KOMPUTEK
ISSN : 2614-0985 (Cetak)
ISSN : 2614-0977 (Online)
url : http://studentjournal.umpo.ac.id/index.php/komputek

RANCANG BANGUN APLIKASI REKAPITULASI GAJI PEGAWAI PADA RUMAH MAKAN JOGLO MANIS PONOROGO

Rachmad Tirta Husada*, Aliyadi, Nurwanto

Prodi Teknik Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Ponorogo

E-mail Kosrespondensi : rachmadtirta12@gmail.com

History Artikel

Diterima: 14 Februari 2020 Disetujui: 17 Maret 2020 Dipublikasikan: 08 April 2020

Abstrak

Penelitian ini dilakukan di Rumah Makan Joglo Manis Ponorogo. Dalam penelitian ini penulis membuat Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Gaji Pegawai pada Rumah Makan Joglo Manis Ponorogo. Aplikasi penggajian ini dirancang menggunakan metode *waterfall,* metode *waterfall* adalah model klasik yang bersifat sistematis dan berurutan pada pengembangan perangkat lunak, dimulai dengan spesifikasi kebutuhan pengguna lalu berlanjut memulai tahapan-tahapan perencanaan, permoodelan, kontruksi, serta penyerahan system ke para pengguna, yang di akhiri dengan dukungan pada perangkat lunak lengkap yang dihasilkan. Aplikasi penggajian karyawan ini dibuat dengan tujuan untuk mempermudah personalia melaksanakan tugasnya. Antara lain input data karyawan, input gaji karyawan, laporan gaji perbulan karyawan, dan slip gaji karyawan. Masalahnya sistem perhitungan gaji pada rumah makan tersebut masih manual dan terkadang banyaknya karyawan yang melakukan izin tidak hadir membuat perekapan gaji menjadi kurang terorganisir dan kadang masih keliru. Sehingga dibutuhkan otomatisasi agar langsung terekap sesuai dengan harga persekali melakukan absensi. Perancangan tersebut dilakukan agar kedepannya perhitungan gaji akan tersistem sehingga lebih cepat dan efisien menggunakan teknologi yang berkembang Aplikasi penggajian ini praktis dikarenkan tampilan user interfacenya sangat mudah dimengerti, simple dan berbasis *web*. Dalam proses penggajian karyawan ini dibuat online sehingga personalia dapat menggunakan aplikasi ini setiap waktu dan dimanapun.

Kata Kunci : *Rumah Makan Joglo Manis Ponorogo, Penggajian Pegawai, waterfall, php, MySQL*

Husada, Rachmad Tirta. *Rancang Bangun Aplikasi Rekapitulasi Gaji Pegawai pada Rumah Makan Joglo Manis Ponorogo.* KOMPUTEK : Jurnal Teknik Universitas Muhammadiyah Ponorogo, 4(1), 2020: 74-83

© 2020 Universitas Muhammadiyah Ponorogo. All rights reserved

ISSN 2614-0985 (Print)
ISSN 2614-0977 (Online)

PENDAHULUAN

Adanya rumah makan pada zaman sekarang ini menjadi salah satu pilihan bagi sebagian orang untuk tetap dapat makan memnuhi kebutuhan hidupnya jika tidak sempat memasak. Beberapa rumah makan juga telah menyediakan tempat untuk pertemuan seperti meeting atau penyedia tempat bagi perayaan yang biasa dilakukan di luar rumah agar lebih praktis dan dapat memilih makanan sesuai selera. Salah saru rumah makan di Ponorogo yang yaitu Rumah Makan Joglo Manis. Rumah makan joglo manis memiliki karyawan berjumlah sekitar 20 orang yang terbagi menjadi dua shift.

Joglo manis merupakan rumah makan besar dan memiliki nama yang cukup familiar di Ponorogo. Banyak yang memesan tempat untuk melakukan pertemuan sekaligus makan siang. Karyawan yang bekerja juga memiliki gaji pokok dan gaji tunjangan berdasarkan absensi kehadiran yang akan dilakukan oleh karyawan ketika masuk dan ketika mereka pulang. Masalahnya sistem perhitungan gaji pada rumah makan tersebut masih manual dan terkadang banyaknya karyawan yang melakukan izin tidak hadir membuat perekapan gaji menjadi kurang terorganisir dan kadang masih keliru. Sehingga dibutuhkan otomatisasi agar langsung terekap sesuai dengan harga persekali melakukan absensi.

LANDASAN TEORI

1. GAJI

Gaji adalah suatu bentuk penghargaan atau balas jasa yang di berikan secara teratur kepada seorang pegawai atas jasa dan hasil kerjanya. Gaji sering juga di sebut sebagai upah, dimana keduanya merupakan suatu bentuk kompensasi, yakni imbalan jasa yang diberikan secara teratur atas prestasi yang di berikan kepada seorang pegawai. Perbedaan gaji dan upah hanya terletak pada kuatnya ikatan kerja dan jangka waktu penerimaanya. Pegawai akan menerima gaji papabial bekerja dengan maksimal, dan apabila pegawai menerima upah itu dikarenakan ikatannya dengan atasan atau bos kerjanya kurang maksimal. Dilihat dari jangka waktu penerimaannya, gaji akan diterima pegawai pada setiap akhir bulan, sedangkan upah diberikan pada setiap hari atau setiap minggu (Saputa dan Bukhori 2014)

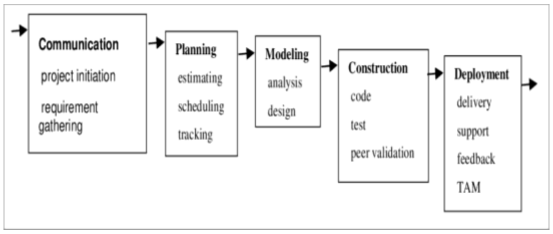
2. PEGAWAI

Menurut Kementrian Keuangan Republik Indonesia Direktorat Jendral Pjak Direktorat Penyuluhan, Pelayanan dan Hubungan Masyarakat (2013), pegawai tidak kontrak atau tidak tetap adalah pegawai yang bersangkutan bekerja, berdasarkan jumlah hari bekerja. Jumlah unit hasil pekerjaan yang dihasilkan atau penyelesaian suatu jenis pekerjaan yang diminta oleh pemberi kerja. Penghasilan pegawai tidak atau tenaga kerja lepas, berupa upah harian, upah mingguan, upah satuan, upah borongan atau upah yang dibayarkan secara bulanan (Wulandari, Tanuwijaya, dan Lemantera 2012)

METODE PENELITIAN

1. Metode Perancangan *Waterfall*

Metode Waterfall ini mempunyai model klasik dan bersifat utuh atau sitematis, rapi atau berurutan dalam merancang *Software.* Sesunnguhnya model ini mempunyai nama (*Linear Squential Model).* Pada tahun 1970 Winston Royce pertama kali mulai mengenalkan model waterfall ini yang termasuk dalam model generic di dalam perangkat lunak. Sering kali metode ini di anggap kuno akan tetapi metode waterfall ini masing banyak di pakai untuk kebutuhan dan desain pengguna, kontruksi, uji aplikasi untuk memenuhi kebutuhan tersebut menggunakan bahasa pemrograman. Model waterfall ini melalui tahap demi tahap dan harus melalui tahap menunggu selesainya tahap sebelumnya dan agar supaya berjalan.(Pressman 2015:42) . Berikut merupakan fase - fase dalam Model *Waterfall* menurut referensi Pressman:



Gambar 1. Waterfall Pressman

a. *Communication(project Initiation and Requirements Gathering)*

Sebelum memulai Pekerjaan yang bersifat teknis, di perlukannya komunikasi dengan pengguna untuk memahami dan mencapai suatu tujuan yang inginkan agar sesuai dengan apa yang di inginkan. Dan dari hasil komunikasi itu disebut dengan inisialisasi proyek, memilah permasalahan yang dibutuhkan, membantu menjelaskan suatu fungsi dan fitur software. Mengumpulkan data tambahan bias di ambil dari internet, artikel atau jurnal.

b. *Planning(Estimating,Schedulling,Tracking)*

Tahap selanjutnya adalah menjelaskan tahap perancangan mengenai perkiraan tugas - tugas apa yang akan dilakukan, bahaya apa yang bias terjadi, apa saja yang di butuhkan dalam membuat suatu sistem, produk kerja yang di inginkan, pembuatan jadwal kerja, pelacakan proses pengerjaan sistem.

c. *Modelling (Analysis and Design)*

Tahap ini adalah proses gambaran dan perancangan sistem yang fokus pada struktur data, arsitekur software, algoritma program dan tampilan interface. Bertujuan untuk lebih mudah memahami seluruh gambaran dari apa yang dikerjakan

d. *Contruction (Coding and Testing)*

Dalam tahap kontruksi membutuhkan proses penerjemahan dalam bentuk desain menjadi suatu bahasa atau kode yang bias dibaca oleh mesin. Setelah selesai pengkodean, proses percobaan sistem dan kode yang sudah di buat. Bertujuan untuk mengetahui mana yang nantinya ada kesalahan yang harus di perbaiki.

e. *Deployment(Delivery,Support,Feedback)*

Merupakan tahapan penerapan perangkat lunak kepada pengguna, melakukan perawatan perangkat lunak atau disebut juga dengan maintenance secara berulang pada waktu tertentu dan berurutan, perbaikan perangkat lunak, penilaian perangkat lunak dan pengembangan software berdasarkan tanggapan pada sistem agar dapat tetap berkembang dan berjalan sesuai fungsinya.

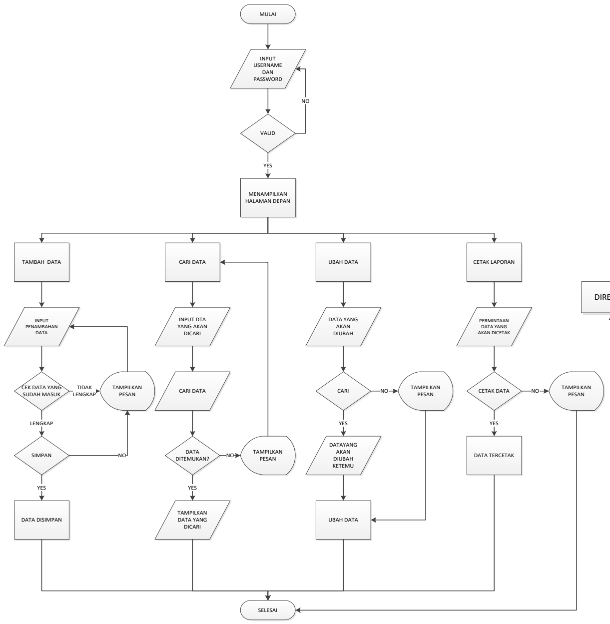
2. Analisa Kebutuhan

Dalam perancangan sistem kebutuhan yang diperlukan berupa hardware(perangkat keras) dan software(perangkat lunak) sebagai berikut :

a. Kebutuhan Hardware
   1. Laptop
   2. *Prosessor AMD* A9-9425 RADEON R5
   3. RAM 4 Gb
   4. *Storage* HDD 1Tb

b. Kebutuhan Software
   1. Sistem Operasi Windows 10
   2. *Sublime Text 3*
   3. Microsoft Visio/Office
   4. Bahasa pemograman php
   5. Database mysql

3. *Flowchart* Sistem

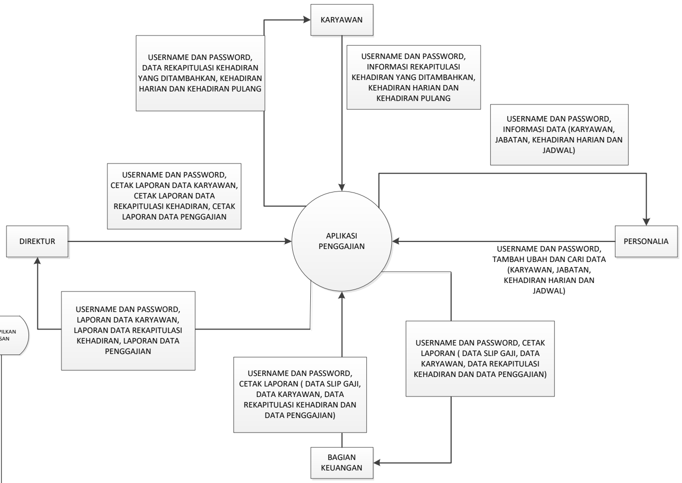


Gambar 2. Flowchart Sistem

Dari proses *flowchart* sistem yang peneliti buat terlihat proses input username dan password jika *valid* akan memasuki halaman depan. Halaman depan terdapat menu-menu tambah data, cari data, ubah data, dan cetak data. Lebih detail prosesnya dapat dilihat pada gambar 3.6.

4. Diagram Konteks

Diagram konteks merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke dalam sistem atau output dari sistem yang memberikan gambaran tentang keselurah sistem. Dari diagram konteks sistem dibawah ini terlihat jelas *input* dan *output* di sistem rekapitulasi gaji pegawai pada Rumah Makan Joglo Manis Ponorogo.



Gambar 3. Diagram Konteks

5. Perancangan Tabel

Proses mengorganisir data disebut dengan proses relasi antar tabel yaitu merupakan pengelompokan data menjadi tabel yang menunjang entitas dan relasi yang berfungsi untuk mengakses data item sedemikian rupa, sehingga database dapat dimodifikasi dengan mudah. Dalam system ini terdapat 5 tabel antara lain yaitu tabel admin, karyawan, gaji, jabatan dan absensi. Berikut perancangan tabelnya:

a. Tabel Admin

Tabel 3.1 Perancangan Tabel Admin

Field	***Type***	***Length***	***Keterangan***
Username	Varchar	20	*Primary Key*
Nama	Varchar	20	
Password	Varchar	20	

b. Tabel Karyawan

Tabel 3.2 Perancangan Tabel Karyawan

Field	***Type***	***Length***	***Keterangan***
Id_karyawan	Integer (int)	11	*Primary Key*
Nama	Varchar	30	
TTL	Varchar	20	
Alamat	Text		
No_hp	Integer (int)	15	
Pendidikan	Varchar	15	

c. Tabel Gaji

Tabel 3.3 Perancangan Tabel Gaji

Field	***Type***	***Length***	***Keterangan***
Id_jabatan	Integer (int)	11	*Primary Key*
Jmlh_kehadiran	Varchar	20	
Nominal_gaji	Varchar	20	

d. Tabel Jabatan

Tabel 3.4 Perancangan Tabel Jabatan

Field	***Type***	***Length***	***Keterangan***
Id_jabatan	Integer (int)	11	*Primary Key*
Nama_jabatan	Varchar	20	

e. **Tabel Absensi**

Tabel 3.5 Perancangan Tabel Absensi

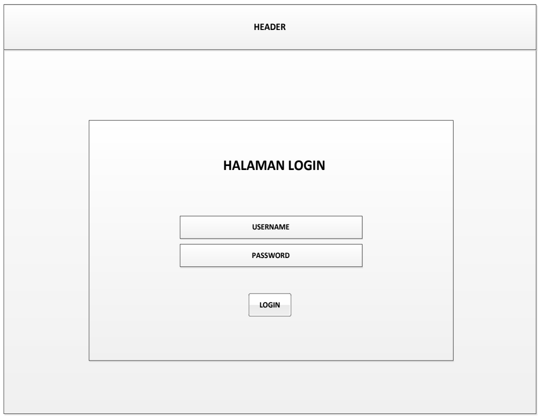
Field	***Type***	***Length***	***Keterangan***
Id_absen	Integer (int)	11	*Primary Key*
Nomor_absen	Integer (int)	10	
Absen_masuk	Time	20	
Absen_keluar	Time		

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Perancangan

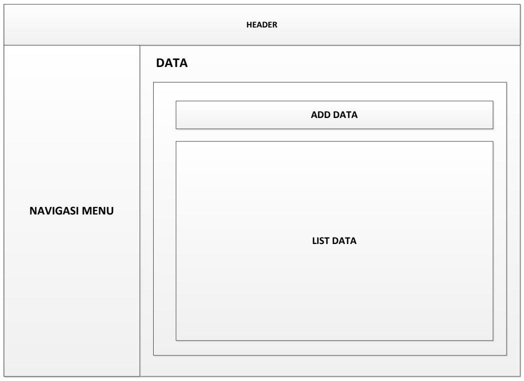
Aplikasi rekapitulasi gaji pada Joglo Manis Ponorogo berbasis web merupakan aplikasi yang dibangun untuk memudahkan perhitungan dan laporan penggajian karyawan pada setiap bulannya. Pada aplikasi ini juga terdapat absensi bagi karyawan, nantinya hasil absensi akan terekam pada *web* untuk selanjutnya mendapatkan honor absensi. Aplikasi ini memiliki dua halaman yaitu untuk *user* dan *admin*. Berikut merupakan penjelasan lebih detail dari sistem yang dibangun:

a. Halaman login



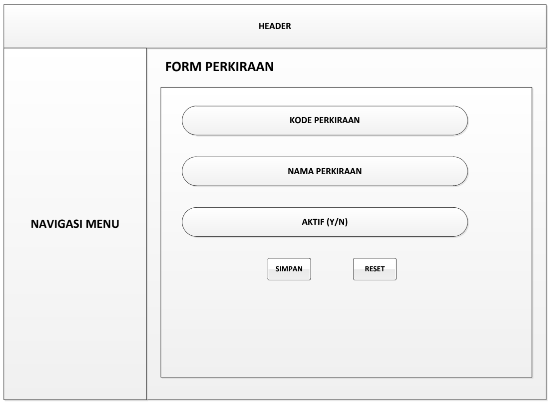
Gambar 4. Perancangan Halaman Login

b. Halaman tampilan data



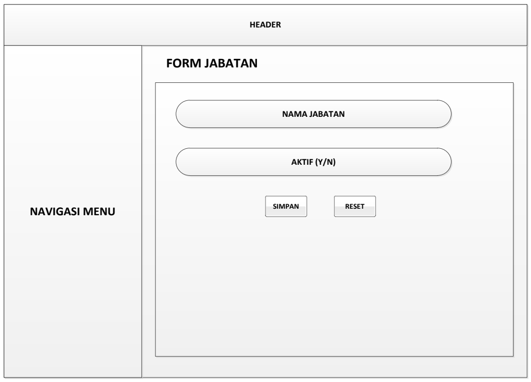
Gambar 5. Perancangan Tampilan Data

c. Halaman tambah perkiraan



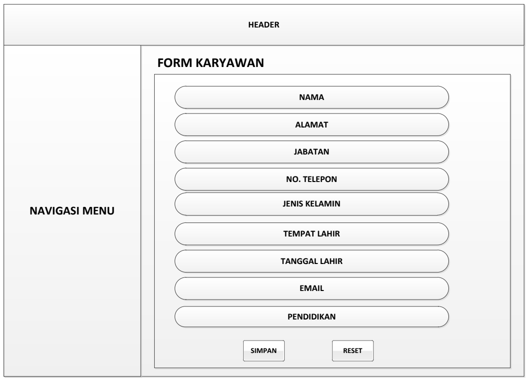
Gambar 6. Perancangan Halaman Tambahan Perkiraan

d. Halaman tambah jabatan



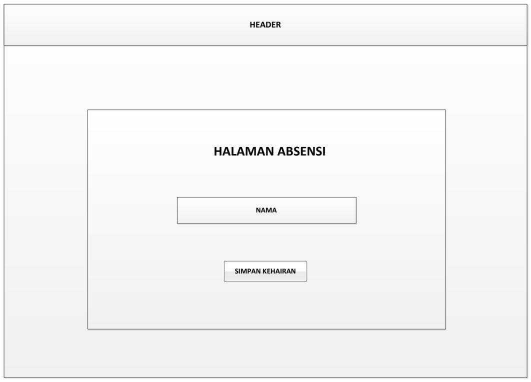
Gambar 7. Perancangan Halaman Tambah Jabatan

e. Halaman tambah karyawan



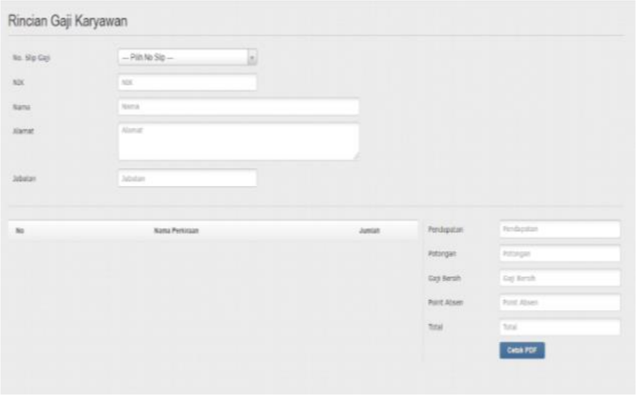
Gambar 8. Perancangan Halaman Tambah Karyawan

f. Halaman absensi



Gambar 9. Perancangan Halaman Absensi

g. Halaman rincian gaji karyawan



Gambar 10. rincian gaji karyawan

KESIMPULAN DAN SARAN

1. Kesimpulan

Kesimpulan dari hasil perancangan aplikasi rekapitulasi gaji pegawai rumah makan Joglo Manis Ponorogo *berbasis web* yaitu sistem ini dapat digunakan untuk mempermudah proses perhitungan gaji yang menjadi tersistem sehingga lebih cepat dan efisien dalam membuat laporan keuangan.

2. Saran

Saran yang dapat diberikan dari penulis untuk pengembangan sistem selanjutnya yaitu penambahan nomor rekening karyawan sehingga laporan keuangan menjadi lebih lengkap.

DAFTAR PUSTAKA

Adiarsi, Gracia Rachmi, Yolanda Stellarosa, and Martha Warta Silaban. 2015. "Literasi Media Internet Di Kalangan Mahasiswa." *Humanioara* 6(4): 470–82.

Ariska, Bintang. 2017. "Aplikasi Mobile Student Assistant Mahasiswa Jurusan Ilmu Komputer FMIPA Unila Berbasis Android."

Hartadi, Rudy, and Arief Hidayat. 2016. "Perancangan Aplikasi Penjadwalan Mata Kuliah (Studi Kasus : STMIK Provisi Semarang)." *Jurnal Bianglala Informatika* 4(1): 31–40.

Maulana, Zulmi Bangkit. 2014. "Rancang Bangun Aplikasi EBOOK Berbasis Android Sebagai Media Pembelajaran Mengoperasikan Sistem Pengendali Elektromagnetik." *Jurnal Unnes Edu Elektrika* 5(2): 15–21.

Noviani, Anisa. 2000. "Rancang Bangun APlikasi Penggajian Pegawai Pada Toko Buku Menggunakan PHP Dan MySQL." (09): 825–32.

Nuraini, Rini. 2015. "Desain Algorithma Operasi Perkalian Matriks Menggunakan Metode Flowchart." *Computer Science and Communications Dictionary* 1(1): 144–51.

Prasojo, Hario Putro, and Dian Nuswantoro. 2012. "Analisis Tata Kelola Teknologi Informasi Dengan Menggunakan Framework Cobit 5 Domain DSS01 (Manage Operations) Pada BPS Provinsi Jawa Tengah." *Multitek Indonesia* 1(x): 67–76.

Surya, Ardi Lukman, Wina Witanti, and Wisnu Uriawan. 2016. "Sistem Pengukuran Investasi Teknologi Informasi PT . South Pacific Viscose Purwakarta." In *STIMA 2.0*, ed. Universitas Majalengka. Majalengka: Majalengka, Universitas, 160–70.

Taufiq, Ghofar, and Irmawati Carolina. 2015. "Rancang Bangunn SIStem Informasi Penggajian Pada PT. Z." *Akuntansi Komputerisasi* (2): 171–76.

Wulandari, Lauw, Haryanto Tanuwijaya, and Julianto Lemantara. 2012. "Analisis Perancangan Sistem Informasi Penggajian Di PT. Big Surabaya." *Jurnal Sistem Informasi* 2(1): 22–36.