

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. ANUGERAH KARYA CIPTA

Yan Mitha Djaksana, Andika Kurniawan

Program Studi Teknik Informatika STMIK Eresha,
Jl. Raya Puspitek No.10, Tangerang Selatan.

E-mail: dosen40079@eresha.ac.id

ABSTRAK

Dunia telah memasuki era persaingan bebas informasi. Informasi menjadi aset yang berharga bagi suatu institusi bisnis dalam menangkan persaingan bisnis. Dunia pendidikan tinggi juga telah memanfaatkan informasi untuk mengoptimalkan proses-proses akademik yang ada di dalamnya. PT. Anugerah Karya Cipta merupakan perusahaan berbasis *online shopping* yang selalu berkembang setiap tahunnya dan sekarang memiliki kurang lebih 50 karyawan, PT. Anugerah Karya Cipta kurang efisien dalam mengelola penggajian karyawan karena semakin banyaknya karyawan. Untuk menyelesaikan masalah tersebut, maka diperlukan suatu sistem informasi penggajian berbasis web dan dikembangkan dengan Metode *Extreme Programming*. Kunci sukses implementasi suatu sistem informasi penggajian berbasis web adalah memahami kebutuhan pada perusahaan itu sendiri. Dengan aplikasi yang dibangun diharapkan dapat memudahkan dan mempercepat pengolahan data penggajian pada perusahaan.

Kata kunci: Sistem Informasi, Metode *Extreme Programming*, *Laravel*

ABSTRACT

The world has entered the era of information-based competition. Information is a valuable asset for companies that do business. The world of higher education has also used information to streamline the academic processes contained in it. PT. Anugerah Karya Cipta is an online shopping based company that is always growing every year and now has approximately 50 employees, PT. Anugerah Karya Cipta is less efficient in employee payroll due to the increasing number of employees. To solve this problem, we need a web-based payroll information system developed with the Extreme Programming Method. The key to a successful implementation of a web-based payroll information system is understanding the needs of the company itself. With the application that is expected to be built can facilitate and speed up processing of payroll data in companies.

Keywords: Information Systems, *Extreme Programming Method*, *Laravel*.

1. PENDAHULUAN

Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) penanganan informasi dengan adanya teknologi. Penanganan yang terdiri dari pengambilan penyimpanan, pengumpulan, pengolahan, penyebaran, dan penyajian informasi. Jadi, Teknologi Informasi dan Komunikasi bisa disebut sebagai pengambilan, penyimpanan, pengumpulan, pengolahan, penyebaran, dan penyajian informasi.

Kata teknologi informasi dan komunikasi masing-masing memiliki artinya sendiri. Kata pertama, teknologi, yang artinya pengembangan dan aplikasi dari alat, mesin, material dan proses yang membantu manusia menyelesaikan masalah yang ada. Istilah teknologi sering digunakan untuk penemuan alat baru.

Kata kedua dan ketiga, yaitu informasi dan komunikasi, sangat erat berhubungan dengan data. Informasi adalah sebuah hasil dari rangkaian pemrosesan, memanipulasi dan pengorganisasian sekelompok data yang memberi sebuah nilai pengetahuan (*knowledge*) bagi penggunanya. Komunikasi yaitu suatu proses penyampaian informasi seperti (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak yang lain.

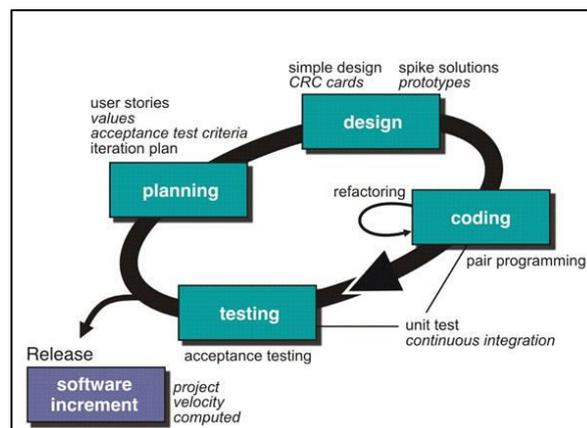
Teknologi informasi dan komunikasi sebuah rekayasa hasil manusia terhadap penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain. sehingga lebih cepat dan lebih luas sebarannya maupun penyimpanannya.

PT. Anugerah Karya Cipta adalah perusahaan yang bergerak di bidang busana *online shopping* yang keberadaannya selalu berkembang setiap tahunnya yang memiliki dua website plazahijab.id dan alifastore.com yang sudah ada dari tahun 2014.

Permasalahan yang dihadapi oleh PT Anugerah Karya Cipta adalah pemrosesan data masih menggunakan komputer secara terbatas dan memiliki kesulitan dalam pengelolaan data absensi maupun penggajian, apalagi seiring waktu yang akan menambah kuatitas jumlah banyaknya pegawai/ karyawan.

Berdasarkan hal tersebut, maka perlu dibangun sistem informasi penggajian yang dapat menyediakan informasi dengan cepat, tepat dan akurat dalam proses penggajian. Berdasarkan uraian diatas maka peneliti memilih judul "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB MENGGUNAKAN FRAMEWORK LARAVEL PADA PT. ANUGERAH KARYA CIPTA".

2. METODE PENGEMBANGAN SISTEM



Gambar 2.1. Metode Extreme Programming

a. Requirements

Requirements adalah identifikasi pengguna sistem, dengan membentuk arsitektur program.

b. Planning

Planning adalah menentukan fungsionalitas yang akan dikembangkan dalam sistem.

c. Iteration Initialization

Iteration Initialization adalah fungsionalitas yang sudah di bentuk akan dijabakan menjadi terperinci dalam bentuk *Unified Modeling Language* (UML).

d. Design

Design adalah Tahapan untuk mendesign sistem dari database dan antarmuka pengguna.

e. Implementation

Implementation adalah tahapan pengodean sistem dengan kalaborasi bahasa CSS, javasript, PHP serta *database* menggunakan MySQL.

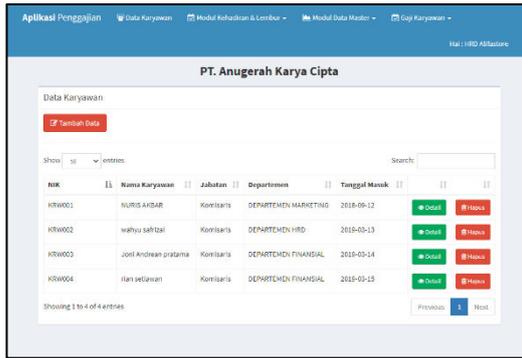
f. System Testing

System Testing adalah tahapan ujicoba fungsionalitas sistem, apakah masih ada kekurangan atau sudah cukup menggunakan blackbox dan whitebox.

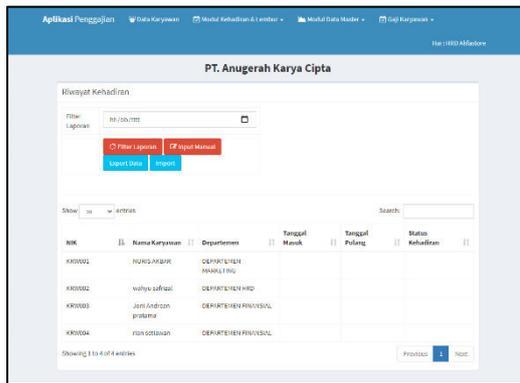
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 ANALISA SISTEM BERJALAN

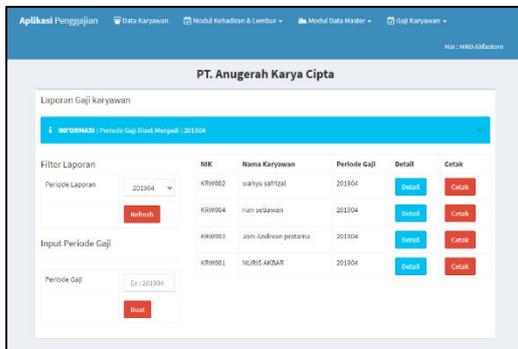
Dari hasil pengamat penulis dapat dikatan sistem penggajian yang dilakukan perusahaan masih kurang efektif dengan hrd rekap data dari mesin fingerprint untuk menghitung jumlah absen dari karyawan setelah itu admin keuangan menghitung gaji yang di dapatkan



Gambar 3.6. Halaman Karyawan



Gambar 3.7. Halaman Riwayat Kehadiran



Gambar 3.8. Halaman Laporan Gaji



Gambar 3.9. Cetak Gaji

3.3 TESTING

3.3.1 PENGUJIAN BLACK BOX

Pengujian yang berfokus pada aplikasi fungsional dari perangkat lunak, dapat mendefinisikan kumpulan kondisi input dan melakukan pengetestan spesifikasi fungsional program.

Tabel 3.1 Pengujian Login

Kelas Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Login	Mengisi username dan password yang terdaftar pada data-base	Masuk kedalam sistem	Berhasil
	Mengisi username dan password yang tidak terdaftar pada data-base	Gagal masuk kedalam sistem	Berhasil

Tabel 3.2 Pengujian Riwayat Kehadiran

Kelas Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Riwayat Kehadiran	Klik Menu Import	Menampilkan form import	Berhasil
	Klik Input Manual	Menampilkan form Input Manual	Berhasil
	Klik Export	Menampilkan form export	Berhasil

Tabel 3.3 Pengujian Laporan Gaji

Kelas Uji	Skenario Pengujian	Hasil yang diharapkan	Kesimpulan
Laporan Gaji	Klik Input Periode Gaji	Mengenerate ke periode laporan	Berhasil
	Pilih Periode	Menampilkan data	Berhasil

	Laporan dan Refresh	karyawan	
	Pilih Detail	Menampilkan Detail Gaji Karyawan	Berhasil
	Pilih Cetak	Mendownload file gaji karyawan	Berhasil

4. KESIMPULAN DAN SARAN

4.1 KESIMPULAN

PT. Anugerah Karya Cipta yang awalnya belum memanfaatkan sistem informasi berbasis website sebagai alat bantu dalam melakukan pengolahan penggajian karyawan sehingga menyebabkan proses memakan banyak waktu dan tidak efisien. Sehingga dibutuhkan sebuah sistem informasi yang mampu menangani permasalahan penggajian karyawan dengan lebih cepat dan lebih mudah. Adapun hasil peneliti lakukan sebagai berikut:

1. Aplikasi penggajian berbasis web ini dapat membantu HRD dalam mengelola data karyawan dengan mudah.
2. Aplikasi ini dapat membantu pihak PT. Anugerah Karya Cipta dalam penggajian yang efisien dan efektif tanpa membuang banyak waktu

4.2 SARAN

Selain penggajian, sistem ini dapat dikembangkan dengan menggunakan algoritma *machine learning* dalam menentukan karyawan terbaik atau memprediksi bulan-bulan yang jumlah pengajuan cutinya tinggi.

- [1]. Nasril, Adri Yanto Saputra. "Rancang Bangun Sistem Informasi Ujian Online." Jurnal Lentera ICT. Vol.3 No.1-Mei. 2016.
- [2]. Dzulhaq, M. Iqbal, Rahmat Tullah dan Putra Satia Nugraha. "Sistem Informasi Akademik Sekolah Berbasis Kurikulum 2013." Jurnal Sisfotek Global. ISSN : 2088 -1762 Vol.7 No.1-Maret. 2017.
- [3]. Hasibuan, Malayu S.P. Manajemen Sumber Daya Manusia. Jakarta: PT. Bumi Aksara. 2016.
- [4]. Ramadhan, Gilang, Edy Budiman, dan Andi Syakir. "Pengembangan Media Informasi Pengenalan Lagu Daerah Kalimantan Timur Berbasis Web." Vol 2, No.1-Maret. 2017.
- [5]. Rosa , A. S., & Shalahuddin, M. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). Bandung: Informatika. 2016.
- [6]. Hidayatullah, Priyanto, dan Jauhati Khairul K. Pemrograman WEB. Bandung: Informatika Bandung. 2015.
- [7]. Aminudin. Cara Efektif Belajar Framework Laravel. Yogyakarta: CV. Lokomedia. 2015.
- [8]. Prasetyo, Meiyanto Heri, Asnawati dkk. "Sistem Informasi Nilai Mahasiswa Berbasis SMS Gateway pada Fakultas Pertanian Universitas Bengkulu." Bengkulu: Jurnal Media Infotama Vol.11 No.1: 11-20. 2015.
- [9]. Rahman, L. "Sistem Informasi Geografis Tanah Bersertifikat Pada Desa Suluk Berbasis Website." Vol 2, No.1. 2019.
- [10]. Tjiptanata, R. A., & Anggraini, D. Sistem Informasi Geografis Sekolah Di DKI Jakarta. Seminar Nasional Teknologi Informasi dan Komunikasi. 2012.
- [11]. Haryanta Agustinus, Abdur Rochman, Ayu Setyaningsih. "Perancangan Sistem Informasi Perencanaan Dan Pengendalian Bahan Baku Pada Home Industri." Vol. 7 No. 1 / Maret. 2017.
- [12]. Lubis, B. O. "Penerapan Global Extreme Programming Pada Sistem Informasi Workshop, Seminar Dan Pelatihan Di Lembaga Edukasi." Jurnal Informatika, 3(2), 234-246. 2016.
- [13]. Supriyatna, A. Metode Extreme Programming Pada Pembangunan Web Aplikasi Seleksi Peserta Pelatihan Kerja. Jurnal Teknik Informatika, 11(1), 1-18. 2018.

DAFTAR PUSTAKA