

SISTEM INFORMASI ADMINISTRASI HARIAN KERJA PERKEBUNAN KELAPA SAWIT PT.TUNAS AGRO SUBUR KENCANA-2 BERBASIS WEB

Risa Rosalina¹ Slamet Riyadi²

¹*Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer, Universitas Darwan Ali
Jl.Batu Berlian No.10 74323 Sampit*

Email: rrosalina128@gmail.com¹, slamet.riau2@gmail.com²

Abstraksi — PT. Tunas Agro Subur Kencana-2 merupakan perusahaan perkebunan kelapa sawit yang sedang berkembang pesat. Anak perusahaan Best Internasional Group ini memiliki sekitar 1300 karyawan. Terdapat dua jenis karyawan yang bekerja yaitu karyawan harian lepas (KHL) dan karyawan harian tetap (KHT). Karyawan harian lepas (KHL) merupakan karyawan yang digaji berdasarkan harian masuk kerja dan karyawan harian tetap (KHT) merupakan karyawan yang digaji tetap setiap bulannya walaupun tidak masuk dengan alasan tertentu

Adapun kendala yang dihadapi yaitu pengumpulan data bagian kerani yang masih manual dalam bentuk pembukuan seperti menerima dan mencatat laporan dari mandor dan permintaan dari asisten. Adapun faktor yang menentukan besar gaji karyawan KHL dan KHT berasal dari data laporan kerja karyawan. Data tersebut didapat oleh mandor berdasarkan pengamatan di lapangan dan selanjutnya diserahkan kepada bagian kerani. Pada bagian kerani yang akan membuat laporan dari divisi serta membuat rekap daftar upah karyawan. Pembuatan laporan tersebut masih diperlukan waktu yang relatif lama karena hanya menggunakan aplikasi Excel sehingga pendataan masih rumit dan tidak tertata dengan baik serta tidak adanya penyimpanan tersistem yang dapat mengakibatkan perubahan nilai yang berpengaruh dengan transaksinya.

Dari permasalahan tersebut maka penyusun membuat sebuah sistem informasi yang dapat membantu kegiatan administrasi harian kerja perkebunan kelapa sawit berbasis web. Untuk membuat sistem informasi administrasi harian kerja perkebunan kelapa sawit berbasis web ini di butuhkan metode untuk menganalisis sistem ini seperti waterfall serta sebuah Bahasa text editor bahasa pemrograman Adobbe Dreamweaver CS6, Bahasa pemrograman Javascript, CSS, HTML, PHP dan MySQL.

(kata kunci: Payroll, Administrasi, PHP dan MySQL).

I. PENDAHULUAN

Perkembangan sistem informasi saat ini sangat pesat seiring dengan besarnya kebutuhan terhadap sistem informasi yang dapat mempermudah dalam menyelesaikan suatu pekerjaan serta membantu manusia dalam mengolah dan menyajikan data sehingga menjadi sebuah informasi yang bermanfaat bagi penggunaannya. Seperti pada instansi perusahaan, pemerintah maupun pendidikan membutuhkan suatu sistem informasi dalam aktivitas kerja sehingga lebih teratur dan terarah dengan waktu yang lebih efisien.

Keunggulan sistem informasi berbasis web yaitu mudah di update hanya perlu di update di satu tempat yaitu server dan kemudian setiap user akan mendapatkan update yang sama sehingga menghemat banyak waktu dan biaya. Selain itu sistem informasi berbasis web lebih fleksibel bisa diakses melalui berbagai macam perangkat dan berbagai macam sistem operasi seperti, windows,

linux, blackberry, android atau yang lainnya. Walaupun sebagian besar aplikasi web mengandalkan internet, namun bukan berarti aplikasi ini harus selalu online bisa juga digunakan secara offline. Sebagai salah satu perusahaan swasta PT. Tunas Agro Subur Kencana-2 merupakan perusahaan perkebunan kelapa sawit yang sedang berkembang pesat. Anak perusahaan Best Internasional Group ini memiliki sekitar 1300 karyawan. Terdapat dua jenis karyawan yang bekerja yaitu karyawan harian lepas (KHL) dan karyawan harian tetap (KHT). Karyawan harian lepas (KHL) merupakan karyawan yang digaji berdasarkan harian masuk kerja dan karyawan harian tetap (KHT) merupakan karyawan yang digaji tetap setiap bulannya walaupun tidak masuk dengan alasan tertentu. Pengeluaran gaji merupakan hal yang sangat penting karena karyawan sangat sensitif terhadap kesalahan dalam hal penggajian. Pemberian gaji juga disesuaikan dengan kinerja masing-masing karyawan.

Adapun kendala yang dihadapi yaitu pengumpulan data bagian kerani yang masih manual dalam bentuk pembukuan seperti menerima dan mencatat laporan dari mandor dan permintaan dari asisten. Adapun faktor yang menentukan besar gaji karyawan KHL dan KHT berasal dari data laporan kerja karyawan. Data tersebut didapat oleh mandor berdasarkan pengamatan di lapangan dan selanjutnya diserahkan kepada bagian kerani. Pada bagian kerani yang akan membuat laporan dari divisi serta membuat rekap daftar upah karyawan. Pembuatan laporan tersebut masih diperlukan waktu yang relatif lama karena hanya menggunakan aplikasi Excel sehingga pendataan masih rumit dan tidak tertata dengan baik serta tidak adanya penyimpanan tersistem yang dapat mengakibatkan perubahan nilai yang berpengaruh dengan transaksinya.

Dengan adanya masalah yang sedang dihadapi perusahaan ini, maka dibutuhkan sebuah sistem informasi yang dapat membantu kegiatan administrasi harian kerja perkebunan kelapa sawit berbasis web. Sistem yang dibutuhkan yaitu berbasis web karena kondisi perusahaan yang masih menggunakan aplikasi Excel dan manual yang dilakukan bagian kerani untuk laporan kerja karyawan.

II. PERANGKAT PEMODELAN SISTEM

Pemodelan sistem digunakan untuk menggambarkan aliran data yang akan diproses menjadi informasi dan aliran distribusinya secara sederhana sehingga arus data dan informasi dapat terlihat jelas sehingga sistem mudah dipahami dan dikoreksi. Perangkat permodelan sistem meliputi :

1. *Unified Modelling Language (UML)*
Menurut Windu Gata, Grace (2013:4) Unified Modelling Language (UML) adalah bahasa spesifikasi standar yang dipergunakan untuk mendokumentasikan, menspesifikasi dan membangun perangkat lunak. UML merupakan metodologi dalam mengembangkan sistem berorientasi objek dan juga merupakan alat untuk mendukung pengembangan system
2. *Use-case Diagram*

¹*Jurusan Sistem Informasi Fakultas Ilmu Komputer
Universitas Darwan Ali, Jln. Batu Berlian No.10 74323
Sampit (Telp : 0531-33336; Fax: 0531-33342); E-mail:
rrosalina128@gmail.com*

Usecase diagram menggambarkan fungsionalitas yang diharapkan dari sebuah sistem. Yang ditekankan adalah “apa” yang diperbuat sistem, dan bukan “bagaimana”. Sebuah use case merepresentasikan sebuah interaksi antara aktor dengan sistem. Use case merupakan sebuah pekerjaan tertentu, misalnya login ke sistem, meng-create sebuah daftar belanja, dan sebagainya. Seorang/sebuah aktor adalah sebuah entitas manusia atau mesin yang berinteraksi dengan sistem untuk melakukan pekerjaan-pekerjaan tertentu.

3. Class Diagram

Class adalah sebuah spesifikasi yang jika diinstansiasi akan menghasilkan sebuah objek dan merupakan inti dari pengembangan dan desain berorientasi objek. Class menggambarkan keadaan (atribut/properti) suatu sistem, sekaligus menawarkan layanan untuk memanipulasi keadaan tersebut (metoda/fungsi). Class diagram menggambarkan struktur dan deskripsi class, package dan objek beserta hubungan satu sama lain seperti containment, pewarisan, asosiasi, dan lain-lain.

3. Sequence Diagram

Sequence diagram menggambarkan interaksi antar objek di dalam dan di sekitar sistem (termasuk pengguna, display, dan sebagainya) berupa message yang digambarkan terhadap waktu. Sequencediagram terdiri atas dimensi vertikal (waktu) dan dimensi horizontal (objek-objek yang terkait). Sequence diagram biasa digunakan untuk menggambarkan skenario atau rangkaian langkah-langkah yang dilakukan sebagai respons dari sebuah event untuk menghasilkan output tertentu.

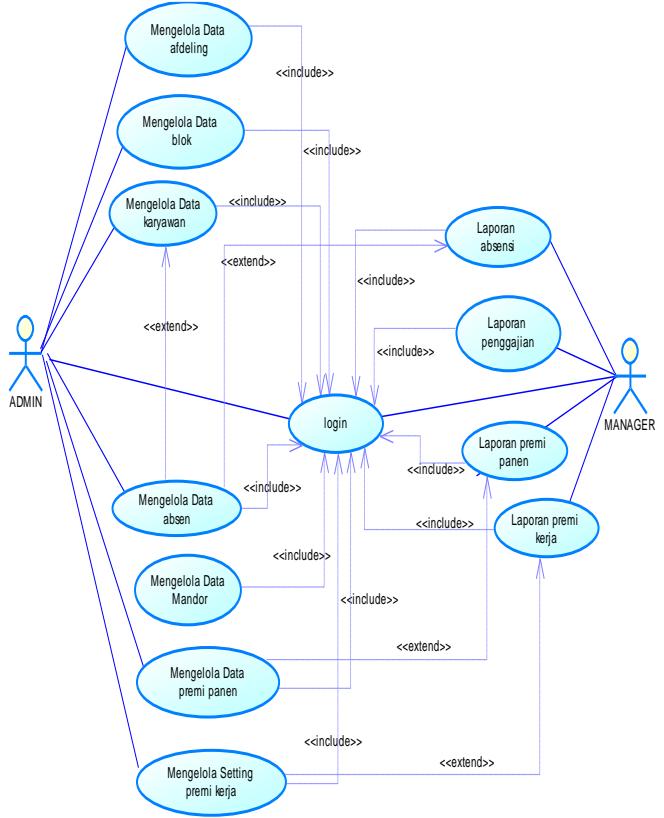
4. Activity Diagram

Activity diagram menggambarkan berbagai alir aktivitas dalam sistem yang sedang dirancang, bagaimana masing-masing alir berawal, decision yang mungkin terjadi, dan bagaimana mereka berakhir. Activity diagram juga dapat menggambarkan proses paralel yang mungkin terjadi pada beberapa eksekusi.

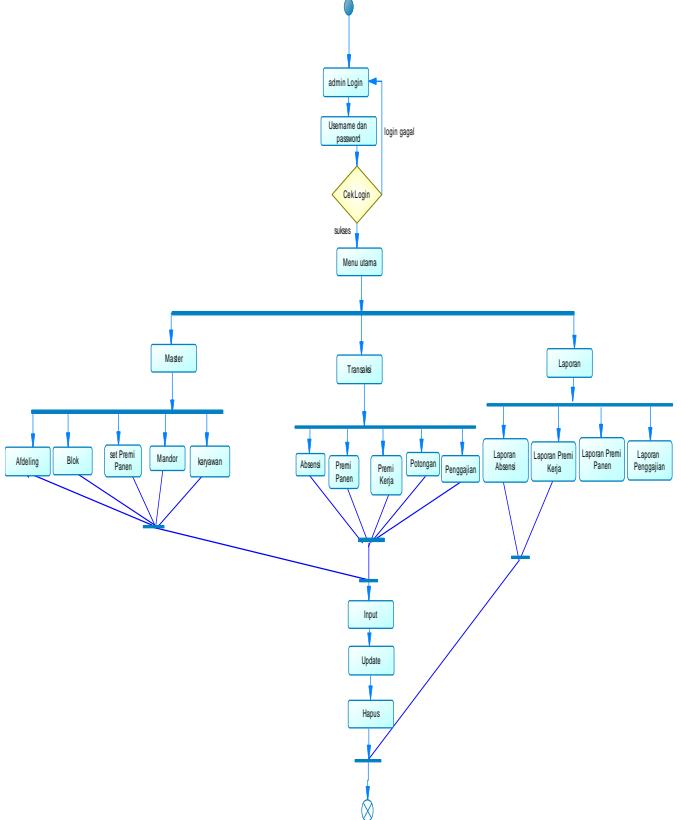
III. ANALISIS DAN DESAIN SISTEM

Model dari sistem informasi dirancang dalam bentuk logika. Pemodelan tersebut digambarkan dalam beberapa bagan, diantaranya use case diagram, activity diagram, sequence diagram, class diagram

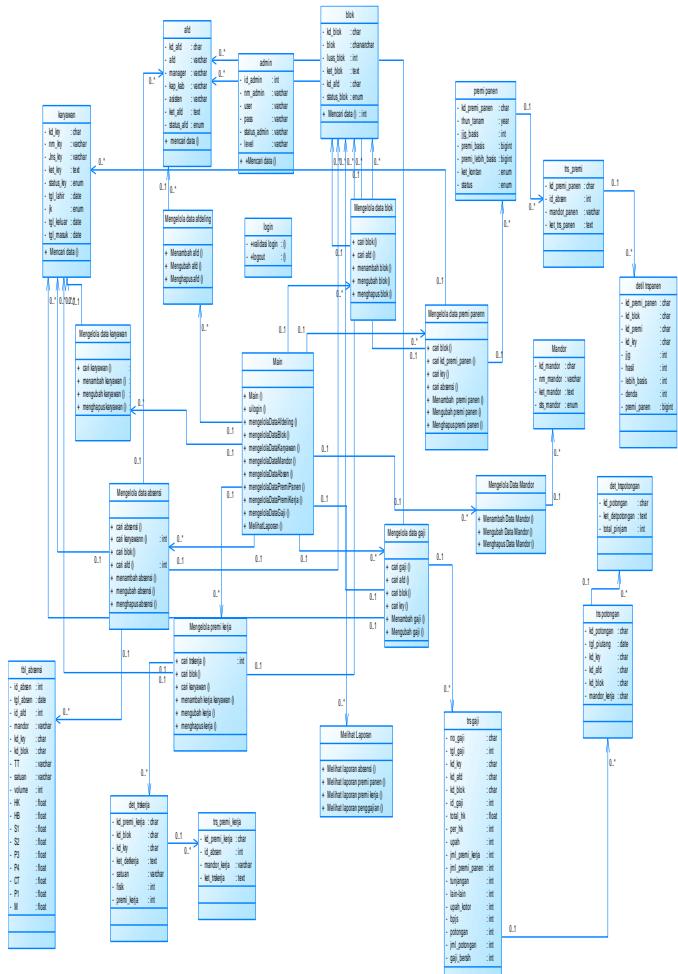
A. Use case diagram



B. Activity Diagram



C. Class Diagram



IV. HASIL DAN IMPLEMENTASI

A. SPESIFIKASI SISTEM

Didalam sistem informasi tersebut, memerlukan suatu perangkat keras dan perangkat lunak yang mendukung berjalannya sistem tersebut. Perangkat-perangkat tersebut adalah sebagai berikut:

B. Spesifikasi Perangkat Keras

Perangkat keras (hardware) adalah perangkat komputer yang berbentuk fisik yang dimana komponen-komponen fisik tersebut menjadi satu kesatuan dalam sistem personal computer (PC). Dalam hal ini perangkat keras ini berfungsi penuh untuk mendukung dalam pembuatan sebuah sistem informasi yang terkomputerisasi ini. Dalam hal ini penulis merinci spesifikasi komponen hardware yang digunakan oleh penulis adalah sebagai berikut :

- Processor : Intel(R) Core(TM) @ 2.10 GHz
- Monitor : Intel® HD Graphics
- Hard Disk : 320 GB
- Ram : 2,00 GB
- Printer : Canon IP 2770

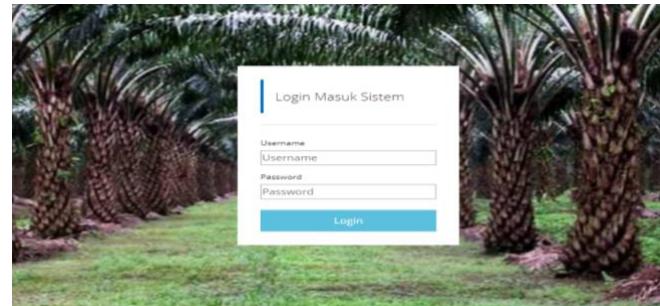
Adapun perangkat lunak (software) yang membantu dalam pembuatan Sistem informasi administrasi harian kerja perkebunan kelapa sawit PT. Tunas Agro Subur Kencana-2 meliputi sebagai berikut :

- Sistem Operasi : Windows 7 Ultimate
- Bahasa Pemrograman : PHP
- Database : MySQL Server
- Penulisan Laporan : Microsoft Office Word 2016

C. IMPLEMENTASI PROGRAM

Didalam Sistem Informasi Tailor Service terdapat beberapa form utama. Form – form tersebut mempunyai kegunaan masing – masing dan diantara form yang satu dengan form yang lainnya saling berhubungan.

1. Tampilan Halaman Login user



Penguji an	Prosedur Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Ha sil Uji	Penguji	Saran
Mulai Aplikasi dan Login	Isi username dan password dan klik tombol 'login'	Tampil Halaman beranda administrator	OK	Viella Nur Hidayah (Kerani)	Validasi lebih jelas username atau password yang salah

2. Tampilan pengajian karyawan

Pengujian	Prosedur Pengujian	Hasil Yang Diharapkan	Hasi l Uji	Pengujji	Saran
Klik halaman penggajian, testing operasi crud (create, update, delete)	Isi semua form transaksi penggajian dan button menu di penggajian	berhasil memproses transaksi penggajian	OK	Viella Nur Hidayah (Keran)	pada form transaksi premi panen untuk mata uang di beri pemisah titik(.) dan kedepan ditambah konfirmasi perstujuan manager

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. KESIMPULAN

Beberapa kesimpulan yang dapat diambil dari penerapan sistem terhadap permasalahan yang ada dalam perancangan sistem informasi Administrasi Harian Kerja Perkebunan Kelapa Sawit PT. Tunas Agro Subur Kencana -2 adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya sistem ini dapat membantu dalam pengolahan data yang meliputi pengolahan data afdeling, data blok, data mandor, data karyawan.
2. Dengan sistem ini, adanya perhitungan otomatis yang dapat mempermudah dalam proses transaksi seperti data premi panen, premi kerja.
3. Dengan memanfaatkan sistem ini, dapat mempermudah dalam proses penyusunan laporan dari setiap pengolahan data dan dapat dilihat kapan saja serta dapat disajikan dalam bentuk visual maupun fisik dalam sebuah media output atau dilayar monitor atau kertas.

B. SARAN

Sistem informasi Administrasi Harian Kerja Perkebunan Kelapa Sawit PT. Tunas Agro Subur Kencana -2 ini pun masih memiliki beberapa keterbatasan, sehingga untuk itu disarankan agar untuk pengembangan selanjutnya agar :

1. Dalam sistem belum bisa mengetahui jumlah lembur karyawan..
2. Dalam sistem tidak membuat penggajian untuk bagian suvervisi.
3. Bagi penelitian yang akan datang, diharapkan dapat membuat sistem untuk mengetahui jumlah lembur karyawan.
4. Bagi penelitian yang akan datang, diharapkan dapat membuat sistem untuk penggajian bagian suvervisi.

REFERENSI

- [1] Sunarko, *Budi Daya Kelapa Sawit di Berbagai Jenis Lahan*, Ed. 1. Jakarta: PT. AgroMedia Pustaka, 2014.
- [2] M. Sapruwan, "Pemanenan Kelapa Dan, Manajemen Afdeling, Administrasi," 2014.
- [3] J. Hutahaean, *Konsep Sistem Informasi*, Ed. 1. Yogyakarta: Deepublish, 2014.
- [4] S. Mulyani, *Metode Analisis dan Perancangan Sistem*, Ed. 2. Bandung: ABDI SISMATIKA, 2016.
- [5] P. Arie, *Analisis Perancangan Sistem Informasi menggunakan Model UML*. Yogyakarta, 2016.
- [6] A. Saputra, *Panduan Praktis Menguasai Database Server MySQL*. 2011.
- [7] S. Mulyani, *Analisis dan Perancangan Sistem Informasi Manajemen Keuangan Daerah*, Ed. 1. Bandung: ABDI SISMATIKA, 2016.
- [8] Madcoms, *Mahir dalam 7 hari : Adobe Dreamweaver CS4*. Yogyakarta: Andi, 2009.
- [9] A. Hendini, "PEMODELAN UML SISTEM INFORMASI MONITORING PENJUALAN DAN STOK BARANG," vol. IV, no. 2, pp. 107–116, 2016.
- [10] T. Pujadi, D. N. Sari, and C. Wibowo, "PERANCANGAN SISTEM E-PROCUREMENT," vol. 2009, no. semnasIF, pp. 128–138, 2009.
- [11] A. Kadir, *Membuat Aplikasi Web dengan PHP dan Database MySQL*. Andi, 2011.
- [12] Wahana Komputer, *Mendesain Website Dinamis dan Menarik dengan Adobe Dreamweaver CS4*. Yogyakarta, 2010.
- [13] Lpkia, "PERANCANGAN SISTEM INFORMASI PENYEWAAN ALAT-ALAT PESTA BERBASIS WEB DI NARDA PESTA," vol. 1, no. 1, 2014.
- [14] "Pengenalan Microsoft Office Visio."
- [15] P. A. Yudhanto Yudha, *Toko Online dengan PHP dan MySQL*, 1st ed. Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, 2014.
- [16] U. Rahardja, A. El Rayeb, and A. Saefullah, "Siapa Saja Bisa Membuat Website dengan CSS dan HTML," Yogyakarta: Andi, 2009.
- [17] Desrizal, "Panduan lengkap PHP Ajax jQuery," *BukuPHPAjaxjQuery*, pp. 1–78, 2003.
- [18] A. Kadir, *Dasar Perancangan dan Implementasi Database Relasional*. Yogyakarta, 2009.