

# Pengembangan Sistem Informasi Perhitungan Upah Lembur Karyawan Berbasis Web Pada PT Sugar Labinta

<sup>1</sup>Heni Sulistiani, <sup>2</sup>Aprian Nuriansah, <sup>3</sup>Evi Dwi Wahyuni

<sup>1,2</sup>Program Studi Sistem Informasi Akuntansi, Fakultas Teknik dan Ilmu Komputer, Universitas Teknokrat Indonesia

<sup>3</sup>Program Studi Informatika, Fakultas Teknik, Universitas Muhammadiyah Malang

Email: <sup>1</sup>henisulistiani@teknokrat.ac.id, <sup>2</sup>aprian\_nuriansah@teknokrat.ac.id, <sup>3</sup>evidwi@umm.ac.id

## ABSTRAK

### Keyword:

*Extreme Programming*  
Perhitungan Upah Lembur  
Sistem Informasi  
Sugar Labinta  
Web

Sistem informasi berperan penting dalam sebuah organisasi atau perusahaan. Salah satu penerapan sistem Informasi dalam perusahaan adalah digunakan dalam proses perhitungan upah lembur. Seperti halnya yang terjadi di PT Sugar Labinta, terdapat proses perhitungan upah lembur yang masih dilakukan secara manual dan terbatasnya sumber daya untuk mengelola serta menghitung upah lembur. Dengan permasalahan tersebut perusahaan dituntut untuk mengembangkan sistem informasi perhitungan upah lembur. Oleh karena itu, dalam tugas akhir ini diusulkan untuk mengembangkan sistem informasi perhitungan upah lembur berbasis web. Pengembangan sistem menggunakan metode Extreme programming, dan MySQL sebagai manajemen basis datad menggunakan UML sebagai alat untuk menganalisis sistem yang akan dibuat. Hasil dari pengembangan sistem ini dapat meminimalisir kesalahan dalam perhitungan upah lembur karyawan, memvalidasi data upah lembur dan menghasilkan laporan upah lembur karyawan yang cepat dan akurat.

### Corresponding Author:

Heni Sulistiani,  
Program Studi Sistem Informasi Akuntansi,  
Universitas Teknokrat Indonesia,  
Jl. Zainal Abidin Pagar Alam No 9-11 Labuhan Ratu, Bandar Lampung.  
Email: henisulistiani@teknokrat.ac.id

## 1. PENDAHULUAN

Seiring perkembangan teknologi saat ini, Sistem informasi berperan penting dalam sebuah organisasi atau perusahaan sebagai salah satu faktor menunjang aktivitas kegiatan operasional. Sistem informasi adalah suatu kumpulan komponen sistem, yang terdiri dari *software*, *hardware* dan *brainware* untuk memproses informasi menjadi sebuah hasil yang berguna untuk mencapai suatu tujuan dalam suatu perusahaan[1].

Penerapan sistem informasi disuatu organisasi atau perusahaan sangat dibutuhkan untuk membantu dalam melakukan fungsi pengolahan data atau informasi yang bertujuan untuk meningkatkan efektivitas penggunaan teknologi yang mendukung kegiatan perusahaan, serta membantu pengambilan keputusan manajemen [2].

Salah satu penerapan sistem Informasi dalam perusahaan ialah digunakan dalam proses perhitungan upah lembur. Upah lembur adalah hak pekerja atau buruh yang melaksanakan pekerjaan dalam waktu kerja lembur yang diterima dalam bentuk uang sebagai imbalan dari pengusaha atau pemberi kerja.

Seperti halnya yang terjadi di PT Sugar Labinta, terdapat proses perhitungan upah lembur yang masih dilakukan secara manual dan terbatasnya sumber daya untuk mengelola serta menghitung upah lembur. Proses perhitungan secara manual tersebut menyebabkan lamanya proses perhitungan upah lembur dan sering terjadi kesalahan yang dapat menyebabkan kerugian bagi karyawan.

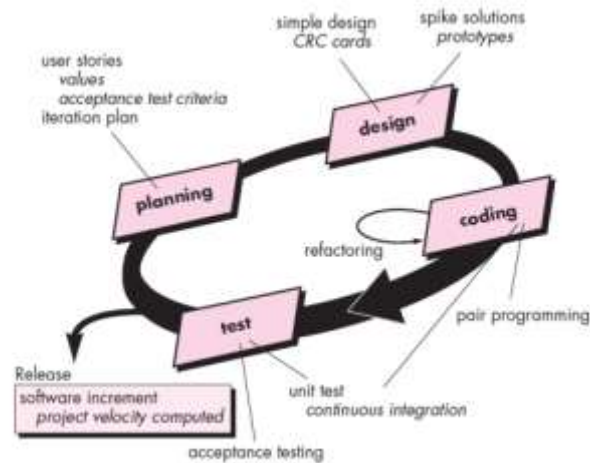
Beberapa penelitian telah membahas tentang perhitungan upah lembur, diantaranya adalah Membangun Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan *Extreme Programming*[3],

Membangun Sistem Informasi Administrasi Pembayaran Upah Dan Lembur Pegawai Berbasis Desktop Dengan Menggunakan UML Studi Kasus: PT.Catur Mitra Taruma[4], Membangun Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Studi Kasus: Pt. Sumber Mas Autorindo) Menggunakan Delphi Xe4[5]. Tetapi aplikasi yang dikembangkan pada penelitian sebelumnya masih memiliki kelemahan, yaitu berbasis desktop. Dalam tugas akhir ini diusulkan untuk mengembangkan sistem informasi perhitungan upah lembur berbasis website agar dapat mempermudah staff dan pimpinan dalam mengakses sistem dimanapun dan kapanpun. Serta mampu menghitung upah lembur dan menghasilkan laporan upah lembur dengan cepat dan akurat.

## 2. METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode *Extreme Programming*. Metode pengembangan perangkat lunak *Extreme Programming* bertujuan untuk meningkatkan kualitas perangkat lunak dan memenuhi kebutuhan pengguna yang terus berubah [8].

Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :



**Gambar 1.** Extreme Programming

Sumber : (Suryantara 2017).

### 1. *Planning*

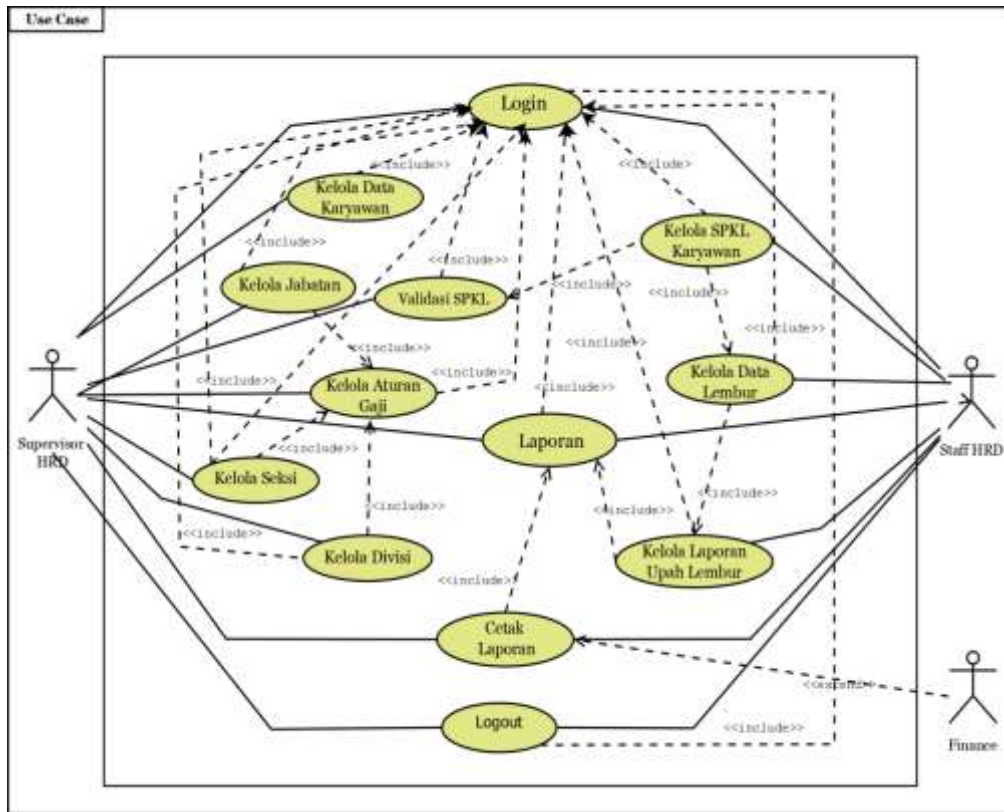
Kegiatan perencanaan (*Planning*) dimulai dengan mendengarkan dan mengumpulkan kebutuhan guna pemahaman tentang konteks perangkat lunak dengan gambaran umum tentang hasil dan fitur utama sampai dengan penetapan jadwal pelaksanaan pembangunan sistem.

### 2. *Design*

Design *Extreme Programming* secara singkat mengikuti prinsip *KIS (Keep it Simple)*. *Extreme Programming* menyarankan penggunaan kartu CRC menjadi prosedur efektif buat berfikir mengenai software pada konteks berorientasi objek. Perancangan yang digunakan adalah *UML (Unified Modeling Language)*.

#### a. *Use Case Diagram*

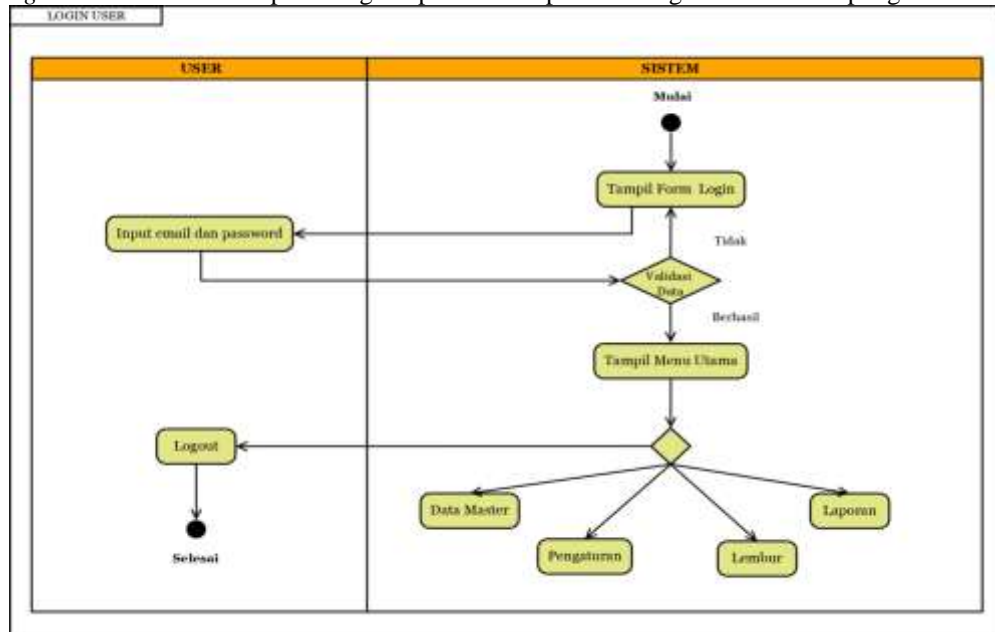
*Use case diagram* merupakan permodelan untuk kegiatan pada aplikasi yang akan dibuat. Terdapat 3 aktor yaitu *staff HRD Supervisor HRD* dan *Finance*. Berikut ini adalah rancangan usecase diagram.



Gambar 2. Use Case Diagram

b. Activity Diagram

Activity diagram berikut ini menggambarkan bagaimana sistem yang berjalan dari 2 sisi yang dikelola oleh dua user yang terdapat pada Use Case diagram. Berikut adalah activity diagram sistem informasi perhitungan upah lembur pada PT Sugar Labinta Lampung Selatan.

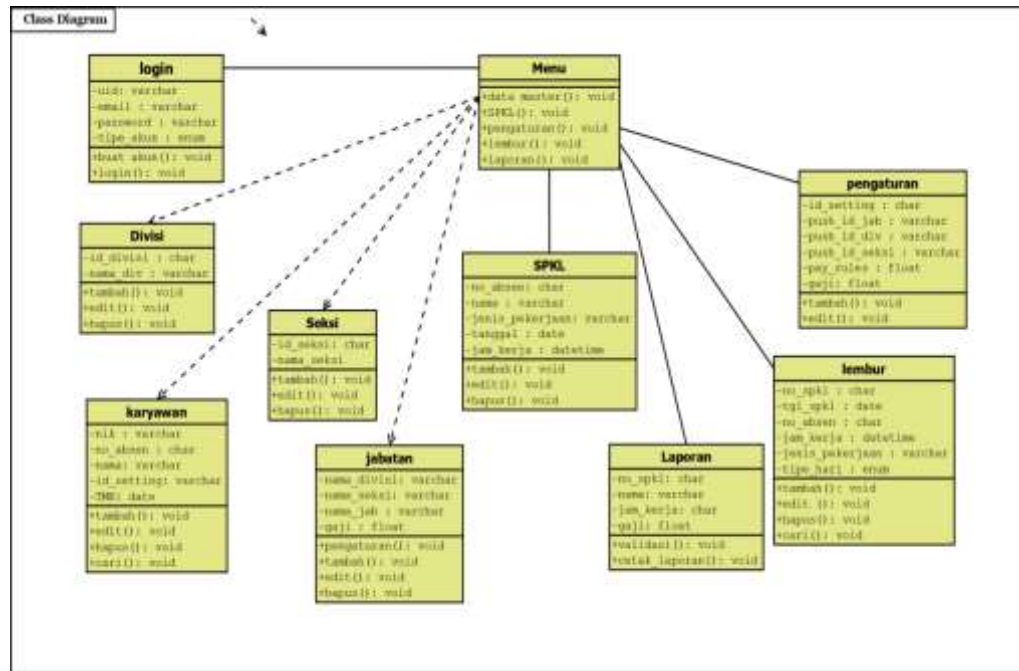


Gambar 3. Activity Diagram

c. Class Diagram

Diagram berikut ini menggambarkan sistem dalam bentuk kelas yang masing-masing memiliki deskripsi relasi antara kelas tersebut. Selain itu, Class diagram juga dapat

menggambarkan data yang digunakan dalam suatu kelas atau prosedur yang dapat menjalankan fungsi dari kelas tersebut



Gambar 4. Class Diagram

### 3. Coding

Konsep primer pada kegiatan coding (dan yang paling utama dibahas dalam *Extreme Programming*). Hal tersebut menaruh prosedur pemecahan kasus secara langsung dan memastikan kualitas secara langsung (*code* dicermati kembali sekaligus dibangun). Pengembangan sistem ini menggunakan bahasa pemrograman PHP menggunakan *framework CodeIgniter* dan implementasi menggunakan *database MySQL*.

### 4. Testing

Pengujian penerimaan (*acceptance tests*), juga dikenal sebagai pengujian pelanggan (*customer tests*), ditentukan oleh pelanggan dan berfokus pada fitur diseluruh sistem dan fitur dapat dilihat oleh pelanggan.

## 3. HASIL DAN ANALISIS

### a. Implementasi Menu Login

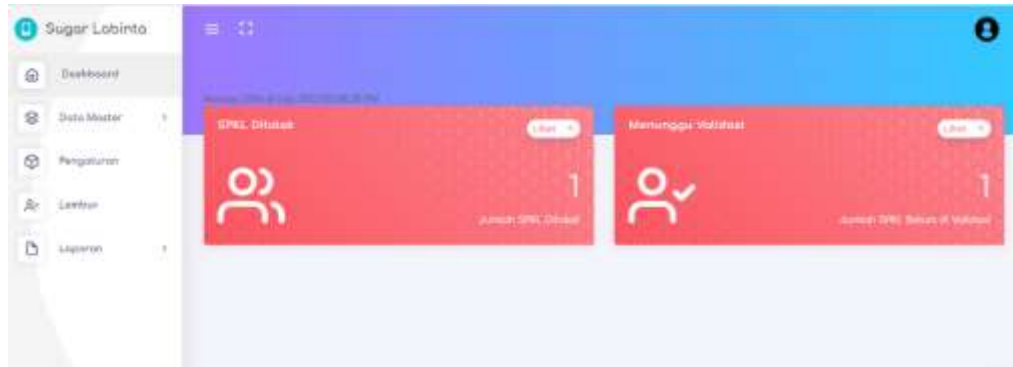
Menu login merupakan tampilan awal pada saat mengakses sistem, yang berfungsi sebagai portal masuk kedalam sistem dengan melakukan input email dan password yang benar sesuai dengan akun yang telah terdaftar pada saat mengisi form daftar akun .



Gambar 5. Implementasi Menu Login

### b. Implementasi Dashboard

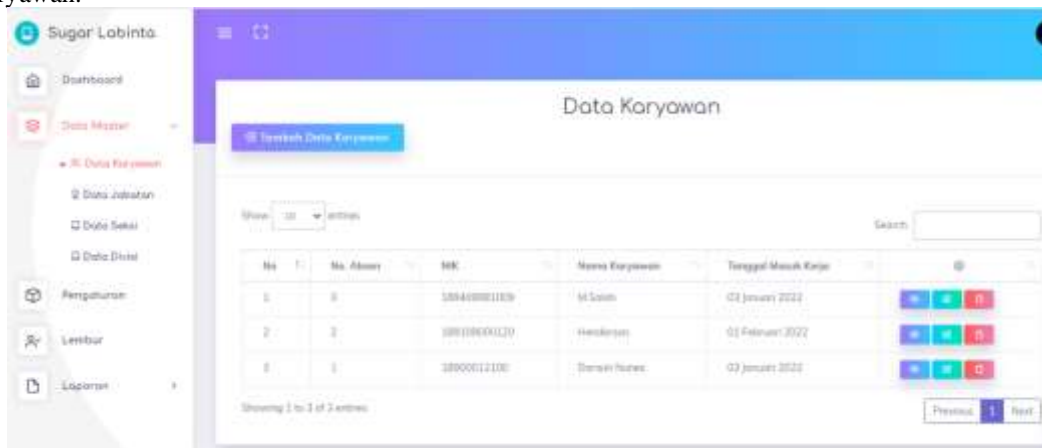
Menu Dashboard merupakan menu tampilan awal setelah user berhasil masuk ke sistem. Pada tampilan ini terdapat pemberitahuan status validasi dari SPKL yang telah diajukan.



Gambar 6. Dashboard

### c. Implementasi Menu Karyawan

Menu tampilan karyawan merupakan halaman yang berisi daftar seluruh karyawan yang bekerja di perusahaan. Menu karyawan digunakan untuk mengelola data karyawan. Baik melakukan penambahan data pegawai, hapus dan edit data pegawai. Meliputi nomor absen, divisi, seksi, jabatan dan gaji pokok karyawan.



Gambar 7 Menu Karyawan

### d. Implementasi Menu Divisi

Menu tampilan Divisi merupakan halaman yang berisikan daftar divisi yang ada di perusahaan yang telah berhasil diinput. Meliputi Id divisi dan nama divisi. Berikut ini implementasi tampilan data divisi.



Gambar 8. Menu Divisi

### e. Implementasi Menu Seksi

Menu tampilan Seksi merupakan halaman yang berisikan daftar seksi yang bekerja dalam perusahaan yang telah berhasil diinputkan. Meliputi id seksi dan nama seksi. Dapat dilihat pada gambar berikut ini

| No | ID Seksi | Seksi             |                 |
|----|----------|-------------------|-----------------|
| 1. | 1        | Production        | [Edit] [Delete] |
| 2. | 2        | Process           | [Edit] [Delete] |
| 3. | 3        | Quality Assurance | [Edit] [Delete] |
| 4. | 4        | Finance           | [Edit] [Delete] |

Gambar 9. Menu Seksi

### f. Implementasi Menu Jabatan

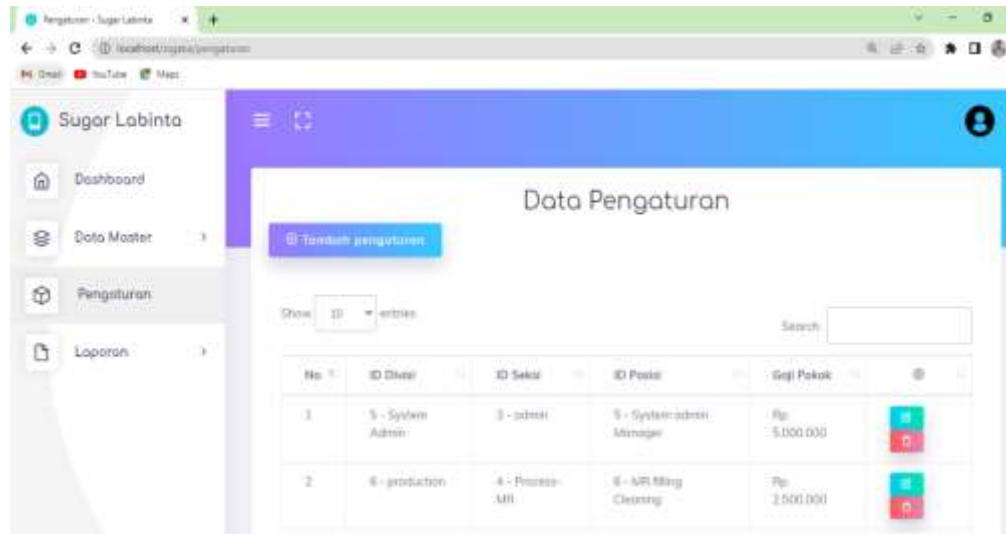
Menu tampilan jabatan merupakan halaman yang berisikan daftar jabatan yang bekerja dalam perusahaan yang telah berhasil diinputkan. Meliputi id jabatan, nama jabatan. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini :

| No | ID Jabatan | Jabatan              |                 |
|----|------------|----------------------|-----------------|
| 1. | 1          | System Admin Manager | [Edit] [Delete] |
| 2. | 2          | Finance Foreman      | [Edit] [Delete] |
| 3. | 3          | QA Manager           | [Edit] [Delete] |
| 4. | 4          | Production Manager   | [Edit] [Delete] |

Gambar 10. Menu Jabatan

### g. Implementasi Pengaturan

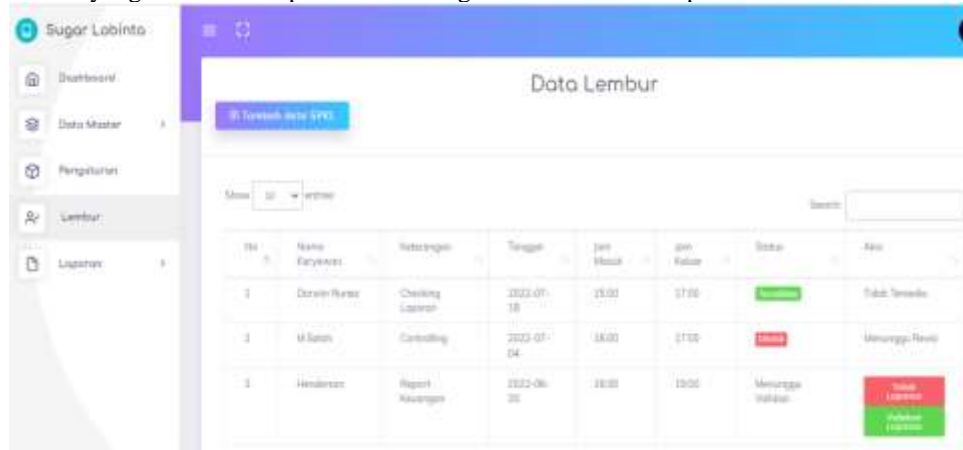
Implementasi menu tampilan pengaturan merupakan halaman digunakan untuk mengelola divisi, seksi, jabatan dan gaji pokok karyawan. Berikut ini merupakan implementasi menu pengaturan.



Gambar 11. Menu Pengaturan

**h. Implementasi Lembur**

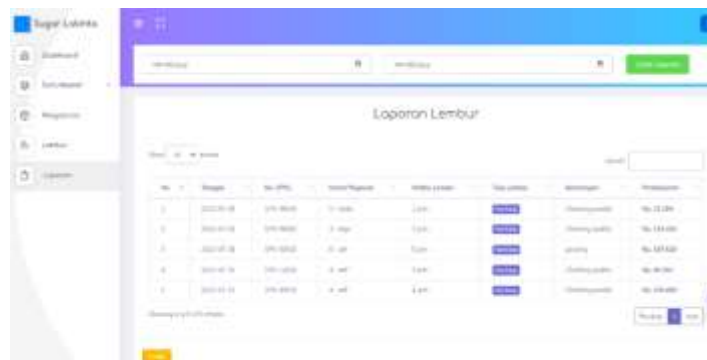
Menu tampilan Lembur merupakan halaman yang berisikan daftar dari form Tambah SPKL. Meliputi nama karyawan, tanggal, keterangan, jam masuk dan jam keluar. Pada menu lembur terdapat status validasi yang dilakukan Supervisor HRD agar SPKL tersebut dapat dicetak.



Gambar 12. Menu Lembur

**i. Implementasi Laporan**

Menu tampilan laporan merupakan halaman yang berisikan laporan lembur karyawan dalam periode satu bulan. Meliputi nomor SPKL, tanggal, jenis pekerjaan, waktu kerja dan upah yang diterima saat bekerja lembur. Dapat dilihat pada gambar dibawah ini.



Gambar 13. Menu Laporan

#### 4. KESIMPULAN

Berdasarkan analisis dan perancangan yang dilakukan penulis pada penelitian ini, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut

1. Sistem informasi perhitungan upah lembur pada PT Sugar Labinta dikembangkan menjadi aplikasi web, menggunakan bahasa pemrograman PHP dengan framework CodeIgniter dan menggunakan SqlYog sebagai pengelola database.
2. Sistem dapat membuat Surat Perintah Kerja Lembur (SPKL), mengelola data karyawan, mengelola data jabatan, divisi dan seksi, mengelola gaji karyawan, menghitung upah lembur dan mengelola laporan pembayaran upah lembur.
3. Laporan upah lembur dapat dilihat dan dicetak sesuai kebutuhan perusahaan baik mingguan, bulanan dan tahunan.
4. Sistem berbasis web memiliki fleksibilitas yang dapat diakses menggunakan internet dimanapun dan kapanpun.

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] M. Ferdika dan H. Kuswara, "Sistem Informasi Penjualan Berbasis Web Pada PT Era Makmur Cahaya Damai Bekasi," *Inf. Syst. Educ. Prof. E-ISSN 2548-3587*, vol. 1, no. 2, hal. 175–188, 2017, [Daring]. Tersedia pada: <http://ejournal-binainsani.ac.id/index.php/ISBI/article/view/390/392>.
- [2] R. Lukiman dan J. W. Lestarianto, "Pengaruh Penerapan Sistem Informasi Akuntansi, Pemanfaatan Sistem Informasi, Efektivitas Penggunaan Sistem Informasi Akuntansi, Kepercayaan Atas Teknologi Sistem Informasi Akuntansi, Dan Teknologi Informasi Terhadap Kinerja Individu Karyawan," *Ultim. J. Ilmu Akunt.*, vol. 8, no. 2, hal. 46–65, 2016, doi: 10.31937/akuntansi.v8i2.581.
- [3] Setiawansyah, H. Sulistiani, A. Yuliani, dan F. Hamidy, "Perancangan Sistem Informasi Akuntansi Upah Lembur Karyawan Menggunakan Extreme Programming," *Technomedia J.*, vol. 6, no. 1, hal. 1–14, 2021, doi: 10.33050/tmj.v6i1.1421.
- [4] B. Sadewo dan H. Irawan, "Berbasis Desktop Dengan Menggunakan Uml Studi Kasus : Pt . Catur Mitra Taruma," hal. 222–227, 2008.
- [5] S. Butsianto, "Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan (Studi Kasus: PT. Sumber Mas Autorindo) Menggunakan Delphi XE4.," *J. Teknol. Pelita Bangsa-SiIGMA*, vol. 4, hal. 64–71, 2016.
- [6] Y. Yanuardi dan A. A. Permana, "Rancang Bangun Sistem Informasi Keuangan Pada Pt. Secret Discoveries Travel and Leisure Berbasis Web," *JIKA (Jurnal Inform.)*, vol. 2, no. 2, hal. 1–7, 2019, doi: 10.31000/v2i2.1513.
- [7] Pemerintah, "Peraturan Pemerintah Nomor 35 Tahun 2021 Tentang Perjanjian Kerja Waktu Tertentu, Alih Daya, Waktu Kerja dan Waktu Istirahat, dan Pemutusan Hubungan Kerja [Government Regulation Number 35 of 2021 concerning Work Agreements for Certain Time, Outsourcing, W," no. 086142, hal. 42, 2021, [Daring]. Tersedia pada: <https://peraturan.bpk.go.id/Home/Details/161904/pp-no-35-tahun-2021>.
- [8] G. N. Suryantara, "Merancang Aplikasi dengan Metode Extreme Programming," in *PT Alex Meedia Komputindo*, 2017.