

Implementasi Metode Agile Dalam Perancangan Aplikasi Penggajian Karyawan Berbasis Android Studi Kasus : Home Industry Kasur Sidowaras Krian

Oleh:

Gita Wardani,

Nuril Lutvi Azizah

Progam Studi Informatika

Universitas Muhammadiyah Sidoarjo

Februari, 2025



Pendahuluan

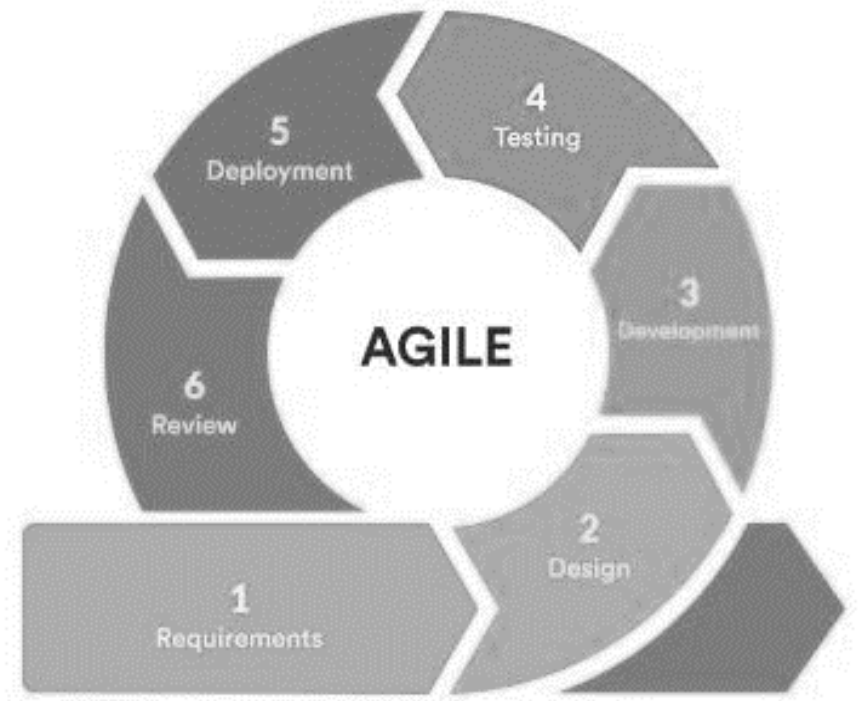
Perkembangan teknologi informasi, terutama mobile Android, telah membawa perubahan besar dalam berbagai aspek bisnis, termasuk pengelolaan penggajian. Home Industry Kasur Sidowaras Krian masih menggunakan metode manual dalam pencatatan gaji, yang rentan terhadap kesalahan, kurang aman, dan tidak efisien. Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan aplikasi penggajian berbasis mobile Android yang lebih terstruktur dan aman, sehingga meningkatkan efisiensi dan transparansi dalam proses pembayaran gaji.

Rumusan Masalah

Bagaimana cara mengembangkan aplikasi penggajian berbasis Android yang dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan gaji karyawan di Home Industry Kasur Sidowaras Krian?

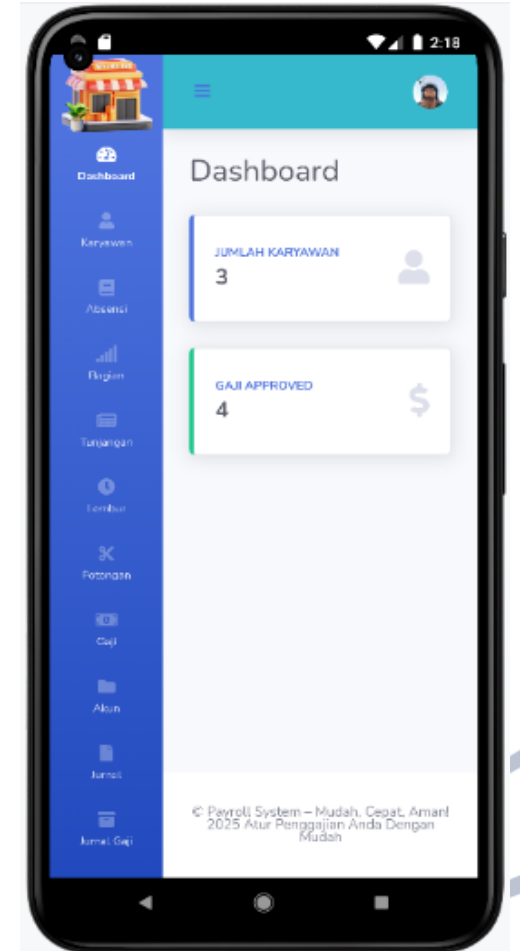
Metode Penelitian

Penelitian kali ini menggunakan metode Agile. Metodologi Agile adalah pendekatan manajemen proyek dan pengembangan perangkat lunak yang menekankan efisiensi, fleksibilitas, dan kolaborasi. Metode ini bersifat iteratif dan inkremental, memungkinkan pengembangan yang lebih adaptif dan responsif terhadap perubahan. Fokus utama dalam Agile adalah memastikan setiap iterasi menghasilkan produk yang berfungsi, sehingga proses pengembangan berjalan lebih cepat dan efektif.



Hasil

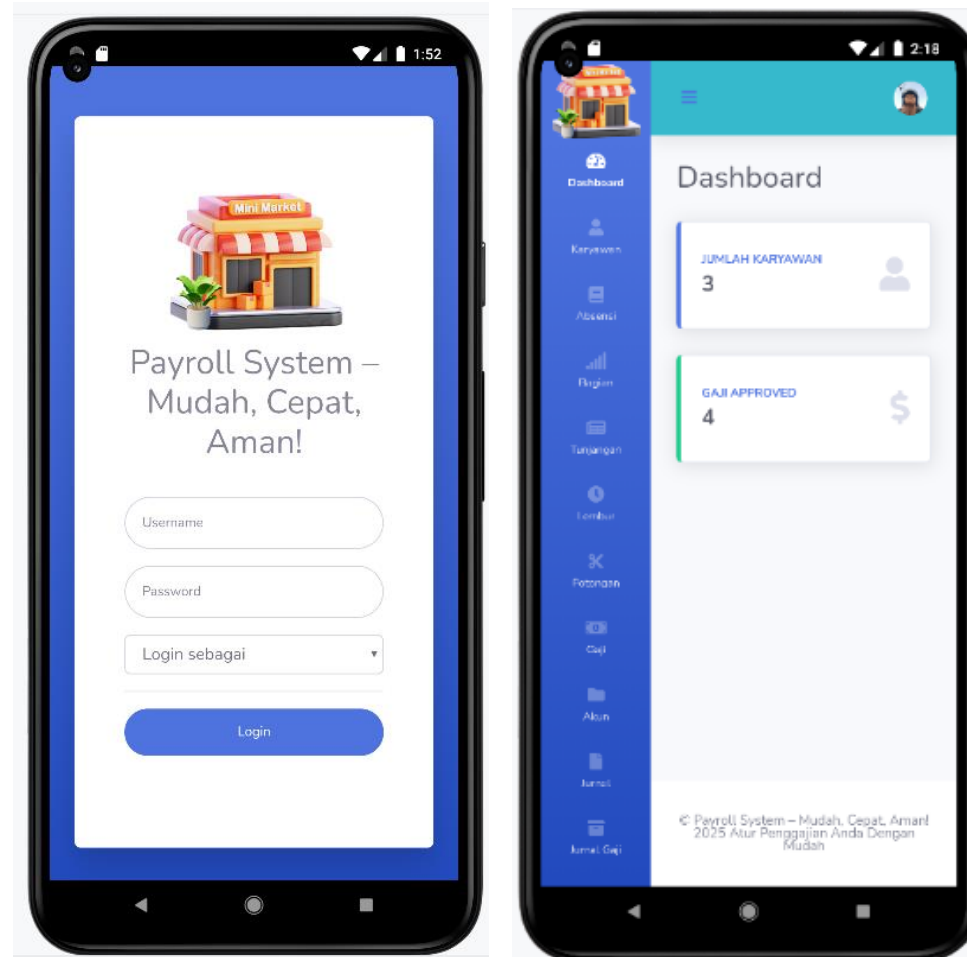
Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa aplikasi penggajian berbasis mobile Android yang dikembangkan berhasil meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan gaji karyawan di Home Industry Kasur Sidowaras Krian. Aplikasi ini mampu mengotomatisasi pencatatan dan perhitungan gaji dengan lebih akurat dan efisien dibandingkan dengan metode manual. Selain itu, aplikasi ini menyediakan fitur manajemen data karyawan, pencatatan gaji, serta laporan penggajian yang tersimpan secara digital, sehingga mengurangi potensi kesalahan dan mempercepat proses penggajian



Pembahasan

Tampilan antarmuka aplikasi penggajian berbasis mobile Android terdiri dari beberapa halaman utama yang dirancang untuk mempermudah proses pengelolaan gaji karyawan. Halaman login digunakan untuk mengautentikasi pengguna sebelum masuk ke dalam sistem, di mana hanya admin yang memiliki kredensial yang dapat mengakses aplikasi. Selain itu, terdapat fitur validasi input guna memastikan keamanan akses terhadap data penggajian. Setelah berhasil login, pengguna akan diarahkan ke dashboard, yang menyajikan ringkasan informasi utama, seperti jumlah karyawan yang terdaftar dan total gaji yang telah diproses. Dashboard juga dilengkapi dengan menu navigasi untuk mempermudah perpindahan antar fitur dalam aplikasi.

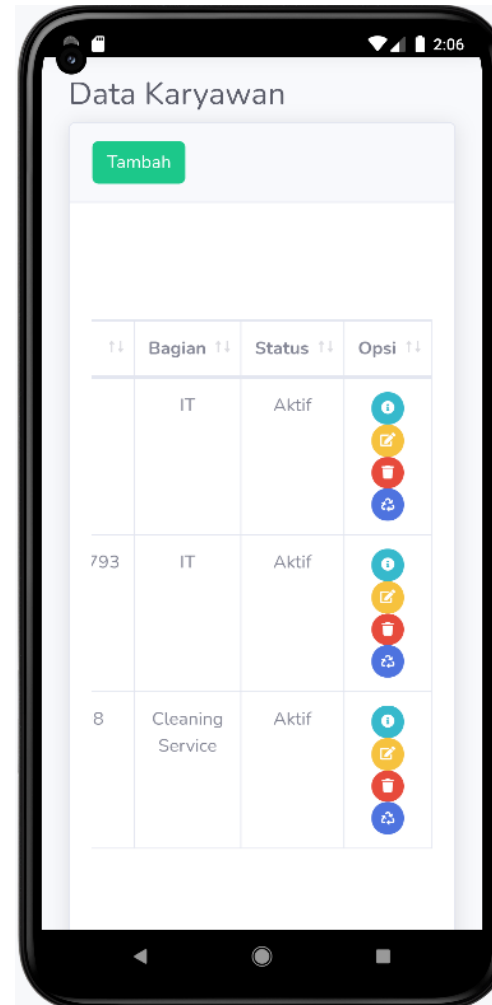
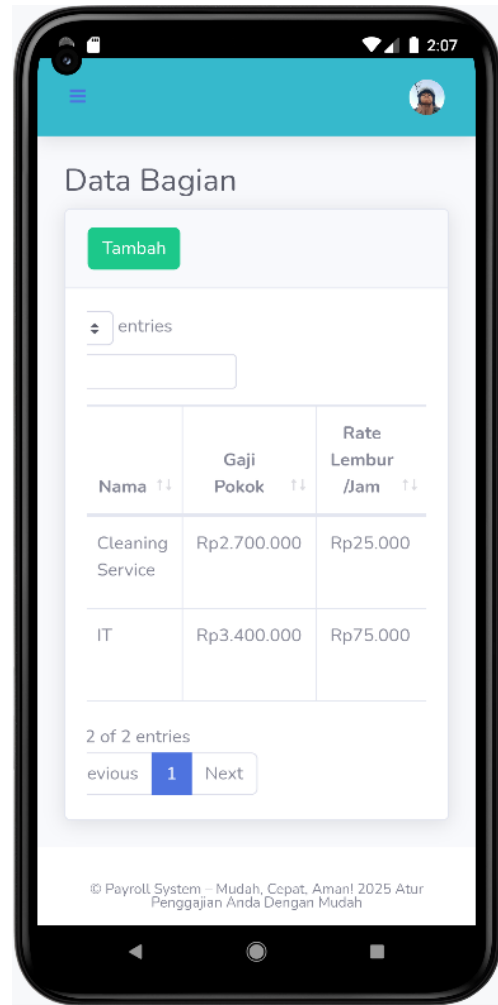
Pembahasan



Pembahasan

Aplikasi menyediakan halaman manajemen data karyawan yang memungkinkan admin untuk menambahkan, mengedit, dan menghapus data karyawan. Data yang dikelola mencakup informasi penting seperti nama, jabatan, gaji pokok, serta data tambahan lain yang relevan. Untuk pencatatan pembayaran gaji, terdapat halaman pencatatan gaji, di mana admin dapat memasukkan jumlah gaji yang diberikan, mencatat bonus atau potongan tertentu, serta melakukan perhitungan secara otomatis guna meminimalkan kesalahan dalam proses penggajian.

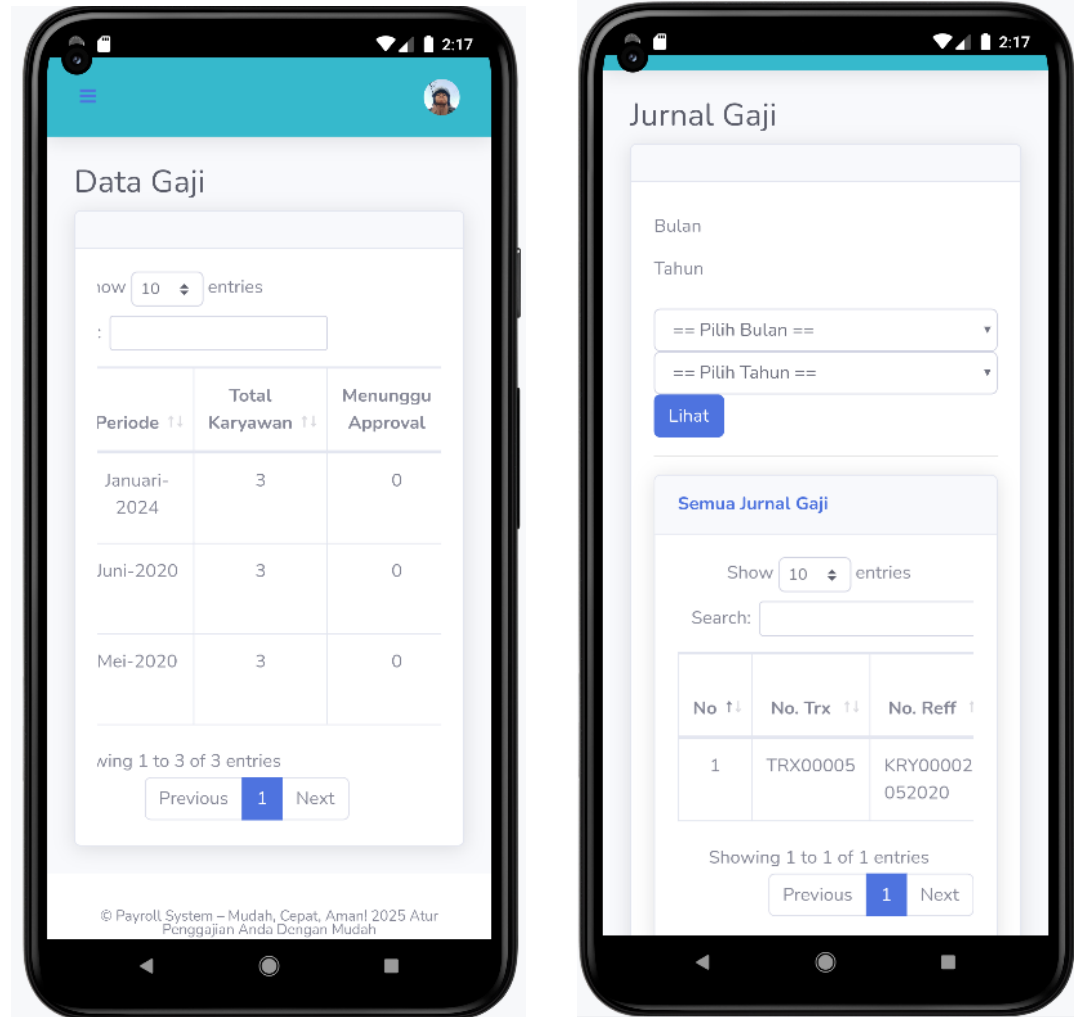
Pembahasan



Pembahasan

Aplikasi juga memiliki halaman laporan penggajian yang menampilkan daftar gaji karyawan berdasarkan periode tertentu. Halaman ini memungkinkan admin untuk melihat riwayat penggajian yang tersimpan dalam sistem, sehingga data dapat diakses kapan saja tanpa harus mencari secara manual di catatan fisik. Dengan adanya fitur ini, pencatatan gaji menjadi lebih terstruktur dan efisien dibandingkan metode manual.

Pembahasan



Temuan Penting Penelitian

Temuan penting dari penelitian ini adalah bahwa pengembangan aplikasi penggajian berbasis Android mampu mengotomatisasi pencatatan dan perhitungan gaji dengan lebih akurat dan efisien dibandingkan dengan metode manual. Hal ini mengurangi potensi kesalahan perhitungan dan meningkatkan transparansi dalam proses penggajian, yang pada gilirannya dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pengelolaan gaji karyawan di Home Industry Kasur Sidowaras Krian

Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah guna meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam pengelolaan penggajian karyawan di Home Industry Kasur Sidowaras Krian. Dengan mengembangkan aplikasi penggajian berbasis mobile Android, penelitian ini diharapkan dapat mengotomatisasi pencatatan dan perhitungan gaji, sehingga mengurangi potensi kesalahan dan meningkatkan transparansi dalam proses penggajian. Selain itu, aplikasi ini juga memberikan kontribusi signifikan dalam peningkatan efisiensi operasional bagi berbagai jenis usaha

Referensi

- [1] M. Alda, “Pengembangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Menggunakan Metode Agile Berbasis Mobile Android,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 43–51, May 2023, doi: 10.34010/komputika.v12i1.8030.
- [2] D. Hartanti, U. Bhayangkara, J. Raya, D. Handayani, and D. Sukowati, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Pegawai PT ‘X’ Berbasis Android.”
- [3] “azraq,+02.+OK+PERANCANGAN+APLIKASI+PENGGAJIAN+KARYAWAN+BERBASIS+ANDROID+DAN+DART+FLUTTER+PADA+PT+ANDALAN+K3+ MENGGUNAKAN+MODEL+WATE”.
- [4] R. Puspitasari et al., “Analisis Sistem Informasi Penggajian Buruh Berbasis Android Pada Mitra Indo Agro,” 2024. [Online]. Available: <https://ejournal.areai.or.id/index.php/APKE>
- [5] R. P. Manajemen, “ANALISIS SISTEM INFORMASI PENGGAJIAN BURUH BERBASIS ANDROID PADA MITRA INDO AGRO.”
- [6] R. Haerani et al., “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Berbasis Web Dengan Metode Rapid Application Development,” *Jurnal Teknik Informatika dan Sistem Informasi*, vol. 10, no. 2, 2023, [Online]. Available: <http://jurnal.mdp.ac.id>
- [7] D. Antoro, N. Anwar, M. B. Ulum, A. M. Widodo, and N. Erzed, “Rancang Bangun Sistem Penggajian Karyawan Menggunakan Metode Rapid Application Development (RAD).” [Online]. Available: <https://journals.upi-yai.ac.id/index.php/ikraith-informatika/issue/archive>

Referensi

- [8] D. Mestika and M. Syahputra Novelan, “IMPLEMENTASI SISTEM PENGAJIAN PADA KLINIK PRATAMA MAWADDAH MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP),” 2024. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [9] M. A. Afandi and N. L. Azizah, “Digital Based Posyandu Service Design In Ganggang Panjang Village [Perancangan Layanan Posyandu Berbasis Digital Di Desa Ganggang Panjang].”
- [10] M. Alda, “Pengembangan Aplikasi Penggajian Karyawan Dengan Menggunakan Metode Agile Berbasis Mobile Android,” *Komputika : Jurnal Sistem Komputer*, vol. 12, no. 1, pp. 43–51, May 2023, doi: 10.34010/komputika.v12i1.8030.
- [11] D. Mestika and M. Syahputra Novelan, “IMPLEMENTASI SISTEM PENGAJIAN PADA KLINIK PRATAMA MAWADDAH MENGGUNAKAN METODE EXTREME PROGRAMMING (XP),” 2024. [Online]. Available: <http://jurnal.goretanpena.com/index.php/JSSR>
- [12] D. Hindarto and K. Nurfaizi, “Analysis and Improvement of Payroll Systems Using Agile Methods to Achieve Efficiency and Fairness,” *International Journal Software Engineering and Computer Science (IJSECS)*, vol. 3, no. 3, pp. 437–442, Dec. 2023, doi: 10.35870/ijsecs.v3i3.1871.
- [13] D. Supriadi, B. Susanto, U. Bina Sarana Informatika, and D. Direvisi Disetujui, “Perancangan Sistem Informasi Penggajian Karyawan Dengan metode Waterfall,” *Journal Computer Science*, vol. 1, no. 1, 2022.

Referensi

- [14] D. Lapi and G. Prayitno, "ABSENSI PEGAWAI BERBASIS ANDROID PADA SD BHAKTI MANDALA NABIRE MENGGUNAKAN METODE WATERFALL," 2023.
- [15] M. Nur, B. Alam, and N. L. Azizah, "Perancangan Sistem Informasi Desa Menggunakan Metode Scrum," Indonesian Journal of Applied Technology, vol. 1, no. 3, 2024, doi: 10.47134/ijat.v1i3.3106.

