji sampai menyusun laporan penggajian karyawan.

Dengan mengacu pada latar belakang tersebut dan perkembangan teknologi saat ini, PT Gosaka Ariya Sentosa membutuhkan suatu sistem yang dapat membantu dan mempermudah pekerjaan bagian keuangan dalam melakukan aktivitas pekerjaannya sehari-hari.

## II. METODE PENELITIAN

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini terdiri dari:

1. Observasi  
Merupakan pengumpulan data dengan melakukan pengamatan langsung di PT Gosaka Ariya Sentosa, dengan mengamati sistem yang ada saat ini dan

mengidentifikasi adanya masalah yang mungkin timbul dari sistem yang ada.

2. Wawancara  
Merupakan pengumpulan data yang dilakukan dengan mengajukan beberapa pertanyaan-pertanyaan kepada narasumber yang ada di tempat atau lokasi di mana penelitian dilakukan Studi Pustaka.
3. Studi Pustaka  
Melakukan studi pustaka dengan cara mengumpulkan, membaca, serta memahami data yang ada di berbagai media, seperti buku, karya tulis, jurnal penelitian, ataupun artikel-artikel yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.[8]

Metode pengembangan sistem yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SDLC (*Software Development Life Cycle*)[9]



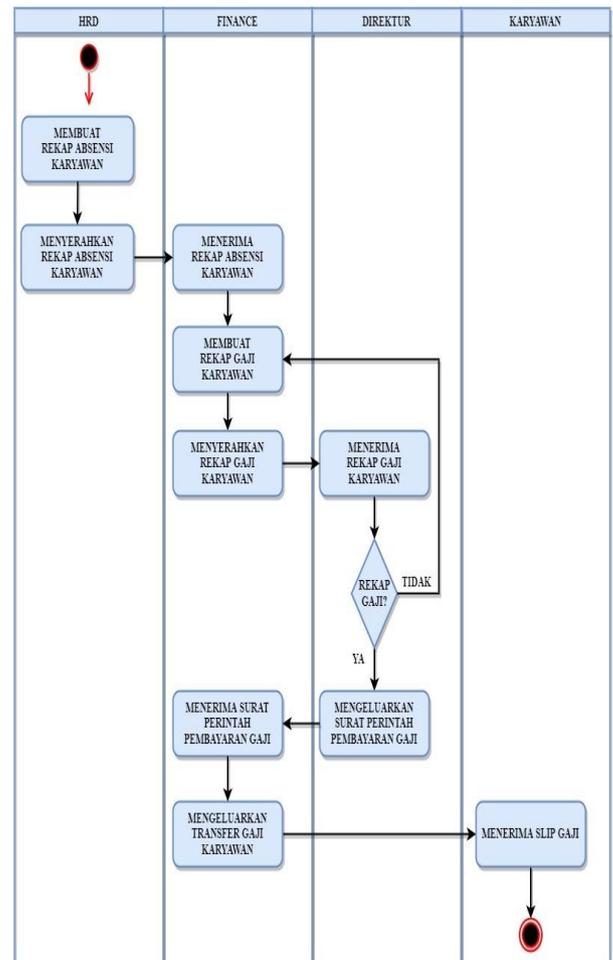
Gambar 1. *Software Development Life Cycle*

Model SDLC air terjun (*waterfall*)[10] atau sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau berurutan dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung (*support*). SDLC memiliki alur cara kerja yang terdiri dari tahap-tahap: rencana (*planning*), analisis (*analysis*), desain (*design*), implementasi (*implementation*), uji coba (*testing*) dan pengelolaan (*maintenance*).

**A. Objek Penelitian**

Objek penelitian ini adalah PT Gosaka Ariya Sentosa yang terletak di Kampung Tengkololo, Desa Gaga, Kecamatan Pakuhaji, Kabupaten Tangerang, Banten.

Pada sistem operasional Penggajian pada PT Gosaka Ariya Sentosa masih menggunakan metode manual sehingga menyulitkan proses penggajian serta masih memakan banyak waktu dalam pengerjaannya, dan masih rentan terjadi kesalahan dalam membuat sebuah laporan penggajian karyawan.



Gambar 2. *Activity Diagram* Sistem Berjalan pada PT Gosaka Ariya Sentosa

Berdasarkan Gambar 2 diatas, terdapat:

- a. 4 Actor, yaitu HRD, finance, direktur dan karyawan.
- b. 1 Initial Node berfungsi memulai sistem.
- c. 4 Vertical Swimline yang digunakan sebagai actor dan sistem.
- d. 10 Action yang dilakukan oleh aktor.
- e. 1 Decision digunakan untuk benar atau salah.
- f. 1 Final Node berfungsi mengakhiri sistem.

**B. Masalah Yang Dihadapi**

Adapun permasalahan yang terjadi dalam sistem berjalan pada PT Gosaka Ariya Sentosa adalah sebagai berikut:

1. Rekapitulasi gaji yang dilakukan masih bersifat manual sehingga proses untuk mengetahui rekapitulasi gaji karyawan memakan waktu yang sangat lama dan sangat terbatas Banyak buku yang tidak terdaftar di data perpustakaan sekolah.
2. Jika ada kesalahan rekapitulasi gaji karyawan harus lapor ulang dan prosesnya memakan waktu yang lama sehingga tidak efisien.
3. Data rekapitulasi gaji masih tidak transparan.
4. Laporan penggajian karyawan masih kurang optimal.

**C. Alternatif Pemecahan Masalah**

Setelah dilakukan pengamatan dari permasalahan yang terjadi pada sistem operasional yang berjalan saat ini, penulis memberikan beberapa alternatif pemecahan dari masalah yang dihadapi, yaitu:

1. Dibutuhkan sistem penggajian karyawan yang dapat membantu bagian finance dalam mengelola penggajian karyawan.
2. Dibutuhkan sistem yang digunakan bagian finance untuk melakukan proses penggajian karyawan sehingga mengurangi terjadinya kesalahan dan kekeliruan pada proses penggajian yang diterima oleh bagian HRD admin yang di kirimkan pada bagian *finance*.

**D. User Requirement (Elisitasi)[11]**

Final Draft Elisitasi[12] merupakan bentuk akhir dari tahap-tahap elisitasi yang dapat dijadikan acuan dan dasar pengembangan. Berdasarkan Elisitasi Tahap III, dihasilkan *final draft requirements* yang diharapkan dapat mempermudah penulis dalam membuat sistem.

Tabel 1. Elisitasi Final

Fungsional	
Analisis Kebutuhan	
No	Saya Ingin Sistem Dapat:
1	Dapat menampilkan view dashboard
2	Dapat menampilkan username dan password (login)
3	Dapat menampilkan data karyawan
4	Dapat menampilkan data jabatan
5	Dapat menampilkan data gaji masuk
6	Dapat menampilkan data laporan
7	Dapat menampilkan slip gaji
8	Dapat menampilkan manajemen user
9	Dapat menampilkan ubah password
10	Dapat menampilkan logout
11	Terdapat fasilitas tambah, edit, cari dan hapus
Non Fungsional	
Analisis Kebutuhan	
No	Saya Ingin Sistem Dapat:
1	Menampilkan foto
2	Mudah digunakan oleh user
3	Melakukan pengontrolan dengan mudah dan cepat
4	Menghasilkan tampilan yang baik

**III. Hasil dan Pembahasan**

**A. Usulan Prosedur yang Baru**

Berdasarkan hasil penelitian dan analisa yang dilakukan terhadap sistem yang berjalan saat ini di PT Gosaka Ariya Sentosa, maka selanjutnya akan dibahas mengenai

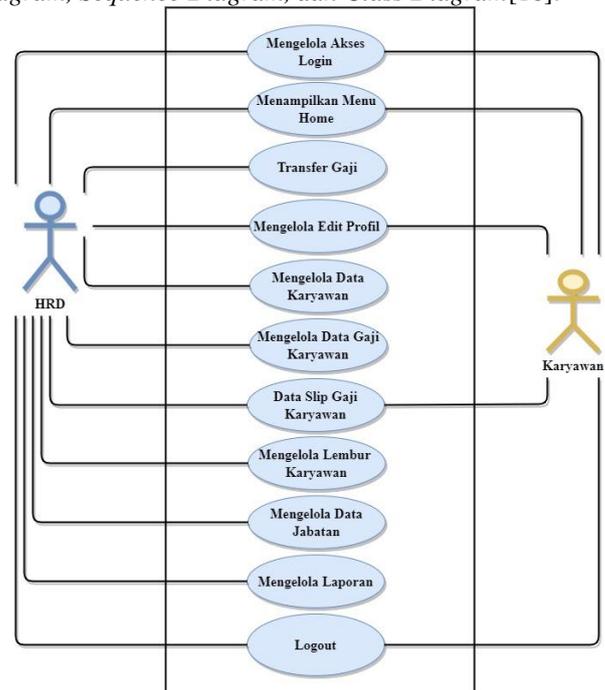
rancangan sistem yang diusulkan. Usulan prosedur ini bertujuan untuk mengatasi permasalahan yang ada pada sistem berjalan.

Dalam rancangan usulan prosedur yang baru, peneliti menggunakan *UML (Unified Modeling Language)*[13] sebagai perancangan sistem yang diusulkan. Sedangkan dalam pembuatan sistemnya dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman *PHP*[14] yang berbasis web dengan sistem aplikasi database menggunakan program *MySQL*[15].

**B. Diagram Rancangan Sistem**

**1. Use Case Diagram**

Untuk menganalisa sistem yang diusulkan, pada penelitian ini akan membuat *Use Case Diagram, Activity Diagram, Sequence Diagram, dan Class Diagram*[16].



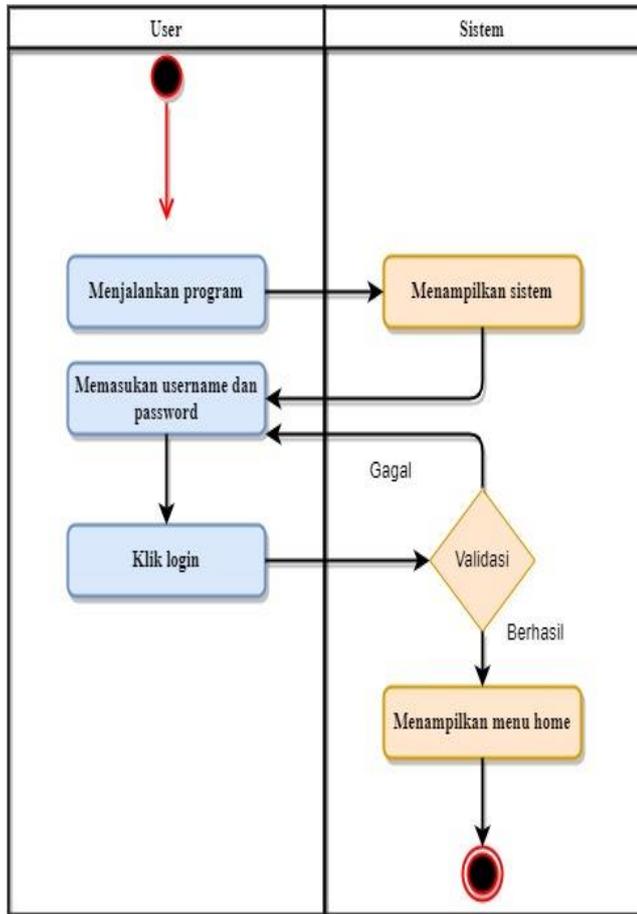
Gambar 3. Use Case Diagram yang Diusulkan

Penjelasan pada Gambar 3 dapat dijelaskan pada tabel berikut ini:

Tabel 2. Skenario Aktor Use Case Diagram

No.	Aktor	Deskripsi
1.	HRD	Aktor yang memiliki hak akses login, menampilkan menu home, transfer gaji, mengelola edit profil, mengelola data karyawan, mengelola data gaji karyawan, data slip gaji karyawan, mengelola lembur karyawan, mengelola data jabatan, mengelola laporan dan logout.
2.	Karyawan	Aktor yang hanya memiliki hak akses login, menampilkan menu home, mengelola edit profil, data slip gaji karyawan dan logout.

2. Activity Diagram

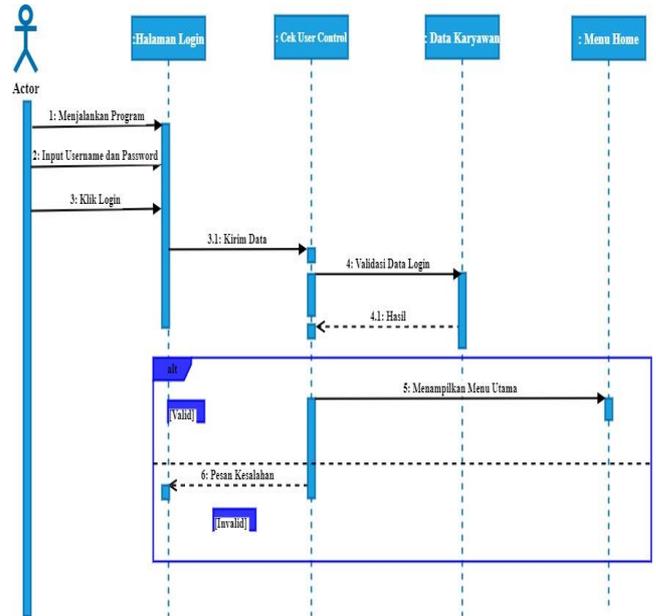


Gambar 4. Activity Diagram Login

Berdasarkan Gambar 4 Activity Diagram Login terdapat:

- a. 1 *Initial Node* berfungsi memulai sistem.
- b. 2 Aktor sebagai user yaitu admin dan karyawan
- c. 2 Vertical Swimline yang digunakan sebagai actor dan sistem.
- d. 5 *Action* dari sistem yang mencerminkan eksekusi dari suatu aksi.
- e. 1 *Decision Node*, aliran yang menentukan pilihan.
- f. 1 *Final Node*, berfungsi mengakhiri sistem.

3. Sequence Diagram

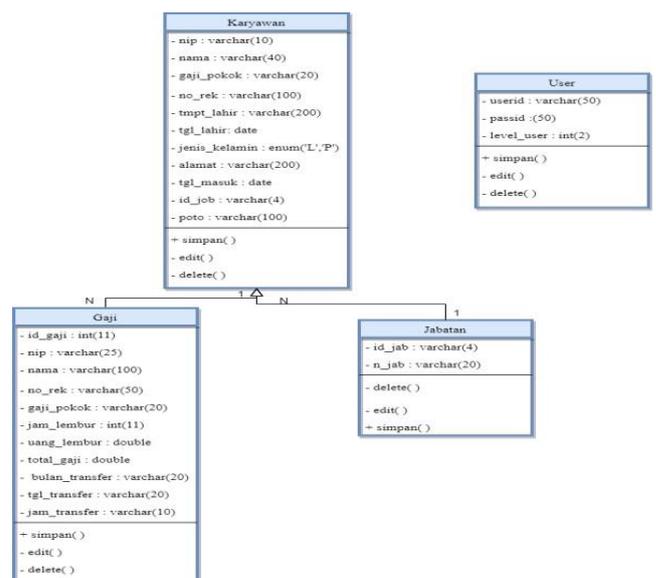


Gambar 5. Sequence Diagram Login

Berdasarkan gambar 5 Sequence Diagram Transaksi Peminjaman, terdapat:

- a. 1 Aktor sebagai pelaku kegiatan.
- b. 4 Objek antar muka yang saling berinteraksi.
- c. 5 *Message* spesifikasi dari komunikasi antar objek yang memuat informasi-informasi tentang aktifitas yang terjadi dan kegiatan yang biasa dilakukan oleh aktor.
- d. 1 *Frame Constraint* yang menandakan suatu pilihan yang tervalidasi atau tidak tervalidasi.
- e. 2 *Retur Message* mendefinisikan komunikasi tertentu antara objek dari sebuah interaksi yang mewakili informasi yang dikirimkan kembali ke pengirim pesan atau pemanggil berdasarkan pesan sebelumnya.

4. Class Diagram



Gambar 6. Class Diagram yang Diusulkan

C. Rancangan Tampilan

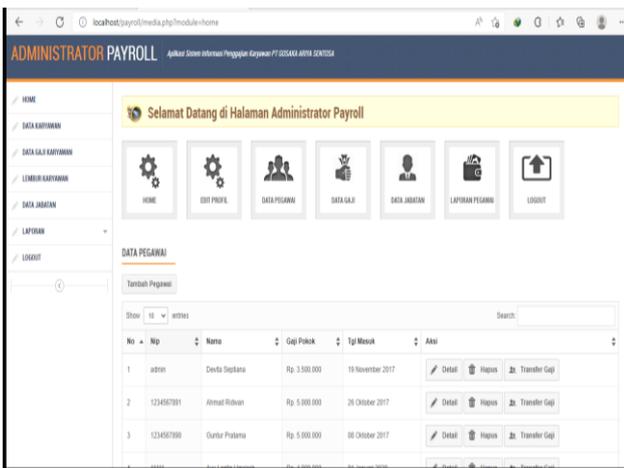
1. Rancangan Tampilan Login



Gambar 7. Rancangan Tampilan Login

Pada Gambar 7. Merupakan halaman utama yang menampilkan menu login

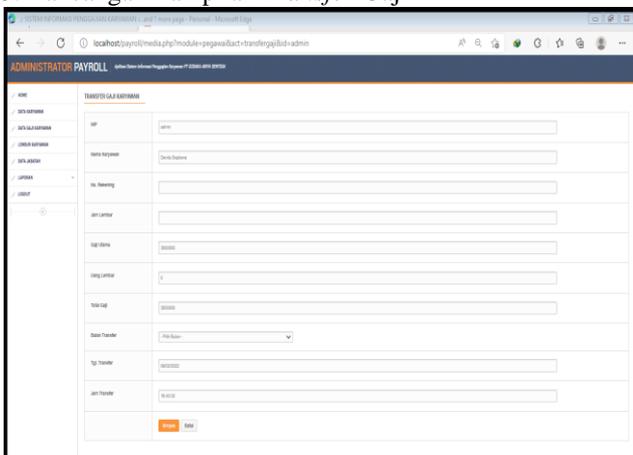
2. Rancangan Tampilan Menu Home



Gambar 8. Rancangan Tampilan Menu Home

Pada Gambar 8. terdapat tampilan menu home pada admin.

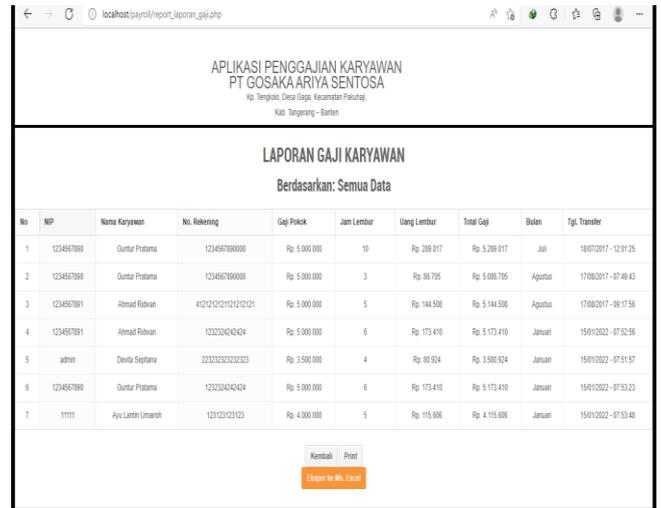
3. Rancangan Tampilan Transfer Gaji



Gambar 9. Rancangan Tampilan Transfer Gaji

Pada Gambar 9. Terdapat sebuah tampilan transfer gaji untuk karyawan.

4. Rancangan Tampilan Laporan Data Gaji



Gambar 10. Rancangan Tampilan Laporan Data Gaji

Gambar 10. Merupakan tampilan laporan data gaji karyawan dan dapat mencetak laporan tersebut untuk diserahkan ke pihak-pihak terkait.

IV. Kesimpulan dan Saran

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- Proses penggajian pada saat ini masih menggunakan metode manual dan tidak optimal karena masih menggunakan sistem manual sehingga rentan terjadi kesalahan pada proses penggajian berlangsung.
- Kendala-kendala yang ada pada PT Gosaka Ariya Sentosa pada saat ini mulai dari kekeliruan dalam rekap gaji hingga pada laporan penggajian karyawan dan kekurangannya adalah masih kurang optimal dan memakan banyak waktu sehingga tidak berjalan efektif.
- Dengan dibuatnya Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Berbasis Web pada PT Gosaka Ariya Sentosa diharapkan dapat mempermudah pemakai dalam mengontrol masalah penggajian dan data-data dapat tersimpan dengan baik sehingga dapat berjalan dengan efektif.
- Hasil penelitian ini dapat mempermudah dalam proses penggajian karyawan berbasis web
- Hasil penelitian ini dapat memperbaiki suatu sistem penggajian karyawan menjadi lebih baik dan efektif
- Hasil penelitian ini dapat mengatasi masalah serta kendala yang ada di PT Gosaka Ariya Sentosa

B. Saran

Adapun saran-saran dari penulis untuk lebih meningkatkan sistem informasi penggajian, yaitu sebagai berikut:

1. Sistem informasi yang telah dibangun ini agar dijadikan bahan untuk pengembangan sistem lebih lanjut dan dapat dikembangkan menjadi absen menggunakan scanner.
2. Sebaiknya digunakan program antivirus yang residen. Hal ini dimaksudkan untuk mencegah terjadinya kerusakan pada program ataupun data-data yang lainnya.
3. Mengimplementasikan aplikasi program sistem penggajian yang telah Penulis rancang pada PT Gosaka Ariya Sentosa dengan berbasis Web.
4. Dengan adanya sistem informasi penggajian ini, maka perlu pengetahuan dan pelatihan bagi karyawan untuk menjalankannya.
5. Senantiasa melakukan kegiatan pemeliharaan baik hardware maupun software dengan memeriksa keadaan perangkat-perangkat tersebut

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] A. H. Ali dan Feby F, A. Ali Hakam Dani, and F. Fadillah Kariadi, "Sistem Informasi Penggajian (Studi Kasus: Kantor Ratona Televisi Palopo) (SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN (STUDI KASUS: KANTOR RATONA TELEVISI PALOPO)."
- [2] D. Jayanti and I. Siska, "Sistem Informasi Penggajian Pada CV . Blumbang Sejati Pacitan," *J. Speed - Sentra Penelit. Eng. dan Edukasi*, vol. 6, no. 3, pp. 36–43, 2014, [Online]. Available: <http://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1041%0Ahttp://ijns.org/journal/index.php/speed/article/view/1041/1029>
- [3] simamora roni munthe asima, silalahi mulatua, "MENUNJANG EFEKTIVITAS PENGENDALIAN INTERNAL PENGGAJIAN PADA PTPN III ( PERSERO ) MEDAN Asima Bettaria Munthe , 2 Mulatua Silalahi , 3 Roni Jhonson Simamora," *J. Manaj. Inform. Komputerisasi Akunt.*, vol. 1, no. 1, pp. 46–57, 2017.
- [4] N. Afni, R. Pakpahan, and A. R. Jumarah, "Rancang Bangun Sistem Informasi Penggajian Dengan Implementasi Metode Waterfall," *J. Khatulistiwa Inform.*, vol. 7, no. 2, pp. 99–104, 2019, doi: 10.31294/jki.v7i2.6629.
- [5] P. Pt and I. Di, "PENERAPAN SISTEM AKUNTANSI PENGGAJIAN DAN PENGUPAHAN Fakultas Ekonomi Universitas Ngurah Rai , Bali , Indonesia Jurnal Manajemen dan Bisnis Equilibrium PENDAHULUAN Tujuan utama berdirinya suatu perusahaan adalah untuk memperoleh laba yang maksimal dan dap," vol. 4, no. 1, pp. 62–69, 2018.
- [6] B. Web, P. Pt, B. Bintang, and T. Lagoi, "338139-Analisis-Dan-Perancangan-Sistem-Informas-8D2Aac21," vol. 3, no. 1, pp. 272–277, 2021.
- [7] V. Resty Tania, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Cv. Tri Multi Jaya Yogyakarta," *J. Sist. Inf. dan Sains Teknol.*, vol. 2, no. 1, 2020.
- [8] P. P. D. Andina, "Pemanfaatan Strategi Pemasaran Digital menggunakan E-Commerce dalam mempertahankan Bisnis UMKM Pempek4Beradek di masa Pandemi Covid-19," *Ikralth Abdimas*, vol. 4, no. 2, pp. 68–73, 2021.
- [9] S. Rahmadani, Z.; Arifin, and E. Sumarya, "Analisa Dan Desain Sistem Informasi Manajemen Dengan Metode Sdcl(System Development Life Cycle) Guna Mengurangi Waktu Kerusakan Mesin Welding," *Profisiensi*, vol. 7, no. 1, pp. 16–23, 2019.
- [10] daburi and Jaroji, "Pegawai Dengan Pendekatan Soft System," pp. 42–45, 2018.
- [11] L. Ariyanti, "Sistem Informasi Akademik Dan Administrasi Dengan Metode Extreme Programming Pada Lembaga Kursus Dan Pelatihan," *J. Teknol. dan Sist. Inf.*, vol. 1, no. 1, pp. 90–96, 2020.
- [12] S. Rahayu, "Berbasis Web Pada Blud Puskesmas," vol. 5, no. 2, pp. 225–239, 2019.
- [13] S. Sutejo, "Pemodelan UML Sistem Informasi Geografis Pasar Tradisional Kota Pekanbaru," *Digit. Zo. J. Teknol. Inf. dan Komun.*, vol. 7, no. 2, pp. 89–99, 2016, doi: 10.31849/digitalzone.v7i2.600.
- [14] J. D. Raharjo, R. Tullah, and H. Setiana, "Sistem Informasi Pemesanan Dan Pembelian Tiket Bus Online Berbasis Web Pada P.O. Budiman," *Sisfotek Glob.*, vol. 9, no. 2, pp. 120–125, 2019.
- [15] Y. Irawan and A. Sugiharto, "Sistem Informasi Perpustakaan Berbasis Web Application," vol. 01, pp. 70–73, 2017.
- [16] M. Syarif and W. Nugraha, "Pemodelan Diagram UML Sistem Pembayaran Tunai Pada Transaksi E-Commerce," *J. Tek. Inform. Kaputama*, vol. 4, no. 1, p. 70 halaman, 2020.