

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGGAJIAN PEGAWAI PADA TOKO BUKU PUSTAKA 2000 MENGGUNAKAN BAHASA PEMROGRAMAN PHP

Anisa Noviani

Jurusan Sistem Informasi STMIK Pringsewu Lampung

Jl. Wisma Rini No. 09 pringsewu Lampung

website: www.stmikpringsewu.ac.id

E-mail : anisanoviani02@gmail.com

ABSTRAK

Gaji merupakan hak yang diterima karyawan karena telah menyelesaikan kewajibannya, yaitu bekerja dalam waktu yang telah ditentukan. Sistem penggajian yang sedang berjalan di Toko Buku Pustaka 2000 sekarang ini belum efektif dan masih menggunakan arsip sebagai media penyimpanannya sehingga dalam menghitung tunjangan, insentif, potongan, menghitung gaji karyawan tetap dan karyawan kontrak sulit dilakukan dan menyita waktu yang cukup lama, sehingga dapat memperlambat dalam pemberian gaji dan pembuatan laporan. Untuk mengatasi masalah tersebut maka perlu diterapkannya system penggajian berbasis komputer yang dapat membantu dalam proses pemberian gaji terhadap karyawan yaitu dengan dibuatkannya program aplikasi penggajian. Perancangan dengan menggunakan bahasa pemrograman PHP. Program aplikasi yang telah dihasilkan dapat digunakan sebaik-baiknya untuk membantu dan memudahkan bagian keuangan melakukan perhitungan gaji karyawan serta diharapkan dapat dikembangkan lagi untuk digunakan sesuai dengan kebutuhannya.

Kata Kunci : Program Aplikasi, Penggajian, PHP

1. PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pustaka 2000 merupakan sebuah Toko Buku dibawah naungan PT.Gapura Mitra Sejati. Mengingat pentingnya pembayaran gaji bagi para karyawan, maka Toko Buku Pustaka 2000 harus dapat menetapkan balas jasa dan system penggajian yang tepat, sehingga dapat menopang tercapainya tujuan perusahaan secara lebih efektif dan efisien, serta tercapainya tujuan individu dalam hal ini pegawai yaitu dapat memperoleh gaji untuk memenuhi kebutuhan hidupnya. Oleh sebab itu system pembayaran gaji harus dilaksanakan sebaik mungkin dan sesuai dengan peraturan yang telah ditetapkan. Dalam perusahaan yang memiliki jumlah pegawai yang cukup banyak seperti Toko Buku Pustaka 2000, biaya gaji sering kali mencerminkan jumlah yang cukup besar dengan jenis biaya lain, dengan adanya berbagai tunjangan yang di bayarkan kepada pegawai, maka diperlukan adanya system penggajian yang tepat, serta pengawasan yang memadai. Gaji yang diterima pegawai Toko Buku Pustaka 2000 bisa diambil dibagian administrasi dan hanya menerima slip gaji saja hasil perhitungan manual dari administrasi, slip gaji yang diberikan tidak terperinci, karena tidak mencantumkan data gaji

secara terperinci, tunjangan, insentif, dan potongan.

Berdasarkan proses penggajian di atas diperoleh keterangan bahwa system yang sedang berjalan di Toko Buku Pustaka 2000 dalam proses pencatatan data dan penghitungan gaji masih disimpan dalam bentuk arsip. Hal ini menyebabkan terjadinya redudansi data, proses penghitungan gaji tidak efektif, dan proses penghitungan tunjangan, insentif dan potongan antara pegawai yang satu dengan yang lainnya menjadi sulit dilakukan, serta informasi mengalami kesulitan dalam penyajiannya.

Dari masalah tersebut di butuhkan suatu program aplikasi penggajian pegawai, sehingga dengan adanya program aplikasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan kinerja para pegawai dalam melakukan pekerjaannya.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pada proses pendataan, penginputan penggajian pegawai masih dilakukan secara manual, sehingga menyebabkan kurang akurat di dalam proses pelayanan terhadap pegawai, pembuatan laporan dan

kegiatan lainnya yang saling berhubungan.

2. Toko Buku Pustaka 2000 belum memiliki aplikasi sistem informasi penggajian jadi masih banyak penyimpanan data yang tidak teratur dan terdapatnya beberapa data yang sama (redundancy).

1.3. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penulis menuliskan rumusan masalah.

Bagaimana merancang bangun aplikasi penggajian pada Toko Buku Pustaka 2000 ?

1.4. Batasan Masalah

Berdasarkan Rumusan masalah di atas penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Sistem dibuat menggunakan bahasa pemrograman PHP.
2. Sistem hanya dapat di akses secara online.

1.5. Tujuan Penelitian

- a. Mengembangkan program aplikasi penggajian pegawai yang sedang berjalan di Toko Buku Pustaka 2000.
- b. Mempermudah penghitungan dan penyampaian informasi penggajian kepada pegawai.
- c. Menghasilkan Program Aplikasi Penggajian untuk Toko Buku Pustaka 2000.

1.6. Manfaat Penelitian

- a. Memudahkan bagian keuangan Toko Buku Pustaka 2000 dalam mengelola data menghitung penggajian pegawai.
- b. Dapat mengurangi terjadinya penginputan data yang sama (redundancy).
- c. Mengurangi kesalahan pemberian informasi penggajian pegawai.

2. TINJAUAN PUSTAKA

2.1. Program Aplikasi

Menurut Dhanta (2009), aplikasi (application) adalah software yang dibuat oleh suatu perusahaan computer untuk mengerjakan tugas – tugas tertentu misalnya macromedia flash player, Microsoft word, Microsoft Excel.

Menurut Harip Santoso, aplikasi adalah kelompok file(form,class,report) yang bertujuan untuk melakukan aktifitas tertentu yang sangat terkait, misalnya aplikasi payroll, aplikasi fixed asset, dan lain-lain.

Menurut Rachamad Hakim S Aplikasi adalah perangkat lunak yang digunakan untuk tujuan tertentu seperti mengolah dokumen ,mengatur

windows dan permainan (game) dan sebagainya (2013).

2.2. Penggajian

Gaji adalah suatu bentuk balas jasa ataupun penghargaan yang diberikan secara teratur kepada seorang pegawai atas jasa dan hasil kerjanya. Gaji sering juga disebut sebagai upah, dimana keduanya merupakan suatu bentuk kompensasi, yakni imbalan jasa yang diberikan secateratur atas prestasi kerja yang diberikan kepada seorang pegawai. Perbedaan gaji dan upah hanya terletak pada kuatnya ikatan kerja dan jangka waktu penerimaannya. Seseorang menerima gaji apabila ikatan kerjanya kuat, sedang seseorang menerima upah apabila ikatannya kerjanya kurang kuat. Dilihat dari jangka waktu penerimaannya, gaji pada umumnya diberikan pada setiap akhir bulan, sedang upah diberikan pada setiap hari ataupun setiap minggu.

2.3. PHP

PHP adalah bahasa pemrograman web atau scripting language yang dijalankan diserver. PHP dibuat pertama kali oleh Rasmus Lerdorf yang pada awalnya dibuat untuk menghitung jumlah pengunjung pada homepagenya. Pada waktu itu PHP bernama FI (Form Interpreter). Pada saat tersebut PHP mengolah data form dari web. Perkembangan selanjutnya adalah Rasmus melepaskan kode sumber tersebut dan menamakannya PHP/FI, pada saat tersebut kepanjangna dari PHP/FI adalah Home Page/Form Interpreter. Pelepasan kode sumber ini menjadi open source, maka banyak programmer yang tertarik untuk ikut mengembangkan PHP.

Pada tahun 1997 sebuah perusahaan bernama Zend, menulis ulang interpreter PHP menjadi lebih bersih, lebih baik dan lebih cepat. Kemudian pada juni 1998 perusahaan tersebut Merilis interpreter baru untuk PHP dan meresmikan nama rilis tersebut dikenal dengan PHP 4.0. PHP 4.0 adalah versi PHP yang banyak dipakai. Versi ini banyak dipakai sebab versi ini mampu dipakai untuk membangun aplikasi web kompleks tetapi tetap memiliki kecepatan proses dan memiliki stabilitas yang tinggi.

Pada Juni 2004 Zend merilis PHP 5.0. Versi ini adalah versi mutakhir dari PHP. Dalam versi ini , inti dari interpreter PHP mengalami perubahan besar. Dalam versi ini juga dikenalkan model pemrograman berorientasi objek baru untuk menjawab perkembangan bahasa pemrograman

kearah pemrograman berorientasi objek. Hal yang menarik yang didukung oleh PHP adalah kenyataan bahwa PHP bias digunakan untuk mengakses berbagai macam database seperti Access, Oracle, MySQL dan lain-lain. (*Abdul Kadir, 2002:98*).

2.4. HTML

HTML (Hypertext Markup Language) adalah sebuah bahasa pemrograman yang berbentuk skrip-skrip yang berguna untuk membuat sebuah halaman web. HTML dapat dibaca oleh berbagai platform seperti:

Windows, Linux, Macintosh. Kata “Markup Language” pada HTML menunjukkan fasilitas yang berupa tanda tertentu dalam skrip HTML dimana kita bias mengatur judul, garis, table, gambar dan lain-lain dengan perintah yang telah ditentukan pada elemen HTML. HTML sendiri dikeluarkan oleh W3C (World Wide Web Consortium), setiap terjadi perkembangan level HTML harus dievaluasi ketat dan disetujui oleh W3C. (*Abdul Kadir, 2002:89*).

2.5. CSS

CSS adalah singkatan dari Cascading Style-Sheet, yaitu sebuah pengembangan atas kode HTML yang sudah ada sebelumnya. Dengan CSS, bias menentukan sebuah struktur dasar halaman web secara lebih mudah dan cepat, serta irit size. (*Abdul Kadir, 2002 :53*)

2.6. Java Script

Java Script merupakan modifikasi dari bahasa c++ dengan pola penulisan yang lebih sederhana. Interpreter bahasa ini sudah disediakan ASP ataupun internet explorer. Kelebihan Java Script adalah berinteraksi dengan HTML, ini membolehkan pembuat web untuk memasukkan web mereka dengan kandungan-kandungan yang dinamik, menukar warna background, menukar banner, efek mouse, menu interaktif dan sebagainya. (*Abdul Kadir, 2002:48*).

2.7. MySQL

MySQL (My Structured Query Language) atau yang biasa dibaca mai-se-kuel adalah sebuah program pembuat dan pengelola database atau yang sering disebut dengan DBMS (Database Management System), sifat dari DBMS ini adalah Open Source. MySQL sebenarnya produk yang berjalan pada platform Linux, dengan adanya perkembangan dan banyaknya pengguna, serta lisensi dari database ini adalah

Open Source, maka para pengembang kemudian merilis versi Windows.

Selain itu MySQL juga merupakan program pengakses database yang bersifat jaringan, sehingga dapat digunakan untuk aplikasi Multi User (Banyak Pengguna). Kelebihan lain dari MySQL adalah menggunakan bahasa query (permintaan) standard SQL (Structure Query Language). Sebagai sebuah program penghasil database, MySQL tidak mungkin berjalan sendiri tanpa adanya sebuah aplikasi pengguna (interface) pengakses database yang dihasilkan. MySQL dapat didukung oleh hampir semua program aplikasi baik yang Open Source seperti PHP maupun yang tidak Open Source yang ada pada platform windows seperti Visual Basic, Delphi dan lainnya. (*Bunafit Nugroho, 2008 : 88*).

2.8. Dreamweaver 8

Dreamweaver 8 adalah suatu bentuk program editor web yang dibuat oleh Macromedia. Dengan menggunakan program ini, seorang programmer web dapat dengan mudah membuat dan mendesain webnya, karena bersifat WYSIWYG (What You See Is What You Get).

Dreamweaver 8 selain sebagai editor yang lengkap juga dapat digunakan untuk membentuk animasi sederhana yang berbentuk layer dengan bantuan JavaScript yang didukungnya. Dengan program ini kita tidak susah-susah untuk mengetik skrip-skrip format HTML, PHP, JSP, ASP, JavaScript, CSS maupun bentuk program yang lainnya.

Sebagai editor Dreamweaver mempunyai sifat yang WYSIWYG dibaca (wai-si-wig) yang artinya apa yang dilihat pada halaman desain, maka semuanya itu akan diperoleh pada browser. Dengan kelebihan ini sehingga programmer (pembuat program) atau desainer (pembuat desain web) dapat langsung melihat hasil buaatannya tanpa harus membukanya pada browser (aplikasi pengakses web seperti Internet Explorer, Mozilla dan lain-lain). (*Bunafit Nugroho, 2008:90*).

2.9. XAMPP

XAMPP adalah sebuah software web server apache yang didalamnya sudah tersedia database server mysql dan support php programming. XAMPP merupakan software yang mudah digunakan gratis dan mendukung instalasi di Linux dan Windows. Keuntungan lainnya adalah cuma menginstal satu kali sudah tersedia Apache Web Server, MySQL Database

Server, PHP Support (PHP 4 dan PHP 5) dan beberapa module lainnya.

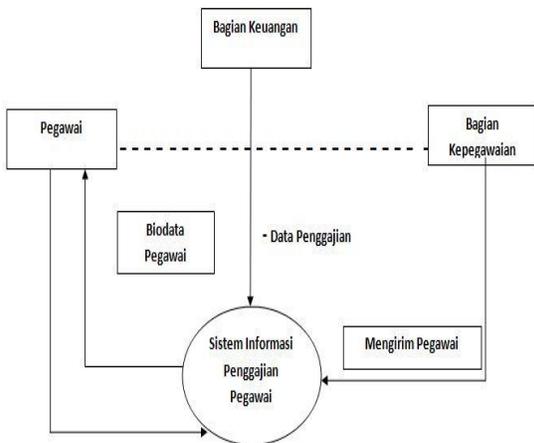
III. METODE PENELITIAN

3.1. Pengumpulan Data

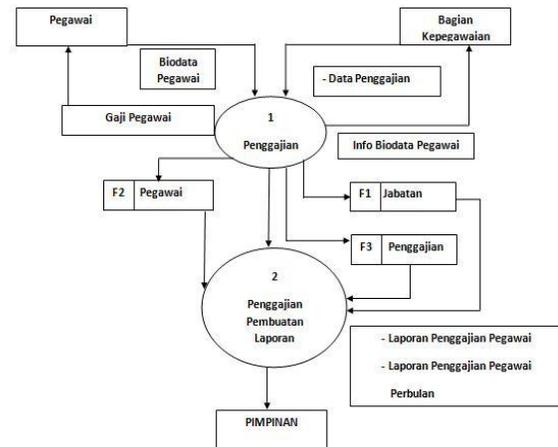
- Observasi
Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan indra, jadi tidak hanya dengan pengamatan menggunakan mata saja. Mendengarkan, mencium, mengecapa, meraba termasuk salah satu bentuk observasi. Mengamati dan mempelajari situs web penggajian dan lokasi tool sebagai tempat penelitian.
- Studi Pustaka dan dokumentasi
Studi pustaka dan dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan data dari sumber-sumber tertulis berupa berbagai referensi, baik tulisan ilmiah, paper, artikel ataupun textbook mengenai pemanfaatan teknologi untuk penggajian karyawan.
- Wawancara
Wawancara merupakan teknik pengambilan data dimana peneliti langsung berdialog dengan responden untuk menggali informasi lebih detail dari kabag administrasi tentang penggajian.

3.2. Model Perancangan

Data Flow Diagram (DFD) merupakan suatu bagian yang menggambarkan urutan kerja/proses secara garis besar. Dengan diagram aliran data dapat dipahami bagaimana sistem tersebut berjalan.



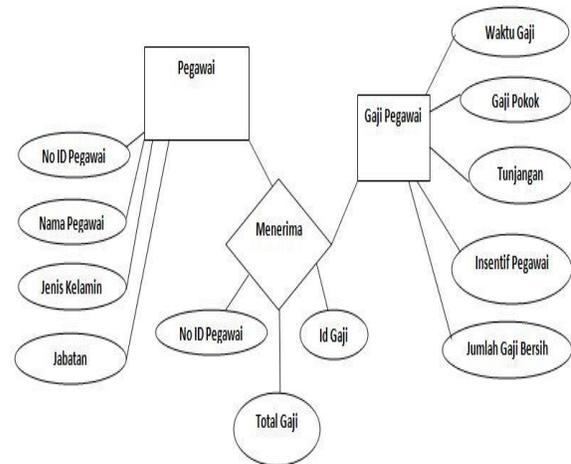
Gambar 1. Diagram Konteks Sistem Pengolahan Penggajian Pegawai



Gambar 2. Diagram Konteks Sistem Informasi Penggajian Pegawai

3.3. ERD (Entity Relationship Diagram)

Entity Relationship Diagram adalah Entity Relationship yang berisikan komponen – komponen himpunan relasi yang masing – masing dilengkapi dengan atribut – atribut.



Gambar 3. Entity Relationship Diagram

3.4. Analisis Data

Teknik Analisis Data Teknik analisis data yang dipakai dalam menganalisis data adalah metode analisis kualitatif, yaitu dengan cara memberikan penjelasan dalam kata – kata atau kalimat untuk menjelaskan data yang tidak dianalisis secara kuantitatif.

Tahap – tahap analisis data dalam penelitian ini adalah :

- 2.1. Memahami sistem yang ada dan meninjau dokumen utama dan menganalisis

kelemahan dan keunggulan system penggajian Toko Buku Pustaka 2000 saat ini.

- 2.2. Menentukan kebutuhan informasi pemakai, kebutuhan system, dan tujuan dari system yang baru.
- 2.3. Melakukan perancangan konsep dan perancangan fisik sistem informasi penggajian terkomputerisasi (*output, database, input, dan akses*).

IV. PERANCANGAN DAN IMPLEMENTASI

Perancangan merupakan penggambaran, perencanaan, pembuatan sketsa atau pengetesan dari berbagai elemen yang terpisah dalam satu kesatuan yang utuh dan berfungsi.

4.1. Perancangan

4.1.1. Rancangan Halaman Login

Merupakan tampilan halaman pengguna administrator yang mempunyai hak akses terhadap pengolahan data dengan memasukan User dan Password sesuai dengan ketentuan pengguna administrator.

The login page is titled "Login Sistem". It features two input fields for "Username" and "Password". Below these fields are two buttons: "Login" and "Reset". At the bottom of the page, there is a box labeled "User yang Aktif".

Gambar 4. Rancangan Halaman Login

4.1.2. Rancangan Halaman Beranda

Merupakan halaman yang memberikan sekilas gambaran tentang Toko Buku Pustaka 2000 yang dapat di akses oleh pengguna.

The home page layout includes a "Header" section with "Pencarian Data" and "Cari" buttons. A sidebar on the left contains a menu with items: "Beranda", "Input Gaji Pegawai", "Rekap Data Gaji", "Kelola Data", "Cetak Slip Gaji", and "Logout Sistem". The main content area is titled "Sambutan Direktur Perusahaan" and contains a "Foto" placeholder and a "Konten" section. A "Footer" is located at the bottom.

Gambar 5. Rancangan Halaman Beranda

4.1.3. Rancangan Halaman Input

Merupakan halaman yang digunakan untuk menginput data penggajian karyawan.

The input page is titled "Sistem Aplikasi Penggajian Pegawai" and "Toko Buku Pustaka 2000". It features a search bar with "Pencarian Data" and "Cari" buttons. A sidebar on the left has the same menu as the home page. The main form contains fields for: "Nama Pegawai", "No.ID Pegawai", "Jenis Kelamin" (with a dropdown), "Gaji bulan" (with a dropdown), "Tahun" (with a dropdown), "Jabatan Pegawai (Gaji Pokok)" (with a dropdown), "Tunjangan Pegawai" (with a dropdown), "Insentif Pegawai (Upah Lembur)" (with a dropdown), and "Absensi Pegawai (Potongan Gaji)" (with a dropdown). At the bottom, there are "Simpan Data", "Reset Data", and "Mekanisme Penggajian" buttons. A "Footer" is at the very bottom.

Gambar 6. Rancangan Halaman Input

4.1.4. Rancangan Halaman Rekap Gaji

Merupakan halaman yang menampilkan jumlah gaji karyawan yang telah di input datanya.

Gambar 7. Rancangan Halaman Rekap Gaji

4.1.5. Rancangan Halaman Kelola Gaji

Merupakan halaman untuk mengelola penggajian karyawan.

Gambar 8. Rancangan Halaman Kelola Gaji

4.1.6. Rancangan Halaman Cetak Rekap Gaji

Merupakan halaman yang menampilkan hasil penginputan gaji karyawan yang siap untuk dicetak.

Gambar 9. Rancangan Halaman Cetak Rekap Gaji

4.1.7. Rancangan Halaman Hasil Pencarian Data Gaji Karyawan

Merupakan halaman yang menampilkan hasil pencarian data.

Gambar 10. Rancangan Halaman Hasil Pencarian Data Gaji Karyawan

4.1.8. Rancangan Halaman Detail Data Gaji Karyawan

Merupakan halaman yang menampilkan hasil detail data gaji karyawan secara terperinci.

Gambar 11. Rancangan Halaman Detail Data Gaji Karyawan

4.2. Implementasi

4.2.1. Halaman Login



Gambar 12. Tampilan Halaman Login

4.2.2. Halaman Beranda



Gambar 13. Tampilan Halaman Beranda

4.2.3. Halaman Input Gaji



Gambar 14. Tampilan Halaman Input Gaji

4.2.4. Halaman Rekap Gaji



Gambar 15 Tampilan Halaman Rekap Gaji

4.2.5. Halaman Kelola Gaji



Gambar 16. Tampilan Halaman Kelola Gaji

4.2.6. Halaman Cetak Rekap Gaji



Gambar 17. Tampilan Halaman Cetak Rekap Gaji

4.2.7. Halaman Hasil Pencarian Data Gaji



Gambar 18. Tampilan Halaman Hasil Pencarian Data Gaji

4.2.8. Halaman Detail Data Gaji



Gambar 19. Tampilan Halaman Detail Data Gaji

V. PENUTUP

5.1. Kesimpulan

Dari hasil penelitian, perancangan, implementasi, serta pengujian yang telah dilakukan ada beberapa kesimpulan yang dapat dikemukakan yaitu :

- a. Dengan adanya system komputerisasi, dapat menghemat waktu yang diperlukan untuk pembuatan berbagai macam laporan seperti: laporan karyawan, laporan lembur, laporan penggajian dan laporan rekapitulasi dana secara cepat dan tepat.
- b. Dengan adanya sistem komputerisasi, informasi data yang disajikan menjadi lebih akurat dan tingkat ketelitian lebih tinggi, kemungkinan membuat kesalahan sangatlah kecil.
- c. Dengan adanya sistem komputerisasi, koreksi data dapat dilakukan sewaktu – waktu dan dilaksanakan dengan cepat dan mudah. Misalnya : Bila terjadi suatu kesalahan akan dapat dengan cepat ditemukan dan segera dapat dibenarkan saat itu juga.

5.2. Saran

Beberapa saran yang akan disampaikan oleh perancang antara lain :

- a. Di dalam pengelolaan data penggajian yang ada pada Toko Buku Pustaka 2000 Pringsewu diperlukan juga adanya perawatan baik hardware maupun softwarena agar keamanan data tetap terjaga dan proses administrasi dapat berlangsung dengan lancar, cepat dan benar.
- b. Untuk menunjang keefektifitasan kerja yang baik diperlukan sumber daya manusia yang berkualitas, terampil dan berdedikasi tinggi dalam mengolah data serta mampu bekerjasama dengan rekan kerja maupun pimpinan perusahaan.
- c. Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat mengembangkan program yang sudah ada, dan menghasilkan beberapa fungsi baru didalam aplikasi tersebut.

DAFTAR PUSTAKA

Hariadi, Fajar *Pembuatan Sistem Informasi Perpustakaan pada SDN Sukoharjo Pacitan Berbasis Web* Indonesian Journal on Networking and Security-ISSN-2302-5700-<http://ijns.org>

Kadir, Abdul *Pemrograman Web Mencakup : HTML, CSS, JAVASCRIPT & PHP*, Andi Offset, Yogyakarta, 2002

K. E. Kendall, J. E. Kendall, *Analisis Dan Perancangan Sistem*, terjemahan Thamir Abdul Hafedh Al- Hamdany, Jilid 1, Edisi Bahasa Indonesia, PT Indeks, 2003.

Nunung Nurhayati, Dian Ade Kurnia dalam *jurnal Online ICT STMIK IKMI – Vol. 1- No. 1 Edisi Juli 2010*

Fajar Hariadi dalam *jurnal IJNS –Indonesian Journal on Networking and Security- ISSN: 2302-5700 – <http://ijns.org> Volume 2 No 4 – Oktober 2013.*