

IMPLEMENTASI SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN PADA PABRIK KULIT LUMPIA KANG ATO DENGAN METODOLOGI BERORIENTASI OBJECT

Andri Alfian¹⁾, Grace Gata²⁾

¹Sistem Informasi, Fakultas Teknologi Informasi, Universitas Budi Luhur
^{1,2}Jl. Raya Ciledug, Petukangan Utara, Kebayoran Lama, Jakarta Selatan 12260
E-mail : andrialfian83@gmail.com¹⁾, grace.gata@budiluhur.ac.id²⁾

Abstrak

Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato ini masih terdapat beberapa permasalahan dalam proses penggajian. Permasalahan yang timbul diantaranya, lamanya proses rekap absen dan lembur, tertundanya proses perhitungan gaji, kurang efisien dalam melakukan pencatatan dan perhitungan gaji, pencatatan masih menggunakan buku sehingga mudah rusak, dokumen mudah terselip. Melihat permasalahan tersebut peneliti tertarik untuk menganalisa sistem yang sedang berjalan dan mengusulkan kepada perusahaan untuk mengembangkansistem penggajian, maka dari itu diperlukan sebuah sistem yang terkomputerisasi untuk menjawab masalah tersebut. Perancangan sistem menggunakan pemodelan UML, bahasa pemrograman Microsoft Visual Studio 2008, dengan database MySQL. Dengan adanya sistem informasi ini dapat meningkatkan kecepatan pengolahan data dalam perhitungan gaji pegawai serta mempercepat untuk mendapatkan informasi yang akan membantu pemilik perusahaan untuk mengambil keputusan serta mengatasi masalah-masalah yang terjadi.

Kata kunci: Penggajian, Pabrik lumpia, sistem penggajian

1. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut M. Kadarisman Gaji adalah balas jasa dalam bentuk uang yang diterima karyawan/pegawai sebagai konsekuensi dari statusnya sebagai seorang pegawai yang memberikan kontribusi dalam mencapai tujuan perusahaan/organisasi. Atau dapat juga dikatakan sebagai bayaran tetap yang diterima seseorang karena kedudukannya dalam perusahaan/organisasi [1]. Gaji merupakan kebutuhan pokok dari para tenaga kerja, sehingga pemberian gaji tidak boleh sampai terlambat atau salah perhitungan. Masalah gaji bagi tenaga kerja merupakan hal yang sensitif dan berpengaruh langsung pada produktivitas kerja individu. Sistem penggajian suatu perusahaan sangat mempengaruhi keberadaan pekerja dan perusahaan. Penerapan sistem penggajian yang tepat dapat memberikan kepuasan bagi pekerja maupun perusahaan, hal ini dapat berpengaruh pada kegiatan operasional perusahaan, sehingga siklus penggajian pada perusahaan sangat penting. Dalam memberikan gaji setiap perusahaan memiliki sistem yang berbeda-beda. Di mana gaji yang diberikan kepada para tenaga kerja juga berbeda sesuai dengan jabatan atau tingkat golongannya. Sehingga bukanlah suatu hal yang mengherankan apabila suatu perusahaan mengalami kesulitan dalam melakukan perhitungan gaji tenaga kerja tersebut. Hal ini umumnya disebabkan karena adanya jumlah tenaga kerja yang banyak dan waktu yang digunakan untuk

menghitung gaji sangatlah singkat yang biasanya dilakukan diakhir bulan.

Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato memiliki banyak pegawai dalam menjalankan produksi kulit lumpia dimana terbagi atas beberapa bagian-bagian pekerjaan, dalam melakukan kegiatan pengolahan data gaji seperti penghitungan gaji, rekap absen, pembuatan laporan pada Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato dalam pengolahan penggajiannya masih bersifat konvensional yaitu dengan mencatat pada buku buku sehingga dalam perhitungan, penginputan data dan penyimpanan data kurang efektif dan efisien bila data dibutuhkan memerlukan waktu yang lama. Pengolahan gaji di Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato ini juga masih berbentuk dokumen-dokumen sehingga memerlukan tempat dan ruang yang luas

1.2 Masalah

- Lamanya proses rekap absen dan lembur karena administrasi mencatat dan menghitung absen dan lembur secara konvensional sehingga lamanya pemberian hasil rekap pada keuangan.
- Tertundanya proses perhitungan gaji di karenakan administrasi lupa memberikan hasil rekap sehingga proses penggajian pegawai tertunda.
- Kurang efisien dalam melakukan pencatatan dan perhitungan gaji karena harus membuka berbagai dokumen secara bersamaan sehingga membutuhkan waktu lama dalam proses perhitungan gaji.

- d. Pencatatan masih menggunakan buku sehingga mudah rusak di karenakan terbuat dari kertas.
- e. Dokumen mudah terselip karena di tempatkan di sembarang tempat sehingga membutuhkan waktu lama ketika proses yang berkaitan dengan keuangan , karena harus mencari dokumen tersebut dahulu.

1.3 Tujuan dan Manfaat

- 1) Dapat memudahkan proses pencatatan dan perhitungan dalam proses penggajian.
- 2) Memudahkan proses pencarian data yang dibutuhkan.
- 3) Menyediakan laporan-laporan beserta dokumen keluaran sistem yang dibutuhkan lebih cepat dan akurat.
- 4) Menciptakan sebuah sistem yang efisien dan efektif.
- 5) Menghasilkan laporan yang lebih cepat, tepat dan akurat

2. METODE PENELITIAN

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati aktifitas secara langsung terhadap proses bisnis berjalan di Pabrik Kulit Lumpia Cap Jago Kang Ato khususnya proses bisnis yang berkaitan dengan proses bisnis penggajian pegawai

b. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan yang sebelumnya sudah disiapkan untuk keuangan sehingga dapat memberikan informasi yang sangat penting.

c. Studi Kepustakaan

Penulisan dilakukan dengan menyimpulkan dari data yang terdapat dari buku-buku yang menjadi referensi menyangkut sistem yang akan dirancang, diklat atau catatan perkuliahan maupun buku-buku lainnya

d. Studi Dokumentasi

Studi dokumen dilakukan dengan cara menganalisa data yang ada dalam dokumen yang didapatkan di tempat penelitian. Dokumen yang didapatkan hanya dokumen yang berkaitan dengan topik yang dibahas untuk mendapatkan informasi lebih detail mengenai atribut data yang berperan dalam proses bisnis tersebut

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Ulasan Singkat Oraganisasi

Pabrik Kulit Lumpia Cap Jago Kang Ato adalah perusahaan swasta yang bergerak dalam bidang produksi kulit lumpia, telah berdiri sejak tahun 2002. Saat ini beralamat di Jl.Raya Parung Bogor No.26 Kel. Pemegarsari Rt.03/05 kec. Parung Kab. Bogor Jawa Barat 16330. Saat ini Pabrik Kulit

Lumpia Cap Jago Kang Ato sebagai penyuplai kulit lumpia di berbagai pasar-pasar di Bogor.

3.2 Struktur Organisasi

Struktur organisasi adalah susunan dan hubungan antara tiap bagian serta posisi yang ada pada suatu organisasi atau perusahaan dalam menjalankan kegiatan operasional untuk mencapai tujuan. Struktur organisasi menggambarkan dengan jelas pemisahan kegiatan pekerjaan antara yang satu dengan yang lain dan bagaimana hubungan aktivitas dan fungsi dibatasi. Seperti struktur organisasi Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato dapat digambarkan seperti Gambar 1.



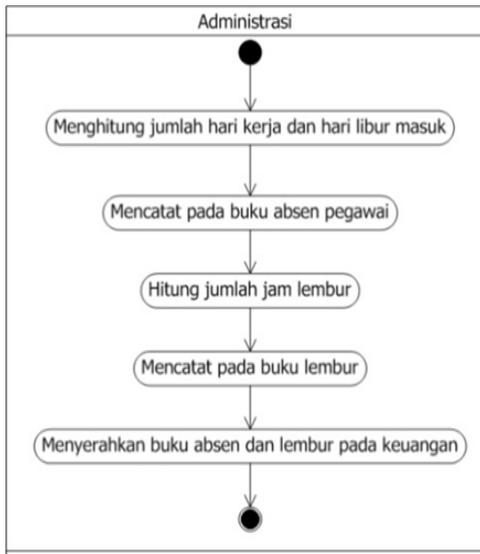
Gambar 1. Struktur Organisasi Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato

3.3 Proses Bisnis Sistem Berjalan

Menurut John W. Satzinger, Robert B. Jackson, dan Stephen D.Burd *Activity Diagram* menggambarkan berbagai kegiatan user atau system, orang yang melakukan setiap aktivitas, dan alur kegiatan secara berurutan [2].

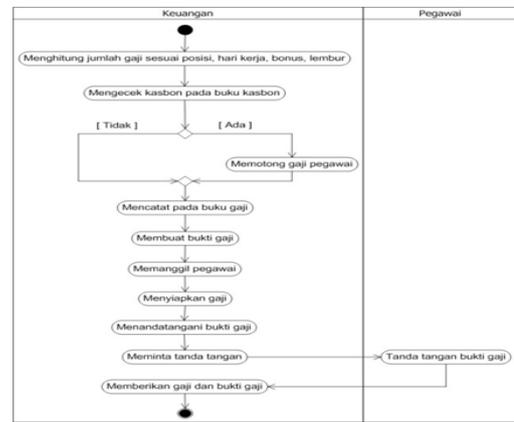
a. Proses Rekap Absen

Administrasi akan menghitung jumlah hari kerja dan jumlah hari libur masuk. Hari libur masuk adalah hari tanggal merah atau hari minggu tetap bekerja dan akan mendapat bonus Rp.50.000. Lalu administrasi akan mencatat di buku absen bulanan. Administrasi akan menghitung jumlah jam lembur pegawai. Upah lembur pegawai Rp.12.000/jam. Lalu administrasi akan mencatat di buku lembur bulanan. Lalu administrasi akan memberikan buku absen dan buku lembur pada keuangan. Proses bisnis rekap absen tersebut dapat digambarkan seperti Gambar 2 .



Gambar 2. Activity Diagram Proses Rekap Absen

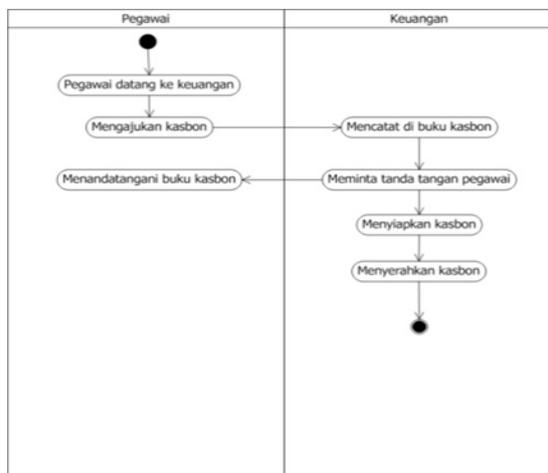
meminta pegawai menandatangani juga, lalu memberikan gaji beserta bukti gaji. Proses bisnis penggajian tersebut dapat digambarkan seperti Gambar 4.



Gambar 4. Activity Diagram Proses Penggajian

b. Proses Kasbon

Pegawai datang ke keuangan untuk mengajukan kasbon, lalu keuangan akan mencatat pada buku kasbon. Keuangan akan meminta tanda tangan pegawai di buku kasbon, lalu menyiapkan uang dan memberikan pada pegawai. Proses bisnis kasbon dapat digambarkan seperti Gambar 3 .



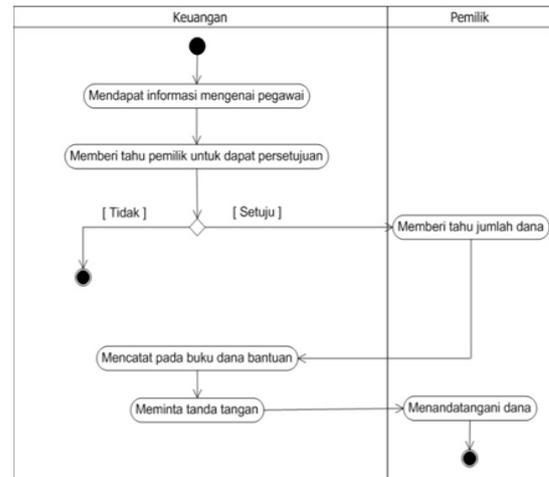
Gambar 3. Activity Diagram Proses Kasbon

c. Proses Penggajian

Keuangan akan menghitung jumlah gaji pegawai sesuai dengan posisi kerja, jumlah hari kerja, dan jumlah lembur pegawai. Keuangan juga akan mengecek kasbon pegawai di buku kasbon. Jika ada maka gaji pegawai akan di potong. Lalu keuangan akan mencatat pada buku gaji. Setelah itu keuangan akan membuat bukti gaji pegawai, jika telah selesai keuangan akan menyiapkan gaji pegawai dan memanggil satu persatu pegawai. Keuangan akan menandatangani bukti gaji lalu

d. Proses Dana Bantuan

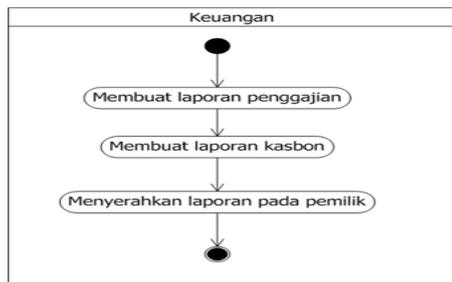
Keuangan mendapat informasi mengenai pegawai lalu akan memberitahu pemilik untuk mendapatkan persetujuan, jika disetujui pemilik memberi tahu jumlah dana yang akan diberikan. Setelah itu keuangan akan mencatat pada buku dana bantuan. Lalu meminta pemilik untuk menandatangani. Proses bisnis dana bantuan tersebut dapat digambarkan seperti Gambar 5 .



Gambar 5. Activity Diagram Proses Dana Bantuan

e. Proses Laporan

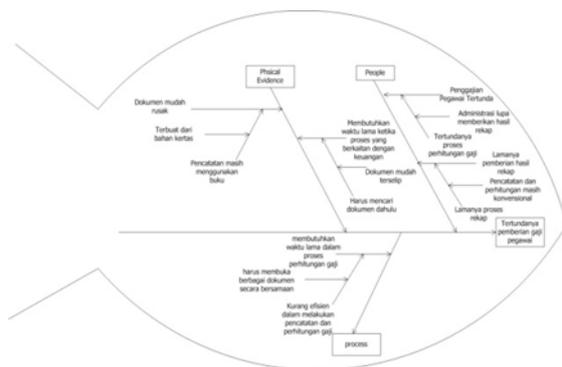
Setiap bulan keuangan akan membuat laporan penggajian dan kasbon pegawai. Lalu akan menyerahkan pada pemilik. Proses laporan tersebut dapat digambarkan seperti Gambar 6 .



Gambar 6. Activity Diagram Proses Laporan

3.4 Analisa Masalah

Menurut J. Heizer dan B. diagram Sebab Akibat juga dikenal sebagai diagram Ishikawa dan *Fishbone diagram* karena bentuknya menyerupai tulang ikan. Dimana, setiap tulang mewakili kemungkinan sumber kesalahan, diagram ini berguna untuk memperlihatkan faktor-faktor utama yang berpengaruh pada kualitas dan mempunyai akibat pada masalah yang kita pelajari [3]. Pada Pabrik Kulit Lumpia Kang Ato ada beberapa masalah beserta penyebabnya yaitu Penggajian pegawai tertunda karena administrasi lupa memberikan hasil rekap, lamanya pemberian hasil rekap karena Pencatatan masih konvensional, membutuhkan waktu lama dalam proses perhitungan gaji karena harus membuka berbagai dokumen secara bersamaan, Dokumen mudah rusak karena terbuat dari bahan kertas, membutuhkan waktu lama ketika proses yang berkaitan dengan keuangan karena dokumen mudah terbelah, harus mencari dokumen dahulu, Lama proses rekap, Tertunda pemberian gaji pegawai, membutuhkan waktu lama dalam proses perhitungan gaji, harus membuka berbagai dokumen secara bersamaan, Kurang efisien dalam melakukan pencatatan dan perhitungan gaji, proses.



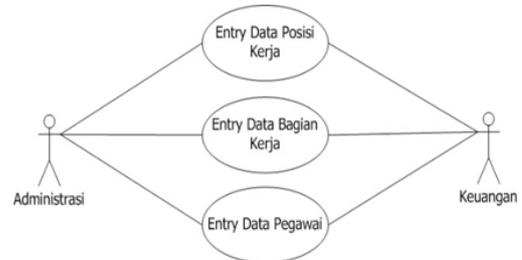
Gambar 7. Fishbone Diagram

3.5 Use Case Diagram

Menurut Gary B. Shelly, dan Harry J. Rosenblatt *Use Case* adalah representasi visual yang mewakili interaksi antara pengguna dan sistem informasi di UML [4].

1) *Use Case Diagram Master*

Pada *Use Case Diagram Master* terdapat 3 menu yaitu *Entry Data Posisi Kerja*, *Entry Data Bagian Kerja*, *Entry Data Pegawai*. Berikut *Use Case Diagram Master* seperti terlihat pada Gambar 8 :



Gambar 8. Use Case Diagram Master

2) *Use Case Diagram Transaksi*

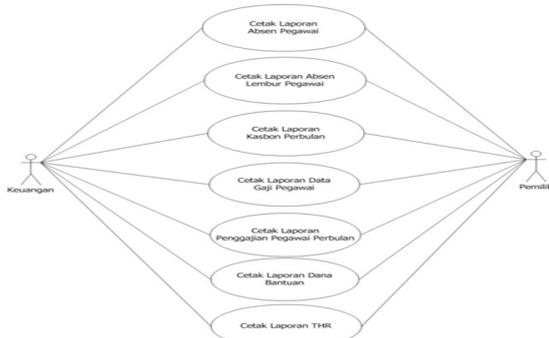
Pada *Use Case Diagram Transaksi* terdapat 7 menu yaitu *Entry Rekap Absen*, *Entry Rekap Absen Lembur*, *Entry Kasbon*, *Entry Gaji*, *Cetak Slip Gaji*, *Entry Dana Bantuan*, *Cetak THR*. Berikut *Use Case Diagram Transaksi* seperti terlihat pada Gambar 9 .



Gambar 9. Use Case Diagram Transaksi

3) *Use Case Diagram Laporan*

Pada *Use Case Diagram Laporan* terdapat 7 menu yaitu *Laporan Absen Pegawai*, *Laporan Lembur Pegawai*, *Laporan Kasbon Pegawai*, *Laporan Data Gaji Pegawai*, *Laporan Penggajian Pegawai*, *Laporan Dana Bantuan*, *Laporan THR*. Berikut *Use Case Diagram Laporan* seperti terlihat pada Gambar 10 :



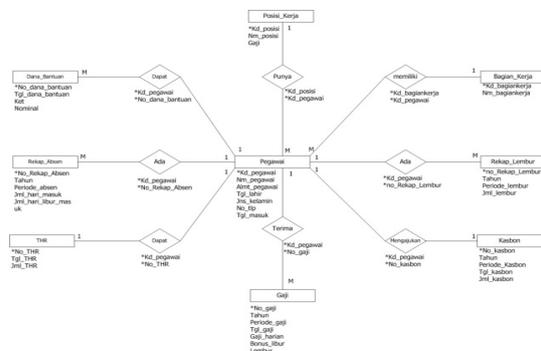
Gambar 10: Use Case Diagram Laporan

3.6 Model Data

a. Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Fathansyah Entity Relationship Diagram (ERD) adalah diagram yang berisi komponen-komponen himpunan entitas dan himpunan relasi yang masing-masing dilengkapi dengan atribut atribut yang merepresentasikan seluruh fakta dari dunia nyata yang kita tinjau [5].

Berdasarkan analisa entitas dan relasi yang dihasilkan adalah Posisi Kerja, Bagian Kerja, Pegawai, Rekap Absen, Rekap Lembur, Kasbon, Gaji, Dana Bantuan, THR seperti yang terlihat pada Gambar 11.

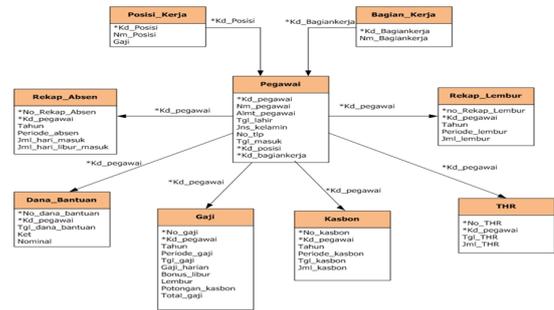


Gambar 11: Entity Relationship Diagram

b. Logical Record Structure (LRS)

Menurut Humisar Hasugian, dan Ahmad Nur Shidig LRS adalah sebuah model sistem yang digambarkan dengan sebuah diagram-ER akan mengikuti pola atau aturan pemodelan tertentu dalam kaitannya dengan konvensi ke LRS Logical Record Structure (LRS) [6]. LRS juga representasi dari struktur records pada table-table yang terbentuk dari hasil antar entitas.

Berdasarkan analisa record pada tabel-tabel yang dihasilkan dari masing-masing tabel Posisi Kerja, Bagian Kerja, Pegawai, Rekap Absen, Rekap Lembur, Kasbon, Gaji, Dana Bantuan, THR seperti yang terlihat pada Gambar 12.



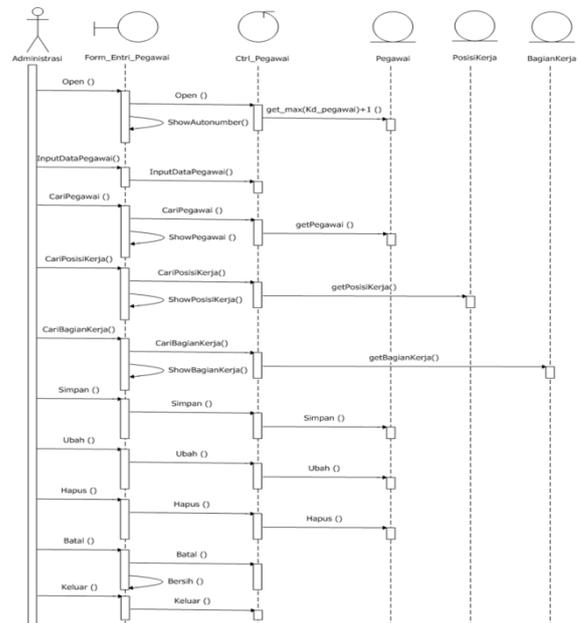
Gambar 12: Logical Record Structure

3.7 Sequence Diagram

John W. Satzinger, Robert B. Jackson, dan Stephen D. Burd mengungkapkan sequence diagram adalah diagram yang menunjukkan urutan pesan antara aktor eksternal dengan sistem selama kasus pengguna atau scenario [2].

1) Sequence Diagram Master

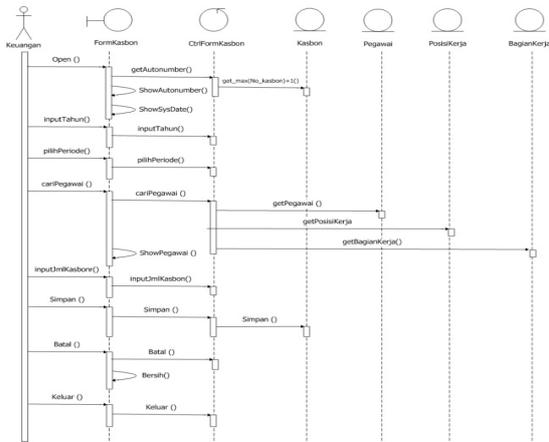
Pada Sequence Diagram Master terdapat 3 proses urutan antara aktor dengan sistem yaitu Entry Data Posisi Kerja, Entry Data Bagian Kerja, Entry Data Pegawai. Berikut sequence diagram Master Entry Data Pegawai seperti terlihat pada Gambar 13



Gambar 13: Sequence Diagram Master Entry Data Pegawai

2) Sequence Diagram Transaksi

Pada Sequence Diagram Transaksi terdapat 7 proses urutan antara aktor dengan sistem yaitu Entry Rekap Absen, Entry Rekap Absen Lembur, Entry Kasbon, Entry Gaji, Cetak Slip Gaji, Entry Dana Bantuan, Cetak THR. Berikut Sequence Diagram Transaksi Entry Kason seperti terlihat pada Gambar 14.

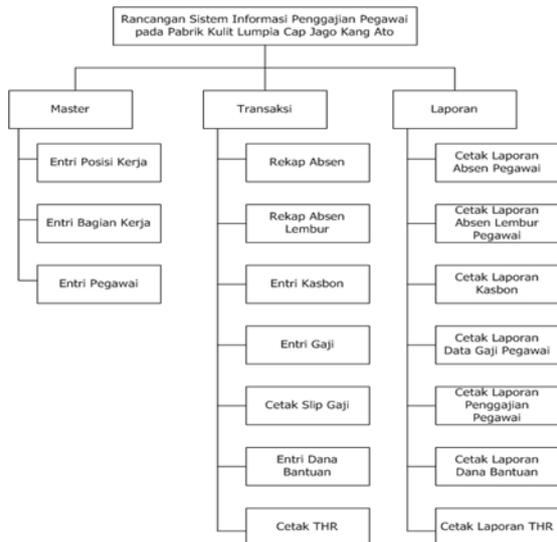


Gambar 14: Sequence Diagram Transaksi Entry Kasbon

3.8 Rancangan Antar Muka

a. Struktur Tampilan

Struktur tampilan pada rancangan sistem dibagi menjadi 3 yaitu Master, Transaksi dan Laporan. Seperti terlihat pada Gambar 15.



Gambar 15: Struktur tampilan

b. Rancangan Layar Form Master

Desain Rancangan Layar pada menu master terdapat *Entry Data Pegawai* yang dimana administrasi membuka *form* *Entri Data Pegawai*, kode Pegawai akan otomatis terisi oleh sistem dengan menggunakan *autonumber*, administrasi melakukan penginputan data pegawai, tombol cari digunakan untuk mencari pegawai yang sudah pernah tersimpan, administrasi mengklik tombol simpan untuk menyimpan data pegawai yang sudah diinput ke dalam *database*, jika administrasi ingin mengubah data pegawai, maka terlebih dahulu administrasi mengklik tombol cari untuk memilih data yang akan diubah. Setelah itu data yang

diinginkan akan tampil maka dengan mengklik tombol ubah, data akan ter *update*, jika administrasi ingin menghapus data pegawai, maka terlebih dahulu administrasi mengklik tombol cari untuk memilih data yang akan dihapus. Setelah itu data yang diinginkan akan tampil maka dengan mengklik tombol hapus, data akan terhapus, untuk membatalkan *entry* data pegawai maka administrasi mengklik tombol batal, untuk keluar dari *form* *Entry* data pegawai, maka administrasi mengklik tombol keluar. Seperti terlihat pada Gambar 16 :



Gambar 16: Rancangan Layar Form Entry Data Pegawai

c. Rancangan Layar Form Transaksi

Desain Rancangan Layar pada menu transaksi terdapat *Entry Gaji* yang dimana keuangan membuka *Form* *Entri Gaji*, nomor Gaji akan otomatis terisi oleh sistem dengan menggunakan *autonumber*, keuangan akan menginput tahun kasbon, keuangan memilih periode bulan kasbon, tanggal gaji akan otomatis terisi oleh sistem, keuangan akan mengklik tombol cari untuk mencari dan memilih data pegawai yang sudah tersimpan, bonus hari libur dan upah lembur akan otomatis terisi oleh sistem, keuangan akan mengklik tombol cari untuk mencari dan memilih data absen pegawai, keuangan akan mengklik tombol cari untuk mencari dan memilih data absen lembur pegawai, keuangan akan mengklik tombol cari untuk mencari dan memilih jika pegawai memiliki kasbon, jika pegawai tidak memiliki kasbon, data kasbon dapat dikosongkan, setelah data yang diinginkan sesuai, keuangan akan mengklik tombol hitung untuk

menghitung gaji pegawai, table akan terisi otomatis oleh sistem setelah tombol hitung di klik, keuangan mengklik tombol simpan untuk menyimpan data gaji pegawai ke dalam *database*, untuk membatalkan Entri Gajii, maka keuangan mengklik tombol batal, untuk keluar dari *form* Entri Gaji, maka guru keuangan mengklik tombol keluar. Seperti terlihat pada Gambar 17:

Gambar 17: Rancangan Layar Form Entry Gaji

d. Rancangan Layar Form Laporan

Desain Rancangan Layar pada menu Laporan terdapat Cetak Laporan Penggajian Pegawai yang dimana keuangan membuka *Form* Laporan Penggajian, keuangan akan menginput periode awal , keuangan akan menginput periode akhir, setelah menginput, keuangan mengklik tombol cetak untuk mencetak laporan penggajian, untuk keluar dari *Form* Laporan penggajian, maka keuangan mengklik tombol keluar. Seperti terlihat pada Gambar 18.

Gambar 18: Rancangan Layar Form Cetak Laporan Penggajian Pegawai

e. Hasil Slip Gaji Penggajian Pegawai

Data dari slip gaji penggajian pegawai dibuat berdasarkan permintaan dari gaji, nama pegawai,

posisi pekerjaan, bagian pekerjaan, dan kasbon seperti terlihat pada Gambar 19.

Gambar 19: Hasil Slip Gaji Penggajian Pegawai

f. Hasil Laporan Penggajian Pegawai

Hasil dari laporan penggajian pegawai dibuat berdasarkan permintaan dari gaji, nama pegawai, posisi pekerjaan, bagian pekerjaan, dan kasbon seperti terlihat pada Gambar 20.

No Gaji	Kode Pegawai	Nama Pegawai	Posisi	Bagian Kerja	Periode Gaji	Total Gaji
1	PG006	Humsar	Produksi	Pencetak	Januari	1,920,000
2	GJ0007	Lusi	Packing	Penyortir	Januari	3,068,000
3	GJ0005	Melisa	Dapur	masak	Januari	3,250,000
Grand Total						Rp. 8,138,000

Gambar 20: Hasil Lapora Penggajian Pegawai

4. KESIMPULAN

- Dengan sistem yang dibuat proses rekap absen dan lembur tidak membutuhkan waktu lama karena hanya perlu mencari data pegawai, sehingga dapat mempersingkat waktu dengan dibuatnya Modul Rekap Absen, Modul Rekap Absen Lembur dan fitur lihat pegawai.
- Dengan sistem tidak akan terjadi lupa memberikan hasil rekap karena sistem yang saling terintegrasi sehingga hanya melakukan pencarian data hasil rekap dengan dibuatnya Modul Rekap Absen, Modul Rekap Absen Lembur dan Modul Gaji.

- c. Dengan dibuatnya sistem pencarian data menjadi efisien dan efektif dibuatnya Fitur Lihat Pegawai, Fitur Lihat Absen, Fitur Lihat Absen Lembur, Fitur Lihat Kasbon.
- d. Dengan sistem media penyimpanan menggunakan *database* sehingga tidak akan rusak dengan dibuatnya Modul Entri Pegawai, Modul Entri Posisi Kerja, Modul Entri Bagian Kerja, Modul Rekap Absen, Modul Rekap Absen Lembur, Modul Kasbon, Modul Gaji, Modul Dana Bantuan, Modul THR.
- e. Dengan sistem yang media penyimpanannya menggunakan *database* sehingga membuat data tidak hilang/terselip dan pencarian data menjadi efisien dan efektif serta akurat dengan dibuatnya Modul Kasbon, Modul Dana Bantuan.

5. DAFTAR PUSTAKA

- [1] Kadarisman, M., 2012, *Manajemen Kompensasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- [2] Satzinger, John W., Jackson. Robert B., and Burd. Stephen D. 2012, *System Analysis and Design In a Changing World*. 6th Edition: New York: Course Technology.
- [3] Heizer, J. & Render, B., 2014, *Operations Management*, Tenth Edition. Pearson, New Jersey, USA.
- [4] Shelly. Gary. B., and Rosenbalatt. Harry.J., 2012, *System Analysis and Design Ninth Edition*. Boston Course Technology Cengage Learning.
- [5] Fathansyah, 2012, *Basis Data*, Bandung: Informatika.
- [6] Hasugian, Humisar, dan Shidig, Ahmad Nur., 2012, *Rancang Sistem Informasi Industri Kreatif Bidang Penyewaan Sarana Olahraga.*, Semarang: Semantik.