

Nama : Marcella lorencia

Kelas : 12.3A.35

Nim:12200440

Matkul : web program

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 Puspatek No.10, Tangerang Selatan.

E-mail: dosen40079@eresha.ac.id

ABSTRAK

Dunia telah memasuki era persaingan bebasiskan informasi. Informasi menjadi aset yang berharga bagi suatu institusi bisnis dalam menangkan persaingan bisnis. Dunia pendidikan tinggi juga telah memanfaatkan informasi untuk mengefisienkan proses-proses akademik yang ada di dalamnya. PT. Augerah 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 karwayan. 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. Augerah 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 penggunaannya. Komunikasi yaitu suatu proses penyampaian informasi seperti (pesan, ide, gagasan) dari satu pihak ke pihak yang lain.

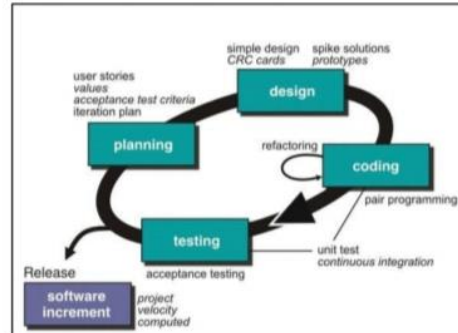
Teknologi informasi dan komunikasi sebuah rekayasa hasil manusia terhadap penyampaian informasi dan proses penyampaian pesan dari satu pihak kepada pihak lain. sehingga lebih cepat dan lebih luas sebarannya maupun penyimpanannya.

PT. Anugerah Karya Cipta adalah perusahaan yang bergerak di bidang busana *online shopping* yang keberadaanya 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, javascript, PHP serta *database* menggunakan MySQL.

f. System Testing

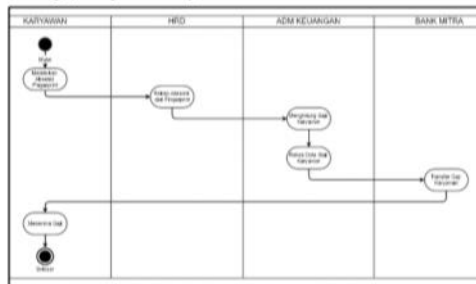
System Testing adalah tahapan ujicoba fungsionalitas sistem, apakah masih ada kekurangan atau sudah cukup menggunakan blackbox dan whitebox.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

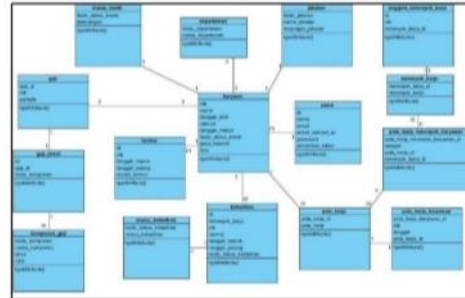
3.1 ANALISA SISTEM BERJALAN

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

karyawan, lalu data gaji dikirim ke bank yang sudah bekerja sama untuk mentransfer biaya gaji kepada karyawan.



Gambar 3.1. Analisa Sistem Berjalan Penggajian



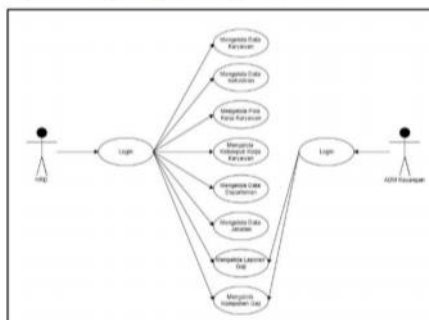
Gambar 3.3. Class Diagram

3.2 PERANCANGAN SISTEM USULAN

3.2.1 USE CASE DIAGRAM

Use Case Diagram merupakan gambaran skenario dari interaksi antara user dengan sistem. Sebuah diagram use case menggambarkan hubungan antara actor dan kegiatan yang dapat dilakukan terhadap aplikasi. Berikut ini adalah *Use Case Diagram* yang memperlihatkan peranan *actor* dalam interaksinya dengan sistem.

Proses *use case* pada penggajian PT. Anugerah Karya Cipta sebagai berikut :



Gambar 3.2. Use Case Diagram Sistem Informasi Penggajian

3.2.2 CLASS DIAGRAM

Analisa Diagram kelas merupakan sebuah diagram yang menggambarkan struktur sistem dari segi pendefinisian kelas-kelas yang akan dibuat dalam membangun sistem. Kelas memiliki atribut dan metode atau operasi. Atribut merupakan variabel-variabel yang dimiliki suatu kelas, sedangkan operasi atau metode adalah fungsi yang dimiliki suatu kelas.

3.2.3 IMPLEMENTATION

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



Gambar 3.4. Mapping Aplikasi

Gambar 3.5. Halaman Login

The screenshot shows the PT. Anugerah Karya Cipta website. The header includes the company name and navigation links. The main content area is titled 'Produk Kami' and displays a list of products in a table. The table has columns for ID, Nama Produk, Kategori, Deskripsi, and Tanggal Masuk. Each product entry includes a 'Detail' button and a 'Tambah' button. The products listed are:

ID	Nama Produk	Kategori	Deskripsi	Tanggal Masuk
000001	Survei 00001	Survei	Survei 00001	2020-01-01
000002	Survei 00002	Survei	Survei 00002	2020-01-01
000003	Survei 00003	Survei	Survei 00003	2020-01-01
000004	Survei 00004	Survei	Survei 00004	2020-01-01