

Implementasi Aplikasi Penggajian Karyawan Pada PT. Kemasan Cipta Utama Berbasis VB.Net

Hasmizal¹, Arif Maulana Yusuf^{2*}, Yeny Rostiani³, Syaraswati⁴

^{1,2,3,4}Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK Rosma, Indonesia
arif@rosma.ac.id

Info Artikel

Sejarah artikel :

Diterima Agustus 2021

Direvisi September 2021

Disetujui Maret 2022

Diterbitkan Maret 2022

ABSTRACT

PT. Ciptatama Perfect Packaging (KCS) was founded in 1995 starting from the production of styrofoam by prioritizing customer satisfaction, PT. Packaging Cipta Utama has human resources in this case employees who are divided into 2 (two) namely permanent employees and contract employees. The purpose of this study was to analyze and design a computer-based payroll system at PT. Cipta Utama packaging using Microsoft Visual Studio 2008. The research method used is SDLC (System Development Life Cycle) with a waterfall approach model that starts with system analysis, system design, program code generation and testing. PT. Cipta Utama packaging in processing payroll data still uses Microsoft Excel. All payroll calculation activities are carried out manually based on documents related to employee salary calculations. This study discusses the payroll system starting from the document. The object of research uses a computerized payroll system, performs analysis and makes applications using the Microsoft Visual Studio 2008 programming language so that it provides a lot of efficiency and effectiveness in processing payroll. With the payroll system at PT. It is hoped that the management of Cipta Utama can improve the company's internal control.

Keywords : payroll, sdlc VB.Net, waterfall

ABSTRAK

PT. Kemasan Ciptatama Sempurna (KCS) di dirikan pada tahun 1995 berawal dari produksi styrofoam dengan memprioritaskan kepuasan pelanggan, PT. Kemasan Cipta Utama memiliki sumber daya manusia dalam hal ini karyawan yang terbagi dalam 2 (dua) yaitu karyawan tetap dan karyawan kontrak. Tujuan penelitian ini adalah untuk menganalisa dan merancang sistem penggajian berbasis komputer PT. Kemasan Cipta Utama dengan menggunakan Microsoft Visual Studio 2008. Metode penelitian yang digunakan SDLC (System Development Life Cycle) dengan model pendekatan air terjun (waterfall) yang dimulai dengan analisis sistem, desain sistem, pembuatan kode program dan pengujian. PT. Kemasan Cipta Utama dalam pengolahan data penggajiannya masih menggunakan Microsoft Excel. Semua kegiatan perhitungan penggajiannya dilakukan secara manual berdasarkan dokumen-dokumen yang berkaitan perhitungan gaji karyawan. penelitian ini, membahas sistem penggajian mulai dari dokumen. Objek penelitian menggunakan sistme penggajian yang terkomputerisasi, melakukan analisis dan pembuatan aplikasi dengan menggunakan Bahasa pemograman Microsoft Visual Studio 2008 sehingga memberikan banyak keefisienan dan keefektifan dalam

pemrosesan penggajiannya. Dengan adanya sistem penggajian pada PT. Kemasan Cipta Utama diharapkan pihak manajemen dapat meningkatkan pengendalian intern pada perusahaan.

Kata Kunci : penggajian, sdlc VB.Net, waterfall

PENDAHULUAN

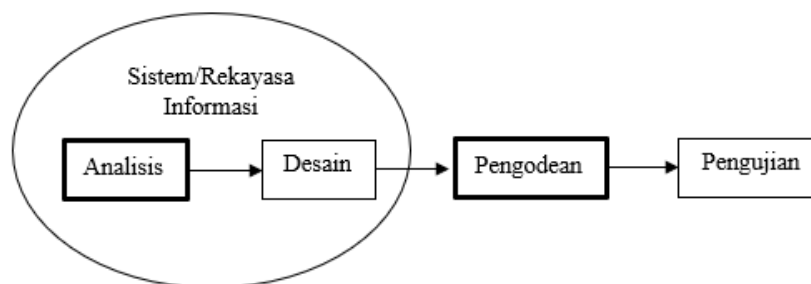
Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang menghasilkan manfaat positif bagi kehidupan manusia dan memberikan banyak kemudahan, seperti kemudahan untuk memperoleh informasi dan kemudahan bertransaksi[1]. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi dapat membantu manusia dalam menjalankan aktivitasnya, karena setiap kegiatan dapat dilaksanakan dengan cepat, murah, dan tepat, sehingga produktivitas kerja akan meningkat[1].

Menurut UU No. 13 Tahun 2003 pasal 1 ayat 30 tentang Ketenagakerjaan, upah atau gaji adalah hak pekerja/buruh yang diterima dan dinyatakan dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja kepada pekerja/buruh yang ditetapkan dan dibayarkan menurut suatu perjanjian kerja, kesepakatan, atau peraturan perundang-undangan, termasuk tunjangan bagi pekerja/buruh dan keluarganya atas suatu pekerjaan dan/atau jasa yang telah atau akan dilakukan[2]. Sebuah instansi baik itu pemerintah atau swasta memiliki cara-cara sendiri yang menjadi agenda tiap bulannya untuk pembayaran gaji karyawan mereka. Besar kecilnya gaji yang diberikan terhadap seorang pegawai/karyawan disesuaikan dengan penghasilan mereka masing-masing yang telah dihitung oleh personalia[3].

PT. Kemasan Cipta Utama dalam pengolahan data penggajian karyawannya masih menggunakan *Microsoft Excel*. Sistem penggajian merupakan dasar dan konsekuensi logis dari perkembangan teknologi dan komunikasi saat ini. PT. Kemasan Cipta Utama menerapkan sistem pembayaran transfer bank secara otomatis untuk pembayaran gaji karyawan. Sedangkan sistem penggajiannya masih menggunakan *Microsoft Excel* namun terdapat kelemahan didalamnya terutama dalam hal waktu yang diperlukan cukup lama untuk proses penginputan data. Perhitungan jumlah absen, lembur karyawan dan Pembuatan penggajian yang dilakukan oleh *administrasi* penggajian masih dilakukan satu persatu. Disamping itu absen masih menggunakan *Time card*/kartu absen dapat diwakilkan sehingga menimbulkan kecurangan yang tidak bisa dihindari.

METODE

Metode penelitian yang penulis gunakan dalam merancang aplikasi pada penelitian ini menggunakan SDLC (*System Development Life Cycle*). Menurut Sukanto dan Shalahuddin, Model SDLC air terjun (*waterfall*) sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linear*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*)[4]. Model air terjun menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis kebutuhan sistem, desain, pengkodean, pengujian, dan tahap pendukung[5]. Berikut contoh gambar ilustrasi model *waterfall* dengan fase langkah-langkahnya :



Gambar 1. Tahapan *Waterfall*
Sumber : Sukamto dan Shalahuddin [4]

1. Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Proses pengumpulan kebutuhan dilakukan secara intensif untuk menspesifikasikan kebutuhan perangkat lunak agar dapat dipahami perangkat lunak seperti apa yang dibutuhkan oleh user.

Penelitian yang dilakukan penulis diantaranya :

a. Observasi

Pengumpulan data yang dilakukan dengan cara pengamatan langsung terhadap objek yang akan diteliti dan bagian terkait[6].

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara komunikasi Tanya jawab untuk mendapatkan informasi dan tanggapan secara langsung kepada suatu pihak yang terkait. Proses pengumpulan data, keterangan, dan bahan-bahan yang diperlukan dalam penelitian[7].

c. Studi Pustaka / *Library Research*

Teknik pengumpulan data di perpustakaan dengan mengumpulkan atau menggunakan sumber-sumber tertulis yang bersumber pada buku-buku dan dokumen-dokumen yang berkaitan dengan masalah yang diteliti sebagai landasan teori[8].

2. Desain

Desain perangkat lunak adalah proses multi langkah yang fokus pada desain pembuatan program perangkat lunak termasuk struktur data, arsitektur perangkat lunak, representasi antarmuka, dan prosedur pengodean[9]. Tahap ini mentranslasi kebutuhan perangkat lunak dari tahap analisis kebutuhan ke representasi desain agar dapat diimplementasikan menjadi program pada tahap selanjutnya[4].

3. Pembuatan Kode Program

Tahap ini desain harus ditranslasikan ke dalam program perangkat lunak. Hasil dari tahap ini adalah program komputer sesuai dengan desain yang telah dibuat pada tahap desain[10]. Dalam merancang program penulis menggunakan bahasa pemrograman VB .Net.

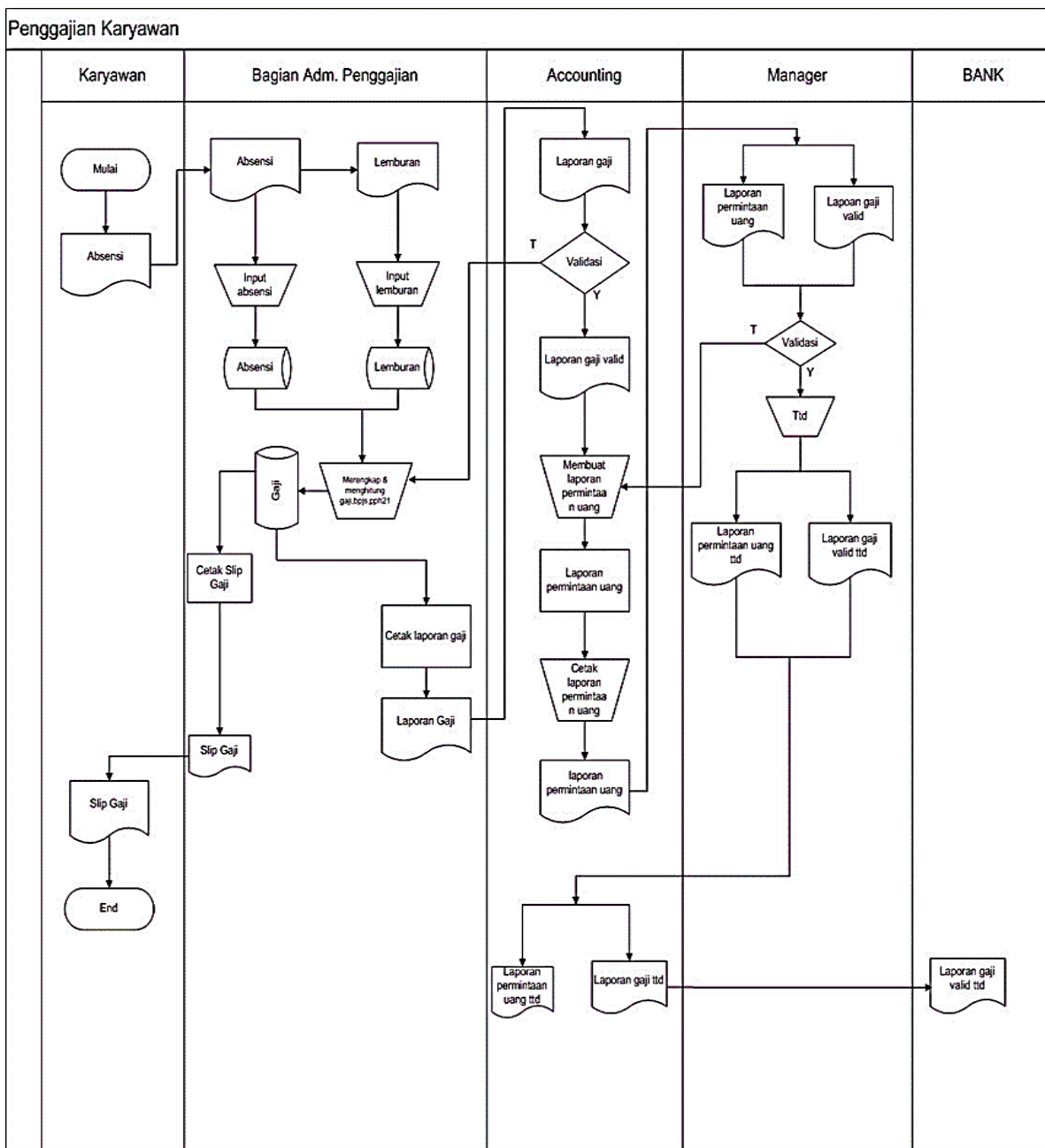
4. Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logik dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan (*error*) dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang diinginkan[10].

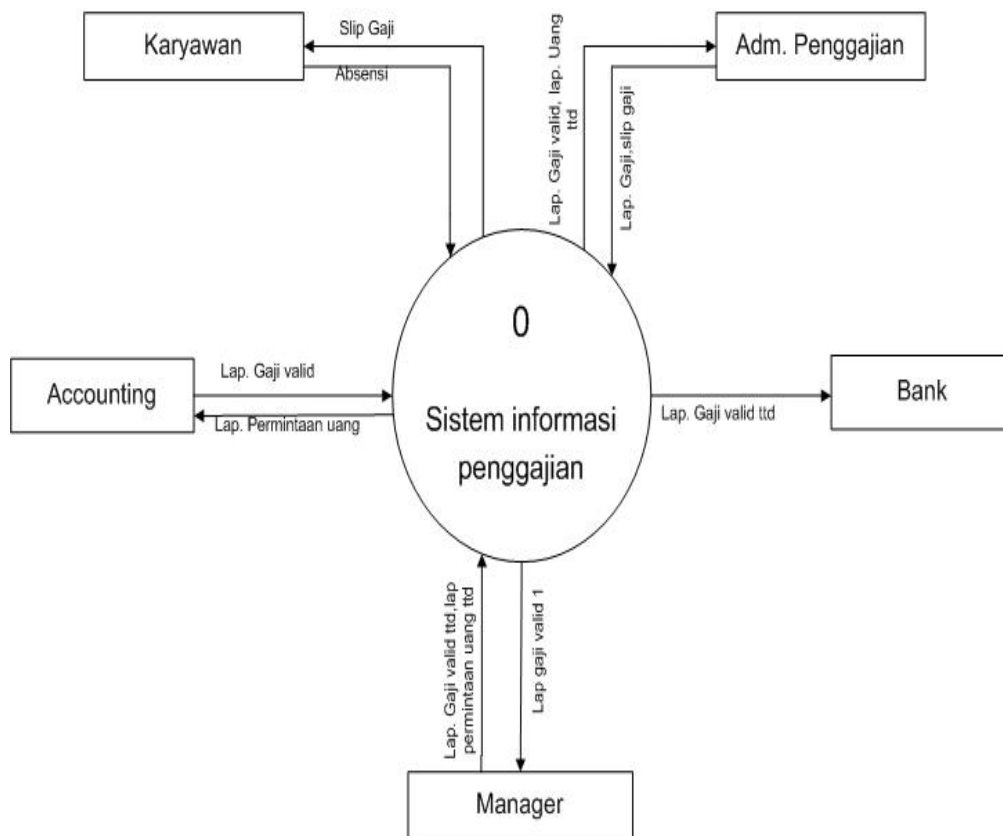
HASIL DAN PEMBAHASAN

Diagram Alir Data

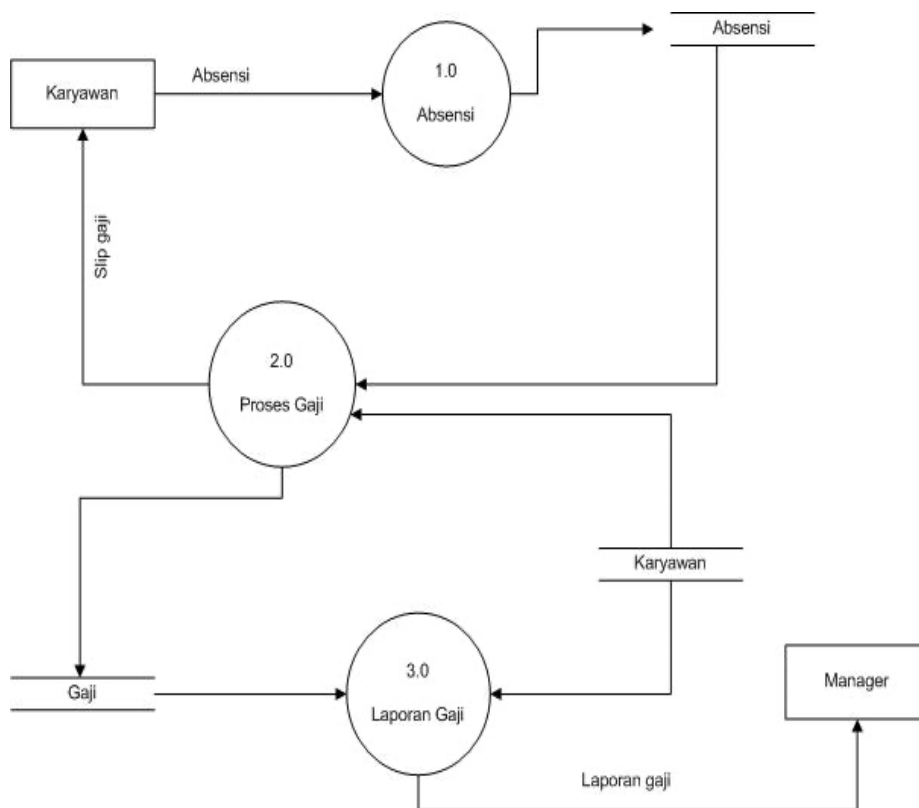
Diagram aliran data adalah suatu model yang menggambarkan aliran data dan proses untuk mengolah data dalam suatu sistem[11]. Diagram ini menjelaskan urutan dari prosedur-prosedur yang ada di dalam sistem. Sistem yang diusulkan telah terkomputerisasi, lebih mudah digunakan, keamanan data terjaga, tidak akan memakan waktu yang lama dalam mengolah data gaji. Karena didalamnya telah disediakan pencetakan laporan-laporan dan fasilitas lainnya yang memudahkan *user* untuk menggunakan sistem ini.



Gambar 2. Flow System



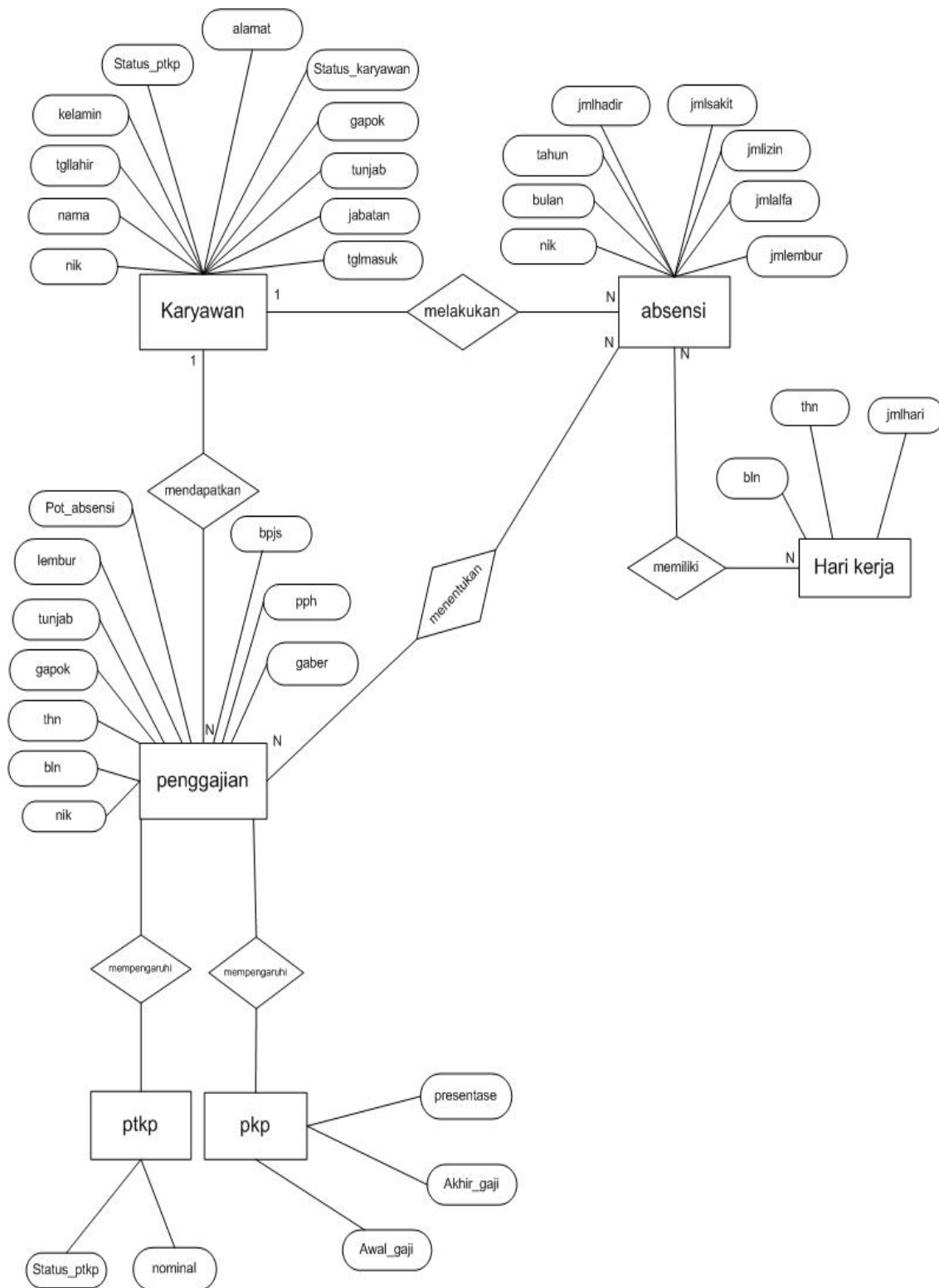
Gambar 3. Diagram Kontek



Gambar 4. Diagram Overview

Entity Relationship Diagram (ERD)

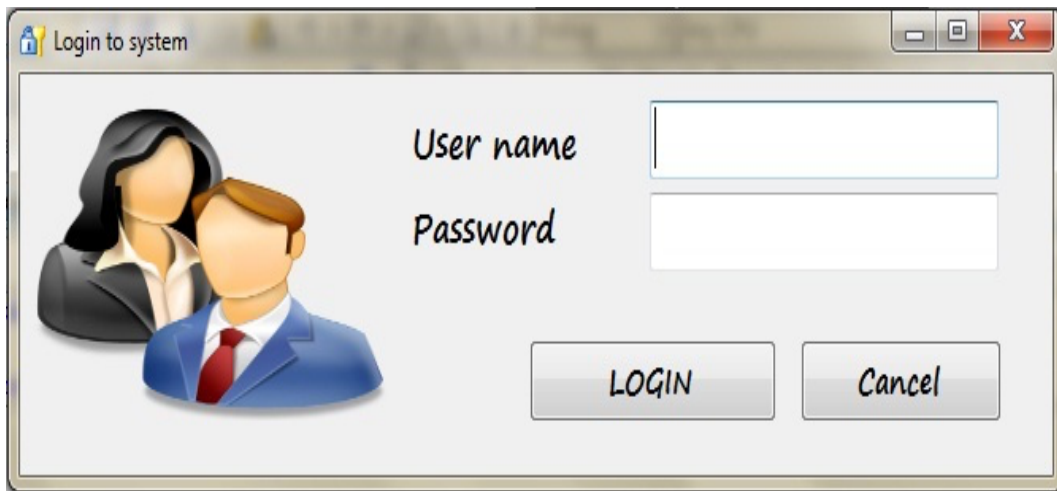
Diagram yang menunjukkan informasi dibuat, disimpan dan digunakan dalam sistem bisnis. Entitas digunakan untuk menghubungkan antar entitas yang sekaligus menunjukkan hubungan antar data.



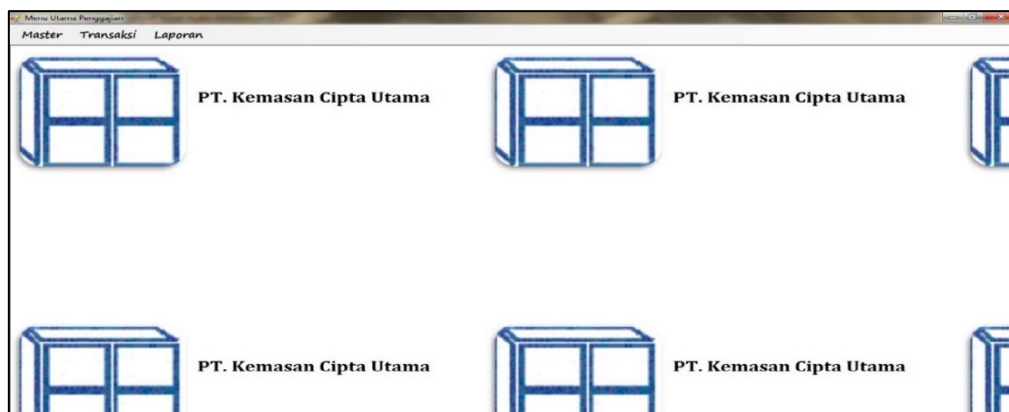
Gambar 5. Entity Relationship Diagram

Implementasi

Tahapan Implementasi antarmuka ini menggambarkan tampilan dari aplikasi yang dibangun yaitu implementasi antarmuka Perancangan Aplikasi Akuntansi Penggajian Karyawan Di PT. Kemasan Cipta Utama Berbasis VB.Net



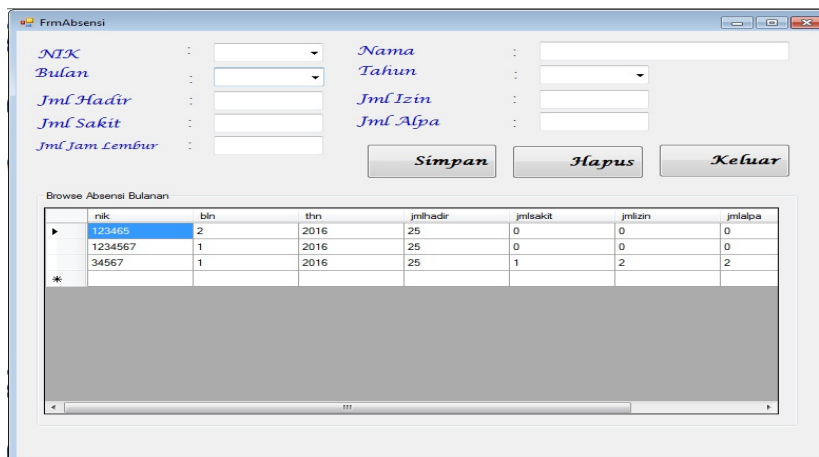
Gambar 6. Tampilan Login



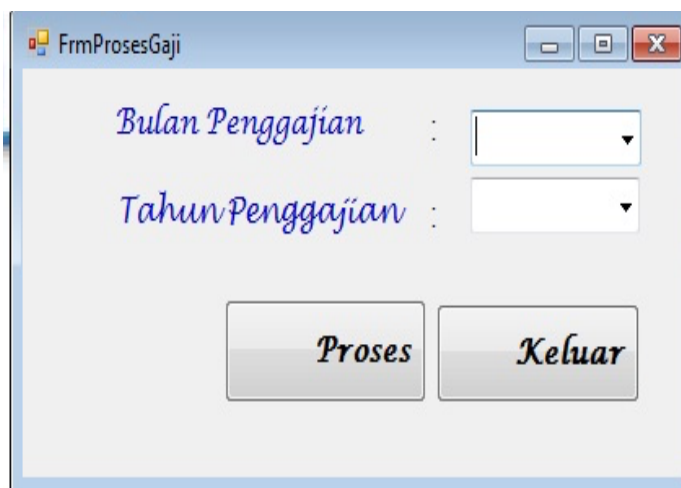
Gambar 7. Tampilan Menu Utama



Gambar 8. Tampilan Data Karyawan



Gambar 9. Tampilan Data Absensi



Gambar 10. Tampilan Proses Penggajian

PT. Kemasan Cipta Utama		SLIP GAJI	
		Januari 2016	
Nik	: 1234567	Status PTKP	: TK/0
Nama	: Syaras	Jabatan	: Adm
Pendapatan :		Potongan :	
Gaji Pokok	: 10,000,000	Absensi	: 0
Tunjangan Jabatan	: 300,000	Bpjs	: 300,000
Lemburan	: 115,607	Pph 21	: 320,674
Tunjangan Pph 21	: 320,674		
Total Pendapatan	10,736,281	Total Potongan	620,674
		Gaji Bersih :	10.115.607

Gambar 11. Tampilan Slip Gaji

PENUTUP

Berdasarkan pengamatan dan penelitian yang dilakukan penulis pada PT. Kemasan Cipta Utama pada bagian penggajian karyawan, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut :

1. Aplikasi telah mampu melakukan pencetakan slip gaji karyawan dan laporan penggajian karyawan sesuai kebutuhan perusahaan.
2. Dengan adanya sistem ini, makin mempermudah tugas dari seorang petugas penggajian untuk melakukan perhitungan gaji karyawan. Semua perhitungan dapat dikalkulasi dengan menghitung total jumlah kehadiran pada sistem absensi.
3. Dengan adanya sistem komputerisasi, informasi data yang disajikan diharapkan menjadi lebih akurat dan tingkat ketelitian lebih tinggi, kemungkinan kesalahan atau selisih sangatlah kecil.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] I. Huda, "Research & Learning in Primary Education Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) Terhadap Kulaitas Pembelajaran Di Sekolah Dasar," *Asmar*, 2020.
- [2] S. Suhartoyo, "Perlindungan Hukum Bagi Buruh Dalam Sistem Hukum Ketenagakerjaan Nasional," *Adm. Law Gov. J.*, 2019.
- [3] M. D. Irawan and L. Hasni, "SISTEM PENGGAJIAN KARYAWAN PADA LKP GRACE EDUCATION CENTER," *JurTI (JURNAL Teknol. INFORMASI)*, 2018.
- [4] J. Sadiyah, I. Indaryono, and A. M. Yusuf, "Sistem Informasi Akuntansi Penggajian Berbasis Vb.Net Pada PT BANK PERKREDITAN RAKYAT (BPR) SANGGABUANA AGUNG KARAWANG," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, 2021.
- [5] N. M. Jamil, N. Muna, R. A. Wijayanti, A. P. Wicaksono, J. Kesehatan, and P. N. Jember, "Sistem Informasi Peminjaman Dan Pengembalian Dokumen Rekam Medis Menggunakan Metode Waterfall (Studi Kasus Puskesmas)," *J-REMI J. Rekam Med. Dan Inf. Kesehat.*, 2020.
- [6] A. M. Yusuf, Y. Rostiani, R. Gunawan, and R. Claudia, "Implementasi Pembelian Kredit Bahan Baku Material Menggunakan Aplikasi MYOB Accounting V18 Pada PT Mitra Metal Sejati," *is Best Account. Inf. Syst. Inf. Technol. Bus. Enterp. this is link OJS us*, 2021.
- [7] V. Bitu, Purwanti, and L. Wicaksono, "pengertian Wawancara," *Anal. Pelaks. Konseling Individ. Pada Peserta Didik Di Smp Lkia Pontianak*, 2021.
- [8] A. Priatna and A. M. Yusuf, "Pengembangan Integrated System Architecture Dengan Menggunakan Framework Togaf Adm (Studi kasus : PT XWZ)," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, 2020.
- [9] D. Irmayani, "REKAYASA PERANGKAT LUNAK," *J. Inform.*, 2019.
- [10] D. R. Aprilliando, D. R. Islami, U. U. Hasanah, and M. A. Yaqin, "Analisis dan Perancangan Software Pengukuran Kemiripan Kode Program," *Ilk. J. Comput. Sci. Appl. Informatics*, 2020.
- [11] A. M. Yusuf, H. Hasmizal, and N. Dini, "Sistem Informasi Perhitungan Penyusutan Aktiva Tetap Menggunakan Metode Garis Lurus Berbasis Vb.Net Pada CV Ginanjar Sejahtera Mandiri Karawang," *J. Interkom J. Publ. Ilm. Bid. Teknol. Inf. dan Komun.*, 2021.