BAB II
TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Penelitian Terdahulu

Tabel 2. 1 Penelitian Terdahulu

No	Penulis	Judul	Metode	Hasil
1	Androinas Sinegar	Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Pada CV. Alona Jaya	Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode waterfall.	Terdapat sebuah website untuk CV Alona Jaya yang berisi tentang penggajian.
2	Bastyan Fahri Siswanto, Perani Rosyani	Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Pada Tb Blitar Berbasis User Centered Design	Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode waterfall.	Terdapat sebuah website untuk Tb Blitar yang berbasis User Centered Design.
3	Agung Sutikno	Sistem Informasi Penggajian Karyawan PT Metagra Menggunak	Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode waterfall.	Sebuah sistem informasi penggajian berbasis web framework codeigniter dan digunakan dengan metode waterfall.

		an Metode Waterfall		
4	Fachrur Rozi, Rinna Rachmatika	Perancangan Sistem Penggajian Berbasis Website (Studi Kasus : CV. Andacorp Bekasi)	Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah metode waterfall.	Membuat website untuk cv Andacorp Bekasi yang sesuai dengan kebutuhan CV Andacorp Bekasi.
5	Zainul Hakim,Edy Tekat,Bronto Waluyo,Ana Rolita Hutasoit	Sistem Informasi Penggajian Guru Menggunakan Aplikasi Web Pada SD Markus Tangerang	Metode yang digunakan untuk penelitian ini adalah menggunakan metodologi OOAD (Object Oriented Analysis and Design) dengan alat bantu UML (Unified Modeling Language) yang menggunakan bahasa pemograman java dengan aplikasi Website dan basis data koneksi MySQL dengan aplikasi PHPMyAdmin.	Hasil dari penelitian ini adalah sistem informasi penggajian yang terkomputerisasi.

Untuk penyimpanan data disimpan di MySQL dan bahasa yang digunakan mengembangkan program adalah PHP. Berdasarkan penelitian di atas, berikut penulisnya akan melakukan riset tentang sistem informasi penggajian karyawan dan absensi untuk UMKM CV YP Sukses Makmur

Menurut Androina Sinegar (2020:1) memiliki sebuah aplikasi yang dapat membantu penggajian karyawan terutama kelancaran dalam pembayaran yang dapat digunakan untuk memprioritaskan layanan informasi secara efisien dan akurat dan memenuhi kebutuhan informasi setiap orang diperlukannya kerangka itu telah digital. Riset ini akan memiliki perbedaan signifikan dibandingkan dengan riset – riset sebelumnya. dikarenakan penulis akan melakukan penelitian mengenai fitur informasi penggajian karyawan dan absensi.

Menurut Zainul Hakim, dkk (2020:46) mengenai proses dan penggajian serta absensi karyawan menggunakan sistem manual yaitu Microsoft Excel yang masih menggunakan cara manual yang belum menggunakan metode elektronik dengan baik.

2.2 Teori Terkait

2.2.1. Sistem Informasi Penggajian

Sistem informasi yang menawarkan rincian operasi siklus penggajian disebut sistem penggajian. suatu bisnis diatur dan berjalan-jalan sesuai bersama kebijakan setiap bisnis (W. & S. Samsiyati, 2019). Oleh karena itu, tidak mengherankan jika dunia usaha terkadang kesulitan dalam menghitung gaji, khususnya di bagian keuangan. Karena gaji merupakan isu yang sensitif, perusahaan perlu melakukan evaluasi terhadap sistem penggajian untuk mengatasi permasalahan tersebut (Syamsiyati et al., 2019).

2.2.2 Visual Studio Code

Visual Studio Code membuat langkah maju, dengan menyediakan pengembangan berfitur lengkap lingkungan untuk Windows, macOS, dan Linux yang tidak hanya menawarkan pengkodean tingkat lanjut fitur tetapi

juga alat terintegrasi yang mencakup seluruh siklus hidup aplikasi pengkodean hingga debugging hingga kolaborasi tim (Sole, 2019:5).

2.2.3 Laravel

Framework PHP Laravel dikembangkan menggunakan arsitektur MVC (model view controller) dan tersedia di bawah lisensi MIT. Laravel adalah kerangka kerja PHP berbasis MVP yang dirancang untuk mengurangi biaya awal dan biaya pengembangan berkelanjutan, sambil meningkatkan efisiensi.Kualitas perangkat lunak dan pengalaman pengguna dengan menawarkan sintaksis yang ekspresif, intuitif, dan menghemat waktu.

2.2.4 PHP

PHP merupakan bahasa yang digunakan untuk pengembangan web. PHP memiliki hubungan yang baik dengan HTML dan berfungsi sebagai skrip dari sisi server (Abdurahman Hidayat, 2019). PHP juga dapat digunakan untuk membuat program dengan tujuan yang beraneka ragam. Pembuat Rasmus Lerdorf menciptakan PHP dari tahun 1995.

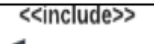
2.2.5 MySQL

Beroperasi pada Windows, Linux, dan UNIX, MySQL adalah sistem manajemen basis data sumber terbuka. Anda dapat memperoleh biner dan kode sumber MySQL dari situs web MySQL (http://www.mysql.com). Pembatasan Tampilan, pemicu, dan prosedur tersimpan tidak didukung oleh MySQL. Semua ini ada dalam daftar tugas MySQL, jadi lihat dokumentasi terbaru untuk melihat apakah kemampuan ini telah dimasukkan ke dalam versi produk yang lebih baru (Sahi, 2020).

2.2.6 Use Case Diagram

Menurut Tohari (2019) Use Case merupakan sebuah yang dibutuhkan atau pendapat yang memiliki hubungan dan membuat sistem yang teratur. Use Case dapat memberikan hubungan antara satu dengan yang lain. Biasanya use case digunakan untuk memberikan fungsi dan yang

memiliki hubungan dengan orang yang dapat mengakses fungsional tersebut.

Simbol	Nama	Keterangan
	Aktor	Aktor memberikan informasi kepada sistem dan juga menerima informasi dari sistem.
	Use Case	Abstraksi dan interaksi antara sistem dan actor.
	Asociation	Abstraksi dari penghubung antara actor dan use case.
	Generalisasi	Menunjukkan spesialisasi actor untuk dapat berpartisipasi dengan use case.
	*Include*	Menunjukkan bahwa use case seluruhnya merupakan fungsionalitas untuk use case lainnya.
	Extend	Menunjukkan bahwa use case merupakan tambahan fungsional dari use case lainnya jika suatu kondisi terpenuhi.

Tabel 2. 2 Simbol Use Case Diagram

2.2.7 Activity Diagram

Menurut Tohari (2019) aktivitas diagram digunakan untuk dapat membuat proses dari suatu yang telah dibuat dan juga pengurutan dari aktivitas yang digunakan dalam proses. Aktivitas diagram dapat dilakukan menggunakan sistem dan tidak dilakukan secara manual atau orang masing – masing.

Simbol	Nama	Keterangan
	Start point / status awal	Sebuah diagram aktivitas yang memiliki status sebagai status awal.
	Activity / Aktivitas	Aktivitas yang dilakukan oleh sistem, aktivitas biasanya diawali dengan kata kerja.
	Decision / Percabangan	Percabangan dimana ada pilihan aktivitas yang lebih dari satu.
	Merge / Penggabungan	Penggabungan dimana yang mana lebih dari satu aktivitas lalu digabungkan menjadi satu.
Simbol	Nama	Keterangan
	End point / status akhir	Status akhir yang dilakukan oleh sistem, sebuah diagram aktivitas yang memiliki sebuah status akhir.
	Swimlane	Swimlane memisahkan organisasi bisnis yang bertanggung jawab

Tabel 2. 3 Simbol *Activity Diagram*

2.2.8 Entity Relationship Diagram (ERD)

Menurut Dawan (2019), “ERD adalah cara yang dapat dimanfaatkan untuk membuat suatu model yang digunakan dalam pembuatan sebuah sistem. ERD juga dapat membantu membuat data yang disimpan dan memberikan sebuah informasi untuk pengoperasian dalam data yang disimpan. Tiga komponen dasar ERD adalah entitas, atribut, dan hubungan. Berikut penjelasannya:

1. Entitas

Entitas adalah sebuah atau hal-hal dalam database yang menjadi fokus perhatian. Entitas dapat berupa orang, tempat, benda, atau situasi yang terkait dengan informasi yang dibutuhkan. Simbol entitas berbentuk persegi panjang.

2. Atribut

Atribut adalah komponen informasional dari suatu entitas.Kunci utama adalah karakteristik suatu entitas, bersama dengan properti deskriptif. Biasanya, atribut dapat ditemukan di dalam atau di luar tabel entitas. Elips adalah simbol suatu atribut.

3. Interaksi

Hubungan antara dua entitas atau lebih disebut sebagai hubungan dalam ERD. Interaksi adalah tanda yang mewakili suatu kemitraan.

Relasi dalam Entity Relationship Diagram (ERD) dapat dikategorikan dalam beberapa jenis, yaitu:

1. One to One

   Dalam relasi ini, setiap anggota dari satu entitas yang memiliki hubungan dengan hanya satu anggota dari entitas lainnya.

2. One to Many

Relasi ini menunjukkan bahwa satu anggota dari suatu entitas yang dikaitkan dengan bersama orang dari entitas yang lain.

3. Many to Many

Pada relasi ini, bersama anggota dari satu entitas yang saling bersama dengan beberapa orang dari entitas yang lain.

2.2.9 Sistem Penggajian dan Absensi UMKM CV YP Sukses Makmur

CV YP Sukses Makmur adalah Usaha Mikro dan Menengah yang beroperasi di baju dan celana. Untuk jumlah karyawan yang terdapat pada UMKM CV YP Sukses Makmur terdapat 50 karyawan yang menjadi karyawan untuk bagian administrasi, karyawan untuk bagian harian, dan juga karyawan untuk bagian borongan.

Untuk sistem absensi karyawan yang terdapat pada UMKM CV YP Sukses Makmur menggunakan sistem manual menggunakan buku sehingga terkadang ada kekeliruan antara absensi karyawan dengan absensi yang dimasukkan oleh bagian administrasi. Sehingga terkadang dapat menimbulkan perselisihan antara karyawan ketika terdapat perbedaan absensi karyawan dan yang dapat menimbulkan pertengkaran antara kedua belah pihak. Yang juga dapat mengakibatkan kekurangan gaji karyawan yang didapatkan dikarenakan absensi tidak sesuai sehingga dapat menimbulkan pemotongan gaji dikarenakan ketika melakukan absensi merupakan salah satu faktor penentu untuk penggajian oleh suatu karyawan. Absensi karyawan digunakan untuk menambah gaji yang didapatkan oleh karyawan, maka jika tidak masuk maka karyawan tidak mendapatkan benefit / keuntungan yang diberikan oleh UMKM CV YP Sukses Makmur.

- Bonus Absensi diberikan jika karyawan hadir tepat waktu sesuai jadwal kerja yang telah ditentukan.
- Denda Keterlambatan dikenakan sebesar Rp10.000 jika karyawan terlambat lebih dari 10 menit dari jam masuk kerja.

- Bonus Lembur diberikan jika karyawan bekerja melebihi jam kerja normal (8 jam per hari). Perhitungannya sebagai berikut:

$$BonusLembur = (\frac{GajiPokok}{30}) \div 8 \times \text{Jumlah Jam Lembur}$$

Karyawan Bulanan tetap mendapatkan bonus lembur berdasarkan gaji pokok bulanan yang dibagi 30 hari kerja dalam sebulan, kemudian dibagi 8 jam kerja normal dalam sehari, lalu dikalikan dengan jumlah jam lembur yang dilakukan.

- Potongan Gaji

Karyawan yang tidak masuk dengan izin resmi (sakit atau cuti yang disetujui) tidak akan dikenakan potongan gaji. Tidak masuk 1-2 hari tanpa keterangan (alpha) dikenakan potongan gaji sesuai jumlah hari tidak masuk berdasarkan upah harian. Tidak masuk 3-5 hari tanpa keterangan dikenakan potongan sebesar 1,5 kali upah harian per hari. Tidak masuk 6-10 hari dalam sebulan tanpa keterangan dikenakan potongan 2 kali upah harian per hari. Tidak masuk lebih dari 15 hari dalam sebulan tanpa keterangan menyebabkan gaji bulan tersebut tidak dibayarkan.

2. Gaji Pegawai Borongan

Karyawan borongan mendapatkan gaji berdasarkan jumlah pekerjaan yang mereka selesaikan. Pembayaran gaji dilakukan setiap satu minggu sekali, biasanya pada hari Sabtu, dan disesuaikan dengan absensi karyawan yang masih sering mengalami kekeliruan.

Perhitungan gaji borongan sebagai berikut:

- Gaji Pokok dihitung berdasarkan capaian borongan yang telah diselesaikan.

- Bonus Capaian diberikan jika karyawan menyelesaikan pekerjaan melebihi target yang telah ditetapkan.

- Bonus Absensi sebesar Rp25.000 diberikan jika karyawan hadir tepat waktu.
- Denda Keterlambatan sebesar Rp10.000 dikenakan jika karyawan terlambat lebih dari 10 menit.
- Potongan Gaji

Karyawan yang tidak masuk dengan izin resmi (sakit atau cuti yang disetujui) tidak akan dikenakan potongan gaji. Tidak masuk 1-2 hari tanpa keterangan (alpha) dikenakan potongan gaji sesuai jumlah hari tidak masuk berdasarkan upah harian. Tidak masuk 3-5 hari tanpa keterangan dikenakan potongan sebesar 1,5 kali upah harian per hari. Tidak masuk 6-10 hari dalam sebulan tanpa keterangan dikenakan potongan 2 kali upah harian per hari.

Tidak masuk lebih dari 15 hari dalam sebulan tanpa keterangan menyebabkan gaji bulan tersebut tidak dibayarkan.

- Lembur dihitung berdasarkan gaji capaian harian karyawan borongan

$$BonusLembur = (\frac{GajiBorongan}{30}) \div 8 \times \text{Jumlah Jam Lembur}$$

Karyawan borongan dibayar berdasarkan jumlah pekerjaan dan capaian harian. Oleh karena itu, bonus lembur dihitung berdasarkan capaian harian rata-rata dalam sehari, kemudian dibagi 8 jam kerja normal, lalu dikalikan dengan jumlah jam lembur.

3. Gaji Pegawai Harian

Gaji pegawai harian dibayarkan sesuai dengan jumlah hari masuk kerja. Jika karyawan tidak masuk, maka tidak mendapatkan gaji. Jam operasional karyawan harian adalah 07.00 hingga 15.30. Sama seperti karyawan borongan, gaji karyawan harian dibayarkan setiap Sabtu, disesuaikan dengan absensi karyawan.

Perhitungan gaji harian sebagai berikut:

- Gaji Pokok telah ditetapkan untuk setiap jenis pekerjaan harian.
- Potongan Gaji

Karyawan yang tidak masuk dengan izin resmi (sakit atau cuti yang disetujui) tidak akan dikenakan potongan gaji. Tidak masuk 1-2 hari tanpa keterangan (alpha) dikenakan potongan gaji sesuai jumlah hari tidak masuk berdasarkan upah harian. Tidak masuk 3-5 hari tanpa keterangan dikenakan potongan sebesar 1,5 kali upah harian per hari. Tidak masuk 6-10 hari dalam sebulan tanpa keterangan dikenakan potongan 2 kali upah harian per hari. Tidak masuk lebih dari 15 hari dalam sebulan tanpa keterangan menyebabkan gaji bulan tersebut tidak dibayarkan.

- Bonus Absensi sebesar Rp25.000 diberikan jika karyawan hadir tepat waktu.
- Denda Keterlambatan sebesar Rp10.000 dikenakan jika karyawan terlambat lebih dari 10 menit.
- Lembur dihitung dengan rumus berikut:

$$\text{BonusLembur} = \left(\frac{\text{GajiHarian}}{7}\right) \times \text{Jumlah Jam Lembur}$$

Untuk karyawan harian, perhitungan lembur dilakukan dengan cara membagi gaji harian dengan jumlah jam kerja normal (8 jam), kemudian dikalikan dengan jumlah jam lembur yang dilakukan karyawan.