Dirgamaya
Jurnal Manajemen dan Sistem Informasi
Accepted Date : 15 – 08 – 2025, Publish Date : 31 – 10 – 2025 Vol 5. Issue 2

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BERBASIS WEB PADA CV FOCUS ETANIA ZASHIKA

Indaryono[a], Rahmat Gunawan [b], Machael Wijaya[c]
[bca]*Program Studi Komputerisasi Akuntansi, STMIK Rosma, Karawang, Indonesia*
[a] indaryono@dosen.rosma.ac.id
[b]rahmat.gunawan@rosma.ac.id
[c]machael.wijaya@rosma.ac.id

Abstract

The management of attendance and payroll at CV Focus Etania Zashika, specifically for the P2TK2 internship program, is currently conducted manually. This method leads to several issues, including delays in data processing, lack of transparency, and potential recording errors. This study aims to design a web-based payroll information system to assist in recording attendance and calculating salaries in a more structured and efficient manner. The research adopts the Design Thinking method, which consists of five stages: Empathize, Define, Ideate, Prototype, and Test. The result of this research is a web-based payroll information system interface design created using Figma. The design includes features such as Login, Dashboard, Attendance Input, Attendance Recap, Automatic Salary Calculation, and Payroll Report Generation. The testing results indicate that the system interface is user-friendly and aligns with the needs of the administrative staff, facilitating faster and more accurate salary reporting.
.
Keywords: Design Thinking, Payroll Information System, Web-based, Attendance, UI/UX Design

Abstrak

Pengelolaan absensi dan penggajian di CV Focus Etania Zashika, khususnya untuk program magang P2TK2, saat ini masih dilakukan secara manual. Metode ini menimbulkan berbagai permasalahan seperti keterlambatan pengolahan data, kurangnya transparansi, dan potensi kesalahan pencatatan. Penelitian ini bertujuan untuk merancang sistem informasi penggajian berbasis web yang dapat membantu proses pencatatan absensi dan perhitungan gaji secara lebih terstruktur dan efisien. Penelitian ini mengadopsi metode Design Thinking yang terdiri dari lima tahapan: Empathize, Define, Ideate, Prototype, dan Test. Hasil dari penelitian ini berupa rancangan antarmuka sistem informasi penggajian berbasis web yang dibuat menggunakan tools Figma. Desain sistem mencakup fitur Login, Dashboard, Input Absensi, Rekap Kehadiran, Perhitungan Gaji Otomatis, dan Cetak Laporan Penggajian. Hasil pengujian menunjukkan bahwa antarmuka sistem dinilai mudah digunakan dan sesuai dengan kebutuhan staf administrasi, serta mampu mempermudah pencatatan kehadiran dan menghasilkan laporan gaji secara lebih cepat dan akurat.

Keywords: Design Thinking, Sistem Informasi Penggajian, Berbasis Web, Absensi, Desain UI/UX

1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah memberikan dampak signifikan dalam berbagai bidang, termasuk manajemen sumber daya manusia. Teknologi berbasis web memungkinkan proses administrasi yang sebelumnya manual menjadi lebih cepat, akurat, dan efisien. Dalam konteks absensi dan penggajian, pemanfaatan teknologi dapat mengurangi risiko kesalahan pencatatan dan meningkatkan produktivitas administrasi.

CV Focus Etania Zashika, sebuah perusahaan konsultan akuntansi dan perpajakan, menjalankan program Pelatihan Tenaga Kerja Khusus (P2TK2). Berdasarkan observasi, proses pengelolaan absensi dan penggajian peserta magang di perusahaan ini masih dilakukan secara manual menggunakan dokumen fisik. Proses manual ini memakan waktu, rentan terhadap kesalahan hitung, dan kurang transparan bagi peserta magang. Ketidakefektifan ini berisiko menurunkan efisiensi operasional dan kepuasan kerja.

Penelitian ini bertujuan merancang sistem informasi penggajian berbasis web yang terintegrasi dengan absensi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Sistem dirancang untuk memungkinkan pencatatan kehadiran yang mudah dan perhitungan gaji real-time. Solusi ini diharapkan dapat meningkatkan transparansi, akurasi data, dan efisiensi manajemen di CV Focus Etania Zashika.

2. Metode

Penelitian ini menggunakan metode Design Thinking, sebuah pendekatan pemecahan masalah yang berpusat pada pengguna (user-centered). Metode ini terdiri dari lima tahapan utama:

2.1. Empathize

Tahap ini melibatkan pemahaman mendalam terhadap kebutuhan pengguna melalui observasi dan wawancara. Tujuannya adalah untuk mengetahui kendala yang dihadapi staf administrasi dan peserta magang terkait sistem manual yang berjalan saat ini.

2.2. Define

Berdasarkan data dari tahap Empathize, masalah utama dirumuskan. Masalah yang diidentifikasi adalah ketidakefisienan pencatatan manual yang menyebabkan keterlambatan dan kesalahan data penggajian.

2.3. Ideate

Pada tahap ini, dilakukan brainstorming untuk menghasilkan solusi ide kreatif. Solusi yang diusulkan adalah sistem berbasis web dengan fitur utama absensi online dan kalkulasi gaji otomatis.

2.4. Prototype

Ide-ide terpilih diwujudkan dalam bentuk rancangan antarmuka (user interface) menggunakan tools Figma. Prototipe ini mencakup visualisasi alur sistem dari login hingga pelaporan.

2.5. Test

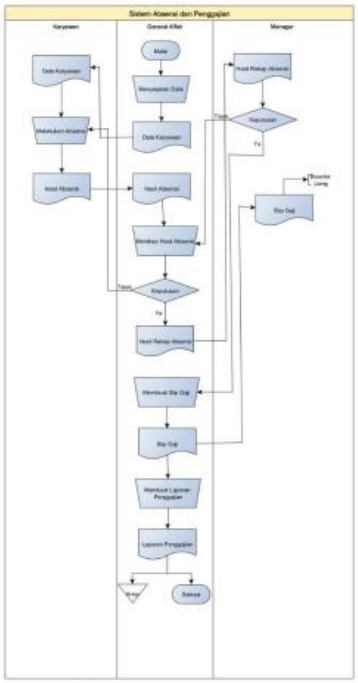
Prototipe diuji coba kepada calon pengguna untuk mendapatkan umpan balik mengenai kegunaan (usability) dan kenyamanan desain sebelum sistem dikembangkan lebih lanjut.

.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Analisis Sistem Berjalan

Sistem berjalan saat ini mengharuskan staf mencatat jam masuk dan pulang secara manual di kertas. Rekapitulasi dilakukan di akhir bulan untuk menghitung gaji, yang sering kali memakan waktu lama dan rawan human error.

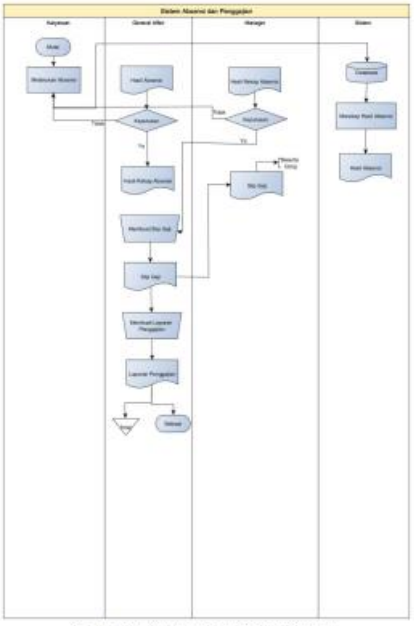


Gambar 4 1 *Flowchart* Sistem Berjalan

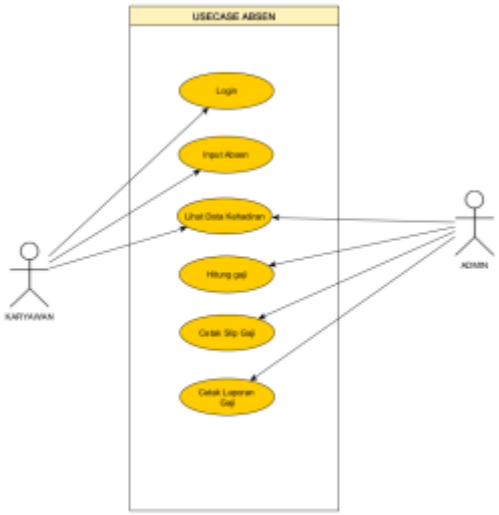
3.2. Perancangan Sistem Usulan

Sistem usulan dirancang berbasis web untuk memudahkan akses. Berikut adalah rancangan fitur utama:

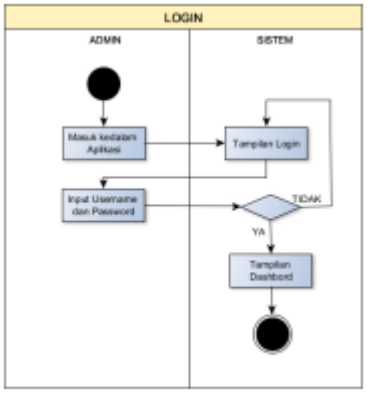
1. Halaman Login
   Gerbang masuk untuk admin dan pengguna dengan keamanan otentikasi.
2. Dashboard
   Menampilkan ringkasan data kehadiran dan informasi penting lainnya secara visual.
3. Form Absensi
   Fitur untuk melakukan absensi harian yang mencatat waktu secara real-time.
4. Rekap Kehadiran & Penggajian
   Sistem secara otomatis merekap data absensi dan menghitung gaji berdasarkan variabel yang ditentukan (jumlah hadir, lembur, dsb).



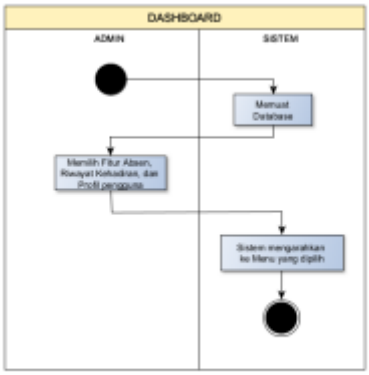
Gambar 4 2 *Flowchart* Sistem Usulan



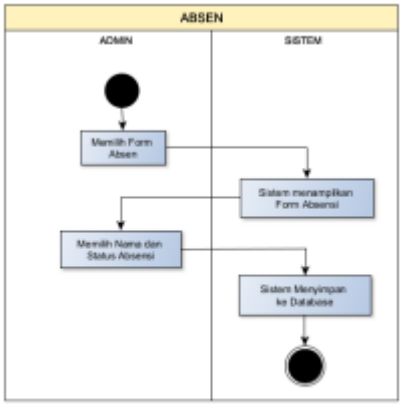
Gambar 4 3 *Usecase* Diagram



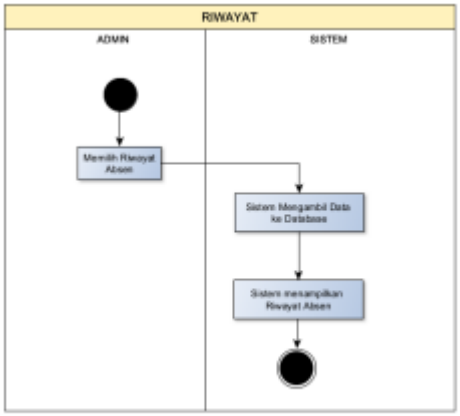
Gambar 4 4 *Activity* Diagram *Login*



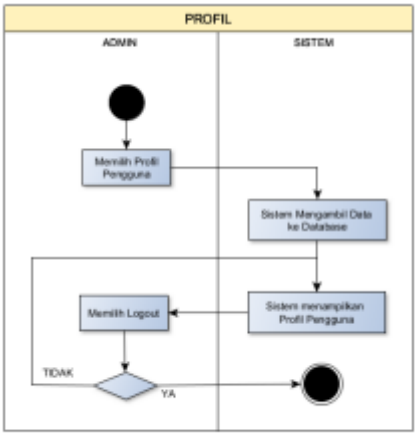
Gambar 4 5 *Activity* Diagram *Dashboard*



Gambar 4 6 *Activity* Diagram Absen



Gambar 4 7 *Activity* Diagram Riwayat



Gambar 4 8 *Activity* Diagram Profil

3.3. Implementasi Desain

Rancangan antarmuka dibuat menggunakan Figma dengan fokus pada kemudahan navigasi.

- Tampilan Dashboard menyajikan grafik kehadiran dan notifikasi penting.
- Riwayat Kehadiran memungkinkan pengguna melihat status absensi mereka sendiri, meningkatkan transparansi.

3.4. Pengujian

Pengujian dilakukan menggunakan metode Alpha Testing terhadap antarmuka. Hasil pengujian menunjukkan bahwa desain sistem mudah dipahami oleh pengguna awam, navigasi menu jelas, dan informasi yang disajikan sistematis. Staf administrasi menilai bahwa sistem ini dapat mempercepat proses pembuatan laporan gaji bulanan.

4. Kesimpulan

Perancangan sistem informasi penggajian berbasis web pada CV Focus Etania Zashika berhasil disusun menggunakan metode Design Thinking. Sistem ini dirancang untuk menggantikan proses manual yang tidak efisien. Berdasarkan hasil perancangan dan pengujian prototipe, dapat disimpulkan bahwa sistem ini mampu mempermudah pencatatan kehadiran, meminimalkan kesalahan perhitungan gaji, serta menyediakan laporan yang transparan dan akurat bagi perusahaan dan peserta magang.

References

[1] J. Hutahaean, Konsep Sistem Informasi. Yogyakarta: Deepublish, 2014.

[2] A. M. A. Ausat, "The Application of Technology in the Age of Covid-19 Education," International Journal of Recent Advances in Multidisciplinary Topics, vol. 1, no. 2, 2020.

[3] M. S. A. Al Husain, A. H. A. Prastian, and A. Ramadhan, "Perancangan Sistem Absensi Online Menggunakan Android Guna Mempercepat Proses Kehadiran Karyawan," Technomedia Journal, vol. 2, no. 1, 2017.

[4] B. D. Pesik and P. F. Tanaem, "Perancangan Sistem Informasi Absensi Online Deteksi Lokasi Berbasis Web," Jurnal Teknik Informatika, 2022.

[5] R. Roosdianto, A. O. Sari, and A. Satriansyah, "Rancang Bangun Aplikasi Sistem Informasi Absensi Karyawan Online," Jurnal Teknologi Informasi, 2021. (Daftar pustaka disesuaikan dengan referensi lengkap yang terdapat pada dokumen Tugas Akhir asli).