

# APLIKASI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. CAMPINA ICE CREAM INDUSTRY CABANG BANDUNG

Heri Purwanto<sup>1</sup>, Nabilla Labaika Thalia Margaret<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup> Program Studi Komputerisasi Akuntansi, Politeknik LPKIA Bandung  
Politeknik & Stmik LPKIA, Jln. Soekarno Hatta No. 456 Bandung 40266  
[heripurwanto@lpkia.ac.id](mailto:heripurwanto@lpkia.ac.id)<sup>1</sup>, [nabillalabaikatm@gmail.com](mailto:nabillalabaikatm@gmail.com)<sup>2</sup>

---

## Abstrak

Selama ini proses penggajian di PT. Campina Ice Cream Industry dilakukan secara semi manual, dengan proses yang masih semi manual, kekeliruan perhitungan pun tak dapat dihindarkan. Hal ini mengakibatkan ketidaknyamanan bagi karyawan dalam bekerja, yang pada akhirnya dapat mengurangi produktifitas karyawan itu sendiri. Dengan adanya permasalahan tersebut, maka perlu untuk membuat suatu aplikasi pemrograman yang dapat mempermudah pekerjaan HRD PT. Campina Ice Cream Industry dalam mengelola data kehadiran karyawan yang menjadi dasar untuk melakukan perhitungan gaji, sehingga pada akhirnya diperoleh sistem penggajian yang efektif dan efisien. Aplikasi penggajian PT. Campina Ice Cream ini dibuat dengan *Microsoft Access 2019* sebagai databasenya. Aplikasi ini dapat digunakan untuk mengelola data karyawan, data presensi, data jabatan, data posisi, dan data gaji karyawan, juga untuk melakukan perhitungan gaji berdasarkan data yang telah diinputkan, serta dapat digunakan untuk pencetakan laporan penggajian. Perancangan sistem informasi ini menggunakan metode pengumpulan data dengan mengambil data atau observasi di PT. Campina Ice Cream Industry, mewawancarai personal kunci, dokumentasi serta pengembangan aplikasi dengan metode *Prototyping*. Perancangan sistem ini dibuat berdasarkan proses komputer melalui tahap-tahap *Context Diagram*, *Data Flow Diagram (DFD)*, Perancangan *Database*, Kamus Data, Desain *Input-Output* sehingga menghasilkan suatu sistem yang terstruktur. Dari hasil penelitian ini, disarankan agar penerapan aplikasi pengembangan sistem informasi penggajian karyawan ini sebaiknya didukung oleh perangkat yang memadai baik dari segi sumber daya manusia, maupun dari segi perangkat lunak dan kerasnya, serta diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut dari sistem yang telah dibuat sebelumnya sehingga menjadi sistem informasi yang lebih baik dalam mengolah data yang lebih besar dan lebih kompleks dimasa yang akan datang.

Kata Kunci: *penggajian karyawan, aplikasi, metode prototyping, Data Flow Diagram (DFD)*.

---

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang

PT. Campina Ice Cream Industry merupakan perusahaan yang bergerak di bidang perdagangan dan distributor pangan yang sampai saat ini dalam pengolahan data penggajiannya masih dilakukan dengan cara semi manual. Untuk menangani permasalahan tersebut, PT. Campina Ice Cream Industry perlu menggunakan teknologi informasi yang dapat membantu mendapatkan solusi yaitu dengan menerapkan aplikasi penggajian karyawan. Hal ini dimaksudkan untuk menghindari kesalahan yang dapat menimbulkan kerugian perusahaan.

Berdasarkan penelitian (Roring & Baday, 2017) menghasilkan bahwa dengan adanya aplikasi dapat membantu meningkatkan efisiensi kerja

dalam menghasilkan laporan laporan data gaji. Sedangkan berdasarkan penelitian (Hamizan et al., 2020) menghasilkan bahwa dengan adanya aplikasi dapat mempermudah perusahaan dalam manajemen waktu dan keamanan terhadap perhitungan maupun keamanan data penggajian karyawan dan menyajikan informasi yang akurat untuk tiap karyawan.

Berdasarkan 2 (dua) penelitian tersebut di atas maka pada penelitian ini lebih menekankan kepada aplikasi penggajian karyawan yang dapat membantu dalam mengontrol dan mendukung keseluruhan aktifitas dan kinerja sumber daya juga mempermudah perusahaan dalam manajemen waktu dan keamanan terhadap perhitungan maupun keamanan data penggajian karyawan dan menyajikan informasi yang akurat untuk setiap karyawan.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Sistem akuntansi penggajian di PT. Campina Ice Cream Industry masih menggunakan sistem akuntansi penggajian secara semi manual sehingga masih sering terjadi kekeliruan dalam hal efisiensi, keakuratan data, ketepatan waktu, pencarian data dan perhitungan data.

## 1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk meminimalisir kekeliruan dalam hal efisiensi, keakuratan data, pencarian data, dan perhitungan data gaji karyawan.
2. Untuk mengefektifkan ketepatan waktu dalam proses pembuatan laporan penggajian karyawan.

## 1.4 Metodologi Pengembangan Sistem

Berdasarkan penelitian (Purnomo, 2017) dengan judul *Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi* yang dikutip dari jurnal (Ogedebe & Jacob, 2012) dengan judul "*Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience, Prototyping*" dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Dalam penggunaan metode ini, calon *user* juga ikut berperan dalam proses pembuatan aplikasi. Langkah - langkah prototyping adalah sebagai berikut:

1. Pengumpulan Kebutuhan: Mengumpulkan kebutuhan melibatkan pertemuan antara pengembang dan pelanggan untuk menentukan keseluruhan tujuan dibuatnya perangkat lunak; mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat.
2. Proses Desain: Desain berfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak dari sudut pengguna; mencakup input, proses dan format output. Desain cepat mengarah ke pembangunan prototype, prototype dievaluasi oleh pengguna dan bagian analisis desain dan digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
3. Membangun Prototype: Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna (misalnya dengan membuat input dan format output). Prototype diatur untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dan pada saat itu pula pengembang memahami secara lebih jelas dan detail apa yang perlu dilakukannya.
4. Evaluasi dan perbaikan: Evaluasi ini dilakukan oleh pengguna apakah prototyping yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil.

Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulangi langkah 1, 2, 3.

Setelah keempat langkah prototyping dijalankan, maka langkah selanjutnya adalah pembuatan atau perancangan produk yang sesungguhnya.

## 2. Landasan Teori

### Tinjauan Literatur

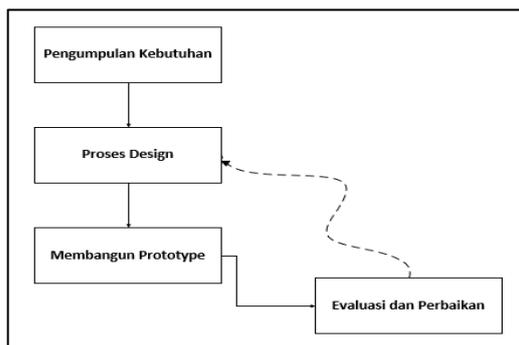
Tenaga kerja merupakan faktor produksi yang sangat penting dalam kegiatan perusahaan agar tenaga kerja bisa berjalan sesuai yang diinginkan perlu adanya imbalan yang diberikan kepada tenaga kerja. Gaji merupakan pembayaran atas penyerahan jasa yang dilakukan pegawai yang mempunyai jenjang jabatan pada perusahaan, yang dibayarkan secara tetap per bulan (Mulyadi, 2008). Pengeluaran gaji dan upah merupakan hal yang sangat penting karena karyawan sangat sensitif terhadap kesalahan dalam hal penggajian (Soemarso, 2009) untuk menjaga suasana kerja yang baik, penting bahwa gaji dibayar tepat waktunya (HULU, n.d.)

Perkembangan teknologi informasi (TI) dan ilmu pengetahuan pada masa globalisasi telah berkolaborasi dan merambah ke segala bidang (Adhani et al., 2015) yang bertujuan untuk mencapai efisiensi dalam berbagai aspek pengelolaan informasi, yang ditunjukkan dengan kecepatan dan ketepatan waktu, pemrosesan, serta ketelitian dan keakuratan informasi (Siregar & Sugara, 2018). Aplikasi Penggajian merupakan sebuah sistem yang mencatat dan memproses data gaji pegawai, dimana data tersebut digunakan sebagai dasar besarnya jumlah gaji yang dibayarkan kepada pegawai atas layanan yang mereka berikan kepada perusahaan (Josi, 2017). Sistem penggajian sendiri merupakan "Serangkaian aktivitas bisnis dan kegiatan pengolahan karyawan perusahaan secara efektif." (Krismiaji, 2010). Sistem yang baik adalah sistem yang mudah digunakan dan sangat bermanfaat (Adhani et al., 2015).

Dalam pengembangan sistem informasi perlu digunakan metodologi sebagai pedoman bagaimana dan apa yang harus dilakukan selama melakukan pengembangan sistem, adapun metode pengembangan sistem penggajian karyawan pada PT. Campina Ice Cream Industry adalah dengan menggunakan metodologi Prototyping.

Prototyping bagi pengembang sistem bertujuan untuk mengumpulkan informasi dari pengguna sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan model prototype yang dikembangkan (Purnomo, 2017). Model prototyping merupakan suatu teknik untuk mengumpulkan informasi tertentu mengenai kebutuhan-kebutuhan informasi pengguna secara

cepat (Susanto Anna Dara Andriana, 2016). Berdasarkan penelitian (Purnomo, 2017) dengan judul Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi yang dikutip dari jurnal (Ogedebe & Jacob, 2012) dengan judul “*Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience, Prototyping*” dimulai dengan pengumpulan kebutuhan, melibatkan pengembang dan pengguna sistem untuk menentukan tujuan, fungsi dan kebutuhan operasional sistem. Langkah-langkah dalam prototyping adalah sebagai berikut :



Gambar 1. Langkah - Langkah Prototyping

1. Pengumpulan Kebutuhan: Mengumpulkan kebutuhan melibatkan pertemuan antara pengembang dan pelanggan untuk menentukan keseluruhan tujuan dibuatnya perangkat lunak; mengidentifikasi kebutuhan berupa garis besar kebutuhan dasar dari sistem yang akan dibuat.
2. Proses Desain: Desain berfokus pada representasi dari aspek perangkat lunak dari sudut pengguna; mencakup input, proses dan format output. Desain cepat mengarah ke pembangunan prototype, prototype dievaluasi oleh pengguna dan bagian analisis desain dan digunakan untuk menyesuaikan kebutuhan perangkat lunak yang akan dikembangkan.
3. Membangun Prototype: Membangun prototyping dengan membuat perancangan sementara yang berfokus pada penyajian kepada pengguna (misalnya dengan membuat input dan format output). Prototype diatur untuk memenuhi kebutuhan pengguna, dan pada saat itu pula pengembang memahami secara lebih jelas dan detail apa yang perlu dilakukannya.
4. Evaluasi dan perbaikan: Evaluasi ini dilakukan oleh pengguna apakah prototyping yang sudah dibangun sesuai dengan keinginan pengguna. Jika sudah sesuai maka langkah 4 akan diambil. Jika tidak prototyping direvisi dengan mengulang langkah 1, 2, 3.

Setelah keempat langkah prototyping dijalankan, maka langkah selanjutnya adalah

pembuatan atau perancangan produk yang sesungguhnya

### 3. Analisis Dan Perancangan

Proses Bisnis Sistem yang sedang berjalan:

1. Karyawan memberikan data karyawan, dan data absensi ke Departemen Administrasi.
2. Departemen Administrasi melakukan relasi personal, merekap data absensi dan membuat laporan detail dan status absensi, kemudian dokumen-dokumen tersebut diserahkan kepada Departemen HRD.
3. Departemen HRD melakukan pencatatan dan perhitungan gaji karyawan.
4. Departemen HRD membuat slip gaji karyawan sebanyak satu rangkap kemudian slip gaji tersebut divalidasi.
5. Slip gaji karyawan yang telah divalidasi oleh HRD kemudian HRD melakukan proses penyusunan laporan penggajian karyawan.
6. Laporan gaji karyawan dibuat sebanyak 2 rangkap, setelah proses penyusunan laporan penggajian karyawan selesai, slip gaji yang telah ditanda tangani oleh Direktur lalu diberikan kepada karyawan.
7. Satu rangkap laporan gaji karyawan diarsipkan oleh Departemen HRD, lalu satu rangkap laporan gaji karyawan yang lainnya diserahkan kepada Direktur kemudian diarsipkan.

### Flowmap Sistem yang Berjalan

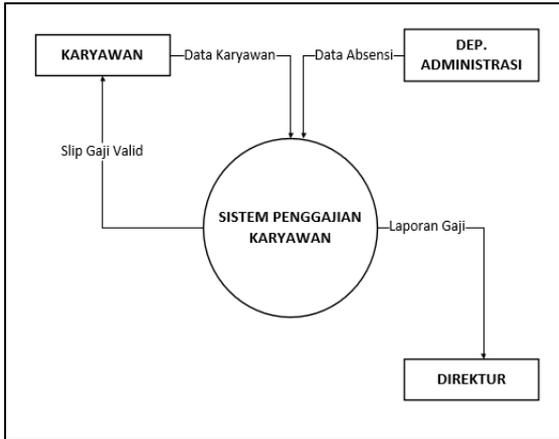
Berikut merupakan *flowmap* sistem yang berjalan di PT. Campina Ice Cream Industry:



Gambar 2. Flowmap Sistem yang Berjalan

### Diagram Contex Sistem yang Berjalan

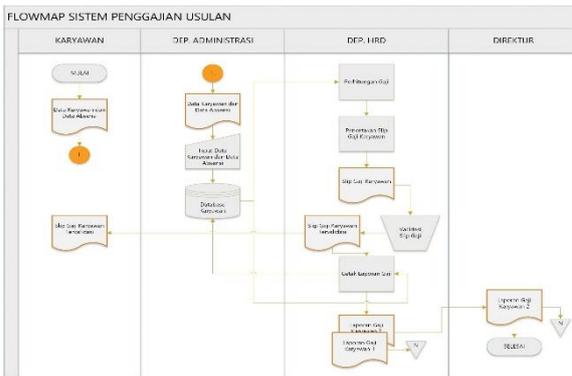
Berikut merupakan *diagram contex* sistem yang berjalan di PT. Campina Ice Cream Industry:



Gambar 3. Diagram Context Sistem yang Berjalan

**Flowmap Sistem yang Diusulkan**

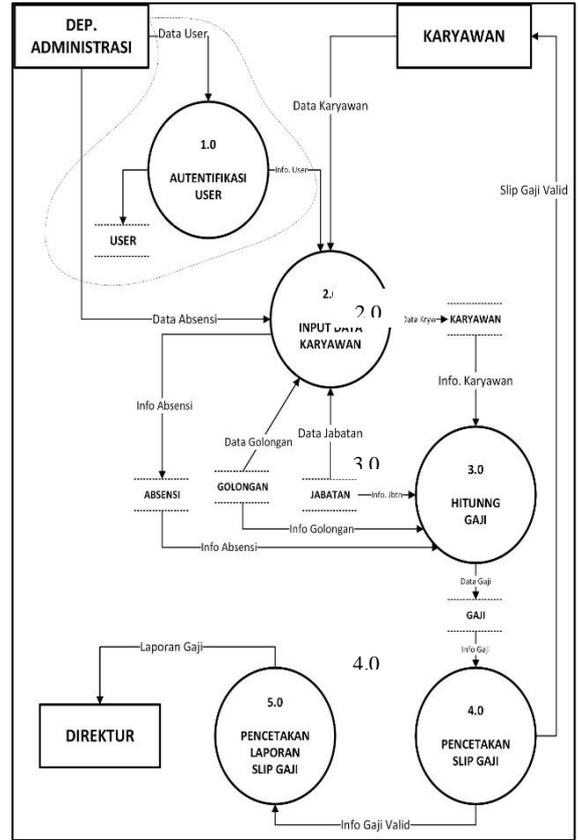
Berikut merupakan *flowmap* sistem yang diusulkan di PT. Campina Ice Cream Industry:



Gambar 4. Flowmap Sistem yang Diusulkan

**Data Flow Diagram (DFD) Level 0 Sistem yang Diusulkan**

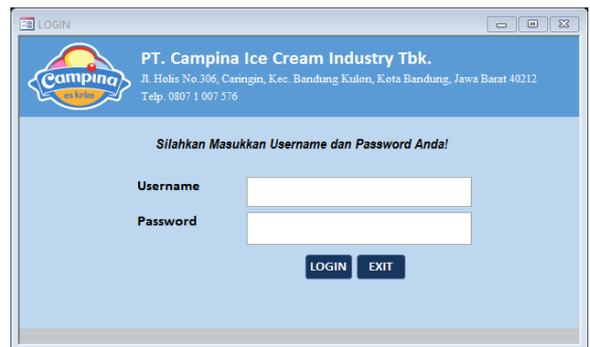
Berikut merupakan *Data Flow Diagram (DFD)* Level 0 sistem yang diusulkan di PT. Campina Ice Cream Industry:



Gambar 5. Data Flow Diagram (DFD) Level 0 Sistem yang Diusulkan

**4. Implementasi**

Berikut merupakan implementasi antar muka masukan (*input*) dan keluaran (*output*):



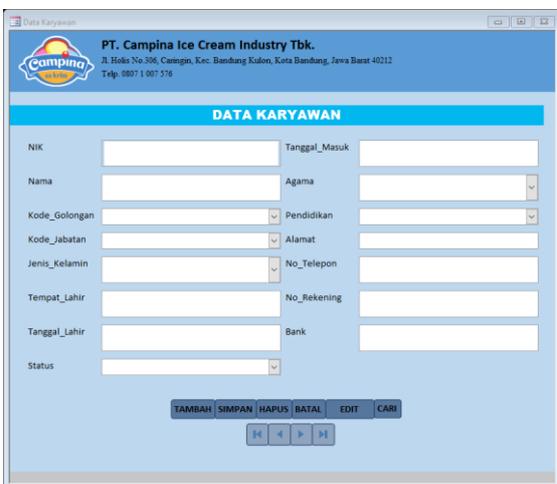
Gambar 6. Implementasi Antar Muka Halaman Login



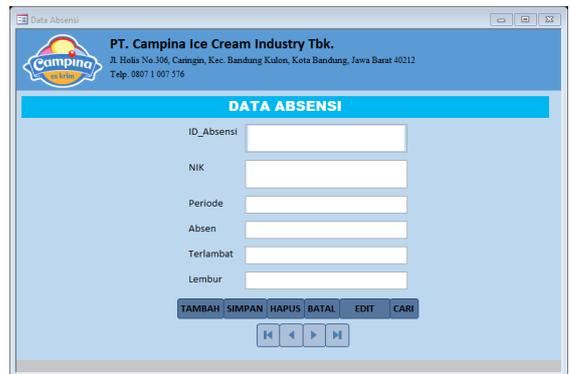
Gambar 7. Implementasi Antar Muka Halaman Menu Utama



Gambar 10. Implementasi Antar Muka Master Data Golongan



Gambar 8. Implementasi Antar Muka Master Data Karyawan



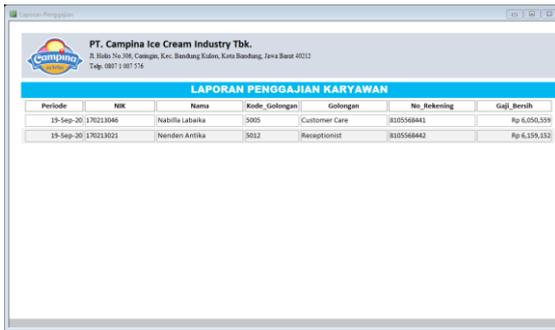
Gambar 11. Implementasi Antar Muka Master Data Absensi



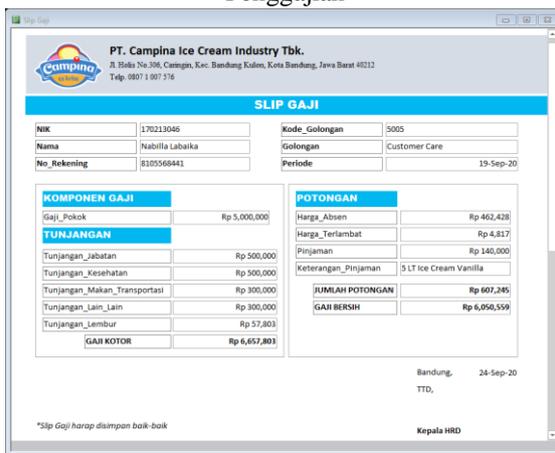
Gambar 9. Implementasi Antar Muka Master Data Jabatan



Gambar 12. Implementasi Antar Muka Transaksi Penggajian



Gambar 13. Implementasi Antar Muka Laporan Penggajian



Gambar 14. Implementasi Antar Muka Slip Gaji

Tabel 1. Pengujian Fungsionalitas Form Login

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Mengisi Nama Pengguna dan Kata Sandi yang telah didaftarkan sebelumnya kemudian tekan tombol “Masuk” lalu akan muncul pesan “Berhasil Masuk” dan membuka form “Menu Utama” pada layar. Dengan menekan tombol “Keluar” maka secara otomatis akan keluar dari database.	YA	BERHASIL

Tabel 2. Pengujian Fungsionalitas Form Menu Utama

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Menu Utama berisi Master, Transaksi, Laporan dan Logout. Yang		

mana apabila menekan salah satu formnya maka akan membuka form sesuai dengan fungsinya masing-masing.	YA	BERHASIL
---	----	----------

Tabel 3. Pengujian Fungsionalitas Form Master

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Master berisi Daftar Karyawan, Daftar Jabatan, Daftar Golongan, Daftar Absensi. Yang mana apabila menekan salah satu formnya maka akan membuka form sesuai dengan fungsinya masing-masing.	YA	BERHASIL

Tabel 4. Pengujian Fungsionalitas Form Daftar Karyawan

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Daftar Karyawan berisi data-data daripada identitas setiap karyawan. Terdapat beberapa tombol didalamnya yang mana apabila salah satu tombol ditekan maka tombol-tombol tersebut akan bekerja sesuai fungsinya masing-masing.	YA	BERHASIL

Tabel 5. Pengujian Fungsionalitas Form Daftar Golongan

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Daftar Golongan berisi daftar golongan dan daftar gaji pokok berdasarkan golongan. Terdapat beberapa tombol didalamnya yang mana apabila salah satu tombol ditekan	YA	BERHASIL

maka tombol-tombol tersebut akan bekerja sesuai fungsinya masing-masing.		
--	--	--

Tabel 6. Pengujian Fungsionalitas Form Daftar Jabatan

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Daftar Jabatan berisi daftar jabatan dan deskripsi jabatan. Terdapat beberapa tombol didalamnya yang mana apabila salah satu tombol ditekan maka tombol-tombol tersebut akan bekerja sesuai fungsinya masing-masing.	YA	BERHASIL

Tabel 7. Pengujian Form Daftar Absensi

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Daftar Absensi berisi daftar absensi setiap karyawan perperiode. Terdapat beberapa tombol didalamnya yang mana apabila salah satu tombol ditekan maka tombol-tombol tersebut akan bekerja sesuai fungsinya masing-masing.	YA	BERHASIL

Tabel 8. Pengujian Fungsionalitas Form Transaksi

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Transaksi berisi Transaksi Penggajian Kaaryawan dan Menu Utama. Jika tombol Form Transaksi ditekan maka akan membuka Form Data Gaji Karyawan.	YA	BERHASIL

Tabel 9. Pengujian Fungsionalitas Form Data Gaji Karyawan

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan

Menekan tombol “Baru” dan mengisi field yang kosong pada form Data Gaji Karyawan dengan benar. Tombol-tombol pada form “Data Penggajian Karyawan” berjalan sesuai fungsinya masing-masing.	YA	BERHASIL
--	----	----------

Tabel 10. Pengujian Fungsionalitas Form Laporan

Keterangan	Sesuai Harapan	Kesimpulan
Form Laporan berisi Laporan Gaji Karyawan, Slip Gaji Karyawan, dan Menu Utama. Yang apabila menekan salah satu maka akan membuka form sesuai fungsinya masing-masing..	YA	BERHASIL

## 5. Kesimpulan Dan Saran

### 5.1 Kesimpulan

1. Aplikasi penggajian karyawan yang dibuat dengan Microsoft Access 2019 ini dapat meminimalisir kekeliruan dalam hal efisiensi, keakuratan data, pencarian data, dan perhitungan data gaji karyawan.
2. Aplikasi ini dapat mengefektifkan ketepatan waktu dalam proses pembuatan laporan penggajian karyawan.

### 5.2 Saran

1. Dalam penerapan aplikasi pengembangan sistem informasi penggajian karyawan ini sebaiknya didukung oleh perangkat yang memadai baik dari segi sumber daya manusia, maupun dari segi perangkat keras dan perangkat lunaknya.
2. Diharapkan adanya pengembangan lebih lanjut dari sistem yang telah dibuat sebelumnya, sehingga menjadi sistem informasi yang lebih baik dalam mengolah data yang lebih besar dan lebih kompleks dimasa yang akan datang.
3. Agar program aplikasi ini selalu berjalan dengan perkembangan data dan teknologi sebaiknya selalu mengadakan pembaharuan secara berkala terhadap program aplikasi yang ada atau melengkapi kelemahan-kelemahan program ini.

## Daftar Pustaka

- [1] Adhani, M., Abdillah, L. A., & Widayati, Q. (2015). Analisa dan perancangan sistem informasi penerimaan siswa baru dan pembayaran SPP menggunakan Zachman Framework. *Seminar Nasional Informatika 2015 (SNI/2015)*.
- [2] Hamizan, A., Mayasari, M., Saputri, R., & Pohan, R. N. (2020). Sistem Informasi Penggajian di PT. Perkebunan Nusantara IV. *Jurnal Manajemen Informatika (JAMIKA)*, 10(1), 29–38.
- [3] HULU, R. (n.d.). *ANALISIS SISTEM AKUNTANSI PENGGAJIAN KARYAWAN PADA PT. SUMBER JAYA INDAHNUUSA COY.*
- [4] Josi, A. (2017). PERANCANGAN APLIKASI PENGGAJIAN PADA PERGURUAN TINGGI (Studi Kasus Sekolah Tinggi XYZ). *InfoTekJar (Jurnal Nasional Informatika Dan Teknologi Jaringan)*, 2(1), 68–72. <https://doi.org/10.30743/infotekjar.v2i1.168>
- [5] Krismiaji. (2010). *Sistem Informasi Akuntansi. Sekolah Tinggi Ilmu Manajemen YPKP.*
- [6] Mulyadi. (2008). *SISTEM AKUNTANSI.*
- [7] Ogedebe, P. M., & Jacob, B. P. (2012). *Software Prototyping: A Strategy to Use When User Lacks Data Processing Experience.*
- [8] Purnomo, D. (2017). Model Prototyping Pada Pengembangan Sistem Informasi. *JIMP-Jurnal Informatika Merdeka Pasuruan*, 2(2).
- [9] Roring, R. S., & Baday, R. (2017). Perancangan Aplikasi Penggajian KaryaRoring, R. S., & Baday, R. (2017). Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Tetap pada PT. Rachmat Cahaya Abadi. *METIK JURNAL*, 1(1), 6–13. wan Tetap pada PT. Rachmat Cahaya Abadi. *METIK JURNAL*, 1(1), 6–13.
- [10] Siregar, V. M. M., & Sugara, H. (2018). Perancangan Dan Implementasi Aplikasi Penggajian Berbasis Dekstop Pada Murni Sadar English Course. *Jurnal Teknik Informasi Dan Komputer (Tekinkom)*, 1(2), 42–48.
- [11] Soemarso. (2009). *Akuntansi Suatu Pengantar Jilid Satu.* Salemba Empat.
- [12] Susanto Anna Dara Andriana, R. (2016). Perbandingan model waterfall dan prototyping untuk pengembangan sistem informasi. *Majalah Ilmiah UNIKOM.*