

# APLIKASI PENGGAJIAN KARYAWAN BERBASIS WEB PADA PT. KELOLA MINA LAUT KENDARI

Fatur Hidayatullah\*<sup>1</sup>, Alfin Thomas<sup>2</sup>.

STMIK Catur Sakti Kendari

\*<sup>1</sup>hidayatfatur084@gmail.com, <sup>2</sup>fyfynthovick@gmail.com

*PT. Kelola Mina Laut Kendari merupakan perusahaan perorangan yang bergerak dibidang perikanan. Saat ini pada PT. Kelola Mina Laut Kendari menggunakan Microsoft Excel guna membantu penginputan data dan perhitungan gaji karyawan, tapi mayoritas karyawan belum terlalu paham menggunakan Microsoft Excel sehingga sering terjadi kesalahan input atau human error yang menghambat proses penggajian, apalagi banyaknya jumlah karyawan membutuhkan waktu yang lama untuk mengolah data penggajian sehingga dibutuhkan aplikasi yang dapat mempermudah proses pengolahan data penggajian. Hasil dari penelitian ini adalah Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Web yang sudah terkomputerisasi yang dapat mempermudah proses penggajian dan membantu meminimalisir kesalahan yang sering terjadi. Pembuatan aplikasi ini dilakukan dengan cara pengumpulan data, analisis sistem, perancangan sistem dan pembuatan aplikasi. Aplikasi ini menggunakan bahasa pemrograman php dan basis data MySQL.*

**Kata Kunci :** PT. Kelola Mina Laut Kendari , Penggajian Karyawan , Web

## I. PENDAHULUAN

Di era perkembangan teknologi seperti sekarang, masyarakat banyak yang sudah memanfaatkan teknologi dalam kegiatannya sehari-hari. Berbagai sektor pun sudah memanfaatkan teknologi untuk membantu kegiatannya. Secara umum, pengertian teknologi ialah ilmu pengetahuan yang mempelajari tentang keterampilan dalam menciptakan alat hingga metode pengolahan guna membantu menyelesaikan berbagai pekerjaan manusia. Pengertian teknologi ialah salah satu pembahasan sistematis atas seni terapan atau pertukangan. Hal ini mengacu pada *literature* dari Yunani yang menyinggung mengenai *Technologia* yang berasal dari kata *techne* yang berarti wacana seni.[1]

PT. Kelola Mina Laut merupakan perusahaan swasta yang bergerak di bidang perikanan sehingga teknologi sangat dibutuhkan untuk memudahkan dan mempercepat proses pekerjaan seperti penggunaan komputer pada kantor dan penggunaan teknologi pendingin pada ruang penyimpanan ikan yang biasa disebut *castoring*. [2]

Penelitian sebelumnya yang dilakukan Idul yaitu membuat sistem penggajian karyawan, penelitian ini membahas bagaimana sistem yang berjalan di tempat penelitian tersebut dan membangun sebuah aplikasi penggajian karyawan yang sesuai dengan sistem di perusahaan tersebut yang hasilnya memberikan laporan penggajian per bulan.[3]

Hasil dari penelitian sebelumnya yang dilakukan Idul, maka penulis dapat menyimpulkan perbedaan dengan penelitian ini yaitu pada form login penelitian sebelumnya pengguna tidak dibedakan antara admin dan karyawan dalam melakukan login, sedangkan penelitian ini membedakan admin dan karyawan dalam melakukan login yang dimana admin dan karyawan mempunyai perbedaan dalam mengoperasikan program.[4]

Saat ini pada PT. Kelola Mina Laut Kendari menggunakan *Microsoft Excel* guna membantu penginputan data dan perhitungan gaji karyawan, tapi mayoritas karyawan belum terlalu paham menggunakan *Microsoft Excel* sehingga sering terjadi kesalahan input atau human error yang menghambat proses penggajian, apalagi banyaknya jumlah karyawan membutuhkan waktu yang lama untuk mengolah data penggajian sehingga dibutuhkan aplikasi yang dapat mempermudah proses pengolahan data penggajian, atas masalah tersebut sehingga penulis menyarankan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Web yang sudah terkomputerisasi yang dapat mempermudah proses penggajian dan membantu meminimalisir kesalahan yang sering terjadi.[5]

## II. LANDASAN TEORI

### A. Aplikasi

Aplikasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu, seperti pengolahan dokumen, mengatur *windows*, permainan dan sebagainya (Neyfa, Bella Chintya, 2016).[1]

### B. Database

Database adalah suatu koleksi atau kumpulan data yang bersifat mekanis, terbagi atau *shared*, terdefinisi secara formal dan juga terkontrol. Pengontrolan tersebut terpusat pada suatu organisasi (Hadiwinata, Muhammad Rifki)

### C. Penggajian

Menurut (Saraswati, Kumala Mega. 2014): “gaji merupakan sejumlah pembayaran kepada pegawai yang diberi tugas administratif dan manajemen yang biasanya ditetapkan dan disetujui secara bulanan”. [3]

D. Karyawan

Karyawan adalah orang yang berkerja disuatu perusahaan atau lembaga dan digaji dengan uang. Karyawan dapat diartikan juga sebagai orang yang bertugas sebagai pekerja pada suatu perusahaan atau lembaga untuk melakukan operasional tempat kerjanya dengan balas jasa berupa uang.[7]

E. Website

Menurut (Sahara, Riad, Hendra Prastiawan, and Dulkipli Rizal, 2017) *Website* adalah salah satu aplikasi yang berisikan dokumen-dokumen multimedia (teks, gambar, animasi, video) didalamnya yang menggunakan perangkat lunak yang disebut *browser*. [4]

F. Relasi Tabel

Menurut (Ginantara, Ni Luh Wiwik Sri Rahayu, 2020) Relasi pada tabel merupakan relasi atau hubungan antara tabel yang satu dengan yang lain pada database. [5]

G. Diagram Konteks

Menurut (Santoso, S., & Nurmalina, R. 2017) Diagram konteks adalah diagram yang terdiri dari suatu proses dan menggambarkan ruang lingkup suatu sistem. Diagram konteks merupakan level tertinggi dari *Data Flow Diagram* yang menggambarkan seluruh *input* ke sistem atau *output* dari sistem.[7]

H. Data Flow Diagram

Menurut (Wahana, A., & Purliansyah, I. 2012) *Data Flow Diagram* (DFD) merupakan model dari sistem untuk menggambarkan pembagian ke sistem modul yang lebih kecil.[8]

I. Flowchart

Menurut (Santoso, S., & Nurmalina, R. 2017) *Flowchart* adalah representasi secara simbolik dari suatu algoritma atau prosedur untuk menyelesaikan suatu masalah.[7]

J. PHP

Menurut (Susilo, M. 2018) “*PHP* adalah bahasa pemrograman yang digunakan secara luas untuk penanganan pembuatan dan pengembangan sebuah web dan bisa digunakan pada *HTML*”. [9]

K. MySQL

Parulian (2017) menyebutkan bahwa *MySQL* Merupakan sebuah perangkat lunak dengan sistem manajemen *database Sql (database management system)* atau *DBMS* yang *multithread, multi-user*, penggunaan yang cukup besar yakni sekitar 6 juta di seluruh dunia. [10]

sistem, perancangan program, implementasi dan hasil program.

B. Identifikasi Masalah

Pada tahap ini dilakukan peninjauan pada masalah yang akan di teliti guna merumuskan masalah yaitu bagaimana merancang sebuah aplikasi penggajian karyawan berbasis web.

C. Mempelajari Literatur

Dalam tahap ini metode yang digunakan mengumpulkan data dengan cara membaca buku-buku dan jurnal-jurnal sesuai dengan data yang diperlukan.

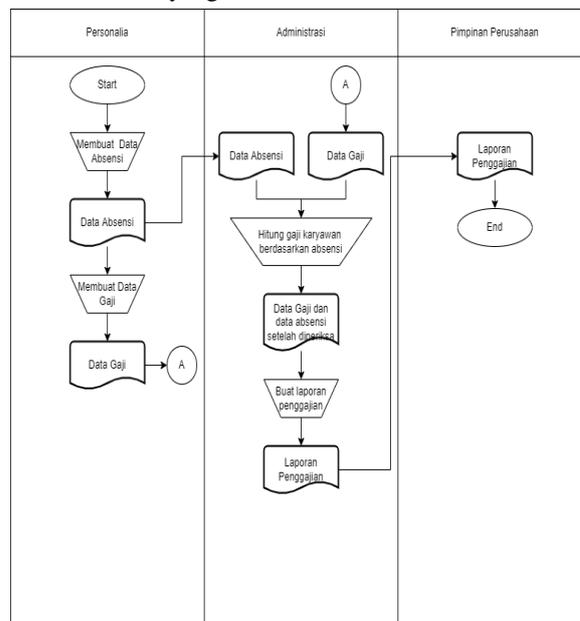
D. Pengumpulan Data

Dalam penelitian ini data diambil dari dua jenis sumber data yaitu:

1. Data primer yaitu data yang didapatkan secara langsung penulis dari tempat penelitian. Data diperoleh melalui wawancara kepada narasumber dan observasi di PT. Kelola Mina Laut Kendari.
2. Data sekunder yaitu data yang didapatkan melalui sumber tertulis seperti buku, jurnal penelitian, artikel-artikel dan sumber-sumber online dan internet yang sesuai dengan judul penelitian.

E. Analisis Sistem Berjalan

Sebelum melakukan perancangan terhadap suatu sistem, terlebih dahulu diketahui secara jelas bagaimana sistem yang sedang berjalan saat ini di PT. KML Kendari. Hal tersebut bertujuan untuk dapat lebih jelas mengetahui permasalahannya dan kendala yang dihadapi. Dari penelitian langsung yang telah penulis lakukan, terlihat bahwa proses penggajian yang dilakukan masih manual dalam pengolahan data dan perhitungan gaji sehingga memakan waktu yang lebih lama.



Gambar 3.1 Analisis Sistem Berjalan

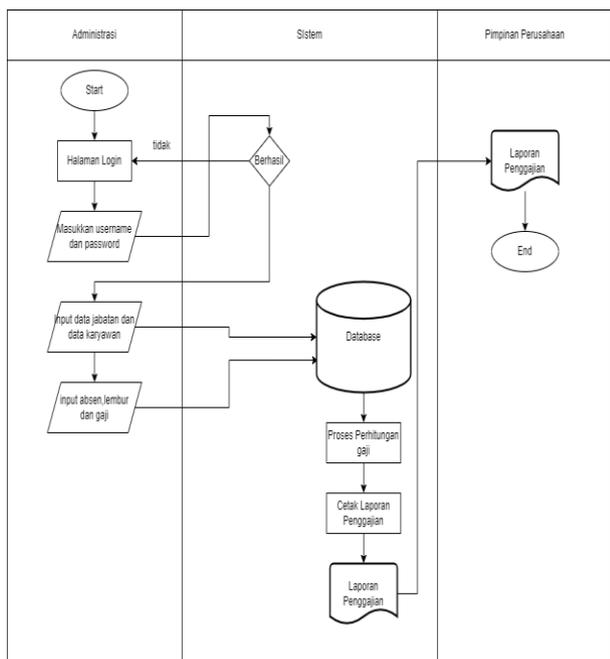
III. METODE PENELITIAN

A. Tahapan Penelitian

Tahapan pada penelitian ini dimulai dari identifikasi masalah, mempelajari literatur, pengumpulan data, analisis

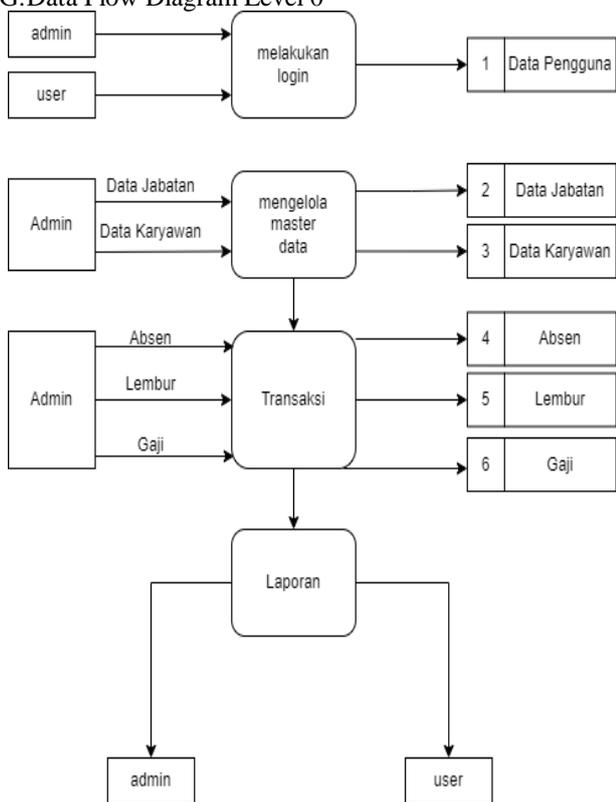
F. Analisis Sistem Diusulkan

Setelah melakukan analisa sistem berjalan, penulis mengusulkan sebuah sistem untuk mempermudah proses penggajian di PT. KML Kendari.



Gambar 3.2 Analisis Sistem Diusulkan

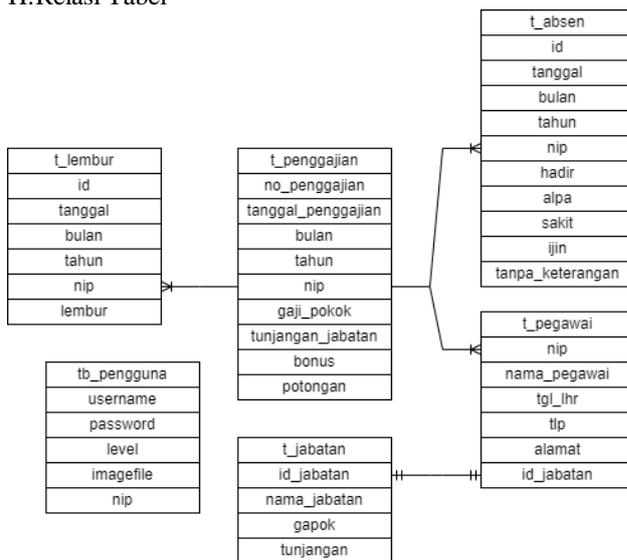
G. Data Flow Diagram Level 0



Gambar 3.3 Data Flow Diagram Level 0

DFD level 0 merupakan diagram yang menjelaskan tentang otorisasi secara detail dari sebuah entitas yang akan mengakses beberapa menu yang telah ditentukan sesuai hak aksesnya masing-masing, agar pengguna lebih mudah untuk memahami tentang sistem yang akan dibangun. Pada DFD level 0 ini terdapat empat proses yaitu melakukan login, mengelola master data, transaksi dan laporan.

H. Relasi Tabel



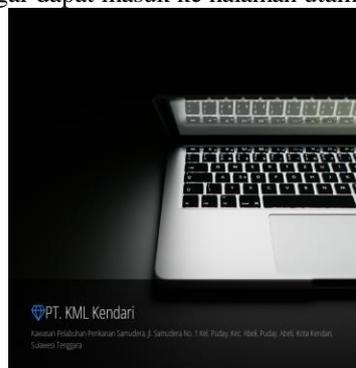
Gambar 3.4 Relasi Tabel

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

Implementasi merupakan hasil eksekusi dari program yang dibuat. Pada bab ini dijelaskan bagaimana tampilan *input* dan *output* dari desain aplikasi penggajian karyawan pada PT. KML Kendari menggunakan program web.

1. Form Login

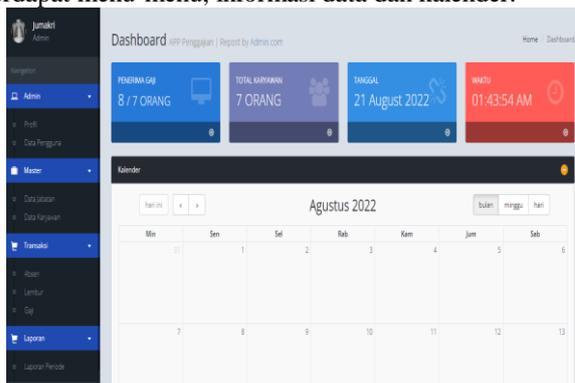
Dalam form ini admin dan user melakukan validasi data dengan memasukkan username dan password yang valid agar dapat masuk ke halaman utama aplikasi.



Gambar 4.1 Form Login

2. Dashboard

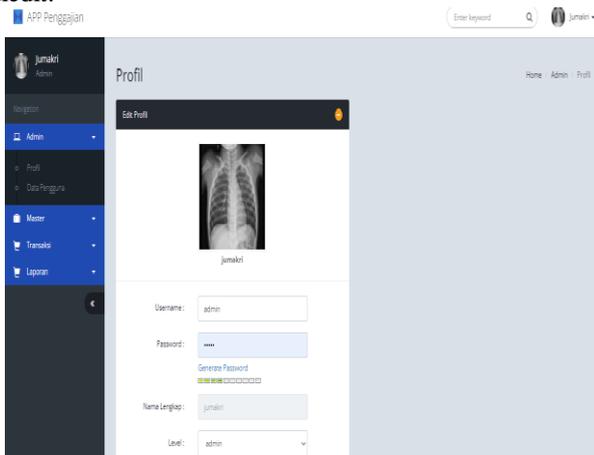
Dashboard ini merupakan halaman utama aplikasi yang terdapat menu-menu, informasi data dan kalender.



Gambar 4.2 Dashboard Admin

3. Forn Profil

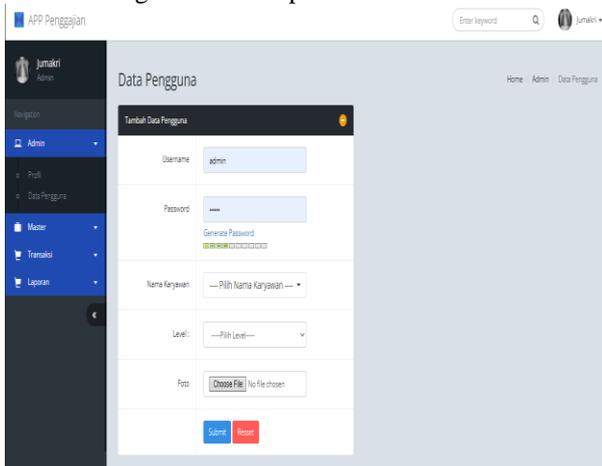
Pada form ini menampilkan profil dari admin dan dapat diedit.



Gambar 4.3 Form Profil

#### 4. Form Data Pengguna

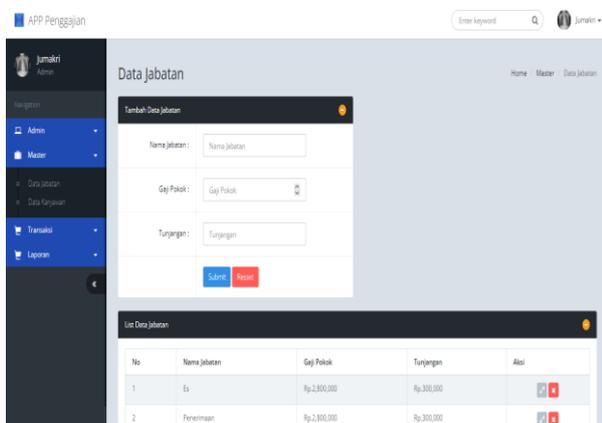
Pada form ini menampilkan data pengguna yang ada dan dapat menambahkan data pengguna yang baru yang dapat melakukan login ke dalam aplikasi.



Gambar 4.4 Form Data Pengguna

#### 5. Form Data Jabatan

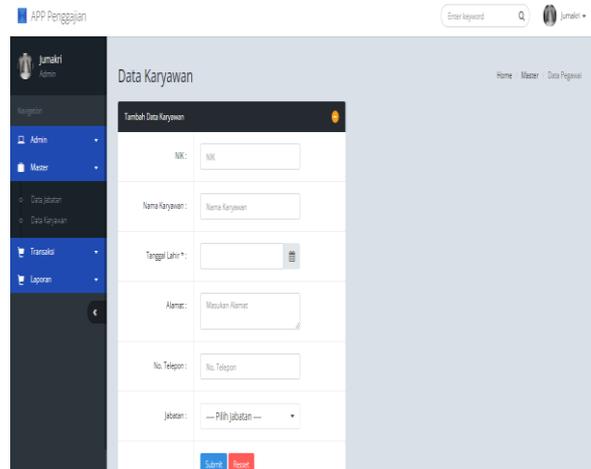
Pada form ini menampilkan nama jabatan, gaji pokok, dan tunjangan serta dapat menambahkan data jabatan yang baru.



Gambar 4.5 Form Data Jabatan

#### 6. Form Data Karyawan

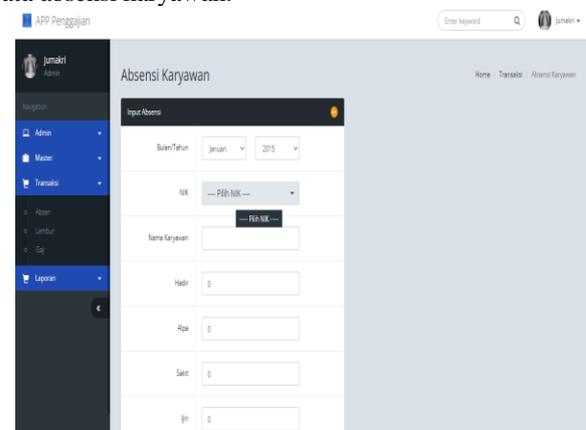
Pada form ini menampilkan data tentang karyawan yang ada dan dapat menambahkan data karyawan yang baru.



Gambar 4.6 Form Data Karyawan

#### 7. Form Absen

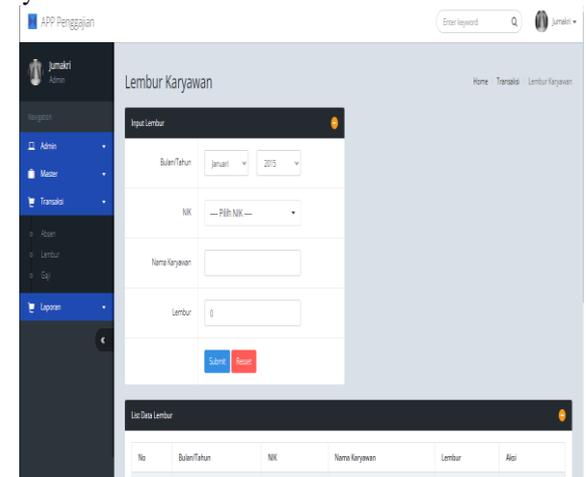
Dalam form ini menginput jumlah hadir, sakit, alpa, ijin dan tanpa keterangan dalam satu bulan dan menampilkan data absensi karyawan.



Gambar 4.7 Form Absen

#### 8. Form Lembur

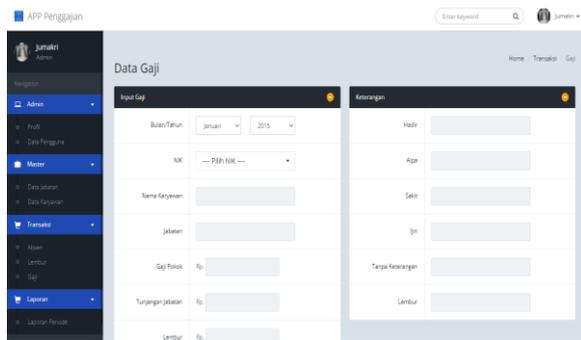
Dalam form ini menginput jumlah lembur karyawan dalam satu bulan berapa kali dan menampilkan data lembur karyawan.



Gambar 4.8 Form Lembur

#### 9. Form Gaji

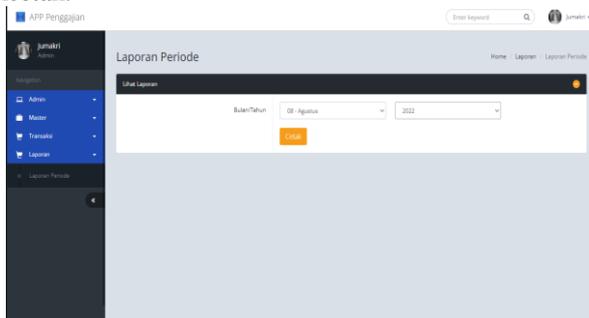
Dalam form ini menginput data gaji karyawan berdasarkan bulan dan tahun serta menampilkan data gaji karyawan.



Gambar 4.9 Form Gaji

#### 10. Form Laporan

Dalam form ini berfungsi untuk mencetak laporan penggajian berdasarkan bulan dan tahun yang dapat dicetak.



Gambar 4.10 Form Laporan

#### 11. Output Cetak Laporan

Hasil dari cetak laporan berdasarkan bulan dan tahun yang dipilih.

LAPORAN DATA GAJI							
PT. KML Kendari							
Kawasan Peduli: Pekanbaru Sumatera, Jl. Sumatera No. 1 Kd. Pulay, Kec. Alor, Pulay, Hek, Kota Kendari, Sulawesi Tenggara							
Periode Tanggal : 08 / 2022							
No	NIK	Nama	Gaji Pokok	Tunjangan	Lembur	Pengenaan Alpha	Gaji Bersih
1	3	Jerman	2800000	300000	5000	6000	3000000
2	1	Indah	2800000	300000	20000	0	3120000
3	4	Jerman	3000000	300000	100000	0	3400000
4	1504141	Jerman	2800000	300000	20000	6000	3110000
5	5	Indah	2800000	300000	0	0	3100000
6	2	Indah Sari	3000000	300000	100000	0	3400000
7	6	Supriya	2800000	300000	0	0	3100000

Gambar 4.11 Output Cetak Laporan

### V. KESIMPULAN DAN SARAN

#### 1. Kesimpulan

Berdasarkan pembuatan Aplikasi Penggajian Karyawan berbasis web pada PT. Kelola Mina Laut Kendari, penulis berharap aplikasi ini berguna khususnya bagi karyawan dan perusahaan PT. Kelola Mina Laut Kendari dalam meningkatkan kualitas kerja dan mempermudah proses penggajian. Dari hasil penelitian dan aplikasi yang saya buat ini dapat diambil beberapa kesimpulan sebagai berikut:

1. Proses penggajian yang sudah terkomputerisasi diharapkan dapat mengatasi masalah serta mempercepat proses penggajian pada perusahaan.
2. Selain dapat mengatasi masalah dan mempercepat proses penggajian, juga dapat menghasilkan laporan penggajian yang baik, akurat dan tepat waktu sehingga menghasilkan informasi yang cepat dan dapat dipercaya kebenarannya.

3. Memudahkan dalam mengolah data dan menyajikan data.

4. Meminimalisir kesalahan input yang sering terjadi. Komputer merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi permasalahan yang timbul, bukan saja digunakan dalam bidang bisnis tetapi juga dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari yang dapat menjadi kunci dari suatu masalah.

#### 2. Saran

Aplikasi yang telah dibangun ini merupakan aplikasi yang sederhana dan masih mempunyai banyak kekurangan seperti tidak adanya laporan absensi dan laporan slip gaji sehingga dapat lebih dikembangkan lagi kedepannya untuk penyempurnaan sesuai porsi yang dibutuhkan. Bagi peneliti selanjutnya yang akan melakukan penelitian serupa agar dapat lebih mengembangkan lagi aplikasi ini seperti aplikasi ini berbasis mobile sehingga dapat diakses karyawan guna melakukan absensi dan melihat gaji mereka.

### DAFTAR PUSTAKA

- [1] B. C. Neyfa and G. s Salsabila, "Perancangan Aplikasi E-Canteen Berbasis Android Dengan Menggunakan Metode Object Oriented Analysis & Design (OOAD)," *J. Penelit. Komun. dan Opini Publik*, vol. 20, no. 1, 2016.
- [2] M. R. hadiwinata, "implementasi aplikasi basis data relasional".
- [3] K. M. Saraswati, "Analisis Sistem Akuntansi Penggajian & Pengupahan Karyawan Dalam Usaha Meningkatkan Pengendalian Intern Perusahaan (Studi pada PT. Japfa Comfeed Indonesia, Tbk Kantor Cabang Sidoarjo)." Brawijaya University, 2014.
- [4] R. Sahara, H. Prastiawan, and D. Rizal, "Rancang Bangun Sistem Informasi Mylibrary Telkomsel Berbasis Website (Studi Kasus: PT. Telekomunikasi Selular)," *J. Format*, vol. 6, no. 1, pp. 106–118, 2017.
- [5] N. L. W. S. R. Ginantra *et al.*, *Basis Data: Teori dan Perancangan*. Yayasan Kita Menulis, 2020.
- [6] S. & Winarni, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web," *Syst. Biol. Prop. Reconstr. Networks*, vol. 3, no. 5, pp. 25–30, 2005.
- [7] S. Santoso and R. Nurmalina, "Perencanaan dan pengembangan aplikasi absensi mahasiswa menggunakan Smart Card guna pengembangan kampus cerdas," *J. Integr.*, vol. 9, no. 1, pp. 84–91, 2017.
- [8] A. Wahana and I. Purliansyah, "Pembangunan E-Commerce (Penjualan Online) Pada Turpez Shop," *J. Comput. Bisnis*, vol. 6, no. 1, pp. 27–33, 2012.
- [9] M. Susilo, "Rancang Bangun Website Toko Online Menggunakan Metode Waterfall," *InfoTekJar J. Nas. Inform. dan Teknol. Jar.*, vol. 2, no. 2, pp. 98–105, 2018.
- [10] O. S. Parulian, *3 Days With Mysql For Your Application: Mysql Untuk Pemula*. Onesinus Saut Parulian, 2018.