

APLIKASI PENGGAJIAN PADA CINÉPOLIS KALIBATA CITY MENGUNAKAN JAVA NETBEANS

Muhammad Rayhan Gusmiran¹, Halimatussadi'ah², Heriyati³

^{1,2,3}Teknik Informatika Universitas Indraprasta PGRI

Jl. Raya Tengah No.80, Gedung,Ps. Rebo, Jakarta Timur

[1rgusmiran@gmail.com](mailto:rgusmiran@gmail.com), [2gbhock300679@gmail.com](mailto:gbhock300679@gmail.com), [3erymatematika@gmail.com](mailto:erymatematika@gmail.com)

ABSTRAK

Permasalahan yang ada pada Cinepolis Kalibata adalah perhitungan gaji bulanan masih dilakukan secara manual. Hal ini menyebabkan kesalahan perhitungan dan pelaporan yang tidak efisien. Dari menghitung absensi harian tertulis hingga membuat slip gaji secara manual. Metode pengolahan data bahkan kurang efisien, sehingga mengurangi efisiensi waktu, komputasi data, presisi data, dan akurasi data. Saat memproses informasi penggajian karyawan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi untuk memudahkan pengolahan data pengguna dan pengolahan pembayaran, absensi harian, dan data pegawai. Ini memastikan bahwa data yang diperoleh lebih tepat dan akurat, dan proses pengumpulan data bebas dari kesalahan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode waterfall dengan menggunakan metode pengumpulan data observasional, wawancara, dan survey kepustakaan. Hasil dari penelitian yang dilakukan adalah sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi.

Kata Kunci: Aplikasi, gaji, Metode waterfall, Java

ABSTRACT

The problem with Cinepolis Kalibata is that the monthly salary calculation is still done manually. This results in calculation errors and inefficient reporting. From calculating written daily attendance to making payslips manually. Data processing methods are even less efficient, thereby reducing time efficiency, data computing, data precision, and data accuracy. When processing employee payroll information. This study aims to design a computerized payroll information system to facilitate user data processing and payment processing, daily attendance, and employee data. This ensures that the data obtained is more precise and accurate, and the data collection process is error free. The method used in this study is the waterfall method using observational data collection methods, interviews, and library surveys. The result of this research is a computerized payroll information system.

Key Word: Application, payroll, waterfall method, Java

PENDAHULUAN

“Sistem informasi adalah kumpulan perangkat keras, perangkat lunak komputer, dan perangkat manusia yang memproses data menggunakan perangkat keras dan perangkat lunak. Bahkan sistem informasi tanpa data untuk diproses tidak ada gunanya. Data yang dimasukkan ke dalam sistem informasi dapat berupa formulir, prosedur, dan bentuk data lainnya”.(Andri Kristanto, 2018).

Pembuatan ataupun pengaturan sistem penggajian mempengaruhi pada tingkatan penerimaan pemasukan gaji karyawan. Oleh sebab itu perusahaan wajib benar-benar mengawasi serta mengatur pengelolaan penggajian dengan mempraktekkan sesuatu sistem yang mencukupi, sehingga sistem bisa dicapai. Perkembangan teknologi saat ini amat sangat pesat, salah satunya perkembangan teknologi komputer.

Komputer sendiri merupakan perangkat elektronik yang dirancang untuk menerima inputan data serta diproses menjadi sesuatu sistem informasi menggunakan program komputer dan ditaruh di memori. Pemanfaatan teknologi data tentunya jadi pemecahan yang pas untuk menanggulangi kasus yang terdapat pada Cinépolis Kalibata City, sebab dengan suatu sistem yang terkomputerisasi baik proses pengelolaan informasi dan pengolahan data penggajian menjadi jauh lebih baik.

Cinépolis Kalibata City sebuah perusahaan yang bergerak dibidang hiburan terutama bioskop. selama ini sistem penggajian Cinepolis Kalibata City belum terdapat pengolahan data dan perhitungan yang akurat, pembuatan absensi masih menggunakan Ms.Excel dalam menginput data masuk

karyawan, pada pencatatan jam lembur masih diinput kedalam MS.Excel secara manual, pada pembuatan data tunjangan masih ditulis dengan cara manual, pada pembayaran gaji masih ditulis kedalam kertas, laporan-laporan setiap bulannya seperti data absensi dan data lembur masih menggunakan MS.Excel. Perihal ini kepala cinema Cinepolis Kalibata City merasa kesusahan untuk membuat perhitungan dan laporan-laporan yang masih berbentuk rekap bulanan.

Berdasarkan kasus tersebut. Cinepolis Kalibata City memerlukan suatu sistem data penggajian yang dapat menciptakan laporan-laporan data absensi dan lembur tiap harinya atau bulanan, laporan absensi, laporan data lembur, laporan tunjangan, serta laporan slip gaji untuk menolong proses pengolahan informasi penggajian serta menanggulangi masalah-masalah yang terdapat pada Cinepolis Kalibata City.

“Dengan ini penulis membuat Aplikasi Penggajian Pada Cinépolis Kalibata City Menggunakan Java Netbeans. Gaji adalah bentuk penghargaan atau penghargaan yang diberikan kepada seorang karyawan atas jasa dan pekerjaannya. Gaji sering juga disebut dengan upah, tetapi keduanya merupakan jenis balas jasa, balas jasa atas pekerjaan yang biasa dilakukan oleh seorang pegawai”. (Suharyanto, 2017).

“Sedangkan sistem adalah kumpulan dari beberapa bagian yang saling berhubungan dan bekerja sama yang membentuk satu kesatuan untuk mencapai tujuan sistem. Tujuan dari sistem adalah untuk mencapai tujuan dalam kerangka kerja yang sempit. Dari pengertian di atas, sistem dapat diartikan sebagai kumpulan sumber daya yang saling terkait untuk mencapai suatu tujuan”. (Dr. Kusnendi, 2014).

“Salah satu hak setiap karyawan yang bekerja di Perusahaan adalah dibayar sesuai dengan ketentuan dan peraturan penggajian yang berlaku. Masalah gaji tidak hanya menjadi pendorong utama seseorang untuk menjadi karyawan, gaji juga berperan besar dalam semangat kerja karyawan”. (Mahmuda, 2021). “*Database* adalah kumpulan data yang terstruktur. Sistem manajemen basis data diperlukan untuk menambah, mengakses, dan

memproses data yang disimpan dalam basisdata komputer (*database management system*)”. (Suharyanto, 2017,)

“Basisdata tidak hanya mempercepat pencarian informasi, tetapi juga dapat melayani pelanggan Anda dengan lebih baik. Sistem manajemen berbasis data mengatur sejumlah besar data yang digunakan perusahaan dalam transaksi harian mereka”. (Oktafiani, 2020).

“Kata "SQL" dalam "MySQL" adalah singkatan dari "*Structured Query Language*". SQL adalah bahasa standar yang paling umum digunakan untuk mengakses database. Bergantung pada lingkungan pemrograman yang Anda gunakan, Anda dapat memasukkan SQL secara langsung (misalnya untuk membuat laporan), menyisipkan pernyataan SQL ke dalam kode yang ditulis dalam bahasa lain, atau menggunakan API khusus yang memungkinkan Anda menyembunyikan sintaks SQL”. (Suharyanto, 2017).

Dengan kata lain, MySQL adalah open source, software yang memungkinkan Anda untuk membuat database yang digunakan sebagai sumber dan pengolahan data untuk membuat aplikasi.

Tujuan dari penelitian ini adalah merancang sistem informasi penggajian yang mencakup beberapa proses transaksional, meliputi data kehadiran, lembur, tunjangan, dan pemrosesan slip gaji. Perancangan sistem informasi untuk pembuatan laporan penggajian seperti absensi, lembur, tunjangan dan gaji.

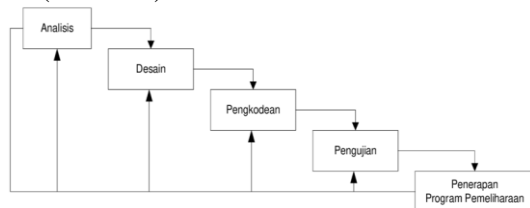
METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan di Cinepolis Kalibata City yang beralamat Jl. Raya Kalibata No.1, RT.9/RW.4, Rawajati, Kec. Pancoran, Kota Jakarta Selatan, Daerah Khusus Ibukota Jakarta. Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dalam waktu enam bulan, mulai bulan Maret 2022 sampai dengan Agustus 2022.

Rancangan kegiatan tersebut dimulai pada bulan Maret 2022 dengan cara mengadakan kunjungan langsung ke lapangan untuk mencatat hal-hal penting dan sesuai dengan masalah, lalu melakukan wawancara tatap muka dengan karyawan dan kepala cinema Cinepolis Kalibata City.

1. Teknik Pengumpulan Data

- a) **Wawancara:** Wawancara ini dilakukan dengan Manajer Bioskop di Cinepolis Kalibata City dan berfokus pada bagaimana membuat aplikasi penggajian yang berfungsi dengan baik dan ramah pengguna. Kami juga melakukan wawancara langsung dengan beberapa karyawan yang menanyakan gambaran pasti dari sistem yang akan mereka bangun. Dengan cara ini, penulis akan mengetahui cara bekerja di lingkungan ini untuk membuat sistem yang memenuhi persyaratan mereka.
- b) **Studi Keputusan:** memperoleh data sekunder dengan melakukan penelitian untuk mengumpulkan data dan informasi dari hasil kutipan buku dan laporan bahan lain yang terkait dengan penelitian ini. Dari bahan-bahan tersebut digali teori-teori yang dapat digunakan sebagai dasar untuk menganalisis permasalahan yang ditemukan dalam penelitian.
- c) **Waterfall:** Sistem dibangun dengan menggunakan metode waterfall. Metode ini sering disebut dengan metode waterfall dan merupakan pendekatan metode yang sistematis dan berurutan. Metode penelitian yang digunakan peneliti adalah pengembangan sistem yang sesuai dengan kebutuhan menggunakan model air terjun (waterfall).



Gambar 1. *waterfall* Runtu et al., 2021

“Waterfall adalah praktik yang merekomendasikan pendekatan sistematis dan berurutan melalui fase siklus hidup pengembangan sistem (SDLC) untuk membangun perangkat lunak”. (Shalahuddin 2015).

“Penulis menggunakan model waterfall karena lebih menekankan pada keteraturan proses pengembangan perangkat lunak dan merupakan cara yang baik untuk membuat perangkat lunak

dengan keterbatasan staf yang tidak terlalu banyak”. (Shalahuddin, 2015).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian kasus sebelumnya, peneliti menaruh analisa konflik berdasarkan sistem pengelolaan data diantaranya:

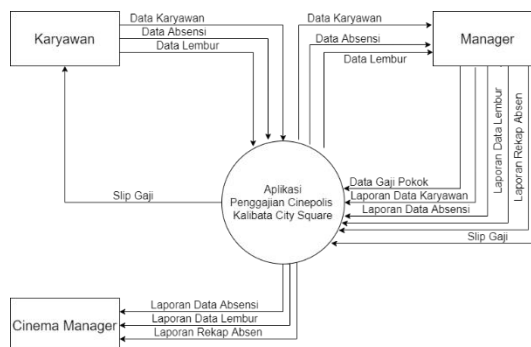
1. Pengolahan data masih menggunakan cara manual yang membuat data memakan waktu lama.
2. Pembuatan laporan dengan cara memindahkan ke aplikasi lain yang membuat terkesan rumit.
3. Penyimpanan arsip yang banyak menyulitkan dalam pencarian data.

Dalam kasus di atas, solusinya adalah merancang dan mengembangkan sistem komputerisasi yang terintegrasi dengan sistem basis data yang memudahkan pengelolaan dan penyimpanan data. Sistem harus memiliki setidaknya fitur-fitur berikut:

1. Pendataan karyawan
2. Pendataan jabatan
3. Pendataan absensi
4. Pendataan lembur
5. Pendataan tunjangan
6. Pengelolaan jam kerja absen
7. Pengelolaan jam lembur
8. Penglolaan upah tunjangan
9. Perhitungan slip gaji
10. Serta pembuatan laporan absensi, lembur, tunjangan, slip gaji.

Diagram Konteks Sistem

Berikut ialah gambaran sistem pada sistem penggajian di Cinepolis Kalibata City dalam bentuk diagram konteks.

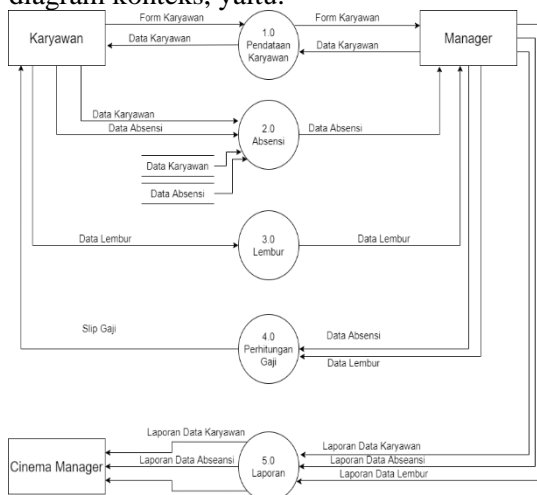


Gambar 2. Diagram konteks

Diagram Nol Sistem

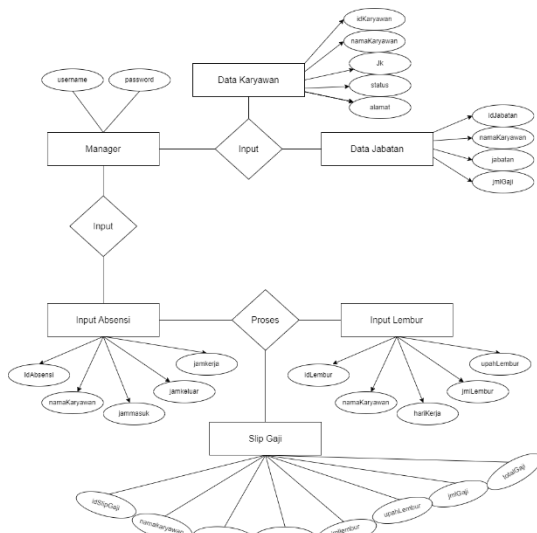
Diagram nol merupakan gambaran proses sistem berjalan pada sistem penggajian yang

menggambarkan tahap-tahap proses dari diagram konteks, yaitu:



Gambar 3. Diagram nol

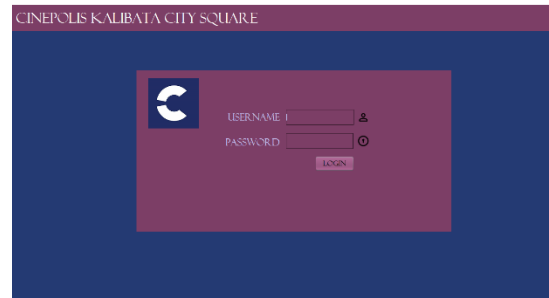
ERD (Entity Relationship Diagram)



Gambar 4. ERD

Tampilan Layar

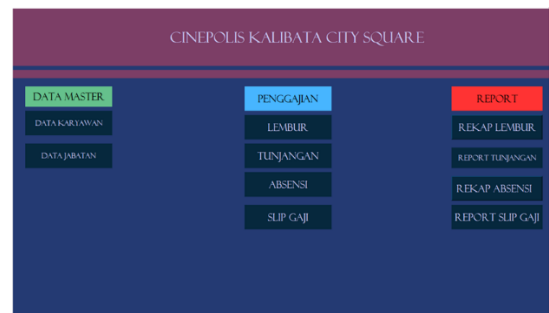
Berikut ini adalah tampilan layar yang telah diimplementasikan serta pengujian pada sistem yang sudah dirancang serta dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman JAVA serta sistem database-nya ialah MySQL.



Gambar 5. Tampilan Menu Login

Tampilan menu login dari sistem yang dirancang diatas adalah untuk melakukan akses sebelum masuk ke dalam menu utama serta menu-menu yang terdapat pada sistem.

Tampilan Menu Home

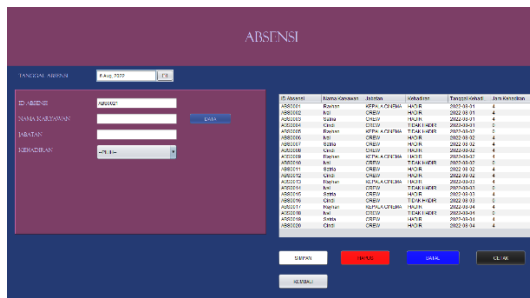


Gambar 6. Tampilan Menu Home

Tampilan menu home terdapat beberapa menu yaitu :

- Data karyawan untuk menampilkan form data karyawan
- Data jabatan untuk menampilkan form data jabatan
- Data absensi untuk menampilkan form data absensi
- Data lembur untuk menampilkan form data lembur
- Data tunjangan untuk menampilkan form data tunjangan
- Data slip gaji untuk menampilkan form data slip gaji
- Rekap lembur untuk menampilkan form laporan rekap lembur
- Rekap absensi untuk menampilkan form laporan rekap absensi
- Report tunjangan untuk menampilkan form laporan report tunjangan
- Report slip gaji untuk menampilkan form laporan report slip gaji

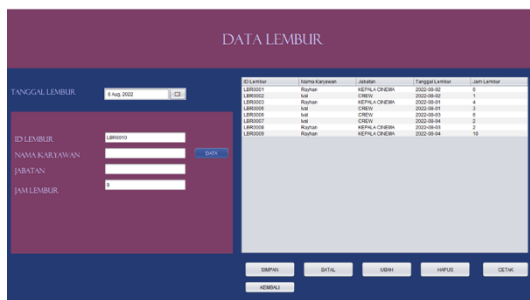
Tampilan Form Absensi



Gambar 7. Tampilan form absensi

Layar diatas menampilkan tampilan form data absensi. Pada layar form data absensi untuk meng-input data absensi yang terdiri dari ID Absensi, Nama Karyawan, Jabatan, Kehadiran.

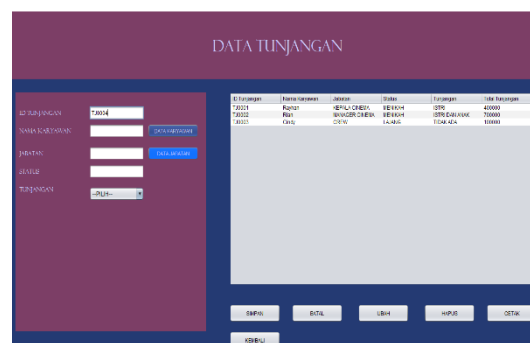
Tampilan Form Lembur



Gambar 8. Tampilan form lembur

Layar diatas menampilkan tampilan form data lembur. Pada layar form data lembur untuk meng-input data lembur yang terdiri dari ID Lembur, Nama Karyawan, Jabatan, Jam Lembur.

Tampilan Form Tunjangan

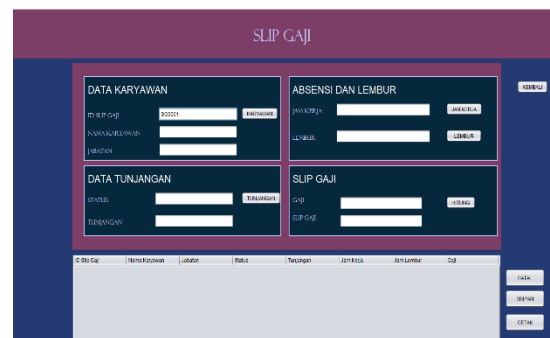


Gambar 9. Tampilan form tunjangan

Layar diatas menampilkan tampilan form data tunjangan. Pada layar form data tunjangan untuk meng-input data tunjangan yang terdiri

dari ID Tunjangan, Nama Karyawan, Jabatan, Status, Tunjangan.

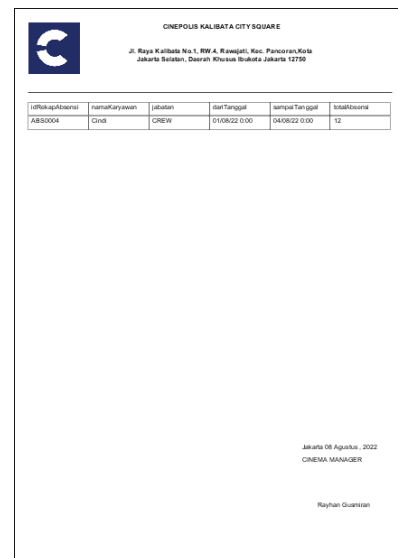
Tampilan Form Slip gaji



Gambar 10. Tampilan slip gaji

Layar diatas menampilkan tampilan form slip gaji. Pada layar form slip gaji untuk meng-input data slip gaji yang terdiri dari ID Slip gaji, Nama Karyawan, Jabatan, Status, Tunjangan, Jam Kerja, Jam Lembur, Total Gaji.

Tampilan Laporan Rekap Absensi



Gambar 11. Tampilan Laporan Rekap Absensi

Tampilan Laporan Rekap Lembur

ID Rekap Lembur	Nama Karyawan	Jabatan	awal Tanggal	selesai Tanggal	Jumlah Lembur
RKPK001	Rafael	CREW	01/08/22 0:00	04/08/22 0:00	12

Jakarta 08 Agustus 2022
 CINEMA MANAGER
 Rayhan Guamran

Gambar 12. Tampilan Laporan Rekap lembur

Tampilan Laporan Data Tunjangan

ID Tunjangan	Nama Karyawan	Jabatan	Status	Jenis Tunjangan	Jumlah Tunjangan
T.0001	Rayhan	KEPALA CINEMA	MENIKAH	BETRI	800000
T.0002	Rafael	MANAGER	MENIKAH	BETRI DAN ANAK	700000
T.0003	Ciney	CREW	LAJANG	TIDAK ADA	000000

Jakarta 08 Agustus 2022
 CINEMA MANAGER
 Rayhan Guamran

Gambar 13. Tampilan Laporan Data Tunjangan

Tampilan Laporan Slip gaji

ID Slip Gaji	SG0001	jumlah gaji	16
Nama Karyawan	Rayhan	jumlah lembur	16
Jabatan	MENIKAH	Waktu	1400000
Status	MENIKAH		
Tunjangan	800000		

Jakarta 08 Agustus 2022
 CINEMA MANAGER
 Rayhan Guamran

Gambar 14. Tampilan Laporan Slip gaji

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan pada tahap-tahap penelitian yang telah dilakukan dalam menganalisis Cinepolis Kalibata City Square dengan menggunakan sistem komputerisasi, Cinepolis Kalibata City Square telah meningkatkan penanganan semua proses data dibandingkan dengan sistem manual. Pengolahan data penggajian Cinepolis Kalibata City Square lebih hemat dan keamanan data terjamin. Proses pembuatan laporan cepat dan akurat.

Disarankan menggunakan komputer dengan spesifikasi diatas minimum untuk memaksimalkan proses berjalannya aplikasi. Perancangan sistem penggajian karyawan ini sangat rentan terhadap penyalahgunaan data karena berbasis desktop dengan keamanan sederhana. Oleh karena itu, diperlukan backup data secara rutin

DAFTAR PUSTAKA

- A.S., R., & Shalahuddin, M. (2015). Shalahuddin, M.Rosa A.S. Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek). *Informatika Bandung*.
- Andoko, S. (2013). Pembuatan Sistem Komputerisasi Manajemen Penggajian Pada Comanditer Venoschaf (CV). *Mobile Cell Pacitan. Speed - Sentra Penelitian Engineering dan Edukasi*, 5(2).
- Ariani Sukamto, R., & Shalahuddin, M. (2016). Rekayasa Perangkat Lunak Terstruktur dan Berorientasi Objek. Bandung: Informatika. In *Jurnal Pilar Nusa Mandiri*.
- Dr. Kusnendi, M. S. (n.d.). Konsep Dasar Sistem Informasi. *Konsep Dasar Sistem Informasi*.
- Mahmuda, S., Sucipto, A., & Setiawansyah, S. (2021). Pengembangan Sistem Informasi Pengolahan Data Tunjangan Karyawan Bulog (TKB)(Studi Kasus: Perum Bulog Divisi Regional Lampung). *Jurnal Ilmiah Sistem Informasi Akuntansi*, 1(1).
- Mutaqin, R., Yusrotun, A., & Sya'roni, W. (2022). Sistem Infomasi Pengaduan Masyarakat Desa Berbasis Android. *Rekayasa*, 14(3), 461-465. <https://doi.org/10.21107/rekayasa.v14i3.11413>

- Rita Afyenni. (2014). Perancangan Data Flow Diagram untuk Sistem Informasi Sekolah (Studi Kasus Pada SMA Pembangunan Laboratorium UNP). *Teknoif*, 2(1), 35–39.
- Runtu, R. A., Rorimpandey, G. C., Kainde, Q. C., & Kaluku, M. R. A. (2021). Sistem Informasi Penjualan Badan Usaha Milik Desa Tulap Berbasis Web Menggunakan Framework Laravel. *Jointer - Journal of Informatics Engineering*, 2(02). <https://doi.org/10.53682/jointer.v2i0.2.31>
- Suharyanto, C. E., Chandra, J. E., & Gunawan, F. E. (2017). Perancangan Sistem Informasi Penggajian Terintegrasi Berbasis Web (Studi Kasus di Rumah Sakit St. Elisabeth). *Jurnal Nasional Teknologi dan Sistem Informasi*, 3(2), 225–232. <https://doi.org/10.25077/teknosi.v3i2.2017.225-232>
- Suryadi, S. (2019). Implementasi Normalisasi Dalam Perancangan Database Relational. *U-NET Jurnal Teknik Informatika*, 3(2). <https://doi.org/10.52332/u-net.v3i2.7>