

RANCANG BANGUN APLIKASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA UMKM SABLON GARMENT

Khoffa Praditya¹⁾ Vivine Nurcahyawati²⁾ Tony Soebijono³⁾

S1 / Jurusan Komputerisasi Akuntansi

Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya

Jl. Raya Kedung Baruk 98 Surabaya, 60298

Email: 1) 12410110013@stikom.edu, 2) Vivine@Stikom.Edu, 3) Tonys@Stikom.Edu

ABSTRACT

Salary is one thing that is very important for UMKM Sablon Garment Surabaya primarily to employees as salary serves as the remuneration received by employees for work that has been done. By giving the employee's salary will be motivated to work. In terms of payroll data is data related to be complete, the data should not be lost and the data must be stored properly. Currently UMKM Sablon Garment have some problems that do not have data recorded with good employees, recording presence inaccurate and does not have a salary slip as proof of receipt of wages.

To fix these problems needs to be created payroll application that produces some of the reporting of such reports employee data, payroll reports, reports of borrowing, attendance report. Of the employee payroll application is expected that the stored data will be controlled well and produces an accurate calculation of salaries.

Keywords: Application, Employee Salary

Sablon Garment adalah UMKM yang bergerak di bidang jasa konveksi. Perusahaan ini berdiri pada tahun 1994. Awalnya, perusahaan hanya melayani jasa sablon untuk segala jenis baju. Guna mengikuti perkembangan *Fashion* dan permintaan pelanggan maka pemilik mengembangkan peluang usahanya dengan cara melayani jasa bordir dan konveksi. Pada tahun pertama perusahaan ini hanya memiliki 15 karyawan. Saat ini total seluruh karyawan yang dimiliki oleh Sablon Garment sebanyak 53 karyawan harian lepas yang terdiri dari 51 karyawan untuk bagian produksi, 2 karyawan untuk bagian administrasi. Setiap bulannya Sablon Garment dapat memproduksi sebanyak 6000 baju.

Sebagai balas jasa atas usaha atau kerja yang dilakukan oleh karyawan, Sablon Garment memberikan gaji kepada masing-masing karyawan. Pada proses penggajian di UMKM Sablon Garment yaitu penggajian dilakukan berdasarkan absensi karyawan dimana untuk absensi karyawan yang hanya dilakukan tiap Minggunya pada hari Sabtu yang nantinya akan direkap oleh pihak administrasi. Hasil rekap tersebut nantinya digunakan untuk menghitung gaji pokok. Gaji pokok yang diterima karyawan setiap harinya sebesar Rp.50.000-Rp.100.000. Jika gaji pokok telah didapatkan maka pihak administrasi juga akan menambahkan dengan uang makan sebesar Rp.7.000 per hari dan uang lembur sebesar Rp.10.500 per jam nantinya akan diperoleh jumlah gaji. Perusahaan juga memberikan fasilitas peminjaman dengan syarat karyawan tersebut bekerja di perusahaan minimal 6 bulan, tidak memiliki tunggakan peminjaman. Dapat melakukan

peminjaman maksimal sebesar Rp.3.000.000. Peminjaman tersebut dapat diangsur maksimal 20 kali melalui mekanisme pemotongan gaji. Peminjaman ini nantinya akan mempengaruhi total gaji yang diterima karyawan. Total gaji tersebut akan dibayarkan secara tunai dan diberikan kepada masing-masing karyawan.

Sablon Garment menghadapi beberapa permasalahan dalam kegiatan penggajian karyawannya saat ini antara lain belum memiliki data karyawan yang tercatat dengan baik, permasalahan pencatatan presensi karyawan yang tidak akurat hal ini akan mempengaruhi perhitungan lembur tiap minggunya serta tidak adanya slip gaji sebagai tanda bukti penerimaan gaji pada saat karyawan menerima gaji. Proses perhitungan gaji di Sablon Garment masih menggunakan perhitungan manual dimana hal tersebut dapat mengakibatkan potensi kesalahan yang tinggi. Berdasarkan permasalahan yang terjadi pada proses penggajian karyawan dapat berdampak pada kerugian perusahaan dalam hal penggajian.

Karyawan/Pegawai

Pegawai menurut (Mardiasmo, 2011) adalah orang pribadi yang bekerja pada pemberi kerja baik sebagai pegawai tetap atau pegawai tidak tetap/tenaga kerja lepas berdasarkan perjanjian atau kesepakatan kerja baik secara tertulis maupun tidak tertulis, untuk melaksanakan suatu pekerjaan dalam jabatan atau kegiatan tertentu dengan memperoleh imbalan yang dibayarkan berdasarkan periode tertentu,

Para pegawai adalah aset organisasi yang paling berharga. Pengetahuan dan keahlian mereka mempengaruhi kualitas barang dan jasa yang diberikan ke para pelanggan. Di dalam perusahaan manufaktur, dimana tenaga kerja biasanya hanya mencerminkan sebagian dari total biaya langsung, para pegawai adalah penggerak biaya dalam hal kualitas kerja mereka mempengaruhi baik produktivitas keseluruhan maupun tingkat kecacatan produk. (Romney & Steinbart, 2005).

Gaji

Istilah gaji menurut (Jusup, 2011) meliputi semua gaji dan upah yang dibayarkan perusahaan yang dibayarkan kepada karyawannya. Para manajer, pegawai administrasi dan pegawai penjualan, biasanya mendapat gaji dari perusahaan yang jumlahnya tetap. Tarif gaji biasanya dinyatakan dalam gaji perbulan.

Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM)

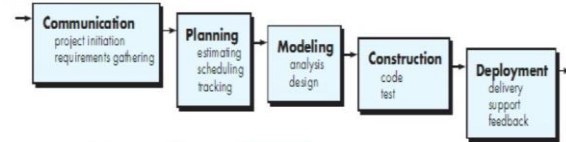
Menurut (Undang-Undang Nomor 20, 2008) memiliki kriteria sebagai berikut :

1. Usaha Mikro, yaitu usaha produktif milik orang perorangan atau badan usaha milik perorangan.
2. Usaha Kecil, yaitu usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau bukan cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dari usaha menengah atau usaha besar
3. Usaha Menengah, yaitu usaha ekonomi produktif yang berdiri sendiri, yang dilakukan oleh orang perorangan atau badan usaha yang bukan merupakan anak perusahaan atau cabang perusahaan yang dimiliki, dikuasai, atau menjadi bagian baik langsung maupun tidak langsung dengan usaha kecil atau usaha besar

Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan tahapan yang dilakukan dalam pengerjaan tugas akhir. Sehingga, tahap demi tahap yang dilakukan harus

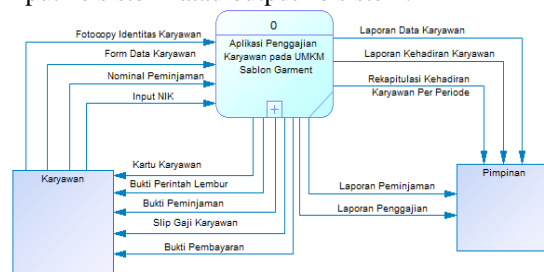
menunggu selesainya tahap sebelumnya dan berjalan secara berurutan.



Gambar 1. Model Waterfall

Context Diagram

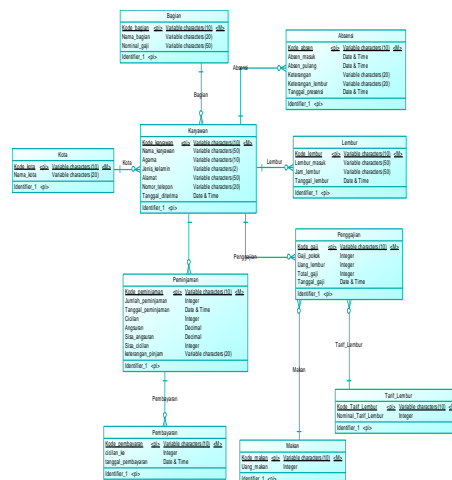
Context diagram merupakan gambaran dari ruang lingkup suatu sistem dan merupakan level tertinggi dari DFD yang menggambarkan seluruh input ke sistem atau output ke sistem.



Gambar 2. Context Diagram

Conceptual Data Model

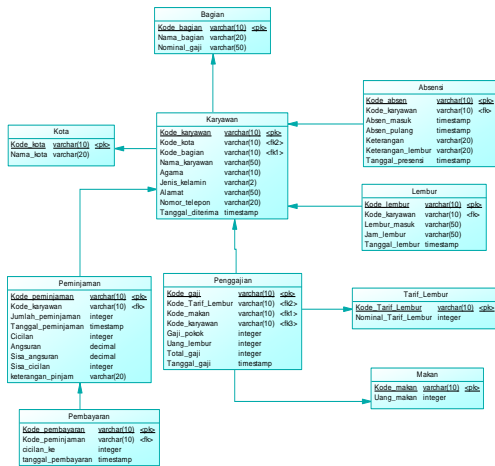
Conceptual Data Model (CDM) memiliki sepuluh entity yang terdiri dari entity bagian, entity kota, entity karyawan, entity absensi, entity lembur, entity pinjaman, entity penggajian, entity tarif lembur, entity makan, entity pembayaran.



Gambar 3. Conceptual Data Model

Physical Data Model

Physical Data Model (PDM) menggambarkan secara detil konsep struktur basis data untuk suatu program atau aplikasi. PDM terbentuk dari *Conceptual Data Model* (CDM) yang menggambarkan tabel-tabel penyusun basis data beserta *field-field* yang terdapat pada setiap tabel



Gambar 4. Physical Data Model

Implementasi Data

Implementasi data merupakan hasil dari perancangan dan desain yang dibuat sebelumnya yang bertujuan untuk memudahkan pengguna aplikasi penggajian karyawan.

Form Peminjaman



Gambar 6. Form Peminjaman

Form peminjaman merupakan proses pencatatan karyawan yang melakukan peminjaman berdasarkan

syarat yang sudah ditetapkan di UMKM Sablon Garment

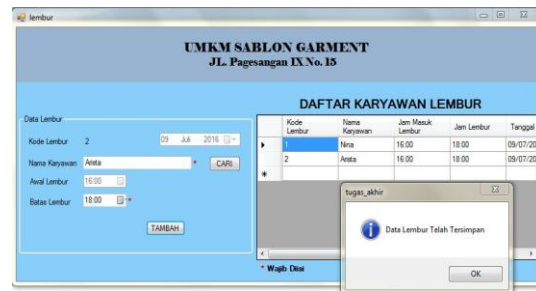
Form Absensi



Gambar 7. Form Absensi

Form absensi merupakan proses pada saat karyawan melakukan absensi.

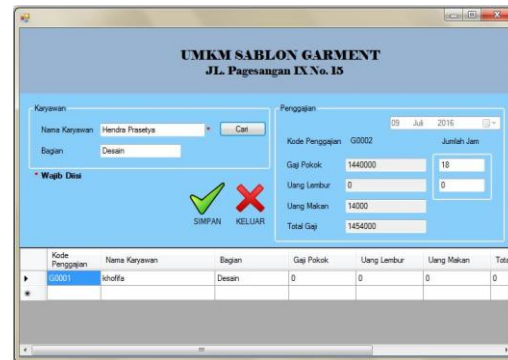
Form Lembur



Gambar 8. Form Lembur

Bagian ini menjelaskan tentang pencatatan karyawan yang akan melakukan lembur pada saat itu.

Form Penggajian



Gambar 9. Form Penggajian

Bagian ini menjelaskan tentang perhitungan gaji karyawan.

Form Pembayaran



Gambar 10. Form Pembayaran

Bagian ini menjelaskan tentang pencatatan pada saat karyawan melakukan pembayaran.

Form Laporan Penggajian Karyawan

UMKM SABLON GARMENT
JL. PAGESANGAN IX No. 15, Surabaya
Telp. (031)8292852

Laporan Penggajian 11/07/2016

Nama Karyawan	Bagian	Gaji Pokok	Uang Lembur	Uang Makan	Total Gaji	Tanggal
khoffa	Desain	0	0	0	0	30/06/2016
Hendra Prasetya	Desain	1.440.000	0	14.000	1.454.000	09/07/2016
Arista	Sablون	1.260.000	0	14.000	1.274.000	11/07/2016

Gambar 11. Laporan Penggajian Karyawan

Bagian ini merupakan laporan tentang penggajian karyawan.

Kesimpulan

Berdasarkan uji coba dan hasil evaluasi yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa:

1. Aplikasi penggajian ini dapat digunakan untuk mengelola data yang berkaitan dengan proses penggajian seperti proses absensi, proses peminjaman sampai proses penggajian.
2. Aplikasi penggajian ini dapat menghasilkan pelaporan seperti laporan data karyawan, rekapitulasi karyawan per periode, laporan penggajian dan laporan peminjaman

Saran

Saran untuk pengembangan aplikasi adalah mengembangkan aplikasi penggajian dengan lebih luas dengan menggabungkan komponen-komponen yang berhubungan dengan penggajian seperti pengajuan izin karyawan atau perhitungan tunjangan hari raya (THR)

RUJUKAN

Jogiyanto. (2006). *Analisis dan Desain Sistem Informasi: Pendekatan Terstruktur Teori dan Praktek Aplikasi Bisnis*. Yogyakarta: Andi Offset.

Jusup, A. H. (2011). *Dasar-Dasar Akuntansi Jilid 2*. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi YKPN.

Kendall, K. E. (2010). *Analisis dan Perancangan Sistem*. Jakarta: Index.

Mardiasmo, P. D. (2011). *Perpajakan 3 Edisi Revisi*. Yogyakarta: CV. Andi Offset.

Menakertans Nomor KEP.102/MEN/VI. (2004). *Upah Lembur*. Jakarta: Sekretariat Negara.

Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2015). *Software Engineering A Practitioner's Approach 8th*. New York: McGraw-Hill Book.

Romney, & Steinbart. (2005). *Aplikasi Informasi Akuntansi*. Jakarta: Salemba Empat.

Undang-Undang Nomor 20. (2008). *Usaha Mikro Kecil Menengah*. Jakarta: Sekretariat Negara.