

PERANCANGAN SISTEM INFORMASI MANAJEMEN PROYEK : SISTEM PENGGAJIAN KARYAWAN

Binastya Anggara Sekti
Fakutas Ilmu Komputer - Universitas Esa Unggul, Jakarta
Jalan Arjuna Utara No. 9 Kebon Jeruk, Jakarta 11510
anggara@esaunggul.ac.id

Abstract

Humans who lived in the era of technology as it's today definitely familiar with the implementation of technology in daily their life. Almost all human activities using technology, was no exception in the economy. The system is not only helpful but also simplify, shorten, and accurate, such as the Payroll System at PT Polymindo Permata. Every month an economic activity that has employees must have activity employee payroll as an appreciation of their work, as well as the PT Polymindo Permata. During this time the company is still recording and doing payroll calculations just using Microsoft Excel. It all doesn't matter when the employees is just a few, but as the company grows, the number of employees was more and more. This poses a problem in the calculation and recording payroll. To overcome these problems, we need an appropriate system. The author would like to make a payroll system as a computer-based optimization of computing resources owned and can help finance the activities of employee payroll. By using the proposed system is expected to be more accurate calculation of payroll, time efficient, help to calculation cost of product and also more orderly financial reporting.

Keyword : Payroll System, Project Management, Cost of Product

Abstrak

Setiap orang yang hidup pada era teknologi informasi saat ini sudah sangat terbiasa dengan kehadiran teknologi informasi dalam kehidupan sehari-hari. Sebagian besar aktivitas manusia saat ini dilakukan dengan menggunakan teknologi, termasuk di bidang ekonomi. Sistem penggajian pada industri manufaktur, harga produk barang jadi yang dihasilkan itu dipengaruhi antara lain oleh beban gaji karyawan produksi. Semakin banyak jumlah karyawan maka harga barang jadi hasil produksi akan semakin tinggi dan tidak kompetitif di pasaran. Sebelum adanya sistem penggajian, PT Polymindo Permata melakukan aktivitasnya dengan menggunakan absensi manual dan mengolah perhitungan gaji dengan menggunakan program spreadsheet. Penggunaan program spreadsheet ini lebih mudah dan cepat saat jumlah karyawan masih sedikit, tetapi saat jumlah karyawan bertambah mulai timbul permasalahan baru. Mulailah terjadi kesalahan perhitungan kehadiran dan berakibat pada kesalahan penggajian. Berdasarkan permasalahan yang timbul tersebut, dibutuhkan suatu sistem penggajian yang dapat mengatasi permasalahan tersebut. Sistem penggajian yang akan dibangun adalah sistem penggajian yang menggunakan perangkat teknologi dalam merekam data kehadiran dan mengolah data penggajian dengan menggunakan program aplikasi yang memiliki formula penggajian baku perusahaan. Dengan penerapan sistem penggajian ini diharapkan pada setiap proses penggajian dapat dilakukan lebih cepat dan akurat serta dapat dijadikan sebagai salah satu komponen perhitungan harga pokok produksi dan laporan keuangan.

Kata kunci: sistem penggajian, manajemen proyek, harga pokok produksi

Pendahuluan

Perkembangan teknologi informasi saat ini dapat mempengaruhi efektivitas operasional pada perusahaan/ organisasi. Sebuah teknologi informasi yang diterapkan dimanfaatkan sebagai salah satu solusi untuk meminimalisir tingkat kesalahan pada pengguna, baik pelayanan kepada konsumen maupun dalam manajemen distribusi informasi dan data kepada sesama karyawan perusahaan. Pengembangan perangkat lunak yang tepat guna hendaknya disesuaikan dengan segala kebutuhan administrasi yang dibutuhkan sehari-hari, sehingga pada proses pemasukan dan pengolahan data

akhirnya dapat menghasilkan informasi untuk pengambilan keputusan dan kebijakan yang dapat menunjang perkembangan perusahaan/ organisasi.

Dampak penerapan teknologi informasi yang sedemikian pesat ini telah merambah pada semua bidang. Seperti perusahaan jasa yang menyediakan suatu program aplikasi sistem informasi dengan tujuan untuk membantu serta memudahkan pengelolaan proses anggaran belanja, inovasi, perubahan dan kebijakan-kebijakan lainnya yang bersifat strategis. Menurut definisi dalam buku panduan PMBOK (*A Guide to the Project Management Body of Knowledge*) pada Heryanto (2015), definisi proyek adalah suatu usaha sementara yang dilaksanakan untuk menghasilkan suatu produk atau jasa yang unik.

Proyek yang dilaksanakan secara temporer tentu perlu diatur dan dikendalikan dengan baik. Untuk melakukan pengaturan dan pengendalian diperlukan kaidah-kaidah yang menjadi pedoman untuk pelaksanaannya. "Manajemen proyek adalah aplikasi dari pengetahuan, keahlian, alat dan teknik untuk melaksanakan aktivitas sesuai dengan kebutuhan proyek" (Tantra, 2012).

Manajemen Proyek Sistem Informasi (MPSI) adalah sebuah cara yang dilakukan untuk mengelola sumber daya (manusia, data, anggaran) untuk mencapai suatu tujuan yang ditentukan. Apa maksud dari mencapai suatu tujuan yang ditentukan? Maksudnya ialah suatu proyek yang dimanajemen sedemikian rupa agar sesuai dengan anggaran, keinginan konsumen, sesuai jadwal, dll. Hal itulah yang menjadi dasar dari manajemen sistem informasi tersebut.

Sistem Informasi Manajemen

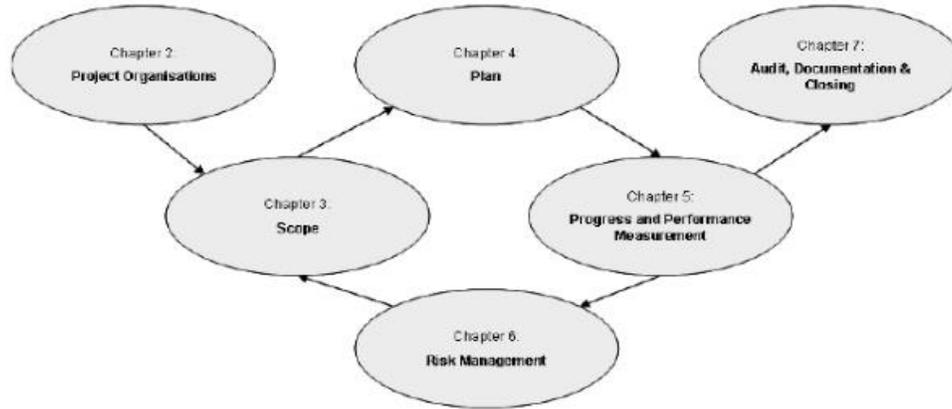
Menurut Raymond Mcleod. JR. (2008) "Sistem Informasi Manajemen merupakan suatu sistem berbasis komputer yang membuat informasi tersedia bagi para pengguna yang memiliki kebutuhan serupa". Manajer pada puncak hirarki organisasi, seperti direktur dan para wakil direktur sering disebut berada pada tingkat perencanaan strategis. Manajer tingkat menengah mencakup manajer wilayah, direktur, produk, dan kepala divisi tingkat dini dinamakan tingkat pengendalian manajemen. Manajer tingkat bawah mencakup kepala departemen, penyelia, dan pemimpin proyek, yang bertanggung jawab menyelesaikan rencana-rencana yang telah ditetapkan oleh para manajer ditingkat yang lebih tinggi. Tingkat terendah ini disebut tingkat pengendalian operasional.

Manajemen Proyek

Tujuan utama dari manajemen proyek adalah agar proyek dapat dilaksanakan dengan efisien, tepat waktu, dan mencapai hasil yang diinginkan. Sering terjadi pada sebuah proyek yang berlarut pada pekerjaannya sehingga pada akhirnya harus mengalami penjadwalan ulang. Oleh karena itu, peran perencanaan dalam suatu proyek sangat penting, segala sesuatu harus dimulai dari rencana dan harus disepakati bersama antara para *stakeholder* yang terlibat pada proyek. *Stakeholder* yang dimaksud didalam proyek adalah pemilik proyek (*project owner*), komite pengarah (*steering committee*), pengguna hasil proyek dan pelaksana proyek (Heryanto, 2015).

Project Management Conceptual Framework

Konsep Pekerjaan yang meliputi seluruh fase kegiatan pada permulaan hingga proses penyelesaian akhir proyek yang saling mempengaruhi antar satu fase dengan fase lainnya. Gambar dibawah ini memberikan penjelasan singkat mengenai *Conceptual Framework*.



Project Management Conceptual Framework
Sumber : Olaf Passenheim, 2019

Diagram Use Case

Diagram *use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan *actor*. Dimana aktor dapat berupa orang, peralatan atau sistem lain yang berinteraksi dengan sistem yang sedang dibangun. *Use case* menggambarkan fungsionalitas sistem atau persyaratan yang harus dipenuhi sistem dari pandangan pemakai.

Diagram Activity

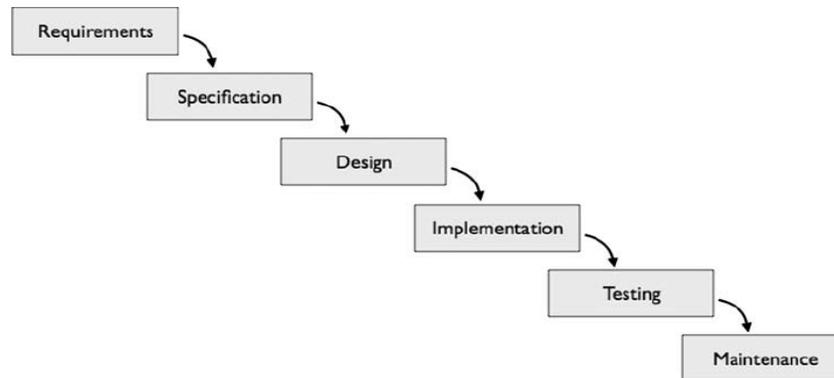
Diagram aktivitas adalah “sebuah cara untuk memodelkan aliran kerja (*workflow*) dari *use case* bisnis dalam bentuk grafik” (Sholiq, 2006). Diagram aktivitas menggambarkan aliran fungsionalitas sistem. Pada tahap permodelan bisnis, diagram aktivitas dapat digunakan untuk menunjukkan aliran kerja bisnis (*business flow*). Dapat juga digunakan untuk menggambarkan aliran kejadian (*flow of events*) dalam *use case*.

Diagram Sequence

“Diagram *sequence* menggambarkan kelakuan objek pada *use case* dengan mendeskripsikan waktu hidup objek dan message yang dikirimkan dan diterima antar objek” (Rossa dan Shalahuddin, 2014). Oleh karena itu, untuk menggambar diagram *sequence* maka harus diketahui objek-objek yang terlibat dalam sebuah *use case* beserta metode-metode yang dimiliki *class* yang diinstansiasi menjadi objek itu sendiri. Diagram *sequence* membutuhkan skenario yang ada pada *use case*.

Model Waterfall

Model *waterfall* sering juga disebut model sekuensial linier (*sequential linier*) atau alur hidup klasik (*classic life cycle*). Model ini menyediakan pendekatan alur hidup perangkat lunak secara sekuensial atau terurut dimulai dari analisis, desain, pengkodean, pengujian dan tahap pendukung. Berikut ini adalah gambar model *waterfall* :



Waterfall, Pressman (2015:42)

Metode Penelitian

Pembahasan permasalahan yang diangkat dikembangkan dengan menggunakan kerangka waterfall, yang terdiri dari beberapa langkah yaitu :

a. Tahap Analisis Kebutuhan Perangkat Lunak

Pada tahap ini pengembang mendefinisikan batasan kegiatan, melakukan analisis kebutuhan user, dan melakukan perancangan awal perangkat lunak (perancangan arsitektural dan *use case*).

b. Tahap Desain

Tahap ini lebih di fokuskan pada perencanaan arsitektur sistem. Tahap ini juga mendeteksi apakah arsitektur sistem yang diinginkan dapat diciptakan atau tidak.

c. Pengkodean

Pengimplementasian rancangan perangkat lunak yang telah dibuat dilakukan pada tahap ini. Hasil pada tahap ini adalah program dengan desain yang telah dibuat dengan desain yang telah ditentukan.

d. Tahap Pengujian

Pengujian fokus pada perangkat lunak secara dari segi logis dan fungsional dan memastikan bahwa semua bagian sudah diuji. Hal ini dilakukan untuk meminimalisir kesalahan dan memastikan keluaran yang dihasilkan sesuai dengan yang dibutuhkan.

Hasil dan Pembahasan

Perancangan Payroll

Payroll merupakan sistem administrasi penggajian perusahaan untuk karyawan atau pegawai secara lebih mudah. Sistem payroll memudahkan pekerjaan rutin staf HRD setiap bulannya dalam menghitung gaji yang harus dibayarkan dan dihitung berdasarkan gaji pokok, tunjangan transport, uang makan, dan uang lembur.

Sistem *payroll* didukung oleh sistem absensi, dimana data kehadiran karyawan dalam periode penggajian merupakan salah data penting yang diolah dalam system payroll. Selain itu data nomor rekening Bank merupakan data yang diperlukan untuk transfer *salary*.

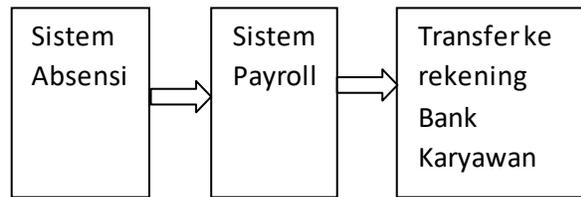


Diagram Sistem Payroll

Sistem Absensi saat ini telah banyak tersedia dipasaran, tinggal disesuaikan dengan kebutuhan perusahaan serta ketersediaan budget. Jenis-jenis system absensi yang ada dipasaran antara lain adalah, sistem pencatatan dengan kartu manual (mesin amano), sistem sensor jari (*finger print*) 1 jari, 3 jari atau 5 jari, serta sistem absensi online dengan batuan program aplikasi berbasis web ataupun mobile. Tujuan dari semua jenis system absensi tersebut adalah untuk mendapatkan data kehadiran karyawan setiap harinya selama periode penggajian.

Fungsi lain dari yang perlu dimiliki suatu system payroll adalah perhitungan BPJS dan perhitungan Pajak yang sesuai dengan hukum dan peraturan di Indonesia. Peraturan mengenai BPJS dan Pajak sifatnya dinamis, dimana setiap periode tertentu peraturan pemerintah bisa berubah, contohnya perubahan dari Jamsostek menjadi 2 bagian yaitu BPJS Ketenagakerjaan dan BPJS Kesehatan.

Dalam suatu perusahaan manufaktur, biaya tenaga kerja akan menjadi bagian dari perhitungan penentuan biaya barang jadi (*cost of product*) yang sangat diperlukan untuk penentuan harga pokok penjualan. Program payroll dirancang agar dapat melakukan pemilahan pembebanan biaya dengan sistem jurnal *cost center*.

Cost Center

Cost Center adalah kategori biaya *manpower* (gaji) berdasarkan kategori tertentu yang akan digunakan untuk pembebanan biaya produk. *Cost Center* dibagi menjadi 4 Kategori yaitu ;

- a. *Indirect Labour*
- b. *Direct Labour*
- c. *Office Salaries*
- d. *Marketing Salaries*

Contoh *Cost Center* :

Report Salary Staff					
Ledger Code	ledger name	total Gaji	Cost Center		
71401101	FOH - Indirect Labor	2,000,000.00	11	Cost Center factory	
71401101	FOH - Indirect Labor	5,400,000.00	12	11	40%
75110001	OFF - Salaries	400,000.00	21	12	60%
75110001	OFF - Salaries	800,000.00	22		
75110001	OFF - Salaries	1,200,000.00	23		
75110001	OFF - Salaries	1,600,000.00	24		
72110003	MKT - Salaries	2,000,000.00	21		
72110003	MKT - Salaries	1,000,000.00	22		

User Requirement Document (URD)

User Requirement Document (URD) merupakan dokumentasi dari *user requirement*. Istilah *requirement* walaupun secara umum memiliki arti yang kurang lebih sama untuk semua orang, tetapi ternyata memiliki tingkat kedalaman yang berbeda-beda. Untuk *top executive*, mungkin *requirement* hanya diartikan sampai pada *top level business* strategis. Sedangkan dari sisi user, *requirement* lebih diartikan sebagai kemampuan yang harus dimiliki oleh software. Untuk seorang programmer, *requirement* diharapkan mencakup *design constraint* dan batasan lainnya selain *functional requirement*. Perbedaan inilah yang membuat komunikasi menjadi tidak berjalan dengan mulus.

Sebetulnya ketiadaan istilah baku dalam dunia IT bukan hanya pada definisi *requirement* saja. Dibandingkan ilmu lainnya, IT memang tergolong masih baru dan masih mencari bentuk standard. Masalahnya kecepatan membuat standard sangat lambat dibandingkan dengan kecepatan perkembangan teknologi IT itu sendiri. Akibatnya belum sempat disepakati suatu standard, sudah muncul teknologi yang baru yang menggantikan teknologi lama.

Salah satu definisi *requirement* yang banyak diadopsi oleh kalangan pengembang software adalah definisi yang dikeluarkan oleh IEEE (The IEEE Standard Glossary of Software Engineering).

Requirement didefinisikan sebagai:

- Suatu kondisi atau kemampuan yang diperlukan oleh seorang user untuk menyelesaikan masalah ataupun untuk mencapai suatu obyektif
- Suatu kondisi atau kemampuan yang harus dipenuhi atau dimiliki oleh suatu sistem atau komponen sistem untuk memenuhi kontrak, standard, spesifikasi atau dokumen formal lainnya yang berlaku
- Suatu pernyataan yang terdokumentasi atas kondisi atau kemampuan seperti pada 1 dan 2 di atas

URD pada PT Polymindo Permata berupa dokumen yang diisi pada saat meeting dengan seluruh key user dan business/system analyst. URD berisikan tentang :

1. Company Info
2. Jadwal Meeting
3. Peserta Meeting
4. Catatan-catatan lain tentang perubahan

Penentuan Master Data yang berupa

- Master Branch
- Master Organization
- Master Job Title
- Master Job Function
- Master Employee
- Grade
- Shift

Tahapan URD :

- A. Pengisian URD oleh User, Form dikirimkan ke User
- B. Meting Finalisasi URD

Tujuan Meeting, Set team project, Finalisasi requirement, IT Requirement & Set Schedule; URD Sign Off; Kick Off Meeting.

Project Overview

Project Description

Bertujuan untuk membangun suatu aplikasi sistem penggajian pada perusahaan manufaktur dengan sistem kerja 3 shift dan memiliki tingkat akurasi tinggi dan dapat dengan mudah digunakan.

Goal dan Objective

Bisnis bergantung pada karyawan agar bisnis bisa berjalan, dan karyawan bergantung pada perusahaan untuk membayar gaji secara akurat dan tepat waktu. Sistem penggajian harus memberi karyawan tentang apa yang mereka butuhkan dengan pembayaran yaitu tepat waktu dan adil, dan itu harus memberi perusahaan apa saja informasi yang berguna dan lengkap.

Accuracy of Payroll

Ketika karyawan tidak dibayar sebanyak jam kerja mereka, mereka akan merasa tidak puas dan tidak percaya. Ketika bisnis terpaksa mengurai informasi penggajian yang tidak akurat, maka akan membuang waktu petugas pembukuan (accounting) dan mungkin dikenai denda pajak. Informasi penggajian yang akurat mencakup jam kerja dan upah per jam - jika seorang karyawan mendapat upah berdasarkan upah - dan itu termasuk periode gaji-per-gaji, jika seorang pekerja digaji.

Informasi pajak gaji juga harus akurat, dan harus sesuai dengan pemotongan tunjangan yang telah ditentukan pekerja pada formulir pajak mereka. Catatan pajak penggajian juga harus secara akurat mengumpulkan pemotongan dan pajak yang jatuh tempo sehingga proses pengisian SPT pajak tahunan disederhanakan.

Kejelasan Informasi

Sistem penggajian harus memberi informasi komponen gaji mengetahui berapa banyak gaji dibayar, berapa potongan dan rincian pemotongannya. Angka-angka ini juga harus didaftar dan dihitung dalam database perusahaan sehingga dapat diakses oleh staf pembukuan dan manajemen, sesuai kebutuhan. Meskipun spesialis pembukuan atau penggajian terutama bertugas menjaga dan merujuk data penggajian, informasi tersebut harus mudah dimengerti oleh orang lain, seperti staf sumber daya manusia dan auditor.

Ketepatan Waktu Penggajian dan SPT Pajak

Banyak aspek penggajian yang sensitif terhadap waktu. Karyawan harus menerima gaji mereka sesuai jadwal, apakah periode pembayaran tipikal Anda adalah mingguan, dua mingguan atau bulanan. Pajak pembayaran triwulanan dan tahunan harus diajukan dan dibayarkan tepat waktu untuk menghindari denda. Karyawan harus menerima formulir SPT tahunan mereka sebelum akhir Maret.

Penggajian yang adil

Sistem penggajian dirancang sedemikian rupa sehingga penghasilan karyawan sesuai dengan perhitungan yang jelas, seperti pencapaian tertentu atau lamanya waktu bekerja. Jika karyawan tahu kapan waktu kenaikan gaji dan apa yang harus mereka capai sehingga mendapatkan upah lebih, mereka cenderung merasa bahwa upah atau gaji mereka sewenang-wenang atau tidak adil.

Project Performance

Menghindari kesalahan-kesalahan yang bisa timbul dalam sistem penggajian. Kesalahan ini yang yang ditimbulkan oleh Perusahaan. Setiap perusahaan dapat melakukan kesalahan dalam penggajian karyawan. Perusahaan memiliki cara dan kebijakan masing-masing dalam proses penggajian karyawan berdasarkan jenis kontrak karyawan. Pada PT Polymindo Permata, pekerja borongan dibayarkan setiap minggu. Pekerja selain borongan dibayarkan pada akhir bulan.

Perlu diperhatikan bahwa sebaik apapun sistem penggajian karyawan yang diterapkan, akan tetap saja terdapat kemungkinan perusahaan melakukan kesalahan. Banyak faktor yang menyebabkan terjadinya kesalahan dalam penggajian karyawan. Bayangkan ada banyak detail gaji karyawan yang harus dihitung dengan tepat, apalagi jika perusahaan memiliki ribuan karyawan, tentu bukan hal yang mudah.

Ada sejumlah praktik kesalahan penggajian karyawan yang sering ditemukan pada perusahaan, diantaranya adalah:

1. Kelebihan atau Kekurangan Membayar Gaji Karyawan

Baik kelebihan maupun kekurangan membayar gaji karyawan pasti pernah terjadi pada setiap perusahaan, dan keduanya bukanlah hal yang baik.

Kurang Membayar Gaji

Jika melakukan kesalahan ini maka tentu saja perusahaan harus membayarkan kekurangan gaji tersebut kepada karyawan bersangkutan. Perusahaan bisa saja langsung membayarkannya, namun jika kesalahan ini terjadi berkali-kali maka akan merugikan karyawan.

Kelebihan Membayar Gaji

Walaupun bisa mengklaim uang perusahaan kembali, namun bukan berarti hal ini mudah dilakukan oleh karyawan. Bayangkan, misalnya kesalahan dalam penggajian karyawan sudah terjadi dalam waktu yang lama maka tentu saja karyawan bersangkutan akan berpikir bahwa memang gaji tersebut adalah haknya.

Namun kemudian perusahaan menyadarinya dan tiba-tiba memotong kelebihan gaji tersebut, maka karyawan yang sudah terbiasa hidup dengan penghasilan lebih tinggi akan “kaget”. Atau misalnya ternyata uang lebih tersebut sudah terpakai.

2. Tidak Memperhatikan Peraturan Tenaga Kerja Terbaru

Ada banyak aturan yang mengatur tentang tenaga kerja, termasuk yang menyangkut tentang upah minimum provinsi (UMP) sesuai provinsi masing-masing. UMP satu provinsi bisa jadi jauh berbeda dengan provinsi lainnya. Sebagai praktisi Human Resource (HR) ataupun pemilik perusahaan, seyogyanya mengetahui tentang peraturan tenaga kerja yang baru. Jangan sampai tidak ada penyesuaian gaji karyawan ketika terdapat upah minimum sektor (UMS) baru.

3. Salah Menggunakan *Spreadsheet* atau Aplikasi Penggajian

Ada perusahaan yang menggunakan spreadsheet untuk mengatur penggajian karyawan, namun ada juga yang menggunakan aplikasi penggajian karyawan. Jika masih belum memahami dengan baik penggunaan kedua metode tersebut dan masih menggunakan sistem manual, maka kesalahan dalam penggajian karyawan bisa terjadi dengan mudah.

4. Tidak Mengetahui Project yang Dikerjakan Karyawan

Salah satu kasus yang banyak terjadi adalah finance atau HR tidak tahu project yang dilakukan oleh karyawan yang lembur. Misalnya ada karyawan yang bekerja lembur selama 15 jam namun ternyata lembar kerja atau bukti lembur tidak tercatat. Maka tentu saja karyawan tidak akan menerima gaji yang sesuai.

Project Constraints

Hambatan utama dari implementasi project payroll adalah bagaimana aplikasi dapat menyesuaikan dengan ciri khas dari setiap perusahaan yang berbeda-beda. Biasanya setiap perusahaan memiliki peraturan perusahaan tersendiri disesuaikan dengan visi, misi, dan nilai-nilai perusahaan

tersebut. Peraturan perusahaan tetap mengacu kepada peraturan pemerintah mengenai penggajian, misalkan upah minimal, pajak, serta asuransi (BPJS). Tetapi banyak aktivitas internal perusahaan yang perlu diatur tersendiri, seperti pengaturan uang lembur, uang makan, uang transport, serta tunjangan-tunjangan lainnya. Demikian juga jika ada potongan pinjaman atau potongan koperasi karyawan.

Major Project Milestones

Pembentukan URD : 7 Hari

Setting Database, Coding dan Instalasi : 14 Hari

Implementasi : 7 Hari

Sosialisasi dan Pelatihan : 7 Hari

Cotoh Hasil Eksekusi :

Slip Gaji :

SLIP GAJI KARYAWAN PT. PP		
Period : 16 July 2018 - 15 August 2018		
Batas Revisi Gaji Sampai dengan tanggal 4 September 2018		
NAMA	M. Sholikin	
BAGIAN	Factory	
GAJI POKOK	RP	3,761,181
Tunjangan		
TNJ Masa Kerja	RP	45,000
TNJ Insentive Disiplin	RP	150,000
TNJ U.Makan&Trans	RP	600,000
Tunjangan Shift	RP	9,000
Tunjangan Skill	RP	200,000
L.Biasa 21741 X 82.50	RP	1,793,627
Potongan		
Potongan BPJS	RP	35,821
Astek	RP	71.642
PINJAMAN		
Total Pendapatan	RP	6,558,808
Total Potongan	RP	107,463
Total Terima	6,451,345RP	6,451,300
Tangerang, 25 August 2018		
Yang Membayar	Yang Menerima	
HRD DEPT	M. Sholikin	
(.....)	(.....)	

Contoh Rekap Gaji :

Department : Finance & Accounting						
No.	NIK	Name	Gaji Pokok	T.J.UMT Pot.Paguyuban	T.J.SHIFT Pot.Pinalti	T.J.Masa Kerja Pot.Seragam
Worker Level : Adm Pengiriman						
1	P0160	Ariawan	3,761,181	0	0	45,000
				50,000	7,836	0
2	P0174	Fery Nugroho	3,761,181	0	0	45,000
				0	15,672	0
3	P0181	Ilham	3,761,181	0	0	45,000
				0	45,672	0
4	P0190	Paryanto	3,761,181	0	0	45,000
				0	109,702	0
5	P0202	Tori	3,761,181	0	0	45,000
				0	0	0
6	P0422	Nanang Subekti	3,761,181	0	0	35,000
				0	25,672	0
7	P0877	Deni Irawan	3,761,181	0	0	25,000
				0	0	0
		Total	26,328,267	50,000	204,554	285,000
				50,000	204,554	285,000

Kesimpulan

Penggunaan *spreadsheet* untuk menghitung gaji karyawan memiliki risiko human error yang tinggi. Semakin banyak karyawan yang bekerja pada perusahaan, semakin besar tanggung jawab dan beban kerja departemen HRD. Berdasarkan beberapa survey, perusahaan yang menggunakan software payroll telah membuktikan bahwa 30% kesalahan dalam penggajian berkurang jika dibandingkan dengan penggunaan spreadsheet. Kelebihan atau kekurangan penggajian diminimalisir melalui proses transfer secara otomatis, yang cepat dan akurat. Departemen HRD tidak perlu lagi menghitung dan memberikan gaji secara manual, atau mentransfer gaji karyawan satu per satu. Perusahaan dapat mengetahui beban biaya manpower pada setiap lini (unit bisnis) sehingga perusahaan dapat mengetahui dengan akurat berapa harga produk yang dihasilkan, semaink banyak tenaga kerja maka semakin mahal harga produk.

Daftar Pustaka

- Al Fatta, Hanif. (2007). Analisis dan Perancangan Sistem Informasi : Untuk Keunggulan Bersaing Perusahaan dan Organisasi Modern. Andi : Yogyakarta.
- Heryanto, Imam dan Totok Triwibowo. (2015). Manajemen Proyek Berbasis Teknologi Informasi : Mengelola Proyek Secara Sistematis Menggunakan Microsoft Project. Bandung : Informatika.
- McLeod, Jr dan George P. Schell.(2008). Sistem Informasi Manajemen.Jakarta : Salemba Empat.
- Passenheim, Olaf. (2009). Project Management.ISBN : 978-87-7681-487-8.
- Rosa A.S, & M. Shalahuddin.(2011). Modul Pembelajaran Rekayasa Perangkat Lunak (Terstruktur dan Berorientasi Objek).Bandung : Modula.
- Sholih.(2006). Permodelan Sistem Informasi Berorientasi dengan UML. Graha Ilmu : Yogyakarta.