

SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENGGAJIAN KARYAWAN DI TOKO BOBOHOMART BANJARNEGARA

**Oleh :
Dwi Nurdiani**

Program Studi Sistem Informasi STMIK AMIKOM Purwokerto
heinz_anie@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini berjudul Sistem Informasi Presensi Dan Penggajian Karyawan Di Toko Bobohomart Banjarnegara. Tujuan penelitian ini adalah membuat Sistem Informasi Presensi Dan Penggajian Karyawan Di Toko Bobohomart Banjarnegara agar data dan informasi yang didapat akurat. Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan studi pustaka. Metode pengembangan sistem yang digunakan adalah metode SDLC (System Development Life Cycle) dengan menggunakan alat bantu perancangan berupa DFD dan ERD. Perangkat lunak pendukung yang digunakan dalam perancangan program aplikasi ini yaitu Microsoft Visual Studio 2012 dan menggunakan database MySQL. Dengan adanya Sistem Informasi Presensi Dan Penggajian Karyawan ini, diharapkan dapat membantu petugas dalam menyelesaikan pekerjaan, dan dapat meminimalisir tingkat kesalahan yang dilakukan oleh petugas dalam mengolah presensi dan penggajian karyawan.

Kata Kunci : Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Karyawan, SDLC, Microsoft Visual Studio 2012.

A. PENDAHULUAN

Toko Bobohomart Banjarnegara merupakan unit bisnis yang bergerak dibidang usaha dagang yang berkedudukan di Jalan Raya Mandiraja No.42 Banjarnegara. Toko Bobohomart menjual barang-barang kebutuhan hidup sehari-hari dan kebutuhan yang lain seperti makanan, sabun, pakaian dan sebagainya. Dalam perkembangannya Toko Bobohomart Banjarnegara menghadapi beberapa permasalahan dalam sistem presensi dan penggajian karyawan. Pengolahan data presensi dan gaji karyawan tentu menjadi salah satu hal yang penting dalam kegiatan usaha, sehingga membutuhkan suatu sistem yang dapat melakukan fungsi-fungsi pengolahan data khususnya presensi dan penggajian karyawan secara lebih efektif dan efisien.

Permasalahan saat ini di Toko Bobohomart Banjarnegara belum tersedianya sistem informasi untuk presensi dan penggajian karyawan. Semua kegiatan presensi dan penggajian karyawan di Toko Bobohomart masih dilakukan secara manual. Sehingga proses pembuatan laporan rekap pengeluaran gaji, laporan presensi karyawan, laporan rekap lembur karyawan dan pembuatan slip gaji berjalan lama yang dapat mengakibatkan keterlambatan pembayaran gaji karyawan. Jika dibiarkan berlanjut maka akan menghambat proses kerja para karyawan.

Solusi alternatif yang penulis usulkan disini adalah perlu adanya sistem informasi presensi dan penggajian karyawan yang dapat mengolah data presensi dan penggajian karyawan secara cepat, tepat, dan akurat. Sehubungan dengan hal tersebut, maka menjadi alasan bagi penulis untuk mengambil judul “**SISTEM INFORMASI PRESENSI DAN PENGGAJIAN KARYAWAN DI TOKO BOBOHOMART BANJARNEGARA**”.

B. LANDASAN TEORI

1. Sistem Informasi

Menurut O'Brian (dalam Yakub, 2012) sistem informasi (*information system*) merupakan kombinasi teratur dari orang-orang, perangkat keras (*hardware*), perangkat lunak (*software*) , jaringan komunikasi, dan sumber daya data yang mengumpulkan, mengubah, dan menyebarkan informasi dalam sebuah organisasi. Orang tergantung pada sistem informasi untuk berkomunikasi antara satu sama lain dengan menggunakan berbagai jenis alat fisik, perintah dan prosedur pemrosesan informasi, saluran telekomunikasi atau jaringan, dan data yang disimpan atau sumber daya data (Yakub, 2012).

2. Sistem Penggajian Karyawan

Sistem Penggajian Karyawan adalah serangkaian *aktivitas* bisnis dan kegiatan pengolahan data yang terkait yang berhubungan dengan pengolahan karyawan perusahaan secara efektif (Krismiaji, 2010).

Sistem penggajian diuraikan menjadi 2 model yaitu (Krismiaji, 2010) :

- a. Sistem penggajian yang diselenggarakan secara manual.

b. Sistem penggajian yang dilaksanakan dengan menggunakan komputer.

3. Sistem Presensi

Sistem presensi adalah sistem manajemen kehadiran personal atau suatu lembaga atau *institusi* yang secara otomatis mencatat data kehadiran dan dapat digunakan sebagai sumber laporan untuk kebutuhan manajemen personal (Nugroho, 2005).

4. MySQL

MySQL adalah sebuah program database server yang mampu menerima dan mengirimkan datanya dengan sangat cepat, multi user serta menggunakan perintah standar SQL (*Structured Query Language*).

MySQL merupakan sebuah *database server* yang *free*, artinya kita bebas menggunakan database ini untuk keperluan pribadi atau usaha tanpa harus membeli atau membayar lisensinya. MySQL pertama kali dirintis oleh seorang programmer database bernama *Michael Widenius*. Anda dapat menghubungi melalui email dengan alamat monty@analytikerna.se. Selain sebagai database *server*, MySQL juga merupakan program yang dapat mengakses suatu database MySQL yang berposisi sebagai *server*. Pada saat ini berarti program kita berposisi sebagai *client*. Jadi MySQL adalah sebuah database yang dapat digunakan baik sebagai *Client* maupun *Server* (Nugroho, 2005).

5. Microsoft Visual Studio 2012

Microsoft Visual Studio adalah sebuah *Integrated Development Environment* buatan *Microsoft* Corporation. Microsoft Visual Studio dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi dalam *native code* (dalam bentuk bahasa mesin yang berjalan di atas Windows) ataupun *managed code* (dalam bentuk *Microsoft Intermediate Language* di atas .NET Framenwork). Selain itu, Visual studio juga dapat digunakan untuk mengembangkan aplikasi *Silverlight*, aplikasi Windows Mobile (yang berjalan di atas .NET Framenwork). Visual Studio mencakup sebuah kode editor yang didukung oleh fitur *interllisense* atau yang disebut dengan *code refactoring*. *Debugger* telah terintegrasi bekerja pada *level source level debugger* dan *level debugger*

mesin. Tool built in mencakup form desainer untuk membangun sebuah aplikasi GUI, web desainer, class desainer dan database schema desainer (Komputer, 2013).

C. METODE PENELITIAN

1. Metode Pengambilan Data

Metode pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan empat metode antara lain sebagai berikut :

a. Metode Observasi

Dalam penelitian ini observasi dilakukan dengan mengamati secara langsung proses pengambilan data dengan menggunakan pandangan mata secara langsung tanpa menggunakan pertolongan alat lain untuk keperluan dalam penelitian tersebut. Pengamatan yang dilakukan oleh peneliti sendiri adalah secara langsung yaitu dengan mengamati secara langsung proses penerimaan gaji karyawan di Toko Bobohomart Banjarnegara.

b. Metode Wawancara (*interview*)

Dalam penelitian ini wawancara (*interview*) dilakukan dengan melakukan tanya jawab kepada Kepala Toko Bobohomart yang menangani pengolahan gaji karyawan di Toko Bobohomart Banjarnegara.

c. Metode Studi Pustaka

Dalam metode ini penulis mengkaji berbagai informasi yang ada ada melalui media – media cetak seperti buku, jurnal, artikel, dan juga dari media internet yang ada kaitanya dengan penelitian yang dibahas.

2. Metode Pengembangan Sistem

Menurut Hoffer dkk., untuk menembangkan suatu sistem informasi, kebanyakan perusahaan menggunakan suatu metodologi yang disebut metodologi pengembangan sistem. Yang dimaksud dengan metodologi ini adalah suatu proses standar yang diikuti oleh organisasi untuk melaksanakan seluruh langkah yang diperlukan untuk menganalisa, merancang,

mengimplementasikan, dan memelihara sistem informasi (Kadir, 2003).

Seperti yang berlaku pada kebanyakan proses, pengembangan sistem informasi juga memiliki daur hidup. Menurut O'Brien (dalam Kadir, 2003) daur hidupnya disebut daur pengembangan sistem informasi atau secara lebih umum dinamakan SDLC (*System Development Life Cycle*) atau daur hidup pengembangan sistem. SDLC merupakan metodologi klasik yang digunakan untuk mengembangkan, memelihara, menggunakan sistem informasi. Metodologi ini mencakup sejumlah *fase* atau tahapan. Berikut penjelasan secara detail tentang tahapan pengembangan system SDLC :



Gambar 1, Tahapan-tahapan dalam SDLC (Sumber: Kadir, 2003)

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Sistem

Tahap awal dari SDLC adalah analisis sistem. Tahapan analisis sistem dimulai karena adanya permintaan terhadap sistem baru. Karena pada tahap ini suatu sistem informasi yang utuh diuraikan ke dalam bagian-bagian komponen-komponennya untuk didefinisikan, sehingga dapat diketahui permasalahan dan hambatan yang ada untuk kemudian dievaluasi dan dilakukan perbaikan-perbaikan. Maka diusulkan sistem informasi presensi dan penggajian karyawan berbasis komputer untuk memperbaiki sistem

yang sebelumnya masih manual. Analisis yang dilakukan :

a. Studi Kelayakan

Sistem baru yang di usulkan harus diuji kelayakannya terlebih dahulu, pada studi kelayakan ini akan dilakukan beberapa analisis yaitu :

1) Kelayakan Teknologi

Teknologi yang digunakan adalah yang mudah dioperasikan sehingga tepat untuk diterapkan. Pengerjaannya mengutamakan kebutuhan *user* dan kebutuhan pengoperasian dalam membuat sistem menjadi *user-friendly*. Teknologi yang digunakan adalah teknologi yang mudah dioperasikan, diperoleh dan tersedia dipasaran, seperti *hardware* dan *software* yang digunakan. Adapun *software* yang digunakan untuk pembuatan sistem ini adalah *Microsoft Visual Basic 2012* dan *MySQL*. Pemakaian *software* didalam sistem mengutamakan kebutuhan sistem yang dibuat serta memudahkan dalam pengoperasian. Untuk pemakaian *database MySQL* disesuaikan dengan pemakaian *database* sistem informasi presensi dan penggajian karyawan, karena sistem tersebut menggunakan *database MySQL*. Untuk *hardware* rekomendasi tidak harus menggunakan perangkat keras yang terbaru dan tercanggih. Dengan *hardware* dan *software* yang digunakan tersebut maka sistem dapat dikembangkan dan dioperasikan.

2) Kelayakan Operasional

Kelayakan operasional pada suatu sistem dapat digunakan dalam menentukan beberapa kemungkinan dalam pengembangan sistem ini apakah layanan dioperasikan atau tidak. Sistem yang berbasis komputer ini juga dirancang agar lebih mudah dioperasikan oleh para pengguna dan selaras dalam proses pengembangan sistem yang berbasis komputer.

b. Analisis Kebutuhan

Dalam analisis kebutuhan terdapat dua kebutuhan, yaitu :

1) Kebutuhan fungsional

Kebutuhan fungsional adalah jenis kebutuhan yang berisi tentang proses-proses yang dilakukan oleh sistem. Proses-proses yang dilakukan dalam sistem informasi presensi dan penggajian karyawan adalah :

a) Kebutuhan Masukan (*Input*)

Kebutuhan masukan yang diperlukan untuk memenuhi kebutuhan dalam sistem informasi presensi dan penggajian karyawan antara lain :

- (1) Data berupa masukan nama pengguna dan sandi yang diperlukan pada saat login ke dalam sistem oleh Administrator atau Operator.
- (2) Data karyawan, data masukan yang dibutuhkan seperti nim, nama, alamat, id_tmpLahir, tgl_lahir, tgl_mk, jk, status, agama, pendidikan, id_jabatan, foto, keterangan, masuk.
- (3) Data jabatan, data masukan yang dibutuhkan seperti id_jabatan dan jabatan.
- (4) Data presensi, data masukan yang dibutuhkan seperti id_absen, nik, tgl_presensi, status, jam_masuk, jam_keluar, telat.
- (5) Data hitung gaji, data masukan yang dibutuhkan seperti id_terima, tgl_terima, bulan, dan total.

b) Kebutuhan Proses (*Process*)

- (1) Proses login, administrator dan operator harus memasukan nama pengguna dan sandi untuk masuk kedalam sistem informasi presensi dan penggajian karyawan.
- (2) Proses data karyawan, dengan memasukan data karyawan, kepala toko memasukan data karyawan yang diperlukan.
- (3) Proses perhitungan gaji karyawan, dengan melakukan perhitungan gaji karyawan, kepala toko memasukan data penggajian karyawan yang diperlukan untuk menghitung semua gaji karyawan.

(4) Proses presensi karyawan, dengan memasukan nik karyawan untuk melakukan proses presensi.

c) Kebutuhan Keluaran (*Output*)

Keluaran dari sistem informasi presensi dan penggajian karyawan berupa : laporan data karyawan, laporan presensi karyawan, laporan rekap pengeluaran gaji, laporan rekap lembur, laporan ijin karyawan dan slip gaji.

d) Kebutuhan non – fungsional

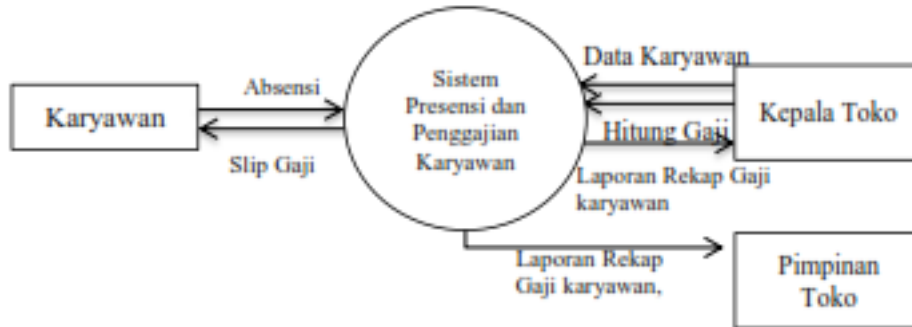
Kebutuhan non – fungsional adalah tipe kebutuhan yang berisi property yang dimiliki oleh sistem. Kebutuhan non – fungsional meliputi kebutuhan teknologi sebuah sistem informasi berbasis komputer terdiri dari perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*).

(1) Kebutuhan perangkat keras (*hardware*) yang digunakan oleh pengguna yaitu Acer Aspire 4535 dan *Hardware* yang digunakan dalam membuat aplikasi ini adalah Processor AMD Turion TM X2 tecology RM-75 (2,2 GHz), RAM 2 GB dan *Harddisk* 250 GB.

(2) Kebutuhan Perangkat Lunak (*software*) yang digunakan dalam pembuatan sistem informasi presensi dan penggajian karyawan ini adalah MySQL, Microsoft Visual Studio 2012, MySQL Connector.Net, MySQL ODBC 32 bit, Crystal Report 13.05 dan *software* yang digunakan untuk menjalankan aplikasi ini adalah Sistem operasi yang digunakan berbasis Windows 7 Ultimate dan MySQL.

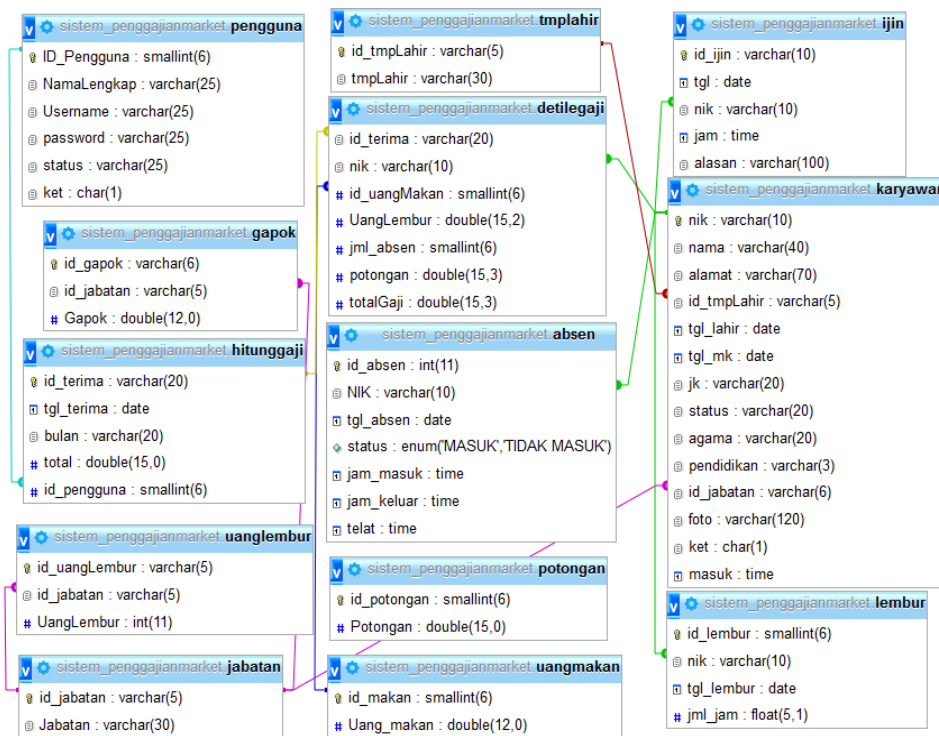
2. Desain Sistem

1. Desain DFD (Data Flow Diagram)



Gambar 2, DFD level 0 Sistem Informasi Presensi dan Penggajian Karyawan

2. Relasi Antar Tabel



Gambar 3, Relasi Antar Tabel

3. Implementasi Sistem

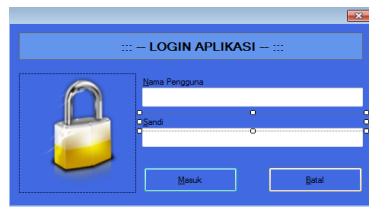
1. Antarmuka atau *Interface*



Gambar 4, Menu Antarmuka atau *Interface* Sistem Informasi Presensi Dan Penggajian Karyawan Di Toko Bobohomart.

Menu utama, berisi *menu-menu* untuk aplikasi system informasi presensi dan penggajian karyawan di Toko Bobohomart.

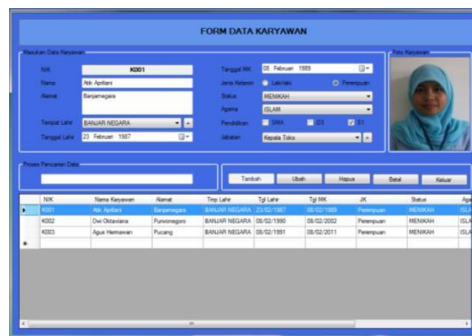
2. Form *Login*



Gambar 5, Form *Login*

Form login ini digunakan untuk masuk ke dalam Sistem.

3. Form *Karyawan*



Gambar 6, Form *Karyawan*

Form data karyawan ini dapat digunakan untuk menginputkan data- data karyawan yang bekerja di Toko Bobohomart Banjarnegara.

4. *Form* Proses Perhitungan Gaji Karyawan

NIK	Nama Pegawai	Uang Makan	Lembur	Absen	Potongan	Total Gaji
*						

Gambar 7, Form Hitung Gaji Karyawan

Form proses perhitungan gaji karyawan ini dapat digunakan untuk melakukan proses perhitungan gaji karyawan di Toko Bobohomart.

5. *Form* Presensi

NIK	Nama Karyawan	Jabatan	Status	Masuk	Keluar	Total
-----	---------------	---------	--------	-------	--------	-------

Gambar 8, Form Presensi

Form Presensi ini digunakan untuk melakukan proses presensi karyawan di Toko Bobohomart Banjarnegara.

E. KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian yang dilakukan adalah :

- a. Telah berhasil membuat sistem informasi presensi dan penggajian karyawan di Toko Bobohomart Mandiraja Banjarnegara, yang bertujuan untuk memudahkan petugas dalam menyelesaikan pekerjaan, sehingga dapat menghasilkan informasi yang cepat dan akurat, baik berupa data maupun laporan. Membantu kelancaran, kecepatan, efektifitas dan efisiensi mekanisme kerja dari sistem presensi dan penggajian karyawan.
- b. Telah berhasil membuat sistem informasi presensi dan penggajian karyawan di Toko Bobohomart Mandiraja Banjarnegara, dengan beberapa kelebihan dari sistem ini sebagai berikut :
 - 1) Sistem informasi presensi dan penggajian karyawan dalam satu aplikasi.
 - 2) Meminimalisir kesalahan yang sering dilakukan oleh petugas.
 - 3) Sistem ini sudah dilengkapi dengan login.
 - 4) Penggunaan sistem serta pengolahan data presensi dan penggajian lebih mudah karena telah disesuaikan dengan kebutuhan pengguna.

2. Saran

Untuk menciptakan suatu sistem yang lebih baik lagi, maka saran yang akan disampaikan sebagai berikut :

- a. Sistem informasi presensi dan penggajian karyawan di Toko Bobohomart Banjarnegara masih sederhana, diharapkan dapat dikembangkan lagi dengan metode lain yang lebih sempurna.
- b. Secara fungsional sistem ini sudah sesuai, namun sistem masih terdapat beberapa kekurangan antara lain proses dalam tampilan messagebox belum maksimal diciptakan dan ditampilkan.
- c. Sistem informasi presensi dan penggajian karyawan perlu dikembangkan lagi dengan menggunakan jaringan client-server,

supaya sistem presensi dan penggajian karyawan bisa terkoneksi satu sama lain.

DAFTAR PUSTAKA

Kadir, Abdul.2003. *Pengenalan Sistem Informasi*. Andi: Yogyakarta. Krismiaji, 2010. *Sistem Informasi Akuntansi*. Yogyakarta : YKPN.

Komputer, Wahana. 2013. *Paling Dicari: Visual Basic 2012 Source Code*. Andi: Yogyakarta.

Nugroho, Bunafit. 2005. *Database Relasional Dengan MySQL*. Andi : Yogyakarta. Yakub. 2012. *Pengantar Sistem Informasi*. Graha Ilmu:Yogyakarta.