# Die Skalierung der Gehaltsabrechnung

Text

Description automatically generated with medium confidence

*Kriterien zur Erkennung einer wachstumsfähigen Lohnanwendung*

Für Lohndienstleiter und grosse Unternehmen sind bei der Auswahl einer Lohnanwendung folgende Skalierungskriterien entscheidend:

* Variables Lohnmodell
* Steuerung des Laufzeitverhaltens
* Integration von Softwaredienstes
* Entwicklungswerkzeuge

Schauen wir uns diese Punkte nachfolgend am Beispiel des API Lohnrechners der *Payroll Engine* an.

## Variables Lohnmodell

Lohnbestandteile können beliebig bestimmt und angepasst werden. Die *Payroll Engine* Regulierung beinhaltet das Lohnmodell mit den Anwendungsfällen (Eingabe), der Lohnberechnung im Lohnlauf (Kollektoren und Lohnarten), sowie den Auswertungen und Reports.

**Diagram

Description automatically generated**

## Steuerung Laufzeitverhalten

Um den Programmablauf dynamisch zu beeinflussen, z.B. die Berechnung der Lohnart im Lohnlauf, sind weitere Anbindungspunkte notwendig. Dieses Skalierungskriterium ist besonders bei Cloud Anwendung wichtig, da die zentralisierte Verarbeitung höhere Anforderungen an Sicherheit und Performance stellt.

Die *Payroll Engine* bietet mit der Scripting API eine spezielle Schnittstelle zur Steuerung des Laufzeitverhaltens. Mittels Scripts ([C# Programmierung](https://de.wikipedia.org/wiki/C-Sharp)) wird z.B. die Benutzereingabe validiert oder die Formel einer Lohnart bestimmt. Dabei stehen in verschiedenen Funktionen alle Arbeitsdaten (Stammdaten, Falldaten und Lohndaten) zur Verfügung.

Diagram

Description automatically generated

## Integration Softwaredienste

Während den Falleingaben, der Lohnverarbeitung oder Bildung von Reports, lassen sich externe Dienste via [Webhooks](https://de.wikipedia.org/wiki/WebHooks) einbinden. Beispiele dafür sind die Überprüfung von Bank- und Versicherungsnummer oder die Umrechnung eines Währungsbetrages.

## Entwicklungswerkzeuge

Für Lohnentwickler bietet die *Payroll Engine* Laufzeitkomponenten ([NuGet](https://de.wikipedia.org/wiki/NuGet)) an, um Lohnprozesse in der lokalen Entwicklungsumgebung auszuführen und zu analysieren ([Debuggen](https://de.wikipedia.org/wiki/Debuggen)).

Diagram

Description automatically generated

In diesem Entwicklungsmodus erfolgen die Datenabfragen weiterhin auf der Payroll REST API, so dass die Aufbereitung von zusätzlichen Testdaten entfällt.

Durch die Abdeckung dieser Kriterien unterstützt die *Payroll Engine* die Lohndienstleister wesentlich in der Skalierung ihrer Geschäftsmodelle.